

ANALISIS PENGGUNAAN WEBSITE FILM ILEGAL PADA MASYARAKAT INDONESIA

ANALYSIS OF THE USE OF ILLEGAL FILM WEBSITES IN INDONESIAN COMMUNITIES

Lina Wardani¹, Ervina Rosa Aulia¹, Devilia Dwi Candra¹, Siti Mukaromah¹

*E-mail: wardanilinaa14@gmail.com

¹Sistem Informasi, Fakultas Ilmu Komputer, UPN “Veteran” Jawa Timur

Abstrak

Pada saat ini, perkembangan teknologi dalam bidang industri perfilman meningkat dengan pesat sehingga risiko terjadinya ancaman pelanggaran terhadap penggunaan teknologi juga ikut meningkat, salah satunya adalah tindakan piracy atau pembajakan. Saat ini, tindak pembajakan film dilakukan melalui media internet, di mana terdapat banyak website *illegal* yang dapat merugikan bagi pemilik hak cipta sinematografi. Pada artikel ini, akan dilakukan analisis terkait tingkat penggunaan website *illegal* di masyarakat dan kesadaran pengguna terhadap pelanggaran etika penggunaan teknologi dalam kasus pembajakan film dengan mengacu pada beberapa variabel, yaitu niat menggunakan, moral, kemampuan mengontrol diri, kebiasaan, dan streaming film secara ilegal. Metode pengumpulan data yang digunakan untuk melakukan pengukuran adalah metode kuantitatif. Instrumen pada artikel ini berupa kuesioner dengan menggunakan skala guttman yang disebarakan secara *online*. Kuesioner tersebut mendapatkan tanggapan dari 130 responden yang disajikan melalui tabel yang berisi rincian dari data yang sudah diperoleh. Data tersebut akan dianalisis menggunakan metode deskriptif sehingga memperoleh hasil bahwa mayoritas masyarakat masih memiliki niat untuk tetap menggunakan website ilegal, meskipun mengetahui hal tersebut merupakan tindakan yang salah. Walaupun begitu, kebanyakan masyarakat sudah dapat mengontrol diri untuk tidak menonton film melalui website ilegal dengan tidak menjadikan tindakan tersebut sebagai kebiasaan.

Kata kunci: *pembajakan, etika, hak cipta, streaming ilegal*

Abstract

At the moment, technological developments in the field of the film industry are increasing rapidly, so the risk of violation of the use of technology is also increasing, one of which is theft or piracy. Currently, film piracy is carried out through the internet, where there are many illegal websites that can be detrimental to film copyright owners. In this article, we will analyze the level of use of illegal websites by the public and the awareness of users of ethical violations of the use of technology in the case of film piracy with reference to several variables, namely intent to use, morality, self-control, habits, and streaming films illegally. The data collection method used to perform measurements is quantitative. The tool in this article is a questionnaire using the Guttman scale distributed online. The researchers obtained responses from 130 respondents, who were presented with a table containing details of the data already collected. The data will be analyzed using descriptive methods in order to obtain the result that the majority of the public still has the intention to continue using illegal websites, despite knowing it was the wrong action. Nevertheless, most people are already able to control themselves from watching movies on illegal websites by not making such actions a habit.

Keywords: *piracy, ethics, copyright, illegal streaming*

1. PENDAHULUAN

Saat ini, Indonesia menduduki peringkat keempat dengan kategori jumlah populasi penduduk terbanyak di dunia setelah China, India, dan Amerika Serikat [1]. Pertumbuhan jumlah populasi yang terus meningkat ini dapat mempengaruhi perkembangan dari sumber daya manusia di Indonesia. Seiring dengan hal tersebut, kemajuan dalam bidang teknologi dalam beberapa dekade terakhir juga ikut meningkat secara signifikan. Sebagai salah satu negara berkembang dengan jumlah penduduk yang besar, teknologi memiliki peran penting dalam mendorong pertumbuhan dan kemajuan Indonesia.

