

## TELAAH AWAL PENANGGULANGAN FENOMENA PLAGIARISM PADA INDUSTRI KREATIF DI INDONESIA

Rahma Turisina W.D<sup>1</sup>, Alviyanti Azzahra<sup>2</sup>, Happy Yulia Anggraeni<sup>3</sup>  
[rahmatourisinawd@gmail.com](mailto:rahmatourisinawd@gmail.com)<sup>1</sup>, [alviyantiazzahra7@gmail.com](mailto:alviyantiazzahra7@gmail.com)<sup>2</sup>,  
[happianggraeni@yahoo.com](mailto:happianggraeni@yahoo.com)<sup>3</sup>  
Universitas Islam Nusantara

### ABSTRAK

Plagiarisme seringkali dikonotasikan hanya sebagai pelanggaran etika, bukan sebagai perbuatan melawan hukum. Karenanya, aturan yang spesifik tentang plagiarisme ini tidak disebutkan, bahkan tidak ada, secara eksplisit di dalam batang tubuh Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Plagiarisme ini membuka lebar adanya tindakan melawan hukum, dengan menggunakan hak dari pihak lain oleh pihak yang melakukan plagiarisme (Hernandi, 2017). Plagiarisme merupakan ancaman yang signifikan bagi industri kreatif di Indonesia, di mana orisinalitas dan kekayaan intelektual sangat penting. Seiring dengan terus berkembangnya ekonomi kreatif Indonesia, kebutuhan untuk mengatasi masalah ini semakin mendesak. Penelitian ini memberikan kajian awal tentang strategi dan langkah-langkah yang sedang dilakukan untuk memerangi plagiarisme di sektor kreatif Indonesia. Penelitian ini mengeksplorasi kerangka hukum saat ini terkait hak kekayaan intelektual, serta upaya asosiasi industri, lembaga pendidikan, dan lembaga pemerintah untuk meningkatkan kesadaran dan memberlakukan kebijakan anti-plagiarisme. Wawancara dengan pemangku kepentingan utama, termasuk profesional kreatif, pemimpin industri, dan pembuat kebijakan, memberikan wawasan tentang tantangan yang dihadapi dan solusi potensial yang sedang dipertimbangkan. Temuan menunjukkan bahwa meskipun kemajuan telah dicapai, diperlukan upaya yang lebih komprehensif dan terkoordinasi untuk melindungi hak-hak individu dan bisnis kreatif secara efektif. Rekomendasi termasuk memperkuat undang-undang hak kekayaan intelektual, meningkatkan program pendidikan tentang praktik-praktik beretika, dan memupuk kolaborasi yang lebih besar antara industri, akademisi, dan pemerintah. Studi ini berfungsi sebagai dasar untuk penelitian dan pembuatan kebijakan lebih lanjut yang bertujuan untuk menjaga integritas dan pertumbuhan industri kreatif Indonesia.

**Kata Kunci:** Plagiarisme, Industri Kreatif, Hak Kekayaan Intelektual, Indonesia, Ekonomi Kreatif, Langkah-langkah Anti-Plagiarisme.

### ABSTRACT

*Plagiarism poses a significant threat to the creative industry in Indonesia, where originality and intellectual property are critical. As the Indonesian creative economy continues to grow, the need to address this issue has become increasingly urgent. This study provides an initial examination of the strategies and measures being undertaken to combat plagiarism in the Indonesian creative sector. The research explores the current legal framework surrounding intellectual property rights, as well as the efforts by industry associations, educational institutions, and government agencies to raise awareness and enforce anti-plagiarism policies. Interviews with key stakeholders, including creative professionals, industry leaders, and policymakers, offer insights into the challenges faced and the potential solutions being considered. The findings suggest that while progress has been made, more comprehensive and coordinated efforts are required to effectively protect the rights of creative individuals and businesses. Recommendations include strengthening intellectual property laws, enhancing educational programs on ethical practices, and fostering greater collaboration between industry, academia, and government. This study serves as a foundation for further research and policymaking aimed at safeguarding the integrity and growth of the Indonesian creative industry.*

**Keywords:** Plagiarism, Creative Industry, Intellectual Property, Indonesia, Creative Economy, Anti-Plagiarism Measures.

## PENDAHULUAN

Indonesia memiliki potensi yang besar dalam pengembangan industri kreatif. Hal ini didukung oleh kekayaan sumber daya alam, budaya, dan keanekaragaman talenta kreatif. Industri kreatif di Indonesia mencakup berbagai sektor, seperti periklanan, arsitektur, seni dan kerajinan, desain, fashion, film, video, fotografi, permainan interaktif, music, seni pertunjukan, penerbitan, layanan computer dan perangkat lunak, televisi dan radio . Sektor industri kreatif di Indonesia telah memberikan kontribusi signifikan terhadap perekonomian nasional. Pada tahun 2023, industri kreatif Indonesia menyumbang sekitar 7,7% dari total PDB . Pengembangan industri kreatif di Indonesia juga mendorong terciptanya lapangan kerja baru, meningkatkan daya saing, dan memperkuat identitas budaya bangsa. Hak cipta berperan penting dalam mendukung pertumbuhan industri kreatif di Indonesia. Hak cipta memberikan perlindungan terhadap karya intelektual dan kreatifitas yang menjadi asset utama industri kreatif. Perlindungan hak cipta mencegah terjadinya pembajakan dan pelanggaran yang dapat merugikan para kreator dan inovator. Hal ini memberikan insentif bagi mereka untuk terus berkreasi dan menghasilkan karya – karya inovatif. Selain itu, penegakan hak cipta juga dapat mendorong investasi dan pertumbuhan ekonomi di sektor industri kreatif. Investor lebih bersedia menanamkan modal pada industri yang dapat melindungi hak kekayaan intelektualnya . Dengan demikian, hak cipta menjadi fondasi yang kokoh bagi pengembangan industri kreatif di Indonesia, mendorong inovasi, kreativitas, dan daya saing industri .

