

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan zaman dari waktu ke waktu telah menjadikan dunia semakin modern. Seiring perkembangan tersebut, kejahatan dalam kehidupan manusia senantiasa berkembang dan seiring dengan tumbuh kembangnya manusia yang mana merupakan persoalan yang dialami manusia dari waktu ke waktu. Semakin modern peradaban manusia semakin besar pula potensi kejahatan itu terjadi, jika manusia tersebut tidak mempunyai landasan yang kuat untuk mencegah terjadinya kejahatan.

Pada akhir abad ke-20 terjadi adanya suatu perkembangan kehidupan ditingkat nasional maupun internasional yang berkembang dengan pesat, terutama dibidang-bidang informasi, telekomunikasi, transportasi, perekonomian, hukum pada umumnya dan pemberian perlindungan hukum yang semakin efektif terhadap hak-hak atas kekayaan intelektual (*intellectual property right*), khususnya dibidang Hak Cipta.

Di Indonesia sendiri Hak Cipta sudah sangat panjang perjalanannya dimulai lahirnya Undang-Undang Nomor 7 tahun 1987 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 6 tahun 1982 tentang Hak Cipta, kemudian berubah menjadi Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 kemudian berubah kembali menjadi Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta dan saat ini aturan mengenai perlindungan Hak Cipta sudah diperbaharui didalam Undang-Undang yang melindungi segala bentuk aktifitas intelektual saat ini.

Pasal 1 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 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. Pasal 40 Ayat(1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta membawa perlindungan hukum baru terhadap buku, program komputer, pamflet, sampul karya tulis yang diterbitkan, ceramah, pidato, lagu atau musik dengan atau tanpa teks, drama, tari, koreografi, karya seni terapan, karya arsitektur, peta, karya seni batik, karya sinematografi, potret dan karya lain dari hasil transformasi.

Di era globalisasi ini, kemajuan teknologi informasi mempermudah masyarakat dalam melakukan suatu hal dan lebih mudah mendapatkan suatu informasi. Teknologi menjadi bagian dari setiap kegiatan masyarakat sehari-hari. Masyarakat modern seakan tidak pernah lepas dari yang namanya teknologi. Bahkan untuk pemenuhan akan hiburan masyarakat bisa mendapatkannya dengan lebih praktis seperti menonton film. Kecanggihan teknologi memberi kemudahan bagi masyarakat sehingga menonton film dapat dilakukan dirumah melalui televisi.

Pengaturan Undang-Undang Hak Cipta tidak mengatur secara tegas dan jelas perihal pemanfaatan alih fungsi teknologi, sehingga didalam praktiknya sering dijumpai terjadinya pembajakan film. Salah satu dampak negatif dalam memanfaatkan teknologi internet adalah pelanggaran terhadap Hak Cipta dalam bentuk pembajakan. Di Indonesia sasaran pembajakan melalui internet paling besar terjadi pada musik atau lagu dan

software, namun selain itu rupanya pembajakan juga menasar pada karya sinematografi atau yang lebih dikenal dengan film. Adanya pelanggaran Hak Cipta ini telah membawa dampak kerugian yang cukup besar pada pihak-pihak yang bersangkutan. Kerugian moril dan materil yang ditimbulkan akibat adanya pembajakan dalam negeri diperkirakan mencapai triliunan rupiah. Meskipun menimbulkan kerugian yang cukup besar, pada kenyataannya pembajakan melalui internet masih ditemui dan dapat terus diakses oleh setiap orang. Internet juga bisa menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif untuk melakukan perbuatan melawan hukum (Djaja, 2010:9).

Pelanggaran Hak Cipta terhadap karya sinematografi bukanlah tanpa alasan. Dorongan kebutuhan hiburan yang ada pada masyarakat menjadikan sebagian orang menempuh alternatif dengan cara instan untuk mendapat pemenuhan hidupnya. Tingginya biaya menonton film di bioskop, serta budaya mentalitas masyarakat yang masih belum sepenuhnya menghargai karya orang lain merupakan beberapa faktor seseorang untuk mengetahui cuplikan film melalui media sosial. Industri film adalah salah satu sektor ekonomi kreatif yang harus dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta.

