

ANALISIS YURIDIS PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA DALAM DUNIA DIGITAL MELALUI UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Aprilia Silvi Suciana

Kantor Hukum ASS & Rekan

silvisuciana15@gmail.com

Abstrak

Hak cipta adalah hak pribadi, dan alasannya adalah bahwa ciptaan berasal dari ciptaan pencipta. Sebuah karya yang lahir dari pemikiran dan kreativitas penciptanya. Hak Cipta harus muncul dari kreativitas manusia, bukan sesuatu yang sudah ada di luar aktivitas atau hasil kreativitas manusia. Dengan adanya perkembangan tersebut maka hukum hak cipta harus terjadi sebuah perkembangan, dahulu perlindungan ciptaan hanya pada ciptaan fisik, kini diperlukan perlindungan ciptaan digital. Rumusan masalah dalam penelitian ini ialah 1. Bagaimana perkembangan teknologi digital serta dampak pada karya hak cipta Digital? dan 2. Bagaimana Implementasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dalam dunia Digital? Penelitian ini menggunakan metode yuridis normative dan kesimpulan pada penelitian ini adalah Pentingnya HKI bagi karya-karya yang dibuat agar tidak menjadi sia-sia. Teknologi digital saat ini adalah suatu alternatif bagi para penghasil / pencipta untuk mempublikasikan hasil karyanya. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi, para pencipta sebaiknya melakukan usaha preventif dengan mendaftarkan hasil karya/ciptaannya secara legal kepada pemerintah untuk mencegah terjadinya pelanggaran Hak Cipta, Untuk mengatasi hal tersebut hukum perlu berkolaborasi dengan teknologi, dalam hal ini teknologi yang digunakan ialah teknologi pengaman. Undang- Undang No.28 tahun 2014 tentang hak cipta telah memiliki beberapa pengaturan tentang teknologi pengaman yang perlingkungannya mencakup perlindungan hak moral dan hak ekonomi.

Kata Kunci: *Hak cipta, Digital, dan Teknologi*

Abstract

Copyright is a personal right, and the reason for this is that the creation comes from the creator's creation. A work born of the thought and creativity of its creator. Copyright must arise from human creativity, not something that already exists outside the activities or results of human creativity with these developments, copyright law must occur a development, formerly the protection of creation only on physical creation, now requires the protection of digital creation. The formulation of the problem in this study is: 1. How is the development of digital technology and the impact on Digital copyright works? and 2. How is the Implementation of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright in the Digital World? This research uses normative juridical methods and the conclusion of this research is the importance of IPR for works created so as not to be in vain. Digital technology today is an alternative for producers/creators to publish their work. Given the rapid development of technology, the creators should make preventive efforts by registering their works/creations legally to the government to prevent Copyright infringement, to overcome this law need to collaborate with technology, in this case, the technology used is security technology. Law No.28 of 2014 on copyright already has some arrangements on security technology whose protection includes the protection of moral rights and economic rights.

Keywords: Copyright, Digital, and Technology

National Journal of Law

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat modern menghasilkan banyak karya yang diakui dunia. Tentu saja, untuk mencapai ini bukanlah sesuatu yang mudah. Seseorang harus memiliki kemauan yang tinggi dan menghasilkan ide-ide yang bagus. Manusia mempunyai kemampuan dalam membuat sesuatu. Dengan berangkat pada pemikiran dan kreativitas terbentuklah sebuah ciptaan yang hasil dari pemikiran dan kreativitas tersebut. Hal ini menjadi sepenuhnya milik pencipta, selaras dengan hal tersebut, John Locke berpendapat dalam teori *Labor Theory*. Dalam teori tersebut bahwa setiap orang memiliki hak atas hasil kerjanya sendiri, pertimbangannya adalah tiap-tiap tahapan pemikiran serta kreativitasnya dilakukan untuk membuat sesuatu. Terdapat 3 prinsip dari teori tersebut yaitu:¹

1. Mengerjakan/membuat aset yang sudah dimiliki oleh orang lain dapat menciptakan beberapa hak bagi para pekerja, tetapi ini tergantung pada "perjanjian kerja" di mana tenaga tersebut dikeluarkan;
2. Pencipta/pembuat harus dihormati dengan hak kepemilikan, pertimbangannya ialah karena adanya usaha/proses untuk menciptakan sesuatu;
3. Klaim hak kepemilikan kolektif tunduk pada ketentuan yang sama seperti klaim lain, yang semuanya dirancang untuk mendamaikan antara hak pencipta individu dengan klaim masyarakat yang lebih luas secara umum.