Adanya perkembangan teknologi dapat merubah gaya hidup masyarakat dan menjadi faktor utama bagi kemajuan di berbagai bidang pekerjaan. Dahulu, jika ingin membeli makanan, maka pembeli harus datang secara langsung ke restoran untuk mendapatkan makanan yang diinginkan. Namun, setelah adanya teknologi pembeli tidak perlu lagi datang ke restoran secara langsung, tetapi pembeli hanya perlu melakukan pemesanan melalui sebuah aplikasi. Seperti halnya juga dengan menonton film, sebelum teknologi berkembang dengan pesat, jika ingin menonton film harus pergi ke bioskop terlebih dahulu atau melalui televisi sesuai dengan jadwal film yang akan tayang. Namun saat ini, menonton film pun dapat dilakukan melalui aplikasi atau website yang menyediakan layanan untuk streaming film dimana dan kapan saja asalkan terdapat perangkat dan jaringan internet yang mendukung.

Dengan semakin berkembangnya teknologi dan dunia bisnis, banyak aplikasi berbasis website legal yang menyediakan layanan untuk streaming film tanpa batasan waktu dan pilihan genre film yang bervariasi, tetapi untuk menikmati layanan dari website tersebut pengguna harus membayar untuk mendapatkan fitur premium. Fitur premium ini berbeda dalam setiap website, misalnya pada website Netflix dan Disney Plus Hotstar, pengguna tidak bisa mengakses layanan jika tidak melakukan *subscription*. Sementara, pada website seperti Viu dan Youtube, pengguna tetap dapat mengakses layanan streaming film, namun terdapat iklan yang akan ditayangkan ketika pengguna sedang menonton film. Keuntungan bagi pengguna jika menonton film melalui website legal sangat banyak, yaitu kualitas film yang diberikan menggunakan format HD sehingga gambar yang ditampilkan sangat jernih dan juga sudah banyak film ataupun series khusus yang hanya dapat dilihat melalui website tersebut dan bahkan tidak jarang juga film atau series tersebut hanya bisa ditonton oleh pengguna yang sudah melakukan *subscription*.

Seiring dengan meningkatnya perkembangan teknologi di industri film, maka semakin meningkat pula risiko dari penggunaan teknologi tersebut, seperti meningkatnya pelanggaran dalam penggunaan teknologi. Pelanggaran teknologi merupakan suatu tindakan atau kegiatan yang melanggar aturan, hukum, atau etika yang terkait akibat penggunaan atau pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di mana dapat merugikan pihak-pihak yang bersangkutan. Pelanggaran teknologi mencakup berbagai pelanggaran dan kejahatan yang dilakukan menggunakan teknologi, baik secara *online* maupun *offline*, misalnya *piracy*.

Piracy atau pembajakan merupakan suatu kegiatan yang berkaitan dengan pemalsuan atau pengunduhan yang dilakukan secara ilegal dengan melalui akses internet [2]. Salah satu jenis pembajakan yang sering ditemukan, yaitu pembajakan film. Dahulu, pembajakan film dilakukan dengan melalui DVD yang dijual secara tidak resmi dengan harga yang murah. Namun, dengan adanya teknologi, pembajakan film saat ini dilakukan melalui website ilegal yang menyebarkan film ataupun series dengan gratis. Tindakan pembajakan tersebut tidak hanya melanggar etika terkait hak cipta, tetapi juga mengakibatkan kerugian bagi pemegang hak cipta dan bahkan negara. Oleh karena itu, pelaku dari penyebar website ilegal sangat berpotensi untuk terkena pasal karena pengguna melihat film secara gratis dengan iklan yang ada dalam website tersebut sehingga memberikan keuntungan bagi pelaku pembajakan dan dapat merugikan pencipta, karena jika

