

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Fenomena penyebaran COVID-19 mendorong Pemerintah dalam menetapkan pengaturan yang mewajibkan masyarakat untuk tetap menjaga jarak dan meminimalisir kegiatan di luar rumah untuk mengurangi angka penyebaran virus COVID-19. Pada era pandemik COVID-19 pemerintah mewajibkan transisi kegiatan kegiatan yang pada mulanya dilakukan secara tatap muka langsung, kini beralih menjadi kegiatan dilakukan secara daring.

Pola peralihan aktifitas secara daring menyebabkan kebutuhan akses di rumah meningkat secara drastis.<sup>1</sup> Hal ini didukung dengan dengan hasil survei APJII (Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia) yang menyatakan bahwa penggunaan internet di Indonesia sudah mencapai 73,7 persen atau 196,71 juta pengguna pada kuarta II 2020.<sup>2</sup> Survei yang dilakukan oleh APJII juga memuat alasan penggunaan internet dengan persentasi 51,5 persen pengguna media sosial, kemudia 32,9 persen untuk komunikasi menggunakan media pesan dan 5,2 persen untuk hiburan.<sup>3</sup> Adapun konten hiburan yang paling sering dikunjungi oleh 7000 responden ialah menonton video online dengan persentase 49,3 persen.<sup>4</sup>

---

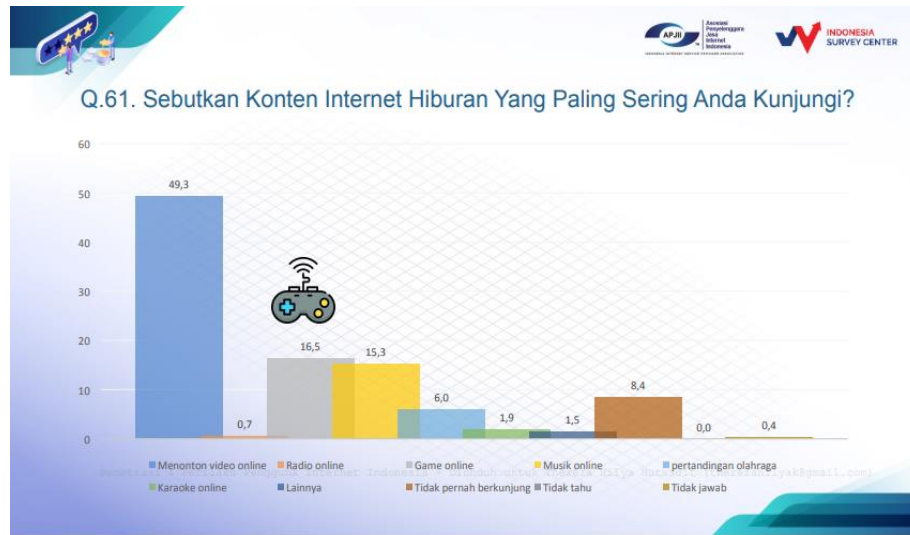
<sup>1</sup><https://nasional.kompas.com/read/2021/04/04/09020061/internet-sudah-jadi-napas-baru-kehidupan-di-tengah-pandemi>, Diakses pada 16 November 2021 Pukul 18.06 WIB.

<sup>2</sup> Asosiasi Penyelenggara Internet Indonesia, Laporan Survei Internet APJII 2019-2020 Q2, <https://apjii.or.id/survei>, h.15, Diakses Pada 17 November 2021 pukul 23.04 WIB.

<sup>3</sup> Ibid.

<sup>4</sup> Ibid.

