

Legal Implications of Broadcasting Rights for Indonesian Esports Competitions

Implikasi Hukum Hak Siar Kompetisi Esport Indonesia

Alfito Angger Dwiyono¹⁾, Mochammad Tanzil Multazam²⁾

¹⁾ Program Studi Hukum, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

²⁾ Program Studi Hukum, Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, Indonesia

Email Penulis Korespondensi: tanzilmultazam@umsida.ac.id

Abstract. *The rapid growth of the esports industry in Indonesia has increased the economic value of esports broadcasting rights. However, the digital nature of esports broadcasting has given rise to various legal issues, particularly regarding the regulation and protection of broadcasting rights holders. This study aims to analyze the regulation of esports broadcasting rights under Indonesian laws and regulations, identify the weaknesses of the existing legal protection, and examine the legal implications as well as the need for regulatory development. This research employs a normative legal research method using both the statute approach and the conceptual approach. The primary legal materials consist of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright, Law Number 32 of 2002 concerning Broadcasting, Law Number 11 of 2008 concerning Electronic Information and Transactions as lastly amended by Law Number 1 of 2024, and the Indonesian Civil Code. The findings indicate that legal protection for esports broadcasting rights has fundamentally been recognized through various legal instruments. Nevertheless, there remain ambiguities regarding the status of broadcasting rights holders, the legal position of digital platforms, the enforcement mechanisms against infringements, and the legal relationship between game developers and tournament organizers. Therefore, harmonization and clarification of existing legal norms are necessary to provide legal certainty and enhance the effectiveness of legal protection for esports broadcasting rights in Indonesia.*

Keywords - *legal protection, broadcasting rights, esports competitions, vague norms, related rights.*

Abstrak. *Perkembangan industri esport di Indonesia telah mendorong meningkatnya nilai ekonomi hak siar kompetisi esport. Namun, karakteristik penyiaran kompetisi esport yang berbasis digital menimbulkan berbagai persoalan hukum, khususnya terkait pengaturan dan perlindungan terhadap pemegang hak siar. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis pengaturan hak siar kompetisi esport dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia, mengidentifikasi kelemahan perlindungan hukum yang tersedia, serta menganalisis implikasi hukum dan kebutuhan pengembangan pengaturannya. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan (statute approach) dan pendekatan konseptual (conceptual approach). Bahan hukum primer yang digunakan meliputi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, serta Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi esport pada dasarnya telah memperoleh landasan hukum melalui berbagai peraturan perundang-undangan. Akan tetapi, masih terdapat ketidakjelasan norma mengenai kedudukan pemegang hak siar, posisi platform digital, mekanisme penegakan hukum terhadap pelanggaran, serta hubungan hukum antara developer dan penyelenggara turnamen. Oleh karena itu, diperlukan harmonisasi dan penegasan norma dalam peraturan yang telah ada guna memberikan kepastian hukum dan meningkatkan efektivitas perlindungan terhadap hak siar kompetisi esport di Indonesia.*

Kata Kunci - *perlindungan hukum, hak siar, kompetisi esport, ketidakjelasan norma, hak terkait.*

I. PENDAHULUAN

Fenomena berkembangnya industri *esport* yang cepat di Indonesia telah membawa berbagai implikasi, baik dari sisi ekonomi, sosial, maupun hukum. Dalam beberapa tahun terakhir, kompetisi *esport* tidak hanya menjadi sarana hiburan dan kompetisi bagi para pemain profesional, melainkan juga telah berkembang menjadi industri yang melibatkan berbagai pihak, seperti penyelenggara turnamen, sponsor, media, dan penonton. Hal yang menjadi penting dalam perkembangan *esport* sekarang ini adalah salah satunya berasal dari hak siar yang dinana menjadi sumber pendapatan utama bagi pemilik dan pemegang hak cipta.[1] Sumber pendapatan tersebut menjadi peluang ekonomi yang besar bagi pemilik hak cipta, namun disayangkan dalam kenyataannya hal tersebut tidak terlepas dari permasalahan hukum yang belum terjawab tuntas, yakni mengenai pengaturan serta perlindungan hak siar kompetisi *esport* di Indonesia.[2]

Permasalahan terkait hak siar kompetisi *esport* tersebut biasanya terjadi berupa sengketa yang melibatkan antara developer *game*, penyelenggara turnamen, platform digital, serta pihak lain yang ingin menyiarkan dan menyalurkan konten pertandingan. Misalnya, terdapat kasus di mana suatu turnamen *esport* besar di Indonesia disiarkan secara eksklusif oleh satu platform digital, sementara pihak lain yang ingin menyiarkan ulang pertandingan tersebut harus berhadapan dengan tuntutan hukum atas pelanggaran hak siar. Kondisi ini menimbulkan ketidakpastian hukum, baik bagi pelaku industri maupun bagi konsumen yang ingin menikmati tayangan *esport* secara legal. Selain itu, belum adanya regulasi yang spesifik dan komprehensif terkait hak siar kompetisi *esport* di Indonesia semakin memperumit situasi ini, sehingga sering kali menimbulkan multitafsir dalam penerapan hukum yang ada.[3]

Hak siar kompetisi *esport* sejatinya berbeda dengan hak siar olahraga tradisional pada umumnya. Penyiaran kompetisi *esport* melibatkan berbagai faktor yang berjalan beriringan diantaranya perangkat lunak digital, platform penyiaran online atau *streaming*, dan juga hak cipta atas *game* yang dimainkan. Hal tersebut berakibat pengaturan hak siar *esport* tidak bisa langsung disamakan dengan pengaturan hak siar olahraga tradisional umumnya, seperti sepak bola ataupun bulu tangkis. Bisa dicontohkan dalam kompetisi sepak bola, hak siar biasanya diatur secara jelas oleh federasi atau asosiasi yang menaungi dalam hal ini di Indonesia diatur oleh PSSI ataupun PT LIB selaku operator Liga. Berbeda dengan *esport*, yang dimana hak siar dapat melibatkan beberapa pihak sekaligus, seperti developer *game*, penyelenggara turnamen, dan platform *streaming*. Hal yang kompleks tersebut menuntut adanya pengaturan hukum yang lebih spesifik dan adaptif terhadap perkembangan teknologi dan industri digital khususnya di bidang *esport*. [4]

Kondisi faktual di Indonesia menunjukkan bahwa industri *esport* terus mengalami pertumbuhan yang signifikan. Berdasarkan data dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), jumlah penonton kompetisi *esport* di Indonesia meningkat pesat dalam lima tahun terakhir, seiring dengan meningkatnya penetrasi internet dan penggunaan media sosial.[5] Hal ini berdampak langsung pada nilai ekonomi hak siar, yang kini menjadi salah satu komponen utama dalam pendapatan penyelenggara turnamen *esport*. Namun, di tengah pertumbuhan tersebut, perlindungan hukum terhadap hak siar masih sangat minim. Seringkali terjadi permasalahan terkait hak siar yang tidak dapat diselesaikan dengan efektif karena belum adanya peraturan yang menaungi secara jelas dan tegas, yang berakibat pada pemilik hak siar yang mengalami kerugian karena penyiaran ilegal ataupun pembajakan konten pada kompetisi *esport*. [6]

Permasalahan lain yang menjadi perhatian khusus yaitu minimnya pemahaman masyarakat dan pelaku industri dunia *esport* terhadap konsep dan implikasi hukum hak siar dalam kompetisi *esport*. Banyak pihak yang masih menganggap bahwa hak siar hanya berlaku untuk media konvensional, seperti televisi dan radio, padahal dalam era digital saat ini, hak siar juga mencakup platform *streaming* online, media sosial, dan berbagai bentuk distribusi digital lainnya. Ketidaktahuan ini sering kali dimanfaatkan oleh oknum tertentu untuk melakukan pelanggaran hak siar, seperti menyiarkan ulang pertandingan tanpa izin atau memonetisasi konten *esport* secara ilegal. Kondisi ini menunjukkan perlunya edukasi dan sosialisasi yang lebih intensif mengenai pentingnya perlindungan hak siar dalam industri *esport*, baik kepada pelaku industri, penonton, maupun masyarakat luas.

Penelitian ini mengidentifikasi adanya tumpang tindih norma antara hak siar dan hak cipta dalam konteks siaran *esport*, sesuatu yang belum dikaji mendalam oleh penelitian lain sebelumnya. Peneliti menemukan bahwa penelitian sebelumnya berfokus pada regulasi mengenai atlet *esport* dan belum ada yang menyoroti terkait hak siar di dunia *esport*. Hak siar *esports* unik karena melibatkan developer *game* sebagai pemilik IP yang hal ini tidak ada dalam olahraga tradisional. Penelitian ini menyoroti konflik norma tersebut secara langsung. [7]

Dari uraian di atas, dapat disimpulkan bahwa permasalahan hak siar dalam kompetisi *esport* di Indonesia merupakan isu yang kompleks dan multidimensional, yang melibatkan aspek hukum, ekonomi, teknologi, dan sosial. Ketidakjelasan regulasi, tumpang tindih antara hak siar dan hak cipta, serta rendahnya pemahaman masyarakat terhadap pentingnya perlindungan hak siar menjadi tantangan utama yang harus dihadapi oleh industri *esport* di Indonesia. Oleh karena hal tersebutlah, perlu adanya kerjasama yang melibatkan antara pemerintah, pelaku industri *esport*, serta kalangan masyarakat untuk merumuskan peraturan dan solusi yang diperlukan secara komprehensif, relevan dan adaptif terhadap perkembangan teknologi digital khususnya mengenai kompetisi *esport*. Kajian hukum mengenai implikasi hak siar dalam kompetisi *esport* di Indonesia menjadi sangat penting untuk memberikan landasan hukum yang jelas, melindungi hak-hak para pihak yang terlibat, serta mendorong pertumbuhan industri *esport* yang sehat dan berkelanjutan. [8]

RUMUSAN MASALAH

Permasalahan yang dikaji dalam penelitian ini berangkat dari belum adanya pengaturan yang jelas dan komprehensif mengenai hak siar kompetisi *esport* di Indonesia, yang mengakibatkan munculnya sengketa terkait pelaksanaan dan distribusi siaran, maraknya praktik penyiaran ilegal, serta lemahnya perlindungan hukum bagi pihak

yang berwenang. Kondisi tersebut menimbulkan ketidakpastian hukum dan menunjukkan perlunya analisis mengenai bagaimana seharusnya pengaturan, mekanisme pelaksanaan, serta perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport* dibentuk guna memberikan kepastian dan kepatuhan hukum dalam industri *esport* nasional.