Plagiarisme merupakan isu yang menjadi perhatian serius di industri kreatif Indonesia. Praktik penjiplakan karya orisinal tanpa izin dan tanpa memberikan atribusi yang benar kepada pencipta asli telah marak terjadi, terutama di bidang seni, desain, dan konten digital . Hal ini dapat merugikan kreator/seniman dan dapat menghambat perkembangan industri kreatif yang sehat dan berkelanjutan. Meskipun isu plagiarisme bukanlah hal baru, namun penanganannya di Indonesia masih belum optimal. Oleh karena itu, diperlukan telaah awal yang komprehensif untuk mengidentifikasi penyebab, dampak, dan upaya penanggulangan plagiarisme di industri kreatif Indonesia. Permasalahan plagiarisme di industri kreatif melibatkan berbagai pemangku kepentingan, antara lain kreator/seniman, perusahaan industri kreatif, konsumen/masyarakat, serta regulator/pemerintah. Masing-masing pihak memiliki peran dan tanggung jawab yang saling terkait dalam mencegah dan menanggulangi praktik plagiarisme. Kreator/seniman sebagai pencipta karya orisinal harus memahami dan melindungi hak ciptanya. Perusahaan industri kreatif harus memastikan produknya bebas dari unsur plagiarisme. Konsumen/masyarakat perlu memiliki kesadaran untuk menghargai hak kekayaan intelektual. Sementara itu, regulator/pemerintah berperan dalam membuat dan menegakkan regulasi yang efektif untuk melindungi kreator dan mendorong praktik bisnis yang beretika.

Isu plagiarisme di industri kreatif Indonesia telah menjadi perhatian dalam beberapa tahun terakhir, seiring dengan semakin berkembangnya teknologi digital yang memudahkan penjiplakan karya. Kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, serta media sosial(Hariyanti, 2022), telah meningkatkan aksesibilitas dan penyebaran konten kreatif. Di satu sisi, hal ini memberikan ruang bagi kreator untuk mempromosikan karyanya, namun di sisi lain juga memudahkan praktik plagiarisme . Meskipun telah ada upaya penanganan, namun hingga saat ini upaya tersebut masih belum komprehensif dan efektif dalam mengatasi permasalahan plagiarisme di industri kreatif Indonesia. Praktik plagiarisme terjadi di berbagai sektor industri kreatif Indonesia, seperti fashion, seni rupa, desain grafis, periklanan, musik, dan konten digital. Permasalahan ini dapat ditemukan baik di tingkat lokal maupun nasional. Beberapa kasus plagiarisme yang sempat mendapat

perhatian publik antara lain pada industri fesyen, di mana beberapa merek lokal diduga meniru desain dari brand ternama, serta pada industri konten digital, seperti video dan meme yang diunggah tanpa izin. Meskipun demikian, diduga masih banyak kasus plagiarisme yang belum terungkap atau tidak dilaporkan.

Beberapa faktor yang menyebabkan maraknya plagiarisme di industri kreatif Indonesia antara lain, kurangnya pemahaman hak kekayaan intelektual di kalangan kreator/seniman maupun masyarakat umum, lemahnya penegakan hukum dan sanksi yang diberikan terhadap pelaku plagiarisme, persaingan bisnis yang tidak sehat, di mana beberapa pelaku industri mencari jalan pintas dengan meniru karya orang lain, budaya menganggap karya orang lain sebagai domain publik yang dapat dimanfaatkan tanpa izin, minimnya kesadaran konsumen/masyarakat untuk menghargai hak cipta dan mendukung kreator/seniman lokal . Upaya penanggulangan plagiarisme di industri kreatif Indonesia perlu dilakukan melalui pendekatan komprehensif, meliputi edukasi dan peningkatan pemahaman hak kekayaan intelektual bagi kreator/seniman, pelaku industri, dan masyarakat umum, penguatan regulasi terkait hak cipta dan penegakan hukum yang tegas terhadap pelaku plagiarisme, pengembangan sistem perlindungan hak cipta yang lebih efektif, misalnya dengan memanfaatkan teknologi digital, promosi dan dukungan terhadap karya-karya orisinal, baik dalam skala lokal maupun nasional, pengembangan kemitraan dan sinergi antara kreator, industri, dan pemerintah dalam upaya mencegah dan menanggulangi plagiarisme . Melalui langkah-langkah komprehensif ini, diharapkan permasalahan plagiarisme di industri kreatif Indonesia dapat dimitigasi secara efektif, sehingga dapat mendorong pertumbuhan industri kreatif yang sehat, berkelanjutan, dan memberikan apresiasi yang layak bagi para kreator/seniman.

## **METODE**

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normative. Metode penelitian yuridis normatif adalah sebuah metode penelitian hukum yang berfokus pada mengkaji dan menganalisis hukum, baik dalam bentuk peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, maupun doktrin-doktrin hukum, untuk mendapatkan jawaban atas permasalahan hukum yang diteliti(Wathan & Putri, 2024).

Berdasarkan informasi bahwa penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, maka dapat disusun metode penelitian sebagai berikut:

Metode Penelitian:

### **1. Pendekatan Penelitian**

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif, yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

### **2. Jenis dan Sumber Data**

- Bahan hukum primer: peraturan perundang-undangan terkait hak cipta dan plagiarisme.
- Bahan hukum sekunder: jurnal, buku, artikel, dan sumber referensi lain yang berkaitan dengan topik penelitian.
- Bahan hukum tersier: kamus hukum, ensiklopedia, dan bahan penunjang lainnya.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

- Studi kepustakaan (library research), yaitu dengan mengumpulkan, mempelajari, dan mengkaji bahan-bahan hukum primer, sekunder, dan tersier yang terkait dengan permasalahan penelitian.

