

***COPYRIGHT CLAIMS BOARD* SEBAGAI MEKANISME EFEKTIF
PENYELESAIAN SENGKETA HAK CIPTA DIGITAL: KOMPARASI
DENGAN AMERIKA SERIKAT DAN RELEVANSINYA BAGI
INDONESIA**

***COPYRIGHT CLAIMS BOARD AS AN EFFECTIVE MECHANISM FOR
RESOLUTION OF DIGITAL COPYRIGHT DISPUTES: A COMPARISON
WITH THE UNITED STATES AND ITS RELEVANCE FOR INDONESIA***

Queennifika Azzahra, Ade Syaharani Arief dan Fadiyyah Salsabila

Fakultas Hukum, Universitas Airlangga

Korespondensi Penulis : queennifika.azzahra-2025@fh.unair.ac.id, ade.syaharani.arief-2025@fh.unair.ac.id, fadiyyah.salsabila-2025@fh.unair.ac.id

Citation Structure Recommendation :

Azzahra, Queennifika, Ade Syaharani Arief, dan Fadiyyah Salsabila. *Copyright Claims Board sebagai Mekanisme Efektif Penyelesaian Sengketa Hak Cipta Digital: Komparasi dengan Amerika Serikat dan Relevansinya bagi Indonesia*. Rewang Rencang : Jurnal Hukum Lex Generalis. Vol.6. No.4 (2025).

ABSTRAK

Penelitian ini berangkat dari permasalahan hak cipta yang timbul akibat kemajuan dari teknologi digital yang kerap kali muncul pelanggaran di dalamnya seperti dalam hal produksi, distribusi, dan publikasi karya cipta tanpa seizin pemilik hak cipta. Peneliti ingin mengetahui mekanisme efektif penyelesaian sengketa hak cipta digital melalui lembaga *Copyright Claims Board* (CCB) di Amerika Serikat dan bagaimana relevansinya di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dan metode yuridis komparatif. Penelitian ini memperoleh hasil terkait mekanisme efektif untuk menyelesaikan permasalahan hak cipta digital di Indonesia dengan mengacu kepada penyelesaian terkait hal serupa di Amerika Serikat melalui lembaga CCB. Pada kesimpulannya penelitian ini menunjukkan bahwa negara Indonesia dinilai belum efektif dalam menyelesaikan sengketa hak cipta digital, sehingga perlu berkaca dari negara Amerika Serikat dengan lembaga khusus yang bekerja efektif dibandingkan dengan litigasi yakni CCB dan regulasi khusus terkait seperti *Digital Millenium Copyright Act* (DMCA).

Kata Kunci: Alternatif, Amerika Serikat, Digital, Hak Cipta, Indonesia

ABSTRACT

This study stems from copyright issues arising from advances in digital technology, which often lead to violations in the production, distribution, and publication of copyrighted works without the permission of the copyright owner. The researcher wanted to determine the effective mechanisms for resolving digital copyright disputes through the Copyright Claims Board (CCB) in the United States and how

relevant they are in Indonesia. This study uses normative legal and comparative legal methods. This study obtained results related to effective mechanisms for resolving digital copyright issues in Indonesia by referring to similar resolutions in the United States through the CCB institution. In conclusion, this study shows that Indonesia is considered ineffective in resolving digital copyright disputes, so it needs to learn from the United States with its special institution that works effectively compared to litigation, namely the CCB, as well as the existence of special regulations such as the Digital Millennium Copyright Act (DMCA).

Keywords: *Alternative, United States of America, Digital, Copyright, Indonesia*

A. PENDAHULUAN

Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) saat ini tidak hanya menjadi kebutuhan nasional, tetapi juga isu global dalam menciptakan keseimbangan pasar dunia. Hak cipta, menurut *World Intellectual Property Organization* (WIPO), adalah hak yang dimiliki pencipta atas karya sastra dan seni mereka. Karya yang dilindungi antara lain buku, musik, lukisan, patung, film, hingga program komputer, iklan, basis data, peta, dan gambar teknis.¹ Dalam era kemajuan teknologi yang pesat, sangat mudah menimbulkan pelanggaran hak cipta karena prinsip keterbukaan informasi dan kemudahan akses.² Melihat berbagai kasus pelanggaran terkait HKI, secara tersirat hal ini menunjukkan bahwa hukum saat ini kurang maksimal untuk dijadikan alat untuk menghalangi atau mencegah terjadinya pelanggaran.

Mayoritas undang-undang mengenai hak cipta yang ada saat ini bersifat melindungi kepentingan pemilik hak cipta, namun telah diseimbangkan dengan pembatasan dan pengecualian yang bertujuan untuk mencegah hak cipta memberi dampak berlebih terhadap kebebasan berekspresi.³ Namun, pembatasan yang dilakukan oleh undang-undang di suatu negara terkadang belum menjelaskan secara spesifik jenis pembatasan yang dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta. Banyak penggunaan materi hak cipta yang belum teruji di pengadilan sehingga dapat dikategorikan sebagai zona abu-abu, misalnya pelanggaran hak cipta digital,

¹ WIPO, *What is Copyright?*, diakses dari [https://www.wipo.int/en/web/copyright#:~:text=Copyright%20\(or%20author's%20right\)%20is,%2C%20maps%2C%20and%20technical%20drawings](https://www.wipo.int/en/web/copyright#:~:text=Copyright%20(or%20author's%20right)%20is,%2C%20maps%2C%20and%20technical%20drawings), diakses pada 30 Desember 2025.

² Evelyn Angelita Pinondang Manurung, *Karya Digital dan Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital*, Verdict: Journal Of Law Science, Vol.1, No.1 (Agustus 2022), p.30-36.

³ A. H. Abdullah, *The Role Of LMKN In Fulfilling The Economic Rights Of Music And Song Job Creation*, Interneational Journal of Economic, Technology and Social Sciences, Vol.4, No.1 (Mei 2023), p.56-65.

baik di bidang musik maupun karya lainnya.⁴ Bentuk pelanggaran dapat terjadi dalam berbagai bentuk, di antaranya pembajakan *software*, penyebaran konten digital tanpa izin, dan penggunaan karya tanpa seizin penciptanya.⁵

Alasan lain timbulnya tantangan pengelolaan dan pengawasan karya cipta berbasis digital adalah bentuk digital yang mudah ditransmisikan dan dipergunakan oleh khalayak umum.⁶ Hal ini menjadikan pelanggaran terkait hak cipta di ranah digital sulit untuk diatasi melalui jalur litigasi tradisional karena sifatnya yang cepat berubah. Kemudahan dalam mengoperasikan teknologi inilah yang menimbulkan sejumlah kemungkinan adanya pelanggaran, sebab ciptaan dapat dengan mudah dipindahkan, disebarluaskan, dan digandakan sehingga jumlah pelanggaran yang terjadi sulit dihitung. Dalam konteks ini, penyelesaian sengketa hak cipta digital membutuhkan mekanisme alternatif yang cepat, efisien, dan dapat diakses oleh para pihak. Penelitian ini akan membahas beberapa isu seperti apa saja regulasi terkait dan bagaimana efektifnya mekanisme penyelesaian sengketa oleh salah satu lembaga di Amerika Serikat yakni *Copyright Claims Board* (CCB) dibandingkan dengan mekanisme penyelesaian yang ada di negara Indonesia. Latar belakang penelitian ini adanya tantangan yang dihadapi oleh Indonesia, termasuk masalah implementasi hukum kurang memadai serta infrastruktur teknologi yang belum sepenuhnya mendukung pengawasan dan penegakan hak cipta di ranah digital.