PERTANYAAN PENELITIAN

1. Bagaimana pengaturan hukum terkait hak siar kompetisi *esport* di Indonesia saat ini?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap pemilik hak siar dalam kompetisi *esport* di Indonesia?

Kategori SDGs 16: Peace, Justice, and Strong <https://sdgs.un.org/goals/goal16>

II. METODE

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif, yaitu penelitian yang dilakukan untuk menelaah norma-norma hukum yang berlaku dalam peraturan perundang-undangan, doktrin yang relevan dengan isu hak siar pada kompetisi *esport* di Indonesia. Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) dengan menelaah peraturan perundang-undangan yang selaras dengan isu yang dibahas dalam penelitian. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya Pasal 20, Pasal 25 yang mengatur hak terkait lembaga penyiaran, Pasal 95, Pasal 99, dan Pasal 113 yang mengatur mengenai perlindungan terhadap pemegang hak cipta; Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024, khususnya Pasal 32 dan Pasal 48 mengenai perlindungan informasi elektronik; Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, khususnya Pasal 1 angka 9 dan Pasal 43; serta Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, khususnya Pasal 1320 dan Pasal 1338 mengenai perjanjian. Peraturan-peraturan tersebut dipilih karena memiliki keterkaitan dengan pengaturan, perlindungan hukum, dan hubungan kontraktual dalam hak siar kompetisi *esport*. Selain bahan hukum primer, penelitian ini juga menggunakan bahan hukum sekunder yang bersumber dari buku-buku ilmiah, artikel ilmiah, jurnal hukum terkait serta bahan hukum tersier yang bersumber dari media massa, kamus hukum dan ensiklopedia. Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi kepustakaan dengan menginventarisasi dan mengkaji berbagai bahan hukum primer maupun sekunder yang relevan dengan penelitian. Selanjutnya, teknik analisis bahan hukum dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif dengan metode deskriptif-analitis. Bahan hukum tersebut dianalisis secara kualitatif dengan mengidentifikasi dan menafsirkan norma-norma hukum yang berlaku untuk mengetahui bentuk perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport*, menemukan ketidakjelasan norma dalam penerapannya, serta merumuskan implikasi hukum dan kebutuhan pengembangan pengaturannya di Indonesia.

III. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Pengaturan Hukum Terkait Hak Siar Kompetisi Esport

1.1. Konsep dan Kedudukan Hak Siar Kompetisi Esport

Hak siar pada dasarnya merupakan hak untuk menyiarkan suatu peristiwa kepada publik melalui media tertentu, baik media konvensional maupun media berbasis teknologi digital. Dalam praktik hukum, hak siar lahir dari nilai komersial suatu peristiwa yang memiliki daya tarik publik, sehingga penguasaannya menjadi objek perjanjian dan perlindungan hukum. Hak siar lebih memberi perlindungan terhadap hak eksklusif untuk melakukan penyiaran atas suatu peristiwa atau kegiatan tertentu. Sehingga hal tersebut menyebabkan hak siar berbeda dengan hak cipta yang lebih berorientasi pada perlindungan atas suatu karya cipta,

Dalam konteks kompetisi *esport*, hak siar memiliki karakteristik yang khas dibandingkan dengan olahraga konvensional, yang mengingat bahwa penyelenggaraan dan penyiarannya dilakukan sepenuhnya menggunakan sarana digital. Oleh karena itu, penayangan kompetisi *esport* umumnya dilakukan melalui berbagai platform berbasis internet, seperti layanan *live streaming*, media sosial, serta aplikasi digital. Hal ini menyebabkan hak siar *esport* tidak hanya berkaitan dengan penyiaran dalam arti tradisional, tetapi juga mencakup distribusi konten digital secara real time maupun on demand kepada publik yang luas.

Kedudukan hak siar dalam kompetisi *esport* menjadi semakin kompleks karena melibatkan banyak subjek hukum. Pihak-pihak yang terlibat antara lain pengembang game sebagai pemilik hak atas game, penyelenggara turnamen sebagai pihak yang mengorganisir kompetisi, pemegang lisensi hak siar, serta platform digital yang digunakan untuk menyiarkan pertandingan. Hubungan hukum antar pihak tersebut

pada umumnya diatur melalui perjanjian lisensi, namun belum seluruhnya didukung oleh kerangka regulasi yang jelas dan komprehensif.

Selain itu, hak siar kompetisi *esport* juga memiliki perbedaan mendasar dengan hak siar olahraga konvensional. Pada olahraga konvensional, objek hak siar adalah pertandingan fisik yang berlangsung di suatu tempat tertentu dan disiarkan melalui lembaga penyiaran. Sementara itu, pada kompetisi *esport*, pertandingan berlangsung dalam ruang digital dan dapat diakses secara global tanpa batas wilayah. Kondisi ini menyebabkan munculnya implikasi hukum tersendiri, terkhusus mengenai yurisdiksi, pengawasan, dan penegakan hukum atas pelanggaran hak siar.

Pada praktiknya, hak siar dalam kompetisi *esport* sering dipandang identik sama dengan hak cipta atas *game* maupun konten audiovisual. Namun, penyamaan tersebut berpotensi menimbulkan ketidakcermatan dalam analisis hukum karena objek perlindungan hak siar adalah penyiaran suatu peristiwa kompetitif, sedangkan hak cipta memberikan perlindungan terhadap karya cipta sebagai hasil kreasi intelektual. Oleh karena itu, diperlukan pemahaman konseptual yang jelas mengenai kedudukan hak siar kompetisi *esport* agar tidak terjadi tumpang tindih pengaturan dan multitafsir norma.[9]

Untuk memberi gambaran lebih jelas terhadap perbedaan karakteristik antara hak siar konvensional, hak siar digital, dan hak siar *esport*, berikut disajikan tabel perbandingan antara setiap hak siar dari berbagai aspek. Perbandingan tersebut penting untuk menunjukkan bahwa hak siar *esport* memiliki kompleksitas yang berbeda dibandingkan model hak siar yang berkembang sebelumnya, sehingga memerlukan pendekatan pengaturan hukum yang lebih komprehensif.

Tabel 1. Perbandingan Hak Siar Konvensional, Hak Siar Digital, dan Hak Siar *Esport*

Aspek	Hak Siar Konvensional	Hak Siar Digital	Hak Siar Esport
Media Utama	Televisi dan Radio	Internet dan Platform Digital	Platform Digital dan Streaming
Dasar Teknologi	Frekuensi penyiaran	Jaringan internet	Jaringan internet berbasis <i>game</i>
Objek Siaran	Acara televisi, berita, olahraga, hiburan	Konten digital dan Live Streaming	Kompetisi permainan video
Pemegang Hak Utama	Lembaga penyiaran	Pemilik konten atau platform	Developer, publisher, penyelenggara turnamen
Dasar Hukum Utama	UU No. 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran	UU ITE dan UU No. 28 Tahun 2014 Hak Cipta	UU No. 28 Tahun 2014 Hak Cipta, UU ITE, Lisensi
Pasal yang Mengatur	- Pasal 1 angka 1, Pasal 1 angka 2, Pasal 6 UU Penyiaran; - Pasal 20 dan Pasal 25 UU Hak Cipta	- Pasal 8 dan Pasal 9 UU Hak Cipta; - Pasal 15 dan Pasal 32 UU ITE	- Pasal 8, Pasal 9, Pasal 20, Pasal 25, Pasal 63 ayat (2) huruf c UU Hak Cipta; - Pasal 15 dan Pasal 32 UU ITE; - Pasal 1338 KUH Perdata
Karakteristik Hak	Fokus pada penyiaran	Fokus pada distribusi digital	Perpaduan Hak Siar dan HKI <i>game</i>
Potensi Sengketa	Pelanggaran siaran televisi	<i>Re-upload</i> tanpa izin	Restream ilegal, konflik lisensi, penggunaan IP <i>game</i>

Sumber : Diolah Penulis berdasarkan analisis UU Penyiaran, UU Hak Cipta, UU ITE, dan KUH Perdata

Berdasarkan tabel 1 tentang perbandingan antara hak siar konvensional, hak siar digital, dan hak siar *esport* tersebut, dapat diketahui bahwa hak siar *esport* memiliki karakteristik yang berbeda dibandingkan hak siar konvensional maupun hak siar digital. Perbedaan utama terletak pada keterlibatan developer atau publisher sebagai pemegang hak kekayaan intelektual atas permainan video yang digunakan dalam

kompetisi. Keberadaan pemegang hak kekayaan intelektual tersebut menyebabkan hak siar *esport* tidak hanya berkaitan dengan kegiatan penyiaran, tetapi juga menyangkut aspek lisensi dan penggunaan *intellectual property*.