Gambar 1 : Laporan Survei Internet APJII 2019-2020 Q2



Sumber : <https://apjii.or.id/survei>

Media sosial menjadi media dalam berkomunikasi secara daring. Tidak hanya berkomunikasi via pesan, media sosial juga dapat menjadi sarana untuk memproduksi dan mendistribusikan karya karya digital,<sup>5</sup> yang dapat diakses pengguna internet di seluruh dunia. Terdapat berbagai macam pilihan aplikasi yang dapat dipergunakan sebagai platform atau wadah untuk menyalurkan kreatifitas dalam bentuk video, salah satunya ialah aplikasi Tiktok.<sup>6</sup>

Dilansir dari Kompas.com, Tiktok merupakan Aplikasi dengan pengunduh terbanyak pada kuartal I-2021 berdasarkan laporan Perusahaan riset pasar aplikasi mobile.<sup>7</sup> Tiktok merupakan aplikasi media sosial yang diluncurkan oleh negara tiongkok pada tahun 2016. Pengguna aplikasi TikTok di Indonesia kebanyakan

<sup>5</sup> Yusran Isnaini, 2009, *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyberspace*, Ghalia Indonesia, Bogor, Hlm.1

<sup>6</sup> Susilowati, *Pemanfaatan Aplikasi Tiktok Sebagai Personal Branding Di Instagram* (Studi Deskriptif Kualitatif Pada Akun @bowo\_allpennliebe). 2018, *Jurnal Komunikasi*, Vol.9 No.2, <https://doi.org/10.31294/jkom.v9i2.4319>. Diakses pada 12 Oktober 2021 pukul 16.10 WIB

<sup>7</sup><https://tekno.kompas.com/read/2021/04/07/07240027/daftar-10-aplikasi-mobile-teratas-di-awal-2021?page=all>, Diakses pada 12 Oktober 2021 pukul 16.26 WIB

adalah anak usia sekolah dan milenial atau yang kita kenal dengan sebutan Generasi Z.<sup>8</sup> Aplikasi ini merupakan platform digital berbasis video yang memfasilitasi penggunaannya untuk memproduksi serta mendistribusikan audio visual yang berdurasi pendek dengan maksimal durasi selama tiga menit. Personal atau kelompok yang memproduksi video disebut dengan *creators*. *Creators* dapat bebas berekspresi mengunggah konten audio visual dengan memanfaatkan fitur untuk menyunting video yang telah tersedia di aplikasi tiktok seperti latar belakang video berupa musik, penambahan teks dengan berbagai macam font, *special effect* serta fitur fitur lainnya.

Berbagai macam kategori video dapat diciptakan oleh para konten *creator* melalui platform Tiktok, Namun, tak jarang pengguna aplikasi tiktok mengunggah karya yang tidak orisinal atau menggunakan karya atau kreasi orang lain untuk menambah rasio pengikut di aplikasi tersebut. Salah satunya ialah unggahan potongan film yang berdurasi 3 (tiga) menit yang dibagi menjadi beberapa bagian. Tidak seperti aplikasi Youtube yang memiliki teknologi yang mampu mendeteksi adanya pelanggaran hak cipta, tiktok justru terlihat memfasilitasi pelaku pembajakan melalui platform nya, akibatnya aplikasi Tiktok justru kini banyak dihuni oleh konten film bajakan yang merugikan bagi para pembuat film.<sup>9</sup>

Film atau Sinematografi merupakan karya intelektual yang dilindungi oleh Undang Undang Hak Cipta, hal ini termaktub dalam pasal 40 ayat 1 huruf M Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Selanjutnya disebut UUHC). Dapat diartikan bahwa dalam suatu ciptaan karya sinematografi terdapat hak moral serta hak ekonomi sebagai bagian dari hak cipta yang dilindungi oleh UUHC. Hak moral melekat pada pencipta suatu karya sedangkan hak ekonomi

---

<sup>8</sup> M. H. Dwi Wijaya, *Konsumsi Media Sosial Bagi Kalangan Pelajar* (Studi Pada Hyperealitas Tik Tok), 2020, Al-Mada: Jurnal Agama Sosiasal dan Budaya, Vol.3, No. 2, Hlm 170-192.

