

# Budaya Pembajakan Film dan Dampaknya terhadap Industri Kreatif: Studi Kasus Penggunaan LK21 oleh Mahasiswa Sosiologi Fisip UNILA

Kezia Keren Hapuk Samosir<sup>1)</sup>, Hani Dwi Kartika Putri<sup>2)</sup>, Damar Wibisono<sup>3)</sup>,  
Imam Mahmud<sup>4)</sup>, Usman Raidar<sup>5)</sup>

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Lampung, Indonesia

e-mail: <sup>1</sup>[keziakerenhapuk0@gmail.com](mailto:keziakerenhapuk0@gmail.com), <sup>2</sup>[dwikartikaputrihani@gmail.com](mailto:dwikartikaputrihani@gmail.com), <sup>3</sup>[damar.wibisono@fisip.unila.ac.id](mailto:damar.wibisono@fisip.unila.ac.id),  
<sup>4</sup>[imam.mahmud@fisip.unila.ac.id](mailto:imam.mahmud@fisip.unila.ac.id), <sup>5</sup>[usman.raidar@fisip.unila.ac.id](mailto:usman.raidar@fisip.unila.ac.id)

## Abstract

*The gap between idealism and reality in the context of Copyright Law and the practice of movie piracy on the Layar Kaca 21 platform is the main concern of this research, with the intention of exploring the motivations behind consumers' or informants' preference for illegal sites over legal services such as Netflix, Viu, WeTV, and the like. After that, this research also analyzes what and how the government and the creative industry should do to tackle this problem. In this research, a qualitative approach was used, utilizing semistructured interviews and literature review as data collection techniques. Semi-structured interviews were conducted with five students of Sociology Fisip UNILA who actively chose LK21 as their main platform to watch movies. The data was generated in the form of primary data and secondary data sourced from researcher reading materials. From the research results, it appears that accessibility and economic conditions are the main drivers for informants watching illegal movies on platforms such as LK21. This problem is serious because the creative industry in the field of cinema is hit by losses due to people who duplicate and commercialize other people's copyrighted works. Presidential Regulation No. 24/2010 establishes all duties and functions of the Ministry of Communication and Information Technology (KOMINFO) as a guideline for the government in terms of tackling the problem of movie piracy culture that is increasingly prevalent.*

**Keywords:** piracy culture, creative industry, LK 21

## Abstrak

Kesenjangan antara idealisme dengan realitas dalam konteks Undang-Undang Hak Cipta serta praktik pembajakan film di platform Layar Kaca 21 menjadi perhatian utama dalam penelitian ini, dengan maksud untuk menggali motivasi di balik preferensi konsumen atau informan terhadap situs ilegal daripada layanan legal seperti Netflix, Viu, WeTV, dan sejenisnya. Setelah itu, penelitian ini juga menganalisis apa dan bagaimana yang seharusnya dilakukan pemerintah dan industri kreatif untuk menanggulangi masalah ini. Dalam penelitian ini, digunakan metode pendekatan kualitatif yang memanfaatkan wawancara semiterstruktur serta telaah pustaka sebagai teknik pengumpulan data. Wawancara semiterstruktur telah dilaksanakan dengan lima mahasiswa Sosiologi Fisip UNILA secara aktif memilih LK21 sebagai platform utama untuk menonton film. Data yang dihasilkan berupa data primer dan data sekunder bersumber dari bahan bacaan peneliti. Dari hasil penelitian, terlihat bahwa aksesibilitas dan kondisi ekonomi menjadi pendorong utama bagi informan dalam menonton film ilegal di platform seperti LK21. Masalah ini menjadi serius karena industri kreatif di bidang perfilman dilanda kerugian akibat adanya oknum yang melakukan penduplikasi dan mengomersialkan karya cipta orang lain. Peraturan Presiden Nomor 24 Tahun 2010 menetapkan segala tugas dan fungsi dari Kementerian Komunikasi dan Informatika (KOMINFO) menjadi pedoman bagi pemerintah dalam hal penanggulangan masalah budaya pembajakan film yang kian marak terjadi.

**Kata kunci:** budaya pembajakan, industri kreatif, layar kaca 21

## 1. PENDAHULUAN

Revolusi digital telah membawa dampak dan perubahan-perubahan pada kehidupan sehari-hari. Perkembangan yang begitu pesat terutama pada teknologi digital sebagai alat komunikasi dan memberikan kemudahan dalam interaksi semakin meluas. Namun hal ini juga menjadi perhatian, di mana kebiasaan manusia yang menerima perkembangan tidak dapat menyesuakannya dengan baik. Beberapa kondisi didapati penyalahgunaan teknologi dengan mengambil karya milik orang lain dan dipublikasikan di media yang ilegal. John Lock dalam tulisan Khwarizmi Maulana mengungkapkan sebuah teori yaitu “*Labor Theory*” yang artinya setiap orang mempunyai hak atas hasil kerjanya sendiri, dengan pertimbangan setiap hasil kerja yang dilakukan untuk menciptakan sesuatu/karya [1].

