

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan telekomunikasi informasi telah berkembang dengan sangat cepat, menciptakan kemajuan yang signifikan (Suparni, 2009). Kemajuan ini tidak hanya mempengaruhi perkembangan teknologi, tetapi juga aktivitas sehari-hari manusia dengan mudah yang dapat memberikan kebermanfaatan bagi manusia lain (Ramli, 2014). Hal ini menimbulkan tuntutan baru untuk menemukan sesuatu yang dapat memberikan nilai efisiensi bagi manusia itu sendiri dalam melakukan kegiatannya. Suatu proses penemuan penciptaan ide baru yang lahir akibat kerja otak manusia itu sendiri.

Menurut pandangan yang di ungkap oleh alvin Toffler yang membagi kategori peradaban ekonomi dalam empat kategori yaitu di mulai dari ekonomi pertanian/agraria, ekonomi industri, ekonomi informasi dan sekarang ini ekonomi kreatif yang mana berorientasi pada ide gagasan kreatif dan menarik minat banyak orang. (Suparni, 2009) Dengan tuntutan untuk menemukan sesuatu yang baru dan terkadang manusia menghalalkan berbagai cara termasuk melakukan mengambil karya orang dengan tanpa, tidak mencantumkan pemilik asli, tidak meminta izin atau lisensi bahkan hanya mengganti sampul depannya. Hal ini termasuk dalam Tindakan kejahatan karena merupakan bentuk tindakan tidak menghargai terhadap karya, seni dan ilmu pengetahuan yang merupakan hasil kinerja otak, memerlukan waktu, tenaga, riset dan alokasi pembiayaan yang tidak sedikit jumlahnya. Bentuk bentuk kejahatan ini banyak terjadi dalam berbagai bidang termasuk penciptaan

karya sastra berupa naskah cerita yang digunakan untuk membuat karya sinematografis.

Penciptaan suatu karya timbul dari hasil kerja otak dengan pertimbangan kecerdasan rasional dan emosional yang disebut sebagai Hak kekayaan Intelektual (HKI). HKI merupakan sesuatu kontribusi dari perkembangan teknologi yang lahir dari nilai intelektual manusia yang mempercepat transformasi berbagai sektor. Hasil dari pada pemikiran manusia tersebut dapat menghasilkan suatu nilai ekonomis bagi manusia lain untuk memudahkan kegiatan manusia tersebut. Maka tak heran manusia di selalu dituntut untuk dapat terus menciptakan berbagai hal yang menarik dan unik untuk dapat memberikan nilai jual dan kebermanfaatan.

Menghargai hasil ciptaan HAKI perlu adanya regulasi untuk melindungi hasil ide kreatif. Berbicara mengenai perlindungan suatu karya HKI maka harus dikategorikan dari jenis perlindungannya baik itu perlindungan hak cipta atau hak industri. Ini termasuk paten (paten), paten sederhana, hak desain industri, hak merek, nama perusahaan, dan penunjukan sumber atau nama asal (Khairandy, 2016). Namun, hak cipta terkait dengan hak cipta dan hak terkait lainnya. Perjanjian internasional yang mengatur hak kekayaan intelektual (HKI) dikenal sebagai *Trade Related Aspects Intellectual Property Rights* (TRIs). TRIs mencakup aspek-aspek kekayaan intelektual yang berkaitan dengan perdagangan yang berasal dari produk atau proses yang bermanfaat bagi manusia.

Di berbagai negara telah meratifikasi pengaturan TRIs termasuk di Indonesia dan Amerika Serikat sebagai bentuk pendekatan dalam penelitian ini. Pasal 1 ayat 3 Konstitusi 1945 menyatakan bahwa “Indonesia adalah negara hukum”, yang berarti bahwa segala aspek kehidupan bernegara dan bermasyarakat didasarkan

pada undang-undang. Supremasi hukum adalah prinsip utama yang mengatur hubungan antara pemerintah dan warga negara dengan tujuan untuk menciptakan tujuan hukum yang terdiri dari keadilan, kebermanfaatan dan kepastian hukum. (Kusumaatmadja & Sidharta, 2013). Sedangkan Upaya perlindungan perlindungan hukum represif berfokus untuk menyelesaikan sengketa yang telah muncul akibat pelanggaran yang terjadi (Imanullah, M. N. 2021).