<sup>9</sup><https://www.kompas.com/hype/read/2021/09/19/092908566/tiktok-jadi-sarang-film-bajakan-ernest-prakasa-seharusnya-memberikan?page=all>, Diakses pada 12 oktober 2021 pukul 16:32 WIB.

merupakan hak untuk menggunakan karya ciptaan tersebut untuk mendapatkan manfaat ekonomi.<sup>10</sup> Berdasarkan Pasal 9 Ayat 2 UUHC, suatu karya ciptaan intelektual tidak dapat dipublikasikan tanpa izin pemegang hak cipta, terkecuali yang disebutkan dalam pasal 44 UUHC mengenai kepentingan yang wajar.

Pembajakan menurut pasal 1 angka 23 UUHC merupakan penggandaan ciptaan secara tidak sah untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Pembajakan pada karya sinematografi makin sering terjadi di berbagai media internet. Pada aplikasi tiktok, tindak pembajakan yang terjadi ialah pengunggahan potongan film kedalam beberapa bagian, tanpa menyertakan sumber dan izin dari pemilik ciptaan film tersebut. Tindakan tersebut tentu merugikan pencipta karya karena hilangnya *royalty* atau keuntungan yang seharusnya diperoleh oleh pencipta<sup>11</sup> Seperti halnya *rolalty* yang diperoleh dari bioskop atau aplikasi berbayar seperti Netflix, Viu, Bioskoponline, dan berbagai macam aplikasi lainnya.

Selain Tindak pembajakan film yang diunggah menjadi beberapa bagian, Terdapat pula unggahan berupa ulasan film yang menggunakan potongan video yang diunggah melalui media sosial tiktok yang tentu memiliki hak cipta. Ulasan merupakan sebuah opini yang bersifat subjective karena sifatnya yang personal. Ulasan ditujukan untuk memberikan penilaian serta pandangan mengenai film tersebut, tindakan tersebut dapat membantu orang lain untuk mengetahui tanggapan atas suatu film,<sup>12</sup> tanggapan tersebut dapat berisi ulasan positif maupun negatif. .

---

<sup>10</sup> Pasal 8 Undang Undang Hak Cipta

<sup>11</sup>Oksidelfa Yanto, *Konsep Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Studi Kritis Pembajakan karya Cipta Musik dalam Bentuk VCD dan DVD)*, 2015, Yustitia Jurnal Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret, Vol.04, No.03, Hlm 4, <https://jurnal.uns.ac.id/yustisia/article/view/8706/7796>, Diakses pada 12 Oktober 2021 pukul 16.33 WIB

<sup>12</sup><https://www.gurupendidikan.co.id/teks-ulasan/>, Diakses pada 15 Oktober 2021 pukul 09.12 WIB

Dilansir dari berbagai *platform* berita unggahan berupa ulasan film justru memacu rasa penasaran dari pengguna media tiktok, seperti film Tusk 2014,<sup>13</sup> The Human Centipede,<sup>14</sup> yang mencuat akibat unggahan penggalan cerita dari konten *creator* media sosial tiktok. Tindakan ulasan film yang dalam hal ini dilakukan dengan media tiktok dapat menjadi pemacu peningkatan penyebaran informasi mengenai film tersebut serta meningkatkan royalti atau hak ekonomi pembuat film.

Terdapat beberapa penelitian yang mengkaji mengenai tindak pembajakan karya sinematografi di berbagai aplikasin media sosial maupun website internet, tetapi sampai saat ini belum ada penelitian yang membahas mengenai tindakan ulasan yang memuat potongan sinematografi. Oleh sebab itu penulisan ini berusaha mengkaji lebih dalam mengenai unsur hukum dalam tindakan mengulas karya sinematografi melalui media sosial tiktok dengan menggunakan potongan video yang merupakan ciptaan yang dilindungi oleh HKI.