Selain itu, hak siar *esport* memiliki hubungan hukum yang lebih kompleks karena melibatkan berbagai pihak, seperti developer, penyelenggara turnamen, platform digital, sponsor, dan pihak penyiar. Kompleksitas tersebut berbeda dengan hak siar konvensional yang pada umumnya hanya melibatkan penyelenggara acara dan lembaga penyiaran. Oleh karena itu, pendekatan hukum terhadap hak siar *esport* memerlukan pengaturan yang lebih komprehensif untuk mengakomodasi karakteristik industri digital yang terus berkembang.

Berdasarkan karakteristik tersebut, dapat disimpulkan bahwa hak siar kompetisi *esport* memiliki kedudukan yang khas dan tidak sepenuhnya dapat ditempatkan dalam rezim hukum yang telah ada secara konvensional. Hak siar *esport* memerlukan pendekatan hukum yang mempertimbangkan sifat digital, keterlibatan multi-aktor, serta dinamika industri *esport* yang terus berkembang. Pemahaman terhadap konsep dan kedudukan hak siar ini menjadi landasan penting dalam menganalisis pengaturan hukum dan perlindungan hak siar kompetisi *esport* di Indonesia.

Kondisi ini sejalan dengan fenomena yang diuraikan dalam pendahuluan penelitian, di mana hak siar dalam kompetisi *esport* sering kali menimbulkan konflik antara pengembang *game* sebagai pemilik hak cipta dengan penyelenggara turnamen sebagai pihak yang mengelola jalannya kompetisi. Ketidaktegasan mengenai batas kewenangan masing-masing pihak menunjukkan bahwa hak siar dalam *esport* tidak dapat dilepaskan dari rezim hak cipta, namun juga tidak sepenuhnya dapat disamakan dengan perlindungan hak cipta itu sendiri.[10]

Selain itu, dalam perspektif hukum ekonomi, hak siar kompetisi *esport* juga dapat dipandang sebagai aset komersial yang memiliki nilai ekonomi tinggi dan dapat diperjualbelikan melalui mekanisme lisensi. Nilai ekonomi ini semakin meningkat seiring dengan bertambahnya jumlah penonton dan perkembangan industri digital, sehingga hak siar menjadi salah satu sumber pendapatan utama dalam penyelenggaraan kompetisi *esport*. Kondisi ini memperkuat posisi hak siar sebagai objek hukum yang memerlukan perlindungan yang memadai, mengingat potensi kerugian yang dapat timbul apabila terjadi pelanggaran.[11]

Di sisi lain, perkembangan teknologi digital juga menyebabkan terjadinya perubahan paradigma dalam konsep penyiaran itu sendiri. Jika sebelumnya penyiaran terbatas pada lembaga penyiaran konvensional, maka dalam konteks *esport*, setiap individu pada dasarnya dapat menjadi penyiar melalui platform digital. Hal ini menimbulkan tantangan baru dalam menentukan batasan hak siar, khususnya terkait siapa yang berhak menyiarkan dan dalam kondisi apa penyiaran tersebut dapat dilakukan secara sah. Oleh karena itu, diperlukan pendekatan hukum yang lebih fleksibel dan adaptif untuk menjawab dinamika tersebut.[12]

1.2. Pengaturan Hak Siar dalam Peraturan Perundang-undangan yang Berlaku

Pengaturan mengenai hak siar dalam sistem hukum Indonesia pada dasarnya belum diatur secara khusus dalam satu peraturan perundang-undangan yang komprehensif. Hak siar lebih banyak dipahami sebagai bagian dari rezim hukum yang tersebar dalam berbagai ketentuan, khususnya yang berkaitan dengan penyiaran, hak cipta, serta informasi dan transaksi elektronik. Oleh karena itu, analisis terhadap pengaturan hak siar kompetisi *esport* perlu dilakukan melalui pendekatan normatif terhadap beberapa regulasi yang relevan.

Dalam perspektif hukum positif Indonesia, perlindungan terhadap hak siar kompetisi *esport* dapat ditinjau melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pasal 4 UU Hak Cipta menegaskan bahwa hak moral dan hak ekonomi merupakan hak eksklusif dari sebuah hak cipta atas suatu karya. Ketentuan tersebut menjelaskan bahwa setiap manfaat ekonomi yang didapat atas suatu ciptaan atau karya merupakan hak yang harus didapat oleh pemegang hak atas suatu ciptaan atau karya yang dimilikinya. Dalam konteks kompetisi *esport*, hak ekonomi tersebut dapat diwujudkan melalui pemberian lisensi penyiaran, kerja sama komersial, maupun distribusi konten pertandingan kepada publik.[13]

Lebih lanjut, Pasal 8 UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh manfaat ekonomi atas ciptaannya. Ketentuan tersebut memiliki relevansi dengan hak siar kompetisi *esport* karena penyiaran pertandingan merupakan salah satu bentuk pemanfaatan ekonomi yang menghasilkan keuntungan bagi pihak yang memiliki hak atas penyelenggaraan maupun distribusi siaran pertandingan tersebut.[13]

Selain itu, Pasal 9 ayat (1) UU Hak Cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta atau pemegang hak cipta untuk melakukan pengumuman, pendistribusian, komunikasi, dan penggandaan ciptaan. Ketentuan ini menjadi dasar hukum yang penting dalam menganalisis hak siar kompetisi *esport* karena aktivitas penyiaran pertandingan pada dasarnya merupakan bentuk komunikasi dan penyebarluasan suatu

karya kepada masyarakat luas. Oleh karena itu, setiap penggunaan atau penyiaran ulang pertandingan *esport* tanpa izin berpotensi menimbulkan pelanggaran terhadap hak ekonomi pemegang hak yang sah.[13]

Selain perlindungan melalui hak ekonomi sebagaimana diatur dalam Pasal 8 dan Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pengaturan yang berkaitan dengan hak siar juga dapat ditemukan dalam rezim Hak Terkait. Pasal 20 UU Hak Cipta menyatakan bahwa Hak Terkait merupakan hak eksklusif yang diberikan kepada pelaku pertunjukan, produser fonogram, dan lembaga penyiaran. Keberadaan Hak Terkait menunjukkan bahwa hukum Indonesia tidak hanya memberikan perlindungan kepada pencipta suatu karya, tetapi juga kepada pihak-pihak yang berperan dalam menyebarluaskan karya tersebut kepada masyarakat. Dalam konteks kompetisi *esport*, ketentuan ini menjadi relevan karena penyiaran pertandingan dilakukan melalui berbagai media dan platform yang memiliki kepentingan ekonomi terhadap konten yang disiarkan.[13]

Lebih lanjut, Pasal 25 UU Hak Cipta memberikan hak ekonomi kepada lembaga penyiaran untuk melaksanakan sendiri, memberikan izin, atau melarang pihak lain melakukan penyiaran ulang siaran, komunikasi siaran, fiksasi siaran, dan penggandaan fiksasi siaran. Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa lembaga penyiaran memiliki hak eksklusif atas konten siaran yang diproduksi atau disiarkannya. Dalam praktik penyelenggaraan kompetisi *esport*, hak tersebut dapat dikaitkan dengan hak eksklusif untuk menayangkan pertandingan melalui platform tertentu berdasarkan perjanjian lisensi yang telah disepakati. Oleh karena itu, tindakan penyiaran ulang (*restream*) tanpa izin dapat dipandang sebagai bentuk pelanggaran terhadap hak ekonomi yang dimiliki oleh pemegang hak siar.[13]

Meskipun demikian, penerapan ketentuan Hak Terkait terhadap hak siar kompetisi *esport* masih menimbulkan persoalan hukum. UU Hak Cipta pada dasarnya dirumuskan untuk melindungi lembaga penyiaran dalam pengertian umum dan belum secara eksplisit mengatur karakteristik penyiaran kompetisi *esport* yang dilakukan melalui platform digital. Akibatnya, muncul ketidakjelasan mengenai pihak yang seharusnya diposisikan sebagai pemegang hak siar, apakah developer sebagai pemilik hak kekayaan intelektual atas *game*, penyelenggara turnamen sebagai penyelenggara acara, atau platform digital yang memperoleh hak eksklusif untuk menyiarkan pertandingan. Ketidakjelasan tersebut menunjukkan bahwa pengaturan Hak Terkait yang ada saat ini belum sepenuhnya mampu mengakomodasi perkembangan industri *esport* yang berbasis digital.[14]

Mengenai jangka waktu perlindungannya, Pasal 63 ayat (2) huruf c UU Hak Cipta menentukan bahwa hak ekonomi lembaga penyiaran dilindungi selama 20 (dua puluh) tahun sejak karya siaran tersebut pertama kali disiarkan. Ketentuan ini memberikan kepastian hukum terhadap pemanfaatan siaran dalam jangka waktu tertentu. Namun demikian, dalam konteks kompetisi *esport* yang berlangsung secara cepat dan sangat bergantung pada perkembangan teknologi digital, jangka waktu perlindungan bukanlah persoalan utama. Persoalan yang lebih mendasar adalah belum adanya pengaturan yang secara tegas menjelaskan kedudukan hak siar kompetisi *esport* dalam sistem hukum Indonesia.[13]

Selanjutnya dalam konteks penyiaran, pengaturan utama terdapat dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran. Pasal 1 angka 1 mendeskripsikan penyiaran sebagai sebuah aktivitas pemancarluasan siaran dengan menggunakan frekuensi radio, baik melalui sarana transmisi di darat, laut, atau antariksa sehingga dapat diterima secara bersamaan oleh masyarakat. Sementara itu, Pasal 1 angka 2 menjelaskan siaran sebagai sebuah pesan atau rangkaian pesan yang disampaikan dalam bentuk suara, gambar, atau suara dan gambar, ataupun grafis maupun karakter yang ditujukan untuk dapat diterima oleh orang khalayak ramai. Namun demikian, pengaturan tersebut pada dasarnya masih berorientasi pada penyiaran konvensional dan belum sepenuhnya mengakomodasi perkembangan penyiaran berbasis digital, khususnya melalui platform streaming yang menjadi media utama dalam kompetisi *esport*. Akibatnya, hak siar dalam *esport* tidak secara eksplisit tercakup dalam kerangka hukum penyiaran yang ada.[15]

Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa konsep dasar hak siar berakar pada aktivitas penyiaran suatu informasi atau peristiwa kepada masyarakat. Namun demikian, perkembangan teknologi digital telah melahirkan model penyiaran baru melalui platform *streaming* yang tidak sepenuhnya diakomodasi dalam rezim penyiaran konvensional sebagaimana diatur dalam UU Penyiaran. Kondisi ini menyebabkan pengaturan hak siar kompetisi *esport* masih menghadapi tantangan dalam aspek kepastian hukum.

