

Perlindungan Hak Ekonomi Melalui Optimalisasi Royalti Pada Konten Perfilman Dalam Platform Digital

Protection of Economic Rights Through Royalty Optimization on Film Content in Digital Platforms

Gabrielle Bening Kalbu ^{1*}, Ahmad M. Ramli ², Tasya Safiranita Ramli ³

¹ Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran, Sumedang, Indonesia.

² Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran, Sumedang, Indonesia.

³ Fakultas Hukum, Universitas Padjadjaran, Sumedang, Indonesia.

*Corresponding author email: gabrielle20001@mail.unpad.ac.id

Paper

Submitted

27-09-2024

Accepted

24-10-2024

Abstrak

Kehadiran platform digital berbasis *video-on-demand* (VoD) telah mengubah pola distribusi dan pemasaran film dari metode konvensional ke digital yang lebih efisien dan menjangkau audiens lebih luas. Namun, transisi ini juga menghadirkan tantangan baru, khususnya terkait perlindungan hak cipta dan hak terkait, terutama dalam pembagian royalti sebagai hak ekonomi pencipta. Penelitian ini bertujuan mengkaji kerangka hukum yang berlaku dan urgensi penyusunan sistem pembagian royalti yang adil dalam distribusi film digital. Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan deskriptif-analitis terhadap bahan hukum primer. Hasil penelitian menunjukkan belum adanya mekanisme standar pembagian royalti, terutama untuk film yang dipasarkan secara digital. Praktik yang ada masih bergantung pada kontrak individual yang bervariasi dan minim pengawasan hukum, sehingga berisiko merugikan pencipta dan pemilik hak. Penelitian ini menyimpulkan bahwa diperlukan kerangka hukum yang komprehensif dan adaptif. Disarankan agar pemerintah dan pemangku kepentingan menyusun regulasi pembagian royalti berbasis digital yang adil, transparan, dan responsif terhadap perkembangan teknologi.

Kata Kunci

Hak Cipta; Hak Terkait; Royalti; Perfilman; Platform Digital.

Abstract

The emergence of digital platforms based on *video-on-demand* (VoD) has transformed the distribution and marketing of films from conventional methods to more efficient digital systems that reach wider audiences. However, this transition also presents new challenges, particularly in protecting copyright and related rights, especially regarding the distribution of royalties as part of the creator's economic rights. This study aims to examine the current legal framework and the urgency of establishing a fair royalty distribution system in the digital film industry. Using a normative juridical method with a descriptive-analytical approach, the study analyzes relevant primary legal sources. The findings show that there is no standardized mechanism for royalty distribution among copyright holders and related rights owners, particularly for works distributed via digital platforms. Royalty agreements are often based on private contracts that vary significantly and lack legal oversight, leaving creators vulnerable to exploitation. The study concludes that a comprehensive and adaptive legal framework is urgently needed. It is recommended that the government and industry stakeholders develop clear, transparent, and equitable digital-based royalty distribution regulations to ensure fair compensation for all rights holders.

Keywords

Copyright; Digital Platform; Film; Related Rights; Royalties.



Copyright: © 2024 by the authors. This open-access article is distributed under the terms and conditions of the [Creative Commons Attribution CC-BY 4.0 license](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/).



1. Pendahuluan

Perkembangan teknologi digital telah mengubah lanskap industri kreatif secara signifikan. Pada era digital, hampir semua aspek kehidupan tidak dapat dipisahkan dari internet dan teknologi. Tingkat digitalisasi yang semakin tinggi mendorong masyarakat untuk menggunakan teknologi dengan cara yang lebih inovatif, terutama dalam hal yang dapat mendukung perekonomian.[1] Dengan kemajuan teknologi saat ini, karya seni seperti lagu, buku, dan film telah bertransformasi menjadi objek digital dan dapat dibagikan dan digunakan melalui berbagai platform digital di internet.

Pada perkembangannya, proses distribusi dan produk yang didistribusikan semakin berkembang dan beragam, salah satu contohnya adalah karya sinematografi atau film. Selain mempengaruhi cara pembuatan film, perkembangan teknologi dan Internet juga telah mempengaruhi cara pendistribusian dan pemasaran film. Pendistribusian dan pemasaran karya perfilman kini tidak hanya dapat dilakukan melalui layar lebar, televisi, dan kaset vcd saja, namun dapat juga melalui berbagai platform *digital over the top* (OTT) seperti Disney+ Hotstar, Netflix, Hulu, Vidio, Iflix, Viu, Bioskoponline, dll. Platform digital OTT menyediakan layanan streaming film dengan sistem *video-on-demand* (VoD). VoD merupakan istilah yang digunakan bagi layanan streaming konten digital yang didistribusikan langsung kepada pengguna melalui internet dan media OTT.[2] Berbeda dengan platform TV konvensional yang mengandalkan kabel dan antena serta memiliki siaran tayang yang telah terjadwal, streaming film dengan sistem VoD tergolong lebih fleksibel karena menyediakan konten tontonan yang bervariasi sehingga memungkinkan pengguna untuk memilih film apa pun yang tersedia pada platform digital bersangkutan sesuai dengan preferensi pengguna, serta dapat diakses kapan saja dan dimana saja selama perangkat terkoneksi ke internet.

Dengan hadirnya platform digital berbasis *video-on-demand* (VoD), distribusi dan pemasaran film telah beralih dari metode konvensional ke metode digital yang lebih efisien dan mampu menjangkau audiens yang lebih luas di berbagai negara, sehingga menciptakan peluang baru bagi pembuat film untuk memonetisasi karya mereka secara lebih efektif. Kemudahan aksesibilitas film yang ditawarkan oleh platform digital ini tentu saja membawa daya tarik bagi masyarakat. Jumlah pelanggan dan layanan OTT di Indonesia telah meningkat sejak pandemi, yang secara tidak langsung mendorong pertumbuhan ekonomi digital negara. Peningkatan ini didorong oleh pajak sebesar 10% yang dikenakan pada platform OTT yang beroperasi di Indonesia. Selain itu platform digital VoD juga memberikan wadah bagi Production House lokal untuk menayangkan konten mereka secara khusus di platform tersebut.[3] Platform Digital berperan sebagai alat untuk mendorong kreativitas di era digital ini, dengan berupa sekumpulan sumber daya digital yang berisi konten dan layanan yang memungkinkan produsen dan konsumen berinteraksi untuk menciptakan suatu *value*.[4]

Di Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) telah memberikan dasar hukum untuk melindungi hak cipta dan hak terkait. Perlindungan atas ciptaan ilmiah, kesusastraan, dan karya artistik bagi pencipta dikenal dengan istilah Hak Cipta. Hak cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengontrol penggunaan karya ciptanya, termasuk penggunaan pada platform digital.[5] UU Hak Cipta mengatur mengenai hak eksklusif bagi pencipta dan pemegang hak untuk mengeksploitasi karya mereka, termasuk hak untuk menerima royalti dari penggunaan karya mereka oleh pihak lain. Hak ekonomi merupakan salah satu hak eksklusif yang harus dilindungi oleh hukum, terutama terkait dengan hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari penggunaan karya mereka, seperti melalui royalti. Berdasarkan Pasal 9 Ayat (1) UU Hak Cipta, pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak ekonomi atas ciptaannya, yang mencakup hak untuk mengumumkan, memperbanyak, dan mendistribusikan karya mereka. Dalam konteks distribusi digital, hak ekonomi ini juga mencakup hak untuk menerima royalti dari penggunaan karya yang didistribusikan melalui platform digital. Menurut Pasal 1 angka 21 UU Hak Cipta, Royalti dapat diartikan sebagai imbalan atas pemanfaatan Hak Ekonomi suatu Ciptaan atau Produk Hak Terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait. Royalti hak cipta umumnya dibayarkan kepada Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) dalam bentuk persentase dari pendapatan yang dihasilkan dari penjualan salinan karya yang memiliki hak cipta, atau sebagai biaya tetap per unit yang terjual. Besaran nilai royalti tidak diatur

dalam Undang-Undang, melainkan ditentukan berdasarkan kesepakatan yang telah dibuat oleh para pihak yang bersangkutan.

Ketertarikan akan keuntungan materil dan potensi ekonomi yang tinggi merupakan latar belakang seseorang tertarik untuk mendapat manfaat ekonomi dari karya yang dilindungi oleh hak cipta. Ketertarikan tidak hanya berasal dari pihak lain bukan pencipta melainkan datang dari pencipta itu sendiri dengan sama-sama melihat peluang komersialisasi atas suatu ciptaannya yang dilindungi. Bahkan tidak hanya ciptaan domestik saja, tetapi juga ciptaan yang dilindungi di luar negeri. Hal ini melandasi adanya kesepakatan antara pencipta dan pihak yang menginginkan hak ekonomi. Platform digital berbasis VoD dapat memiliki hak distribusi dan pemasaran film yang akan mereka tayangkan di platformnya dengan sistem beli putus (*lump sum payment*) dan juga perjanjian lisensi. Perjanjian lisensi adalah kontrak tertulis antara pencipta dan pemegang hak cipta yang memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan hak cipta film dalam bentuk tertentu, seperti menampilkan, mendistribusikan, mengumumkan, atau memasarkan. Kesepakatan antara pencipta dan orang yang akan diberi kuasa mendapatkan hak ekonomi umumnya berbentuk perjanjian lisensi.[6] Pembayaran royalti atas hak cipta perfilman umumnya diatur berdasarkan perjanjian lisensi yang dibuat oleh produser dan penyedia layanan pemasaran film, seperti saluran televisi, platform digital VoD, dan bioskop.

