

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang Masalah

Meluasnya globalisasi di bidang sosial, ekonomi, budaya, dan bidang kehidupan lainnya merupakan salah satu perkembangan menonjol yang mendapat perhatian cermat dalam beberapa tahun terakhir dan merupakan tren yang terus berlanjut di masa yang akan datang. Di sektor perdagangan, khususnya dengan kemajuan teknologi informasi dan transformasi, aktivitas meningkat pesat, dan dunia telah menjadi satu pasar bersama.¹

Perkembangan ekonomi menjadi salah satu pokok dan tumpuan bagi berkembangnya suatu negara, didukung dengan berkembang pesat teknologi informasi dan komunikasi.² Munculnya suatu teknologi digital memberikan integrasi atau konvergensi dalam perkembangan teknologi informasi, media, dan telekomunikasi. Pada mulanya, masing-masing teknologi ini menjadi lebih terintegrasi.³

Sistem informasi dan komunikasi telah diterapkan untuk mempermudah seluruh lini dalam kehidupan bermasyarakat, sehingga menimbulkan suatu lingkungan baru yang memicu berkembangnya suatu

¹ Amir Syamsuddin, *Globalisasi Tantangan Masa Depan, Jurnal Keadilan Vol.1* No. 04 Oktober 2001, hal 3.

² Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2011), hal. 2.

³ Dr. Edmon Makarim, *Tanggung Jawab Hukum Penyelenggara Sistem Elektronik* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010) hal 1.

sistem ekonomi masyarakat yang semula ekonomi tradisional berbasis industri manufaktur ke ekonomi digital berbasis informasi, inovasi intelektual, dan ilmu pengetahuan, juga dikenal sebagai ekonomi kreatif.⁴

Seiring dengan kemajuan teknologi, kedudukan media sosial semakin penting dan upaya memahami karakter, perilaku dan efek media terus dilakukan sejalan dengan meningkatnya peran media di dalam masyarakat. Media sosial suatu industri yang tersendiri didalamnya memiliki peraturan dan norma-norma yang menghubungkan institusi tersebut dengan masyarakat. Berbagi konten merupakan suatu kebudayaan baru yang diciptakan oleh media sosial, pengguna media sosial saat ini dapat bertukar konten dengan pengguna lainnya menjadi suatu aktivitas setiap harinya. Hal ini membuat konten menjadi aspek penting dalam perkembangan media sosial.⁵

Pengaruh sosial media dalam masyarakat sangatlah besar, yang dapat menampilkan fenomena kehidupan masyarakat sehari-hari yang dengan mudahnya dapat diakses oleh masyarakat baik skala nasional juga internasional.⁶ Menurut Laporan Digital 2022 yang dirilis oleh layanan manajemen konten HootSuite dan agen pemasaran media sosial We Are Social, pengguna internet dunia berjumlah 4,95 miliar orang, terhitung

⁴ *Ibid.*, hal 2.

⁵ *Opcit.*, hal 10.

⁶ Deddy Mulyana, *Ilmu Komunikasi Suatu Pengantar*, (Bandung: PT Remeja Rosdakarya, 2009), hal 22.

sekitar 62,5% dari total populasi 7,91 miliar orang. Diperkirakan setidaknya 4,62 miliar orang menggunakan media sosial.⁷

Selain dari pada itu, jumlah pengguna internet di Indonesia terus bertambah. Per Februari 2022, Indonesia memiliki 204,7 juta pengguna internet atau sekitar 73,7% dari total populasi 277,7 juta orang. Di Indonesia, pengguna aktif media sosial mencapai 191,4 juta atau 73,7% dari total populasi, meningkat 12,6% dari tahun 2021.⁸ Hal ini menunjukkan pengguna internet akan terus bertambah pada setiap tahunnya.

Menurut aktivitas akses konten online yang dilakukan oleh pengguna internet di Indonesia, hingga 98,5% menonton video online setiap bulan dan hingga 84% streaming musik. Kemajuan teknologi informasi, khususnya internet, telah mengakibatkan dunia menjadi tanpa batas dan perubahan sosial yang signifikan terjadi dengan sangat cepat.

