

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Pada zaman sekarang ini kita hidup dalam teknologi yang terus berkembang pesat tiap tahunnya, sehingga informasi dan komunikasi sedang mengalami kemajuan di zaman globalisasi ini. Globalisasi yang telah berlangsung sejak lama hingga saat ini terus saja menimbulkan dampak signifikan terhadap berbagai aspek bidang kehidupan. Salah satu yang mengalami dampak perkembangan pesat akibat dari globalisasi adalah dalam bidang teknologi dan ilmu pengetahuan. Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sedikit banyaknya telah mempengaruhi pola sistem dan tata cara berkehidupan masyarakat hampir diseluruh wilayah di dunia. Hingga saat ini akibat kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan pada akhirnya menimbulkan efek efisiensi dalam melakukan berbagai hal di kehidupan sehari-hari.

Revolusi Industri 4.0 saat ini sedang berlangsung di hampir seluruh negara. Dampak dari Revolusi Industri 4.0 semakin menimbulkan kesan bahwa penggunaan teknologi akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan memudahkan akses informasi yang ada di belahan dunia. Hal tersebut dapat dilihat dari jumlah penggunaan teknologi seperti komputer dan/atau smartphone yang semakin banyak ditengah-tengah masyarakat. Hal ini memberi kesan seolah-olah hampir setiap orang di negara berkembang dan maju memiliki akses terhadap teknologi tersebut. Teknologi yang paling dekat dan paling mudah diakses adalah media sosial yang merupakan pelantara digital yang memfasilitasi penggunaannya untuk saling berinteraksi dan bersosialisasi ataupun membagikan konten berupa tulisan,

foto, video serta fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial lainnya bagi penggunaannya.

Penggunaan media sosial tentu saja tidak lepas dari dampak positif dan negatif yang didapatkan, baik dampak langsung kepada penggunaannya atau pihak lain terkait dengan konten media sosial tersebut. Internet pun dapat berperan menjadi pedang bermata dua (Djaja Hermansyah, 2010: 30), hal ini dikarenakan selain memberikan kontribusi bagi kemajuan dan peningkatan kesejahteraan peradaban manusia, internet juga akan menjadi sarana efektif terciptanya suatu perbuatan melawan hukum.

Keberadaan teknologi dalam penggunaannya pada beberapa bidang di Indonesia sedikit banyaknya telah diatur melalui Peraturan Perundang-undangan yang berlaku sebagai hukum positif di Indonesia. Terhadap hak atas pengembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi bagi setiap orang telah diatur pada pasal 28C Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945. Pada pasal 28C disebutkan bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia. Terhadap isi pasal tersebut jelas bahwa setiap orang memiliki hak yang sama dalam melakukan pengembangan diri dan kebutuhan dasarnya, pendidikan serta memperoleh manfaat atas perkembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi.

Ruang lingkup cakupan atas akses teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan tidak hanya diatur pada Undang-Undang Dasar Republik Indonesia

1945. Contohnya, mengenai informasi dan transaksi elektronik telah diatur pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain itu, perlindungan terhadap Hak Cipta sendiri telah diatur melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Namun faktanya dilapangan walaupun aturan mengenai beberapa aspek yang menggunakan dan berhubungan teknologi telah diberlakukan, masih saja terdapat celah-celah, bahkan kesengajaan maupun kelalaian atas penyalahgunaan akses teknologi tersebut. Bentuk-bentuk penyalahgunaan baik itu disengaja maupun kelalaian dalam pemanfaatan teknologi tersebut misalnya fenomena yang menjadi suatu permasalahan sampai saat ini dan belum terselesaikan ialah tidak lepasnya pelanggaran hak cipta karya sinematografi di media sosial.

Perlindungan terhadap hak cipta karya sinematografi sendiri sudah diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf (m) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta 2014. Karya sinematografi merupakan media komunikasi massa gambar gerak, yang meliputi: film dokumenter, film iklan, reportase, atau film cerita yang dibuat dengan skenario dan film kartun (Rahmi Jened, 2013 : 91). Jenis- jenis sinematografi yang telah dipublikasikan dari ciptaan memiliki objek yang berkaitan dengan Hak Cipta, dimana merupakan ciptaan yang tingkat asli dan kreatifitasnya melibatkan banyak pihak yang telah memberikan kontribusi atas dibuatnya ciptaan tersebut. Maka film atau sinematografi masuk dalam ranah kekayaan intelektual khususnya hak cipta sebagai ciptaan yang dilindungi. Suatu hasil karya ciptaan yang telah dipublikasikan mereka berhak untuk mengontrol penyebaran atas karya ciptanya

melalui penyiaran yang disertai lisensi yaitu melalui Lembaga Penyiaran. Ada beberapa permasalahan yang terjadi di masyarakat, seperti penyebaran karya sinematografi (film) tanpa lisensi resmi yang dilakukan di media sosial, salah satu contohnya yaitu pengunggah *spoiler* film tanpa adanya izin dari pencipta atau secara ilegal di platform youtube.