Salah satu objek perlindungan Hak Cipta yang ada didalam Undang-Undang Hak Cipta adalah film. Penjelasan mengenai film dijelaskan pada Pasal 40 ayat (1) huruf m Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Karya Sinematografi adalah ciptaan yang berupa gambar gerak

(*moving images*) antara lain : film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu bentuk objek audiovisual. Oleh karena itu, film sebagai karya sinematografi wajib dilindungi keberadaannya sebagaimana tercantum dalam Pasal 40 Ayat (1) huruf m Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Dalam perkembangan zaman, telah banyak film yang dibuat untuk dinikmati oleh masyarakat khususnya masyarakat Indonesia. Dalam hal pemutaran film, bioskop merupakan tempat pertama film-film diputar setelah itu ketika masa pemutaran film telah selesai, televisi serta media-media lain yang mempunyai lisensi dari hak ekonomi telah dapat memutar film-film tersebut. Dalam hal pemutaran film, banyak oknum masyarakat yang memanfaatkan cara-cara yang berpotensi pembajakan dengan melihat banyak masyarakat lain yang tidak atau belum dapat menonton film langsung di bioskop.

Teknologi digital berproses dalam produksi, distribusi dan pemeran film. Penayangan film lebih beragam dan dapat dinikmati dimana saja dan menjadi sebuah kebutuhan masyarakat. Besarnya antusias masyarakat terhadap film memberikan dampak negatif seperti penggunaan *mobile phone* saat penayangan film di bioskop berlangsung. Kecanggihan teknologi seluler saat ini bukan hanya untuk berkomunikasi satu sama lain,

namun kita bisa membagikan foto dan berbagi cerita di dunia maya melalui media sosial.

Media sosial adalah media *online* yang mendukung interaksi sosial dengan mendukung interaksi sosial menggunakan teknologi berbasis web yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif. Teknologi internet dan *mobile phone* yang semakin meningkatpun ikut tumbuh dengan pesat. Kini kita dapat mengakses facebook, instagram, youtube dan media sosial lainnya kapan saja dengan menggunakan *mobile phone*.

Dengan *gadget* yang dilengkapi kamera beresolusi tinggi bisa dengan mudah membuat rekaman film memang menyenangkan untuk digunakan. Tetapi jika salah menggunakan media sosial bisa berakibat fatal bagi para penggunanya, walaupun perbuatan tersebut dilakukan dengan tidak sengaja atau tidak ada niat untuk mencari keuntungan. Film yang telah disebar melalui media sosial akan berpengaruh terhadap suatu nilai dari film itu sendiri, sehingga para penonton akan kehilangan niat untuk menonton film tersebut di bioskop.

Pada bulan Oktober 2017, film Thor : Ragnarok yang pada saat itu menduduki jajaran teratas tontonan di bioskop tanah air membuat penonton memberikan tanggapan mengenai film superhero ini. Media sosialpun dijadikan sebagai wadah ulasan mereka. Hal tersebut dilakukan oleh Muhamad Alvin Faiz, putra dari Uztad Arifin Ilham. Warganet tampaknya geram dan langsung mencibir apa yang ia lakukan. Alvin yang tengah menonton dengan sang istri justru merekam beberapa adegan film Thor : Ragnarok melalui ponselnya dan mengunggah ke *instagram story*. Alvin

memang sering memberikan review film, khususnya yang bergenre superhero untuk bukan hanya sekali ini saja Alvin memberikan penilaian terhadap film-film Marvels. Melalui postingan di Instagram pribadi miliknya ia mengungkapkan penilainnya. Entah itu mengenai plot, script bahkan sampai ke backsound. Pada dasarnya ketika pertunjukkan film di bioskop dilarang merekam ataupun mengambil gambar dari pertunjukkan yang sedang berlangsung karena selain mengganggu jalannya pertunjukkan juga sebagai upaya mencegah adanya pihak yang tidak bertanggungjawab menggunakan hasil rekaman atau gambar tersebut untuk kepentingan komersil. Dalam kasus ini penyiaran film yang dilakukan melalui aplikasi *instagram story* telah menyebar melalui akun milik Alvin kepada semua temannya yang mengikuti akun instagram miliknya. Dalam perekaman film tersebut dan mengunggah ke *instagram story* miliknya Alvin tidak memiliki tujuan komersil. Alvin melakukan perekaman dan mengunggah ke media sosial instagram miliknya atas dasar penilaian terhadap film tersebut yang sebagian besar juga dilakukan pada masyarakat pada umumnya ketika menonton film di Bioskop. Pada taggal 30 Oktober 2017, diketahui oleh pihak rumah produksi Falcon Pictures, pihak tersebut mengalami kerugian sebanyak 20M karena bocornya film tersebut di media sosial.