Dalam penelitian ini, teori yang digunakan meliputi teori perlindungan hak cipta dan mekanisme penyelesaian sengketa alternatif. Menurut WIPO, hak cipta memberikan hak eksklusif bagi pencipta untuk menggunakan dan mengatur karya ciptaannya. Sementara itu, teori hukum komparatif digunakan untuk membandingkan mekanisme penyelesaian sengketa antara negara Indonesia dan Amerika Serikat. Konsep hak cipta digital menekankan pentingnya perlindungan hukum terhadap karya yang tersebar di ranah digital, sekaligus menganalisis efektivitas regulasi yang ada di masing-masing negara.

⁴ Ragnhild Brøvig-Hanssen dan Ellis Jonnes, *Remix's Retreat? Content Moderation, Copyright Law, and Mashup Music*, Journal Sage Pub New Media & Society, Vol.25, No.6 (Juni 2023).

⁵ H. S. Disemadi dan C. Kang, *Tantangan Penegakan Hukum Hak Kekayaan Intelektual dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif di Era Evolusi Industri 4.0.*, Jurnal Komunikasi Hukum, Vol.7, No.1 (Februari 2021), p.54.

⁶ Nuruzzahrah Diza, *Perlindungan Hukum terhadap Karya Cipta pada Layanan Over The Top (OTT)*, Jurnal Technology and Economics Law Journal, Vol.1, No.1 (Februari 2022).

Selain itu, teori mengenai mekanisme penyelesaian sengketa alternatif seperti mediasi dan pengadilan khusus untuk klaim kecil (*small claims court*) menjadi kerangka dasar penelitian ini. Di Amerika Serikat, penerapan CCB melalui *CASE Act* 2020 menunjukkan pendekatan inovatif dalam menangani pelanggaran hak cipta digital dengan biaya rendah dan prosedur lebih cepat dibanding litigasi tradisional. Teori ini selanjutnya akan dijadikan acuan dalam menganalisis kesesuaian dan efektivitas lembaga penyelesaian sengketa hak cipta digital di Indonesia.⁷

Penelitian sebelumnya menunjukkan bahwa sistem hukum hak cipta di Indonesia masih menghadapi tantangan signifikan dalam menghadapi pelanggaran di ranah digital. Misalnya, penyebaran konten digital secara ilegal melalui berbagai platform berbasis internet sulit dijangkau melalui mekanisme litigasi maupun alternatif. Berbeda dengan Amerika Serikat, meski sama-sama memiliki sistem hukum yang melindungi hak cipta, pendekatan penyelesaian sengketa hak cipta digital di Amerika Serikat lebih maju melalui adanya lembaga CCB, yang memberikan alternatif lebih efisien bagi kreator dalam mengajukan klaim kecil. Laporan *American Intellectual Property Office* menunjukkan bahwa rata-rata biaya litigasi untuk satu pelanggaran hak cipta dari praperadilan hingga banding mencapai \$278.000⁸, sehingga lembaga alternatif menjadi solusi yang relevan.

Permasalahan yang ingin diangkat dalam penelitian ini adalah kurang optimalnya perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta digital di Indonesia, terutama dalam hal efisiensi, aksesibilitas, dan biaya penyelesaian sengketa. Penelitian ini cukup menarik sebab adanya perbandingan sistem penyelesaian sengketa hak cipta digital antara Indonesia dan Amerika Serikat, khususnya peran CCB sebagai lembaga alternatif di Amerika Serikat, sehingga dapat menjadi acuan untuk pengembangan lembaga serupa di Indonesia. Tujuan penelitian ini adalah menganalisis dan membandingkan mekanisme penyelesaian sengketa hak cipta digital di kedua negara yakni Amerika Serikat dan bagaimana

⁷ Adam Vischio, *The Case for the CCB: A Defense of the Constitutionality of the Copyright Claims Board*, *The Columbia Journal of Law & The Arts*, Vol.46, No.1 (2022), p.85-108.

⁸ Luca Provenzano, *A Remedy For Every Melody: The Procedural Positives and Negatives of The Copyright Claims Board and Why This New Tribunal Will Benefit Music Copyright Holders*, *Seton Hall Law Review*, Vol.53, No.613 (2022).

relevansinya di Indonesia, serta memberikan rekomendasi untuk peningkatan perlindungan hak cipta digital di Indonesia.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yuridis normatif, dengan menggunakan bahan hukum berupa perundang-undangan seperti Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, *The Copyright Act 1976*, DMCA 1998, buku, jurnal, dan artikel. Berdasarkan penggunaan data tersebut maka penelitian ini menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan (*statute approach*)⁹ dan pendekatan perbandingan komparatif (*comparative approach*).¹⁰ Pendekatan yuridis normatif dilakukan dengan menganalisis aturan hukum yang mengatur hak cipta di Amerika Serikat dan Indonesia, khususnya terkait penyelesaian sengketa hak cipta digital. Sumber-sumber hukum primer yang digunakan meliputi undang-undang hak cipta di kedua negara, yaitu *The Copyright Act of 1976* dan *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)* di Amerika Serikat, serta Undang -Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Sedangkan untuk pendekatan komparatif, penelitian ini juga memanfaatkan perbandingan hukum untuk menganalisis kesamaan dan perbedaan antara mekanisme alternatif penyelesaian sengketa hak cipta digital di kedua negara, yaitu CCB di Amerika Serikat dan lembaga serupa di Indonesia diluar litigasi seperti DJKI, LMKH, BAMHKI dan BANI. Pendekatan ini bertujuan untuk memberikan gambaran komprehensif tentang efisiensi dan efektivitas dari kedua sistem dalam konteks penyelesaian sengketa hak cipta digital. Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari data sekunder berupa undang-undang, artikel ilmiah, jurnal hukum, serta publikasi terkait yang diakses dari database hukum dan sumber online terpercaya. Data-data tersebut dianalisis secara sistematis untuk mendapatkan gambaran tentang bagaimana regulasi terkait hak cipta digital diterapkan di masing-masing negara, serta bagaimana teknologi digunakan untuk menyederhanakan proses penyelesaian sengketa.