¹ Robert P. Merges, Locke for The Masses: Property Rights and The Products of Collective Creativity, *Hofstra Law Review*, 2008.

Berkembangnya zaman membuat berkembang pula bentuk ciptaan. Pengaruh jaringan internet dan digitalisasi merubah ciptaan yang awalnya berbentuk konvensional dapat berubah menjadi bentuk digital. Dalam bentuknya yang berupa digital memberi kemudahan untuk melakukan penyebaran dan pendistribusian dengan memanfaatkan jaringan internet.

Hak Cipta timbul dari hasil pemikiran manusia dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Hak cipta muncul dengan sendirinya ketika suatu ciptaan diciptakan. Hak cipta adalah hak sipil pencipta. Hak cipta adalah hak pribadi, dan alasannya adalah bahwa ciptaan berasal dari ciptaan pencipta. Sebuah karya yang lahir dari pemikiran dan kreativitas penciptanya. Hak Cipta harus muncul dari kreativitas manusia, bukan sesuatu yang sudah ada di luar aktivitas atau hasil kreativitas manusia.

Munculnya teknologi-teknologi baru yang mengiringi perkembangan zaman ini membawa berbagai pengaruh pada bentuk manufaktur yang mengarah pada modernisasi. Karya yang sebelumnya bersifat fisik dan konvensional telah ditransformasikan ke dalam bentuk digital. Ada berbagai jenis format digital, seperti e-book, lagu, film, dan foto. Karyakarya ini mudah diakses di berbagai media. Misalnya, buku dapat ditemukan di toko buku online dan lagu juga dapat diakses melalui platform seperti *Spotify*, *Joox*, *Soundcloud*, *Apple Music*, dan lain-lain.

Dibalik kemudahan tersebut terdapat risiko yang dapat terjadi. Kemudahan tersebut justru dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang tidak berwenang melakukan penyebaran/pendistribusian oleh pihak yang

tidak memiliki hak secara melawan hukum, mudahnya suatu ciptaan dirubah, dimodifikasi, dan lain-lain. Meluasnya internet dalam kehidupan bermasyarakat membuat semakin banyaknya pelanggaran terhadap ciptaan, sulit melakukan identifikasi siapa saja yang melakukan pelanggaran, menjadi bukan hal yang mudah untuk melindungi suatu ciptaan dalam bentuk digital. Apabila pelanggaran-pelanggaran tersebut tidak ditangani dapat memberikan dampak negatif kepada industri maupun kepada pencipta.

Salah satu pelanggaran terhadap karya digital ialah pembajakan film Angga Dwimas Sasongko dengan judul “*Story of Kale: When Someone’s in Love*” film tersebut ditayangkan Kembali dalam bentuk digital dalam platform Bernama *BioskopOnline*, dan masih banyak lagi film-film yang dibajak serta ditayangkan di website internet hal ini menjadi menjalar dalam pembajakan film.² Dalam Dunia yang serba digital sudah seharusnya kita menonton film dari platform yang mempunyai legalitas resmi seperti Netflix, Disney Hotstar, Viu, dan lain sebagainya.

Berangkat dari keadaan tersebut tidak dapat kita kesampingkan fakta bahwa internet sudah menimbulkan suatu fenomena baru terhadap aspek-aspek kehidupan manusia. Dari sudut pandang hukum fenomena tersebut jelas berpengaruh terhadap model hukum dalam penggunaan internet. Implementasi hukum pada saat ini masih memiliki kelemahan.

² <https://tirto.id/kala-sineas-lokal-harus-hadapipembajakan-di-negeri-sendiri-f6vS>. Diakses pada tanggal 1 Oktober 2023, pada pukul 20.00 WIB.

Beberapa kelemahan itu antara lain sangat dibatasi oleh yuridiksi dan sangat ketergantungan dengan hal formal.³

Dengan adanya perkembangan tersebut maka hukum hak cipta harus terjadi sebuah perkembangan, dahulu perlindungan ciptaan hanya pada ciptaan fisik, kini diperlukan perlindungan ciptaan digital. Jacques de Werra memiliki pandangan dalam hal tersebut dengan melakukan pendekatan perlindungan hak cipta atas karya digital, yaitu:⁴

1. Perlindungan hak cipta melalui ketentuan hak cipta konvensional;
2. Perlindungan hak cipta melalui perlindungan teknologi pengaman;
3. Perlindungan hak cipta melalui perlindungan hukum atas perlindungan teknis pengaman.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka yang menjadi rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana perkembangan teknologi digital serta dampak pada karya hak cipta Digital?
2. Bagaimana Implementasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dalam dunia Digital?