Platform digital membuka peluang baru bagi distribusi film secara global, namun di sisi lain, model bisnis baru ini memerlukan pengaturan yang lebih jelas mengenai hak dan kewajiban semua pihak yang terlibat. Meskipun UU Hak Cipta telah mengatur mengenai hak moral dan hak ekonomi, masih terdapat kekosongan dalam pengaturan mengenai sistem pembagian royalti yang adil untuk karya yang dipasarkan melalui platform digital. UU Hak Cipta belum secara khusus mengatur mekanisme pembagian royalti dalam konteks distribusi digital, terutama melalui platform VoD. Saat ini, pembagian royalti pada platform digital dilakukan melalui perjanjian kontrak antara pencipta dan platform, yang sering kali tidak diatur secara transparan atau adil. Banyak pencipta menerima pembayaran beli putus (*lump sum payment*) dan tidak mendapatkan royalti tambahan atas keuntungan yang dihasilkan oleh platform dari karya mereka. Hal ini menyebabkan ketidakadilan dalam distribusi keuntungan, terutama karena platform digital mampu meraup keuntungan yang signifikan dari karya tersebut. Hal ini menimbulkan ketidakpastian bagi para pemegang hak, yang berpotensi tidak mendapatkan kompensasi yang adil sesuai dengan manfaat ekonomi yang dihasilkan. Selain itu, pengawasan terhadap distribusi konten di platform digital juga menjadi lebih kompleks, karena melibatkan banyak pemangku kepentingan dari berbagai yurisdiksi. Ketiadaan standar yang baku mengenai sistem pembagian royalti di era digital ini menyebabkan adanya kekosongan hukum yang dapat merugikan pemegang hak cipta dan hak terkait

Untuk mengatasi masalah ini, diperlukan pembaruan dalam kerangka hukum yang ada serta pengembangan mekanisme yang lebih transparan dan adil dalam pengelolaan dan pembagian royalti di industri perfilman digital. Oleh karena itu, pentingnya peran lembaga manajemen kolektif (LMK) dalam mengelola hak cipta dan hak terkait, termasuk mengatur distribusi royalti secara efektif. Pembentukan LMK yang berfokus pada industri perfilman digital dapat menjadi solusi untuk memastikan bahwa setiap pemegang hak menerima kompensasi yang layak atas kontribusi mereka. Selain itu, peran LMK juga penting untuk mengatasi masalah yang terkait dengan kompleksitas dalam pengawasan distribusi konten di platform digital, yang sering melibatkan berbagai yurisdiksi hukum dan pihak-pihak dari negara yang berbeda.

Menurut teori hukum transformatif yang dikemukakan oleh Ahmad M. Ramli, hukum tidak hanya sebagai asas dan norma yang menjamin keadilan, kepastian, dan ketertiban, tetapi juga dapat dijadikan sebagai infrastruktur yang membantu transformasi masyarakat dan pelaksanaan pembangunan yang juga melibatkan lembaga negara berikut proses penegakan dan pembentukan di dalamnya.[7] Dalam konteks ini, hukum dipandang sebagai alat yang lebih dinamis, bukan hanya sebagai perangkat regulatif, tetapi juga sebagai instrumen yang proaktif dalam mengarahkan perubahan sosial. Hal ini mencakup peran hukum dalam membentuk, mengawasi, dan menegakkan aturan-aturan yang mendukung perkembangan teknologi dan digitalisasi. Hukum transformatif tidak hanya mengatur masyarakat berdasarkan norma yang ada, tetapi

juga menyesuaikan dan merespons perubahan zaman, membantu masyarakat beralih dari era konvensional ke era modern yang penuh dengan tantangan baru. Pada era digital, hukum transformatif berperan sebagai landasan yang memungkinkan perubahan sosial terjadi dengan cara yang terorganisir dan adil, sekaligus memberikan perlindungan terhadap dampak negatif dari perkembangan teknologi. Teori hukum transformatif Ahmad M. Ramli menempatkan hukum sebagai aktor sentral dalam era digital, bukan hanya sebagai pengatur, tetapi juga sebagai fasilitator perubahan yang memungkinkan masyarakat untuk beradaptasi dan berkembang di tengah transformasi global. Pendekatan ini relevan apabila dihubungkan dengan konteks Indonesia yang saat ini sedang mengalami transformasi dalam struktur sosial dan ekonomi akibat digitalisasi. Hal ini mendukung diperlukan adanya kerangka hukum yang fleksibel dan adaptif untuk mengakomodasi perubahan tersebut.

Topik mengenai royalti di bidang perfilman ini sebelumnya pernah dibahas dalam beberapa penelitian. Penelitian pertama oleh Antonio Rajoli Ginting (2021) dengan judul “Tinjauan Hukum Sistem Pemberian Royalti Bagi Pemain Film”. Penelitian tersebut menganalisa aturan pemberian royalti bagi pemain film.[8] Kemudian penelitian kedua oleh Kadenza Adistya Tamara Indratmo (2022) dengan judul “Tinjauan Hukum Perlindungan Hak Cipta Film Dokumenter dan Peluang Hak Ekonomi Insan Perfilman Dokumenter Di Indonesia” yang mengkaji mengenai pemberian hak ekonomi bagi insan perfilman dalam film dokumenter.[9] Berbeda dengan penelitian-penelitian terdahulu yang umumnya berfokus pada perlindungan hak ekonomi pemain film dalam konteks distribusi konvensional, penelitian ini lebih berfokus pada pembahasan tentang royalti bagi seluruh insan perfilman dalam terutama pada film yang dipasarkan melalui platform digital. Penelitian ini menawarkan kebaruan yang signifikan dalam konteks peraturan dan perlindungan hak cipta di era digital, khususnya dalam hal sistem pembagian royalti pada platform VoD. Selain itu, penelitian ini juga menyoroti pentingnya LMK Perfilman dalam mengelola dan mendistribusikan royalti secara efektif. LMK dapat berperan sebagai mediator antara pencipta dan platform digital, memastikan bahwa pembagian royalti dilakukan dengan adil dan sesuai dengan kontribusi setiap pihak yang terlibat dalam proses pembuatan film.

Penelitian ini menggunakan perspektif hukum hak cipta untuk mengkaji mengenai hak ekonomi berupa royalti yang berhak untuk diberikan bagi pemegang hak cipta dan hak terkait di bidang perfilman, khususnya yang dipasarkan melalui platform digital. Dalam menjawab permasalahan tersebut, penulis akan membahas terkait: *Pertama*, Pelindungan Hak Cipta Perfilman di Indonesia; *Kedua*, Pemegang Hak Cipta dan Hak Terkait di Bidang Perfilman; *Ketiga*, Distribusi dan Pemasaran Film Pada Platform Digital; dan *Keempat*, Optimalisasi Royalti bagi Pemegang Hak Cipta dan Hak Terkait dalam Industri Perfilman. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis kekosongan hukum yang ada dalam perlindungan hak cipta di Indonesia terkait distribusi film melalui platform digital dan untuk mengusulkan model pemberian royalti yang lebih ideal dan adaptif. Dengan memperhatikan perkembangan teknologi dan kebutuhan industri kreatif, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan rekomendasi yang bermanfaat bagi pengembangan kerangka hukum yang lebih baik dalam melindungi hak cipta dan hak terkait di era digital.

2. Metode

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah yuridis normatif, yaitu dengan melakukan penelitian hukum melalui kepustakaan dan riset pustaka daring yang dilakukan dengan meneliti bahan-bahan kepustakaan ataupun data sekunder.[10] Penelitian ini dilakukan untuk memperoleh informasi mengenai konsep, teori, asas hukum ataupun peraturan hukum yang memiliki keterkaitan dengan pokok bahasan peneliti. Spesifikasi penelitian yang dilakukan pada penelitian ini dilakukan dengan metode deskriptif analisis. Spesifikasi penulisan ini dilaksanakan dengan menggambarkan suatu fakta yang disertai dengan analisis secara mendalam terkait dengan teori-teori hukum serta pada hukum positif yang memiliki hubungan dengan topik penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Perlindungan Hak Cipta Perfilman di Indonesia

Perlindungan hukum atas hak cipta merupakan salah satu aspek penting dalam kerangka Hak Kekayaan Intelektual yang melindungi hasil kreativitas intelektual manusia.[11] Hak Cipta sebagai bagian dari KI yang diakui sebagai Hak Asasi Manusia yang perlu dilindungi mencerminkan pentingnya perlindungan terhadap karya cipta dan kreativitas individu. Perlindungan hukum dapat diartikan sebagai upaya yang diberikan oleh negara demi melindungi hak dan kepentingan subjek hukum (orang/badan hukum) melalui regulasi atau aturan hukum yang berlaku/hukum positif, dan diterapkannya sanksi sebagai konsekuensi apabila terjadi pelanggaran. Perlindungan hukum merupakan ilustrasi fungsi hukum, dimana hukum dapat memberikan keadilan, kepastian, kegunaan, kedamaian dan ketertiban.

