Indo-MathEdu Intellectuals Journal

p-ISSN: 2808 – 5604
e-ISSN: 2808 – 5078
Volume. 4, No. 3, 2023

KEBIJAKAN DAN ETIKA BERTEKNOLOGI UNTUK MENGATASI PELANGGARAN HAK CIPTA DI ERA DIGITAL

Detania Hidapenta[1], Natasya Febriyanti[2], Nikie Ailsa Permatasari[3], Yusuf Tri Herlambang[4]
[1, 2, 3, 4]Universitas Pendidikan Indonesia, Kampus Cibiru, Bandung, Jawa Barat, Indonesia
Email: natasya.febriyanti55@upi.edu

Article History

Received: 13-12-2023

Revision: 18-12-2023

Accepted: 21-12-2023

Published: 23-12-2023

Abstract. The digital era has brought drastic changes in the way humans interact with technology, especially in the context of copyright. Technological developments have enabled faster and easier access to digital content, but have also led to an increase in copyright infringement. This article aims to conduct a review of literature studies on policies and ethics that can help overcome copyright violations in the digital era. This research uses a literature study method by collecting references from accredited published articles, both nationally and internationally. Then the references are compiled and analyzed for further conclusions to be drawn. This research provides a deeper understanding of the complexity of copyright issues in the digital era and concludes that to overcome copyright infringement, a combination of policies that are compatible with technological developments, strong ethics and careful digital protection technology is needed.

Keywords: Technology, Ethics Policy, Copyright

Abstrak. Era digital telah membawa perubahan drastis dalam cara manusia berinteraksi dengan teknologi, terutama dalam konteks hak cipta. Perkembangan teknologi telah memungkinkan akses yang lebih cepat dan mudah terhadap konten digital, namun juga telah memicu peningkatan pelanggaran hak cipta. Artikel ini bertujuan untuk melakukan tinjauan studi literatur tentang kebijakan dan etika yang dapat membantu mengatasi pelanggaran hak cipta di era digital. Penelitian ini menggunakan metode studi literatur dengan mengumpulkan referensi dari artikel terpublikasi yang terakreditasi, baik itu secara nasional maupun internasional. Kemudian referensi tersebut dikompilasi dan dianalisis untuk selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan. Penelitian ini memberikan pemahaman yang lebih dalam tentang kompleksitas isu hak cipta di era digital dan menyimpulkan bahwa untuk mengatasi pelanggaran hak cipta, diperlukan kombinasi kebijakan yang sesuai dengan perkembangan teknologi, etika yang kuat, dan teknologi perlindungan digital yang cermat.

Kata Kunci: Teknologi, Kebijakan Etika, Hak Cipta

How to Cite: Hidapenta, D., Febriyanti, N., Permatasari, N. A., & Herlambang, Y. T. (2023). Kebijakan dan Etika Berteknologi untuk Mengatasi Pelanggaran Hak Cipta di Era Digital. *Indo-MathEdu Intellectuals Journal*, 4 (3), 2724-2732. http://doi.org/10.54373/imeij.v4i3.585

PENDAHULUAN

Saat ini, dunia tengah hidup di era digital. Era ini dikenal dengan adanya fenomena digitalisasi, dimana manusia memanfaatkan teknologi berbasis digital dalam berbagai aktivitasnya. Teknologi dapat dipahami oleh masyarakat umum, mulai dari apa itu teknologi hingga bagaimana cara pemanfaatannya (Coccia, 2019). Pemanfaatan ini tidak lain bertujuan untuk mempermudah aktivitas, sebab teknologi ini selalu menawarkan kemudahan dalam

setiap perkembangannya. Salah satu hal yang paling terlihat di era ini adalah kemudahan manusia untuk mengakses informasi, seperti melihat, membaca, mengunduh, bahkan hingga mengunggah informasi itu sendiri. Hal ini disebabkan hadirnya berbagai media sosial, seperti *Meta, X*, *TikTok, Instagram*, dan *Youtube* yang dapat diakses oleh siapa saja tanpa mengenal batas usia maupun gender.

Dalam media sosial tersebut terdapat beragam informasi yang dapat diunggah dalam berbagai format, baik itu yang bersifat tulisan, visual, audio, maupun audio visual. Informasi tersebut sering kali disebut dengan konten (Thifalia & Susanti, 2021). Konten ini dapat diunggah ulang oleh pihak kedua tanpa harus meminta izin pihak pertama (pemilik konten). Banyak orang yang tidak bertanggung jawab sering kali menyalahgunakan hal tersebut. Mereka menggunakan konten tersebut untuk mencari keuntungan materi. Pembajakan buku menjadi salah satu contoh dari perilaku tersebut (Fadhila, 2018).

