

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Seiring berjalannya waktu, era digitalisasi saat ini mengalami kemajuan pesat seiring perkembangan zaman. Alat teknologi mudah ditemukan di semua tempat dan hampir semua tindakan yang dilakukan oleh manusia setiap hari seperti pendidikan, ekonomi, budaya, sosial, dan politik selalu melibatkan teknologi untuk menjalankan kegiatan-kegiatannya. Era digitalisasi memiliki dua suku kata yaitu “era” dan “digitalisasi” pengertian dari “era” sendiri yaitu istilah untuk menggambarkan suatu periode atau waktu yang meliputi suatu zaman, dekade atau abad tertentu. Sementara itu, “digitalisasi” menurut Sukmana Erwin, digitalisasi adalah metode yang melibatkan pengembangan media cetak, suara dan video ke dalam struktur yang lebih maju. Proses ini memerlukan perlengkapan seperti PC, administrator media sumber, *scanner* dan pemrograman pendukung.<sup>1</sup> Di dalam era digitalisasi, teknologi komputer dan internet memiliki peran yang penting dalam menjalani kehidupan sehari-hari. Penggunaan perangkat elektronik seperti *smartphone*, komputer dan tablet memungkinkan akses berbagai aplikasi, layanan, dan konten digital. Secara lebih luas bisa dijelaskan bahwa era digital melibatkan perubahan cara berbisnis dan berinteraksi kepada konsumen yang menyebabkan munculnya *e-commerce* dan pemasaran digital hal tersebut telah mengubah cara perusahaan beroperasi.

---

<sup>1</sup> Ena Sukmana, “Digitalisasi Pustaka”. [https://www.researchgate.net/profile/Ena-Sukmana/publication/236965703\\_DIGITALISASI\\_PUSTAKA](https://www.researchgate.net/profile/Ena-Sukmana/publication/236965703_DIGITALISASI_PUSTAKA), diakses pada 21 Agustus 2023

Selain itu, penggunaan teknologi digital juga berdampak terhadap berbagai sektor seperti sektor pendidikan, hiburan, kesehatan, dan komunikasi. Ini termasuk penggunaan media digital, konten digital seperti film dan musik, serta perkembangan teknologi seperti kecerdasan buatan. Di dalam era digital terdapat beberapa dampak positif yang ditimbulkan yaitu seperti antara lain:<sup>2</sup>

1. Memudahkan komunikasi dengan banyak orang;
2. Membantu memudahkan transaksi dengan cara menggunakan dompet digital;
3. Memudahkan akses untuk mendapat informasi dan menyebarkannya;
4. Memberikan hiburan melalui sosial media seperti instagram, youtube, twitter , *game* online, dan lainnya.

Namun di era digital juga menimbulkan dampak-dampak negatif seperti antara lain :<sup>3</sup>

1. Menurunnya ketersediaan terhadap pekerjaan karena tergesernya Sumber Daya Manusia (SDM) oleh inovasi yang terkomputerisasi;
2. Maraknya data-data yang tidak sesuai realita atau kenyataan yang ada (*Hoax*);
3. Munculnya penipuan digital yang mengatasnamakan orang lain (*Cybercrime*);
4. Terdapat pelanggaran Hak Cipta atau Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

---

<sup>2</sup> Rizky Amalia, "13 Dampak Positif Perkembangan Era Digital bagi Kehidupan Manusia". <https://kids.grid.id/read/473744680/13-dampak-positif-perkembangan-era-digital-bagi-kehidupanmanusia?page=all>, diakses pada 30 Maret 2023

<sup>3</sup> Klobility, "Dampak Negatif di Era Digital". <https://www.klobility.id/post/dampak-dan-peluang-era-digital>, diakses pada 21 Agustus 2023

Teknologi merupakan penerapan dari pengetahuan ilmiah yang bertujuan praktis dalam kehidupan manusia ataupun pada perubahan bahkan memanipulasi proses yang terjadi.<sup>4</sup> Semakin berkembangnya revolusi teknologi, maka semakin menunjukkan kecanggihan disetiap lini kehidupan, dalam hal fenomena ini tuntutan *smart technology* tentunya mengharapakan lahirnya inovasi baru dari SDM untuk dapat menambah nilai atas percepatan yang terjadi.<sup>5</sup> Akibat dari perkembangan teknologi informasi, masyarakat telah menjalani hidup yang lebih kreatif. Tidak dapat dipungkiri bahwa televisi merupakan salah satu dari sedikit media yang memberikan akses kepada masyarakat selama 24 jam sehari guna memberikan hiburan.