*Spoiler* film adalah istilah yang umum digunakan situs media sosial. *Spoiler* merupakan istilah asing yang diterjemahkan yaitu suatu bocoran. Sebelum film ditonton, melihat atau review film yang beredar tersebut menjadi salah satu kebiasaan masyarakat sebelum menonton. *Spoiler* cenderung menjelaskan secara rinci alur cerita dari sebuah film, akibatnya dari tindakan *spoiler* tersebut adalah masyarakat dapat melihat unggahan cuplikan adegan film dan mengetahui alur cerita suatu film tanpa menonton film tersebut di bioskop ataupun di platform resmi tempat film itu diterbitkan atau ditayangkan seperti contoh *Netflix*, *Vidio*, *viu*, *Disney+* *Hotstar* serta platform resmi lainnya. Sehingga masyarakat dapat menilai apakah film tersebut layak untuk ditonton atau tidak layak untuk ditonton. Dampak dari hal tersebut adalah berkurangnya peminat atau daya tarik masyarakat untuk menonton suatu film.

Tindakan *spoiler* cuplikan film dinilai melanggar hukum karena masuk dalam tindakan ilegal. Penyebaran video yang dilakukan juga tanpa izin terhadap pencipta cerita, sehingga pembajakan hanya menguntungkan satu pihak. Dalam hal seseorang yang menyebarkan suatu cuplikan ataupun sepenuhnya dari film yang sudah dilekati dengan hak cipta, patut diduga yang bersangkutan telah melakukan pembajakan, pembajakan yaitu penggandaan ciptaan dan/atau produk

hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.

Berbagai bentuk *spoiler* ada di media sosial, seperti mengemas *spoiler* film menggunakan running text, membuat spoiler film yang dibagi menjadi beberapa bagian hingga akhir, dan mengemas *spoiler* film berdasarkan setiap bagian cerita melalui video pendek. Media sosial yang kerap menayangkan *spoiler* film, seperti di aplikasi *TikTok*, *Facebook*, Instagram melalui *IGTV* serta melalui platform Youtube dengan akun yang banyak mengunggah *spoiler* film. Adanya *spoiler* di platform youtube dapat menghilangkan minat seseorang dalam menikmati konten dan dapat mengurangi nilai kesenangan dalam menonton sebuah cerita dalam sebuah film. Di sisi lain tindakan *spoiler* film semakin kesini sudah semakin banyak dengan adanya banyak akun di platform Youtube yang dikhususkan sebagai *channel spoiler* film populer yang baru dirilis ataupun film yang sudah lama. Berikut adalah sebagian akun-akun youtube dengan subscriber/pengikut terbanyak hingga mencapai jutaan pengikut dari mengunggah spoiler film atau menggunakan hak cipta tanpa lisensi di platform Youtube :

1. IQ7 dengan subscriber 5,1 juta
2. Saqahayang dengan subscriber 2,97 juta
3. Mager Nonton dengan subscriber 1,3 juta
4. AlbumFilm dengan subscriber 1,24 juta
5. Y&D dengan subscriber 1,13 juta

Dari banyaknya akun youtube yang menggunakan karya cipta tanpa lisensi yang kemudian diunggah di platform Youtube yang dapat ditonton sampai jutaan orang dan akun-akun tersebut dapat memiliki ribuan hingga jutaan subscriber

(pengikut). Dari fenomena tersebut dapat dipastikan akun-akun youtube tersebut mendapatkan *adsense* yang menjanjikan dari dengan video yang telah diunggah di platform Youtube tersebut. Hal ini sangat disayangkan, terkadang pihak pembuat film telah menghimbau dan memperingati melalui akun media sosial film tersebut atau akun masing-masing para pemain film sehingga para penikmat film hanya dapat menikmati karya film tersebut dengan menonton langsung di bioskop dan di platform resmi yang dapat diakses.

Tindakan pelaku *spoiler* film pada platform Youtube dapat menimbulkan dampak kerugian terhadap pemegang hak cipta film tersebut, karena terdapat banyaknya akun-akun pada platform Youtube yang mengunggah *spoiler* film tanpa adanya izin dari pemegang hak cipta atau ilegal, dan memungkinkan dapat menimbulkan kerugian khususnya dalam hak ekonomi dan komersil. Karena dengan tindakan *spoiler* cuplikan film itu, pelaku *spoiler* cuplikan film mendapatkan manfaat ekonomi dengan menghasilkan keuntungan untuk dirinya sendiri dengan mengunggah kembali sebagian atau seutuhnya film yang sudah diterbitkan/ditayangkan tanpa izin kepada pemegang hak cipta. Masih banyak *spoiler* cuplikan film yang beredar di sosial media terkhususnya pada platform youtube, namun belum ada satu pun putusan hakim yang membahas hal tersebut atau dalam artian belum ada produser film yang mengajukan gugatan terkait hal tersebut, karena produser film hanya sampai surat somasi (surat peringatan) saja kepada penikmat film dan belum adanya gugatan terhadap pelaku *spoiler* film di platform Youtube.