## B. Rumusan Masalah

Adapun objek permasalahan yang hendak dikaji dalam penulisan skripsi ini ialah sebagai berikut:

1. Bagaimana perlindungan hukum pemilik hak cipta Sinematografi pada Aplikasi Tiktok berdasarkan Undang Undang No.28 Tahun 2014?
2. Apakah tindakan *review* menggunakan potongan karya sinematografi melalui Aplikasi tiktok termasuk dalam tindakan pembajakan ditinjau dari Undang Undang No.28 Tahun 2014?

---

<sup>13</sup><https://kumparan.com/seleb-update/sinopsis-dan-pemain-film-tusk-2014-yang-viral-di-tiktok-1wgIZg00W91>, Diakses pada 15 Oktober 2021 pukul 09.40 WIB

<sup>14</sup><https://portalpurwokerto.pikiran-rakyat.com/hiburan/pr-1152748006/sinopsis-film-the-human-centipede-2-full-movie-film-psikopat-manusia-kelabang-yang-dibanned-di-inggris>, Diakses pada 15 Oktober 2021 pukul 10.12 WIB

### C. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini mengkaji mengenai Hak atas Kekayaan Intelektual. Secara lebih spesifik membahas mengenai pengaturan hak cipta sinematografi di media sosial tiktok. Dibatasi dengan bahasan mengenai unsur unsur pelanggaran hak cipta di sektor pembajakan serta korelasinya dengan tindakan mengulas film menggunakan potongan sinematografi yang di unggah tanpa izin melalui media sosial tiktok ditinjau dari UUHC.

### D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

#### 1. Tujuan Penelitian

Dalam penulisan sebuah penelitian, diharapkan adanya tujuan yang hendak dicapai. Adapun tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk memahami serta mengetahui bagaimana perlindungan hukum pemilik hak cipta pada karya sinematografi pada Aplikasi Tiktok berdasarkan UUHC
2. Untuk mengetahui Apakah suatu tindakan unggahan berupa *review* film yang menggunakan potongan sinematografi melalui media sosial tiktok termasuk dalam tindakan pembajakan yang berakibat hukum yang dimuat dalam pasal 113 ayat (3) dan (4) UUHC.

Kiranya penulisan ini dapat memberikan manfaat mengenai perlindungan hak cipta baik dalam segi teoritis maupun praktis. Adapun manfaat dari penelitian ini ialah :

#### 1. Manfaat teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pikiran yang bermanfaat untuk perkembangan Ilmu Pengetahuan terkait dengan Hak Kekayaan Intelektual Suatu Ciptaan khususnya karya sinematografi, dan memberikan

saran terhadap perkembangan ilmu hak cipta khususnya mengenai klasifikasi penggunaan wajar dalam hak cipta.

## 2. Manfaat praktis

Penulisan ini juga diharapkan dapat menjadi acuan dari pengguna tiktok mengetahui dan memahami bidang hukum terkait hak kekayaan intelektual sinematografi serta aturan-aturan yang perlu diperhatikan dalam pengunggahan suatu karya di media berbasis teknologi. Pengguna tiktok dalam menggunakan sinematografi segingga tidak masuk kedalam pembajakan.

## E. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Dalam meneliti suatu temuan, diperlukannya metode penulisan yang sesuai dengan objek yang diteliti. Metode penulisan dibutuhkan sebagai pedoman untuk memahami dan menganalisis sumber data yang hendak digunakan dalam memahami suatu permasalahan hukum yang terjadi. Penelitian ini membahas mengenai bahan hukum yang terjadi dan kaitannya dengan hukum positif yang berlaku di Indonesia. Untuk itu dalam mengkaji penelitian ini penulis menerapkan metode yuridis normatif.