Sebagai referensi, jurnal-jurnal yang mendukung kajian ini meliputi artikel yang membahas efektivitas *Copyright Claims Board* dalam menangani klaim kecil,

⁹ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2017.

¹⁰ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram University Press, Mataram, 2020.

seperti yang dipaparkan oleh Provenzano (2022) dalam *"A Remedy For Every Melody: The Procedural Positives and Negatives of The Copyright Claims Board and Why This New Tribunal Will Benefit Music Copyright Holders"*. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat memberikan pemahaman yang mendalam mengenai keunggulan dan kekurangan mekanisme alternatif yang ada di kedua negara dalam menyelesaikan sengketa hak cipta digital.

B. PEMBAHASAN

1. Pengaturan terkait Hak Cipta Digital di USA

Pembahasan mengenai pengaturan penyelesaian hak cipta digital di USA berpusat pada beberapa undang-undang utama yakni *The Copyright Act of 1976*, terutama DMCA tahun 1998. DMCA merupakan perundang-undangan hak cipta yang paling relevan dalam menangani masalah-masalah yang timbul dari kemajuan teknologi digital, internet, dan distribusi konten secara daring. Dalam tulisan ini akan mengkaji berbagai aspek DMCA serta bagaimana regulasi tersebut mengatur hak cipta di ranah digital.

a. Latar Belakang Pengaturan Hak Cipta di USA

Hak cipta di USA diatur oleh Copyright Act of 1976, yang memperbaharui undang-undang hak cipta sebelumnya dan menjadi dasar perlindungan hak cipta di negara tersebut. Perundang-undangan ini mencakup berbagai bentuk karya, mulai dari karya tulis, seni, musik, hingga teknologi komputer, termasuk software dan database. Hak cipta memberikan pemilik hak eksklusif atas distribusi, penyalinan, serta adaptasi karyanya, serta mencakup perlindungan terhadap penggunaan yang tidak sah dari karya mereka. Namun, seiring dengan perkembangan teknologi informasi, masalah hak cipta semakin kompleks. Internet memungkinkan distribusi karya dengan cepat dan mudah, sering kali tanpa persetujuan pemegang hak cipta. Tantangan terbesar adalah bagaimana undang-undang hak cipta yang ada dapat menyesuaikan diri dengan teknologi baru ini. Maka disinilah peran DMCA menjadi sangat penting.¹¹

¹¹ Louis Peter Pataki Jr., *Copyright Protection For Computer Programs Under The 1976 Copyright Act*, Indiana Law Journal, Vol.52, No.2 (1977).

1) *Digital Millennium Copyright Act (DMCA)*

DMCA merupakan sebuah undang-undang yang dikeluarkan untuk merespons perkembangan teknologi digital, terutama internet, yang mengubah cara karya berhak cipta didistribusikan dan digunakan. DMCA disahkan oleh Kongres Amerika Serikat pada tahun 1998 untuk mengimplementasikan perjanjian yang dihasilkan dari Konvensi WIPO. Salah satu tujuan utama DMCA adalah memperjelas peran penyedia layanan internet (ISP) dan platform digital dalam konteks pelanggaran hak cipta. DMCA sendiri terbagi menjadi beberapa bagian yang di antaranya adalah terkait pembatasan tanggungjawab ISP atas pelanggaran hak cipta tertentu yang ada pada *section 512*.¹²

2) *Anti-Circumvention Provisions*

Salah satu aspek kunci DMCA adalah *Anti-Circumvention Provisions*, yang mengkriminalkan penggunaan teknologi, produk, atau layanan yang dirancang untuk melewati langkah-langkah proteksi teknologi yang digunakan oleh pemegang hak cipta untuk mengontrol akses ke karya mereka. Ini mencakup enkripsi, pengaman digital, atau langkah-langkah lainnya yang digunakan untuk melindungi karya dari akses ilegal.¹³ Contoh kasus yang sering diangkat adalah perangkat lunak atau alat yang digunakan untuk menembus pengaman CD, DVD, atau program komputer yang dilindungi dengan teknologi pengaman. Penyalahgunaan alat tersebut dapat dianggap sebagai pelanggaran hak cipta di bawah DMCA, selain itu penghapusan tanda air pada foto juga termasuk pada kategori pelanggaran.¹⁴ Meskipun orang yang melakukannya tidak mendistribusikan karya tersebut. Namun, undang-undang ini juga mencakup pengecualian tertentu, seperti untuk peneliti keamanan, pembelajaran, atau penggunaan nonkomersial yang sah.

¹² Thomas S.E. Hilton, *Ethics Analysis Of The Digital Millenium Copyright Act*, Journal Issues In Information Systems University OF Winconsin, Vol.5, No.2 (Januari 2004).

¹³ United States, *Digital Millennium Copyright Act*, 17 U.S.C. § 1201(a)(1).

¹⁴ Megan, *What Is DMCA anti Circumvention?*, diakses dari <https://odinlaw.com/what-is-dmca-anti-circumvention/>, diakses pada 30 Januari 2025.

3) *Safe Harbor Provisions*

Salah satu elemen yang paling signifikan dari DMCA adalah *Safe Harbor Provisions*, yang memberikan kekebalan terbatas kepada penyedia layanan internet (ISP) atau platform digital dari tanggung jawab langsung atas pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh pengguna mereka, asalkan mereka memenuhi persyaratan tertentu. Persyaratan tersebut antara lain adalah menghapus konten yang melanggar hak cipta setelah menerima pemberitahuan yang sah dari pemilik hak cipta atau perwakilan sahnyanya dengan nama lain *takedown notice*, memiliki kebijakan yang memungkinkan penghentian layanan bagi pengguna yang terus-menerus melanggar hak cipta, dan tidak secara aktif berpartisipasi dalam pelanggaran hak cipta atau memperoleh keuntungan dari tindakan melanggar tersebut. *Safe Harbor Provisions* ini dirancang untuk menyeimbangkan antara kepentingan pemilik hak cipta dengan kenyataan bahwa ISP atau platform digital tidak dapat memonitor semua aktivitas yang dilakukan oleh jutaan penggunanya secara *real-time*. Dengan adanya *Safe Harbor* ini, penyedia layanan memiliki insentif untuk bertindak segera setelah pelanggaran dilaporkan, namun tidak akan dikenai sanksi jika pelanggaran terjadi tanpa sepengetahuan mereka.¹⁵

4) *Notice and Takedown System*

DMCA memperkenalkan sistem *Notice and Takedown*, sistem ini dirancang untuk memberikan alat bagi pemilik hak cipta untuk meminta agar konten yang melanggar dihapus dari internet. Proses terkait sistem *Notice and Takedown* adalah sebagai berikut:

- a) Pemilik hak cipta atau perwakilannya mengirimkan *Takedown Notice* kepada penyedia layanan yang memposting konten yang melanggar.
- b) Penyedia layanan harus segera menindaklanjuti terkait pemberitahuan tersebut dengan menghapus atau menonaktifkan akses ke konten yang dilaporkan melanggar.