Sebagaimana dinyatakan pada Pasal 27 DUHAM, bahwa setiap individu berhak secara bebas ikut serta dalam kehidupan kebudayaan masyarakat untuk menikmati kesenian dan ikut serta dalam kemajuan ilmu pengetahuan dan manfaatnya. Selain itu juga, setiap individu berhak mendapatkan perlindungan terhadap kepentingan moral dan materiil yang timbul dari karya ilmiah, sastra, atau seni yang dihasilkannya.[12] Hal ini menegaskan pentingnya penghargaan dan perlindungan terhadap hak-hak pencipta karya intelektual. Hal ini sejalan dengan doktrin hukum alam yang memiliki prinsip “kupunya kau punya” (yang berarti bahwa properti orang lain harus dilindungi), yang merupakan dasar atau latar belakang dari pemikiran mengenai perlindungan terhadap kekayaan intelektual.[13]

Terdapat 4 (empat) prinsip untuk memberikan keseimbangan atas kepentingan individu dan kepentingan masyarakat dalam kepemilikan Hak Kekayaan Intelektual:[14]

1) Prinsip Keadilan (*The Principle of Natural Justice*)

Prinsip keadilan berakar pada konsep bahwa setiap pencipta yang telah mencurahkan kemampuan intelektualnya untuk menghasilkan karya harus mendapatkan kompensasi yang layak, baik dalam bentuk materi maupun imateri. Hukum memberikan pengakuan dan perlindungan yang tidak hanya melindungi pencipta di dalam negeri, tetapi juga dalam konteks internasional. Perlindungan yang diberikan meliputi hak eksklusif untuk mengontrol penggunaan karya mereka, serta hak untuk menuntut apabila terjadi pelanggaran hak cipta.

2) Prinsip Ekonomi (*The Economic Argument*)

Karya yang dihasilkan oleh pencipta memiliki potensi ekonomi yang signifikan, baik melalui penjualan, lisensi, maupun royalti. Nilai ekonomi ini bukan hanya sekedar penghargaan atas usaha pencipta, tetapi juga menjadi insentif finansial yang mendorong lebih banyak inovasi dan kreasi. Selain itu, penghasilan dari HKI dapat berkontribusi pada perekonomian secara lebih luas, misalnya dengan menciptakan lapangan pekerjaan dan meningkatkan pendapatan negara melalui pajak.

3) Prinsip Kebudayaan (*The Cultural Argument*)

Prinsip kebudayaan menekankan bahwa perlindungan sistematis dan optimal terhadap HKI dapat mendorong masyarakat untuk terus berkarya dan mengembangkan kreativitas mereka. Hal ini tidak hanya memajukan ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, tetapi juga memperkaya budaya nasional. Dengan adanya perlindungan yang kuat, masyarakat merasa lebih bebas untuk bereksperimen dan berinovasi, yang pada gilirannya akan meningkatkan kualitas dan kuantitas ciptaan baru. Ini tentu saja berdampak positif pada pengembangan ilmu pengetahuan dan kebudayaan di suatu negara.

4) Prinsip Sosial (*The Social Argument*)

Prinsip sosial menegaskan bahwa hukum harus mempertimbangkan pengaturan HKI harus menciptakan keseimbangan antara kepentingan individu pencipta dan kepentingan masyarakat. Dengan memberikan perlindungan kepada pencipta, hukum tidak hanya mengakui hak individual mereka, tetapi juga memastikan bahwa karya mereka dapat diakses dan dimanfaatkan oleh masyarakat secara adil. Ini berarti bahwa perlindungan HKI tidak boleh terlalu ketat sehingga menghambat akses publik, namun juga tidak boleh terlalu longgar sehingga merugikan pencipta.

Sebagai negara hukum, Indonesia wajib untuk memperhatikan dan menjamin perlindungan hukum atas Hak Asasi Manusia, yang salah satu aspeknya tercermin melalui Hak Kekayaan Intelektual. Indonesia telah memperhatikan dan memberi perlindungan atas Hak Kekayaan Intelektual sejak masa kolonialisme Belanda (yang saat itu masih bernama *Netherlands East-Indies*) dan ketika telah merdeka. Hal ini ditandai dengan keputusan politik Indonesia untuk menjadi anggota berbagai perjanjian Internasional terkait Kekayaan Intelektual, contohnya *Paris Convention for the Protection of Industrial Property*, *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*, serta *Trade Related Aspect of Intellectual Property Right* (TRIP's). Selain itu, Indonesia juga bergabung dalam organisasi dunia pemerhati dan pelindung Hak Kekayaan Intelektual, yaitu *World Intellectual Property Organization* (WIPO).

Regulasi mengenai perlindungan Hak Cipta di Indonesia diatur dalam Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hak Cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta atau pemegang hak untuk menggunakan, mendistribusikan, dan mengeksploitasi karya ciptaannya, seperti karya seni, musik, literatur, dan film. Sistem perlindungan hak cipta bersifat deklaratif, artinya hak cipta diberikan secara otomatis setelah karya selesai dibuat tanpa perlu melalui proses pendaftaran. Pendaftaran hak cipta hanya diperlukan untuk keperluan pembuktian di pengadilan jika terjadi sengketa. Sistem ini memudahkan pencipta untuk mendapatkan perlindungan hukum tanpa harus menjalani prosedur yang rumit. Hak Cipta memiliki sifat eksklusif karena pengakuan dan perlindungan terhadap hak cipta diberikan langsung kepada pihak yang memiliki kekayaan intelektual tersebut.[15] Pihak lain dapat menggunakan hak atas hak cipta hanya apabila telah mendapatkan izin dari pemilik hak cipta tersebut.

Berdasarkan Pasal 4 UU Hak Cipta, Pencipta memiliki hak eksklusif untuk memanfaatkan dan menikmati hak cipta yang dimilikinya, dan tidak ada seorang pun yang berhak untuk menikmati hak eksklusif tanpa izin dari pencipta. Hak eksklusif yang dimiliki pencipta terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.[16] Hak moral merupakan hak yang melekat pada Pencipta berupa hak atas keutuhan dari karya ciptaan nya serta hak untuk tetap dicantumkan nama penciptanya dalam karya tersebut. Hak moral tercantum pada Pasal 5 Ayat (1) UU HAK CIPTA. Sedangkan Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan.[16] Hak ekonomi tercantum pada Pasal 9 Ayat (1) UU HAK CIPTA. Pemegang hak cipta dan hak terkait yang bukan Pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi.[16] Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.[16]

Hak Cipta memberikan perlindungan atas ciptaan ilmiah, kesusastraan, dan karya artistik. Salah satu karya yang dilindungi oleh Hak Cipta yaitu karya sinematografi/film, sebagaimana tercantum dalam Pasal 40 UU Hak Cipta. Sebagai manifestasi dari hasil pemikiran, imajinasi, dan keterampilan kreatif para pembuatnya, film termasuk dalam kategori karya yang dilindungi oleh hak cipta. Karya sinematografi atau film merupakan salah satu bentuk ekspresi kreatif yang melibatkan berbagai elemen artistik, teknis, dan intelektual. Hak cipta memberikan perlindungan hukum terhadap ekspresi kreatif yang terkandung dalam berbagai elemen film tersebut, termasuk naskah cerita/skenario, musik, gambar, animasi, dll. Dalam UU Hak Cipta, Film disebut dengan istilah Sinematografi. Menurut KBBI, Sinematografi merupakan teknik perfilman atau teknik pembuatan film.[17] Berdasarkan Penjelasan Pasal 40 Ayat (1) huruf (m) UU Hak Cipta, yang dimaksud dengan "karya sinematografi" adalah Ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual.[16]

Pengaturan mengenai perfilman di Indonesia juga telah diatur dalam undang-undang tersendiri, yaitu Undang-Undang No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman (UU Perfilman). Berdasarkan Pasal 1 angka 1 UU Perfilman, film dapat diartikan sebagai karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.[18] Perlindungan hak cipta atas ciptaan berupa karya perfilman berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman.[19]

Perlindungan hak cipta pada film bermakna bahwa pencipta memiliki kontrol eksklusif atas penggunaan, duplikasi, dan distribusi karya mereka.