Oleh karena itu, tidak berlebihan jika dikatakan bahwa perkembangan dan penggunaan teknologi internet telah memberikan kontribusi secara global terhadap perubahan perilaku manusia. Hal ini didasarkan pada perilaku digital masyarakat yang saat ini menggunakan perangkat mobile untuk mengakses layanan berbasis internet, termasuk yang disediakan oleh penyedia Layanan *Over the Top*. Jumlah total pengguna mencapai 168,5 juta atau 99,1% dari total populasi media sosial aktif sebanyak 170 juta orang, dengan ponsel menyumbang 99,1% dari total populasi media sosial aktif.

⁷ *Hook Suite*, diakses pada tanggal 30 Oktober 2022

⁸ *Ibid*

Layanan *Over the Top*, seperti misalnya Youtube, Whatsapp, Instagram, Facebook, Tiktok, Telegram, dan lainnya, mengontrol penggunaan media sosial. Di Indonesia, Youtube merupakan layanan *Over the Top* terpopuler (93,8%), sedangkan Telegram digunakan oleh 28,5% populasi.

Bahwa data di atas menunjukkan layanan *Over the Top* di Indonesia sangat mendominasi, hal ini berpengaruh dikarenakan jaringan internet yang sangat mudah diakses oleh masyarakat. Layanan *Over the Top* merupakan penyedia layanan aplikasi dan/atau konten berbasis internet. Layanan *Over the Top* Layanan sangat digemari oleh masyarakat Indonesia karena akses nya yang mudah. Layanan *Over the Top* menggunakan suatu jaringan infrastruktur berupa jaringan internet publik yang kemudian hal tersebut dapat menyampaikan konten yang disediakan oleh penyedia layanan *Over the Top*.

Karena layanan *Over the Top* disediakan oleh pihak ketiga yang tidak berafiliasi dengan operator jaringan, akses ke jaringan internet sangat penting. Hal ini menjadi cara yang mudah bagi publik untuk dapat mengakses layanan tersebut melalui perangkat yang terhubung ke internet.

Whatsapp, Telegram, Line merupakan suatu penyedia *Layanan Over the Top* dalam hal untuk bertukar pesan, kemudian selanjutnya layanan aplikasi media sosial yang sering kali digunakan seperti Facebook, TikTok, Instagram yang didalamnya masyarakat dapat mengakses layanan untuk mengunggah foto, video maupun *live streaming*. Tidak hanya itu

Netflik, WeTV, Iflix, Videodotcom dan Youtube merupakan layanan audio dan *video streaming* maupun *live streaming*, dan layanan untuk panggilan obrolan secara langsung dapat berupa video dan audio seperti Zoom yang saat ini digemari.

Seiring pertumbuhan kemajuan teknologi informasi, pertukaran informasi dan/atau lalu lintas konten, termasuk yang mengandung konten hak cipta, menjadi semakin mudah dan cepat. Siapa saja dengan mudahnya dapat mengakses, mengunggah, menikmati serta mendapatkan karya cipta melalui layanan *Over the Top*. Namun, berpotensi setiap orang baik secara sadar maupun tidak, untuk melanggar hak orang lain berupa karya yang terdapat dalam Layanan *Over the Top*.

Bahwa sering kali terjadi dalam Layanan *Over the Top*, penyalinan dan distribusi ilegal karya cipta, salah satunya ialah Film. Pada mulanya, film sering kali dijumpai dalam situs *streaming online* seperti halnya website ilegal, yang saat ini menyebar pada Layanan *Over the Top*. Aplikasi bernama TikTok yang baru-baru ini digemari oleh masyarakat Indonesia menjadi salah satu penyebab pembajakan karya cipta film dalam bentuk digital.

Aplikasi TikTok mempunyai fitur “saluran” yang dapat menayangkan *video streaming* maupun *live video streaming* kepada para penggunanya. Fitur yang dimiliki aplikasi TikTok memudahkan pengguna untuk menayangkan siaran melalui *video streaming* yang kemudian video tersebut dapat diakses oleh pengguna aplikasi TikTok lainnya sampai

dengan mengunduh video tersebut. Fitur ini banyak disalah gunakan oleh beberapa oknum untuk menayangkan karya cipta seseorang secara gratis dan/atau tanpa izin dari Pemilik Hak Cipta. Peredaran ilegal karya sinematografi seperti film merupakan bentuk penyimpangan. Banyaknya penyebaran yang dilakukan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab melalui platform media sosial seperti TikTok dan lainnya. Distorsi ini jelas ilegal dan merugikan pembuat film.