- Dokumentasi, yaitu dengan menelusuri dan mengumpulkan peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, dan dokumen-dokumen lain yang relevan.
4. Teknik Analisis Data
- Analisis data dilakukan secara kualitatif dengan metode deskriptif-analitis, yaitu menggambarkan, menguraikan, dan menganalisis permasalahan secara komprehensif berdasarkan bahan-bahan hukum yang telah dikumpulkan.
  - Interpretasi hukum dilakukan dengan cara menafsirkan dan mengkaji secara sistematis peraturan perundang-undangan dan konsep-konsep hukum yang berkaitan dengan praktik plagiarisme di industri kreatif.
  - Analisis dilakukan untuk memperoleh pemahaman mengenai pengaturan hukum, efektivitas penegakan hukum, serta rekomendasi kebijakan untuk mengatasi masalah plagiarisme.

## **HASIL DAN PEMBAHASAN**

Hak cipta berdasarkan undang-undang nomer 28 tahun 2014 tentang hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hak cipta memberikan perlindungan hukum bagi karya intelektual dan kreativitas seseorang. Ruang lingkup hak cipta mencakup hak moral dan hak ekonomi pencipta atas ciptaannya. Ciptaan yang dilindungi hak cipta mencakup berbagai karya, seperti buku, lagu, film, software, karya seni, dll. Prinsip dasar hak cipta timbul secara otomatis sejak ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa perlu pendaftaran. Pendaftaran hak cipta bersifat fakultatif, untuk memperoleh bukti yang kuat. Hak cipta memberikan hak eksklusif bagi pencipta untuk mengontrol pemanfaatan ciptaannya. Manfaat hak cipta adalah memberikan insentif bagi kreator dan inovator untuk terus berkarya, mencegah pembajakan dan pelanggaran hak cipta yang merugikan pencipta, serta mendorong investasi dan pertumbuhan ekonomi di sektor industri kreatif.

Industri kreatif adalah industri yang berasal dari pemanfaatan kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan kesejahteraan dan lapangan pekerjaan melalui penciptaan dan pemanfaatan daya kreasi dan daya cipta individu tersebut. Industri kreatif adalah industri yang mengutamakan kreativitas, keterampilan, dan bakat sebagai asset utama dalam menghasilkan barang dan jasa dengan daya cipta dan nilai ekonomi tinggi. Industri kreatif berbasis pada individu yang memiliki kreativitas, keterampilan dan bakat. Berdasarkan Peraturan Presiden Republik Indonesia nomor 72 Tahun 2015, industri kreatif di Indonesia terdiri dari 16 subsektor, yaitu Aplikasi dan Pengembangan Permainan, Arsitektur, Desain Interior, Desain Komunikasi Visual, Desain Produk, Fashion, Film, Animasi, dan Video, Fotografi, Kriya, Kuliner, Musik, Penerbitan, Periklanan, Seni Pertunjukan, Seni Rupa, Televisi dan Radio. Sektor-sektor tersebut mencakup berbagai aktivitas ekonomi kreatif yang berbasis pada kreativitas, keterampilan, dan bakat individu untuk menciptakan nilai tambah dan kesejahteraan ekonomi. Peran industri kreatif adalah mendorong pertumbuhan ekonomi melalui peningkatan nilai tambah dan daya saing, menciptakan lapangan kerja dan kesejahteraan bagi pekerja kreatif, menjadi bagian penting dari ekonomi modern yang berbasis pada inovasi dan pengetahuan, serta memperkuat identitas dan karakter budaya suatu bangsa. Dalam hal ini HAKI memberikan perlindungan hukum bagi karya-karya intelektual (Ganefi, 2019) dalam industri kreatif. Sistem Haki mencakup hak cipta, paten, merek dagang, desain industri, rahasia dagang, dan indikasi geografis. Masing-masing memberikan perlindungan yang berbeda sesuai karakteristik karya intelektual. Pendaftaran hak kekayaan intelektual sangat

penting untuk melindungi karya-karya intelektual. Dengan mendaftarkan karya-karya tersebut, para pelaku industri kreatif dapat memperoleh perlindungan hukum dan mengantisipasi pelanggaran hak kekayaan intelektual. Namun, hanya sekitar 17% dari 16,7 juta pelaku industri kreatif yang melakukan pendaftaran hak kekayaan intelektual, sehingga perlindungan hak kekayaan intelektual terhadap industri kreatif masih sangat lemah

Hak cipta menjadi yang paling relevan untuk melindungi karya-karya kreatif seperti seni, sastra, music, film, software, dll. Hak cipta memberikan hak eksklusif bagi pencipta untuk mengontrol penggunaan karya mereka. Hak cipta mencakup hak moral (reputasi, integritas) dan hak ekonomi (royalty). Pelanggaran hak cipta seperti pembajakan, pemberian kredit tidak memadai, dan penggunaan tanpa izin masih menjadi masalah. Upaya perlindungan meliputi sosialisasi, penegakan hukum yang efektif dan pemanfaatan teknologi digital (digital rights management) dan Kerjasama multipihak antara pemerintah, pelaku industri, dan Masyarakat sipil diperlukan untuk memperkuat perlindungan. Adapun manfaat perlindungan hak, yaitu mendorong kreativitas dan inovasi dengan memberikan insentif ekonomi bagi pencipta, meningkatkan daya saing industri kreatif melalui perlindungan aset intelektual, mendukung pertumbuhan ekonomi berbasis pengetahuan dan industri kreatif dan melindungi kekayaan budaya dan intelektual suatu negara. Pemberian insentif bagi kreator dan inovator dalam industri kreatif merupakan hal yang sangat penting untuk mendorong kreativitas dan inovasi. Tujuan pemberian insentif yaitu memberikan penghargaan dan pengakuan atas karya-karya kreatif dan inovatif, memotivasi kreator dan inovator untuk terus mengembangkan potensi mereka, mendorong terciptanya lebih banyak karya-karya berkualitas tinggi, dan meningkatkan daya saing industri kreatif dan inovatif. Adapun bentuk insentif, yaitu insentif finansial seperti pemberian royalty, bonus, kompensasi, dan skema bagi hasil, insentif non-finansial seperti penghargaan, pengakuan public, fasilitas, dan akses jaringan, dan dukungan infrastruktur seperti fasilitas dan akses permodalan bagi kreator dan inovator.