Di era digital sekarang ini, penggunaan internet dan media sosial sudah menjadi hal yang lumrah dan dilakukan secara konsisten. Sebenarnya internet mempunyai beberapa kemampuan yaitu salah satunya adalah hiburan. Banyak sekali masyarakat Indonesia yang menghabiskan waktu luangnya dengan menonton film favorit bersama teman-temannya, terkadang bersama keluarga atau bahkan sendirian di *platform* digital.<sup>6</sup> Setiap acara yang ditayangkan selalu diisi dengan unsur hiburan. Tak hanya melodrama, promosi bahkan pemberitaan pun tak lepas dari unsur hiburan. Bagaimana berita kesesatan (kriminal) dan misterius menjadi salah satu acara di berbagai saluran TV yang mampu memikat

---

<sup>4</sup> Rezha Aditya, "Pengertian Teknologi Menurut Para Ahli, Ketahui Manfaat dan Jenis-Jenisnya". <https://www.bola.com/ragam/read/5058501/pengertian-teknologi-menurut-para-ahli-ketahui-manfaat-dan-jenis-jenisnya>, diakses pada 21 Agustus 2023

<sup>5</sup> Mulyana., S., *Pengembangan Inovasi Dan Teknologi Di Era Industri 4.0: Konsep Dan Penerapan*. (Makassar : CV Tohar Media, 2020) hal. 27

<sup>6</sup> Diego Ibrahim Barbarosa dan Ida Ayu Sukihana, Peran Kemkominfo Terkait Pembajakan Film Pada Situs Streaming Film Ilegal, *E-Journal ilmu hukum Kertha Desa*, Vol 9, No. 7 (2021), hal. 67

pemirsa untuk tetap berada di depan layar TV, inovasi multimedia berkembang dengan seiring kebutuhan manusia akan sesuatu yang lebih santai (hiburan) dan seiring dengan perkembangannya, multimedia digunakan tidak hanya sebagai media hiburan tetapi juga terutama dalam dunia pendidikan dan bisnis. Dalam dunia pendidikan, multimedia tidak hanya digunakan dalam pembelajaran, namun juga sebagai bahan ajar dan media saja. Dalam industri multimedia, dapat berfungsi sebagai kios informasi perusahaan, periklanan, bahkan pelatihan.<sup>7</sup> Teknologi multimedia juga digunakan dalam bidang hiburan seperti film, musik, dan *game*. Contohnya adalah film dengan efek visual yang memukau, *game* dengan grafik yang realistis, atau konser musik dengan penggunaan teknologi tata cahaya dan suara yang canggih.<sup>8</sup>

Film sendiri memiliki pengertian sebagai sebuah karya *sinematografi* yang berupa benda bergerak sedangkan industri perfilman merupakan sektor ekonomi yang berkaitan dengan produksi, promosi, dan penayangan film. Industri perfilman ini melibatkan berbagai kegiatan mulai dari produksi film, distribusi di bioskop dan *platform* digital, pemasaran, hingga penjualan hak tayang ke berbagai media. Industri perfilman melibatkan beberapa individu dan entitas yang bekerja sama untuk menghasilkan karya film antara lain seperti :<sup>9</sup>

1. Pembuatan film (sutradara, produser, penulis skenario);
2. Koordinator kamera;

---

<sup>7</sup> Heru Kartika Candra, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Banjarmasin, 2019) Hal 67

<sup>8</sup> Khairunnisa, "Multimedia (Teori Dan Aplikasi Dalam Dunia Pendidikan)", <https://obsesi.or.id/index.php/obsesi/article/view/3198> diakses pada 21 Agustus 2023 hal. 2