Akibatnya, hal ini jelas merugikan Pemilik Hak Cipta dan/atau Pemegang Hak Cipta, kerugian yang diderita baik secara materiil maupun secara formil. Hak Cipta merupakan termasuk dari salah satu Hak Kekayaan Intelektual. Manusia dilahirkan untuk memiliki kemampuan berkreasi, berkreasi, dan menghasilkan sesuatu sebagai hasil pemikiran dan kemampuannya. Setiap orang memiliki kemampuan untuk menciptakan berbagai karya, yang kesemuanya memiliki nilai seni dan bermanfaat bagi manusia lain.

Karena kekuatan dan kemampuan ini sering digunakan dan dimanfaatkan dalam masyarakat, maka peraturan itu untuk menciptakan kehidupan yang harmonis di antara manusia. Ini dikenal sebagai Kekayaan Intelektual, dan standar pengaturannya adalah Hukum Kekayaan Intelektual.⁹

Secara normative Peraturan Perundang-undangan di Indonesia Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak

⁹ Adrian Sutedi, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2009), hal 38.

Cipta. Ciptaan yang telah diwujudkan dalam suatu bentuk yang nyata merupakan asas deklaratif pencipta, yang dimana pencipta telah mewujudkan dengan nyata maka hak cipta timbul dengan sendirinya dan melekat bagi si pencipta. Hak Cipta melekatkan hak eksklusif yang hanya diciptakan untuk pencipta, sehingga orang lain tidak dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin Pencipta.

Hak moral dan ekonomi adalah dasar dari hak eksklusif. Pencipta berhak menjaga keutuhan ciptaannya, hak untuk mencantumkan namanya dalam ciptaan (*right of paternity*), dan hak untuk mengubah, mengubah, dan memperlakukan ciptaannya berdasarkan nilai dan penilaian ciptaan.¹⁰

Kemampuan intelektual manusia seperti daya cipta, rasa, dan karsa untuk menghasilkan karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi. Karya intelektual lahir melalui pengorbanan waktu dan bahkan uang, dan sebagai hasil dari pengorbanan ini, karya yang dihasilkan memiliki nilai ekonomi yang melekat sebagai akibat menjadi kekayaan (harta), jika manfaat dapat diperoleh melalui karya tersebut yang nantinya dapat dinikmati.

Hak atas kekayaan intelektual hanya ditetapkan apabila hasil kegiatan intelektual manusia memiliki sesuatu yang dapat dilihat, didengar, dibaca, atau digunakan secara praktis. Selanjutnya kreativitas harus orisinal atau orisinal (*original*) dan baru dengan cara apapun atau dari kreativitas sebelumnya (*novelty*).¹¹

¹⁰ Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2011), hal.62.

¹¹ *Ibid*, hal 9.

Sementara itu, Pencipta berhak menikmati manfaat dari hak ekonomi ciptaannya dan orang lain tanpa persetujuan dari si pemilik dan/atau pemegang hak cipta tidak memiliki hak untuk mendapatkan keuntungan. Meningkatnya penggunaan Layanan *Over the Top* berdampak langsung, khususnya pada masalah perlindungan hak cipta. Perlindungan hukum atas hak cipta menjadi rentan, membuka pintu bagi penggunaan karya berhak cipta secara ilegal.