Penyalahgunaan teknologi terhadap industri kreatif berdampak pada pelanggaran hak cipta. Peraturan mengenai hak cipta telah termuat dalam UU Nomor 28 Tahun 2014 dengan ketentuan pasal satu (1) ayat satu (1). Hak cipta merupakan hak khusus seorang pencipta suatu karya yang timbul secara beriringan setelah suatu ide diwujudkan dalam

bentuk nyata, yaitu karya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pelanggaran hak cipta yang marak terjadi ialah pembajakan film melalui platform ilegal, hal ini merupakan dampak dari kemajuan teknologi namun disalahgunakan. Pembajakan film melalui platform ilegal seperti Layar Kaca 21 (LK21) berdampak merugikan industri kreatif [2].

Karya cipta dengan bentuk digital sangat rentan terhadap penduplikasian. Hasil duplikasi karya itu nyaris tidak dapat dibedakan dengan bentuk karya yang asli. Pelaku penduplikasi atau pelaku pembajakan itu kemudian dapat melakukan modifikasi terhadap suatu karya cipta yang diduplikasinya, kemudian dikomersilkan ke seluruh penjuru dunia melalui situs tertentu dengan nyaris tanpa mengeluarkan biaya sedikitpun. Oleh karena itu, penduplikasian atau pembajakan adalah kegiatan yang bisa disebut mudah untuk sebagian orang dalam hal pelanggaran hak cipta. Mudahnya penyebaran pembajakan itu membuat sang pencipta karya sangat sulit untuk mengetahui dan melacak karyanya yang menjadi korban dan sulit mendeteksi pelanggaran atau pun melakukan upaya hukum. Pandangan masyarakat Indonesia terhadap ketidakpatuhan terhadap hak cipta yang sudah diatur sedemikianrupa dalam kebijakan, terutama pengunduhan film tanpa biaya ternyata masih lemah. Kesadaran hukum masyarakat masih tergolong sedikit sehingga berbagai usaha perlindungan dan penegakan hukum tidak berjalan dengan semestinya [3].

Gede Mhardhika menuliskan konten video yang diupload adalah hasil karya dari pemilik akun sendiri maka dari itu tidak menjadi masalah. Yang menjadi permasalahannya ialah apabila konten video yang diupload merupakan milik karya orang lain, inilah yang menjadi salah satu pelanggaran hak cipta. Platform ilegal seperti LK21, menjadi wadah bagi para pelanggaran hak cipta. Di mana konten pada website mengupload ulang karya orang lain dengan maksud kepentingan pribadi [4]. LK21 merupakan platform yang menawarkan pelbagai jenis video film bajakan Indonesia maupun luar negeri [5].

Dengan demikian, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis apa motivasi yang mengakibatkan masyarakat terutama mahasiswa mengakses situs ilegal untuk mengunduh dan menonton film bajakan. Peneliti memilih mahasiswa Unila dikarenakan peneliti mengamati dan mendengar banyak mahasiswa menggunakan dan membicarakan platform LK21 sebagai media menonton film bajakan. Hal ini menjadi pendukung peneliti dalam menganalisis permasalahan ini, juga sekaligus edukasi bagi penikmat film bajakan. Penelitian ini juga berfokus pada karya cipta, khususnya karya dalam bentuk konten digital. Penelitian ini akan membahas permasalahan apakah menggunakan LK21 memberikan kemudahan atau sensasi dibandingkan layanan legal lainnya seperti Netflix, Viu, WeTV? Permasalahan kedua adalah bagaimana upaya yang harus dilakukan pemerintah dan industri perfilman untuk meniadakan budaya pembajakan film? Kedua masalah tersebut akan diuraikan pada tulisan yang berjudul “Budaya Pembajakan Film dan Dampaknya terhadap Industri Kreatif: Studi Kasus Pengguna LK21 oleh Mahasiswa Sosiologi Fisip Unila”.

## 2. METODOLOGI PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan kualitatif dengan menerapkan studi kasus yang lebih fokus kepada pengalaman empiris dan asumsi subjektif informan. Pada penelitian kualitatif tidak mengenal istilah populasi, termasuk sampel. Populasi atau sampel pada pendekatan kualitatif lebih tepat disebut sumber data pada situasi sosial (*social situation*) tertentu [6]. Teknik pengumpulan data yang digunakan berupa wawancara semiterstruktur dilakukan pada 9 Maret 2025 dan studi literatur. Wawancara dilakukan terhadap lima informan sebagai konsumen menonton film di situs ilegal LK21 yang merupakan mahasiswa Sosiologi Fisip Unila. Pemilihan informan dilakukan secara acak namun difokuskan pada mahasiswa Sosiologi Unila dikarenakan peneliti mengamati penggunaan situs LK21 di kalangan mahasiswa Sosiologi Unila semakin banyak peminatnya.

