

**Hak Kekayaan Intelektual dalam Era Digital: Tantangan Hukum dan Etika dalam
Perlindungan Karya Kreatif dan Inovasi**
*Intellectual Property Rights in The Digital Age: Legal and Ethical Challenges in The
Protection of Creative Works and Innovations*

Uha Suhaeruddin

usuhaeruddin@itb-ru.ac.id

Institut Teknologi dan Bisnis (ITB) Riyadlul ‘Ulum

Keywords:

*Intellectual Property Rights,
Legal Challenges, Creative,
Innovation.*

Abstract

Intellectual Property Rights (IPR) in the digital age, face complex legal and ethical challenges along with the transformation of information technology. Creative works and innovations in the form of digital content, software, and new technologies are increasingly vulnerable to copyright infringement, data theft, and patent infringement. Through a qualitative method with an interdisciplinary approach, this research explores various legal and ethical aspects related to the protection of Intellectual Property Rights in the digital context. Technological developments such as the internet, cloud computing, and artificial intelligence have changed the way intellectual works are produced, distributed, and consumed and opened the door for global collaboration and easier access to information. It has also amplified challenges such as digital piracy and privacy violations. These challenges raise questions about the enforceability of Intellectual Property Law in a rapidly changing digital environment. Taking into account various perspectives, this study aims to address the issues at hand, integrating aspects such as privacy protection, freedom of expression, and promotion of innovation. Thus, concerted efforts from government, industry, and civil society are required to ensure that Intellectual Property Rights remain relevant and effective in supporting technological advancement and creativity in the digital age.

Kata Kunci:

Hak Kekayaan Intelektual,
Tantangan Hukum, Kreatif,
Inovasi.

Abstrak

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di era digital, menghadapi tantangan hukum dan etika yang kompleks seiring dengan transformasi teknologi informasi. Karya-karya kreatif dan inovasi dalam bentuk konten digital, perangkat lunak, dan teknologi baru semakin rentan terhadap pelanggaran hak cipta, pencurian data, dan pelanggaran paten. Melalui metode kualitatif dengan pendekatan interdisipliner, penelitian ini mengeksplorasi berbagai aspek hukum dan etika terkait perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dalam konteks digital. Perkembangan teknologi seperti internet, komputasi awan, dan kecerdasan buatan telah mengubah cara karya intelektual diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi, serta membuka pintu bagi kolaborasi global dan akses informasi yang lebih mudah. Hal ini juga telah meningkatkan tantangan seperti pembajakan digital dan pelanggaran privasi. Tantangan-tantangan ini menimbulkan pertanyaan tentang penegakan Hukum Kekayaan Intelektual dalam lingkungan digital yang berubah dengan cepat. Dengan mempertimbangkan berbagai perspektif, penelitian ini bertujuan untuk mengatasi masalah yang dihadapi, mengintegrasikan aspek-aspek seperti perlindungan privasi, kebebasan berekspresi, dan promosi inovasi. Dengan demikian, upaya bersama dari pemerintah, industri, dan masyarakat sipil diperlukan untuk memastikan bahwa Hak Kekayaan Intelektual tetap relevan dan efektif dalam mendukung kemajuan teknologi dan kreativitas di era digital.