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC 28/14), dalam prinsipnya perlindungan eksklusif dalam hak cipta di Indonesia menggunakan sistem deklaratif yang memiliki arti hak cipta diperoleh secara otomatis setelah karya yang diciptakan dalam bentuk nyata. Menurut ketentuan pasal 16 UUHC pencipta memiliki otoritas untuk mengizinkan atau melarang pihak lain menggunakan karyanya sesuai dengan kecuali dalam batasan yang ditentukan oleh undang-undang. Selanjutnya dalam pasal 40 UUHC menjelaskan objek hukum dalam hak cipta ini termasuk huruf a UUHC. Meskipun hak eksklusif ini memberikan hak penuh kepada pemiliknya, tetap ada batasan yang diberlakukan oleh peraturan perundang-undangan yang berlaku. Batasan ini berfungsi untuk melindungi keseimbangan antara hak pencipta dan kepentingan publik.

Amerika Serikat dalam melindungi karya cipta diatur dalam U.S.Copyright Act of 1976, codified at Title 17 of the United States Code (17 U.S.C.) yang mana dalam prinsip nya menganut sistem Konstitutif sesuai dengan ketentuan § 411 (a) Copyright Act of 1976 Konstitutif dalam Hak Cipta Amerika Serikat mengacu pada sistem di mana hak cipta hanya mendapatkan perlindungan hukum penuh setelah melalui proses pendaftaran atau formalitas tertentu. memiliki otoritas untuk mengizinkan atau melarang pihak lain menggunakan karyanya sesuai dengan

ketentuan Section 106 of the U.S. Copyright Act of 1976. Namun, meskipun hak eksklusif ini memberikan kendali penuh kepada pemilik hak cipta, tetap ada batasan yang diberlakukan oleh peraturan perundang-undangan untuk menjaga keseimbangan antara hak pencipta dan kepentingan publik. Salah satu batasan tersebut adalah *doctrine of fair use* (17 U.S.C. § 107), yang mana hampir sama di Indonesia, tetapi di USA lebih tegas dalam hal ini karena USA lebih mengedepankan hak ekonomi dibandingkan hak moral dalam hak cipta.

Penyelesaian sengketa hak cipta di Indonesia dan Amerika Serikat menunjukkan pendekatan yang berbeda namun memiliki tujuan yang sama, yaitu memberikan perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta. Di Indonesia, penyelesaian dapat ditempuh melalui jalur perdata di pengadilan niaga, jalur pidana untuk pelanggaran yang bersifat komersial, serta jalur alternatif seperti mediasi dan arbitrase sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Sementara itu, di Amerika Serikat, penyelesaian hak cipta umumnya dilakukan di pengadilan federal berdasarkan Copyright Act of 1976, dengan syarat karya telah didaftarkan di U.S. Copyright Office terlebih dahulu. Selain itu, sistem hukum AS mengenal "statutory damages" yang memberikan ganti rugi meskipun kerugian aktual sulit dibuktikan, serta mendorong penggunaan Alternative Dispute Resolution (ADR) dalam kasus lintas yurisdiksi. Kedua negara sama-sama menyediakan jalur litigasi dan non-litigasi, namun sistem Amerika lebih menekankan formalitas registrasi dan sanksi yang tegas, sedangkan Indonesia berfokus pada fleksibilitas penyelesaian dan penguatan lembaga nasional seperti DJKI.

Fenomena pembajakan dalam suatu karya merupakan masalah yang dihadapi dalam menjalankan regulasi terutama dalam hak cipta yang mana memiliki objek perlindungan. Jika melihat masalah fenomena naskah cerita termasuk dalam bidang sastra, maka perlu adanya regulasi yang sebut hak cipta untuk melindungi karya naskah cerita tersebut. Jenis karya hak cipta yang dilindungi seperti bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Hak cipta mencakup dua aspek penting, yang berkaitan dengan hak moral dan hak ekonomi dari karya berwujud yang dihasilkan. Hak cipta memberikan penghargaan terhadap kreativitas seseorang dalam menghasilkan karya orisinal (Rizkia & Fardiansyah, 2022). Perlindungan hak cipta berkaitan dengan hak moral dan ekonomi yang memberikan pengakuan, penggunaan, distribusi, penggandaan karyanya, serta hak untuk mendapatkan kompensasi dari pihak yang ingin menggunakan karya tersebut. Hak cipta merupakan bagian dari kekayaan intelektual yang mendapat perlindungan paling luas (Khairandy, 2016)