Selain itu, Pasal 6 ayat (1) UU Penyiaran menyebutkan bahwa penyiaran diselenggarakan untuk memperkuat integrasi nasional, membina watak dan jati diri bangsa, serta mencerdaskan kehidupan masyarakat. Meskipun norma tersebut lebih berorientasi pada fungsi sosial penyiaran, ketentuan tersebut tetap dapat menjadi landasan dalam memahami posisi kegiatan penyiaran kompetisi *esport* sebagai bagian dari perkembangan media digital di Indonesia.[15]

Selanjutnya dalam konteks penyiaran digital, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik juga memiliki relevansi terhadap hak siar kompetisi *esport*. Berdasarkan Pasal 1 angka 1 informasi elektronik dijelaskan sebagai satu atau sekumpulan data elektronik yang memiliki makna atau dapat dan bisa dipahami oleh orang yang mampu memahaminya. Sementara itu, Pasal 1 angka 4 menyatakan bahwa dokumen elektronik merupakan setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk digital.[16]

Ketentuan tersebut menunjukkan bahwa siaran pertandingan *esport* yang ditayangkan melalui platform digital merupakan bagian dari informasi dan dokumen elektronik yang memperoleh perlindungan hukum. Oleh karena itu, segala bentuk distribusi, reproduksi, maupun penyebarluasan tanpa izin terhadap konten siaran kompetisi *esport* dapat menimbulkan konsekuensi hukum sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Selain itu, pada Pasal 15 UU ITE mengatur kewajiban Penyelenggara Sistem Elektronik untuk menyelenggarakan sistem elektronik secara andal dan aman. Ketentuan ini relevan dalam konteks platform digital yang digunakan sebagai media penyiaran kompetisi *esport* karena platform tersebut memiliki tanggung jawab dalam menjaga keamanan sistem serta mendukung perlindungan terhadap hak-hak yang dimiliki oleh pemegang hak siar.[16]

Selain mengatur kewajiban Penyelenggara Sistem Elektronik, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik juga memuat ketentuan yang berkaitan dengan perlindungan terhadap informasi dan dokumen elektronik. Pasal 32 ayat (1) UU ITE mengatur bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dilarang mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, atau menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik orang lain atau milik publik. Ketentuan tersebut memiliki relevansi dengan penyiaran kompetisi *esport* yang dilakukan melalui platform digital, karena siaran pertandingan yang ditransmisikan secara elektronik dapat dikategorikan sebagai informasi atau dokumen elektronik yang memperoleh perlindungan hukum.[16]

Dalam konteks hak siar kompetisi *esport*, Pasal 32 UU ITE dapat digunakan sebagai dasar hukum untuk menilai tindakan distribusi atau penyebarluasan ulang siaran pertandingan tanpa izin dari pemegang hak yang sah. Praktik *restream* ilegal yang sering ditemukan pada platform digital pada dasarnya merupakan bentuk pemanfaatan kembali konten elektronik tanpa persetujuan pihak yang berwenang. Meskipun Pasal 32 tidak secara khusus mengatur mengenai hak siar, ketentuan ini menunjukkan bahwa hukum Indonesia telah memberikan perlindungan terhadap informasi dan konten digital dari tindakan yang dilakukan tanpa hak oleh pihak lain.[16]

Namun demikian, penerapan Pasal 32 UU ITE terhadap pelanggaran hak siar kompetisi *esport* masih memerlukan penafsiran lebih lanjut. Hal ini disebabkan karena norma tersebut pada dasarnya dibentuk bukan untuk mengatur hak siar kompetisi *esport* secara khusus melainkan untuk melindungi informasi dan dokumen elektronik secara umum. Hal tersebut berakibat masih adanya ruang multitafsir terkait batasan penerapan norma tersebut terhadap berbagai bentuk pelanggaran hak siar yang berkembang dalam ekosistem digital. Kondisi ini mengindikasikan bahwa kerangka regulasi yang ada saat ini belum sepenuhnya mampu menjawab kebutuhan perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport* secara menyeluruh.

Selain pengaturan yang bersumber dari peraturan perundang-undangan khusus, hubungan hukum dalam pelaksanaan hak siar kompetisi *esport* juga dapat ditinjau dari perspektif hukum perdata. Dalam praktiknya, pemberian hak siar kompetisi *esport* umumnya dilaksanakan melalui perjanjian lisensi antara developer atau publisher sebagai pemegang hak kekayaan intelektual atas permainan video dengan penyelenggara turnamen maupun pihak penyiar. Oleh karena itu, ketentuan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUH Perdata), khususnya Pasal 1338 ayat (1), menjadi relevan karena menentukan bahwa semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya. Ketentuan tersebut mencerminkan asas kebebasan berkontrak yang memberikan keleluasaan kepada para pihak untuk menentukan hak dan kewajiban terkait pemanfaatan hak siar kompetisi *esport*.[17]

Di samping itu, keabsahan perjanjian mengenai pemberian hak siar juga harus memenuhi syarat sah perjanjian sebagaimana diatur dalam Pasal 1320 KUH Perdata, yaitu adanya kesepakatan para pihak, kecakapan untuk membuat perikatan, adanya objek tertentu, dan sebab yang halal. Pemenuhan syarat tersebut menjadi penting mengingat hak siar kompetisi *esport* memiliki nilai ekonomi yang tinggi dan melibatkan berbagai pihak dengan kepentingan yang berbeda. Apabila syarat-syarat tersebut tidak terpenuhi, maka perjanjian yang menjadi dasar pemberian hak siar berpotensi menimbulkan sengketa hukum di kemudian hari.[17]

Meskipun KUH Perdata memberikan dasar hukum terhadap hubungan kontraktual dalam pelaksanaan hak siar kompetisi *esport*, pengaturannya masih bersifat umum dan belum secara khusus

mengatur karakteristik industri *esport*. Hal tersebut berakibat pada masih sangat ketergantungan dengan klausul yang disepakati oleh para pihak untuk berbagai aspek seperti pembagian kewenangan antara developer dan penyelenggara turnamen, ruang lingkup lisensi penyiaran, serta mekanisme penyelesaian sengketa. Kondisi tersebut mengindikasikan bahwa perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport* memerlukan pembentukan kontraktual yang jelas antar para pihak untuk memberikan kepastian hukum dan tidak hanya bertumpu pada ketentuan hak kekayaan intelektual.[18]

1.3. Ketidakjelasan Pengaturan Hak Siar Esport

Berdasarkan analisis terhadap berbagai peraturan perundang-undangan yang ada pada subbab sebelumnya, dapat terlihat bahwa pengaturan mengenai hak siar kompetisi *esport* di Indonesia masih bersifat parsial dan tersebar dalam berbagai regulasi yang tidak secara khusus dirancang untuk mengatur ekosistem *esport*. Tidak adanya pengaturan eksplisit mengenai hak siar *esport* menimbulkan ketidakjelasan dalam menentukan dasar hukum yang tepat, baik dalam hal penguasaan hak, mekanisme lisensi, maupun penegakan hukum terhadap pelanggaran.

Selain itu, apabila dilihat dari sudut pandang sistem hukum, kondisi pengaturan yang tersebar dalam berbagai peraturan menunjukkan belum adanya harmonisasi norma yang secara khusus mengatur hak siar dalam konteks digital. Ketidakharmonisan ini menyebabkan adanya celah hukum yang dapat dimanfaatkan oleh pihak-pihak tertentu untuk melakukan pelanggaran, karena tidak adanya ketentuan yang secara tegas melarang atau mengatur secara rinci mengenai hak siar *esport*.

Berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan yang telah diuraikan sebelumnya, dapat diketahui bahwa pengaturan mengenai hak siar kompetisi *esport* pada dasarnya telah tersebar dalam berbagai instrumen hukum, seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran, serta Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah terakhir dengan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Dengan demikian, permasalahan yang muncul adalah ketidakjelasan norma (*vague norm*) dalam penerapannya terhadap hak siar kompetisi *esport* yang memiliki karakteristik berbeda dengan hak siar pada umumnya.[19]

Ketidakjelasan tersebut yaitu mengenai kedudukan hak siar *esport*, meskipun UU Hak Cipta telah mengatur mengenai hak ekonomi dan Hak Terkait, peraturan tersebut belum secara tegas menentukan pihak yang berkedudukan sebagai pemegang hak siar kompetisi *esport*. Dalam praktiknya, hak siar dapat diklaim oleh developer sebagai pemilik hak kekayaan intelektual atas permainan video, penyelenggara turnamen sebagai pihak yang menyelenggarakan kompetisi, maupun lembaga atau platform yang memperoleh hak eksklusif berdasarkan perjanjian. Kondisi tersebut menimbulkan ketidakjelasan norma dalam menentukan subjek hukum yang berwenang atas hak siar kompetisi *esport*.