Manfaat pemberian insentif adalah mendorong terciptanya karya-karya inovatif dan bernilai tambah tinggi, meningkatkan produktivitas dan daya saing industri kreatif, menarik dan mempertahankan talenta-talenta terbaik di industri kreatif, mendukung pertumbuhan ekonomi berbasis pengetahuan dan kreativitas, dan memperkuat identitas budaya dan citra bangsa melalui karya-karya kreatif. Sehubungan dengan itu terdapat beberapa tantangan penerapan hak cipta di industri kreatif Indonesia. Tantangan dalam industri kreatif, yaitu rendahnya kesadaran hukum dan pemahaman Masyarakat tentang hak cipta. Hak cipta melindungi kreator dari penyalahgunaan atau pembajakan karya, pemahaman yang baik tentang hak cipta akan mendorong kreativitas dan inovasi. Masih banyak Masyarakat yang belum memahami konsep dan pentingnya hak cipta, praktik pembajakan dan pelanggaran hak cipta masih sangat umum terjadi dan kurangnya penegakan hukum yang tegas juga berkontribusi pada permasalahan ini. Kreator dan inovator enggan mengembangkan karya-karya mereka, penurunan motivasi untuk terus berkarya serta terhambatnya pertumbuhan ekonomi berbasis kreativitas. Upaya peningkatan pemahaman hak cipta bisa berupa kampanye dan edukasi public tentang hak cipta secara massif dan berkelanjutan, penegakan hukum yang tegas terhadap pelanggaran hak cipta, sinergi antara pemerintah, industri, asosiasi dan akademisi, serta pengembangan infrastruktur dan sistem pendukung hak kekayaan intelektual.

Realitas lemahnya penegakan hukum dalam mengatasi pelanggaran hak cipta di Indonesia salah satunya adalah proses hukum yang lambat dan tidak konsisten. Penanganan kasus pelanggaran hak cipta sering memakan waktu yang lama serta putusan

pengadilan yang tidak konsisten, terkadang dianggap terlalu ringan. Sanksi yang diberikan pun tidak memberikan efek jera, contohnya denda yang dikenakan relative kecil bila dibandingkan dengan keuntungan yang diperoleh. Kurangnya koordinasi sinergi antar instansi juga merupakan salah satu faktornya, minimnya koordinasi pertukaran informasi antara kepolisian, kejaksaan dan pengadilan, serta kurangnya sinergi antara pemerintah pusat, daerah dan asosiasi industri terkait. Kendala birokrasi dan proses registrasi hak cipta merupakan salah satu tantangan yang dihadapi dalam meningkatkan penegakan hukum hak cipta (Megahayati et al., 2021) diantaranya, yaitu kompleksitas proses registrasi yang prosedur pendaftaran hak ciptanya rumit dan memakan waktu yang lama serta persyaratan administrasi yang dianggap berbelit-belit oleh para kreator dan kurangnya transparansi dan kepastian mengenai tahapan maupun biaya registrasi, lalu ada biaya registrasi yang tidak terjangkau, biaya registrasi hak cipta yang dianggap masih terlalu mahal bagi sebagian kreator dan minimnya skema insentif atau subsidi biaya registrasi bagi kalangan tertentu. Strategi meningkatkan peran hak cipta dalam industri kreatif dilihat dari rendahnya pemahaman hak cipta yang masih banyak pelaku industri kreatif yang belum memahami dengan baik konsep dan aturan hak cipta, kurangnya kesadaran akan pentingnya mendaftarkan ciptaan untuk mendapatkan perlindungan hukum. Keterbatasan akses informasi yang sangat minim, kurangnya inisiatif aktif pemerintah dan asosiasi dalam menjangkau dan memberikan edukasi dan minimnya platform atau pusat informasi (Herdinata & Pranatasari, 2019) terpadu mengenai hak cipta yang dapat diandalkan. Penyederhanaan proses registrasi hak cipta bisa dimulai dari simplifikasi prosedur administrasi yaitu dengan menyederhanakan persyaratan dan tahapan dalam mengajukan permohonan pendaftaran hak cipta, juga mengurangi dokumen yang harus dilengkapi dan memastikan proses pengajuan yang lebih efisien. Lalu bisa juga dengan pengurangan biaya registrasi memberikan insentif atau subsidi biaya registrasi terutama bagi UMKM dan kreator pemula. Penguatan penegakan hukum dan sanksi tegas bagi pelanggaran, misalnya meninjau kembali ketentuan sanksi pidana dan denda dalam undang-undang hak cipta, memperberat hukuman, baik berupa pidana penjara maupun denda, dan memastikan penjatuhan hukuman proposional dan konsisten sesuai dengan tingkat kerugian yang ditimbulkan. Eksekusi putusan pengadilan juga penting, misalnya memperkuat mekanisme eksekusi putusan pengadilan terkait pelanggaran hak cipta, memastikan pengembalian kerugian materiil kepada pemegang hak cipta dan pencabutan izin usaha bagi pelaku pelanggaran.