Corresponding Author: Uha Suhaeruddin

Email: usuhaeruddin@itb-ru.ac.id



PENDAHULUAN

Di Indonesia sendiri, kehadiran ekonomi kreatif berpotensi dalam memberikan kontribusi ekonomi yang signifikan, menciptakan iklim bisnis yang positif, membangun citra dan identitas bangsa, meningkatkan keunggulan kompetitif, dan memberikan dampak sosial yang positif (Novita, Fajrin, Chamidi, & Sibilana, 2023). Hak Kekayaan Intelektual (HKI) telah menjadi landasan yang vital bagi perlindungan karya kreatif dan inovasi dalam masyarakat modern. Namun, dengan berkembangnya teknologi informasi dan digitalisasi, era digital telah menghadirkan tantangan baru yang kompleks terhadap perlindungan Hak Kekayaan Intelektual. Transformasi ini telah menciptakan pergeseran dalam cara memproduksi, mendistribusikan, dan mengonsumsi karya intelektual, memperumit kerangka hukum dan etika yang mengelilingi HKI. Hak kekayaan intelektual terdiri dari hak cipta dan hak-hak yang berkaitan dengan hak cipta yaitu hak pelaku, produser rekaman suara dan lembaga-lembaga penyiaran, merek, indikasi geografis, desain industri, paten, desain tata letak sirkuit terpadu, informasi rahasia termasuk rahasia dagang dan data test. Dari pemaparan di atas, begitu luas cakupan hak kekayaan intelektual tersebut untuk dilindungi. Salah satunya yaitu perlindungan terhadap hak cipta (Indriani, 2018).

Menurut beberapa ahli tentang definisi HKI, memberi rumusan bahwa *Intellectual Property Rights protects applicants of ideas and informations that are of commercial value* (Affandi, 2017). Penelitian terdahulu mengemukakan, bahwa Hak Milik Intelektual pada hakekatnya merupakan suatu hak dengan karakteristik khusus dan istimewa, karena hak tersebut diberikan oleh Negara (Diani, 2021). Negara berdasarkan ketentuan UU, memberikan hak khusus tersebut kepada yang berhak, sesuai dengan prosedur dan syarat-syarat yang harus dipenuhi (Utami & Indonesia, 2017).

Kreativitas dan inovasi di era teknologi informasi, perlu mendapatkan perlindungan hukum khususnya perlindungan hukum kekayaan intelektual. Tiga kekayaan intelektual yang sangat terkait diantaranya adalah hak cipta, merek dan paten (Sudaryat, Sukarsa, & Ramli, 2020). Dalam era digital, karya-karya kreatif dan inovasi tidak lagi terbatas pada format fisik, tetapi juga mencakup konten digital, perangkat lunak, dan teknologi baru yang terus berkembang. Hal ini mengakibatkan munculnya tantangan baru seperti pembajakan digital, pelanggaran hak cipta online, dan penyalahgunaan data yang sulit diatasi dengan kerangka hukum yang sudah ada. Hak Cipta merupakan bentuk kekayaan intelektual yang melindungi karya di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang mengutamakan pada keasliannya dan telah berbentuk, sedangkan merek merupakan bentuk kekayaan intelektual yang terkait langsung dengan perdagangan yang berfungsi sebagai pembeda antara produk satu dengan produk yang lain, jasa yang satu dengan jasa yang lain, jaminan kualitas, sarana promosi dan informasi asal usul barang. Sementara paten adalah kekayaan intelektual yang melindungi karya kreatif dan inovatif dibidang teknologi baik produk ataupun proses (Sudaryat et al., 2020).

Sejak tahun 1840. Pemerintah kolonial Belanda memperkenalkan undang-undang pertama mengenai perlindungan HKI pada tahun 1844 (Surniandari, 2016). Tantangan utama yang dihadapi oleh Hak Kekayaan Intelektual dalam era digital meliputi aspek hukum, teknis, dan etis. Secara hukum, perlu adaptasi yang cepat terhadap peraturan dan kebijakan yang dapat mengakomodasi dinamika lingkungan digital yang terus berubah. Di sisi lain, tantangan teknis melibatkan pengembangan teknologi baru untuk mendukung pemantauan, perlindungan, dan penegakan Hak Kekayaan Intelektual dalam konteks digital. Sementara itu, dari segi etika, dihadapkan pada pertanyaan tentang keseimbangan antara hak pencipta, kebebasan berekspresi, dan akses terbuka terhadap informasi dalam era digital.

Penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki berbagai tantangan hukum dan etika yang dihadapi dalam perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dalam era digital. Dengan menggabungkan pendekatan interdisipliner, penelitian ini akan mengeksplorasi isu-isu kunci seperti pembajakan digital, privasi data, dan kebebasan berekspresi dalam konteks perlindungan HKI. Selain itu, penelitian ini juga akan membahas implikasi praktis dari isu-isu ini terhadap inovasi, kreativitas, dan perkembangan teknologi dalam masyarakat digital yang semakin terhubung. Dengan memahami kompleksitas dan dampak dari tantangan hukum dan etika yang terkait dengan Hak Kekayaan Intelektual dalam era digital,

diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi signifikan dalam merumuskan kebijakan yang relevan, praktek terbaik, dan solusi inovatif untuk menjaga keberlangsungan kreativitas dan inovasi di tengah kemajuan teknologi yang pesat.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam studi tentang “Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Dalam Era Digital: Tantangan Hukum Dan Etika Dalam Perlindungan Karya Kreatif Dan Inovasi” mencakup pendekatan yang komprehensif dan dapat menghasilkan pemahaman yang mendalam tentang isu-isu yang terkait. Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Pendekatan interdisipliner dalam metode penelitian ini adalah pendekatan yang mengintegrasikan konsep, metode, dan teori dari berbagai disiplin ilmu untuk memahami suatu masalah atau fenomena secara holistik. Pendekatan interdisipliner cukup relevan dalam penelitian ini karena isu-isu yang terkait melibatkan bidang-bidang yang beragam seperti hukum, teknologi, etika, ekonomi, dan sosiologi.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

a. Karya Kreatif Dan Inovatif Sebagai Kekayaan Intelektual Yang Layak Dilindungi Hak Cipta

Kekayaan Intelektual (disingkat KI) adalah terjemahan resmi dari *Intellectual Property Rights* (IPRs). Berdasarkan substansinya, KI berhubungan erat dengan benda tidak berwujud serta melindungi karya intelektual yang lahir dari cipta, rasa dan karya manusia (Sudaryat et al., 2020). Karya kreatif dan inovatif memainkan peran penting dalam pengembangan budaya, teknologi, dan masyarakat secara keseluruhan. Perlindungan hak cipta adalah salah satu cara untuk mendorong para pencipta, penulis, seniman, dan inovator untuk terus menciptakan karya-karya baru (Ramli, Sh, & Arb, 2021). Beberapa alasan mengapa karya kreatif dan inovatif layak dilindungi oleh hak cipta antara lain untuk mendorong inovasi, mempromosikan pertumbuhan ekonomi, menjaga kualitas, mendorong penyebaran pengetahuan serta penghargaan terhadap pencipta.

Hak cipta merupakan hasil atau penemuan yang merupakan kreativitas manusia di bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan. Masalah hak cipta adalah masalah yang sangat luas, karena tidak saja menyangkut hak-hak individu yang berada dalam lingkungan nasional, namun ia sudah merupakan masalah yang sudah menyebar dan pembahasan dalam lingkungan internasional (Labetubun, 2019). Hak Cipta merupakan jenis kekayaan intelektual yang paling sering dikaitkan dengan pertumbuhan industri kreatif terkait teknologi. Undang-Undang yang mengatur mengenai hak cipta sekarang adalah Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 yang menggantikan Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta. Menurut Pasal 1 Ayat (1) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Hak Cipta merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan ditunjukkan dalam bentuk nyata. Ciptaan adalah setiap karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kesekapatan, keterampilan, atau keahlian yang dieskpresikan dalam bentuk nyata (Sudaryat et al., 2020).