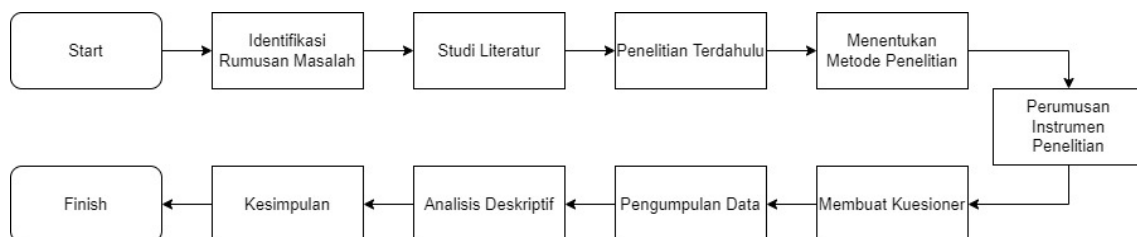
penonton melihat film tersebut dengan membayar, artinya penonton menghargai kreativitas dari pencipta film dan juga mendukung industri perfilman.

Seluruh jenis produk digital telah terkena ancaman atau bahkan pembajakan, yang menyebabkan pemilik hak cipta kehilangan keuntungan karena konsumen tidak menggunakan produk yang mereka buat [3]. Maka dari itu, pemerintah telah membuat kebijakan dalam UU No. 28 tahun 2014 yang mengatur tentang Hak Cipta. Menurut undang-undang tersebut, dinyatakan bahwa hak cipta adalah suatu hak eksklusif bagi pencipta yang muncul secara spontan dengan bersandar kepada prinsip deklaratif ketika suatu ciptaan dibuat secara nyata tanpa mengurangi batasan sesuai dengan ketentuan yang tertulis dalam perundang-undangan [4]. Hak Cipta merupakan suatu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup luas [5]. Tingginya tingkat keinginan masyarakat untuk mendapatkan informasi dan hiburan dengan cepat dan akurat menyebabkan banyaknya pelanggaran hak cipta melalui media internet [6]. Oleh sebab itu, dalam artikel ini, akan dilakukan pengukuran dan analisis untuk mengetahui seberapa banyak masyarakat yang masih menggunakan website ilegal untuk streaming film. Tujuan dari artikel ini adalah untuk mengetahui bagaimana tingkat kesadaran masyarakat terkait pelanggaran etika dalam menggunakan teknologi khususnya dalam kasus pembajakan film.

2. METODOLOGI

2.1 Alur Kegiatan

Alur kegiatan dari artikel ini dimulai dengan melakukan identifikasi dan perumusan masalah dan menetapkan tujuan dari artikel. Studi literatur dilakukan untuk menemukan artikel terdahulu yang relevan dengan artikel ini sehingga dapat dijadikan sebagai referensi untuk menentukan metode dan instrumen penelitian dalam artikel. Pembuatan kuesioner dilakukan melalui google forms dan disebarluaskan secara *online*. Setelah target responden terpenuhi, data akan dianalisis menggunakan metode analisis deskriptif dan dilakukan penarikan kesimpulan untuk menjawab rumusan masalah dalam artikel. Dapat digambarkan seperti alur Gambar 1.



Gambar 1. Alur Kegiatan Artikel

2.2 Penelitian Terdahulu

Media internet saat ini membawa masyarakat ke dalam dua dunia, yaitu dunia nyata dan dunia *cyber*. Adanya dunia *cyber*, membuka peluang terjadinya kejahatan yang tidak terlihat secara fisik [7]. Oleh karena itu, terdapat urgensi baru dalam dunia pendidikan terkait dengan etika dalam menggunakan teknologi yang disebut dengan etika komputer. Etika komputer mempelajari mengenai topik, seperti privasi, kekayaan intelektual, kejahatan komputer, dan juga etika profesi komputer. Namun, dalam dunia pendidikan, yang mempelajari etika komputer hanyalah mahasiswa yang berada dalam bidang teknologi informasi. Padahal etika komputer juga dibutuhkan bagi semua pengguna teknologi sehingga dapat memahami bagaimana batasan dan etika yang harus dimiliki oleh pengguna teknologi informasi [7]. Dengan demikian, pelanggaran etika terkait teknologi informasi dapat lebih diminimalisir, baik pelanggaran yang dilakukan oleh pengguna teknologi, maupun pelanggaran yang dilakukan oleh profesional IT itu sendiri.