¹⁵ DMCA, *Understanding The Safe Harbor Provision in Copyright Law*, diakses dari <https://www.dmca.com/FAQ/What-is-Safe-Harbor>.

- c) Pengguna yang merasa kontennya dihapus secara tidak sah dapat mengajukan *Counter-Notice* untuk meminta agar konten tersebut dikembalikan.
- d) Jika *Counter-Notice* diajukan, maka penyedia layanan dapat mengembalikan konten tersebut kecuali pemilik hak cipta mengajukan tuntutan hukum untuk memblokirnya.¹⁶

Sistem ini telah menjadi alat penting dalam upaya memberantas pelanggaran hak cipta di ranah digital, namun terkait adanya hal tersebut juga memunculkan banyak tantangan terkait pelanggaran hak pengguna, khususnya terkait kebebasan berekspresi dan tuduhan pelanggaran yang tidak berdasar.¹⁷

5) Prinsip *Fair Use*

Fair Use merupakan hak untuk menggunakan suatu karya berhak cipta dalam kondisi tertentu tanpa seizin dari pemilik hak cipta. Doktrin ini membantu mencegah penerapan yang kaku dari undang-undang hak cipta yang akan menghambat kreativitas yang dirancang untuk dikembangkan oleh hukum. Hal ini memungkinkan seseorang untuk menggunakan dan mengembangkan karya sebelumnya dengan cara tidak menghilangkan karya sebelumnya. Pemilik hak cipta mempunyai hak untuk menguasai dan mengambil manfaat dari ciptaannya. Bersamaan dengan fitur hukum hak cipta lainnya seperti dikotomi ide atau ekspresi yang dibahas di atas, *Fair Use* merekonsiliasi undang-undang hak cipta dengan amandemen pertama.¹⁸

DMCA sendiri secara ketat melindungi hak-hak pemegang hak cipta, ia juga mengakui adanya prinsip *Fair Use*, yang merupakan pengecualian terhadap hak cipta. *Fair Use* mencakup penggunaan yang bersifat edukatif, penelitian, atau kritis, serta parodi. Namun, definisi *fair use* sering kali menjadi subjek pertentangan dalam kasus hukum,

¹⁶ Copyright Alliance, *The DMCA Takedown Notice*, diakses dari <https://copyrightalliance.org/education/copyright-law-explained/the-digital-millennium-copyright-act-dmca/dmca-notice-takedown-process/>.

¹⁷ J. O'Neill, *Lowering Barriers to Entry: YouTube, Fair Use, and the Copyright Claims Board*, Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal, Vol.33, No.1 (2022).

¹⁸ Harvard University Office of the General Counsel, *Copyright and Fair Use: A Guide for the Harvard Community*, diakses dari <https://ogc.harvard.edu/pages/copyright-and-fair-use>.

khususnya dalam konteks digital di mana batasan antara *fair use* dan pelanggaran tidak selalu jelas. *Fair Use* biasanya ditentukan oleh empat faktor utama yakni tujuan dan sifat penggunaan (komersial atau nonkomersial), sifat karya yang dilindungi hak cipta, jumlah dan substansi karya yang digunakan, dan dampak penggunaan terhadap pasar potensial atau nilai dari karya berhak cipta. Pengadilan sering kali harus menyeimbangkan antara hak pemilik karya dengan kebutuhan akan akses yang lebih luas terhadap informasi dalam lingkungan digital.

b. Penyelesaian Sengketa Hak Cipta di Ranah Digital

Penyelesaian sengketa hak cipta digital di negara USA sering kali berpusat pada implementasi mekanisme DMCA, terutama melalui *Notice and Takedown system*. Namun, ada pula beberapa mekanisme lain yang juga digunakan untuk menyelesaikan sengketa hak cipta digital, seperti jalur arbitrase, mediasi, dan tuntutan hukum di pengadilan federal.

1) Litigasi Hak Cipta

Litigasi tetap menjadi salah satu cara paling umum untuk menyelesaikan sengketa hak cipta di ranah digital, terutama jika melibatkan pelanggaran yang signifikan atau jika tidak ada kesepakatan yang dapat dicapai melalui proses mediasi atau arbitrase. Kasus hak cipta digital sering kali diajukan ke Pengadilan Federal, yang memiliki yurisdiksi atas pelanggaran hak cipta berdasarkan Undang-Undang Federal.¹⁹ Litigasi bisa menjadi proses yang panjang dan mahal, tetapi sering kali dianggap sebagai cara terbaik untuk mendapatkan penyelesaian hukum yang pasti. Seperti contoh kasus yang diselesaikan di Pengadilan Federal USA yakni kasus organisasi berita yang mengunggah *tweet* yang berisi foto pemain sepak bola Tom Brady, di mana fotografer aslinya pada awalnya mengunggah foto tersebut hanya di *snapchat*, namun ketika viral foto tersebut diupload oleh organisasi berita di twitter, yang mana hal tersebut dianggap melanggar hak cipta.²⁰

¹⁹ U.S Copyright Office, *General Guide To The Copyright Act Of 1976*, Section 1338 of Title 28. 1997.

²⁰ Tillaboev Shokhrukhbek, *The Role Of Copyright In The Context Of Social Media*, International Journal Of Law And Criminology, Vol.4, No.2 (Februari 2024).

2) Arbitrase dan Mediasi

Alternatif lain yang lebih cepat daripada litigasi adalah arbitrase dan mediasi. Kedua metode ini sering digunakan untuk menyelesaikan sengketa hak cipta, termasuk di ranah digital. Dalam arbitrase, pihak ketiga yang netral akan mendengar argumen dari kedua belah pihak dan memberikan keputusan yang mengikat. Sementara itu, dalam mediasi, pihak ketiga akan membantu para pihak mencapai kesepakatan bersama.²¹

2. CCB sebagai Lembaga Alternatif Penyelesaian Sengketa Karya Cipta Digital Di USA

CCB merupakan lembaga yang dibentuk oleh US *Copyright Office* berdasarkan CASE Act 2020 sebagai opsi penyelesaian sengketa.²² Dalam pembentukan lembaga ini, US *Copyright Office* mempekerjakan staff, mengembangkan alat teknologi, membuat situs web informasi dan menetapkan prosedur tahapan proses dalam CCB. Lembaga ini merupakan jalur alternatif yang lebih murah dan lebih cepat dibandingkan dengan penyelesaian kasus di pengadilan federal. Hal ini dikarenakan CCB sendiri merupakan lembaga yang menggunakan cara efektif dan efisien dalam menyelesaikan sengketa hak cipta dengan menerima pengajuan klaim kecil dengan batas maksimal pengajuan sejumlah \$30.000. Fitur yang terdapat pada CCB ini adalah bahwa CCB bersifat sukarela, dalam artian semua pihak yang terlibat dapat memutuskan untuk berpartisipasi ataupun tidak. CCB hanya terbatas pada klaim tertentu, terdapat tiga kategori klaim yang dapat diajukan yakni klaim pelanggaran hak cipta, klaim terhadap deklarasi bahwa aktivitas anda tidak melanggar hak cipta seseorang, dan klaim kesalahan representasi *Digital Millenium Copyright Act* (DMCA) dalam pengiriman pemberitahuan penghapusan sebab melanggar hak cipta.²³

Proses di *Copyright Claims Board* (CCB) mirip dengan Pengadilan Federal, akan tetapi disederhanakan untuk menjadi alternatif yang lebih murah dan efisien.