<sup>9</sup> Idola Peridni Putri, Reni Nuraeni, Maylanny Christin, dan Mohamad Syahriar Sugandi, "Industri Film Indonesia Sebagai Bagian dari Industri Kreatif Indonesia", Vol. 3, No. 1 (2017) hal. 25

3. Pemimpin kreatif;
4. Penata musik;
5. Editor;
6. Penghibur dan ahli suara;
7. Pemain (Aktor dan Aktris).

Film memiliki karakteristik audio visual, adapun unsur tersebut memiliki kategori dalam dua bidang yaitu unsur naratif dan unsur sinematik. Kedua komponen ini adalah bersifat melekat karena berfungsi untuk menghasilkan karya yang dapat dinikmati estetikanya oleh khalayak. Unsur sinematik dalam film terdiri atas *mise en scene*, *sinematografi*, penyuntingan dan audio. *Mise en Scene* sendiri memiliki empat unsur: desain set, pencahayaan, tata rias, dan akting.<sup>10</sup> Selain itu, perusahaan produksi film, studio film, distributor, pemilik bioskop, dan lembaga penyiaran juga berperan penting dalam industri perfilman. Perkembangan digitalisasi dan internet mempengaruhi hampir semua aspek industri perfilman, baik dalam hal produksi, penayangan, maupun konsumsi konten film. Film-film dahulu ditonton melalui Layar tancap, lalu *Video Home System* (VHS) lalu beralih ke *Video Compact Disc* (VCD) lalu beralih lagi ke *Digital Versatile Disk* (DVD) dan sekarang film dapat ditonton melalui *streaming*.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Firdaus Azward Eryad, *Semiotika Komunikasi Dalam Perspektif Charles Sanders Peirce*, (Semarang: Mitra Cendekiawan Media, 2022), hal 37

<sup>11</sup> Kaskus, "Cara Orang Menonton Film Dari Masa ke Masa, Dari Layar Tancap Sampai Streaming" <https://www.kaskus.co.id/thread/5c32362912e257666f8b4578/cara-orang-menonton-film-dari-masa-ke-masa-dari-layar-tancap-sampai-streaming> diakses pada 15 agustus 2023

Industri perfilman memiliki peran yang penting dalam budaya dan hiburan masyarakat, serta sebagai industri yang memberikan komitmen penting terhadap pembangunan ekonomi suatu negara. Industri ini menciptakan lapangan kerja sebagian individu, sehingga menghasilkan upah melalui penjualan tiket bioskop, hak tayang, dan penjualan produk terkait film. Perkembangan teknologi saat ini memberikan dampak positif bagi masyarakat, termasuk dunia perfilman, dengan semakin mudahnya mengakses *website streaming* film di *website* resmi seperti Netflix, Amazon, BBC, Viu dan lain-lain.<sup>12</sup> Namun perkembangan teknologi di divisi perfilman tidak hanya memberikan dampak positif saja, namun juga menimbulkan dampak negatif, seperti adanya peniruan film oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab yang merugikan bagi Pencipta atau pemegang hak. Pembajakan film yaitu tindakan ilegal menyalin, merekam film dari bioskop, menggunakan film tanpa izin Pencipta, dan mendistribusikannya kedalam *website* atau aplikasi seperti *website* Rebahin, IndXXI, LayarKaca21, Multiplex21 dan masih banyak lainnya.<sup>13</sup> Hal ini tidak boleh dibiarkan terjadi karena pembajakan sangat merugikan industri perfilman. Hal ini termasuk salah pelanggaran Hak Cipta. Karena industri perfilman menjadi wadah bagi ekspresi kreativitas manusia, ketentuan hukum terhadap pelaku pembajakan film tanpa persetujuan pemilik Hak Cipta, untuk itu hal tersebut dilakukan oleh pemilik atau pemegang Hak Cipta. Kewenangan yang dapat dikaitkan adalah berupa

---

<sup>12</sup> Giugut Hari Pamungkas, CNBC Indonesia, "14 Situs Nonton Film Online Legal Terbaru, Bye IndoXXI & LK21" <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220429173308-37-336115/14-situs-nonton-film-online-legal-terbaru-bye-indoxxi-lk21> diakses pada 29 april 2022

<sup>13</sup> Tim Redaksi, "25 Situs Nonton Film Online Gratis, Link Terbaru Oktober 2023" <https://telset.id/ngehits/situs-nonton-film-online/> diakses pada 19 Oktober 2023

sanksi pidana yang pada umumnya dikenakan pada kegiatan pemalsuan yang sangat serius.