C. Metode Penelitian

³ Sudikno Mertokusumo, *Hukum Acara Perdata Indonesia* (Yogyakarta: Libertya, 2000), hal. 40.

⁴ Budi Agus Riswadi, *Doktrin Perlindungan Hak Cipta Di Era Digital* (Yogyakarta: FHUII Press, 2016), hal 60.

Dalam penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normative yaitu menganalisa hukum tertulis dari berbagai aspek, yang meliputi aspek teori, Sejarah, Perbandingan, filosofi, komposisi dan struktur serta kekuatan mengikat Undang-undang.⁵ Pendekatan yuridis normative dipakai untuk meneliti norma-norma hukum yang ada dan kaitannya dengan perlindungan Hak Cipta atas karya cipta digital. Pada penelitian ini, bahan Pustaka adalah data dasar yang dalam penelitian ini dapat dikatakan sebagai data sekunder. Sumber data yang digunakan meliputi bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Instrumen yang ada dalam penelitian ini ialah Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta.⁶



⁵ Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2004), hal. 101.

⁶ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2010), hal. 33.

PEMBAHASAN

A. Pengaruh dan dampak Digitalisasi Pada Perlindungan Karya Hak Cipta Digital

Dalam pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) memberikan pengeritan tentang hak cipta yaitu “Hak cipta merupakan hak eksluifs pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nayata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan Perundangundangan”

Suatu ciptaan dalam bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan dapat melahirkan hak cipta, perlu memenuhi beberapa kriteria yaitu orisinalitas dan berwujud.⁷ Kriteria dari orisinalitas adalah kepemilikan hak klaim hasil ciptaan/karya. Itu menunjukkan bahwa suatu karya dibuat berasal dari pencipta. Orisinalitas bukan mensyaratkann adanya kebaruan (*novelty*) dalam sebuah ciptaan, tapi menyaratkan bahwa suatu ciptaan/karya benar adalah hasil pemikiran pencipta. Tidak melahirkan hak cipta suatu ciptaan atau karya yang meniru orang lain atau karya *public domain*.⁸

Kriteria nyata/berwujud adalah bahwa hak cipta hanya melindungi ide yang sudah diekpresikan atau diwujudkan. Ciptaan tersebut harus diekresikan dalam bentuk dan medium dimana karya tersebut dapat disajikan, direproduksi dalam format yang lebih dari ekspresi materi, dalam literlatur asing kriteria ini disebut sebagai *fixation*.⁹

⁷ Khoirul Hidayah, *Hukum HKI Hak Kekayaan Intelektual* (Jatim: Setara Press, 2017), hal. 38.

⁸ *Ibid.*

⁹ “Unprotected ‘Ideas’ vs. Copyrightable Tangible Expressions - Module 2 of 5,” <https://lawshelf.com/videocourses/moduleview/unprotected-ideas-vs-copyrightable-tangible-expressions/module-2-of-5/>.

Perubahan dunia teknologi dapat dikatakan sangat cepat ditambah dengan kemajuan globalisasi berdampak kesemua lini kehidupan masyarakat. Jika pemanfaatan teknologi tidak ditata dengan baik, maka bisa timbul pemanfaatan teknologi yang berorientasi pelanggaran hukum. Globalisasi mempunyai peran penting dalam kemajuan teknologi yang dapat menciptakan efisiensi dengan luas jangkauan tanpa terhalangi oleh batas-batas negara. Salah satunya ialah internet.¹⁰

Tantangan pada era digital di Indonesia ialah masyarakat harus menyertakan perkembangan teknologi dunia, karena perkembangan teknologi dan informasi sangatlah pesat. Ketika teknologi konversi data muncuk, banyak karya cipta konvensional yang berubah menjadi media digital. Korelasinya ialah konversi bentuk digital ini, banyak project atau produk karya cipta dapat mudah diakses oleh masyarakat dengan bantuan perangkat lunak, computer dan internet. Dengan begitu para penghasil karya cipta mempunyai pilihan yang dapat membantu dalam berkarya dan berkreasi dengan lebih mudah, cepat, dan sempurna.