Tindakan pembajakan buku adalah berbagai usaha yang dilakukan untuk menambah jumlah buku dan kontennya, seperti mencetak ulang, memfotokopi, atau menggunakan metode lainnya tanpa izin resmi dari penulis, pemegang hak cipta, atau penerbit yang bersangkutan (Njatrijani, 2020). Di Indonesia, tindakan pembajakan buku sudah sangat sering dijumpai. Bahkan di beberapa platform pembelanjaan *online* buku-buku bajakan ini dijual dengan bebas. Padahal di setiap buku sudah tercantum sanksi pelanggaran pada Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta terkait larangan mencetak dan menerbitkan sebagian atau seluruh isi buku dengan cara dan dalam bentuk apapun tanpa seizin penulis dan penerbit terkait. Artinya bahwa Hak Cipta dilindungi oleh Undang - Undang.

Pelanggaran hak cipta ini juga sudah pernah terjadi di beberapa tahun, yaitu di tahun 2008. Dilansir tribratanews.kepri.polri.go.id ada seorang desainer bernama Prayoga yang karya grafisnya diakui oleh desainer bernama Brahmana. asal. Dimana Brahmana melakukannya dengan cara mengunduh desain tersebut dari website kemudian mengunggah kembali desain tersebut dengan menggunakan namanya. Hal ini tentunya perlu dikaji lebih dalam mengenai penyebab, dampak serta solusi yang mampu mengatasi fenomena tersebut. Oleh karena itu penelitian ini bertujuan untuk menyelidiki dan menganalisis kebijakan serta etika berbasis teknologi yang dapat efektif mengatasi pelanggaran hak cipta di era digital.

METODE

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah Kualitatif dengan desain penelitian studi literatur atau penelitian kepustakaan. Penelitian ini diawali dengan perumusan masalah untuk mengetahui kebijakan dan etika berteknologi untuk mengatasi pelanggaran hak cipta di

era digital. Dilanjutkan dengan mengumpulkan referensi dari artikel terpublikasi yang terakreditasi, baik itu secara nasional maupun internasional serta website berita yang dikumpulkan berdasar pada *database* yaitu Google Scholar, Scopus, dan dari database jurnal internasional yakni Publish or Perish, referensi tersebut meliputi konsep, teori, penelitian, serta fenomena pelanggaran hak cipta. Kemudian referensi tersebut dikompilasi dan dianalisis untuk selanjutnya dilakukan penarikan kesimpulan.

HASIL

Teknologi dapat diartikan sebagai perkumpulan serta penerapan ilmu pengetahuan untuk mencapai tujuan praktis, yang meliputi terbentuknya alat-alat dan mesin-mesin, serta teknik dan proses intelektual yang digunakan untuk menyelesaikan masalah dan mendapatkan hasil yang diinginkan (Kast & Rosenzweig, 1985). Teknologi adalah suatu sistem komputer yang tersusun dari berbagai elemen pemrosesan informasi yang menggunakan berbagai jenis perangkat keras, perangkat lunak, pengelolaan data, dan teknologi jaringan informasi (O'Brien & Marakas, 2007). Berdasarkan pendapat para ahli tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa teknologi adalah sebuah konsep yang sangat luas yang mencakup berbagai aspek yang berperan dalam mengembangkan dan memanfaatkan pengetahuan, alat, dan proses untuk mencapai hasil praktis dan memajukan masyarakat.

Pada era teknologi saat ini, banyak karya-karya yang dibuat oleh pencipta karya tersebar di internet atau sosial media. Hasil karya yang ada di internet ini tentu saja memiliki hak cipta yang membuat hasil karya tersebut tidak bisa disebarluaskan seenaknya. Hak cipta diatur dalam UU Nomor 28 Tahun 2014. Berdasarkan ketentuan pasal 1 ayat (1) Undang-Undang no. 28 Tahun 2014 Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hak cipta adalah suatu konsep yang memungkinkan pencipta karya (artis, musisi, pembuat film, dll) untuk memanfaatkan hasil karyanya tanpa mengizinkan pihak luar untuk meniru hasil karya tersebut (McKeough & Stewart, 1997). Hak cipta adalah bentuk kepemilikan yang memberikan pemiliknya hak istimewa untuk memonitor penggunaan dan pemanfaatan suatu karya intelektual, dimana yang ditetapkan dalam kategori hak cipta meliputi kesusasteraan, musik, drama, seni visual, film, radio, siaran televisi, dan karya tulis yang dikomersilkan melalui penerbitan (Loughlan, 1998). Pelanggaran hak cipta terjadi saat seseorang menggunakan suatu karya yang dilindungi hak cipta tanpa mendapatkan izin dari pemilik hak cipta.