Dalam situasi ini, manusia dapat membuat sesuatu dengan menggunakan pemikiran dan kreativitas yang dimilikinya sehingga menghasilkan bentuk hasil karya, desain, seni dan penemuan-penemuan lain yang bisa disebut kecerdasan atau intelektualitas. Intelektualitas merupakan kemampuan seseorang dalam menalar, memecahkan masalah secara sistematis dan logis dan berpikir.<sup>14</sup> Secara umum untuk membuat suatu karya manusia membutuhkan kreativitas, tenaga, dan waktu sehingga suatu karya tersebut merupakan hal yang sangat penting bagi sang Penciptanya, sehingga Pencipta tidak ingin hasil karyanya tersebut dijiplak atau diakui oleh pihak lain. Hal ini termasuk pelanggaran Hak Cipta yang terima ke dalam perlindungan hukum didapatkan oleh Pencipta karya dengan itu perlindungan HKI atau disebut juga HKI. HKI merupakan hak yang lahir dari hasil kreativitas seseorang. pendapat para ahli seperti Rizkia dan Fardiansyah, mengatakan bahwa HKI adalah sesuatu yang muncul dari akibat suatu pola pikir yang menghasilkan suatu produk yang bermanfaat bagi masyarakat yang direncanakan untuk mendapatkan jaminan sah atas inovasi berlisensi yang dimiliki oleh individu, kelompok atau suatu perusahaan.<sup>15</sup> Hal yang sebanding ini bisa dikatakan hal yang bersifat ekonomis maupun sosial.

---

<sup>14</sup> Tim Humas (2023), "Cara Meningkatkan Intelektualitas yang Rendah" <https://an-nur.ac.id/cara-meningkatkan-intelektualitas-yang-rendah/#:~:text=Intelektualitas%20adalah%20kemampuan%20seseorang%20dalam,maupun%20dalam%20kehidupan%20sehari%20Dhari>. Diakses pada 15 agustus 2023

<sup>15</sup> Nanda Dwi Rizkia dan Hardi Fardiansyah *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022) hal 14 - 15

Aspek HKI di Indonesia telah ada sejak tahun 1840-an. Pada saat itu pemerintah Kolonial Belanda membuat Undang-Undang pertama tentang perlindungan HKI pada tahun 1844. Dan saat pemerintahan Jepang di tahun 1942-1945 Undang-Undang HKI disaat Indonesia Undang-Undang HKI tetap berlaku selama tidak menentang Undang-Undang Dasar 1945. Mulai saat itu Undang-Undang HKI terus berkembang sampai saat ini dan mengikuti arus perkembangan zaman.<sup>16</sup> HKI terbagi menjadi dua bagian, yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. Seni, sastra dan ilmu pengetahuan termasuk kedalam Hak Cipta. Sedangkan yang termasuk kedalam hak kekayaan industri yaitu<sup>17</sup>

1. Paten (*Patent*);
2. Merek (*Trademark*);
3. Desain Industri (*Industrial design*);
4. Desain tata letak sirkuit terpadu (*Layout design of integrated circuit*);
5. Rahasia dagang (*Trade secret*).