Hak cipta sebagai hak eksklusif mengacu pada hak yang diberikan kepada pemegang hak cipta untuk melakukan sejumlah tindakan tertentu yang hanya dapat dilakukan atau dengan izin pencipta tersebut. Hal ini termasuk hak untuk memperbanyak, mendistribusikan, mengalihkan, dan melakukan karya ciptaan tersebut. Di bawah konsep ini, hanya pemegang hak cipta yang memiliki kekuasaan eksklusif untuk menggunakan karya tersebut dalam cara-cara tertentu.

b. Perlindungan Merek Sebagai Penguatan Perlindungan Hak Cipta

Merek, saat ini diatur dalam Undang-Undang No. 20 Tahun 2016 Tentang Merek dan Indikasi Geografis. Berdasarkan Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang No. 20 Tahun 2016 Tentang Merek dan Indikasi Geografis, merek merupakan tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk dua dimensi dan/atau tiga dimensi, suara, hologram, atau kombinasi dari dua atau lebih unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa. Merek terdiri dari merek dagang dan merek jasa (Sudaryat et al., 2020).

Merek dagang adalah simbol, kata, frasa, gambar, atau kombinasi dari elemen-elemen tersebut yang digunakan untuk mengidentifikasi dan membedakan produk atau jasa dari satu penyedia dengan penyedia lainnya. Merek dagang bertindak sebagai penanda identitas yang membedakan produk atau jasa tertentu dari yang lain di pasar. Merek dagang berfungsi sebagai alat untuk mengidentifikasi suatu produk atau karya yang membedakannya dengan pesaing lain di pasar, sebagai perlindungan hukum untuk mencegah penggunaan yang tidak sah atau penyalahgunaan oleh pihak lain, serta sebagai nilai komersial dimana merek yang terkenal dan dihargai oleh konsumen cenderung memberikan keunggulan kompetitif bagi pemilik merek dalam memasarkan produk atau jasa mereka.

Merek jasa merupakan jenis merek dagang yang digunakan untuk mengidentifikasi dan membedakan jasa yang ditawarkan oleh suatu perusahaan atau individu dari jasa yang ditawarkan oleh pesaing. Berbeda dengan merek produk yang terkait dengan barang fisik, merek jasa terkait dengan pengalaman atau layanan yang diberikan kepada konsumen. Merek jasa berfungsi sebagai alat untuk mengidentifikasi dan diferensiasi yang digunakan untuk mengidentifikasi dan membedakan jasa tertentu dari yang lain di pasar. Ini dapat mencakup jasa profesional seperti konsultan, perawatan kesehatan, perbankan, Merek jasa sering kali terkait dengan pengalaman pelanggan. Layanan yang berkualitas dapat meningkatkan reputasi merek, membangun kesetiaan pelanggan, dan memberikan keunggulan kompetitif. Oleh karena itu, merek jasa sering kali terkait dengan citra merek yang dibangun melalui interaksi langsung antara penyedia jasa dan konsumen pariwisata, atau jasa hiburan.

c. Perlindungan Paten

Industri kreatif dan inovatif yang dikembangkan oleh perusahaan-perusahaan rintisan perlu mendapatkan perlindungan paten. Paten merupakan kekayaan intelektual yang melindungi invensi baik produk atau proses dibidang teknologi. Paten adalah hak eksklusif yang diberikan kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya disebut Paten (Sudaryat et al., 2020). Perlindungan paten adalah salah satu aspek penting dalam perlindungan hak kekayaan intelektual yang memberikan hak eksklusif kepada pemilik paten untuk mencegah orang lain memproduksi, menggunakan, menjual, atau mendistribusikan penemuan mereka tanpa izin (Edyson & Rafi, 2024).