Pelanggaran hak cipta terjadi saat seseorang memanfaatkan karya yang dilindungi hak cipta tanpa mendapatkan izin dari pemilik karya atau pemilik hak cipta. Pelanggaran ini sering kali memiliki berbagai penyebab yang beragam. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya pemahaman tentang apa itu hak cipta dan bagaimana hak cipta berlaku. Dalam era internet, akses mudah ke berbagai jenis konten online membuat beberapa individu tidak menyadari bahwa sebagian besar konten tersebut dilindungi hak cipta, dan mereka menganggapnya sebagai sumber konten bebas (Prandika, 2015).

Kemajuan teknologi juga berperan dalam memudahkan pelanggaran hak cipta. Kini, seseorang dapat dengan mudah menyalin, mendistribusikan, dan menyebarkan karya-karya yang dilindungi hak cipta melalui internet. Teknologi telah memberi peluang bagi pelanggaran hak cipta yang lebih mudah dilakukan. Selain itu, ada pula faktor ekonomi yang mempengaruhi perilaku terkait hak cipta. Beberapa orang mungkin menganggap bahwa membeli atau mendapatkan izin untuk menggunakan karya yang dilindungi hak cipta terlalu mahal, sehingga mereka memilih untuk melanggar hak cipta sebagai alternatif (Nurhasan, 2017).

Terdapat banyak faktor lain penyebab munculnya konflik mengenai hak cipta dalam jaringan internet, diantaranya adalah (1) faktor ekonomi: keinginan untuk mendapatkan materi dengan jalan mudah dan cepat menjadi salah satu faktor yang membuat pelaku pelanggaran hak cipta mengabaikan kepentingan pemegang hak cipta, (2) faktor harga: barang bajakan cenderung ditawarkan dengan harga yang lebih murah dan terjangkau. contohnya seperti program-program komputer, buku cetakan ulang, dan buku hasil scan, (3) faktor masyarakat: pemahaman masyarakat mengenai barang bajakan yang sifatnya ilegal masih sangat rendah. Banyak dari masyarakat yang lebih mementingkan harga daripada sifat barang yang mereka beli (legal atau ilegal). Padahal adanya pelanggaran membeli barang bajakan (ilegal) dapat diberikan sanksi hukuman, dan (4) faktor aparat Penegak Hukum: Kurangnya jumlah penyidik serta sering kali adanya informasi ketika akan dilakukan penyidikan membuat pelanggaran hak cipta semakin banyak terjadi di masyarakat (Prandika, 2015).

DISKUSI

Mengidentifikasi Pelanggaran Hak Cipta

Pelanggaran hak cipta adalah tindakan memanfaatkan hasil karya yang dilindungi oleh hak cipta tanpa memperoleh izin dari pemilik karya atau pemegang hak cipta terlebih dahulu. Dimana hal tersebut melanggar hak eksklusif pemilik karya, seperti hak untuk memproduksi, mendistribusikan, menampilkan, atau memamerkan, atau membuat karya turunan (Xie & Matusiak, 2016). Pelanggaran hak cipta juga dapat berupa perbuatan mengutip, merekam,

mengambil, memperbanyak, ataupun mengumumkan sebagian atau seluruh ciptaan orang lain, tanpa seizin pemilik karya selaku pemilik hak cipta (Munawar & Effendy, 2016). Secara sederhana, pelanggaran hak cipta dapat diidentifikasi dengan suatu tindakan yang melanggar hak eksklusif pemegang hak cipta. Pelanggaran hak cipta dapat diduga sebagai pelanggaran yang sifatnya langsung atau pelanggaran tidak langsung.