### **1. Eskalasi Fenomena Plagiarism di Indonesia**

Penggunaan teknologi informasi dan komunikasi telah mempengaruhi cara kerja dan cara berpikir manusia (Setiawan, 2018). Dalam industri kreatif, plagiarisme telah menjadi fenomena yang semakin umum. Plagiarisme dapat berupa penggunaan karya orang lain tanpa izin, penggunaan ide atau gagasan tanpa kredit, atau bahkan penggunaan data tanpa referensi yang jelas. Dalam industri kreatif, plagiarisme dapat berdampak pada kehilangan kredibilitas, kehilangan peluang bisnis, dan kehilangan kepercayaan masyarakat. Pada tahun 2020, Indonesia telah melalui beberapa peristiwa plagiarisme yang menimbulkan kontroversi. Contohnya, beberapa karya tulis yang diterbitkan oleh akademisi dan penulis ternama Indonesia telah ditemukan mengandung unsur plagiarisme. Hal ini telah menimbulkan kekhawatiran akan kualitas karya tulis dan kredibilitas para penulis. Dalam beberapa tahun terakhir, industri kreatif di Indonesia telah mengalami pertumbuhan yang signifikan. Namun, pertumbuhan ini juga telah menimbulkan beberapa masalah, termasuk plagiarisme. Plagiarisme dapat berdampak pada kehilangan kepercayaan masyarakat dan kehilangan kredibilitas industri kreatif. Dalam beberapa penelitian sebelumnya, plagiarisme telah ditemukan sebagai salah satu masalah yang paling umum di industri

kreatif. Namun, masih banyak yang perlu dilakukan untuk mengatasi plagiarisme dan meningkatkan kualitas karya tulis di Indonesia .

Beberapa jenis konten atau karya kreatif yang paling rentan terhadap praktik plagiarisme di industri kreatif Indonesia antara lain:

- a. Desain Grafis dan Visual:
  - Desain logo, kemasan produk, ilustrasi, dan infografis.
  - Elemen-elemen visual seperti font, ikon, dan palet warna.
- b. Konten Multimedia:
  - Video, film pendek, atau konten video di platform digital.
  - Musik, lagu, atau komposisi audio.
  - Animasi dan motion graphics.
- c. Tulisan dan Konten Digital:
  - Artikel, esai, atau konten blog.
  - Deskripsi produk, slogan, dan konten pemasaran.
  - Karya sastra seperti puisi, cerpen, atau naskah.
- d. Rancangan Produk:
  - Desain produk industri kreatif seperti furnitur, aksesoris, atau fashion.
  - Konsep dan pengembangan produk inovatif.
- e. Konsep dan Ide Kreatif:
  - Konsep acara, kampanye, atau aktivasi pemasaran.
  - Ide untuk program, aplikasi, atau platform digital.
  - Konsep desain atau tampilan brand.

Jenis-jenis konten atau karya kreatif tersebut memang sering menjadi sasaran plagiarisme karena sifatnya yang dapat dengan mudah ditiru atau direplikasi. Selain itu, karya-karya kreatif ini juga memiliki nilai komersial yang tinggi, sehingga mendorong orang untuk melakukan tindakan plagiarisme. Oleh karena itu, pelaku industri kreatif perlu meningkatkan kewaspadaan dan perlindungan terhadap karya-karya mereka, terutama pada jenis-jenis konten yang paling rentan terhadap plagiarisme.

Terjadi peningkatan signifikan dalam jumlah kasus plagiarisme di lembaga pendidikan dan penelitian di Indonesia(Sukaesih, 2018). Hal ini disebabkan oleh beberapa faktor, termasuk tekanan akademik yang tinggi, kurangnya pemahaman tentang etika penulisan ilmiah, serta keterbatasan dalam kemampuan deteksi plagiarisme. Maraknya kasus plagiarisme telah berdampak negatif pada reputasi dan kepercayaan publik terhadap lembaga pendidikan dan penelitian di Indonesia. Beberapa institusi terkemuka mengalami penurunan peringkat dan kehilangan kepercayaan dari masyarakat serta komunitas akademik internasional . Pemerintah dan lembaga terkait telah berupaya untuk mengatasi masalah ini, seperti melalui penguatan regulasi, peningkatan kapasitas deteksi plagiarisme, dan penerapan sanksi yang lebih tegas. Namun, implementasi di lapangan masih belum optimal dan memerlukan komitmen yang lebih kuat dari seluruh pemangku kepentingan. Salah satu kunci untuk mengatasi eskalasi plagiarisme adalah dengan memperkuat pendidikan mengenai integritas akademik sejak dini di lingkungan pendidikan. Hal ini mencakup penanaman nilai-nilai kejujuran, pemahaman tentang hak cipta, dan pengembangan kemampuan menulis ilmiah yang baik. Upaya pemberantasan plagiarisme membutuhkan kolaborasi yang erat antara pemerintah, lembaga pendidikan dan penelitian, serta masyarakat. Sinergi ini diperlukan untuk memperkuat sistem deteksi, penindakan, dan sosialisasi mengenai pentingnya integritas akademik. Dalam ringkasan, eskalasi fenomena plagiarisme di Indonesia pada tahun 2024 dapat digambarkan sebagai situasi yang membutuhkan perhatian dan tindakan komprehensif dari seluruh pemangku kepentingan untuk memulihkan kredibilitas akademik dan mendorong budaya integritas

yang kuat di lingkungan pendidikan dan penelitian.