²¹ Stephen P. Anway, *Mediation In Copyright Disputes: From Compromise Created Incentive Created Compromises*, Ohio State Journal In Dispute Resolution, Vol.18, No.2 (2003).

²² Meritt Salathe, *Death by a Thousand Paper Cuts: High-Volume, Low-Value Creators; the Copyright Claims Board; and Lessons Learned from State Small Claims Courts*, Case Western Reserve Law Review, Vol.73, No.4 (2023).

²³ U.S.Copyright Office, *Copyright Claims Board Frequently Asked Questions*, diakses dari <https://ccb.gov/faq>, diakses pada 30 Desember 2025.

Dalam hal ini penggugat perlu mengajukan dokumen pengaduan dan membayar biaya pengajuan. Setelah itu, staff CCB akan meninjau klaim yang diajukan. Jika klaim tidak sesuai dengan aturan, penggugat diberi waktu tiga puluh hari untuk mengubah klaimnya. Setelah gugatan diajukan kepada tergugat, tergugat memiliki waktu enam puluh hari untuk memilih apakah akan mengajukan gugatan ke CCB atau tidak. Jika tergugat memilih untuk tidak mengajukan gugatan, kasus ditutup tanpa prasangka. Hal demikian menjadi kunci dalam menjaga sukarela CCB dan mendukung pengesahannya secara konstitusional. Jika tergugat memilih untuk mengajukan gugatan, mereka harus memberikan tanggapan yang mencakup pembelaan hukum yang tersedia. Tergugat memiliki kemampuan terbatas dalam mengajukan gugatan balik, dan CCB dapat menolak gugatan jika ada kesalahan seperti kekurangan bukti atau saksi, atau jika masalah hukum yang diajukan melebihi kapasitas CCB.²⁴

Mayoritas petugas harus mengeluarkan keputusan dan petugas yang berbeda pendapat dapat menambahkan pernyataan pada keputusan tersebut. Keputusan CCB harus tertulis beserta penjelasan tentang dasar faktual dan hukum. Keputusan ini juga harus mencakup persyaratan untuk menghentikan kegiatan yang melanggar dan menyertakan pernyataan tentang semua ganti rugi yang diberikan. Penentuan CCB tidak memiliki efek prioritas dan tidak menghalangi para pihak untuk mengajukan gugatan ulang di pengadilan federal atau di hadapan CCB lagi. Ganti rugi terbatas pada kerugian aktual, keuntungan, dan kerugian menurut undang-undang. Ganti rugi bagi ciptaan yang terdaftar dibatasi menjadi \$15.000, sedangkan pemulihan untuk ciptaan yang tidak terdaftar dibatasi menjadi \$7.500 atau total \$15.000 dalam satu proses. Total pemulihan moneter dalam satu proses tidak boleh melebihi \$30.000. Kesempatan untuk mengajukan banding atas keputusan CCB terbatas dan hanya diperbolehkan atas kekeliruan yang jelas dari hukum atau fakta yang material, atau kesalahan teknis. Banding ke Pengadilan Distrik Federal hanya diperbolehkan dalam kasus penipuan, kewenangan yang melampaui atau kegagalan memberikan keputusan akhir, atau wanprestasi atau kegagalan menuntut karena kelalaian yang dapat dimaafkan.²⁵

²⁴ U.S. Copyright Office, *Copyright Claims Board Handbook-Introduction Chapter 1*, diakses dari <https://ccb.gov/handbook/Introduction.pdf>, diakses pada 30 Desember 2025.

²⁵ U.S. Copyright Office, *Copyright Claims Board Frequently Asked Questions*.

Prosedur pengajuan klaim di CCB adalah :

- a. Tahap *File A Claim* di mana tahapan ini merupakan tahapan pengajuan klaim secara daring melalui laman eCCB, terkait kategori klaim yang hendak diajukan, sekaligus membayar biaya bagian pertama sejumlah \$40.
- b. Tahap *Compliance Review* di mana pada tahap ini staff CCB meninjau dan memastikan bahwa klaim yang diajukan memberi cukup informasi kepada tergugat dan telah mematuhi hukum yang berlaku. Jika lolos pada tahap tinjauan ini maka klaim akan diteruskan ke langkah selanjutnya, namun jika tidak penggugat diberi kesempatan untuk memperbaiki gugatannya, jika penggugat tetap tidak dapat menyelesaikannya maka tuntutan akan ditolak tanpa prasangka dan gugatan dapat diajukan kembali dikemudian hari.
- c. Tahap *Service* dimana tahapan ini merupakan tahapan dimana penggugat memiliki waktu 90 hari untuk menyampaikan klaim, pemberitahuan awal secara resmi, serta menyampaikan formular penolakan kepada tergugat.
- d. Tahap *Opt-out* di mana pada tahap ini tergugat memiliki waktu 60 hari dari tanggal tahapan *service* untuk berpartisipasi pada kasus tersebut atau tidak. Jika tergugat berpartisipasi maka kasus akan beralih ke fase aktif, jika tergugat memilih tidak berpartisipasi maka kasus akan berakhir dan penggugat dapat mengajukan kasus ke pengadilan federal.
- e. Tahap *Active Phase*, di mana dalam tahapan ini adalah pembayaran tahap kedua sebesar \$60 termasuk dengan partisipan yang belum mendaftarkan akun di eCCB. Tahap selanjutnya adalah tahap *Response*, di mana pada tahapan ini tergugat mengajukan tanggapan terhadap klaim dengan menjelaskan dari sudut pandangnya, serta menegaskan pembelaan dan apabila hendak mengajukan gugatan balik harus disertai dengan tinjauan terpisah.
- f. *Discovery*, merupakan tahapan selanjutnya dimana pada tahap ini konferensi diadakan antar pihak dan petugas klaim, dan partisipan bertukar dokumen dan informasi terkait klaim tersebut.