Adapun yang menjadi informan dalam penelitian ini adalah seperti dalam tabel berikut:

Tabel 2.1 Informan Peneliti

No	Nama Informan	Keterangan
1	Wulan Suryaningsih	Mahasiswa Sosiologi Angkatan 2023
2	Dwi Agni Maharani	Mahasiswa Sosiologi Angkatan 2023
3	Sinta Rosalina Simanullang	Mahasiswa Sosiologi Angkatan 2023
4	Wayan Novia Wilantika	Mahasiswa Sosiologi Angkatan 2023
5	Syifa Nailah	Mahasiswa Sosiologi Angkatan 2023

Sumber: Peneliti, 2025

Peneliti berpendapat bahwa penggunaan situs ilegal melalui platform LK21 menjadi penyimpangan yang melanggar hukum dan secara langsung penikmat mendukung pencurian karya cipta orang lain. Dalam hal ini, contoh solusi yang disarankan ialah penyadaran penikmat LK21 secara bertahap mengenai “bahaya penggunaan LK21” dan memberi alternatif bagi mahasiswa yang terkendala finansial seperti *sharing* akun premium keluarga (*family package*) contohnya, WeTV, Viu, Netflix dan lainnya [7]. Peneliti memiliki daftar pertanyaan dan informan diberi kesempatan untuk memberi jawaban lebih luas dan terbuka. Studi literatur dilakukan oleh peneliti dengan cara membaca, mengumpulkan, dan memahami tiap bacaan yang relevan dengan topik penelitian. Data yang didapat ialah data primer dan data sekunder. Data primer merupakan sumber data langsung kepada peneliti, dalam hal ini diperoleh lima informan

mahasiswa sosiologi fisip Unila. Data sekunder dihasilkan dari proses studi literatur dengan mengumpulkan berbagai informasi bersumber pada jurnal, artikel, buku, dan berita yang kredibel tentang hak cipta [8].

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 2.1 Budaya Pembajakan

Pembajakan merupakan tindakan yang menggandakan suatu karya secara ilegal di internet dan termasuk ke dalam tindakan kriminal [2]. Pembajakan di internet yang umum terjadi adalah di industri kreatif. Pemanfaatan kekayaan intelektual dan kreativitas individu sebagai industri dengan menciptakan sumber daya kreasi serta lapangan pekerjaan adalah definisi dari industri kreatif [9]. Contoh barang atau karya digital yang sering digandakan secara ilegal adalah perangkat lunak (*software*), musik, film, drama, series, dan karya lainnya yang tergolong mudah diakses dan dapat diunduh tanpa mengeluarkan biaya. Sasaran penggandaan atau pembajakan yang paling rawan adalah musik, film, dan perangkat lunak [3].

Penelitian sebelumnya yang diteliti oleh Ayup Suran Ningsih bersama dengan Balqis Hedyanti dengan pokok bahasan berjudul "Penegakan Hukum Pembajakan Film" dan demikian juga yang diteliti oleh Nanan

Isnaina berjudul "Perlindungan Hukum terhadap Pemegang Hak Cipta terkait Pembajakan Film melalui Aplikasi Telegram" telah menjadi sorotan pada tahun 2020. Melalui tinjauan penelitian sebelumnya, penelitian tersebut mengulas secara rinci tentang perlindungan hukum terhadap pembajakan berdasarkan kebijakan yang berlaku [10].

Penelitian Rifa Nasya Shafwa menjelaskan mengenai perlindungan hukum terhadap orang yang berhak memegang hak cipta atas kasus pembajakan film yang terjadi di situs daring di Indonesia, baik secara preventif maupun represif, telah diatur melalui Undang-Undang Hak Cipta dan Peraturan Bersama antara Menteri Hukum dan HAM serta Menteri Komunikasi dan Informatika, termasuk melalui pemblokiran situs. Meskipun demikian, berdasarkan realitas terhadap hukum yang ada, masalah pembajakan film di situs daring masih terjadi secara signifikan [11].

Pada konteks ini, pelaku pembajakan memanfaatkan situs daring sebagai sarana untuk mendapatkan keuntungan secara ilegal dengan membuat situs yang menyediakan berbagai karya digital, seperti film dari berbagai negara. Contoh yang dapat disoroti adalah kasus pembajakan terhadap film produksi asal Indonesia berjudul "Keluarga Cemara" dan "Mencuri Raden Saleh," yang diproduksi oleh Visinema Group. Kedua film ini merupakan sebagian dari banyaknya karya sinema Indonesia yang menjadi korban pembajakan di situs daring yang disebabkan oleh sejumlah faktor yang melatarbelakanginya.

Pembajakan film meliputi beberapa faktor atau aspek dalam kehidupan, yaitu faktor ekonomi, budaya, teknologi, dan pendidikan. Ekonomi berhubungan langsung dengan keuntungan ekonomi yang diperoleh oknum yang terlibat dalam praktik pembajakan digital melalui iklan yang ditampilkan dalam situs online ilegal, serta ketidakberdayaan sebagian masyarakat untuk berlangganan di situs yang legal. Faktor budaya yang mencerminkan kenyataan bahwa sejumlah masyarakat masih mendukung berbagai situs online ilegal dengan berperilaku condong kepada menonton secara ilegal. Selanjutnya, faktor teknologi yang berkaitan dengan kemajuan teknologi yang mendorong pelaku pembajakan untuk mendirikan situs online berupa layanan menonton film ilegal. Terakhir ada faktor pendidikan terkait dengan minimnya pemahaman serta kurangnya sosialisasi tentang Undang-Undang Hak Cipta disebabkan oleh rendahnya tingkat pendidikan masyarakat.