Namun apakah pengaturan hukum tentang pelanggaran hak cipta sinematografi di Indonesia sama dengan negara lain, contohnya negara Amerika

Serikat. Amerika sebagai negara yang menguasai teknologi termasuk juga dalam perfilman yaitu terbukti dengan besarnya industri *Hollywood* yang menguasai perfilman dunia. *Hollywood*, sering dinegosiasikan dengan industri film terbesar di dunia asal Amerika Serikat. Bertempat di Los Angeles, California, *Hollywood* menjadi sebuah prestasi tertinggi di dunia perfilman internasional. Di Amerika mengatur tentang perlindungan terhadap Hak Cipta dalam The Copyright Act of 1976. Berdasarkan uraian latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka peneliti tertarik untuk mengkaji lebih dalam mengenai perlindungan terhadap karya cipta sinematografi di platform youtube, dengan judul : **PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENGGUNAAN KARYA CIPTA SINEMATOGRAFI TANPA LISENSI PADA PLATFORM YOUTUBE.**

### **1.2 Identifikasi Masalah.**

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka permasalahan yang dapat diidentifikasi adalah sebagai berikut :

- a. Adanya pelanggaran hak cipta sinematografi dari penggunaan hak cipta tidak berlisensi secara komersial yang dipublikasikan melalui platform youtube.
- b. Adanya penggunaan karya cipta tanpa izin atau tidak berlisensi yang dapat merugikan pencipta, pemilik hak cipta, atau pemegang lisensi..
- c. Adanya perbedaan regulasi yang mengatur hak cipta di Indonesia dengan Amerika Serikat, termasuk batasan dan ketentuan yang berbeda dalam hal hak cipta sinematografi. Hal ini dapat memberikan perbandingan mengenai perlindungan hak cipta sinematografi diantara Indonesia dan Amerika Serikat.

### **1.3 Pembatasan Masalah**

Dalam pembatasan masalah yang bersifat ilmiah perlu ditegaskan mengenai materi yang diatur didalamnya. Hal ini sangat diperlukan mengingat untuk menghindari agar isi materi yang terkandung didalamnya tidak menyimpang dari pokok permasalahan, oleh karena itu diberikan batasan-batasan mengenai ruang lingkup permasalahan yang akan dibahas. Berdasarkan identifikasi dan pembatasan masalah di atas, maka pokok masalah yang akan peneliti bahas lebih lanjut yaitu perlindungan hukum hak cipta sinematografi dari adanya penggunaan karya cipta tanpa lisensi pada platform youtube.

### **1.4 Rumusan Masalah**

Setelah menguraikan latar belakang masalah, Adapun pertanyaan yang akan peneliti jawab berdasarkan pokok masalah maka dapat dirumuskan dua pokok permasalahan yaitu :

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap penggunaan karya cipta sinematografi yang tidak berlisensi pada platform Youtube?
2. Bagaimana perbandingan hukum terhadap pelanggaran hak cipta sinematografi dalam hal penggunaan hak cipta tanpa lisensi pada platform Youtube antara hukum Indonesia dan Amerika Serikat?

### **1.5 Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah yang peneliti paparkan sebelumnya, maka tujuan yang ingin peneliti capai adalah sebagai berikut :

#### **1. Tujuan Umum**

Dalam penelitian ini yang menjadi tujuan umum penelitian adalah untuk mengetahui terkait dengan Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta

Sinematografi Dalam Hal Penggunaan Karya Cipta Tanpa Lisensi Pada Platform Youtube.

## **2. Tujuan Khusus**

- a. Untuk menganalisis akibat hukum terhadap pelaku pelanggaran hak cipta dalam hal hak cipta sinematografi tanpa lisensi pada platform Youtube.
- b. Untuk mengetahui perbandingan hukum terhadap pelanggaran hak cipta sinematografi dalam hal penggunaan hak cipta tanpa lisensi pada platform Youtube antara hukum Indonesia dan Amerika Serikat.

### **1.6 Manfaat Penelitian**

#### **a. Manfaat Secara Teoritis**

- 1) Menambah, memperluas dan memperdalam ilmu mengenai hukum kekayaan intelektual dan hak cipta di Indonesia.
- 2) Menghasilkan karya ilmiah yang berguna bagi penulis sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan strata satu (S-1) di Universitas Pendidikan Ganesha Singaraja.

#### **b. Manfaat Secara Praktis**

- 1) Bagi Peneliti

Penelitian ini dapat bermanfaat dan menjadi bekal peneliti untuk dapat menjawab masalah sejenis yang terjadi di lingkungan masyarakat kemudian hari, khususnya berkaitan dengan perlindungan hukum terkait terhadap karya cipta sinematografi.

- 2) Bagi Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat membentuk dan mengembangkan pola berpikir masyarakat terhadap hukum serta masyarakat dapat mengetahui

dan memahami tentang bagaimana perlindungan hak cipta sinematografi dari adanya tindakan menggunakan karya cipta tanpa lisensi di platform youtube.

### 3) Bagi Pemerintah

Penelitian ini diharapkan dapat membantu pemerintah untuk dapat mendukung untuk memberikan referensi dalam meningkatkan perlindungan hukum, terhadap karya cipta sinematografi dengan dibentuknya regulasi yang sekiranya dapat memberikan rasa perlindungan kepada para pemilik hak cipta.