Berkaitan dengan perlindungan bagi pelaku perfilman pada era digital, *World Intellectual Property Organization* (WIPO) telah *mengesahkan Beijing Treaty on Audiovisual Performance* (Beijing Treaty), di Beijing, China pada tanggal 24 Juni 2012. Beijing Treaty dibuat dengan tujuan untuk mengatur beberapa hal sebelumnya tidak diatur dalam WIPO Performance and Phonogram Treaty (WPPT), diantaranya mengenai hak ekonomi dan hak moral pemilik hak terkait, *audiovisual fixation*, dan *broadcasting* melalui sarana nirkabel.[20] Indonesia meratifikasi Traktat tersebut pada tahun 2020 melalui Peraturan Presiden Nomor 2 Tahun 2020 tentang Pengesahan *Beijing Treaty on Audiovisual Performances* (Traktat Beijing mengenai Pertunjukan Audiovisual). Beijing Treaty menerapkan prinsip *National Treatment* kepada seluruh negara anggota, sehingga pelaku pertunjukan dapat memperoleh hak yang sama di seluruh dunia yang menjadi anggota, dengan cara asimilasi. [21]

3.2 Pemegang Hak Cipta dan Hak Terkait di Bidang Perfilman

Hak cipta merupakan benda bergerak tak berwujud (*intangible assets*). [16] Sebagai benda bergerak tak berwujud, hak cipta memiliki sifat dapat dimiliki seseorang, kelompok, atau badan hukum, serta kepemilikannya dapat dipertahankan terhadap setiap orang. [22] Subjek hukum dalam hak cipta memiliki hak eksklusif untuk memanfaatkan atau menggunakan haknya dengan memperhatikan pembatasan menurut perundang-undangan, serta melarang pihak lain untuk memanfaatkan atau menggunakan karya cipta tanpa izinnya. Subjek yang dilindungi dalam hak cipta adalah pemegang hak cipta dan juga pemilik hak terkait. [23]

Pemegang hak cipta terdiri atas pencipta sebagai pemilik hak cipta, ahli waris, dan/atau pihak lain yang memperoleh hak cipta melalui pengalihan atau perjanjian secara sah dari pencipta, serta pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah. Pemegang hak cipta diberikan hak ekonomi untuk memperbanyak, mendistribusikan, menampilkan, dan memberikan lisensi kepada pihak lain untuk menggunakan karya yang mereka miliki hak ciptanya. Sedangkan untuk hak eksklusif berupa hak moral dan hak ekonomi, hanya dapat diberikan kepada pencipta. Pencipta merupakan seorang atau beberapa orang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat original dan memiliki suatu ciri khas pribadi.

Selain pemegang hak cipta, terdapat juga pemilik hak terkait (*neighboring rights/related rights*). Hak Terkait merupakan suatu hak yang melindungi kontribusi pihak lain yang turut serta dalam pembuatan dan distribusi suatu karya cipta. Hak terkait diberikan kepada pelaku pertunjukan, produser, fonogram, atau lembaga penyiaran. Berbeda dari hak cipta, hak terkait tidak melindungi karya kreatif itu sendiri, melainkan kontribusi tertentu dalam penyebaran dan pelaksanaannya.

Berdasarkan Pasal 33 Ayat (1) UU Hak Cipta, dalam hal ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh 2 (dua) orang atau lebih, yang dianggap sebagai pencipta yaitu orang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan. Selanjutnya, Pasal 34 UU Hak Cipta, mengatur bahwa dalam hal ciptaan dirancang oleh seseorang dan diwujudkan serta dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, yang dianggap pencipta yaitu orang yang merancang ciptaan. Oleh karena itu, yang menjadi pencipta atas suatu karya film ialah seseorang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh film atau orang yang merancang terciptanya film, yaitu produser.

Hak cipta memberikan perlindungan hukum terhadap ekspresi kreatif yang terkandung dalam film tersebut, termasuk naskah cerita, dialog, musik, gambar, animasi, dll. Sebuah film dihasilkan melalui proses produksi yang kompleks serta melibatkan banyak tahap dan banyak pihak didalamnya, seperti produser, sutradara, aktor/aktris, penulis skenario, videografer, dan tim editor. Oleh karena itu, dalam sebuah film dapat terdiri atas berbagai jenis hak cipta individu di dalamnya. Pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan suatu film mengikatkan diri dengan perjanjian untuk mengalihkan/menyerahkan hak cipta individu mereka kepada Produser sebagai pemegang hak cipta atas film tersebut. Hak Cipta individu tersebut umumnya akan didata dan dihimpun dalam dokumen yang dinamakan *Chain of Title*. *Chain of Title* dapat

didefinisikan sebagai sebuah dokumen yang berisi catatan atas kepemilikan hak-hak yang terkandung dalam seluruh aspek pembuatan film.[24] Berdasarkan Cambridge Business English Dictionary, *Chain of Title* memiliki definisi sebagai berikut: “an official record which lists everyone who has owned a particular property, and when they became the owner.”[25]

Hak cipta pada film berperan dalam memberikan penghargaan terhadap karya intelektual yang dihasilkan. Dengan adanya perlindungan ini, pencipta film merasa dihargai atas upaya dan ide kreatif yang mereka sumbangkan kepada industri film. Selain memberikan penghargaan atas kreativitas Pencipta, aspek ekonomi juga memiliki bagian yang sangat penting dalam konteks perlindungan hak cipta perfilman. Hak cipta memastikan bahwa Pencipta, Pemegang Hak, dan Pemilik Hak Terkait memperoleh imbalan ekonomi yang adil dan layak atas pemanfaatan film tersebut, baik melalui penjualan langsung, hak tayang di bioskop, penjualan DVD atau streaming online, bonus penjualan, maupun lisensi lainnya. Dengan demikian, hak cipta mendukung keberlanjutan industri film dan memungkinkan para pencipta untuk terus menghasilkan karya-karya berkualitas. Hal Ini juga mendorong terciptanya inovasi dan kreativitas dalam bidang seni perfilman, karena para pencipta merasa aman untuk mengekspresikan ide-ide mereka tanpa takut akan penggunaan yang tidak sah, seperti pembajakan atau penyalinan tanpa izin yang dapat merugikan pencipta dan pemegang hak.

Tabel 1. Rincian Spesifik Pencipta dan Pemegang Hak Cipta Setiap Aspek dalam Produksi Film

Produk Terkait Film	Jenis Ciptaan	Keterangan
Rekaman asli/ mentah/ dalam proses/ hasil jadi	Hak Cipta atas Karya Sinematografi	▪ Pencipta: Sutradara ▪ Pemegang Hak Cipta: Produser Film
Naskah/ Cerita	Hak Cipta atas Karya Tulis	▪ Pencipta: Penulis Naskah/ Cerita
Buku (apabila filmnya diadaptasi dari buku)	Hak Cipta atas Buku/ Karya Tulis	▪ Pencipta: Penulis Buku ▪ Pemegang Hak Cipta Adaptasi: Produser Film
Buku (apabila filmnya diadaptasi menjadi buku)	Hak Cipta atas Buku/ Karya Tulis	▪ Pencipta: Penulis Buku ▪ Pemegang Hak Cipta Adaptasi: Penerbit Buku
Background Music (BGM), <i>scoring</i> , <i>soundtrack</i> , <i>sound effect</i> , atau karya musik lainnya	Hak Cipta atas Lagu dan/atau Musik	▪ Pencipta: Pencipta Lagu (bisa dikuasakan ke Music Publisher) ▪ Hak Terkait: Musisi, Penyanyi, dan Produser Rekaman
Poster film	Hak Cipta atas Karya Seni Gambar/ Lukisan	▪ Pencipta: Desainer Poster
Pameran/ iklan/ promosi (fotografi, banner, dll.)	Hak Cipta atas Karya Fotografi, Potret, Database, Permainan Video, Program Komputer, Perwajahan dalam bentuk Karya Tulis	▪ Pencipta: Fotografer, Desainer, dan Programer Permainan/ Program Komputer, Pencipta Perwajahan.

Sumber: AFFA Intellectual Property Rights, 2023. [26]

Pelindungan hak cipta pada film bermakna bahwa pencipta memiliki kontrol eksklusif atas penggunaan, duplikasi, dan distribusi karya mereka. Pencipta memiliki hak moral yang melindungi hak pencipta atas pengakuan sebagai pencipta karya dan untuk menjaga integritas karya mereka dari perubahan yang merugikan dan memastikan bahwa karya-karya tersebut tidak dapat digunakan tanpa izin oleh pihak lain. Pemegang hak cipta mencakup penulis naskah, sutradara, produser, dan komposer musik yang terlibat dalam pembuatan film. Mereka memiliki hak eksklusif untuk menentukan bagaimana film tersebut akan digunakan dan memperoleh keuntungan dari hasil pemanfaatannya, baik melalui penayangan di bioskop, televisi, maupun platform digital. Selain hak ekonomi, pemegang hak cipta yang merupakan pencipta juga memiliki hak

moral yang melekat, yaitu hak untuk diakui sebagai pencipta dan hak untuk melindungi integritas karya mereka dari perubahan yang merugikan reputasi mereka. Sedangkan, yang merupakan pemilik hak terkait dalam industri perfilman yaitu aktor dan aktris sebagai pelaku pertunjukan, dan juga lembaga penyiaran. Para pelaku pertunjukan, seperti aktor dan musisi, memiliki hak untuk mengontrol penggunaan komersial dari penampilan mereka; Produser rekaman memiliki hak atas rekaman suara yang mereka buat, sedangkan lembaga penyiaran memiliki hak atas program yang mereka siarkan.

3.3 Distribusi dan Pemasaran Film Pada Platform Digital

Pada era modern ini, industri perfilman telah mengalami transformasi signifikan dengan kemajuan teknologi yang memungkinkan distribusi dan pemasaran film secara luas dan efisien. Salah satunya adalah transisi dari distribusi dan pemasaran secara konvensional melalui siaran televisi, CD, maupun bioskop, menjadi distribusi dan pemasaran yang dilakukan secara digital melalui media OTT dan platform digital. Hal ini didukung oleh kemajuan teknologi dan hadirnya internet. Hak cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengontrol penggunaan karya ciptanya, termasuk penggunaan pada platform digital.