Naskah cerita merupakan bagian dari pada karya bidang sastra sesuai dengan ketentuan pasal 40 huruf a UHC 28 Tahun 2014. Bidang sastra meliputi wujud karya seperti puisi, novel, cerpen, drama, esai, hikayat, naskah cerita, dan lirik lagu (Damian, 2022). Setiap bentuk karya sastra memiliki karakteristiknya sendiri dalam hal struktur, gaya bahasa, dan cara penyampaian pesan. Hal ini disesuaikan dari kebutuhan dan maksud dari karya sastra yang dibuat. Karya sastra naskah cerita tidak hanya dinilai berdasarkan isi dan tema yang diangkat, tetapi juga dari cara pengungkapannya. Hal ini disebabkan karena film melibatkan elemen-elemen intelektual seperti naskah, narasi, dan cerita yang serupa dengan karya sastra tulis. naskah cerita film, yang berisi dialog dan deskripsi visual, berfungsi sebagai fondasi

cerita, mirip dengan peran teks dalam novel atau drama. Dalam pembuatan suatu karya kesusastraan naskah cerita yang akan mempengaruhi suatu karya film karena merupakan wujud tertulis penyampaian cerita.

Film dapat diproduksi dalam berbagai genre, termasuk drama, komedi, horor, aksi, dokumenter, dan animasi, sesuai dengan cerita yang akan diangkat. Setiap genre memiliki karakteristik tersendiri yang membedakannya, baik dari segi gaya penyutradaraan, struktur cerita, hingga pendekatan visual. Genre-genre ini memungkinkan penonton untuk memilih film sesuai dengan minat dan preferensi mereka, menjadikan film sebagai salah satu bentuk hiburan yang paling beragam dan paling dinikmati oleh semua kalangan karena menampilkan visualisasi. Maka para pembuat film berlomba-lomba untuk menarik minat penonton tak heran memanfaatkan dan mengambil suatu karya yang dapat menimbulkan tindak kejahatan.

Pengambilan tanpa izin atau lisensi dan atau tidak mencantumkan nama pencipta merupakan tindakan disebut pembajakan. Pembajakan adalah tindakan melanggar hak eksklusif pencipta yang sudah berlisensi. Pembajakan akan menimbulkan akibat hukum karena sebab seperti melakukan penggandaan, penjualan, atau memajang karya tanpa izin dari pencipta termasuk mengikuti hasil karya yang sudah ada dengan tanpa izin pencipta (Tiasono, E. J., & Tarigan, M. T. 2024). Pelanggaran ini juga mencakup penggunaan materi atau isi yang dilindungi hak cipta tanpa lisensi pemiliknya yang merupakan Kasus pembajakan di Indonesia ini merupakan kejahatan yang dapat menimbulkan akibat kepidanaan dengan ancaman 4 tahun kurang penjara dan denda paling banyak Rp 1.000.000.00; (Satu

milyar Rupiah) sesuai dengan amanat UUHC 28/14 pasal 113. Sementara USA lebih memberatkan akibat adminitrasif berdasarkan DMCA.

Di Indonesia kasus yang pernah terjadi dalam tindakan kejahatan pembajakan naskah cerita yang digunakan dalam pembuatan film terjadi pada tahun 2013 dengan nomor perkara kasasi MA 305 K/Pdt.Sus-HKI/2014 yang berkaitan dengan naskah cerita film Soekarno dengan judul Bung karno: Indonesia Merdeka yang ditulis oleh Rachmawati Soekarnowati. Kasus ini mengangkat sengketa hak cipta antara tokoh nasionalis Rachmawati Soekarnowati (Penggugat 1), putri proklamator Ir. Soekarno, dengan PT Tripar Multivision Plus (Tergugat 1), salah satu rumah produksi terbesar di Indonesia yang dipimpin oleh Raam Jethmal Punjabi (tergugat 2). Diperkuat oleh sutradara Hanung Bramantyo (Tergugat 3).

Film ini menggambarkan kompleksitas hak cipta dan perlindungan warisan sejarah yang melibatkan kehormatan keluarga besar Soekarno. Rachmawati merasa bahwa jalan cerita film tersebut yang ditulisnya tidak akurat dengan isi film dan tidak menghormati integritas sejarah keluarganya. Film yang berjudul Soekarno tersebut, menurutnya, menggambarkan ayahnya secara tidak sesuai dengan kenyataan pada naskah cerita yang di lisensi nya dan menurutnya merusak citra Bung Karno di mata publik. Merasa marah dan tersinggung, ia memutuskan untuk mengambil langkah hukum guna menghentikan produksi dan distribusi film tersebut hingga ke tahap kasasi ke MA. Bahwa dalam hal ini Rahmawati menggugat atas kerugian materiil dan immateriil sebesar Rp 1.000.000.000.00 (Satu Triliun rupiah) kerugian immaterial dan materil sebesar Rp 1.00 (satu Rupiah).