#### 2.2 Motivasi Mahasiswa Menggunakan LK21

Mahasiswa dalam definisi Kamus Besar Bahasa Indonesia ialah individu yang sedang menuntut ilmu di tingkat pendidikan lebih dari Sekolah Menengah Atas (SMA), yaitu perguruan tinggi yang merupakan tingkatan pendidikan paling tinggi dibanding yang lain. Para mahasiswa dianggap sebagai tonggak perjuangan yang akan meneruskan perjuangan generasi sebelumnya dalam mencapai tujuan bangsa. Seorang pemuda dapat memengaruhi perspektif masyarakat terhadap sesuatu dan menjadi inspirasi bagi generasi sebelumnya atau sesudahnya dalam mengembangkan pemikiran-pemikiran yang berpengetahuan, memiliki pengetahuan yang sangat luas, serta berakar pada norma, nilai-nilai, adat istiadat dan hukum yang berlaku dalam masyarakat [12].

Pengunduhan secara ilegal atau pembajakan film melalui *platform* ilegal masih sering dijumpai di kalangan mahasiswa khususnya mahasiswa Sosiologi Universitas Lampung. Peran mahasiswa kini diperlukan sebagai penggerak sekaligus memberantas pelanggaran hak cipta semacam ini. Perlunya meningkatkan kesadaran hukum dan kontrol sosial demi mewujudkan sikap kebangsaan, tanggung jawab dan partisipasi. Akan tetapi peneliti masih menjumpai kebiasaan membajak film pada *platform* ilegal seperti Layar Kaca 21 yang masih dilakukan terus menerus. Kebiasaan mahasiswa dalam mengonsumsi film dengan mengakses melalui situs ilegal dikarenakan dapat menemukan dengan mudah dan menonton tanpa membayar

Pengunduhan film secara gratis di laman internet sejalan dengan banyaknya tawaran dari sejumlah media digital baik yang resmi maupun tidak resmi. Dinamika jaringan internet dalam hal komunikasi dengan menyediakan banyak akses film tidak berbayar membuat orang-orang lebih memilih mengunduh video dari internet [3]. Hasil wawancara bersama beberapa informan menunjukkan bahwa pemantik motivasi utama mereka dalam menggunakan Layar Kaca (LK21) sebagai alternatif untuk menonton film adalah karena situs tersebut gratis, sedangkan layanan streaming film legal berbayar. Sebagian dari informan tidak setiap hari menonton film, jadi merasa tidak terlalu perlu berlangganan di layanan yang berbayar. Selain gratis, LK21 dalam sisi aksesibilitasnya tergolong mudah, tidak perlu mengunduh aplikasi ataupun film yang dituju.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa budaya pembajakan film di kalangan mahasiswa Sosiologi FISIP Universitas Lampung dipengaruhi oleh faktor aksesibilitas dan ekonomi. Kasus tersebut sejalan dengan teori konsumsi yang mengungkapkan bahwa individu akan memilih cara konsumsi yang paling sesuai dengan kondisi sosial dan ekonomi mereka. Teori konsumsi Keynes, 1936 dalam Pujoharso, 2013 menjelaskan bahwa terdapat hubungan antara pendapatan dengan tindakan konsumsinya. Pendapatan yang didapat dalam waktu tertentu berpengaruh langsung pada konsumsinya. Mahasiswa, sebagai kelompok sering kali memiliki keterbatasan finansial, cenderung mencari alternatif yang lebih murah untuk memenuhi kebutuhan hiburan mereka.

Anggapan informan bahwa mereka telah mengetahui LK21 dan Telegram sebagai situs ilegal untuk menonton film, namun mereka tetap menggunakan situs tersebut dengan berbagai alasan, hal itu mencerminkan adanya justifikasi moral serta budaya yang berkembang di kalangan informan. Perkembangan budaya berarti budaya tersebut diwariskan atau dikonstruksikan dari generasi ke generasi sehingga budaya didefinisikan sebagai pola pikir dan cara hidup masyarakat yang beradaptasi pada lingkungannya, selain itu, budaya juga sebagai bentuk penyelesaian masalah yang dapat diukur dari motivasinya. Kutipan tersebut mendukung justifikasi bahwa mahasiswa merasa tidak bersalah karena mereka melihat pembajakan sebagai solusi untuk akses yang lebih baik terhadap hiburan sekalipun ia tidak dalam kondisi finansial yang baik.