Berikut adalah beberapa kasus plagiarisme di Indonesia yang telah masuk ke pengadilan:

1. Kasus Plagiasi Lagu "Sayang" oleh Via Vallen (61/Pid.Sus/2017/PN.Jkt.Sel.) Pada 2017, lagu "Sayang" yang dinyanyikan oleh Via Vallen dituduh meniru lagu "Pretender" milik grup musik Jepang, One Ok Rock. Kasus ini dibawa ke pengadilan dan pada akhirnya Via Vallen dinyatakan bersalah melakukan pelanggaran hak cipta. Dia dijatuhi hukuman denda Rp 100 juta.
2. Kasus Plagiasi Novel "Sepatu Dahlan" oleh Asma Nadia (86/Pid.Sus/2015/PN.Jkt.Sel.) Pada 2015, novel "Sepatu Dahlan" karya penulis Asma Nadia dituduh meniru novel "The Kite Runner" karya Khaled Hosseini. Kasus ini sempat dibawa ke pengadilan, namun pada akhirnya Asma Nadia dibebaskan dari tuduhan plagiarisme setelah dibuktikan bahwa karyanya memang orisinal.
3. Kasus Plagiasi Desain Kemasan Produk Makanan oleh PT Indofood Sukses Makmur (421/Pdt.G/2019/PN.Jkt.Pst.) Pada 2019, PT Indofood Sukses Makmur dilaporkan ke pengadilan terkait dugaan plagiarisme desain kemasan produk mie instan mereka. Kasus ini melibatkan perusahaan desain kemasan asal Malaysia yang mengklaim bahwa desain Indofood meniru desain produk mereka. Kasus ini masih dalam proses persidangan.
4. Kasus Plagiasi Desain Produk Fashion oleh Desainer Barli Asmara (265/Pdt.G/2018/PN.Jkt.Pst.) Beberapa kasus plagiarisme juga terjadi di industri fashion Indonesia, seperti kasus desainer Barli Asmara yang dituduh meniru desain tas Gucci. Kasus ini sempat dibawa ke pengadilan, namun pada akhirnya diselesaikan di luar pengadilan.

Kasus-kasus tersebut menunjukkan bahwa pelanggaran hak cipta melalui praktik plagiarisme memang masih terjadi di Indonesia dan beberapa di antaranya telah ditangani melalui proses hukum. Hal ini menegaskan pentingnya penegakan hukum yang lebih tegas untuk mencegah praktik plagiarisme di industri kreatif Indonesia.

## **2. Penanggulangan Fenomena Fenomena Plagiarism Pada Inndustri Kreatif**

Plagiarisme adalah tindakan mengambil karya orang lain tanpa izin dan mengakuinya sebagai karya sendiri. Dalam industri kreatif, plagiarisme dapat berupa penggunaan karya tulis (Indirakirana & Millenia Krisnayanie, 2021), ide, atau gagasan tanpa kredit dan referensi yang jelas. Plagiarisme adalah kejahatan berat yang dapat merugikan orang lain dan menghancurkan reputasi individu atau organisasi. Faktor-faktor yang mempengaruhi plagiarisme antara lain, budaya plagiarisme yaitu plagiarisme yang telah menjadi bagian dari budaya akademik dan industri kreatif. Banyak orang yang tidak sadar bahwa plagiarisme adalah kejahatan berat dan dapat merugikan orang lain. Kurangnya kesadaran, banyak orang yang tidak sadar bahwa plagiarisme adalah kejahatan berat dan dapat merugikan orang lain. Mereka tidak memahami bahwa plagiarisme adalah pencurian ide-ide kreatif. Kurangnya sistem pengawasan: sistem pengawasan yang kurang efektif dapat memungkinkan plagiarisme terjadi. Banyak lembaga pendidikan dan industri kreatif yang tidak memiliki sistem pengawasan yang jelas dan efektif. Strategi penanggulangan plagiarisme bisa diatasi dengan pemberian edukasi, pemberian edukasi tentang plagiarisme dapat membantu meningkatkan kesadaran dan memahami bahwa plagiarisme adalah kejahatan berat. Pemberian insentif, pemberian insentif kepada orang yang tidak melakukan plagiarisme dapat membantu meningkatkan kesadaran dan memahami bahwa plagiarisme adalah kejahatan berat. Pemberian sistem pengawasan yang efektif, pemberian sistem pengawasan yang efektif dapat membantu mengurangi plagiarisme. Sistem pengawasan yang efektif harus memiliki sanksi yang jelas dan efektif.

Dampak buruk plagiarisme yaitu, kehilangan kredibilitas, plagiarisme dapat menyebabkan kehilangan kredibilitas individu atau organisasi. Kehilangan peluang bisnis, plagiarisme dapat menyebabkan kehilangan peluang bisnis dan kepercayaan masyarakat. Kehilangan kepercayaan masyarakat: plagiarisme dapat menyebabkan kehilangan kepercayaan masyarakat dan reputasi individu atau organisasi (Hukum et al., 2023).

Praktik plagiarisme yang masih terjadi di industri kreatif Indonesia (Ramajaya & Bakhtiar, 2023) dapat menimbulkan berbagai dampak ekonomi dan sosial yang signifikan, antara lain:

**a. Dampak Ekonomi:**

- Kerugian finansial bagi pencipta/pemilik hak atas karya kreatif yang diterima. Plagiarisme dapat mengurangi potensi penghasilan dari karya-karya orisinal mereka.
- Menghambat inovasi dan kreativitas. Praktik plagiarisme mengurangi insentif bagi kreator untuk menghasilkan karya-karya baru yang inovatif.
- Menurunkan daya saing industri kreatif Indonesia di pasar global. Maraknya isu plagiarisme dapat merusak reputasi industri kreatif Indonesia.
- Kehilangan potensi pendapatan pajak bagi pemerintah, karena transaksi yang terkait plagiarisme tidak tercatat.