Dengan begitu semakin mudah diakses banyak orang, semakin banyak juga orang melakukan duplikasi, menggandakan, mengalterasi, dan mendistribusi, maka dapat menimbulkan pelanggaran atas *moral rights & economic rights* pencipta atau pemegang Hak Cipta semakin besar tulisan atau karya yang dapat diakses dan dipublikasi tanpa mencantumkan nama, dan dipergunakan tidak sesuai peruntukannya.

Merespons hal tersebut pemerintah secara resmi mengundakan dan mengesahkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dalam rangka menyelamatkan karya pencipta dan melindungi Hak Asasi bagi seluruh masyarakat. Peraturan tersebut mengadopsi

¹⁰ OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2004), hal. 519.

beberapa doktrin yang dapat dilihat dalam pasal-pasalanya, juga mengadopsi doktrin hak cipta *Personality*, doktrin hak cipta *labor*, dan doktrin hak cipta *social control planning*.

B. Implementasi Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dalam dunia digital.

Hukum hak cipta yang ada di Indonesia sudah mengakomodir ketentuan terkait teknologi pengaman didalam pasal-pasalanya, terkhususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, tetapi tidak dijelaskan secara eksplisit perihal metode dan penggunaannya. Konsep teknologi pengaman dalam hukum positif Indonesia sudah mencakup perlindungan hak eksklusif, pencipta, hak moral, dan hak ekonomi.¹¹

Teknologi pengaman biasa dikenal sebagai *Digital Rights Management* (DRM) adalah suatu system keamanan atau enkripsi untuk melindungi karya cipta digital. *Digital Rights Management* (DRM) bertumpu pada kumpulan system yang digunakan untuk melindungi hak cipta yang ada pada media elektronik, termasuk music digital, film digital, serta data-data lain yang tersimpan dan ditransfer secara digital. DRM adalah sebuah system komponen teknologi informasi dan layanan, Bersama dengan hukum yang sesuai, kebijakan dan model bisnis yang berusaha untuk mendistribusikan dan mengontrol kekayaan intelektual dan haknya.¹²

¹¹ Budi Agus Riswadi, *Pembatasan Dan Pengecualian Hak Cipta Di Era Digital* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2017), hal. 76.

¹² Budi Agus Riswandi, "Hukum Dan Teknologi: Model Kolaborasi Hukum Dan Teknologi Dalam Kerangka Perlindungan Hak Cipta Di Internet," *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum* No. 3 23, 2016.

Penggunaan teknologi pengaman sebagai perlindungan hak cipta atas hak moral diatur dalam pasal 6 dan pasal 7 yang menyatakan bahwa untuk melindungi hak moral sebagaimana dimaksud dalam pasal 5 ayat (1), pencipta dapat memiliki:

- a. Informasi manajemen Hak Cipta;
- b. Informasi elektronik hak cipta.

Selanjutnya Pasal 7 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 menyatakan bahwa:

- 1) Informasi Manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf a meliputi informasi tentang:
 - a. Metode atau system yang dapat mengidentifikasi originalitas substansi Ciptaan dan Penciptanya;
 - b. Kode informasi dan kode akses.
- 2) Informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf b meliputi informasi tentang:
 - a. Suatu ciptaan yang muncul dan melekat secara elektronik dalam hubungan dengan kegiatan pengumuman ciptaan;
 - b. Nama pencipta, aliasnya atau nama samarannya;
 - c. Pencipta sebagai pemegang Hak Cipta;
 - d. Masa dan kondisi penggunaan Ciptaan;
 - e. Nomor;
 - f. Kode informasi
- 3) Informasi manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang dimiliki Pencipta dilarang dihilangkan, diubah, atau dirusak.

Selanjutnya penggunaan teknologi pengaman sebagai perlindungan hak cipta atas hak ekonomi diatur dalam pasal 52 dan pasal 53 UUHC yang menyatakan bahwa:

“Setiap orang dilarang memusnahkan, merusak, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana control teknologi yang digunakan sebagai pelindung Ciptaan atau produk hak terkait serta pengaman Hak Cipta atau Hak terkait, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, serta sebab lain sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan atau diperjanjikan lain.”

Penggunaan control teknologi dipakai untuk membatasi Tindakan yang tidak diizinkan oleh pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait, dan atau yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan. Selanjutnya Pasal 53 menyatakan bahwa:

- 1) Produk atau Ciptaan hak terkait yang menggunakan sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi, wajib memenuhi aturan perizinan dan persyaratan produksi yang sudah ditetapkan oleh instansi yang berwenang.
- 2) Ketentuan lebih lanjut mengenai sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan peraturan pemerintah.