Penyalinan tanpa izin dari pemilik dan/atau pemegang hak cipta dan selanjutnya ditayangkan melalui platform digital adalah menjadi masalah yang terus berlanjut dan sulit untuk diberantas. Salah satu kekhasan teknologi internet adalah tidak dapat membedakan antara bentuk asli dan non-asli dari suatu karya berhak cipta yang disimpan dan didistribusikan di dalamnya.¹²

Penggunaan internet sebagai sarana pertukaran informasi dan/atau *content* yang dibuat di berbagai negara menekankan pentingnya perlindungan hak kekayaan intelektual. Masalah karya berhak cipta dan masalah lain yang muncul di *Over the Top* layak untuk dibahas. Film yang ditayangkan melalui layanan *Over the Top* perlu dilindungi dan sebagaimana penyedia Layanan *Over the Top* dapat bertanggung jawab atas pelanggaran hak cipta yang terjadi pada Layanan *Over the Top*.¹³

Film merupakan suatu produk dari sinematografi, sinematografi ialah karya yang berupa sains, seni dan sastra. Sinematografi adalah aturan

¹² Lindsey, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, (PT Alumni, 2003) hal 12.

¹³ Nuruzzahrah Diza, *Technology and Economic Law Journal Vol. 1 No. 1*.

yang dapat dilakukan dengan atau tanpa suara.¹⁴ Sinematografi dilindungi oleh Hak Cipta. Hak Cipta (*copy rights*) adalah jenis kekayaan intelektual yang meliputi hak eksploitasi, hak ekonomi (*economic rights*), dan hak moral (*moral rights*). Hak Cipta memiliki subjek dan objek; pencipta dan pemegang hak cipta adalah subjek Hak Cipta, sedangkan ciptaan adalah objek Hak Cipta.

Suatu ciptaan memberikan manfaat bagi kehidupan manusia dan memiliki nilai ekonomi, sehingga menimbulkan tiga jenis konsepsi: konsepsi kekayaan, konsepsi hak, dan konsepsi perlindungan hukum.¹⁵ Bahwa setiap orang dilarang melakukan, mengganggakan, dan/atau mengeksploitasi secara komersial hak ekonomi tanpa izin pencipta.

Hak cipta juga dapat membantu pemegang hak dalam membatasi reproduksi yang tidak sah dari suatu ciptaan. Secara umum, hak cipta memiliki masa berlaku yang ditetapkan. Hak Cipta mencakup berbagai karya seni dan karya atau kreasi berhak cipta.

Puisi, drama, dan karya tulis lainnya, film, karya koreografi (tari, balet, dll.), komposisi musik, rekaman suara, lukisan, gambar, patung, foto, perangkat lunak komputer, siaran radio dan televisi, dan (khususnya) desain industri adalah contoh dari karya-karya tersebut.¹⁶ Hak cipta berbeda secara signifikan dari hak kekayaan intelektual lainnya (seperti paten, yang memberikan monopoli atas penggunaan suatu penemuan)

¹⁴ Pasal 40 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Hak Cipta

¹⁵ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, (Bandung: Alumni, 2003), hal. 18.

¹⁶ *Ibid.*, hal. 9.

dalam hal hak untuk mencegah orang lain melakukan sesuatu daripada hak monopoli untuk melakukan sesuatu.¹⁷

Ciptaan yang berupa perwujudan suatu gagasan tertentu dan tidak mencakup gagasan umum, konsep, fakta, gaya, atau teknik yang mungkin terwujud atau terwakili di dalam ciptaan tersebut diatur dalam hak cipta.¹⁸ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sendiri mengatur mengenai Hak Terkait (*neighboring rights*). Hak yang berkaitan dengan Hak Cipta yang merupakan Hak Eksklusif bagi Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga penyiaran disebut juga sebagai Hak Terkait.

Bahwa dipertemukan dalam konteks hak cipta, Penulis mengambil contoh kasus pelanggaran Hak Cipta dalam layanan *Over the Top* dalam hal ini disiarkan dan/atau ditayangkan melalui *TikTok*, seperti halnya pada bulan Februari 2022 serial drama layangan putus yang akhir-akhir ini digemari oleh masyarakat di Indonesia pun menjadi salah satu pelanggaran Hak Siar.

Film yang dibintangi oleh Reza Rahardian, Putri Marino dan Anya Geraldine dimana isi konten dari episode 9 dan episode 10 dilakukan pembajakan dan terdapat okum melalui akun *TikTok* nya menyebarkan serta disiarkan. Bahwa diketahui WeTV sebagai pemegang dari Hak Siar sangat merasa dirugikan baik dari segi hak ekonomi dan hak moral.