Beberapa hal terkait perlindungan paten antara lain terkait penemuan yang dapat dipatenkan, dimana suatu penemuan dapat dipatenkan haruslah memenuhi kriteria tertentu, seperti harus merupakan penemuan yang baru, bermanfaat secara industri, dan tidak tercakup dalam penemuan yang sudah ada sebelumnya (Yodo, 2016). Jenis paten, termasuk paten utilitas (yang meliputi penemuan atau perbaikan baru dari proses, mesin, atau produk), paten desain (yang meliputi desain atau tata letak yang orisinal dan dekoratif), dan paten tanaman (yang melindungi varietas baru dari tanaman yang dihasilkan). Proses pendaftarannya, dimana proses pendaftaran paten melibatkan pengajuan aplikasi paten ke kantor paten yang berwenang yang kemudian akan memeriksa keaslian penemuan dan memutuskan apakah untuk memberikan paten. Proses ini bisa memakan waktu dan biaya, tetapi memberikan perlindungan hukum yang kuat jika paten diberikan. Durasi perlindungan, biasanya perlindungan paten berlaku untuk jangka waktu tertentu yang bervariasi tergantung pada jenis paten dan yurisdiksi hukum. Namun, secara umum paten biasanya berlaku selama 20 tahun dari tanggal pengajuan aplikasi. Serta penggunaan paten, pemegang paten dapat menggunakan paten mereka untuk melisensikan penemuan mereka kepada pihak lain, menjual hak paten, atau menggunakan paten tersebut untuk kepentingan sendiri dalam mengembangkan dan memasarkan produk atau proses yang melibatkan penemuan tersebut.

Di Indonesia, perlindungan paten diatur oleh Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten. Undang-undang ini merupakan kerangka hukum utama yang mengatur seluruh aspek terkait dengan paten, termasuk proses pendaftaran, hak dan kewajiban pemegang paten, serta prosedur penegakan hukum. Peraturan perundang-undangan ini mengatur mengenai patentability atau penetapan kriteria untuk menentukan apakah suatu penemuan layak dipatenkan, termasuk persyaratan bahwa penemuan tersebut harus memiliki tingkat kebaruan, melibatkan tingkat peningkatan aktivitas inventif, dan dapat digunakan secara industri. Proses pendaftaran termasuk persyaratan dokumen dan prosedur yang harus diikuti oleh pemilik penemuan untuk mendapatkan perlindungan paten. Hak pemegang paten, lisensi paten, pemeliharaan paten, serta penegakan hukum. Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Kemenkumham) melalui Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual merupakan lembaga yang bertanggung jawab atas penerapan undang-undang paten di Indonesia. Peraturan

pelaksana dan pedoman teknis juga diterbitkan untuk menjelaskan implementasi Undang-Undang Paten Indonesia.

d. Strategi Inovasi

Menurut *Hunger* dan *Wheelen* yang menyatakan bahwa strategi merupakan rumusan perencanaan komprehensif tentang bagaimana perusahaan akan mencapai misi dan tujuannya. Strategi akan memaksimalkan keunggulan kompetitif dan meminimalkan keterbatasan bersaing. Keunggulan bersaing adalah perkembangan dari nilai yang mampu diciptakan perusahaan untuk pembelinya (Novita et al., 2023). Strategi inovasi adalah rencana atau pendekatan yang dirancang untuk mendorong dan memfasilitasi proses inovasi dalam suatu organisasi (Iswahyudi et al., 2023). Beberapa strategi umum yang digunakan untuk mendorong inovasi antara lain budaya inovasi, fokus pada pelanggan, kemitraan dan kolaborasi, pengembangan produk dan layanan, pembangunan kapabilitas inovasi, manajemen risiko, serta pemantauan dan evaluasi.

Membangun budaya yang mendukung inovasi adalah kunci dalam strategi inovasi. Hal ini mencakup mengembangkan lingkungan kerja yang terbuka terhadap gagasan baru, mendorong kreativitas, dan memperbolehkan risiko dan kegagalan sebagai bagian dari proses belajar (Syafaruddin, Asrul, Mesiono, Wijaya, & Usiono, 2016). Selain itu, memahami kebutuhan dan keinginan pelanggan adalah pondasi penting untuk inovasi yang sukses. Strategi inovasi harus mencakup penelitian pasar yang mendalam dan umpan balik pelanggan yang terus-menerus untuk mengidentifikasi peluang inovasi yang relevan (Hartatik et al., 2023). Bermitra dengan organisasi atau individu lain juga dapat memperluas cakupan ide dan sumber daya, serta memungkinkan akses ke pengetahuan dan keahlian tambahan. Kolaborasi dengan universitas, lembaga riset, atau perusahaan lain dapat mempercepat proses inovasi (Hendrawan, 2019). Strategi inovasi harus mencakup pengembangan produk dan layanan baru yang relevan dengan pasar dan kebutuhan pelanggan. Ini bisa melibatkan penyempurnaan produk yang sudah ada, penciptaan produk baru, atau pengembangan solusi yang sepenuhnya baru untuk masalah yang ada (Rachmat et al., 2023).