- g. *Making Your Case* yang mana pada tahapan ini masing-masing pihak menyampaikan klaim melalui pernyataan tertulis yang disertai dengan bukti pendukung.
- h. Tahap *Final Determination*, dimana tahap ini merupakan tahap akhir, dengan CCB memutuskan kasus berdasarkan pernyataan dan bukti tertulis, atau dengan mengadakan sidang secara virtual untuk mengeluarkan ketetapan akhir yang dibuat secara tertulis.²⁶

Setelah CCB memutuskan gugatan akhir klaim, maka para pihak yang bersengketa tidak dapat mengajukan kembali gugatan dengan klaim yang sama di Pengadilan Federal. Peninjauan kembali dapat dilakukan dengan meminta pertimbangan ulang dari CCB, namun dengan syarat hanya untuk kesalahan-kesalahan teknis dan kesalahan hukum, serta meminta pendaftar hak cipta memutuskan apakah CCB menyalahgunakan kewenangan dalam mempertimbangkan ulang, atau dalam keadaan tertentu dapat mengajukan tinjauan ulang atas penentuan tersebut di Pengadilan Federal. Penetapan oleh CCB akan tersedia secara daring dan terbuka untuk publik. Contoh kasus yang diajukan dan ditangani oleh CCB adalah diantaranya kasus yang telah ditutup dan kasus yang masih terbuka yang tercantum pada web CCB Case. Mengingat adanya batasan pada keterlibatan pengacara dalam kasus CCB, seperti jumlah kasus yang masuk, CCB memberikan peran kepada klinik hukum dan bantuan Pro Bono kepada pencipta kecil untuk membantu mereka menavigasi prosedur CCB.²⁷ Adanya prosedur di atas sekaligus menjadi pembeda dengan jalur litigasi yakni Pengadilan Federal. Ini merupakan peran CCB dalam menyelesaikan sengketa yakni menjadi alternatif yang lebih efektif sebab semua tahapan prosedur diatas yang disediakan oleh CCB dilakukan secara daring sehingga memudahkan masyarakat yang berperkara tanpa harus datang ke tempat penyelesaian perkara.

Pengalaman penerapan CCB di Amerika Serikat menunjukkan adanya kebutuhan mekanisme penyelesaian sengketa hak cipta digital yang lebih sederhana, cepat, dan terjangkau bagi para pencipta yang mengalami pelanggaran dengan nilai klaim relatif kecil. Relevansi model ini bagi Indonesia terletak pada

²⁶ U.S. Copyright Office, *Copyright Claims Board Handbook-Introduction Chapter 1*, p.7.

²⁷ U.S. Copyright Office, *Copyright Claims Board Frequently Asked Questions*.

tingginya volume pelanggaran karya cipta di ruang digital serta keterbatasan efektivitas jalur litigasi tradisional yang seringkali membutuhkan biaya dan waktu yang tidak sebanding dengan nilai kerugiannya. Meskipun Indonesia telah memiliki Pengadilan Niaga dan BAMHKI, kedua lembaga tersebut masih memiliki beban administratif, keterbatasan prosedural, dan belum sepenuhnya mengadopsi sistem elektronik yang memadai untuk menangani bukti dan interaksi digital secara cepat dan konsisten. Oleh karena itu adaptasi prinsip-prinsip tertentu dari CCB tetap relevan bagi kebutuhan hukum di Indonesia.

Yang perlu digarisbawahi bukan replikasi institusi CCB secara langsung melainkan penggunaan pengalaman CCB sebagai model yang dapat memperkuat ekosistem penyelesaian sengketa di Indonesia. Model CCB dapat menjadi rujukan untuk mengembangkan mekanisme klaim bernilai kecil yang bersifat sukarela, berbasis elektronik, dan dibatasi oleh jenis sengketa tertentu sehingga tidak bertabrakan dengan kewenangan lembaga yang sudah ada. Prinsip kesederhanaan prosedur, penghematan biaya, penggunaan dokumen elektronik, dorongan penyelesaian secara sukarela, serta pembatasan besaran ganti rugi merupakan unsur yang dapat diadaptasi tanpa mengubah karakter dasar sistem hukum Indonesia.

Relevansi model ini juga tampak pada kemungkinan integrasi dengan lembaga nasional yang sudah berfungsi. BAMHKI dapat diberi mandat tambahan untuk menangani klaim hak cipta digital bernilai kecil melalui panel elektronik yang mengikuti prinsip penyelesaian cepat. DJKI dapat memperkuat peran administratif melalui verifikasi kepemilikan dan layanan dokumentasi elektronik. LMKN dan LMK dapat dilibatkan pada tahap verifikasi hak serta fasilitasi distribusi kompensasi dalam sengketa yang berkaitan dengan penggunaan komersial. Koordinasi teknis dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika juga diperlukan untuk menghubungkan penyelesaian sengketa dengan mekanisme penurunan konten di platform digital.

Untuk mengakomodasi hal tersebut diperlukan penyesuaian peraturan mengenai batas nilai klaim, kewenangan pengambilan keputusan, tata cara persidangan elektronik, dan aturan keberatan atau banding ke Pengadilan Niaga. Pendekatan ini memungkinkan Indonesia memperoleh manfaat dari fleksibilitas dan efisiensi model CCB tanpa harus menambah beban lembaga baru atau menghilangkan fungsi lembaga yang memiliki legitimasi dalam sistem nasional.

3. Pengaturan Hak Cipta dan Lembaga Alternatif Penyelesaian Sengketa Hak Cipta Digital di Indonesia

Hak cipta di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta yang mencakup berbagai perlindungan hak cipta termasuk karya cipta digital. Undang-Undang Hak Cipta memberikan perlindungan hukum terhadap hak moral dan hak ekonomi pemilik hak cipta untuk mencegah penyalahgunaan karya cipta yang dapat merugikan kehormatan dan manfaat ekonomi pencipta. Selain itu adanya Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik, dimana peraturan ini juga mengatur mengenai pengelolaan royalti atas lagu dan/atau musik yang dikomersilkan termasuk dalam platform digital yang bertujuan agar pemegang hak cipta mendapatkan kompensasi adil atas penggunaan karyanya. Kategori pelanggaran hak cipta sendiri tertera dalam UUHC di antaranya adalah Pasal 95 Ayat 1 mengenai penggandaan buku, Pasal 113 dimana dengan adanya pelanggaran sesuai yang tertera pada UUHC, maka pemilik hak cipta dapat melaporkan adanya pelanggaran kepada pihak yang berwenang.