Kasus tentang pelanggaran pembajakan pada naskah cerita film tidak hanya di kalangan tokoh nasional saja tetapi menimpah legendaris komedi legend pada awal

september tahun 2021. Kasus pelanggaran hak cipta terjadi terkait kemunculan sebuah grup bernama Warkopi di YouTube. Grup ini dianggap melanggar hak cipta Warkop DKI karena tidak mengajukan lisensi dari pihak Warkop DKI padahal Warkop telah terdaftar di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) pada tahun 2004. Nama pemain grup tersebut mirip dengan anggota asli Warkop DKI, yaitu Dono, Kasino, dan Indro. Bahkan dari gaya Bahasa yang digunakan hingga karakter tokoh hampir menyerupai. Karena popularitasnya, mereka diundang di berbagai acara televisi tanpa lisensi dari pemegang hak cipta resmi. Indro, satu-satunya anggota Warkop DKI mengajukan upaya hukum dengan mengajukan gugatan ke pengadilan niaga Jakarta pusat, atas gugatan hak cipta.

Selain di Indonesia, ternyata contoh lain dalam industri hiburan di mana isu hak cipta menjadi perhatian utama. Misalnya, dalam kasus-kasus perusahaan besar asal Amerika Serikat seperti sengketa antara Warner Bros. dengan para kreator film independen yang menggunakan elemen-elemen cerita dan karakter dari film-film besar seperti Harry Potter atau Batman tanpa izin resmi. Hal ini menunjukkan bahwa karakter, alur cerita, dan nama dalam sebuah film adalah bagian kesatuan dari naskah cerita yang dilindungi oleh hak cipta di Amerika Serikat. Pada dasarnya, sebuah naskah cerita tidak hanya mencakup dialog atau narasi, tetapi juga detail karakter, struktur plot, hingga elemen-elemen unik yang membuat sebuah cerita khas. Ketika pihak lain mencoba untuk meniru atau mengadaptasi elemen-elemen tersebut tanpa izin, mereka dapat dianggap melanggar hak cipta. Ini tidak hanya berlaku untuk industri film, tetapi juga untuk serial televisi, teater, dan bahkan media digital seperti video game atau web series. Dalam industri perfilman, kasus pembajakan naskah cerita juga terjadi. Dalam industri perfilman seringkali

dihadapkan pada tuduhan meniru cerita. Fenomena ini menggarisbawahi pentingnya lisensi dan orisinalitas dalam menciptakan sebuah karya. Dengan memastikan bahwa setiap elemen naskah cerita merupakan karya asli dan telah mendapatkan lisensi yang sah dari pemegang hak cipta.

Dari kasus-kasus di atas, dapat diambil pelajaran bahwa penting bagi para kreator untuk menghormati hak cipta karya orang lain dan tidak sembarangan meniru atau merubah elemen-elemen dalam naskah cerita tanpa lisensi. Penyusunan naskah yang mengikuti karya orang lain tanpa izin juga merupakan pelanggaran hak cipta yang dapat berdampak serius bagi pelaku. Sebagai gantinya, para kreator harus fokus pada inovasi dan pengembangan cerita yang orisinal agar industri perfilman terus berkembang dengan baik dan memberikan hiburan yang berkualitas bagi penonton.

Berdasarkan latar belakang di atas mengenai bentuk karya kesusastraan dalam hal ini naskah cerita yang dapat mempengaruhi sebuah alur, latar hingga penokohan cerita yang akan mempengaruhi sebuah film itu dapat dinikmati dengan baik bagi penonton, maka penelitian ini berjudul **“PERLINDUNGAN HUKUM KARYA CIPTA KESUSASTRAAN BERUPA NASKAH CERITA YANG DIGUNAKAN DALAM PRODUKSI SEBUAH FILM TANPA LISENSI (PERBANDINGAN HUKUM INDONESIA DAN AMERIKA SERIKAT)”**.