Dalam hal ini membangun kapabilitas internal untuk inovasi juga merupakan kunci yang dapat mencakup pelatihan karyawan dalam keterampilan kreatif, pengembangan proses inovasi yang efektif, dan alokasi sumber daya yang tepat untuk proyek inovasi. Dalam strategi inovasi, seringkali melibatkan risiko tetapi risiko ini dapat dikelola dengan baik melalui penggunaan strategi manajemen risiko yang tepat. Hal ini termasuk melakukan evaluasi risiko secara teratur, menguji dan merencanakan proyek inovasi dengan baik, dan memiliki rencana darurat jika terjadi kegagalan. Maka dari itu, strategi inovasi harus mencakup proses pemantauan dan evaluasi yang teratur untuk mengukur keberhasilan inisiatif inovasi, mengidentifikasi peluang untuk perbaikan, dan memastikan bahwa inovasi terus-menerus ditingkatkan.

e. Tantangan Hukum Dalam Perlindungan Karya Kreatif Dan Inovasi

Saat ini, perkembangan digitalisasi yang semakin masif telah banyak mempengaruhi kehidupan manusia dalam struktur sosial dan ekonomi dunia. Teknologi mengambil peran penting yang tidak bisa dipisahkan dari kehidupan manusia modern (Ziliwu, Ndruru, Marbun, & Hamonangan, 2023). Perlindungan karya kreatif dan inovasi melalui hak kekayaan intelektual, seperti hak cipta, paten, dan merek dagang, seringkali dihadapkan pada sejumlah tantangan hukum yang kompleks. Beberapa tantangan utama yang seringkali dihadapi antara lain terkait perubahan teknologi, kekurangan harmonisasi hukum, tantangan dalam penegakan hukum, pertarungan hukum dan biaya, tantangan etis, penyesuaian hukum terhadap perkembangan baru, serta ketidakseimbangan antara hak pemilik dan akses public (Dewi, Utami, & Saady, 2024).

Perkembangan teknologi, terutama di era digital telah mengubah cara karya kreatif dan inovasi diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi. Hal ini menciptakan tantangan baru dalam memastikan perlindungan yang efektif terhadap karya tersebut, termasuk masalah seperti pembajakan digital dan pelanggaran hak cipta online. Selain itu, ketidakselarasan antara hukum hak kekayaan intelektual di berbagai yurisdiksi dapat menciptakan kesulitan dalam melindungi karya-karya di tingkat global. Berbagai peraturan dan ketentuan hukum yang kompleks dapat membuat proses perlindungan menjadi rumit bagi pencipta dan inovator. Penegakan hukum terhadap pelanggaran hak kekayaan intelektual seringkali sulit dan mahal. Pelanggar mungkin beroperasi di berbagai yurisdiksi yang sulit dijangkau, sementara teknologi digital dapat membuat sulit untuk melacak dan menindak pelanggaran secara efektif.