Ketidakjelasan pengaturan juga terlihat dari kedudukan platform digital dalam sistem penyiaran nasional. UU Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran pada dasarnya disusun dengan orientasi penyiaran melalui spektrum frekuensi radio. Sementara itu, penyiaran kompetisi *esport* pada praktiknya lebih banyak dilakukan melalui platform digital seperti YouTube, Twitch, atau Facebook Gaming. Akibatnya, muncul pertanyaan mengenai apakah platform-platform tersebut dapat dipersamakan dengan lembaga penyiaran sebagaimana dimaksud dalam UU Penyiaran atau justru memiliki kedudukan hukum yang berbeda.[20]

Selain itu, ketidakjelasan pengaturan tersebut juga berdampak pada lemahnya penegakan hukum terhadap pelanggaran hak siar, seperti praktik *restream* ilegal yang banyak terjadi pada platform digital. Maraknya praktik penyiaran ulang tanpa izin (*restream* ilegal) yang menjadi salah satu permasalahan utama dalam industri *esport* membuat kondisi ini menjadi cerminan bahwa norma hukum yang ada belum mampu memberikan perlindungan yang efektif terhadap pemegang hak siar. Praktik *restream* ilegal terhadap siaran kompetisi *esport* pada dasarnya dapat dijerat menggunakan ketentuan dalam UU Hak Cipta maupun UU ITE. Namun demikian, belum terdapat pengaturan yang secara spesifik menjelaskan mekanisme penegakan hukum terhadap pelanggaran hak siar kompetisi *esport*. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan perbedaan penafsiran dalam menentukan dasar hukum yang digunakan, bentuk pelanggaran yang terjadi, serta mekanisme penyelesaian sengketa yang paling tepat.[21]

Lebih lanjut, hubungan hukum antara developer sebagai pemegang hak kekayaan intelektual atas permainan video dengan penyelenggara turnamen juga belum diatur secara jelas dalam peraturan perundang-undangan. Dalam praktiknya, penyelenggara turnamen memperoleh hak untuk menyelenggarakan kompetisi dan mendistribusikan siaran berdasarkan lisensi atau perjanjian dengan developer. Akan tetapi, tidak terdapat ketentuan yang secara tegas mengatur batasan hak dan kewajiban masing-masing pihak terkait pemanfaatan hak siar. Akibatnya, penyelesaian persoalan tersebut masih sangat bergantung pada kesepakatan kontraktual para pihak.

Berdasarkan uraian tersebut, dapat dipahami bahwa peraturan perundang-undangan di Indonesia pada dasarnya telah menyediakan dasar hukum yang dapat digunakan untuk melindungi hak siar kompetisi *esport*. Akan tetapi, pengaturan tersebut belum memberikan kejelasan norma terhadap berbagai aspek yang menjadi karakteristik khas industri *esport* yang berbasis digital, lintas platform, dan melibatkan berbagai subjek hukum. Ketidakjelasan mengenai subjek pemegang hak siar, kedudukan platform digital, mekanisme penegakan hukum, serta hubungan antara developer dan penyelenggara turnamen menunjukkan perlunya harmonisasi dan penyesuaian regulasi agar mampu memberikan kepastian hukum yang lebih memadai bagi para pihak yang terlibat dalam ekosistem *esport*. [22]

2. Perlindungan Hukum terhadap Pemilik Hak Siar Kompetisi Esport

2.1. Bentuk Perlindungan Hukum yang Tersedia Saat Ini

Perlindungan hukum terhadap hak siar pada dasarnya dapat diklasifikasikan ke dalam dua bentuk utama, yaitu perlindungan hukum preventif dan perlindungan hukum represif. Dalam konteks kompetisi *esport*, kedua bentuk perlindungan ini dapat ditemukan secara implisit dalam berbagai peraturan perundang-undangan, meskipun belum diatur secara khusus.

Perlindungan hukum preventif merupakan upaya yang dilakukan untuk mencegah dan mengantisipasi terjadinya pelanggaran terhadap hak siar. Dalam pelaksanaannya, perlindungan ini diimplementasikan melalui mekanisme perizinan, lisensi, serta pengaturan kontraktual antara pihak-pihak yang terlibat dalam penyelenggaraan kompetisi *esport*. Penyelenggara turnamen biasanya melakukan kerja sama dengan platform digital melalui perjanjian lisensi yang memberikan hak eksklusif untuk menyiarkan pertandingan. Namun perlindungan preventif melalui mekanisme lisensi ini sering kali tidak berjalan optimal karena kurangnya pemahaman pelaku industri dan masyarakat mengenai batasan hak siar, sebagaimana telah diuraikan dalam pendahuluan penelitian.

Selain dari mekanisme lisensi, perlindungan preventif juga dapat ditemukan dalam ketentuan hukum hak cipta yang mengatur mengenai hak eksklusif atas penggunaan karya cipta. Dalam hal ini, siaran kompetisi *esport* dapat diklasifikasikan sebagai karya audiovisual yang memperoleh perlindungan hukum berdasarkan rezim hak cipta, sehingga setiap penggunaan penyiaran tanpa izin dari pemilik hak menimbulkan konsekuensi dan dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Kendati demikian, perlindungan ini masih bersifat tidak langsung karena hak siar tidak secara tegas diatur dalam peraturan perundang-undangan sebagai objek perlindungan tersendiri.

Dalam praktiknya, kekuatan perjanjian dari para pihak menjadi tolak ukur utama untuk melihat efektivitas dari perlindungan preventif. Perjanjian lisensi yang jelas dan rinci dapat menjadi instrumen hukum yang kuat untuk melindungi hak siar, terutama dalam menentukan batasan penggunaan, distribusi, serta sanksi terhadap pelanggaran. Namun, dalam banyak kasus, perjanjian tersebut belum sepenuhnya mampu mengantisipasi berbagai bentuk pelanggaran yang muncul akibat perkembangan teknologi digital.

Lebih lanjut perlindungan hukum terhadap hak siar bisa juga berupa perlindungan hukum represif yang berupa pemberian sanksi pidana maupun perdata kepada para pelanggar dengan dasar peraturan perundang-undangan yang ada sekarang ini. Perlindungan hukum represif pada praktiknya memiliki fungsi untuk memberikan sanksi terhadap pelanggaran yang telah terjadi. Dalam konteks hak siar *esport*, perlindungan ini dapat diwujudkan dengan pemberian sanksi administratif, perdata, maupun pidana sesuai dengan pengaturan yang diatur dalam berbagai peraturan, seperti undang-undang hak cipta maupun undang-undang informasi dan transaksi elektronik. Jika terdapat kerugian yang ditimbulkan akibat pelanggaran hak siar, pemegang hak siar dapat menempuh upaya hukum melalui gugatan perdata, serta dapat melaporkan pelanggaran tersebut kepada aparat penegak hukum untuk diproses secara pidana.

Namun demikian, mengingat tidak adanya pengaturan khusus mengenai hak siar *esport*, interpretasi terhadap norma yang ada masih menjadi tolak ukur dan ketergantungan utama untuk menentukan efektivitas dari perlindungan represif. Hal ini berakibat pada proses penegakan hukum menjadi tidak optimal dan sering kali menghadapi kendala dalam pembuktian maupun penentuan dasar hukum yang tepat. Dalam kasus pelanggaran hak siar yang terjadi melalui platform digital, sulitnya mengidentifikasi pelaku serta mengumpulkan bukti yang cukup untuk proses hukum lebih lanjut menunjukkan bahwa perlindungan hukum yang ada sekarang masih membutuhkan dukungan dari aspek teknis dan kelembagaan agar dapat berjalan secara efektif. [23]

Untuk memberikan gambaran yang lebih sistematis mengenai bentuk perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport* di Indonesia, berikut disajikan tabel perbandingan antara berbagai instrumen perlindungan yang saat ini dapat digunakan beserta keunggulan dan kelemahannya

Tabel 2. Perbandingan bentuk perlindungan hukum hak siar kompetisi *esport* di Indonesia.

Bentuk Perlindungan	Dasar Hukum	Keunggulan	Kelemahan
Lisensi	Pasal 80 UU Hak Cipta	Memberikan kepastian dan kewajiban para pihak	Hanya mengikat pihak yang membuat perjanjian
Perjanjian	Pasal 1320 KUH Perdata	Fleksibel dan dapat disesuaikan kebutuhan bisnis	Berpotensi multitafsir apabila klausul tidak jelas
Hak Terkait Lembaga Penyiaran	Pasal 20 dan Pasal 25 UU Hak Cipta	Memberikan hak eksklusif atas siaran	Belum secara khusus mengatur <i>esport</i>
Gugatan Perdata	Pasal 95 dan Pasal 96 UU Hak Cipta	Dapat memberikan Ganti rugi kepada pihak yang dirugikan	Memerlukan biaya dan waktu yang relative besar
Sanksi Pidana	Pasal 113 UU Hak Cipta	Memberikan efek jera kepada pelanggar	Pembuktian pelanggaran digital sering sulit dilakukan
Mekanisme <i>Take Down</i> Platform	UU ITE dan Kebijakan Platform	Cepat dan efektif untuk menghapus konten	Bergantung pada kebijakan masing-masing platform

Sumber: Diolah Penulis berdasarkan analisis terhadap UU Hak Cipta, UU ITE, KUH Perdata, dan berbagai literatur terkait.