Pembajakan film di kalangan mahasiswa Sosiologi Fisip UNILA mencerminkan fenomena yang lebih luas dalam masyarakat, di mana aksesibilitas dan biaya menjadi faktor utama dalam perilaku konsumsi media. Meskipun mahasiswa memiliki pengetahuan tentang dampak negatif dari pembajakan, motivasi untuk mengakses film secara ilegal tetap kuat. Hal ini menunjukkan bahwa pendidikan tentang hak cipta dan etika konsumsi media perlu ditingkatkan, terutama di kalangan generasi muda yang merupakan konsumen utama konten digital.

Dari sudut pandang sosiologis, pembajakan film dianggap sebagai respon terhadap ketidakadilan ekonomi. Mahasiswa yang merasa terabaikan oleh biaya tinggi untuk akses media mungkin mempertimbangkan pembajakan sebagai solusi praktis. Namun situasi ini menimbulkan pertanyaan etis yang rumit, di mana Keputusan personal bisa berdampak negatif pada sektor kreatif secara keseluruhan. Dalam konteks ini, Teori Konstruksi Sosial yang dikemukakan oleh Peter L. Berger menjadi fokus perhatian. Berger dan Thomas Luckmann menjelaskan bagaimana norma, nilai dan kenyataan sosial terbentuk melalui hubungan sosial serta kesepakatan bersama. Berger dan Luckmann mengidentifikasi tiga proses dialektis yang mendasari konstruksi sosial di antaranya eksternalisasi, objektivasi, dan internalisasi [13].

Perilaku pembajakan film dalam Teori Konstruksi Sosial oleh Peter L. Berger dan Thomas Luckmann dapat dipandang sebagai hasil dari konstruksi sosial di mana masyarakat, terutama di kalangan generasi muda, mungkin melihat tindakan pembajakan sebagai hal yang dapat diterima atau bahkan normal. Diskusi antara teman sebaya, dinamika media sosial, dan budaya populer dapat membentuk pandangan bahwa mengakses film secara ilegal adalah hal yang wajar, terutama jika dianggap sebagai cara untuk mengatasi ketidakadilan dalam akses media. Hal itu terjadi karena pada saat manusia berinteraksi, secara naluriah manusia itu akan memberikan respon berupa mendengarkan, mengobservasi, mengevaluasi, dan menilai situasi berdasarkan pengalaman dan pendefinisian terhadap interaksi yang berlangsung [13].

Teori konstruksi sosial dalam konteks pembajakan film, mahasiswa mungkin terlibat dalam pembajakan melibatkan persepsi, norma, dan nilai yang berkembang seputar pembajakan yang dapat mempengaruhi sikap dan tindakan individu terhadapnya. Karena makna yang mereka berikan pada tindakan tersebut. Misalnya, mereka mungkin melihat pembajakan sebagai cara untuk "berbagi" budaya atau sebagai bentuk perlawanan terhadap industri yang dianggap tidak adil. Interaksi dengan teman-teman dan komunitas online dapat memperkuat pandangan ini.

### 2.3 Dampak Pembajakan Terhadap Mahasiswa dan Industri Kreatif

Negara-negara yang sudah maju tidak hanya mengandalkan bidang industri sebagai sumber utama penunjang perekonomian negaranya. Negara-negara yang termasuk ke dalam negara sudah maju mulai mengembangkan perekonomian mereka dari yang hanya berbasis industri, kini menjadi industri kreatif. Industri kreatif lebih mengedepankan sumber daya manusia yang kreatif. Pemikiran manusia sangat digunakan dalam industri kreatif ini karena kreativitas adalah modal utama untuk melakukan inovasi [9]. Departemen Perdagangan RI telah membagi sektor industri kreatif ke dalam beberapa sektor, yaitu; arsitektur, periklanan, desain, video, film, fotografi, permainan interaktif, musik, seni hiburan, publikasi percetakan, layanan komputer, radio, internet, kerajinan, riset dan pengembangan, radio dan televisi [1].

Sektor industri kreatif seperti video, film, musik, dan piranti lunak adalah sasaran paling rawan terkena penggandaan atau pembajakan [3]. Industri film sejak zaman transformasi digital terus berkembang pesat, dengan beragam inovasi dan kemajuan teknologi digital yang terus meningkat. Kemajuan ini tidak cuma berimplikasi terhadap tingkat kualitas film, namun kemajuan teknologi digital juga mempengaruhi strategi atau prosedur distribusi film. Tersedia berbagai pilihan bioskop populer untuk menonton film, seperti *Cinema 21* dan *XXI Premiere*, *CGV Blitz* dan *Cinema XXI*. Bioskop memiliki kelemahan dalam hal harga yang cenderung tinggi, terutama di beberapa daerah di Indonesia yang belum dilengkapi dengan fasilitas bioskop, sehingga menyulitkan masyarakat untuk menikmati tontonan film. Dengan adanya perkembangan teknologi, kini film dapat dinikmati melalui berbagai aplikasi digital seperti: Youtube Movies, Netflix, Viu, Disney+ Hotstar, Vidio, Maxstream, dan Prime Vidio serta platform lainnya [7].