Penyelesaian alternatif yang menangani sengketa hak cipta di Indonesia umumnya menggunakan mekanisme mediasi dan arbitrase. Alternatif penyelesaian sengketa ini menjadi pilihan di luar pengadilan untuk memberikan solusi yang lebih efisien dibandingkan dengan litigasi. Salah satu institusi yang memainkan peran penting dalam menyelesaikan sengketa terkait hak cipta adalah Badan Arbitrase dan Mediasi Hak Kekayaan Intelektual (BAMHKI). BAMHKI adalah lembaga independen yang disahkan oleh Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. BAMHKI menawarkan mekanisme arbitrase dan mediasi bagi para pihak yang bersengketa, khususnya dalam sengketa yang melibatkan hak kekayaan intelektual seperti hak cipta. Penyelesaian sengketa melalui BAMHKI dianggap lebih efisien karena menghindari proses litigasi yang panjang dan biaya yang tinggi. BAMHKI memiliki otoritas untuk menyelesaikan sengketa melalui arbitrase dan mediasi yang berkaitan dengan hak cipta, termasuk sengketa yang terjadi di ranah digital.²⁸

²⁸ Muhammad Djumhana, *Hak Kekayaan Intelektual: Sejarah, Teori, dan Praktiknya di Indonesia*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2015.

Sedangkan di negara Indonesia, hak kekayaan intelektual, khususnya bidang hak cipta musik diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dan pemerintah memperjelas terkait perpanjangan dari perlindungan hukum mengenai hak cipta musik yang tertuang pada Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik. Adanya peraturan di atas dilengkapi dengan adanya lembaga terkait hak cipta mengenai musik dan/atau lagu yang bergerak dibawah undang-undang tersebut diantaranya adalah Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) yang merupakan sebuah lembaga di bawah naungan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia yang bertanggung jawab atas perlindungan dan pengelolaan kekayaan intelektual di Indonesia, serta bertugas untuk mendaftarkan, mengawasi, dan menegakkan hak kekayaan intelektual yang meliputi hak cipta.²⁹

Selain itu terdapat LMK yang entitasnya diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 87 Ayat (1), yang merupakan lembaga yang dibentuk oleh para pemegang hak cipta dan hak terkait untuk mengelola hak mereka secara kolektif termasuk mengurus perizinan dan pengumpulan royalti dari penggunaan karya cipta mereka. Tugas dan wewenang LMK adalah mengelola hak ekonomi dari pemegang hak cipta, dan pemilik hak terkait, menghimpun royalti dari pengguna karya cipta dan hak terkait, mendistribusikan royalti, memberikan lisensi dan meningkatkan kesadaran publik.³⁰

Selain itu terdapat LMKN yang merupakan lembaga selain LMK yang entitasnya diatur dalam Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 Pasal 12 Ayat (2) yang bertugas untuk mengoordinasikan dan mengawasi kegiatan LMK dalam mengumpulkan, mendistribusikan dan mengelola royalti bagi pencipta, pemegang hak cipta dan pemilik hak terkait. tugas dan wewenang lain adalah membentuk dan menyusun sistem tarif royalti yang transparan dan adil bagi pengguna karya cipta, menyusun kebijakan penghimpunan dan pendistribusian royalti, dan mengelola dana nonroyalti.³¹

²⁹ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, diakses dari <https://www.dgip.go.id/>, diakses pada 30 Desember 2025.

³⁰ Indonesia, *Undang-Undang tentang Hak Cipta*, UU No. 28 Tahun 2014, LN Tahun 2014 No. 266, TLN No. 5599, Ps.87 Ayat (1).

³¹ Indonesia, *Peraturan Pemerintah tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik*, PP No.56 Tahun 2021, LN Tahun 2021 No.86, TLN No. 6675, Ps.12 Ayat (2).

Sedangkan mengenai lembaga penyelesaian sengketa hak cipta musik baik digital maupun tidak, di Indonesia disebutkan dalam Pasal 95 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yakni melalui Pengadilan Niaga.³² Prosedur pengajuan perkara tertera secara lengkap pada Pasal 100 hingga Pasal 111 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.³³ Selain itu terdapat lembaga lain yang dapat menjadi alternatif dalam menyelesaikan sengketa terkait hak kekayaan intelektual yang mencakup mengenai hak cipta diluar pengadilan yakni BANI yang merupakan lembaga yang bukan merupakan pemutus sengketa, namun merupakan lembaga yang menyediakan proses penyelesaian sengketa melalui arbitrase. Prosedur pelaksanaan arbitrase BANI termaktub dalam Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa.³⁴ Penyelesaian sengketa secara alternatif ini dinilai efektif dalam mengurangi beban peradilan umum dan mempercepat penyelesaian kasus, terutama dalam kasus-kasus pelanggaran hak cipta digital yang memerlukan solusi cepat untuk mencegah kerugian ekonomi yang lebih besar. Namun, penggunaan mekanisme alternatif ini belum sepenuhnya optimal. Hal ini disebabkan oleh masih kurangnya pemahaman dari para pihak yang terlibat mengenai mekanisme penyelesaian alternatif serta preferensi sebagian besar pihak untuk membawa kasus tersebut ke Pengadilan Umum.

C. PENUTUP

Perbandingan antara mekanisme penyelesaian sengketa hak cipta digital di Indonesia dan USA Kedua, CCB di USA menawarkan solusi bagi kreator dengan klaim yang lebih kecil untuk menyelesaikan sengketa dengan cara yang lebih terjangkau. Mekanisme ini sangat relevan di era digital di mana pelanggaran hak cipta dapat terjadi dengan cepat dan dalam skala besar, tetapi banyak klaim hak cipta yang tidak layak untuk diselesaikan melalui litigasi tradisional karena biaya yang tinggi. Sementara itu, BAMHKI masih belum sepopuler mekanisme litigasi di Indonesia, karena masih kurangnya sosialisasi mengenai manfaat penyelesaian

³² Indonesia, *Undang-Undang tentang Hak Cipta*, UU No.28 Tahun 2014, Ps.95.

³³ *Ibid.*, Ps.100-111.

³⁴ Badan Arbitrase Nasional Indonesia, *Peraturan dan Prosedur Arbitrase Badan Nasional Indonesia*, diakses dari <https://baniarbitration.org>, diakses pada 30 Desember 2025.

sengketa melalui arbitrase dan mediasi di sektor hak cipta digital. Ketiga, dari segi infrastruktur teknologi, USA memiliki keunggulan dengan penerapan teknologi yang lebih maju untuk memfasilitasi penyelesaian sengketa hak cipta. Platform-platform besar seperti YouTube dan Facebook telah mengadopsi sistem notice and takedown yang sesuai dengan regulasi DMCA, sehingga pemegang hak cipta dapat mengajukan klaim mereka dengan cepat dan efisien.