Putra dalam artikelnya yang berjudul “Pentingnya Kesadaran Hukum Rakyat Indonesia di Bidang Teknologi Informasi Ditinjau dari Keberadaan Cyber Crime” menyimpulkan bahwa tingkat

kesadaran hukum pada masyarakat di Indonesia masih rendah sehingga banyak bermunculan praktek-praktek pelanggaran etika komputer, salah satunya adalah praktek pembajakan film. Putra juga menyatakan, terdapat 2 faktor yang menyebabkan kurangnya kesadaran hukum di dalam masyarakat, yaitu masyarakat masih merasa bahwa hukum yang ada di Indonesia belum dapat memberikan jaminan dan aparat penegak hukum yang membuat hukum itu sendiri pun masih belum bisa menerapkan peraturan yang sudah ditetapkan dengan sungguh-sungguh. [8]

Perkembangan teknologi saat ini memungkinkan munculnya media baru yang dapat dimanfaatkan dalam penyebaran program sinematografi dengan lebih mudah, cepat, dan bebas biaya [9]. Namun, di sisi lain hal tersebut dapat menimbulkan dampak negatif, seperti maraknya pembajakan film melalui website ilegal yang dapat mengancam industri perfilman negara [9]. Berdasarkan hasil dan pembahasan dari artikel yang berjudul “Sirkulasi Film dan Program Televisi di Era Digital Studi Kasus Praktik Download dan Streaming Melalui Situs Bajakan” oleh Anshari, terdapat beberapa faktor yang menjadi alasan untuk menonton film melalui website ilegal diantaranya: (1) Website ilegal menawarkan kualitas gambar dengan definisi tinggi dan waktu rilis yang cepat walaupun tidak memberikan terjemahan film dalam Bahasa Indonesia; (2) Website ilegal menyediakan program televisi atau film dengan genre yang lebih bervariasi dari berbagai negara; dan (3) Beberapa website ilegal menyediakan fitur chat box sehingga pengguna dapat berinteraksi dengan penonton lainnya [9].

Berdasarkan hasil dari penelitian yang berjudul “Pengaruh Illegal Movie Streaming Terhadap Popularitas Film Bagi Mahasiswa” oleh Ellysinta et al., setelah analisis yang dilakukan dengan melihat hubungan antara variabel *intention*, *deficient self regulation*, dan *habit* terhadap *illegal movie streaming* menunjukkan bahwa tindakan *illegal movie streaming* dipengaruhi oleh adanya faktor *habit* dan *intention* secara signifikan. Sementara itu, *deficient self regulation* tidak memberikan pengaruh terhadap tindakan *illegal movie streaming*. Hal ini dikarenakan *self regulation* sudah dianggap biasa untuk dilakukan. [10]

2.3 Metode Pengumpulan Data

Artikel ini menggunakan metode survei dalam mengumpulkan data. Survei akan dilakukan dengan menyebarkan kuesioner secara *online* dengan indikator pernyataan yang digunakan merupakan indikator yang berasal dari artikel yang sudah ada sebelumnya sehingga dapat dibuktikan validasinya. Pada artikel ini, penentuan responden akan menggunakan teknik *probabilitas sampling*, yaitu *simple random sampling*. Teknik tersebut dapat memungkinkan seluruh populasi memiliki peluang yang sama untuk menjadi responden. Sementara itu, jumlah responden akan dihitung menggunakan rumus slovin. Berikut merupakan rumus slovin yang akan digunakan:

$$n = \frac{N}{1 + N(e)^2} \dots \dots \dots (1)$$

Keterangan:

n = Jumlah Responden

N = Jumlah Populasi

e = Taraf Signifikansi (10%)

Perhitungan jumlah responden:

$$n = \frac{215.630.000}{1 + 215.630.000 (10\%)^2} = 99,999$$

Dengan mengacu pada banyaknya pengguna internet di Indonesia, yaitu 215,63 juta orang [11]. Dilakukan perhitungan dengan taraf signifikansi atau toleransi kesalahan sebesar 10% sehingga diperoleh jumlah minimal responden adalah 99,999. Hasil tersebut dibulatkan menjadi 100 responden.