Berbicara mengenai perfilman, film/*sinematografi* adalah ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta sebagaimana yang diatur dalam Pasal 40 angka (1) huruf m. Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta untuk selanjutnya disebut UUHC. Hak Cipta merupakan perlindungan hukum yang diberikan khusus untuk pemegang hak atau Pencipta atas karya-karya kreatif dan intelektual sehingga Hak Cipta ini memberikan Hak Eksklusif kepada pemegang

---

<sup>16</sup> Afrilliyanna Purba, *et.all*, *TRIPs-WTO dan Hukum HKI Indonesia, Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia*, (Jakarta: PT Rineka Cipta, 2015), hal 195

<sup>17</sup> Kemenkumham, "Paduan Kekayaan Intelektual". <https://jambi.kemenkumham.go.id/layanan-publik/pelayanan-hukum-umum/panduan-kekayaan-intelektual> , diakses pada 2 juni 2023

hak untuk mengendalikan karya tersebut. Dalam UUHC Pasal 1 angka 1 yang berbunyi: “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.”

Sedangkan Menurut Patricia Loughlan dalam Muhammadiyah, Hak Cipta adalah suatu jenis kepemilikan yang memberikan kepada Pencipta atau pemegang hak berupa Hak Eksklusif tertentu untuk mengarahkan pemanfaatan suatu ciptaan karya intelektual, misalnya perwujudan yang ditentukan dalam golongan Hak Cipta, yaitu kesastraan, drama, musik, dan juga karya seni seperti rekaman radio, audio, film serta karya tulis.<sup>18</sup> Sejarah mengenai Hak Cipta di Indonesia sejak saat zaman Hindia Belanda. Pada tahun 1982 UUHC yang berlaku di zaman Hindia Belanda adanya perubahan Undang-Undang yang baru yaitu Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta. Tetapi dengan berjalannya waktu perkembangan ekonomi Indonesia dan ekonomi nasional berkembang dengan pesat sehingga UUHC harus terus ditingkatkan agar selalu mengikuti perkembangan zaman. Revisi UUHC yang pertama kalinya terjadi pada tahun 1987, Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 diganti dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1987. Lalu di tahun 1997 kembali terjadi perubahan menjadi Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997. Selanjutnya pada tahun 2002 adanya pergantian UUHC, yang sebelumnya Undang-undang Nomor 12 Tahun

---

<sup>18</sup> R.M. El Muhammadiyah, B. Santoso, dan I. Irawati “Analisa Yuridis Terhadap Pengalifungsian Karya Arsitektur Bangunan Kolonial Sebagai Cagar Budaya di kota Semarang Di Tinjau Dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014”, Diponegoro law Journal, Vol.11, No.2 April 2022 <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/dlr/article/view/33376>, hal.9

1997 diubah menjadi Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Perubahan selanjutnya yaitu dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 menjadi UUHC yang berlaku sampai saat ini dan belum ada perubahan lebih lanjut.

Hak Cipta dimaksudkan untuk melindungi keberlangsungan karya Pencipta atau pemegang hak dan mencegah orang lain menjiplak atau menggunakan karya pembuat atau pemegang hak. Jika karya yang dibuat oleh Pencipta atau pemegang hak disalahgunakan, tentu akan mengakibatkan terkikisnya motivasi para Pencipta untuk terus berkembang dan berkarya kedepannya. Tetapi Hak Cipta dapat dialihkan kepada pihak lain melalui hibah, warisan, perjanjian tertulis atau lainnya, sebagaimana diizinkan oleh hukum. Oleh karena itu terdapat dua pihak yaitu Pencipta dan pemegang hak, dalam UUHC Pasal 1 angka 2 dijelaskan sebagai berikut: “Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.” Sedangkan pemegang Hak Cipta di dalam UUHC Pasal 1 angka 4 yaitu : “Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.”

Dalam upaya melindungi Hak Cipta dalam industri perfilman yang di era digitalisasi, terdapat tantangan yang perlu diatasi. Pelanggaran Hak Cipta seperti pembajakan dan pengedaran ilegal film secara digital, menjadi ancaman serius bagi keberlangsungan industri perfilman. Seperti halnya dari tahun 2020-2023

terdapat beberapa kejadian pelanggaran Hak Cipta film, yaitu film yang berjudul:

1. Kasus pembajakan film dimana pelaku mengunggah film yang berjudul “Keluarga Cemara” dan diunggah melalui website ilegal bernama DUNIAFILM21<sup>19</sup>
2. Kasus pembajakan film yang dibintangi oleh artis bernama Fuji yang berjudul “Bukan Cinderella” dan diunggah melalui aplikasi TikTok<sup>20</sup>
3. Kasus pembajakan film yang berjudul “Layangan Putus” dibajak karena ulah orang dalam<sup>21</sup>
4. Seorang Jefri Nichol memerani film yang berjudul “Jakarta Vs Everybody” geram dikarenakan filmnya ditemui dalam website ilegal<sup>22</sup>
5. Pembajakan film yang berjudul “Dilan 1990” dibajak melalui DVD<sup>23</sup>
6. Kasus pembajakan film yang berjudul “Imperfect” yang diunggah melalui aplikasi TikTok<sup>24</sup>

---

<sup>19</sup> Gresni Plasmanto, “Menelusuri Perjalanan Kasus Pembajakan Film Keluarga Cemara”, <https://www.liputan6.com/regional/read/4548469/menelusuri-perjalanan-kasus-pembajakan-film-keluarga-cemara>, diakses pada 22 Agustus 2023

<sup>20</sup> Wayan Diananto, “Film Bukan Cinderella yang Dibintangi Fuji Dibajak, Pengacara Sebut Produser Tekor Rp 2 Miliar”, <https://www.liputan6.com/showbiz/read/5035089/film-bukan-cinderella-yang-dibintangi-fuji-dibajak-pengacara-sebut-produser-tekor-rp-2-miliar>, diakses pada 22 Agustus 2023

<sup>21</sup> CNN Indonesia, “Layangan Putus Dibajak, Manoj Punjabi Tuding Ulah Orang Dalam”, <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20220223124448-220-762914/layangan-putus-dibajak-manoj-punjabi-tuding-ulah-orang-dalam>, diakses pada 22 Agustus 2023

<sup>22</sup> Yazir Farouk, “Film Jakarta Vs Everybody Dibajak, Jefri Nichol Geram: Please Nonton di Platform Legal!”, <https://www.suara.com/entertainment/2022/04/15/095036/film-jakarta-vs-everybody-dibajak-jefri-nichol-geram-please-nonton-di-platform-legal>, diakses pada 22 Agustus 2023

<sup>23</sup> Kr Jogja, “Film Dilan 1990 Dibajak, Produser Tempuh Jalur Hukum”, <https://www.krjogja.com/musik/1242590431/film-dilan-1990-dibajak-produser-tempuh-jalur-hukum>, diakses pada 22 Agustus 2023

<sup>24</sup> Istiqomah Hayati, “Imperfect the Series Dibajak, Ernest Prakarsa Ungkap Kekesalan pada TikTok”, <https://seleb.tempo.co/read/1433180/imperfect-the-series-dibajak-ernest-prakarsa-ungkap-kekesalan-pada-tiktok>, diakses pada 22 Agustus 2023

7. Kasus pembajakan film yang berjudul “Story of Kale” yang diunggah melalui website ilegal bernama Bioskoponline<sup>25</sup>
8. Kasus pembajakan film yang berjudul “Mencuri Raden Saleh”<sup>26</sup>

Salah satu contoh pembajakan film Indonesia yang akan kita bahas yaitu film yang berjudul “Mencuri Raden Saleh” dimana pelaku merekam film tersebut dari menit awal sampai akhir langsung dari bioskop. Apabila terjadi pembajakan seperti ini ratusan pekerja dan aktor yang membuat karya tersebut merasa kecewa dan dirugikan. Pemilik Karya film “Mencuri Raden Saleh” melaporkan pelaku pembajakan film dengan Pasal 9 angka 3 UUHC yang berbunyi: “Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan”.