Berdasarkan tabel 2 tentang perbandingan bentuk perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport* beserta dengan keunggulan dan kelemahannya tersebut, dapat diketahui bahwa perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport* pada dasarnya telah tersedia melalui berbagai instrumen hukum, baik yang bersifat preventif maupun represif. Masing-masing bentuk perlindungan memiliki keunggulan tersendiri dalam melindungi kepentingan pemegang hak siar, terutama dalam memberikan kepastian hukum dan sarana penyelesaian sengketa apabila terjadi pelanggaran.

Namun demikian, setiap instrumen perlindungan juga memiliki keterbatasan. Sebagian besar ketentuan yang ada masih dirumuskan secara umum dan belum secara khusus ditujukan untuk mengatur karakteristik industri *esport* yang berbasis digital. Akibatnya, perlindungan hukum yang tersedia belum sepenuhnya mampu mengantisipasi berbagai bentuk pelanggaran yang berkembang dalam praktik, seperti *restream* ilegal, distribusi ulang konten tanpa izin, maupun sengketa mengenai kepemilikan hak siar.[24]

Berdasarkan uraian di atas, bisa ditarik kesimpulan bahwa bentuk perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport* di Indonesia yang ada sekarang ini masih bersifat parsial dan belum terintegrasi dalam suatu kerangka hukum yang menyeluruh, lengkap, dan luas. Perlindungan yang ada lebih banyak bergantung pada rezim hukum lain yang belum sepenuhnya sesuai dengan karakteristik *esport*.

2.2. Kelemahan Perlindungan Hukum Hak Siar Esport

Meskipun secara normatif terdapat bentuk perlindungan hukum terhadap hak siar, dalam praktiknya perlindungan tersebut masih memiliki berbagai kelemahan yang signifikan. Kelemahan ini terutama berkaitan dengan ketidaksesuaian antara regulasi yang ada dengan karakteristik industri *esport* yang berbasis digital.

Salah satu kelemahan utama adalah tidak adanya pengaturan yang spesifik mengenai hak siar *esport*. Regulasi yang ada saat ini masih bersifat umum dan tidak dirancang untuk menampung dinamika penyiaran digital yang berkembang pesat. Hal tersebut berakibat pada perlindungan hukum yang diberikan menjadi tidak optimal dan sulit diimplementasikan secara efektif dalam konteks *esport*.[25]

Sebelum memulai penjabaran lebih lanjut terkait kelemahan perlindungan hukum hak siar *esport*, berikut disajikan gambaran yang lebih sistematis mengenai berbagai kelemahan perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport* di Indonesia, berikut disajikan perbandingan kelemahan perlindungan hukum yang ditemukan berdasarkan analisis terhadap regulasi dan praktik yang berkembang.

Tabel 3. Perbandingan kelemahan perlindungan.

Aspek Kelemahan	Kondisi yang Terjadi	Dampak terhadap Pemegang Hak Siar
Tidak adanya pengaturan khusus	Hak siar <i>esport</i> belum diatur secara eksplisit dalam peraturan perundang-undangan	Menimbulkan ketidakpastian hukum dan multitafsir
Penegakan hukum belum optimal	Restream ilegal masih sering terjadi melalui platform digital	Pelanggaran sulit dicegah dan ditindak
Pelanggaran lintas yurisdiksi	Pelaku dapat berada di luar wilayah hukum Indonesia	Menyulitkan proses penindakan dan eksekusi hukum
Rendahnya literasi hukum masyarakat	Banyak pengguna tidak memahami bahwa restream tanpa izin merupakan pelanggaran	Pelanggaran dianggap sebagai praktik yang wajar
Tumpang tindih rezim hukum	Potensi penggunaan UU Hak Cipta, UU Penyiaran, atau UU ITE secara bersamaan	Menimbulkan kebingungan dalam menentukan dasar hukum
Belum jelasnya tanggung jawab platform digital	Platform menjadi sarana utama distribusi konten namun belum memiliki kewajiban yang tegas	Membuka celah terjadinya pelanggaran
Lemahnya mekanisme pengawasan digital	Tidak terdapat sistem pengawasan khusus terhadap distribusi siaran <i>esport</i>	Pelanggaran sulit dideteksi sejak awal

Sumber: Diolah Penulis berdasarkan analisis terhadap UU Hak Cipta, UU Penyiaran, UU ITE, dan praktik penyiaran kompetisi *esport*

Berdasarkan tabel 3 tentang perbandingan kelemahan perlindungan hak siar kompetisi *esport* tersebut, dapat diketahui bahwa kelemahan perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport* tidak hanya bersumber dari ketiadaan pengaturan khusus, tetapi juga dipengaruhi oleh perkembangan teknologi digital yang belum sepenuhnya diikuti oleh sistem hukum yang ada. Kondisi tersebut menyebabkan instrumen perlindungan hukum yang tersedia belum mampu memberikan kepastian hukum dan perlindungan yang efektif bagi pemegang hak siar.

Selain itu, kompleksitas hubungan hukum dalam ekosistem *esport* yang melibatkan developer, penyelenggara turnamen, platform digital, dan pengguna internet turut memperbesar tantangan dalam penegakan hukum. Oleh karena itu, kelemahan-kelemahan tersebut menunjukkan perlunya penguatan kerangka hukum yang lebih adaptif dan komprehensif agar perlindungan terhadap hak siar kompetisi *esport* dapat berjalan secara optimal.[26]

Di sisi lain, kelemahan juga dapat terlihat dari aspek penegakan hukum yang belum maksimal. Tindakan restream ilegal yang sering terjadi pada platform digital mengindikasikan bahwa mekanisme perlindungan yang ada belum mampu mencegah pelanggaran secara efektif. Pelanggaran ini sering kali terjadi lintas yurisdiksi, sehingga menyulitkan proses penegakan hukum, terutama dalam hal penindakan terhadap pelaku yang berada di luar wilayah hukum Indonesia.

Kondisi maraknya penyiaran ilegal ini juga menunjukkan bahwa perlindungan hukum yang ada belum mampu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi digital. Hal ini diperparah dengan rendahnya literasi hukum masyarakat terhadap hak siar dalam platform digital, sehingga pelanggaran sering kali dianggap sebagai hal yang wajar.[27]

Kelemahan lainnya adalah adanya tumpang tindih antara berbagai rezim hukum yang mengatur aspek terkait hak siar. Dalam beberapa kasus, sulit untuk menentukan apakah suatu pelanggaran harus diselesaikan berdasarkan hukum hak cipta, hukum penyiaran, atau hukum informasi elektronik. Ketidakjelasan ini berpotensi menimbulkan multitafsir dan menghambat proses penyelesaian sengketa.

Selain itu, perlindungan hukum yang ada juga belum mampu mengakomodasi peran platform digital sebagai aktor utama dalam penyiaran kompetisi *esport*. Platform digital memiliki peran yang sangat besar dalam distribusi konten, namun tanggung jawab hukumnya dalam melindungi hak siar belum diatur secara jelas. Hal ini berakibat pada masih adanya celah yang dapat dan bisa dimanfaatkan oleh pihak-pihak tak bertanggungjawab untuk melakukan pelanggaran.

Kelemahan lain yang tidak kalah penting dan perlu mendapat perhatian adalah belum ada dan tersedianya mekanisme pengawasan yang efektif terhadap distribusi konten digital. Berbeda dengan penyiaran konvensional yang dapat diawasi oleh lembaga tertentu, penyiaran melalui platform digital

cenderung sulit diawasi dan dikendalikan karena sifatnya yang terbuka dan dapat diakses oleh masyarakat secara luas. Hal ini berakibat pada menjadi sulitnya pencegahan terhadap pelanggaran hak siar.[28]

Selain itu, rendahnya kesadaran hukum masyarakat juga menjadi faktor yang memperburuk kondisi tersebut. Banyak pengguna platform digital yang tidak menyadari bahwa tindakan seperti menyiarkan ulang pertandingan tanpa izin merupakan bentuk pelanggaran hukum. Kurangnya edukasi dan sosialisasi mengenai hak siar menyebabkan pelanggaran terus terjadi tanpa adanya upaya pencegahan yang efektif.

Dari perspektif normatif, kelemahan-kelemahan tersebut menunjukkan bahwa perlindungan hukum terhadap hak siar *esport* di Indonesia masih belum komprehensif dan memerlukan penguatan. Tanpa adanya pengaturan yang lebih spesifik dan adaptif, perlindungan hukum yang ada akan sulit mengikuti perkembangan industri *esport* yang sangat dinamis.[29]

2.3. Implikasi Hukum dan Kebutuhan Pengembangan Pengaturan

Berdasarkan pembahasan sebelumnya, dapat dipahami bahwa perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport* pada dasarnya telah memperoleh landasan melalui berbagai peraturan perundang-undangan, seperti UU Hak Cipta, UU Penyiaran, dan UU ITE. Namun demikian, keberadaan berbagai instrumen hukum tersebut belum sepenuhnya mampu memberikan kepastian hukum karena masih terdapat ketidakjelasan norma dalam penerapannya terhadap karakteristik industri *esport*. Kondisi tersebut menimbulkan berbagai implikasi hukum yang perlu mendapatkan perhatian serta mendorong adanya pengembangan pengaturan yang lebih adaptif terhadap perkembangan teknologi digital.

Ketidakjelasan norma mengenai hak kompetisi *esport* berimplikasi pada sulitnya menentukan subjek hukum yang berwenang atas hak siar. Dalam praktiknya, developer sebagai pemegang hak kekayaan intelektual atas permainan video, penyelenggara turnamen, serta platform penyiaran digital dapat memiliki kepentingan hukum yang berbeda terhadap pemanfaatan hak siar. Akibatnya, potensi sengketa mengenai kepemilikan, pemberian lisensi, maupun pemanfaatan hak siar menjadi lebih besar apabila tidak terdapat batasan norma yang jelas.[30]

Bagi pemegang hak siar, ketidakpastian hukum dapat menimbulkan risiko kerugian ekonomi akibat maraknya pelanggaran yang tidak dapat ditindak secara efektif. Hal ini dapat mengurangi nilai komersial hak siar dan menghambat potensi monetisasi yang seharusnya dapat diperoleh.