Kemajuan teknologi yang pesat pada era saat ini memudahkan bagi usaha pembajakan film dengan memperoleh keuntungan yang cepat, hanya dengan sebuah aplikasi pada *mobile phone* saja dapat digunakan sebagai usaha pembajakan film maupun produk-produk lainnya. Seperti media sosial yang berkembang pesat dalam beberapa tahun terakhir ini, kegemaran

orang berinteraksi satu sama lain di dunia maya memunculkan kreatifitas baru dari para pengembang aplikasi yang tidak hanya berbasis foto, teks ataupun pesan singkat, kini banyak bermunculan juga media sosial berbasis video berdurasi 15-60 detik. Instagram merupakan aplikasi sosial media yang penggunaanya dapat mengunggah aktivitas yang dilakukannya lewat fitur layanan *insta story*. Seorang penonton bioskop, bisa saja secara langsung menyiarkan film dengan aksi yang berpotensi pembajakan melalui aplikasi instagram ini. Banyak sisi positif dari aplikasi instagram ini, salah satunya yaitu para pengguna instagram menggunakan instagram untuk menunjukkan bakat dan kreatifitasnya. Misalnya dengan menari, bernyanyi atau melakukan hal-hal bersifat religius. Namun banyak juga sisi negatif dari aplikasi instagram ini, salah satunya yaitu menggunakan aplikasi ini di dalam bioskop saat penayangan film dimulai.

Pandangan masyarakat pada umumnya berbeda dengan pandangan Hak Cipta, masyarakat masih memandang Hak Cipta sebagai milik bersama, sedangkan Undang-Undang memandang Hak Cipta sebagai milik perseorangan. Didalam Hak Cipta dikenal asas perlindungan otomatis (*automatical protection*), artinya bahwa karya cipta diwujudkan oleh penciptanya maka sejak saat itu secara otomatis karya cipta tersebut memiliki Hak Cipta dan mendapat perlindungan secara hukum (Djumhana, 2006:17).

Pasal 9 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah menyatakan bahwa pencipta atau pemegang Hak Cipta memiliki sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 yang merupakan hak

eksklusif pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mendapat manfaat atas ciptaan untuk melakukan penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya, penerjemahan ciptaan, pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan, pendistribusian ciptaan atau salinannya, pertunjukkan ciptaan, pengumuman ciptaan, komunikasi ciptaan dan penyewaan ciptaan.

Namun karena adanya fitur *instagram story* di instagram yang memungkinkan pengguna instagram untuk merekam dan mengunggah segala aktivitasnya dalam kurun waktu 15 detik per video, fitur ini menimbulkan potensi pelanggaran Hak Cipta di dalamnya. Pengguna *instagram story* dan pengunjung bioskop dari berbagai macam usia sering kali mengunggah potongan-potongan film yang sedang mereka tonton di bioskop ke *instagram story*.

Tingkat kesadaran masyarakat yang rendah mengenai Hak Cipta mengakibatkan banyaknya yang melakukan penyebaran cuplikan untuk mengambil keuntungan pribadi. Dalam pemutaran film, bioskop merupakan tempat pertama film-film diputar, setelah itu ketika masa pemutaran film telah selesai, televisi serta media-media lainnya yang mempunyai lisensi dari hak ekonomi telah dapat memutar film-film tersebut (Sumardani, 2018:3).

Dalam hal pemutaran film, banyak juga oknum masyarakat memanfaatkan cara-cara yang berpotensi pembajakan dengan melihat masyarakat lain yang tidak atau belum dapat menonton film langsung di bioskop. Aturan untuk tidak menyalakan ponsel, kamera maupun alat

perekam lainnya di bioskop agar tidak mengganggu kenyamanan penonton lain dan mencegah adanya pembajakan sebetulnya sudah divisualisasikan lewat video pendek beberapa menit sebelum film di bioskop dimulai. Aturan layar di bioskop sebelum film dimulai bertuliskan “Pembajakan film adalah kejahatan, perekaman film didalam bioskop akan dikenakan sanksi Undang-Undang Hak Cipta”. Selain itu kurangnya sanksi yang tegas dari pihak bioskop terkait dengan oknum masyarakat yang sedang merekam film di bioskop dengan menggunakan *mobile phone*.

Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta tidak mengatur terkait dengan kasus pelanggaran Hak Cipta mengenai perekaman film di bioskop dan menyebarkan di media sosial tetapi tidak berniat mendapat keuntungan dari perekaman film tersebut yang sifatnya tidak komersial akan tetapi pelanggaran ini membuat penciptanya merasa keberatan. Undang-Undang Hak Cipta khususnya di dalam Pasal 9 ayat (3) hanya menjelaskan mengenai pelanggaran Hak Cipta yang terkait dengan penggandaan film yang sifatnya komersial dan juga penciptanya merasa keberatan dengan hal tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, peneliti tertarik untuk mengkaji lebih lanjut untuk menulis dalam bentuk proposal dengan judul **“Kajian Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Pengguna Aplikasi Sosial Media *Instagram Story* Dikaji Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”**.

1.2 Identifikasi Masalah Penelitian

Permasalahan yang diajukan peneliti ini dapat diidentifikasi permasalahannya sebagai berikut :

1. Kurangnya kesadaran masyarakat yang rendah mengenai Hak Cipta khususnya pelanggaran Hak Cipta film
2. Adanya kekaburan norma dalam pengaturan film secara non komersial tetapi mengakibatkan kerugian bagi pencipta film dalam Undang-Undang Hak Cipta
3. Umumnya penonton film di bioskop yang merekam film dengan *mobile phone* kurang menyadari bahwa aktifitasnya tersebut melanggar Undang-Undang Hak Cipta
4. Kurangnya sanksi yang tegas dari pihak bioskop terkait dengan oknum masyarakat yang sedang merekam film di bioskop dengan menggunakan *mobile phone*

1.3 Pembatasan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang terjadi pada perekaman film di bioskop yang mengakibatkan kerugian terhadap hak ekonomi pencipta, maka permasalahan dibatasi pada ruang lingkup hak-hak ekonomi pencipta terhadap kerugian yang didapat oleh oknum yang melakukan pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta film dikaji berdasarkan peraturan perUndang-Undangan yang berlaku di Indonesia yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

1.4 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka masalah yang dapat diidentifikasi oleh peneliti adalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pengaturan hukum terhadap Hak Ekonomi Pencipta Karya Cipta Film Atau Sinematografi dari perekaman film di bioskop dan menyebarkannya di media sosial instagram story?
2. Apakah Penggunaan Layanan Instagram Story Dalam Pemutaran Film Di Bioskop Tanpa Tujuan Komersial Dapat Dikategorikan Sebagai Pelanggaran Hak Cipta?

1.5 Tujuan Penelitian

Penelitian mengenai Kajian Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Pengguna Aplikasi Sosial Media Instagram Dikaji Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Untuk mengetahui Pengaturan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Pengguna Aplikasi Sosial Media Instagram Dikaji Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.

2. Tujuan Khusus

- a. Untuk mengetahui pengaturan hukum terhadap perekaman film di bioskop secara non komersil melalui aplikasi media sosial *instagram story*
- b. Untuk mengetahui bentuk perlindungan hukum terhadap pencipta karya cipta sinematografi atas pelanggaran Hak Cipta dari perekaman film di

bioskop secara non komersil melalui aplikasi media sosial *instagram story*

1.6 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoristis

Menambah pengetahuan di bidang hukum pada umumnya, dan Hukum Perdata khususnya mengenai Kajian Yuridis Terhadap Perekaman Film Di Bioskop Secara Non Komersil Yang Mengakibatkan Kerugian Terhadap Pencipta Karya Cipta Sinematografi Dikaji Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, selain itu juga diharapkan menjadi refrensi tambahan guna pengembangan ilmu hukum terkhususnya bidang Hukum Perdata mengenai Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Hak Cipta.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Peneliti

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi peneliti untuk menambah wawasan peneliti dalam menganalisis keaburan norma di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta terkait dengan pelanggaran Hak Cipta terhadap pencipta film yang dirugikan oleh oknum perekam film di bioskop dan menyebarkan melalui media sosial, untuk selanjutnya dijadikan sebagai pegangan dalam pembelajaran.

b. Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan menambah pemahaman masyarakat mengenai Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

atas Hak Ekonomi pencipta film yang dirugikan terhadap pelanggaran yang dilakukan oleh oknum yang melakukan perekaman film di bioskop menggunakan *mobile phone* melalui aplikasi media sosial *instagram story*.

c. Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, pertimbangan, bahan masukan dan saran dalam membuat suatu kebijakan berkenaan dengan aturan hukum mengenai Hak Ekonomi pencipta film yang dirugikan oleh perekaman film melalui *mobile phone* dan menyebarkan di media sosial.