1.2 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka dapat diidentifikasi masalah sebagai berikut

1. Teknologi digital yang memberikan kebebasan yang dapat mempermudah akses dan reproduksi karya, termasuk naskah cerita film yang dapat

menyebabkan pelanggaran hak cipta terutama penggunaan naskah cerita film tanpa lisensi di masyarakat.

2. Kurangnya kesadaran, lemahnya penegakan, dan minimnya sosialisasi hukum menyebabkan naskah film mudah dieksploitasi tanpa perlindungan hak cipta.
3. Tinggi nya tuntutan penciptaan suatu karya termasuk dalam naskah cerita.
4. Kurangnya pemahaman dan penyuluhan masyarakat dan tim produksi naskah film terkait perlindungan dan akibat hukum yang ditimbulkan dari pembajakan naskah cerita yang digunakan untuk film.
5. kurangnya inovatif dan persaingan di industri film mendorong pembuat film meniru karya lain untuk keuntungan cepat tanpa melihat lisensi.

1.3 Pembatasan Masalah

Berkaitan dengan latar belakang dan identifikasi masalah, penelitian ini memberikan pembatasan masalah dengan fokus pada hak cipta dalam bidang sastra, khususnya pada karya naskah cerita film yang dapat mempengaruhi hasil dari sebuah karya film. Penelitian ini akan mengkaji masalah terkait penggunaan naskah cerita film tanpa lisensi yang sering terjadi di masyarakat. Fokus utama penelitian ini adalah bagaimana perlindungan dan akibat hukum hak cipta terhadap naskah cerita dalam proses produksi film, serta dampak hukum atas penggunaan naskah cerita tanpa lisensi. Dengan adanya pembatasan ini, peneliti berusaha menggali lebih dalam isu-isu hukum yang terjadi dalam proses pembuatan film, terutama terkait dengan naskah cerita yang merupakan bagian dari karya sastra.

1.4 Rumusan Masalah

Merujuk pada latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka dapat dirumuskan dua permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual terkait hak cipta berupa naskah cerita film yang gunakan tanpa lisensi dalam perspektif hukum di Indonesia dan Amerika Serikat?
2. Bagaimana akibat hukum terhadap kekayaan intelektual terkait hak cipta berupa naskah cerita film yang gunakan tanpa lisensi dalam perspektif hukum di Indonesia dan Amerika Serikat?

1.5 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penulisan karya ilmiah ini sebagai berikut.

1. Tujuan Umum

Tujuan umum dari penelitian ini adalah untuk memberikan wawasan yang luas bagi masyarakat karena sikap tidak menghormati karya orang lain dan kurang memahami pentingnya hak cipta di masyarakat. memberikan wawasan terkait kerugian yang dihasilkan akibat hukum pada bidang kesusastraan terkait penggunaan naskah cerita film tanpa lisensi.

2. Tujuan Khusus

- a. Menganalisis peraturan hak cipta mengenai kerugian yang dihasilkan akibat penggunaan naskah cerita film tanpa lisensi.
- b. Mengurangi adanya menggunakan naskah cerita film tanpa lisensi.
- c. Mengetahui bentuk perlindungan dan akibat hukum apabila pihak yang menirukan karya seni orang lain.

1.6 Manfaat dan Hasil Penelitian

Manfaat penelitian ini dapat dirumuskan menjadi dua yaitu manfaat teoritis dan praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi yang signifikan dalam bidang hukum, terutama dalam hal peraturan hak cipta. Dengan adanya penelitian ini, diharapkan akan muncul pemahaman yang lebih mendalam mengenai pentingnya hak cipta sebagai bentuk perlindungan hukum dan akibat hukum yang timbul terhadap karya intelektual khususnya penggunaan naskah cerita film yang di gunakan tanpa lisensi.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi penulis hasil penelitian ini diharapkan dapat memperdalam wawasan terkait pentingnya hak cipta penggunaan naskah cerita film yang di gunakan tanpa lisensi.
- b. Bagi masyarakat hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah wawasan bahwa melakukan pelanggaran hak cipta seperti ini hukumnya maupun dendanya masih tidak sesuai dengan perbuatan yang tidak menghargai karya ciptaan orang lain.
- c. Bagi pemerintah hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu pemerintah sebagai referensi dan acuan dalam pembuatan aturan yang spesifik mengatur tentang peniruan hasil karya terkait penggunaan naskah cerita film yang di gunakan tanpa lisensi.