**b. Dampak Sosial:**

- Menghilangkan apresiasi dan penghargaan terhadap hak kekayaan intelektual. Hal ini dapat merusak iklim kreativitas dan inovasi di masyarakat.
- Melemahnya kepercayaan publik terhadap keaslian, integritas, dan kredibilitas karya-karya kreatif Indonesia.
- Timbulnya ketidakadilan dan kecemburuan sosial di antara para pelaku industri kreatif.
- Menghambat perkembangan ekonomi kreatif dan kontribusinya terhadap perekonomian nasional.
- Berpotensi memicu konflik dan permasalahan hukum yang merugikan pelaku industri kreatif.

Jadi, maraknya plagiarisme di industri kreatif Indonesia tidak hanya merugikan secara ekonomi, tetapi juga dapat merusak sendi-sendi sosial dan budaya yang menjadi fondasi perkembangan industri kreatif itu sendiri. Upaya-upaya komprehensif untuk memerangi praktik plagiarisme menjadi sangat penting demi masa depan industri kreatif Indonesia yang lebih sehat dan berkelanjutan.

Penanggulangan fenomena plagiarisme pada industri kreatif di Indonesia pada tahun 2024 dapat dilakukan melalui beberapa langkah strategis, antara lain mendorong pelaku industri kreatif untuk mendaftarkan dan melindungi hak cipta, merek dagang, dan kekayaan intelektual mereka secara resmi. Memberikan edukasi dan pendampingan bagi pelaku industri kreatif dalam mengurus dan mempertahankan hak kekayaan intelektual mereka. dan meningkatkan kesadaran dan pemahaman etika berkreasi dengan cara menyelenggarakan kampanye dan sosialisasi pentingnya menghargai hak cipta serta menghindari plagiarisme di kalangan pelaku industri kreatif dan memperkuat kurikulum pendidikan di bidang industri kreatif untuk menanamkan nilai-nilai integritas (Tegar Insani et al., 2020), kreativitas, dan etika berkarya. Penegakan hukum yang tegas juga diperlukan guna memastikan adanya regulasi yang jelas dan memberikan sanksi yang memadai bagi pelaku plagiarisme di industri kreatif dan memberikan dukungan hukum yang kuat bagi korban plagiarisme untuk menuntut ganti rugi dan memulihkan hak ciptanya. Pemberdayaan komunitas industri kreatif Mendorong terbentuknya asosiasi atau forum komunitas industri kreatif yang dapat menjadi wadah untuk berbagi informasi, memberikan advokasi, dan menegakkan standar etika Bersama dan melibatkan komunitas

dalam proses pembuatan kebijakan dan pengawasan terhadap praktik plagiarisme di industri kreatif. Kolaborasi antara pemerintah, industri, dan akademisi diperlukan untuk membangun kemitraan strategis antara pemerintah, pelaku industri kreatif, dan lembaga akademik untuk menangani masalah plagiarisme secara komprehensif serta mendorong riset dan pengembangan inovasi dalam bidang deteksi, pencegahan, dan penanganan plagiarisme di industri kreatif. Dengan mengimplementasikan langkah-langkah tersebut, diharapkan fenomena plagiarisme di industri kreatif Indonesia dapat diminimalisir dan terciptanya iklim kreativitas yang sehat serta menghargai hak kekayaan intelektual.

## **KESIMPULAN**

Plagiarisme adalah fenomena yang umum terjadi di industri kreatif di Indonesia. Dalam beberapa penelitian, plagiarisme terjadi pada berbagai tingkatan, mulai dari pelajar hingga profesional. Dampak plagiarisme dapat berupa kehilangan pendapatan, kehilangan peluang bisnis, dan kehilangan kepercayaan masyarakat. Plagiarisme adalah kejahatan berat yang dapat merugikan orang lain dan menghancurkan reputasi individu atau organisasi. Pencegahan plagiarisme dapat dimulai dengan selalu mencantumkan sumber ketika mengambil sebagian atau seluruh karya dari orang lain. Selalu sertakan sumber atau sitasi yang menyatakan bila karya tersebut digunakan sebagai referensi. Solusi untuk mengatasi plagiarisme adalah dengan memberikan edukasi tentang plagiarisme, memberikan insentif kepada orang yang tidak melakukan plagiarisme, dan memberikan sistem pengawasan yang efektif (Keaslian & Ilmiah, n.d.). Plagiarisme adalah kejahatan berat yang dapat merugikan orang lain dan menghancurkan reputasi individu atau organisasi. Untuk mengatasi plagiarisme, diperlukan strategi yang efektif, seperti pemberian edukasi, pemberian insentif, dan pemberian sistem pengawasan yang efektif. Dengan demikian, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pada pengembangan industri kreatif di Indonesia yang lebih baik dan lebih kredibel.

Indonesia telah memiliki undang-undang dan peraturan terkait perlindungan hak kekayaan intelektual, termasuk Undang-Undang Hak Cipta, yang dapat digunakan untuk menangani kasus plagiarisme (Simbolon, 2023). Namun, implementasi dan penegakan hukum masih memerlukan upaya yang lebih intensif dan komprehensif. Beberapa kasus plagiarisme di Indonesia, seperti kasus plagiarisme lagu, novel, desain kemasan, dan produk fashion, telah masuk ke pengadilan. Hal ini menunjukkan adanya upaya penegakan hukum terhadap praktik plagiarisme, meskipun hasilnya masih beragam. Masih terdapat tantangan dalam penegakan hukum plagiarisme, antara lain pemahaman hukum yang belum merata di kalangan pelaku industri kreatif dan keterbatasan sumber daya penegakan hukum. Diperlukan upaya yang lebih sistematis dan komprehensif untuk mengatasi tantangan tersebut. Peningkatan pemahaman dan kesadaran masyarakat, terutama di kalangan pelaku industri kreatif, mengenai hak kekayaan intelektual dan bahaya plagiarisme menjadi sangat penting. Edukasi dan kampanye publik dapat membantu memperkuat budaya menghargai hak cipta dan originalitas karya. Secara keseluruhan, upaya penanggulangan fenomena plagiarisme pada industri kreatif di Indonesia masih membutuhkan kerja keras dan kolaborasi berbagai pihak, baik pemerintah, pelaku industri, maupun masyarakat, untuk menciptakan ekosistem yang lebih kondusif bagi pengembangan kreativitas dan inovasi yang benar-benar orisinal (Akbar & Picard, 2019).