Platform digital adalah sebuah program berbasis teknologi berupa situs *website* dan/atau aplikasi, yang menyediakan layanan yang memungkinkan pengguna untuk mengakses, mengelola, membagikan, dan berinteraksi dengan berbagai jenis konten melalui internet. Platform digital dapat digunakan oleh individu, instansi, atau pelaku usaha untuk mengelola, mendistribusikan, dan memasarkan konten digital, untuk berbagai keperluan, termasuk komunikasi, perdagangan, hiburan, pendidikan, dan banyak lagi. Pada dasarnya, platform digital berperan sebagai sarana penyedia layanan yang mewadahi pengguna untuk mengunggah konten yang dapat diakses secara komersial. Artinya, platform digital tidak menghasilkan konten sendiri, melainkan hanya sebagai sarana distribusi konten yang dibuat oleh pihak lain dan dapat dikomersialisasikan. Sumber daya komputasi dan jaringan yang digunakan untuk membangun dan mengembangkan platform digital memungkinkan banyak pengguna dan penyedia untuk mengatur konten dan layanan yang mereka butuhkan. [27]

Kehadiran platform digital yang menyediakan akses cepat dan mudah ke berbagai jenis konten dan layanan, menghubungkan orang-orang dari seluruh dunia, dan membuka peluang baru dalam berbagai industri, telah merevolusi cara masyarakat dalam mengakses informasi, berinteraksi, serta berbisnis. Salah satu bisnis yang mendapatkan manfaat dan peluang dari platform digital ini adalah industri perfilman. Kehadiran platform digital berbasis VoD memungkinkan penikmat film untuk memilih konten film yang akan mereka tonton dimana saja dan kapan saja, sesuai dengan keinginan mereka tanpa perlu mengikuti jadwal tayang seperti di televisi. Selain itu, perubahan distribusi dan pemasaran film melalui platform digital membuka jalan baru bagi film untuk menjangkau audiens global dengan lebih efektif dan efisien, tanpa terkendala batasan geografis. Hal ini memberikan kesempatan bagi insan perfilman untuk mendapatkan pasar yang lebih luas dan meraup keuntungan yang lebih besar, tanpa melalui proses birokrasi yang panjang.

Karya seni seperti lagu, gambar, buku, dan film saat ini dapat dijadikan objek digital, dan dibagikan serta digunakan melalui berbagai platform digital di internet. Karya cipta digital ini tentunya memiliki valuasi yang sangat tinggi. Kehadiran platform digital membuka peluang bagi pegiat kreatif untuk dapat memperluas jangkauan pasar dan memonetisasi karyanya, bukan hanya dalam lingkup domestik melainkan secara internasional. Pemasaran dan distribusi penjualan melalui platform digital tentu dapat menghemat biaya kontrak, pemasaran, pengawasan dan promosi secara signifikan. Selain itu, Pencipta dapat langsung mempublikasi karyanya di platform digital secara individu.

Sebelum hadirnya Platform Digital berbasis VOD distribusi dan pemasaran film hanya terbatas pada penayangan di bioskop, tv, dan media fisik seperti DVD atau Blu-ray. Film-film harus melewati rantai distribusi yang panjang sebelum akhirnya mencapai penonton di berbagai belahan dunia, umumnya film yang tayang di bioskop konvensional diprioritaskan untuk film-film yang berasal dari studio besar dan ternama dan memiliki anggaran produksi tinggi. Hal ini tentu saja membatasi kesempatan film-film yang

berasal dari rumah produksi yang masih merintis (seperti film independen dan dokumenter) untuk mendapatkan eksposur atau “panggung” untuk menjual karyanya.

Para ekonom mendefinisikan platform digital sebagai pasar dua arah, yang menjadi tempat pertukaran informasi, barang, atau jasa antara produsen dan konsumen serta komunitas yang berinteraksi dalam platform tersebut.[28] Platform digital pada dasarnya merupakan sarana penyedia layanan yang mewadahi pengguna untuk mengunggah konten yang dapat diakses secara komersial. Artinya, platform digital tidak menghasilkan konten sendiri, melainkan hanya sebagai sarana distribusi konten yang dibuat oleh pihak lain dan dapat dikomersialisasikan.[29]

Meskipun terdapat berbagai macam jenis dan fungsi yang berbeda, Platform Digital memiliki karakteristik utama yaitu kemampuan untuk memproses data dalam jumlah besar dan pengambilan data menggunakan basis algoritma, yang digunakan untuk *mem-profiling preferensi* pengguna (*user*) mengenai Platform Digital tersebut.[30] Pada umumnya platform digital menyediakan fitur untuk mengakses informasi, layanan interaktif, berbagi file, pengunduhan dan pengunggahan media, layanan streaming, serta komunikasi dan berbagi konten multimedia.

Berdasarkan uraian diatas, platform digital dapat diartikan sebagai sarana digital yang mewadahi Orang, Badan Hukum, atau kelompok untuk berkomunikasi, bertransaksi, dan memberikan pelayanan melalui internet, sehingga dapat diakses kapan saja dan dimana saja. Surat Edaran Menkominfo No. 3 Tahun 2016 tentang Penyedia Layanan Aplikasi dan/atau Konten Melalui Internet, menyatakan bahwa platform digital dianggap sebagai bagian dari media *Over The Top* (OTT), karena dapat diakses melalui internet. Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informasi RI No. 3 Tahun 2016, menyatakan bahwa OTT dapat didefinisikan sebagai pemanfaatan jasa telekomunikasi melalui jaringan telekomunikasi berbasis protokol internet yang memungkinkan terjadinya layanan komunikasi dalam bentuk pesan singkat, panggilan suara, panggilan video, dan daring percakapan (*chatting*), transaksi finansial dan komersial, penyimpanan dan pengambilan data, permainan (*game*), jejaring dan media sosial, serta turunannya.[31]

Distribusi dan pemasaran film di platform digital umumnya menggunakan sistem VoD yang merupakan singkatan dari *Video-on-Demand*. VoD merupakan suatu layanan streaming video berbasis digital yang dapat diakses kapan saja dan dimana saja selama terhubung dengan internet. Selain itu, layanan streaming VoD juga memberikan fasilitas bagi pengguna untuk dapat memilih tayangan/film yang akan mereka tonton secara fleksibel tanpa mengacu pada jadwal tayang baku seperti pada TV kabel. Setiap platform digital berbasis VoD memiliki jenis metode yang berbeda-beda untuk mendapatkan pemasukan/keuntungan, antara lain:[32]

- 1) *Ad-Based Video on Demand* (AVOD)

Layanan VoD yang menggunakan metode ini umumnya memberikan akses untuk menonton film secara gratis kepada pengguna, namun pengguna diharuskan untuk menonton iklan, sebab platform mendapatkan pemasukan melalui konten iklan yang ditampilkan. Contohnya: WeTV, Viu, Tubi, VEVO, dan PlutoTV.

- 2) *Subscription-Based Video on Demand* (SVOD)

Layanan VoD dengan metode ini mendapatkan pemasukan melalui langganan berbayar, oleh karena itu pengguna diharuskan untuk membayar tarif bulanan atau tahunan untuk dapat menonton konten film yang disediakan. Contohnya: Netflix, Disney+ Hotstar, HBO Max, dan MaxStream

- 3) *Transactional Video on Demand* (TVOD)

Layanan VoD dengan metode ini memberikan harga berdasarkan film yang akan ditonton, sehingga pengguna harus membayar per tayangan film. Contohnya: Google Play, Bioskop Online, iTunes, dan Video.

Terdapat beberapa skema bentuk pembayaran yang digunakan oleh Platform Digital VoD untuk pembayaran Hak Cipta atas film yang ditayangkannya kepada produser film, diantaranya:[2]

- 1) *Licensing*

Izin atau lisensi berbayar yang diberikan oleh pemilik/pemegang Hak Cipta kepada penyedia layanan OTT dengan ruang lingkup jangka waktu, area, dan jenis media

tertentu. Hanya negara-negara tertentu yang memiliki lisensi atas film terkait saja yang dapat menayangkan film bersangkutan.

2) *Concession*

Konsep bagi hasil yang dilakukan antara penyedia OTT dan pemilik/pemegang Hak Cipta dengan melakukan perjanjian tersendiri.

3) *Advertising*

Konsep pemberian revenue atas Hak Cipta yang dimonetisasi lewat iklan-iklan yang ditayangkan pada platform OTT.

Model bisnis yang diterapkan oleh platform VoD, seperti AVOD, SVOD, dan TVOD, memberikan variasi cara bagi penyedia layanan untuk memperoleh keuntungan dan bagi pengguna untuk mengakses konten. Setiap metode memiliki skema pembayaran dan sistem pembagian keuntungan yang berbeda, yang mempengaruhi bagaimana royalti dibayarkan kepada pemegang hak cipta. Skema seperti lisensi, bagi hasil (*concession*), dan iklan (*advertising*) menjadi landasan bagi produser film untuk mendapatkan kompensasi atas hak cipta mereka. Meskipun berbagai metode ini memungkinkan fleksibilitas dalam pemasukan, ketidakjelasan regulasi mengenai standar pembagian royalti di Indonesia, khususnya di platform digital, tetap menjadi isu yang perlu diatasi. Pengembangan kerangka hukum yang lebih rinci dan adaptif sangat diperlukan untuk memastikan bahwa pemegang hak cipta dan hak terkait mendapatkan hak ekonomi yang adil dan transparan dalam ekosistem distribusi digital.