Hak cipta dianggap dilanggar secara langsung ketika semua hal berikut terjadi: (1) seseorang bukan pemilik hak cipta, (2) seseorang mengakses karya yang dilindungi hak cipta, (3) seseorang melanggar hak istimewa/eksklusif dengan cara yang signifikan, (4) akses tersebut melampaui izin pengecualian berdasarkan undang-undang, dan (5) akses tersebut dilakukan tanpa izin pemilik hak cipta. Selain itu, pengetahuan tentang aktivitas pelanggaran tidak diperlukan untuk menegaskan pelanggaran hak cipta. Klaim pelanggaran langsung harus dibuktikan sebelum lembaga dapat dituduh melakukan pelanggaran tidak langsung (Rotstein, 1992).

Terdapat dua jenis pelanggaran tidak langsung yang diidentifikasi: pelanggaran kontributif dan pelanggaran tidak langsung. Pelanggaran kontributif mengacu pada menghasut, menyebabkan, atau berkontribusi pada tindakan pelanggaran oleh pihak ketiga. Menawarkan instrumen untuk tindakan pelanggaran dapat mengakibatkan pelanggaran kontributif. Konsep utama dari pelanggaran kontributif adalah bahwa tidak diperlukan maksud. Pelanggaran tidak langsung terjadi ketika seseorang memperoleh manfaat dari pelanggaran langsung tanpa mengambil langkah-langkah pencegahan untuk menghentikan atau membatasi pelanggaran tersebut. Perpustakaan tidak akan bertanggung jawab atas pelanggaran tidak langsung jika peralatan reproduksi yang tidak diawasi digunakan oleh pihak ketiga selama pemberitahuan hak cipta ditampilkan di sana (Gathegi, 2014).

Setelah ditemukannya faktor pelanggaran tersebut, pengembangan hukum hak cipta sangat penting untuk dilakukan. Sebab jika dahulu hanya ada peraturan mengenai karya fisik, maka saat ini perlu adanya peraturan mengenai karya yang sifatnya digital. Jacques de Werra berpendapat bahwa terdapat tiga pendekatan untuk melindungi hak cipta atas karya digital, yaitu perlindungan hak cipta melalui ketentuan hak cipta konvensional, perlindungan hak cipta melalui perlindungan teknis/teknologi pengaman dan perlindungan hak cipta melalui perlindungan hukum atas perlindungan teknis/teknologi pengaman (Badru Jaman et al., 2021).

Mengatasi Pelanggaran Hak Cipta

Technoethics (Etika Teknologi) adalah sebuah disiplin yang mempertimbangkan dampak etika dari perkembangan teknologi, terutama dalam konteks perkembangan teknologi

informasi dan komunikasi (TIK). Ini adalah bidang interdisipliner yang memadukan prinsip-prinsip etika dengan teknologi, dengan tujuan untuk memahami, mengidentifikasi, dan memecahkan masalah etika yang muncul dari penggunaan dan pengembangan teknologi (Luppicini & So, 2016).

Selain dengan etika teknologi terdapat regulasi dan hukum terkait dengan teknologi merupakan salah satu aspek penting dalam kebijakan pemerintah. Berikut ini beberapa regulasi dan hukum terkait dengan teknologi yaitu:

- Perlindungan Data Pribadi: Perlindungan data pribadi adalah isu penting dalam era digital. Banyak negara telah mengeluarkan undang-undang yang mengatur bagaimana data pribadi harus diperlakukan, disimpan, dan dibagikan. Misalnya, Regulasi Umum Perlindungan Data (General Data *Protection Regulation*/GDPR) di Uni Eropa adalah contoh peraturan yang sangat ketat dalam hal ini. Tujuannya adalah melindungi privasi individu dan mendorong perusahaan untuk bertanggung jawab atas data yang mereka kumpulkan.
- Hak Cipta: Hukum hak cipta melindungi karya kreatif, seperti tulisan, musik, dan program komputer. Pemerintah mengeluarkan hukum hak cipta untuk memberikan hak eksklusif kepada pembuat karya agar mereka dapat mengendalikan penggunaan dan distribusi karya mereka. Ini mendorong inovasi dan memberikan insentif bagi individu dan perusahaan untuk menghasilkan konten dan produk kreatif.
- Keamanan Siber: Keamanan siber menjadi semakin penting seiring dengan pertumbuhan teknologi. Pemerintah memiliki peran dalam melindungi infrastruktur kritis, seperti listrik, air, dan sistem keuangan dari serangan siber. Mereka juga dapat mengeluarkan peraturan yang mengharuskan perusahaan untuk melindungi data pelanggan dan melaporkan insiden keamanan siber.
- Paten dan Properti Intelektual: Pemerintah menerbitkan paten untuk melindungi inovasi teknologi. Ini memberikan hak istimewa kepada pemegang paten untuk mengendalikan penggunaan dan pengembangan teknologi yang mereka miliki. Paten juga mendorong investasi dalam penelitian dan pengembangan.
- Regulasi Perdagangan Elektronik: Banyak negara telah mengeluarkan regulasi khusus untuk perdagangan elektronik (e-commerce), yang mengatur aspek seperti kontrak elektronik, pembayaran online, dan perlindungan konsumen dalam transaksi online.
- *Net Neutrality*: *Net neutrality* adalah prinsip yang menyatakan bahwa semua data internet harus diperlakukan sama oleh penyedia layanan internet. Beberapa negara memiliki regulasi yang melindungi *net neutrality* untuk mencegah penyensoran atau diskriminasi terhadap jenis konten atau layanan tertentu.