Penjelasan pasal 53 disebutkan apa saja yang dimaksud sebagai sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi yaitu cakram optic, server,

komputasi awan (*cloud*), kode rahasia, *password*, *barcode*, *serial number*, teknologi deskripsi (*description*) dan enskirpsi (*encryption*).

Bagi pelanggar hak cipta dalam hal merusak teknologi pengaman dapat dikenakan sanksi pidana seperti yang sudah ada dalam pasal 112 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 dengan ketentuan sebagai berikut:

“Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 7 ayat (3) dan/atau pasal 52 untuk penggunaan secara komersial, dapat dipidana dengan penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah)”

Walaupun sudah ada ketentuan sanksi pidana bagi pelanggar hak cipta terkait teknologi pengaman namun dianggap sebagai delik aduan, sehingga kurang memberi perlindungan untuk teknologi pengaman. Kolaborasi antara teknologi pengaman dengan ketentuan hukum dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 sudah cukup baik dan memberikan perlindungan secara komperhensif. Pengaturan penggunaan teknologi pengaman mencakup perlindungan hak moral, dan hak ekonomi suatu ciptaan.

Penggunaan teknologi pengaman mempunyai manfaat bagi pencipta dalam melindungi karya ciptaannya dalam bentuk dan tersebar di digital, yang pengaturannya sudah diimplementasikan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Pentingnya HKI bagi karya-karya yang dibuat agar tidak menjadi sia-sia. Teknologi digital saat ini adalah suatu alternatif bagi para penghasil / pencipta untuk mempublikasikan hasil karyanya. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi, para pencipta sebaiknya melakukan usaha preventif dengan mendaftarkan hasil karya/ciptaannya secara legal kepada pemerintah untuk mencegah terjadinya pelanggaran Hak Cipta, Untuk mengatasi hal tersebut hukum perlu berkolaborasi dengan teknologi, dalam hal ini teknologi yang digunakan ialah teknologi pengaman. Undang- Undang No.28 tahun 2014 tentang hak cipta telah memiliki beberapa pengaturan tentang teknologi pengaman yang perlindungannya mencakup perlindungan hak moral dan hak ekonomi.

B. Saran

Teknologi digital yang diakomodasikan dalam hukum dan disesuaikan dengan perkembangan zaman diharapkan dapat berperan sebagai alat pendukung untuk mencapai tujuan hukum yaitu keadilan bagi pencipta dan karya cipta itu sendiri sendiri. Kehadiran teknologi bukan berarti merevolusi semua produk hukum yang berlaku saat ini. Tuntutan akan adanya aturan hukum baru juga tidak bisa dihindari, namun sebaiknya sifatnya sebagai penyesuaian dari perangkat hukum yang telah ada.

DAFTAR PUSTAKA

A. Sumber Buku:

- Agus Riswadi, Budi, *Doktrin Perlindungan Hak Cipta Di Era Digital* Yogyakarta, FHUII Press, 2016
- , *Pembatasan Dan Pengecualian Hak Cipta Di Era Digital* Bandung, PT Citra Aditya Bakti, 2017
- Khoirul Hidayah, *Hukum HKI Hak Kekayaan Intelektual*”, Jatim: Setara Press, 2017
- Muhammad, Abdulkadir, *Hukum dan Penelitian Hukum* Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 2004.
- Sudikno Mertokusumo, *Hukum Acara Perdata Indonesia*, Yogyakarta: Libertya, 2000
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2010
- Saidin, OK., *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta: PT. RajaGravindo Persada, 2004

B. Sumber Peraturan Perundang-Undangan:

- Indonesia, Undang-Undang Dasar 1945
- Indonesia, Undang-Undang tentang Hak Cipta, UU No. 28 Tahun 2014

C. Sumber Jurnal:

- Agus Riswandi, Budi, “*Hukum Dan Teknologi: Model Kolaborasi Hukum Dan Teknologi Dalam Kerangka Perlindungan Hak Cipta Di Internet*,” Jurnal Hukum Ius Quia Iustum No. 3 23, 2016.
- P.Merges, Robert, “Locke for The Masses: Property Rights and The Products of Collective Creativity”, *Hofstra Law Review*, 2008.

D. Internet

- <https://lawshelf.com/videocourses/moduleview/unprotected-ideas-vs-copyrightable-tangible-expressions/module-2-of-5/>.
- <https://tirto.id/kala-sineas-lokal-harus-hadapipembajakan-di-negeri-sendiri-f6vS>.