3.4 Optimalisasi Royalti bagi Pemegang Hak Cipta dan Hak Terkait dalam Industri Perfilman

Berdasarkan Pasal 1 angka 21 UU Hak Cipta, royalti dapat diartikan sebagai imbalan atas pemanfaatan Hak Ekonomi suatu Ciptaan atau Produk Hak Terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak. Royalti merupakan bentuk kompensasi yang harus diberikan kepada pencipta atau pemilik hak terkait atas penggunaan komersil suatu karya cipta. Royalti hak cipta umumnya dibayarkan kepada Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) dalam bentuk persentase dari pendapatan yang dihasilkan dari penjualan salinan karya yang memiliki hak cipta, atau sebagai biaya tetap per unit yang terjual. Besaran nilai royalti ditentukan berdasarkan kesepakatan yang telah dibuat oleh para pihak yang bersangkutan.

Kewajiban terkait pemberian royalti diatur dalam pasal 35 Ayat (2) UU Hak Cipta, yang menyatakan bahwa apabila suatu ciptaan digunakan secara komersial, Pencipta dan/atau Pemegang Hak Terkait mendapatkan imbalan dalam bentuk Royalti. Atas dasar tersebut, pencipta harus mendapatkan jaminan terpenuhi hak ekonominya berupa royalti atas komersialisasi ciptaannya. Insan perfilman sebagai pemegang hak cipta dan hak terkait film berhak untuk mendapatkan pengakuan atas karya ciptanya, serta jaminan untuk mendapatkan semua yang menjadi haknya atas karya cipta yang dibuat, termasuk perlindungan hak ekonomi atas film yang didistribusikan dan dipasarkan, salah satu bentuk hak ekonomi tersebut adalah royalti. Sebagaimana diatur dalam Pasal 47 UU Perfilman, yang menyatakan bahwa setiap insan perfilman berhak untuk mendapatkan honorarium dan/atau royalti sesuai dengan perjanjian. Pemberian royalti yang sesuai akan menjamin bahwa pemegang hak cipta dan hak terkait dalam industri perfilman mendapatkan kompensasi yang adil untuk karya mereka.

Indonesia belum memiliki aturan khusus mengenai sistematika pengumpulan royalti perfilman atau sinematografi dan standarisasi besaran royalti. Selain itu, Indonesia juga belum memiliki LMK yang menaungi pengumpulan, pengelolaan, dan pendistribusian royalti atas hak cipta perfilman atau sinematografi. Sehingga, praktik pengumpulan dan pengelolaan royalti masih dilakukan secara mandiri oleh produser atau production house melalui penjualan lisensi dari Produser kepada Bioskop, Televisi, maupun Platform Digital yang akan menayangkan filmnya. Perjanjian lisensi adalah kontrak tertulis antara pencipta dan pemegang hak cipta yang memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan hak cipta film dalam bentuk tertentu, seperti mendistribusikan, menampilkan, mengumumkan, atau memasarkan.^[33]

Pada model distribusi dan pemasaran film secara konvensional melalui penayangan di bioskop, pembagian keuntungan dilakukan berdasarkan penjualan tiket bioskop yang

disesuaikan dengan masing-masing daerah dan hari, pembagian keuntungan penayangan di bioskop yaitu sebagai berikut:[34]

- 1) Sebanyak 20% (dua puluh persen) untuk Pemerintah yang bersumber dari pajak tontonan,
- 2) Sebanyak 40% (empat puluh persen) untuk pemilik bioskop yang menayangkan film tersebut,
- 3) Sebanyak 40% (empat puluh persen) untuk pemilik hak cipta film yang menayangkan film tersebut.

Sedangkan untuk pembagian royalti di Platform Digital, belum ada ketentuan baku mengenai persentase pembagiannya. Struktur pembayaran royalti seringkali didasarkan pada kesepakatan kontrak yang dibuat antara produsen dan platform VoD. Umumnya, platform akan memperoleh persentase tertentu dari pendapatan yang dihasilkan dari penjualan atau langganan, sementara sisanya dibagi di antara pemegang hak cipta sesuai dengan kontrak yang telah ditetapkan sebelumnya. Terdapat berbagai variasi dalam model royalti yang digunakan oleh platform VoD. Beberapa platform mungkin menggunakan model pembagian pendapatan bersih, di mana pendapatan yang diperoleh setelah potongan biaya operasional diberikan kepada pemegang hak. Terdapat pula model pembayaran royalti berdasarkan tayangan atau jumlah waktu penonton mengakses film tertentu. Pendekatan ini memungkinkan untuk adaptabilitas terhadap kebutuhan pasar dan preferensi pemegang hak cipta.

Sementara itu, terkait pembayaran royalti bagi pemain film dan kru film umumnya sistem pembagian dan besaran royalti yang diberikan merupakan kesepakatan antara mereka dengan produser. Meskipun di beberapa negara terdapat kontrak standar, dalam praktiknya sebagian besar kontrak dinegosiasikan secara individual. Pada beberapa peristiwa, pencipta film mengalihkan hak ekonominya kepada produser. Besaran dan persentase royalti dinegosiasikan secara individual dalam kontrak antara penulis dan produser.[35] Hal ini menyebabkan banyak pencipta perfilman menerima pembayaran sekaligus untuk penulisan dan/atau penyutradaraan film (pembayaran dimuka atau beli putus), sehingga mereka tidak menerima royalti atas keuntungan film. Bahkan ketika kru film menandatangani kontrak yang menghormati kepentingan ekonomi mereka dan memberikan tambahan remunerasi setelah penggantian biaya, mereka jarang menerima pembayaran apapun secara otomatis dari produser, meskipun film tersebut sukses.[35]

Pasal 35 Ayat (3) menjelaskan bahwa ketentuan lebih lanjut mengenai pemberian Royalti untuk penggunaan secara komersial akan diatur dengan Peraturan Pemerintah. Namun hingga saat ini, Indonesia belum membuat Peraturan Pemerintah mengenai sistem pemberian royalti pada industri perfilman dan juga LMK yang mengelola royalti perfilman. Hal ini menyebabkan adanya kekosongan hukum, karena tidak ada aturan yang jelas mengenai berapa persentase royalti yang harus diberikan serta bagaimana sistem pengelolaan dan pembagian royalti perfilman. Perjanjian mengenai royalti yang tidak diatur secara jelas dalam undang-undang memiliki beberapa kelemahan yang dapat berdampak negatif bagi pemegang hak cipta dan hak terkait, seperti:

- 1) Ketidakpastian Hukum

Ketika perjanjian royalti tidak diatur dengan jelas dalam undang-undang, para pihak yang terlibat dalam kontrak akan menghadapi ketidakpastian hukum. Hal ini dapat mengakibatkan ketidaksepakatan mengenai interpretasi dan pelaksanaan perjanjian, yang pada akhirnya dapat menimbulkan kesalahpahaman dan juga sengketa. Undang-undang yang tidak menetapkan standar minimum untuk perjanjian royalti dapat menyebabkan ketidakadilan bagi pemegang hak cipta. Pihak yang lebih kuat secara ekonomi atau memiliki posisi negosiasi yang lebih kuat dapat memaksakan syarat-syarat yang tidak menguntungkan bagi pihak yang lebih lemah, seperti pembuat konten atau kreator.

- 2) Kesulitan dalam Penegakan

Tanpa dukungan undang-undang yang kuat, penegakan hak royalti menjadi sulit. Pemegang hak cipta mungkin kesulitan untuk menuntut hak-hak mereka atau mendapatkan kompensasi yang layak ketika terjadi wanprestasi. Proses hukum yang panjang dan mahal juga dapat menghalangi pemegang hak cipta untuk mencari keadilan.

3) Keterbatasan Perlindungan Ekonomi

Royalti adalah salah satu cara utama bagi kreator untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dari karya mereka. Tanpa perjanjian royalti yang diatur dengan jelas, kreator mungkin tidak menerima kompensasi yang adil, serta mengurangi insentif mereka untuk terus berkarya dan berinovasi. Hal ini juga dapat berdampak negatif pada perkembangan industri kreatif secara keseluruhan.

4) Kurangnya Transparansi dan Akuntabilitas

Perjanjian royalti yang tidak diatur oleh undang-undang dapat menyebabkan kurangnya transparansi dan akuntabilitas dalam pembayaran royalti. Penerima royalti mungkin kesulitan memantau dan memastikan bahwa mereka menerima pembayaran yang sesuai dengan ketentuan perjanjian, terutama jika tidak ada mekanisme audit atau pengawasan yang jelas.

5) Ketidakadilan dalam Distribusi Keuntungan

Tanpa regulasi yang jelas, distribusi keuntungan dari karya kreatif cenderung tidak adil. Pihak-pihak yang memanfaatkan karya kreatif, seperti platform digital atau distributor, mungkin mengambil porsi keuntungan yang lebih besar daripada yang seharusnya, dan kreator mendapatkan bagian yang tidak proporsional.