- Kebijakan Perlindungan Konsumen: Pemerintah sering mengeluarkan peraturan untuk melindungi konsumen dalam bisnis online, termasuk regulasi pengembalian barang, pengembalian uang, dan keamanan transaksi.
- Kode Etik dan Etika dalam Teknologi: Beberapa negara mendorong pengembangan kode etik dan pedoman etika dalam pengembangan teknologi. Ini membahas isu-isu seperti kecerdasan buatan yang adil dan etis, penggunaan data dengan etika, dan dampak teknologi pada masyarakat (Ayu & Dalimunthe, 2023).

Adapun cara agar karya dapat lebih terjaga lagi keamanannya sehingga hak cipta dari karya tersebut tidak dilanggar yaitu dengan menggunakan DRM. Teknologi pengaman atau istilah lainnya dikenal sebagai *Digital Rights Management* (DRM). Manajemen Hak Digital (*Digital Rights Management* atau DRM) adalah suatu sistem keamanan atau enkripsi yang digunakan untuk melindungi karya cipta dalam format digital. DRM merujuk pada serangkaian sistem yang dirancang untuk melindungi hak cipta pada media elektronik, termasuk musik digital, film digital, dan berbagai data lainnya yang disimpan dan ditransfer secara digital. DRM mencakup komponen teknologi informasi dan layanan, yang beroperasi bersama dengan peraturan hukum, kebijakan, dan model bisnis untuk mendistribusikan dan mengontrol hak kekayaan intelektual.

Teknik-teknik yang digunakan dalam sistem DMR yaitu:

- *Encryption*: DMR menggunakan algoritma kriptografi untuk mengenkripsi konten yang membutuhkan sandi / kunci rahasia. Hanya pemegang kunci ini yang nantinya dapat membuka kunci konten dan membacanya. Algoritma akan mengacak data sehingga membuatnya tidak dapat dibaca semua orang kecuali penerima yang berhak.
- *Public/Private keys*: Teknik ini termasuk dalam keluarga teknik kriptografi yang memanfaatkan sifat satu arah dari fungsi matematika tertentu, menghasilkan sistem di mana dua kunci terpisah digunakan. Mereka biasanya disebut kunci "publik" dan "privat" dan setiap kunci dapat digunakan untuk mengenkripsi atau mendekripsi data. Kunci tersebut dapat mengaktifkan membaca pesan yang dikirim oleh pengirim, atau mengenkripsi pesan yang hanya dapat dibaca oleh pengirim; hanya pengirim yang dapat membuat pesan menggunakan kunci pribadi.
- *Watermarking*: Proses penyematan informasi secara diam-diam ke dalam sumber data sehingga keberadaannya tersembunyi. Dalam pengertian digital, ini merupakan metode penyematan cap hak cipta ke dalam gambar, suara atau video. Watermark disematkan sedemikian rupa sehingga kualitas media utama tetap dipertahankan dan tidak dapat ditangkap oleh mata manusia (untuk gambar) atau telinga (untuk konten audio).

- *Access Control*: Perlindungan penggandaan mencoba menemukan cara untuk membatasi akses ke konten hak cipta dan/atau menghambat proses penyalinan itu sendiri. Contoh perlindungan salinan termasuk siaran TV digital terenkripsi, kontrol akses ke perangkat lunak berhak cipta melalui penggunaan server lisensi dan mekanisme perlindungan salinan teknis pada media.