2.4 Metode Analisis Data

Artikel ini menggunakan metode analisis deskriptif kuantitatif untuk menganalisis data dari responden. Metode ini digunakan untuk menganalisis data kuantitatif yang berasal dari penyebaran kuesioner dan disajikan dalam bentuk grafik atau tabel [12]. Menurut pendapat Alfatih mengacu pada tulisan Kuncoro yang mengutip Boyd et al., mengatakan “Metode analisis deskriptif kuantitatif dilakukan dengan tujuan untuk mendeskripsikan arti dari data secara lengkap dan akurat” [12].

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

3.1 Responden

Pada bagian pertama, kuesioner berisi pertanyaan yang berkaitan dengan data demografi dari responden, yaitu jenis kelamin dan umur. Berdasarkan hasil pengumpulan data yang diperoleh dari 130 responden, Tabel 1 merupakan persentase dari data demografi tersebut.

Tabel 1. Data Demografi Responden

Kategori	Klasifikasi	Persentase
Jenis Kelamin	a. Perempuan	61,5%
	b. Laki-Laki	38,5%
Umur	a. Di bawah 17 tahun	5,4%
	b. 17-20 tahun	63,8%
	c. 21-25 tahun	23,1%
	d. Di atas 25 tahun	7,7%

3.2 Instrumen Penelitian

Pada bagian kedua, kuesioner berisi pernyataan yang berkaitan dengan variabel dalam artikel ini, yaitu niat menggunakan, moral, kemampuan mengontrol diri, kebiasaan, dan streaming film secara ilegal. Pada bagian ini, digunakan pengukuran dengan menggunakan skala guttman sederhana yang terdiri dari dua interval, yaitu “Ya” dan “Tidak”. Tabel 2 merupakan Instrumen penelitian yang digunakan pada artikel ini.

Tabel 2. Instrumen Penelitian

Variabel	Ket	Pertanyaan
Niat Menggunakan	P1	Saya berniat menonton film melalui website streaming ilegal
	P2	Saya berencana menonton film melalui website streaming ilegal
	P3	Saya berharap dapat menonton film melalui website streaming ilegal
Moral	P4	Menonton film melalui website streaming ilegal adalah tindakan yang salah
	P5	Menonton film melalui website streaming ilegal dapat merusak moral
	P6	Saya merasa bersalah jika menonton film melalui website streaming ilegal
Kemampuan Mengontrol Diri	P7	Saya terus menerus berpikir tentang menonton film ketika saya tidak bisa melakukannya
	P8	Saya mengalami kesulitan menahan keinginan untuk menonton film di website streaming ilegal

	P9	Ketika saya sudah lama tidak menonton film melalui website streaming ilegal, saya akan selalu teringat untuk melakukannya
	P10	Saya merasa sulit mengontrol perilaku saya untuk tidak melakukan streaming film secara ilegal
Kebiasaan	P11	Memilih untuk melakukan streaming film secara ilegal menjadi kebiasaan saya
	P12	Streaming film secara ilegal sudah menjadi kepribadian saya
	P13	Streaming film secara ilegal sudah menjadi rutinitas saya
Streaming Film Secara Ilegal	P14	Saya sering melakukan streaming film melalui website ilegal
	P15	Saya telah melakukan streaming film melalui website ilegal secara berkelanjutan
	P16	Film yang saya tonton lebih banyak dari website streaming ilegal

3.3 Hasil Pengujian

Berikut merupakan hasil tanggapan dari 130 responden yang disajikan melalui Tabel 3 dengan rincian data dari setiap pernyataan dari masing-masing variable.

Tabel 3. Niat Menggunakan

	P1	P2	P3	Total (%)
Ya (%)	63,1	65,4	65,4	64,6
Tidak (%)	36,9	34,6	34,6	35,4

Tabel 3 merupakan data yang didapatkan dari variabel niat pengguna untuk menonton film secara ilegal. Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil dari tanggapan responden terkait dengan variabel intention menyatakan bahwa sebanyak 64,6% responden memiliki keinginan dan berharap untuk menonton film melalui website streaming ilegal dan sebanyak 35,4% responden sudah tidak memiliki keinginan untuk menonton film melalui website streaming secara ilegal. Hal ini membuktikan bahwa mayoritas masyarakat memiliki kecenderungan untuk menonton film melalui website ilegal.