Untuk mengatasi ketidakpastian ini, optimalisasi royalti dalam industri perfilman perlu segera dilakukan dengan pembaruan regulasi yang lebih spesifik. Dalam sistem distribusi film di platform digital, royalti harus dibagi secara adil dan proporsional berdasarkan kontribusi setiap pihak yang terlibat dalam produksi dan distribusi film. Hal ini juga melibatkan penyesuaian skema pembayaran yang berbeda-beda, seperti lisensi berbayar, model bagi hasil, dan pendapatan dari iklan, yang sudah diterapkan pada berbagai platform digital berbasis VoD. Dengan adanya standar yang jelas, setiap pihak yang terlibat dapat menerima kompensasi sesuai kontribusi mereka, menghindari ketidakadilan yang sering kali terjadi dalam praktik pembagian royalti saat ini.

Untuk memperbaiki hal ini, perlu dipahami bahwa optimalisasi royalti tidak hanya mencakup peningkatan jumlah royalti yang diterima oleh pemegang hak, tetapi juga memastikan transparansi dalam perhitungan dan distribusi royalti tersebut. Pembentukan Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) khusus di industri perfilman dapat menjadi salah satu solusi utama untuk menjamin bahwa setiap pihak yang memiliki hak menerima royalti secara tepat waktu dan sesuai dengan kontribusi mereka. LMK juga dapat mengawasi distribusi royalti, memastikan transparansi dan akuntabilitas dalam pembagian pendapatan dari berbagai platform distribusi.

Dalam membentuk aturan bagi pengelolaan royalti dalam industri perfilman, pemerintah dapat menjadikan Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik sebagai contoh dan model acuan. Indonesia telah memiliki aturan sistematis mengenai pembagian royalti bagi pencipta lagu, penampil lagu (penyanyi), dan pemain musik, sebagaimana tertuang dalam PP Nomor 56 Tahun. Pada PP Nomor 56 Tahun 2021, dijelaskan bahwa royalti atas Lagu dan/atau Musik dikelola oleh LMKN dan LMK, yang masing-masing memiliki tugas dan kewenangan berbeda. Indonesia memiliki sejumlah LMK yang bergerak di bidang lagu dan/atau musik. PP Nomor 56 Tahun 2021 mengamanatkan dibentuknya Pusat Data Lagu dan/atau Musik yang bernama Sistem Informasi Lagu dan/atau Musik (SILM). Adanya sistem tersebut akan sangat membantu para musisi karena semua karya yang tercantum dalam pencatatan Hak Cipta akan dimasukkan ke dalam database Pusat Data Lagu dan/atau Musik. Lembaga Manajemen Kolektif Nasional (LMKN) akan menggunakan database SILM untuk memberikan royalti kepada pencipta lagu dan/atau musik.

Selain itu, penting untuk menciptakan mekanisme regulasi yang memastikan bahwa perjanjian royalti antara pencipta, produser, dan platform digital dilandasi oleh prinsip keadilan. Tanpa adanya standar yang baku, platform digital berpotensi mengambil keuntungan lebih besar, sementara pencipta dan pemegang hak terkait tidak mendapatkan royalti yang proporsional. Pengaturan mengenai pembagian royalti harus dilengkapi dengan ketentuan yang mewajibkan platform digital untuk memberikan laporan pendapatan yang jelas, serta menyertakan mekanisme audit untuk memastikan akurasi dalam pembayaran royalti.

Perlindungan konten digital pada platform digital merupakan aspek penting untuk melindungi hak-hak pemilik konten dan mencegah pelanggaran yang dapat merugikan mereka secara finansial maupun moral. Dalam rangka melindungi hak cipta pada platform digital, Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) mengatur asas-asas yang menjadi landasan penting yang harus diperhatikan dalam ruang lingkup transaksi dan informasi elektronik.[36] Menurut Pasal 3 UU ITE, pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik harus dilakukan berdasarkan asas-asas berikut:

1) Asas kepastian hukum

Menekankan pentingnya landasan hukum yang jelas dan diakui, baik di dalam maupun di luar pengadilan, terkait pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik. Tanpa kepastian hukum, dimungkinkan terjadinya sengketa yang tidak dapat diselesaikan secara adil pada kemudian hari karena tidak ada regulasi yang mengatur [37];

2) Asas manfaat

Menekankan bahwa teknologi informasi dan transaksi elektronik harus memberikan keuntungan nyata bagi masyarakat [38]. Ini berarti, penerapan teknologi digital harus difokuskan pada peningkatan kesejahteraan dan efisiensi dalam berbagai sektor kehidupan, serta harus berkontribusi langsung pada perbaikan kualitas hidup masyarakat [39].

3) Asas kehati-hatian

Menekankan bahwa semua pihak harus mempertimbangkan risiko yang dapat ditimbulkan dalam pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik, termasuk risiko kerugian finansial, plagiarisme, pencurian data, kehilangan data, atau dampak hukum lain yang mungkin dihadapi. Asas kehati-hatian mendorong semua pihak, terutama pengguna platform digital untuk bertindak dengan hati-hati dan bertanggung jawab [40, 41].

4) Asas itikad baik

Menekankan pentingnya niat yang jujur dan adil dalam transaksi elektronik, dan tidak boleh melakukan tindakan yang secara sengaja merugikan pihak lain atau melanggar hukum. Tanpa itikad baik, transaksi digital dapat dijadikan sarana untuk penipuan atau manipulasi, yang merusak kepercayaan masyarakat terhadap teknologi. Asas ini penting untuk menjaga integritas transaksi elektronik dan memastikan bahwa semua pihak diperlakukan secara adil [42].

5) Asas kebebasan memilih teknologi atau netralitas teknologi

Memastikan bahwa pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik tidak terikat pada teknologi tertentu. Asas ini memungkinkan fleksibilitas dan inovasi, karena para pelaku bisnis dan individu bebas memilih teknologi yang paling sesuai dengan kebutuhan mereka. Asas ini juga memastikan bahwa hukum tidak menjadi penghambat inovasi teknologi dan memungkinkan adaptasi terhadap perkembangan teknologi di masa depan, serta mencegah monopoli dan memastikan persaingan yang sehat dalam industri teknologi.[43–45]

Dengan pertumbuhan terus-menerus platform VoD di Indonesia sebagai saluran untuk distribusi dan pemasaran film yang tengah digemari, manajemen dan pembagian royalti menjadi krusial bagi kelangsungan industri perfilman. Diperlukan regulasi yang lebih komprehensif dan tegas mengenai mekanisme distribusi royalti dan perlindungan hak ekonomi di era digital, agar dapat menjamin bahwa pemegang hak cipta mendapatkan penghargaan yang setimpal atas kontribusi mereka dalam industri kreatif. Indonesia perlu membuat kerangka hukum yang memuat aturan mengenai:

- 1) Berapa persen besaran royalti yang harus diberikan bagi pemegang hak cipta dan hak terkait perfilman agar terciptanya kepastian hukum;
- 2) Bagaimana mekanisme pengelolaan dan pembagian royalti yang adil dan transparan;
- 3) Pembentukan LMK yang berfokus di bidang perfilman;
- 4) Bagaimana pembagian royalti pada distribusi dan pemasaran di berbagai media baik konvensional (televisi dan bioskop) maupun pada platform digital berbasis VoD.

Pembentukan LMK, penerapan regulasi yang jelas, dan sistem pembagian royalti yang adil menjadi kunci utama untuk melindungi hak ekonomi pencipta dan pemegang hak terkait. Dengan demikian, ekosistem distribusi film di era digital dapat berjalan secara lebih berkelanjutan dan adil bagi semua pihak yang terlibat. Selain itu, Optimalisasi pemberian royalti yang ideal untuk diterapkan terhadap distribusi dan pemasaran film pada platform digital bagi pemegang hak cipta dan hak terkait harus didasarkan pada prinsip keadilan, transparansi, dan perlindungan hukum yang kuat bagi pemegang hak cipta dan hak terkait. Dengan transparansi yang ditingkatkan, kesepakatan kontrak yang jelas, dan adaptabilitas terhadap perubahan pasar, manajemen royalti dapat menjadi motor penggerak dalam menjaga keberlanjutan ekonomi bagi semua pihak yang terlibat dalam ekosistem distribusi dan pemasaran di industri perfilman. Hal ini juga dapat membawa dampak positif bagi perekonomian dan pemasukan negara. Pengaturan yang jelas dan transparan untuk pembayaran royalti akan membantu menjaga hak-hak pemegang hak cipta dan hak terkait dalam industri film, serta memastikan bahwa mereka menerima kompensasi yang layak atas penggunaan karya mereka. Hal ini tidak hanya meningkatkan keadilan dan kepastian hukum dalam industri kreatif, tetapi juga mendukung keberlanjutan produksi karya-karya film yang bervariasi dan inovatif di Indonesia.