Pasal 113 yang berbunyi: <sup>27</sup>

1. “Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran Hak Ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 100.000.000 (seratus juta rupiah);
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran Hak Ekonomi Pencipta

---

<sup>25</sup> Irana, “story of Kale Dibajak, Angga Sasongko Janjikan Pembalasan”, <https://mediaindonesia.com/weekend/356001/story-of-kale-dibajak-angga-sasongko-janjikan-pembalasan>, diakses pada 22 Agustus 2023

<sup>26</sup> Kompas, “Film “mencuri Raden Saleh” Diduga Dibajak, Visinema Pictures Melapor ke Polda Metro Jaya”, <https://megapolitan.kompas.com/read/2022/09/21/21440111/film-mencuri-raden-saleh-diduga-dibajak-visinema-pictures-melapor-ke>, diakses pada 22 Agustus 2023

<sup>27</sup> Sunu Dyantoro, “Pembajakan Film Mencuri Raden Saleh oleh Beberapa Situs Dilaporkan ke Polda Metro”, <https://metro.tempo.co/amp/1636973/pembajakan-film-mencuri-raden-saleh-oleh-beberapa-situs-dilaporkan-ke-polda-metro/>, diakses pada 21 September 2022

sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah);

3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran Hak Ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah);
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).”

Oleh karena itu, penulis ingin meneliti lebih lanjut tentang permasalahan diatas dan menyusun skripsi yang berjudul: **“PERLINDUNGAN HUKUM PEMEGANG HAK CIPTA ATAS PEMBAJAKAN FILM “MENCURI RADEN SALEH” DI ERA DIGITAL”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Rumusan masalah dalam penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Bagaimana implementasi perlindungan hukum pemegang Hak Cipta film “Mencuri Raden Saleh” di era digital?
2. Bagaimana sanksi hukum yang didapatkan bagi pelaku atau oknum yang melakukan pembajakan film di era digital?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Mengetahui implementasi perlindungan hukum yang didapatkan oleh pemegang Hak Cipta film “Mencuri Raden Saleh” di era digital.
2. Mengetahui dan menganalisis tentang bentuk sanksi hukum yang didapatkan bagi pelaku atau oknum yang melakukan pembajakan film di era digital

## **1.4 Manfaat Penelitian**

Terdapat dua manfaat yang diharapkan dalam penelitian ini yaitu secara teoritis maupun praktis, yaitu sebagai berikut:

### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Dari penulisan ini terdapat beberapa manfaat teoritis yaitu antara lain :

- a. Dapat memberikan kontribusi berharga bagi jurusan dalam melakukan penelitian tentang efektivitas perlindungan hukum Hak Cipta terkait industri perfilman;
- b. Melalui penelitian ini diharapkan menjadi referensi pada penelitian HKI dan Hak Cipta lainnya.

#### 1.4.2 Manfaat Praktis

Dari penulisan ini terdapat beberapa manfaat praktis yaitu antara lain :

- a. Melalui penelitian ini diharapkan mendorong inovasi dalam pengembangan teknologi yang dapat meningkatkan perlindungan Hak Cipta dalam industri perfilman di era digital;
- b. Melalui penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan kesadaran masyarakat tentang pentingnya menghormati Hak Cipta orang lain.

#### 1.5 Sistematika Penulisan

Untuk mempermudah pembaca mengetahui setiap isi bab dalam penulisan penelitian ini, penulis memberikan sistematika penulisan yang terdiri dari 5 (lima) bab, yaitu sebagai berikut

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Bab I pendahuluan berisi tentang latar belakang dari permasalahan yang akan diambil, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

##### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Bab ini terdapat tinjauan teori dan tinjauan konseptual. Tinjauan teori menjabarkan teori yang digunakan untuk menganalisis permasalahan dan tinjauan konseptual yang berisi tinjauan aspek hukum yang digunakan untuk menganalisis permasalahan.

##### **BAB III METODOLOGI PENELITIAN**

Bab ini terdiri dari jenis penelitian, jenis data, cara perolehan data, pendekatan dan analisis data.

#### **BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS**

Bab ini terdapat inti dari penulisan yang diambil, yaitu jawaban atas rumusan masalah dan berupa analisis dari penulis.

#### **BAB V KESIMPULAN DAN SARAN**

Bab ini terdiri dari kesimpulan dari hasil penelitian dan analisis yang diuraikan pada bab sebelumnya, serta saran yang ditulis oleh penulis terkait permasalahan yang dikaji pada penelitian ini.