Tabel 4. Moral

	P4	P5	P6	Total (%)
Ya (%)	95,4	83,1	73,8	84,1
Tidak (%)	4,6	16,9	26,2	15,9

Tabel 4 merupakan data yang didapatkan dari variabel moral yang dimiliki oleh pengguna terkait tindakan menonton film secara ilegal. Berdasarkan data pada tabel diatas, tanggapan responden terkait variable moral menyatakan bahwa sebanyak 84,1% responden masih merasa menonton film dengan menggunakan website ilegal adalah tindakan yang salah dan merusak moral dan sebanyak 15,9% masih merasa bahwa menonton film pada website ilegal bukan tindakan yang salah dan tidak merusak moral. Hal ini membuktikan sebagian besar masyarakat bisa berfikir untuk menghindari menonton film pada website illegal.

Tabel 5. Kemampuan Mengontrol Diri

	P7	P8	P9	P10	Total(%)
Ya(%)	55,4	47,7	51,5	47,7	50,6
Tidak(%)	44,6	52,3	48,5	52,3	49,4

Tabel 5 merupakan data yang didapatkan dari variabel kemampuan mengontrol diri yang dimiliki oleh pengguna terkait dengan menonton film secara ilegal. Berdasarkan data pada tabel di atas, hasil dari tanggapan responden terkait dengan variabel kemampuan mengontrol diri sendiri menyatakan bahwa sebanyak 50,6% responden memiliki tingkat kemampuan mengontrol diri yang lemah untuk tidak menonton film melalui website streaming ilegal dan sebanyak 49,4% lainnya sudah memiliki kemampuan yang cukup untuk mengontrol diri agar tidak menonton film melalui website ilegal. Hal ini menunjukkan bahwa mayoritas masyarakat tidak terbiasa dalam mengontrol diri untuk tidak menonton film melalui website streaming ilegal.

Tabel 6. Kebiasaan

	P11	P12	P13	Total(%)
Ya(%)	50	37,7	52,3	46,7
Tidak(%)	50	62,3	47,7	53,3

Tabel 6 merupakan data yang didapatkan dari variabel kebiasaan pengguna terkait dengan menonton film secara ilegal. Berdasarkan data pada tabel diatas, tanggapan responden terkait variable habit menyatakan bahwa sebanyak 46,7% responden memiliki kebiasaan menonton film pada website ilegal dan sebanyak 53,3% tidak menonton film pada website ilegal. Hal ini membuktikan sebagian besar masyarakat tidak memiliki kebiasaan menggunakan website film ilegal untuk menonton film.

Tabel 7. Streaming Film Secara Ilegal

	P11	P12	P13	Total(%)
Ya (%)	62,3	59,2	62,3	61,3
Tidak (%)	37,7	40,8	37,7	38,7

Tabel 7 merupakan data yang didapatkan dari variabel intensitas pengguna dalam menonton film secara ilegal. Berdasarkan data pada tabel diatas, hasil dari tanggapan responden terkait variabel streaming film ilegal menyatakan bahwa 61,3% responden menonton film menggunakan website ilegal dan 38,7% responden menonton film tidak menggunakan website ilegal. Hal ini membuktikan bahwa masyarakat Indonesia masih menggunakan website ilegal untuk menonton film.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Berdasarkan hasil analisis data yang telah dilakukan, dapat disimpulkan bahwa mayoritas masyarakat masih memiliki kecenderungan atau keinginan yang tinggi untuk menonton film melalui website streaming ilegal dengan persentase pengguna paling banyak berada pada rentang umur 17-20 tahun, yaitu sebanyak 63,8%. Secara keseluruhan, hasil menunjukkan bahwa masih terdapat minat dan kebiasaan penggunaan website ilegal dalam menonton film di kalangan masyarakat Indonesia. Kesadaran saja tidak cukup untuk menghentikan kegiatan menonton pada website ilegal karena nyatanya masyarakat Indonesia masih cenderung menggunakan website