4. Kesimpulan

UU Hak Cipta telah memberikan perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta dan hak terkait berupa hak moral dan hak ekonomi, yang tertuang dalam Pasal 5 sampai Pasal 11 UU Hak Cipta. Salah satu bentuk perlindungan atas hak ekonomi adalah dengan pemberian royalti sebagai bentuk kompensasi atas penggunaan ciptaan. Hak cipta di industri perfilman melibatkan berbagai pihak, termasuk pencipta, produser, dan pemegang hak terkait seperti aktor, musisi, dan lembaga penyiaran. Setiap pihak memiliki hak ekonomi yang harus dilindungi. Namun, hingga saat ini masih terdapat kekosongan hukum di Indonesia mengenai regulasi dan sistem pembagian royalti pada industri perfilman, terutama untuk karya yang didistribusikan melalui platform digital. Optimalisasi royalti memerlukan regulasi yang lebih jelas dan adil untuk memastikan pembagian royalti dilakukan secara transparan dan proporsional. Pembentukan Lembaga Manajemen Kolektif (LMK) yang khusus menangani hak cipta perfilman (termasuk pada platform digital) dapat menjadi solusi yang efektif dalam mengelola dan mendistribusikan royalti, untuk memastikan pembayaran royalti dilakukan secara adil dan transparan. Dengan adanya pengelolaan yang baik, setiap pihak yang terlibat dalam pembuatan film, baik pencipta maupun pemegang hak terkait, dapat menerima kompensasi yang layak sesuai dengan kontribusi mereka.

Daftar Pustaka

1. Ramli, T. S., Ramadayanti, E., Lestari, M. A., & Fauzi, R. (2023). *Hak Cipta Dalam Perspektif Cyber Law* (Edisi Kesa.). Bandung: PT Refika Aditama.
2. Immanuella, G., Permata, R. R., & Ramli, T. S. (2021). Pembagian Royalti Layanan Multimedia Video-on-Demand Netflix Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Jurnal Ilmu Hukum Kyadifen*, (September 2020), 28–49. <https://doi.org/10.46924/jihk.v6i1.55>
3. My Career Telkom. (2022). Pecinta Film Wajib Mengenal Layanan OTT. *mycarrier.telkom.co.id*.
4. Constantinides, P., Henfridsson, O., & Parker, G. G. (2018). Platforms and Infrastructures in the Digital Age. *Information System Research*, 29(2). <https://doi.org/10.1287/isre.2018.0794>
5. Irawati. (2019). *Digital Right Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta Di Era Digital*.
6. Haryawan, A., & Akasih, P. Y. D. (2016). Perjanjian Lisensi Hak Cipta Di Indonesia. *Business Law Review*, 1(November), 32–37.
7. Ramli, A. M., & Ramli, T. S. (2022). *Hukum sebagai Infrastruktur Transformasi Indonesia: Regulasi dan Kebijakan Digital*. Bandung: PT Refika Aditama.
8. Ginting, A. R. (2021). Tinjauan Hukum Sistem Pemberian Royalti bagi Pemain Film. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 15(1), 677. <https://doi.org/10.30641/kebijakan.2021.V15.677-690>
9. Tamara Indratmo, K. A. (2022). Tinjauan Hukum Perlindungan Hak Cipta Film Dokumenter Dan Peluang Hak Ekonomi Insan Perfilman Dokumenter Di Indonesia. *Jurnal Hukum & Pembangunan*, 1(1). <https://doi.org/10.21143/TELJ.vol1.no1.1005>
10. Soekanto, S. (2003). *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.

11. Natanael, L. (2023). Perlindungan Hukum dan Kepemilikan Hak Atas Kekayaan Intelektual Konten di Platform Media Sosial Indonesia. *Reformasi Hukum*, 27(2), 97–107. <https://doi.org/10.46257/jrh.v27i2.638>
12. Majelis Umum Perserikatan Bangsa-Bangsa. Deklarasi Universal Hak Asasi Manusia (1948).
13. Huijbers, T. (1984). *Filsafat Hukum dalam Lintasan Sejarah*. Jakarta: Kanisius.
14. Hartono, S. (1982). *Hukum Ekonomi Pembangunan Indonesia*. Bandung: Binacipta.
15. Ramli, T. S. (2022). *Hak Cipta dalam Media Over The Top* (Edisi Kesa.). Bandung: Refika Aditama.
16. Republik Indonesia. (n.d.). Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
17. Ali, L. (1995). *Kamus Besar Bahasa Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta.
18. Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman.
19. Republik Indonesia. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (2014).
20. Fauzan, B., & Ayu, M. R. (2019). Pelindungan Hak Cipta Sinematografi Pada Medium Internet Menurut Beijing Treaty Dihubungkan Dengan Sistem Hukum Indonesia. *Acta Diurnal*, 3(1), 58–79. <https://doi.org/10.24198/acta.v3i1.311>
21. World Intellectual Property Organization. Beijing Treaty on Audiovisual Performances (2012).
22. Karjono. (2012). *Perjanjian Lisensi Pengalihan Hak Cipta Program Komputer Transaksi Elektronik*. Bandung: PT Alumni.
23. Sudjana. (2018). *Hukum Kekayaan Intelektual* (Edisi Kesa.). Bandung: Keni Media.
24. Amrikasari, R. (2019). Jenis-Jenis Ciptaan yang Terdapat dalam Suatu Karya Film.
25. *Cambridge Business English Dictionary*. (n.d.).
26. AFFA Intellectual Property Rights. (2023). Siapa Saja Pemegang Hak Cipta Dalam Industri Film Menurut UU Hak Cipta. Retrieved from <https://affa.co.id/siapa-saja-pemegang-hak-cipta-dalam-industri-film-menurut-uu-hak-cipta/>
27. Hanseth, O., & Lyytinen, K. (2016). Design Theory for Dynamic Complexity in Information Infrastructures: The Case of Building Internet. In *Enacting Research Methods in Information Systems* (pp. 104–142). Cham: Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-29272-4_4
28. Rochet, J.-C., & Tirole, J. (2003). Platform Competition in Two-Sided Markets. *Journal of the European Economic Association*, 1(4), 990–1029. <https://doi.org/10.1162/154247603322493212>
29. Permata, R. R., Ramli, T. S., Utama, Y., Utama, B., & Milaudy, R. A. (2021). *Hak Cipta Era Digital dan Pengaturan Doktrin Fair Use di Indonesia* (Edisi Kesa.). Bandung: Refika Aditama.
30. Bassan, F. (2021). *Digital Platforms and Global Law*. Edward Elgar Publishing. <https://doi.org/10.4337/9781800889439>
31. Surat Edaran Menteri Komunikasi dan Informasi RI No. 3 Tahun 2016.
32. Nielsen. (2024). Perlu diketahui: Apa perbedaan antara OTT, CTV, dan streaming? *nielsen.com*.
33. Ramli, T. S., Milaudy, R. A., Hidayat, M. J., Hariri, M. R., & Wibawanto, W. N. (2023). *Cybersecurity: Pelindungan Hak Cipta Pada Layanan Telekomunikasi di Indonesia* (Edisi Kesa.). Bandung: Refika Aditama.
34. Kairupan, E. (2019). Bagaimana cara menghitung jumlah pendapatan dari sebuah film? *id.quora.com*.
35. Despringre, C., & Dormer, S. (2011). Audiovisual Authors Rights and Remuneration in Europe.
36. Mintarsih, M., Farhana, F., & Trisista, R. G. M. (2023). Criminal Liability for Unlawful Actions in The Utilization of Artificial Intelligence. In *Proceedings of the International Conference on "Changing of Law: Business Law, Local Wisdom and Tourism Industry" (ICCLB 2023)* (pp. 1037–1045). https://doi.org/10.2991/978-2-38476-180-7_106
37. Dahiyat, E. A. R. (2011). Consumer Protection in Electronic Commerce: Some Remarks on the Jordanian Electronic Transactions Law. *Journal of Consumer Policy*, 34(4), 423–436. <https://doi.org/10.1007/s10603-011-9170-9>
38. Yadiati, W., & Meiryani, M. (2019). The role of information technology in E-Commerce. *International Journal of Scientific and Technology Research*, 8(1), 173–176.
39. Díaz Pinzón, B. H., Gómez Medina, J. S., García González, J. D., Melo Román, H. A., & Sanabria Villamizar, F. E. (2017). Contribution of information technologies initiatives in organizations: A literature review [La contribution des initiatives des technologies de l'information dans les organisations: Une revue de la littérature]. *Innovar*, 27(66), 41–55. <https://doi.org/10.15446/innovar.v27n66.66710>
40. Som, C., Hilty, L. M., & Ruddy, T. F. (2004). The Precautionary Principle in the Information Society. *Human and Ecological Risk Assessment: An International Journal*, 10(5), 787–799. <https://doi.org/10.1080/10807030490513801>
41. Miller, H. E., & Engemann, K. J. (2019). The precautionary principle and unintended consequences. *Kybernetes*, 48(2), 265–286. <https://doi.org/10.1108/K-01-2018-0050>
42. Weitzendörck, E. M. (2004). Good faith and fair dealing in contracts formed and performed by electronic agents. *Artificial Intelligence and Law*, 12(1–2), 83–110. <https://doi.org/10.1007/s10506-004-1908-0>
43. Shadikhodjaev, S. (2021). Technological Neutrality and Regulation of Digital Trade: How Far Can We Go? *European Journal of International Law*, 32(4), 1221–1247. <https://doi.org/10.1093/ejil/chab054>
44. Putranti, I. R. (2022). Principle of Technological Neutrality in Trade Facilitations: A Legal Perspective. *Jurnal Hukum Novelty*, 13(2), 216. <https://doi.org/10.26555/novelty.v13i2.a23177>
45. Kwak, D. (2022). No More Strategical Neutrality on Technological Neutrality: Technological Neutrality as a Bridge Between the Analogue Trading Regime and Digital Trade. *World Trade Review*, 21(1), 18–32. <https://doi.org/10.1017/S1474745620000580>