Hal lainnya berupa pertarungan hukum untuk melindungi karya kreatif dan inovasi dapat menjadi mahal dan memakan waktu. Biaya litigasi yang tinggi dapat menjadi hambatan bagi pencipta dan inovator yang ingin mempertahankan hak kekayaan intelektualnya. Dalam beberapa kasus, terdapat pertanyaan etis seputar hak kekayaan intelektual, terutama dalam konteks akses ke obat-obatan esensial, teknologi yang diperlukan untuk mengatasi masalah lingkungan, atau akses ke pengetahuan dalam pendidikan. Maka diperlukan adanya penyesuaian hukum terhadap perkembangan baru dimana Hukum hak kekayaan intelektual perlu terus disesuaikan dengan perkembangan baru dalam teknologi, ekonomi, dan budaya. Ini memerlukan pembaruan regulasi dan kebijakan untuk memastikan perlindungan yang efektif terhadap karya-karya kreatif dan inovatif. Sehingga tidak akan ada ketegangan antara hak pemilik hak kekayaan intelektual untuk mengendalikan dan memperoleh keuntungan dari karya-karya mereka, dan kepentingan masyarakat untuk akses terhadap informasi, budaya, dan inovasi. Melalui pendekatan yang holistik dan terus-menerus dalam pengembangan hukum dan kebijakan yang memperhitungkan tantangan-tantangan ini, kita dapat menciptakan lingkungan yang mendukung bagi inovasi dan perlindungan karya kreatif.

KESIMPULAN

Secara keseluruhan, perdebatan tentang hak kekayaan intelektual dalam era digital menyoroti tantangan yang kompleks dalam perlindungan karya kreatif dan inovasi. Era digital telah menghadirkan sejumlah tantangan hukum dan etika yang kompleks dalam melindungi karya kreatif dan inovasi. Salah satu tantangan utama adalah pembajakan dan pelanggaran hak, dimana perkembangan teknologi digital telah memperumit masalah ini karena memudahkan produksi dan distribusi karya. Hal ini menimbulkan tantangan bagi hukum untuk menegakkan perlindungan hak cipta secara efektif. Selain itu, tantangan etika dalam akses dan penggunaan yang adil menjadi penting untuk menemukan keseimbangan antara hak pemilik kekayaan intelektual dan kebutuhan masyarakat untuk mengakses informasi, budaya, dan inovasi. Konsep penggunaan yang adil atau "fair use" menjadi relevan dalam konteks ini.

Di era digital, perlindungan privasi dan keamanan data juga menjadi perhatian utama. Perlindungan hukum harus mencakup aspek-aspek ini untuk melindungi kepentingan pribadi dan bisnis. Perubahan teknologi yang cepat menuntut hukum untuk beradaptasi secara cepat pula, sehingga perlindungan hukum harus responsif terhadap perubahan-perubahan ini. Selain itu, kolaborasi antara pemerintah, industri, akademisi, dan masyarakat sipil sangat penting dalam mengatasi tantangan hukum dan etika dalam perlindungan karya kreatif dan inovasi. Pendekatan holistik yang melibatkan berbagai pihak dapat membantu menciptakan solusi yang lebih efektif. Dengan memahami tantangan-tantangan ini, pemerintah, lembaga internasional, dan berbagai pemangku kepentingan dapat bekerja sama untuk mengembangkan regulasi dan kebijakan yang mempromosikan inovasi dan kreativitas, sambil melindungi kepentingan hak kekayaan intelektual dan kepentingan masyarakat secara umum.

REFERENSI

- Affandi, Bellah Putri. (2017). Analisis Hak Kekayaan Intelektual sebagai objek wakaf dalam upaya meningkatkan perekonomian di Indonesia. *Al-Awqaf: Jurnal Wakaf Dan Ekonomi Islam*, 10(2), 162–183.
- Dewi, Irra Chrisyanti, Utami, Eva Yuniarti, & Saady, Adhy Firdaus. (2024). *Manajemen Bisnis Internasional: Strategi dan Tantangan*. PT. Arunika Aksa Karya.
- Diani, Rosida. (2021). Analisis Yuridis Hak Cipta Sebagai Objek Wakaf. *Jurnal Hukum Tri Pantang*, 7(2), 153–164.
- Edyson, David, & Rafi, Muhammad. (2024). Perlindungan Hukum Mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual. *Jurnal Kewarganegaraan*, 8(1), 930–939.
- Hartatik, Hartatik, Rukmana, Arief Yanto, Efitra, Efitra, Mukhlis, Iqbal Ramadhani, Aksenta, Almasari, Ratnaningrum, Luh Putu Rara Ayu, & Efdison, Zefri. (2023). *TREN TECHNOPRENEURSHIP: Strategi & Inovasi Pengembangan Bisnis Kekinian dengan Teknologi Digital*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Hendrawan, Muhammad Rosyihan. (2019). *Manajemen Pengetahuan: Konsep dan Praktik Berpengetahuan pada Organisasi Pembelajaran*. Universitas Brawijaya Press.
- Indriani, Iin. (2018). *Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya*