ilegal untuk menonton film sehingga dapat dikatakan bahwa masih banyak yang melakukan pelanggaran etika komputer terkait hak cipta. Semakin banyak yang menggunakan website film ilegal untuk menonton film, maka semakin banyak juga yang mendukung terjadinya tindakan pembajakan film. Penelitian selanjutnya diharapkan dapat melakukan analisis terhadap faktor-faktor yang mendorong pengguna untuk menggunakan website streaming film ilegal sehingga dapat mencakup kepuasan konsumen dan habit yang mempengaruhi terjadinya kegiatan streaming film ilegal.

5. DAFTAR RUJUKAN

- [1] Worldometer., n.d. *World Population*. [Online] (n.d.) Available at: <https://www.worldometers.info/world-population/> [Accessed 01 Juni 2023].
- [2] Erlianto, R. & Faridah, H., 2022. Perlindungan Hukum Pembajakan Film Digital. *Ajudikasi Jurnal Ilmu Hukum*, 6(2), pp.211–232.
- [3] Wicaksono, A.P. & Urumsah, D., 2017. Perilaku Pembajakan Produk Digital: Cerita Dari Mahasiswa Di Yogyakarta. *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 17(1), pp.22-42.
- [4] Hasibuan, A.J.P., 2022. *Persepsi Mahasiswa Terhadap Pengunduhan Film Secara Ilegal (Studi pada Mahasiswa Fakultas Hukum Pidana Universitas Islam Riau)*. Skripsi. Pekanbaru: Universitas Islam Riau.
- [5] Geriya, A.A.G.M, 2021. Pelanggaran dan Kebijakan Perlindungan Hak Cipta di Youtube. *Jurnal Living Law*, 13(2), pp.100–110.
- [6] Kurniawati, A., 2020. Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Media Internet. *Jurnal Hukum dan Dinamika Masyarakat*, 18(1), pp.19–32.
- [7] Andoyo, L.N., 2016. *Konferensi HIDESE (Himpunan Dosen Etika Indonesia) ke-26: Etika dan Arah Pendidikan*. Surabaya, 22-23 Juli 2016. Universitas Ciputra: Surabaya.
- [8] Putra, A.S., 2012. Pentingnya Kesadaran Hukum Rakyat Indonesia di Bidang Teknologi Informasi Ditinjau dari Keberadaan Cybercrime. In: Universitas BSI Bandung, *Seminar Nasional Inovasi dan Teknologi: Pemanfaatan ICT dan Pembentukan Karakter Bangsa dalam Mendukung Industri Kreatif untuk Daya Saing Indonesia*. Bandung, 2012, Lembaga Penelitian dan Pengabdian Masyarakat Bina Sarana Informatika: Bandung.
- [9] Anshari, I.N., 2018. Sirkulasi Film dan Program Televisi di Era Digital: Studi Kasus Praktik Download dan Streaming Melalui Situs Bajakan. *Jurnal Komunikasi dan Teknologi Informasi*, 10(2), pp.88–102
- [10] Ellysinta, V., Kurniawan, K., Vernando, W., & Junifer., 2020. Pengaruh Illegal Movie Streaming Terhadap Popularitas Film Bagi Mahasiswa. *Jurnal Teknologi Informasi*, 6(1), pp.35–42.
- [11] Rizaty, M.A., 2023. *Pengguna Internet di Indonesia Sentuh 212 Juta pada 2023*. [Online] (Updated 03 Februari 2023) Available at: <https://dataindonesia.id/internet/detail/pengguna-internet-di-indonesia-sentuh-212-juta-pada-2023> [Accessed 01 Juni 2023].
- [12] Alfatih, A., 2021. *Panduan Praktis Penelitian Deskriptif Kuantitatif*. Edisi 1. Palembang: Universitas Sriwijaya