Bagi penyelenggara turnamen, ketidakjelasan pengaturan dapat menyulitkan dalam menyusun perjanjian kerja sama yang memberikan perlindungan hukum yang memadai. Selain itu, potensi konflik dengan pengembang *game* maupun platform digital juga menjadi lebih besar akibat tidak adanya kejelasan mengenai distribusi hak.

Sementara itu, bagi platform digital, tidak adanya pengaturan yang jelas mengenai tanggung jawab hukum dalam penyiaran konten *esport* dapat menimbulkan ketidakpastian dalam menjalankan kegiatan usaha. Platform dapat berada dalam posisi yang rentan terhadap tuntutan hukum, namun di sisi lain tidak memiliki pedoman yang jelas mengenai kewajiban yang harus dipenuhi.[31]

Selain itu, ketidakjelasan norma juga berdampak pada proses penegakan hukum terhadap pelanggaran hak siar kompetisi *esport*. Meskipun pelanggaran seperti *restream* ilegal dapat dijerat melalui ketentuan UU Hak Cipta maupun UU ITE, belum adanya pedoman yang secara khusus mengatur mekanisme penanganannya berpotensi menimbulkan perbedaan penafsiran dalam praktik. Kondisi ini dapat menyebabkan kurangnya efektivitas perlindungan hukum serta munculnya ketidakpastian bagi para pemegang hak siar.

Berdasarkan implikasi tersebut, dapat disimpulkan bahwa terdapat urgensi untuk mengembangkan pengaturan hukum yang ada saat ini menjadi lebih komprehensif dan adaptif terhadap perkembangan *esport*. Upaya pengembangan tersebut dapat diwujudkan melalui penguatan dan penyempurnaan regulasi yang secara khusus mengatur hak siar *esport* dari berbagai aspek, termasuk aspek kepemilikan hak, mekanisme lisensi, serta penegakan hukum terhadap pelanggaran.

Kebutuhan pengembangan pengaturan tidak selalu harus diwujudkan melalui pembentukan undang-undang baru. Mengingat telah terdapat berbagai instrumen hukum yang dapat dijadikan dasar perlindungan terhadap hak siar kompetisi *esport*, pengembangan dapat dilakukan melalui harmonisasi dan penegasan norma dalam peraturan yang telah ada. Langkah tersebut dapat berupa pemberian pedoman interpretasi terhadap ketentuan mengenai Hak Terkait, penyesuaian konsep penyiaran terhadap perkembangan platform digital, serta penyusunan regulasi teknis yang secara khusus mengatur mekanisme penyelenggaraan dan perlindungan hak siar kompetisi *esport*.[32]

Selain harmonisasi regulasi, diperlukan pula peningkatan kerja sama antara pemerintah, penyelenggara turnamen, developer, platform digital, dan masyarakat dalam membangun ekosistem perlindungan hak siar yang efektif. Penyusunan standar perjanjian lisensi, optimalisasi mekanisme pelaporan

pelanggaran pada platform digital, serta peningkatan literasi hukum mengenai hak kekayaan intelektual di bidang *esport* merupakan langkah-langkah yang dapat dilakukan untuk meminimalkan terjadinya pelanggaran hak siar di masa mendatang.

Implikasi lain yang juga perlu diperhatikan adalah potensi terhambatnya pertumbuhan industri kreatif digital di Indonesia. Ketidakpastian hukum dalam perlindungan hak siar dapat mengurangi minat investor untuk berinvestasi dalam industri *esport*, karena adanya risiko hukum yang tidak dapat diprediksi. Hal ini pada akhirnya dapat menghambat perkembangan industri *esport* sebagai salah satu sektor ekonomi digital yang potensial.

Di samping itu, kebutuhan akan pengembangan pengaturan hukum juga harus mempertimbangkan aspek internasional, mengingat industri *esport* bersifat global dan melibatkan berbagai negara. Oleh karena itu, pembentukan regulasi nasional perlu diselaraskan dengan prinsip-prinsip hukum internasional agar dapat memberikan perlindungan yang efektif dalam konteks lintas negara.[33]

Dengan demikian, sebagaimana telah diuraikan sejak pendahuluan, permasalahan hak siar kompetisi *esport* tidak hanya terletak pada aspek regulasi, tetapi juga pada implementasi dan pemahaman hukum di masyarakat. Dapat disimpulkan bahwa perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport* di Indonesia masih memerlukan penguatan yang signifikan. Oleh karena itu, kebutuhan pengembangan pengaturan hak siar kompetisi *esport* di Indonesia lebih diarahkan pada upaya memperjelas norma yang telah ada daripada menciptakan norma baru secara keseluruhan. Kejelasan norma tersebut diharapkan mampu memberikan kepastian hukum, meningkatkan efektivitas perlindungan terhadap pemegang hak siar, serta mendukung perkembangan industri *esport* nasional yang semakin pesat dan berbasis teknologi digital.

IV. SIMPULAN

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, dapat disimpulkan bahwa pengaturan hukum mengenai hak siar kompetisi *esport* di Indonesia pada dasarnya telah tersebar dalam berbagai peraturan perundang-undangan, seperti Undang-Undang Hak Cipta, Undang-Undang Penyiaran, Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, serta ketentuan hukum perdata, namun belum secara khusus mengakomodasi karakteristik industri *esport* yang berbasis digital sehingga menimbulkan ketidakjelasan norma, terutama terkait kepemilikan dan pelaksanaan hak siar yang melibatkan platform digital dan pengembang game sebagai pemegang hak kekayaan intelektual. Sementara itu di sisi lain, perlindungan hukum terhadap pemilik hak siar kompetisi *esport* juga masih belum maksimal dan optimal untuk memberi perlindungan dikarenakan masih bersifat parsial, baik dalam bentuk preventif maupun represif, serta belum mampu menjawab tantangan praktik penyiaran digital seperti *restream* ilegal, yang diperparah oleh lemahnya penegakan hukum dan rendahnya pemahaman masyarakat. Oleh karena itu, diperlukan penguatan dan pengembangan pengaturan yang lebih adaptif, komprehensif, dan responsif terhadap perkembangan teknologi guna memberikan kepastian hukum serta perlindungan yang efektif bagi para pihak dalam industri *esport*.

UCAPAN TERIMA KASIH

Dengan terselesaikannya skripsi ini, penulis menyampaikan rasa syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala rahmat, karunia, dan penyertaan-Nya. Penulis juga mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada kedua orang tua, keluarga, dosen pembimbing, dosen penguji, seluruh dosen Program Studi Hukum Universitas Muhammadiyah Sidoarjo, sahabat, serta semua pihak yang telah memberikan doa, dukungan, bimbingan, dan motivasi selama proses penyusunan skripsi ini. Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki keterbatasan, sehingga kritik dan saran yang membangun sangat diharapkan demi penyempurnaan di masa mendatang. Besar harapan penulis agar skripsi ini dapat memberikan manfaat dan kontribusi bagi perkembangan ilmu hukum, khususnya terkait perlindungan hukum terhadap hak siar kompetisi *esport* di Indonesia.

REFERENSI

- [1] Newzoo, "Newzoo Global Games Market Report 2023 | Free Version," Newzoo. Accessed: Dec. 09, 2025. [Online]. Available: <https://newzoo.com/resources/trend-reports/newzoo-global-games-market-report-2023-free-version>
- [2] Y. Seo, "Electronic Sports: A New Marketing Landscape of the Experience Economy," *Journal of Marketing Management*, vol. 29, no. 13–14, pp. 1542–1560, Oct. 2013, doi: <https://doi.org/10.1080/0267257X.2013.822906>.