Di Indonesia, penggunaan teknologi untuk memantau dan menindak pelanggaran hak cipta di ruang digital masih perlu ditingkatkan menunjukkan beberapa perbedaan mendasar. Mekanisme penyelesaian alternatif melalui BAMHKI masih terbatas penggunaannya, sementara di USA, CCB menjadi instrumen yang populer di kalangan kreator konten dan perusahaan teknologi. Satu perbedaan utama terletak pada penerapan DMCA di USA yang memungkinkan pelibatan langsung penyedia layanan internet dalam menegakkan hak cipta, sesuatu yang belum diadopsi secara luas di Indonesia. Selain itu, infrastruktur hukum di USA memungkinkan pemilik hak cipta untuk mengambil tindakan secara langsung terhadap pelanggar melalui mekanisme digital yang lebih efisien. Sementara di Indonesia, keterbatasan infrastruktur teknologi dan kurangnya kesadaran mengenai mekanisme penyelesaian alternatif masih menjadi kendala dalam mengoptimalkan perlindungan hak cipta di dunia digital. Meski demikian, Indonesia telah berupaya untuk mengikuti perkembangan global dalam pengaturan hak cipta digital, termasuk dengan meratifikasi beberapa perjanjian internasional terkait kekayaan intelektual yang diharapkan dapat memperkuat mekanisme perlindungan hak cipta di masa depan. Perbaikan ini diharapkan akan mendorong penyelesaian sengketa hak cipta digital yang lebih cepat dan efektif, sejalan dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat.

Dengan demikian pengalaman CCB memberikan dasar pembelajaran yang dapat diadaptasi secara selektif untuk memperkuat penyelesaian sengketa hak cipta digital di Indonesia. Adaptasi tersebut dapat diwujudkan melalui mekanisme klaim elektronik yang terintegrasi dengan DJKI, BAMHKI, LMK, dan Pengadilan Niaga sehingga respons negara terhadap pelanggaran digital menjadi lebih cepat, terjangkau, dan mudah diakses tanpa harus membentuk lembaga baru yang terpisah dari struktur nasional yang telah berjalan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Djumhana, Muhammad. 2015. *Hak Kekayaan Intelektual: Sejarah, Teori, dan Praktiknya di Indonesia*. (Bandung: PT Citra Aditya Bakti).
- Marzuki, Peter Mahmud. 2017. *Penelitian Hukum*. (Jakarta: Kencana).
- Muhaimin. 2020. *Metode Penelitian Hukum*. (Mataram: Mataram University Press).

Publikasi

- Abdullah, A. H.. *The Role Of LMKN In Fulfilling The Economic Rights Of Music And Song Job Creation*. *Interneational Journal of Economic, Technology and Social Sciences*. Vol.4. No.1 (Mei 2023).
- Anway, Stephen P.. *Mediation In Copyright Disputes: From Compromise Created Incentive Created Compromises*. *Ohio State Journal In Dispute Resolution*. Vol.18. No.2 (2003).
- Brøvig-Hanssen, Ragnhild dan Ellis Jonnes. *Remix's Retreat? Content Moderation, Copyright Law, and Mashup Music*. *Journal Sage Pub New Media & Society*. Vol.25. No.6 (Juni 2023).
- Disemadi, H. S. dan C. Kang. *Tantangan Penegakan Hukum Hak Kekayaan Intelektual dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif di Era Evolusi Industri 4.0.* *Jurnal Komunikasi Hukum*. Vol.7. No.1 (Februari 2021).
- Diza, Nuruzzahrah. *Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta pada Layanan Over The Top (OTT)*. *Jurnal Technology and Economics Law Journal*. Vol.1. No.1 (Februari 2022).
- Hilton, Thomas S.E.. *Ethics Analysis Of The Digital Millenium Copyright Act*. *Journal Issues In Information Systems University OF Winconsin*. Vol.5. No.2 (Januari 2004).
- Manurung, Evelyn Angelita Pinondang. *Karya Digital dan Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital*. *Verdict: Journal Of Law Science*. Vol.1. No.1 (Agustus 2022).
- O'Neill, J.. *Lowering Barriers to Entry: YouTube, Fair Use, and the Copyright Claims Board*. *Fordham Intellectual Property, Media and Entertainment Law Journal*. Vol.33. No.1 (2022).
- Pataki Jr., Louis Peter. *Copyright Protection For Computer Programs Under The 1976 Copyright Act*. *Indiana Law Journal*. Vol.52. No.2 (1977).
- Provenzano, Luca. *A Remedy For Every Melody: The Procedural Positives and Negatives of The Copyright Claims Board and Why This New Tribunal Will Benefit Music Copyright Holders*. *Seton Hall Law Review*. Vol.53. No.613 (2022).
- Salathe, Meritt. *Death by a Thousand Paper Cuts: High-Volume, Low-Value Creators; the Copyright Claims Board; and Lessons Learned from State Small Claims Courts*. *Case Western Reserve Law Review*. Vol.73. No.4 (2023).
- Shokhrukhbek, Tillaboev. *The Role Of Copyright In The Context Of Social Media*. *International Journal Of Law And Criminology*. Vol.4. No.2 (Februari 2024).

Vischio, Adam. *The Case for the CCB: A Defense of the Constitutionality of the Copyright Claims Board*. The Columbia Journal of Law & The Arts. Vol.46. No.1 (2022).

Website

Badan Arbitrase Nasional Indonesia. *Peraturan dan Prosedur Arbitrase Badan Nasional Indonesia*. diakses dari <https://baniarbitration.org>. diakses pada 30 Desember 2025.

Copyright Alliance. *The DMCA Takedown Notice*, diakses dari <https://copyrightalliance.org/education/copyright-law-explained/the-digital-millennium-copyright-act-dmca/dmca-notice-takedown-process/>. diakses pada 30 Desember 2025.

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. *Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual*. diakses dari <https://www.dgip.go.id/>. diakses pada 30 Desember 2025.

DMCA. *Understanding The Safe Harbor Provision in Copyright Law*. diakses dari <https://www.dmca.com/FAQ/What-is-Safe-Harbor>. diakses pada 30 Desember 2025.

Harvard University Office of the General Counsel. *Copyright and Fair Use: A Guide for the Harvard Community*. diakses dari <https://ogc.harvard.edu/pages/copyright-and-fair-use>. diakses pada 30 Desember 2025.

Megan. *What Is DMCA anti Circumvention?*. diakses dari <https://odinlaw.com/what-is-dmca-anti-circumvention/>. diakses pada 30 Desember 2025.

U.S. Copyright Office. *Copyright Claims Board Handbook-Introduction Chapter 1*. diakses dari <https://ccb.gov/handbook/Introduction.pdf>. diakses pada 30 Desember 2025.

U.S. Copyright Office. *Copyright Claims Board Frequently Asked Questions*. diakses dari <https://ccb.gov/faq>. diakses pada 30 Desember 2025.

WIPO. *What is copyright?*. diakses dari [https://www.wipo.int/en/web/copyright#:~:text=Copyright%20\(or%20author's%20right\)%20is,%2C%20maps%2C%20and%20technical%20drawings](https://www.wipo.int/en/web/copyright#:~:text=Copyright%20(or%20author's%20right)%20is,%2C%20maps%2C%20and%20technical%20drawings). diakses pada 30 Desember 2025.

Sumber Hukum

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599.

Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu dan/atau Musik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 85. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6675.

Digital Millennium Copyright Act, 17 U.S.C. § 1201(a)(1).

General Guide To The Copyright Act Of 1976.