Beragam aplikasi memiliki keistimewaan tersendiri, seperti Netflix yang menawarkan banyak pilihan film drama Hollywood dan Korea, Viu mengulas sejumlah drama korea mulai dari yang terbaru hingga yang sudah mapan, Disney+ Hotstar menampilkan karya-karya film dari Walt Disney dan film superhero Marvel, Vidio yang fokus pada film-film Indonesia, serta WeTV yang menampilkan produksi Indonesia dan drama dari China. Platform-platform

tersebut dapat dinikmati setelah berlangganan, namun biayanya tergolong mahal sehingga muncul keinginan untuk mencari platform gratis lainnya. Beberapa situs yang menyediakan layanan streaming gratis antara lain Layar Kaca 21, Idlix, Duniafilm21, INDOXXI dan Ganool. Sebagian platform dianggap melanggar hukum karena menampilkan film bajakan [7].

Asosiasi Produser Film Indonesia mencatat bahwa pada tahun 2020, film industri Indonesia mengalami kerugian Rp 5 Triliun akibat pembajakan film. Data tersebut menunjukkan tingginya prevalensi film bajakan dan dampaknya terhadap pasar film ilegal meskipun menonton film di situs ilegal terlalu riskan terhadap paparan konten berbahaya dan serangan seperti ransomware, botnets, alat pemeras tebus, phishing dan pencurian identitas. Pembajakan yang marak melalui platform digital tanpa izin resmi telah menjadi ancaman serius bagi industri kreatif dan perlindungan hak kekayaan intelektual [14].

Dampak pembajakan terhadap industri kreatif, khususnya di sektor industri perfilman yang sangat terasa adalah kerugian. Dampak buruk tersebut terjadi karena ada peminat terhadap konten bajakan. Informan yang tercatat dalam penelitian ini adalah peminat atau konsumen yang tergolong sering menonton film bajakan di Layar Kaca 21 (LK21). Konsumen di platform ilegal ini juga terpapar oleh dampak negatif. Saat sebelum video atau film di LK21 memutar, biasanya akan ada iklan larangan untuk Judi Online (JUDOL), namun saat mengklik untuk melewati iklan tersebut, tampilannya akan dialihkan ke website Judi Online. Pemasaran tersebut bisa menjadi pengaruh buruk bagi pendirian mahasiswa yang awalnya berpikir bahwa Judi Online adalah hal negatif dan karena terlalu sering terpapar iklan, berakhir dengan mencobanya karena penasaran. Selain itu, penggunaan situs ilegal dapat membahayakan perangkat yang digunakan untuk mengakses suatu situs ilegal karena dapat membahayakan data pribadi.

Iklan dan virus yang terdapat di perangkat digital merupakan masalah pribadi, namun budaya pembajakan digital ini secara tidak langsung sama saja dengan tidak mendukung seniman-seniman yang telah berjasa dalam pembuatan suatu karya dengan segenap ide kreatifnya. Tidak hanya seniman, tetapi dalam konteks karya digital seperti film, musik, dan software yang dirugikan adalah banyak pihak yang terlibat dalam proses pembuatan suatu karya.

Hasil wawancara yang menunjukkan bahwa informan telah menyadari bahwa terdapat karya digital seperti film, series, drama dan sebagainya di platform seperti LK21 adalah pembajakan digital dan mereka tetap menggunakannya karena beberapa alasan yang mendorong perilaku mereka. Kondisi ekonomi dan akses yang mudah adalah motivasi utama informan dalam mengakses LK21. Meskipun informan menyadari dampak negatif dari pembajakan, mereka juga menunjukkan bahwa industri film perlu beradaptasi dengan perubahan perilaku konsumen. Hal ini mencerminkan teori strukturasi, di mana tindakan individu (dalam hal ini, pembajakan) dapat mempengaruhi struktur sosial (industri film). Industri film harus mencari cara untuk menawarkan produk yang lebih terjangkau dan mudah diakses agar dapat bersaing dengan praktik pembajakan. Dalam hal ini, contoh solusi yang disarankan oleh peneliti ialah penyadaran penikmat LK21 secara bertahap mengenai “bahaya penggunaan LK21” dan memberi alternatif bagi mahasiswa yang terkendala finansial seperti sharing akun premium keluarga (*family package*) contohnya, WeTV, Viu, Netflix dan lainnya.

#### 2.4 Penanggulangan oleh Pemerintah

Sejumlah informan memberikan pendapatnya tentang apa yang bisa dilakukan pemerintah dan memang seharusnya dilakukan oleh pemerintah untuk menanggulangi masalah pembajakan film ini. Menurut informan, pemerintah perlu melakukan pemblokiran aplikasi atau situs untuk menonton film ilegal (LK21). Informan lainnya mengatakan bahwa pemerintah perlu menyediakan ruang hiburan gratis untuk masyarakat. Selain itu, para pembuat kebijakan juga bisa menekan biaya langganan yang berupa pajak transaksi aplikasi online agar bisa dijangkau oleh seluruh lapisan masyarakat dan mengurangi tingkat ketimpangan sosial [2].