- [3] Urbanisasi and Daniel Reynaldi L Tobing, “Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual dalam Ekonomi Digital: Tantangan Penegakan Hak Cipta dan Merek di Indonesia,” *Jurnal Pengabdian Masyarakat dan Riset Pendidikan*, vol. 4, no. 2, pp. 11899–11906, Dec. 2025, doi: <https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3745>.
- [4] Noverina Alicia Putri, Muhamad Amirulloh, and Aam Suryamah, “Implementation of Economic Rights Protection for Broadcast Right Holders of Football Matches Through the Consolidation of Compensation Claims in Criminal Cases Based on Law No. 28 of 2014 on Copyright and Article 98 of Law No. 8 of 1981 on Criminal Procedure,” *Journal of Law, Politic and Humanities*, vol. 5, no. 1, pp. 455–463, Nov. 2024, doi: <https://doi.org/10.38035/jlph.v5i1.879>.
- [5] Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, “Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang,” APJII. Accessed: Dec. 10, 2025. [Online]. Available: <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang>
- [6] T. A. Mulqi, A. M Ramli, D. Rahmat Hidayat, and R. Fauza Mayana, “Regulation on Broadcasting Rights in Indonesia Based on Law No. 28 of 2014 on Copyright and Law No. 32 of 2002 on Broadcasting,” *Journal of Intellectual Property Rights*, vol. 30, no. 4, pp. 403–414, 2025, doi: <https://doi.org/10.56042/jipr.v30i4.3992>.
- [7] K. Dwi Kurniawan and D. R. Indri Hapsari, “Pertanggungjawaban Pidana Korporasi Menurut Vicarious Liability Theory,” *Jurnal Hukum Ius Quia Iustum*, vol. 29, no. 2, pp. 324–346, May 2022, doi: <https://doi.org/10.20885/iustum.vol29.iss2.art5>.
- [8] A. S. Pulungan, Maria Kaban, and Aflah, “Legal Analysis of Rights Related to Copyright (Neighbouring Rights) on Moral Rights and Economic Rights in Rebroadcasting the 2022 World Cup Aired by Television Stations in Indonesia,” *Acta Law Journal*, vol. 3, no. 1, pp. 51–62, Dec. 2024, doi: <https://doi.org/10.32734/alj.v3i1.17258>.
- [9] B. P. Pratama and Y. Amrina, “Implikasi Yuridis Putusan Mahkamah Konstitusi Nomor 78/PUU-XVIII/2019 terhadap Hak Siar Siaran Gratis di Lembaga Penyiaran,” *UNES Journal of Swara Justisia*, vol. 6, no. 3, p. 308, Nov. 2022, doi: <https://doi.org/10.31933/ujsj.v6i3.283>.
- [10] B. Yoga and A. Al-faqih, “Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Siar terhadap Tayangan Streaming Tidak Berlisensi,” *JIPRO : Journal of Intellectual Property*, vol. 5, no. 2, pp. 99–124, Dec. 2022, doi: <https://doi.org/10.20885/jipro.vol5.iss2.art1>.
- [11] M. Aurelia Desviany, L. Rafianti, and T. Safiranita, “Disparitas Putusan Pengadilan Niaga dengan Putusan Mahkamah Agung Terkait Pelindungan Hak Ekonomi Lembaga Penyiaran,” *COMSERVA : Jurnal Penelitian dan Pengabdian Masyarakat*, vol. 3, no. 11, pp. 4593–4603, Mar. 2024, doi: <https://doi.org/10.59141/comserva.v3i11.1259>.
- [12] A. N. Najjib, A. G. Pradana, and D. A. Puannandini, “Tanggung Jawab Hukum Pelaku Streaming Ilegal atas Pelanggaran Hak Cipta: Analisis Kasus Penyiaran Ulang Konten Tanpa Lisensi di Platform Digital,” *Jurnal Pendidikan Tambusai*, vol. 10, no. 1, pp. 6506–6516, Apr. 2026, doi: <https://doi.org/10.31004/jptam.v10i1.37228>.
- [13] Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*, vol. 266. 2014. Accessed: Dec. 11, 2025. [Online]. Available: <https://peraturan.bpk.go.id/details/38690>
- [14] D. Komara, M. Fauzan, and E. Jaelani, “Perlindungan Hukum Hak Cipta terhadap Tindakan Pembajakan Software Game Ditinjau dari UU No. 28 TAHUN 2014,” *VARIA HUKUM*, vol. 4, no. 2, pp. 80–93, Jul. 2022, doi: <https://doi.org/10.15575/vh.v4i2.26725>.
- [15] Indonesia, *Undang-undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran*, vol. 139. 2002. Accessed: Apr. 18, 2026. [Online]. Available: <https://peraturan.bpk.go.id/Details/44500/uu-no-32-tahun-2002>
- [16] Indonesia, *Undang-undang No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*, vol. 1. 2024. Accessed: Jun. 13, 2026. [Online]. Available: <https://peraturan.bpk.go.id/details/274494/uu-no-1-tahun-2024>
- [17] R. Subekti and R. Tjitrosudibio, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Burgerlijk Wetboek)*, Edisi Revisi. Jakarta: Balai Pustaka, 2014.
- [18] Saefudin, Yuliana Saryip Wijayanti, and Idris Abas, “Analisis Hukum Perdata atas Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di Industri Kreatif Indonesia pada Era Digital,” *YUSTISI*, vol. 12, no. 1, pp. 141–153, Feb. 2025, doi: <https://doi.org/10.32832/yustisi.v12i1.18886>.
- [19] N. A. F. Noviani, N. P. Handayani, R. P. Robin, and K. D. Y. Indrayani, “Problematisa Pembentukan Peraturan Perundang-Undangan di Bawah Undang-Undang: Antara Kebutuhan Regulasi dan Kepatuhan terhadap Asas-Asas Pembentukan Peraturan,” *Jurnal Pacta Sunt Servanda*, vol. 5, no. 1, pp. 41–51, Mar. 2024, doi: <https://doi.org/10.23887/jpss.v5i1.5366>.

- [20] V. L. Valentine, A. P. Eskanugraha, I. K. W. A. Purnawan, and R. S. B. Sasanti, "Penafsiran Keadaan Tertentu dalam Tindak Pidana Korupsi: Perspektif Teori Kepastian Hukum," *JURNAL ANTI KORUPSI*, vol. 13, no. 1, p. 14, Jun. 2023, doi: <https://doi.org/10.19184/jak.v13i1.40004>.
- [21] W. Susetiyo, "Pendekatan Hermeneutika Hukum: Metode Interpretasi untuk Memahami Makna Hukum Secara Holistik," *Jurnal Supremasi*, vol. 15, no. 1, pp. 148–159, Mar. 2025, doi: <https://doi.org/10.35457/supremasi.v15i1.4170>.
- [22] Miftaful Murachim Budy Kushadianto and M. D. Putra, "Implikasi Hierarki Hukum Dalam Pembentukan Undang-Undang: Pengaruhnya terhadap Penafsiran dan Penegakan Hukum," *Syntax Idea: Legal International Journal*, vol. 6, no. 3, pp. 1476–1484, Apr. 2024, doi: <https://doi.org/10.46799/syntax-idea.v6i3.3133>.
- [23] Dian Utami Amalia, Bagos Budi Mulyana, Fajar Falah Ramadhan, and Noerma Kurnia Fajarwati, "Perlindungan Hukum terhadap Kekayaan Intelektual dalam Era Digital di Indonesia," *Terang : Jurnal Kajian Ilmu Sosial, Politik dan Hukum*, vol. 1, no. 1, pp. 26–46, Feb. 2024, doi: <https://doi.org/10.62383/terang.v1i1.52>.
- [24] F. Musa, "Perlindungan Hukum terhadap Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital: Tantangan Pembajakan dan Penegakan Hukum di Indonesia," *Journal Presumption of Law*, vol. 8, no. 1, pp. 45–58, Apr. 2026, doi: <https://doi.org/10.31949/jpl.v8i1.17749>.
- [25] M. Nugraha, M. Syaifuddin, and K. N. S. Hasan, "Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Multimedia dari Pembajakan yang Terdapat pada Video Blogging (Vlog) Melalui Media Berbasis Online," *Lex LATA*, vol. 3, no. 1, pp. 68–86, Apr. 2022, doi: <https://doi.org/10.28946/lexl.v3i1.879>.
- [26] L. Natanael, "Perlindungan Hukum dan Kepemilikan Hak Atas Kekayaan Intelektual Konten di Platform Media Sosial Indonesia: Law Protection and Intellectual Property Rights Ownership on Contents on Social Media in Indonesia," *Reformasi Hukum*, vol. 27, no. 2, pp. 97–107, Sep. 2023, doi: <https://doi.org/10.46257/jrh.v27i2.638>.
- [27] M. Candrasari and A. Adhari, "Urgensi Membangun Model Ideal Penegakan Hukum terhadap Pelanggaran Hak Cipta di Era Digital," *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum*, vol. 13, no. 9, pp. 2071–2087, Oct. 2025, doi: <https://doi.org/10.24843/KS.2024.v13.i09.p13>.
- [28] G. D. Singandana and I. W. N. Purwanto, "Perlindungan Hak Cipta terhadap Karya Cipta Film yang Dibajak Sebagai Cuplikan di Bioskop," *Nomos : Jurnal Penelitian Ilmu Hukum*, vol. 4, no. 1, pp. 32–39, Jan. 2024, doi: <https://doi.org/10.56393/nomos.v4i1.2435>.
- [29] U. Suhaeruddin, "Hak Kekayaan Intelektual dalam Era Digital: Tantangan Hukum dan Etika dalam Perlindungan Karya Kreatif dan Inovasi," *Jurnal Hukum Indonesia*, vol. 3, no. 3, pp. 122–128, Jul. 2024, doi: <https://doi.org/10.58344/jhi.v3i3.888>.
- [30] A. Saputra, "Optimalisasi Kebijakan Perlindungan Kekayaan Intelektual dalam Era Digital dengan Strategi Hukum untuk Mendorong Inovasi dan Daya Saing Nasional," *Syntax Idea: Legal International Journal*, vol. 7, no. 3, pp. 414–420, Mar. 2025, doi: <https://doi.org/10.46799/syntaxidea.v7i3.12681>.
- [31] Sheva Anneira Akbar, A. Mulia Rahmadinah Adnan, and Fikri Aiman Naufal Azmi, "Perlindungan Hukum terhadap Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital," *Doktrin: Jurnal Dunia Ilmu Hukum dan Politik*, vol. 2, no. 4, pp. 11–22, Jun. 2024, doi: <https://doi.org/10.59581/doktrin.v2i4.3608>.
- [32] W. Ulya, "Implementasi Hukum Rahasia Dagang sebagai Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital," *JIPRO : Journal of Intellectual Property*, vol. 6, no. 1, pp. 13–19, Jun. 2023, doi: <https://doi.org/10.20885/jipro.vol6.iss1.art2>.
- [33] Ranti Fauza Mayana, Tisni Santika, and Zahra Cintana, "Perlindungan Hak Cipta Digital sebagai Bentuk Implementasi Pengembangan Kekayaan Intelektual pada Sistem Elektronik," *Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum*, vol. 8, no. 2, pp. 269–290, Dec. 2024, doi: <https://doi.org/10.24246/jrh.2024.v8.i2.p269-290>.

Conflict of Interest Statement:

The author declares that the research was conducted in the absence of any commercial or financial relationships that could be construed as a potential conflict of interest.