Sistem DRM harus tidak hanya mencegah tindakan penyalinan, tetapi juga harus dapat melakukan pengendalian akses. Dengan demikian, kekayaan intelektual dapat terlindungi dengan lebih kuat, seperti melalui penggunaan enkripsi data yang hanya dapat diakses oleh pihak yang memiliki otorisasi. Untuk mengatasi pelanggaran hak cipta, diperlukan kombinasi kebijakan yang sesuai dengan perkembangan teknologi, etika yang kuat, dan teknologi perlindungan digital yang cermat.

KESIMPULAN

Pelanggaran hak cipta terjadi saat seseorang memanfaatkan karya yang dilindungi hak cipta tanpa mendapatkan izin dari pemilik karya atau pemilik hak cipta. Pelanggaran ini sering kali memiliki berbagai penyebab yang beragam. Salah satu penyebab utama adalah kurangnya pemahaman tentang apa itu hak cipta dan bagaimana hak cipta berlaku. Kemajuan teknologi juga berperan dalam memudahkan pelanggaran hak cipta. Kini, seseorang dapat dengan mudah menyalin, mendistribusikan, dan menyebarkan karya-karya yang dilindungi hak cipta melalui internet. Teknologi telah memberi peluang bagi pelanggaran hak cipta yang lebih mudah dilakukan. Untuk mengatasi pelanggaran hak cipta, diperlukan kombinasi kebijakan yang sesuai dengan perkembangan teknologi, etika yang kuat, dan teknologi perlindungan digital yang cermat.

REFERENSI

Ayu, A. P., & Dalimunthe, N. (2023). Pengaruh Perubahan Teknologi Terhadap Regulasi Hukum Ketenagakerjaan. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, *3*(2), 5785–5796.

Badru Jaman, U., Ratna Putri, G., & Azzahra Anzani, T. (2021). *Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital*. http://www.rajaebookgratis.com

Coccia, M. (2019). What is technology and technology change? A new conception with systemic-purposeful perspective for technology analysis. *Journal of Social and Administrative Science*, *6*(3).

Fadhila, G. (2018). Perlindungan Karya Cipta Lagu Dan/Atau Musik Yang Dinyanyikan Ulang (Cover Song) Di Jejaring Media Sosial Dikaitkan Dengan Hak Ekonomi B Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *ACTA DIURNAL Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan*, *1*(2), 222–235.

Gathegi, J. N. (2014). *Social Media Networking Literacy: Rebalancing Sharing, Privacy, and Legal Observance*.

Kast, F. E., & Rosenzweig, J. E. (1985). *Organization and Management: A System and Contingency Analysis* (4th ed.). McGraw-Hill.

Loughlan, P. (1998). *Intellectual Property: Creative and Marketing Rights*. LBC Information Services.

Luppicini, R., & So, A. (2016). A technoethical review of commercial drone use in the context of governance, ethics, and privacy. *Technology in Society, 46*, 109–119.

McKeough, J., & Stewart, A. (1997). *Intellectual Property in Australia* (2nd ed.). Butterworths.

Munawar, A., & Effendy, T. (2016). Upaya Penegakan Hukum Pelanggaran Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Al-Adl: Jurnal Hukum, 8*(2).

Njatrijani, R. (2020). Pembajakan Karya Literasi (Buku) Di Masa Covid 19. Law, Development. *& Justice Review*, *3*(2).

Nurhasan, N. (2017). *Faktor Penyebab Pelanggaran Hak Cipta Di Kota Jambi*. Lex Specialist.

O'Brien, J. A., & Marakas, G. M. (2007). *Management Information System: Managing Information Technology in The E-Business Enterprises* (10th ed.). Boston.

Prandika, H. A. (2015). Analisa Perlindungan Hak Cipta Di Jaringan Internet Menurut Undang-Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta. *Lex Privatum*, *3*(1).

Rotstein, R. H. (1992). Beyond Mataphor: Copyright Infringement and the Fiction of the Work. *Chi.-Kent L. Rev, 68*, 725.

Thifalia, N., & Susanti, S. (2021). Produksi Konten Visual Dan Audiovisual Media Sosial Lembaga Sensor Film. *Jurnal Common, 5*(1), 39–55.

Xie, I., & Matusiak, K. K. (2016). *Discover Digital Libraries: Theory and Practice*. Amsterdam.