Langkah pertama yang dapat pemerintah lakukan untuk memberantas pembajakan digital ini adalah dengan memberi peringatan resmi atau somasi kepada pihak yang melakukan pembajakan film. Langkah lainnya, jika mendapatkan somasi tidak merubah tindakannya, maka penanggulangan masalah pembajakan karya digital, khususnya film di *platform* LK21 berdasarkan undang-undang tentang hak cipta, yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 menyatakan: “Setiap Orang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat satu (1) huruf I untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah)”. Penjabaran undang-undang tersebut mencakup sanksi apa yang didapat oleh pelaku pembajakan film untuk dikomersialkan [10].

Implementasi UUHC dalam pemberian sanksi kepada pelaku pembajakan saja tidak cukup. Perlu adanya kontrol aktif dari Kementerian Kominfo. Menurut Undang-Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara, bahwa Kementerian KOMINFO dipekerjakan di bidang komunikasi dan informasi. Sesuai dengan Peraturan Presiden Nomor 24 Tahun 2010 tentang kedudukan, tugas, dan fungsi Kementerian Negara dalam melaksanakan tugas, Kementerian Komunikasi dan Informasi (KEMENINFO) memiliki tugas dan fungsi sebagai berikut: [15].

1. Perumusan, penetapan, serta pelaksanaan kebijakan dalam konteks komunikasi, dan informasi.
2. Pengurusan harta benda dan kekayaan nasional diberikan kepada Kementerian Komunikasi dan Informatika.
3. Tugas dilindungi Kementerian Komunikasi dan Informatika dipantau dengan cermat.
4. Dilakukan pelaksanaan bimbingan teknis dan supervisi terhadap pelaksanaan urusan Kementerian Komunikasi dan Informatika di daerah; dan sebagai upaya peningkatan kualitas layanan.
5. Pelaksanaan tugas teknis yang berskala nasional.

Penanggulangan masalah ini sangat penting dilakukan untuk pemenuhan hak cipta bagi seniman yang

menciptakan suatu karya yang diduplikasi atau dibajak. Pemerintah perlu melakukan pemberatasan semua situs dengan memblokir jaringan yang menyebarluaskan suatu karya tanpa izin yang resmi dan harus diadili sesuai ketentuan dalam kebijakan di Indonesia. Pemberdayaan masyarakat dengan mengedukasi atau melakukan sosialisasi dapat dilakukan oleh berbagai pihak yang paham akan pentingnya hak cipta dan bahayanya menggunakan situs-situs ilegal untuk mengakses suatu hal. Penekanan biaya langganan suatu aplikasi layanan *streamming* film juga dapat memungkinkan mengurangi skala konsumen yang memilih menonton film melalui jalur ilegal. Sehingga tidak ada lagi peminat dari situs ilegal seperti LK21 dan beralih menggunakan layanan *streamming* legal yang sama-sama menyediakan berbagai macam genre film yang berasal dari produksi berbagai negara.

#### 4. PENUTUP

Berdasarkan analisis dan pembahasan dapat ditarik kesimpulan bahwa praktik pembajakan film di lingkungan mahasiswa khususnya mahasiswa Sosiologi Universitas Lampung, merupakan suatu fenomena yang dipengaruhi faktor kondisi ekonomi dan aksesibilitas. Walaupun mahasiswa menyadari dampak menggunakan situs ilegal seperti Layar Kaca 21 (LK21) merupakan pelanggaran hukum, namun masih memilih mengakses film secara ilegal karena alasan kenyamanan, tidak mengeluarkan biaya dan varian film yang beragam mulai dari film dalam negeri dan luar negeri. hal ini menunjukkan bahwa mahasiswa merasa memiliki alasan moral untuk tindakan mereka, dimana mereka merasa pembajakan film adalah cara menanggulangi ketidakadilan dalam akses media. industri kreatif juga mengalami kerugian yang besar akibat pembajakan film yang merusak ekosistem ekonomi. meskipun mahasiswa sadar akan risiko dan dampak negatif yang ditimbulkan oleh pembajakan, mereka tetap meyakini bahwa industri film harus mengikuti perkembangan pola konsumsi mahasiswa.

Melalui penelitian ini, diharapkan diperoleh pemahaman mengenai budaya pembajakan film di kalangan mahasiswa, serta dapat memberikan masukan atau rekomendasi terhadap solusi yang tepat bagi para pembuat kebijakan untuk menanggulangi masalah pembajakan digital yang merugikan banyak pihak ini. Selain itu, penelitian ini juga memberikan kontribusi terhadap perjuangan mendapatkan keadilan bagi industri kreatif, khususnya industri perfilman dengan mendukung penggunaan layanan yang legal dan diharapkan ada pemberantasan secara menyeluruh terhadap semua situs bajakan.