- Musik. *Jurnal Ilmu Hukum*, 7(2), 246–263.
- Iswahyudi, Muhammad Subhan, Irianto, Irianto, Salong, Amjad, Nurhasanah, Nurhasanah, Leuwol, Ferdinand Salomo, Januaripin, Muhamad, & Harefa, Edward. (2023). *Kebijakan Dan Inovasi Pendidikan: Arah Pendidikan di Masa Depan*. PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Labetubun, Muchtar Anshary Hamid. (2019). Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (E-Book) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual. *Sasi*, 24(2), 138–149.
- Novita, Deylla Eka, Fajrin, Ahmad Hanif, Chamidi, Achmad Luthfi, & Sibilana, Annas Ribab. (2023). Inovasi Produk Industri Kreatif Tenun Ikat Bandar Kota Kediri: Strategi Dan Tantangan. *Journal Creative Economics and Trading Halal Ecosystem*, 1(01), 7–12.
- Rachmat, Zul, Baali, Yongker, Rukmana, Arief Yanto, Wonua, Almansyah Rundu, Sudirjo, Frans, Handiman, Unang Toto, Ekopriyono, Adi, & Irawan, Irly Artiara. (2023). *Pengembangan Kewirausahaan*. Get Press Indonesia.
- Ramli, H. Ahmad M., Sh, M. H., & Arb, F. C. B. (2021). *Hak Cipta Disrupsi Digital Ekonomi Kreatif*. Penerbit Alumni.
- Sudaryat, Sudaryat, Sukarsa, Dadang Epi, & Ramli, Ahmad M. (2020). Perlindungan kekayaan intelektual karya kreatif dan inovatif bisnis startup di indonesia dalam era industri 4.0 dan society 5.0. *ACTA DIURNAL Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan*, 4(1), 68–82.
- Surniandari, Artika. (2016). UUTE Dalam Melindungi Hak Cipta Sebagai Hak Atas Kekayaan Intelektual (HKI) Dari Cybercrime. *Cakrawala-Jurnal Humaniora*, 16(1).
- Syafaruddin, Syafaruddin, Asrul, Asrul, Mesiono, Mesiono, Wijaya, Candra, & Usiono, Usiono. (2016). *Inovasi pendidikan: suatu analisis terhadap kebijakan baru pendidikan*.
- Utami, Penny Naluria, & Indonesia, HAMR. (2017). Keadilan Bagi Narapidana di Lembaga Pemasyarakatan. *J. Penelit. Huk. E-Issn*, 2579, 8561.
- Yodo, Sutarman. (2016). Perlindungan Hak Paten (Studi Komparatif Lingkup Perlindungan di Berbagai Negara). *Fiat Justisia: Jurnal Ilmu Hukum*, 10(4), 697–714.
- Ziliwu, Alfonsus Syukur Hadirat, Ndruru, Utusama, Marbun, Jaminuddin, & Hamonangan, Alusianto. (2023). Tinjauan Yuridis Non Fungible Token (NFT) Dari Aspek Hukum Benda Dan Hak Kekayaan Intelektual. *JURNAL RECTUM: Tinjauan Yuridis Penanganan Tindak Pidana*, 5(1), 1237–1246.

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

- Undang-undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta
Undang-undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Pengganti UU sebelumnya)
Undang-undang No. 20 Tahun 2016 Tentang Merek dan Indikasi Geografis
Undang-undang No.13 Tahun 2016 Tentang Paten