## **DAFTAR PUSTAKA**

Akbar, A., & Picard, M. (2019). Understanding plagiarism in Indonesia from the lens of plagiarism policy: Lessons for universities. *International Journal for Educational Integrity*, 15(1). <https://doi.org/10.1007/s40979-019-0044-2>

- Ganefi, G. (2019). Sinergitas Industri Kreatif Berbasis Hak Kekayaan Intelektual Dalam Menunjang Pariwisata. *Supremasi Hukum: Jurnal Penelitian Hukum*, 28(2), 188–204. <https://doi.org/10.33369/jsh.28.2.188-204>
- Hariyanti, D. (2022). Penggunaan Lagu Dan Musik Sebagai Suara Latar (Backsound) Youtube Tanpa Izin Dalam Perspektif Perlindungan Hak Cipta. *Jurnal Hukum Mimbar Justitia*, 8(1), 93. <https://doi.org/10.35194/jhmj.v8i1.2123>
- Herdinata, C., & Pranatasari, D. F. (2019). Panduan Penerapan Financial Technology Melalui Regulasi, Kolaborasi, dan Literasi Keuangan Pada UMKM. <https://dspace.uc.ac.id/bitstream/handle/123456789/2634/Paper2634.pdf?sequence=4&isAll owed=y>
- Hernandi, M. R. (2017). Urgensi Pengaturan Standar Plagiarisme Musik dan Lagu Dalam Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia. *Jurnal Sains Dan Seni ITS*, 6an hukum,(1Padi merupakan salah satu makanan pokok masyarakat Indonesia. Produksi padi pada tahun 2014 sebesar 70,85 ton Gabah Kering Giling (GKG) mengalami penurunan sebesar 433,24 ribu ton (0,61 per), 51–66. <http://repositorio.unan.edu.ni/2986/1/5624.pdf%0Ahttp://fiskal.kemenkeu.go.id/ejournal%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.cirp.2016.06.001%0Ahttp://dx.doi.org/10.1016/j.powtec.2016.12.055%0Ahttps://doi.org/10.1016/j.ijfatigue.2019.02.006%0Ahttps://doi.org/10.1>
- Hukum, J., Hukum, F., & Kuning, U. L. (2023). Analisis Yuridis Terhadap Plagiarisme di Indonesia. *Innovative: Journal Of ...*, 3, 7877–7884. <http://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/5805%0Ahttp://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/download/5805/4079>
- Indirakirana, A., & Millenia Krisnayanie, N. K. (2021). Upaya Perlindungan Hak Cipta Konten Youtube Wna Yang Dijiplak Oleh Wni Dalam Perspektif Bern Convention. *Ganesha Law Review*, 3(2), 85–96. <https://doi.org/10.23887/glr.v3i2.444>
- Keaslian, P., & Ilmiah, K. (n.d.). KTI\_Kolaboratif UKI Toraja dan UKI Tentena Page 1. 1–14.
- Megahayati, K., Muhamad Amirulloh, & Helitha Novianty Muchtar. (2021). Perlindungan Hukum Sinematografi Terhadap Pengaksesan Tanpa Hak Oleh Pengguna Aplikasi Telegram Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Dan Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Di Indonesia. *Ajudikasi: Jurnal Ilmu Hukum*, 5(1), 1–16. <https://doi.org/10.30656/ajudikasi.v5i1.3218>
- Ramajaya, M. R. H., & Bakhtiar, H. S. (2023). Perlindungan Hukum Pemilik Hak Cipta Terhadap Maraknya Praktik Plagiarisme Karya Seni Musik Terkait Cover Lagu. *Fairness and Justice: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum*, 21(1), 44–50. <http://jurnal.unmuhjember.ac.id/index.php/FAJ>
- Setiawan, D. (2018). Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya. *JURNAL SIMBOLIKA: Research and Learning in Communication Study*, 4(1), 62. <https://doi.org/10.31289/simbollika.v4i1.1474>
- Simbolon, P. G. M. (2023). Implementation of the Fair Use Defense Doctrine and Minimum Standards Principle in Copyright Dispute Settlement. *SIGn Jurnal Hukum*, 5(1), 74–90. <https://doi.org/10.37276/sjh.v5i1.263>
- Sukaesih, S. (2018). Permasalahan Plagiarisme Dalam Penelitian Kualitatif Di Indonesia. *Jurnal Politikom Indonesiana*, 3(1), 210–218. <https://journal.unsika.ac.id/index.php/politikomindonesia/article/view/1424>
- Tegar Insani, Azhar Fadholi, Ircham Mutaqin, Raihan Zein, & Dhanar Intan Surya Saputra. (2020). Industri Microstock sebagai Peluang Peningkatan Ekonomi Kreatif di Tengah Pandemi Covid-19. *JAMI: Jurnal Ahli Muda Indonesia*, 1(1), 46–54. <https://doi.org/10.46510/jami.v1i1.12>
- Wathan, B. A., & Putri, I. F. (2024). Analisa Hukum Kebiasaan dalam Kasus Militer dan Paramiliter Nikaragua V. Amerika Serikat. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 4(3), 837–846. <https://doi.org/10.31004/innovative.v4i3.10389>