¹⁷ Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual*, (Bandung: PT. Alumni, 2006), hal. 93.

¹⁸ *Ibid.*, hal. 94.

Bahkan tidak hanya dari sisi pemegang dari Hak Siar, namun juga para konsumen VIP WeTV yang telah membeli paket untuk dapat menonton episode 9 dan 10 terlebih dahulu namun sangat disayangkan tayangan tersebut bocor dan para konsumen melakukan pengaduan kepada WeTV selaku pemegang hak siar.

Bahwa dari latar belakang di atas, dapat ditemukan isu hukum mengenai pelanggaran Hak Siar pada karya Sinematografi melalui penggunaan aplikasi media sosial dengan fitur layanan *Over the Top*. Sehingga penulis tertarik untuk mengangkat judul “Perlindungan Hukum Hak Siar Film Dalam Penayangan Ilegal Melalui Platfrom *Over the Top*”. Bahwa penulis membatasi penulisan tesis ini dengan mengacu pada Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam tesis ini adalah:

- 1) Bagaimana perlindungan hukum Hak Siar terhadap sinematografi atau film yang diunggah melalui platfrom *Over the Top*?
- 2) Bagaimana upaya penegakan hukum Hak Siar atas sinematografi atau film yang diunggah melalui platfrom *Over the Top*?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian ini adalah sasaran yang hendak dicapai atas suatu permasalahan yang akan diteliti. Berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan di atas tersebut, penelitian ini bertujuan untuk:

- 1) Untuk mengkaji dan menganalisis norma-norma peraturan perundang-undangan yang berlaku berikut latar belakang kebijakan perlindungan hukum terhadap pemilik Hak Siar.
- 2) Untuk mengkaji dan menganalisis pelaksanaan atau implementasi pengawasan terhadap suatu pelaksanaan Hak Siar di Indonesia.

1.4. Manfaat Penelitian

Manfaat Penelitian dibagi menjadi dua kategori, yaitu manfaat teoritis dan manfaat praktis.

1.4.1 Manfaat Secara Teoritis

1. Memberikan sumbangan pemikiran khususnya dalam perkembangan ilmu dibidang hukum.
2. Menambah literatur yang dapat dijadikan sebagai data sekunder dan referensi untuk penelitian selanjutnya.

1.4.2 Manfaat Secara Praktisi

1. Bagi peneliti, yaitu untuk menambah wawasan dan pengetahuan penulis mengenai Hak Siar.

2. Bagi para penentu dan pembuat peraturan, diharapkan penelitian ini dapat dijadikan salah satu masukan dalam pembuatan kebijakan di bidang Hak Siar.

1.5.Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan yang penulis paparkan dibawah ini guna memberikan suatu gambaran secara garis besar mengenai keseluruhan isi tesis yang ditulis, hal ini mempermudah pembahasan Penulis Adapun sistematika penulisan secara garis besar ialah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Bab I dijelaskan secara garis besar pokok permasalahan bahasan tesis yang akan ditulis. Bab ini dijelaskan Latar Belakang Masalah, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, dan Sistematika Penulisan.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Bab II akan menjelaskan landasan berdasarkan teori dan konseptual yang akan ditelaah dalam penelitian. Landasan teori dan konseptual yang akan dikaji adalah terkait Hak Siar, Hak Cipta dan Film.

BAB III METODOLOGI PENELITIAN

Bab III memuat metode yang penulis gunakan dalam penelitian yang terdiri dari jenis penelitian, jenis data, cara perolehan data, jenis pendekatan, serta analisis data.

BAB IV PEMBAHASAN DAN ANALISA

Bab IV akan menguraikan jawaban atas permasalahan yang ada berdasarkan hasil penelitian dan perolehan informasi dan dalam penelitian ini akan menjawab bagaimana Perlindungan Hukum Hak Siar Film di Indonesia.

BAB V PENUTUP

Bab V akan memuat kesimpulan yaitu rangkuman jawaban atas permasalahan berdasarkan hasil penelitian dan analisis permasalahan serta saran yang memuat rekomendasi penulis.