#### UCAPAN TERIMA KASIH

Terima kasih kepada Bapak Imam Mahmud, S.Sos., M.Si. selaku dosen Mata Kuliah Analisis Kebijakan dan Pelayanan Sosial atas bimbingannya dalam menyelesaikan penelitian ini. Terima kasih kepada lima (5) informan telah menyempatkan waktunya untuk berkontribusi dalam hal wawancara mengenai pengetahuan dan perilaku mereka terhadap budaya pembajakan di Layar Kaca 21 (LK21).

#### DAFTAR PUSTAKA

- [1] K. M. Simatupang, "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Digital," *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, vol. 15, no. 1, p. 67, Mar. 2021, doi:10.30641/kebijakan.2021.v15.67-80.
- [2] I. Komunikasi, F. Psikologi, I. Sosial Budaya, and D. Oleh, "IMPLEMENTASI UNDANG-UNDANG HAK CIPTA TERKAIT SINEMATOGRAFI DI INDONESIA: STUDI PUSTAKA FENOMENA PEMBAJAKAN PADA WEBSITES STREAMING ILLEGAL PENYEDIA LAYANAN VIDEO ON DEMAND SKRIPSI Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana."
- [3] A. S. Ningsih and B. H. Maharani, "Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring."
- [4] A. A. G. Mahardhika *et al.*, "VIOLATION AND COPYRIGHT PROTECTION POLICY ON YOUTUBE," *Jurnal Living Law*, vol. 13, no. 2, 2021, doi: 10.14710/gk.5.1.1-15.
- [5] I. Martinelli, J. Marcellino, and R. Arrifa, "HAK PENCIPTA FILM TERHADAP KARYANYA YANG DIBAJAK SECARA ILEGAL PADA WEBSITE LK21," vol. 5, no. 4, 2023, doi: 10.31933/unesrev.v5i4.
- [6] S. A. Yuli. *Perlindungan Karya Cipta Kebaya Sebagai Aset Nasional Yang Bernilai Tinggi (Studi Kasus Perlindungan Hak Cipta Terhadap Karya Cipta Kebaya Modifikasi Anne Avantie)*. Diss. Program Pascasarjana Universitas Diponegoro, 2008.
- [7] "NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial PERLINDUNGAN TERHADAP PEMEGANG HAK CIPTA ATAS PEMBAJAKAN FILM MELALUI SITUS ONLINE 1", doi: 10.31604/jips.v10i10.2023.
- [8] B. Sugihono, D. Ciang, and J. A. Yeo, "Perlindungan Hukum Konten Hak Cipta dalam Ekonomi Kreatif Berbasis Teknologi Digital-Revolusi Industri dan Bisnis Indonesia Era 5.0."
- [9] A. Kamil, P. Studi, and E. Pembangunan, "INDUSTRI KREATIF INDONESIA: PENDEKATAN ANALISIS KINERJA INDUSTRI," 2015.
- [10] K. Risandi, "KAJIAN HUKUM PEMBAJAKAN FILM DI PLATFORM TELEGRAM DI INDONESIA," 2022. [Online]. Available: <https://ejournal.undiksha.ac.id/index.php/JJPP>

- [11] R. Nasya Shafwa and A. Adhi Nugroho, "EFEKTIVITAS PERLINDUNGAN HUKUM PEMEGANG HAK CIPTA ATAS PEMBAJAKAN FILM PADA SITUS ONLINE DI INDONESIA," vol. 4, no. 3, pp. 2746–5047, 2023, doi: 10.55637/juinhum.4.3.8233.524-535.
- [12] Oleh, "TINJAUAN SOSIOLOGI HUKUM TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA PENGUNDUHAN FILM MELALUI TELEGRAM (Studi Mahasiswa IAIN Ponorogo) SKRIPSI," 2023.
- [13] K. Realitas, S: Pemikiran, P. L. Berger, and T. K. Sosial, "The Social Construction of Reality: Peter L. Berger's Thoughts About Social Reality," 2018.
- [14] F. Fahrizzal, A. Kusuma, U. " Veteran, and J. Timur, "R eslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal Persepsi Generasi Z terhadap Pembajakan Film Indonesia melalui TikTok dan Telegram", doi: 10.47476/reslaj.v6i10.2954.
- [15] D. Yulianasari. *Pengaruh Kesadaran Hukum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Keputusan Mendownload Film Pada Situs Ilegal (Studi Terhadap Mahasiswa Hukum Ekonomi Syariah IAIN Ponorogo Angkatan 2020)*. Diss. IAIN Ponorogo, 2024

### LAMPIRAN 1: Pertanyaan kepada informan

No.	Pertanyaan
1	Apakah Anda pernah menggunakan LK21 dan Telegram untuk menonton film? jika ya, mengapa Anda memilih situs tersebut?
2	Apakah Anda telah teredukasi bahwa LK21 dan Telegram adalah situs ilegal untuk mengakses film? jika ya, mengapa memilih situs tersebut daripada menggunakan layanan legal lainnya seperti <i>Netflix</i> , <i>Viu</i> , <i>WeTV</i> , dan sebagainya?
3	Menurut Anda, upaya apa yang harus dilakukan pemerintah dan industri perfilman untuk meniadakan budaya pembajakan film?