Metode yuridis normative merupakan metode penelitian yang memfokuskan kepada kajian penerapan kaidah serta norma dalam hukum positif Indonesia.<sup>15</sup> Metode yuridis normatif dilakukan dengan inventarisasi data sekunder berupa peraturan perundang-undangan, asas-asas hukum dan pengertian-pengertian hukum ataupun kemudian dikaji dan diteliti sehingga

---

<sup>15</sup> Johnny Ibrahim, 2008, Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif, Banyumedia publishing, Malang, Hlm. 295.

dapat menjadi rujukan dalam menyelesaikan permasalahan hukum yang hendak dikaji.<sup>16</sup>

## 2. Pendekatan Masalah

Berdasarkan muatan materi yang hendak dikaji, penulis menggunakan pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*) yang dilakukan dengan menelaah perundang undangan dan regulasi yang memiliki relasi dengan isu hukum yang hendak diteliti<sup>17</sup> Adapun dalam penulisan ini penulis juga menggunakan pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*) yang berpijak kepada peraturan yang ada, pandangan serta doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum.<sup>18</sup> Pendekatan perundang undangan dan Konseptual sebagaimana yang telah dipaparkan, membantu penulis dalam meneliti peraturan perundang-undangan yang pelaksanaannya masih belum sesuai sehingga terdapat isu hukum yang dikaji dalam penulisan ini.

## 3. Sumber Data

Penelitian ini membutuhkan data sebagai acuan untuk menjawab rumusan masalah terkait. Berikut merupakan bahan hukum yang dipergunakan dalam penelitian ini :

### a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan sumber hukum yang memiliki otoritas atau bersifat autoratif. Bahan Hukum Primer meliputi Undang Undang, catatan resmi atau risalah dalah pembuatan perancangan undang undang dan

---

<sup>16</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat, 2007, Rajawali Press, Jakarta, Hlm.14.

<sup>17</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, 2005, Kencana, Jakarta, Hlm.133.

<sup>18</sup> Peter Mahmud Marzuki, Penelitian Hukum Edisi Revisi, 2016, Prenada Media Group, Jakarta, Hlm.135.



putusan hakim<sup>19</sup> Adapun bahan hukum primer yang digunakan sebagai pedoman dalam penelitian yang dikaji dalam penulisan ini ialah :

1. Kitab Undang Undang Hukum Perdata
2. Undang Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
3. Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
4. *Copyright Act 1976.*

#### **b. Bahan Hukum Sekunder**

Bahan Hukum sekunder dapat membantu menganalisis dan memahami bahan hukum primer.<sup>20</sup> Adapun bahan hukum sekunder yang penulis gunakan ialah pendapat ahli dalam buku bacaan, literatur terkait hak cipta di jurnal, maupun artikel yang diakses melalui media online.

#### **4. Metode Pengumpulan Data**

Pengumpulan data yang digunakan penulis dalam mengumpulkan data ialah metode kepustakaan (*Library Research*). Metode kepustakaan pada dasarnya adalah menunjukkan jalan pemecahan permasalahan dalam penelitian.<sup>21</sup> Metode kepustakaan dilakukan dengan mengumpulkan data dari berbagaimacam referensi terhadulu terkait rumusan masalah yang hendak diteliti. Selanjutnya dikaitkan dengan isu yang sedang diangkat dalam penelitian ini.

---

<sup>19</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Ibid.*, Hlm.141.

<sup>20</sup> Roni Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum*, 1990, Ghalia Indonesia, Jakarta, Hlm.12.

<sup>21</sup> Bambang Sunggono, *Metodologi Penelitian Hukum*, 2012, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, Hlm.112.

## 5. Teknis Analisis Data

Metode yang dipergunakan untuk mengolah data menjadi suatu Informasi yang digunakan dalam penulisan ini ialah metode analisis kualitatif. Teknik analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu teknik untuk menganalisis suatu data yang akan dikembangkan untuk menjadi suatu hipotesis,<sup>22</sup> yang mengacu pada norma hukum yang termaktub dalam perundang-undangan serta norma hukum yang hidup dan berlaku di masyarakat yang dikaitkan dengan fenomena sosial yang dalam hal ini berkaitan dengan dengan Hak Atas Kekayaan Intelektual Sinematogra

---

<sup>22</sup> Sugiyono, Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D, 2013, Alfabeta.CV, Bandung, Hlm.14.