

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Pada masa sekarang, perkembangan teknologi yang begitu pesat telah menjadi salah satu kebutuhan utama dalam kehidupan sehari-hari, memungkinkan setiap orang merasakan kemajuan yang terus berkembang. Namun, di balik pesatnya kemajuan teknologi tersebut, tidak dapat disangkal bahwa hal ini juga dapat menimbulkan dampak negatif terhadap perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) awalnya diatur melalui Konvensi Paris (1883) yang dirumuskan di Jenewa. Setelah itu, Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) membentuk *World Intellectual Property Organization* (WIPO), diikuti dengan adanya ketentuan dalam TRIPS Agreement yang menjadi bagian dari *World Trade Organization* (WTO).

Sebagai anggota WTO, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994, Indonesia memiliki kewajiban yuridis untuk menyelaraskan sistem hukum HKI-nya dengan standar yang ditetapkan oleh WTO-TRIPS. Dalam rangka memenuhi kebijakan tersebut, Indonesia telah melakukan perubahan terhadap tiga paket undang-undang terkait HKI.

Perubahan ini bertujuan untuk memperbaiki sejumlah ketentuan yang dinilai belum memberikan perlindungan hukum yang memadai bagi pemilik hak. Secara umum, HKI terbagi menjadi hak cipta (*copyright*) dan hak milik industri (*industrial property rights*). Hak cipta mencakup karya-karya ciptaan beserta hak-

hak terkait, sementara hak milik industri mencakup paten, merek dagang, dan sebagainya.<sup>1</sup>

Hak cipta adalah salah satu bagian objek dari kekayaan intelektual. Menurut Undang-undang Hak Cipta No.28 tahun 2014, “Hak Cipta adalah hak istimewa yang secara otomatis diberikan kepada pencipta setelah karya tertentu dibuat dalam bentuk yang nyata, dengan mempertimbangkan batasan yang telah ditetapkan oleh hukum”.

Hak istimewa ini menegaskan bahwa hanya pencipta yang berhak untuk melakukan atau memberikan izin kepada pihak lain untuk melakukan aktivitas seperti menyalin, menyebarkan, atau mempublikasikan karya tersebut. Ini didasarkan pada pertimbangan ekonomi atau komersial yang berkaitan dengan keuntungan yang didapatkan atau dirasakan dari hasil karya pencipta yang dilindungi tersebut. Hak atas hasil cipta dilindungi ketika suatu karya memiliki bentuk nyata (ekspresi) serta keaslian yang terjamin, bukan hasil tiruan dari karya orang lain.

David I. Bainbridge mendefinisikan “Kekayaan Intelektual (Intellectual Property) sebagai hak yang berhubungan dengan hasil dari suatu produk kreatif yang dihasilkan dari daya kreativitas individu”. Hak ini bertujuan untuk menunjang kehidupan individu tersebut, karena produk kreatif yang dihasilkan memiliki nilai ekonomi.<sup>2</sup> Produk tersebut tidak hanya memiliki nilai ekonomi, tetapi juga

---

<sup>1</sup> Muhamad Djumhana, R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual Sejarah Teori dan Prakteknya di Indonesia*, (Citra Aditya Bakti, Bandung, 2003), hal.52

<sup>2</sup> Rahmi Jened Parinduri Nasution, *Interface Hukum Kekayaan Intelektual dan Hukum Persaingan (Pengalahgunaan HKI)*, (Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2013), hal.73

diwujudkan dalam bentuk konkret yang dapat ditemukan dalam lingkup ilmu pengetahuan dan teknologi.

Bainbridge melihat bahwa kekayaan intelektual merupakan produk dari upaya dan kerja keras individu yang dituangkan dalam bentuk karya kreatif. Dengan demikian, hak kekayaan intelektual diakui sebagai bentuk perlindungan hukum bagi hasil karya tersebut. Perlindungan ini memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengendalikan, mendistribusikan, atau mengeksploitasi karyanya, sehingga dapat memberikan manfaat ekonomi dan memperkuat nilai kreatif di masyarakat.

Definisi yang dikemukakan Bainbridge ini sejalan dengan konsep hak kekayaan intelektual dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia, yang melindungi segala hasil karya yang memiliki nilai ekonomi dan mengakui hak eksklusif kepada pencipta atau pemilik karya tersebut. Definisi tersebut menggambarkan bahwa tujuan eksistensi kekayaan intelektual adalah untuk memberikan penghargaan atas intelektualitas manusia. Karya-karya yang dihasilkan oleh manusia perlu dilihat sebagai hasil pemikiran kreatif yang bernilai, memberikan manfaat ekonomi, dan pantas untuk mendapatkan perlindungan serta apresiasi.<sup>3</sup>

Kekayaan intelektual (KI) lahir dari hasil pemikiran yang mendorong terciptanya beragam inovasi yang bermanfaat bagi kehidupan manusia. Dengan demikian, KI dapat disimpulkan sebagai hak hukum yang melindungi karya kreatif yang memiliki nilai ekonomi, di mana karya tersebut bersumber dari kreativitas

---

<sup>3</sup> World Intellectual Property Organization, "Inside WIPO", <https://www.wipo.int/about-wipo/en/>, diakses pada 10 Oktober 2024.

intelektual seorang individu. Produk yang dihasilkan dari kreativitas ini mendapatkan perlindungan di bawah payung hukum KI, yang bertujuan untuk menjaga nilai ekonomi dan eksklusivitas pemanfaatannya bagi pencipta.<sup>4</sup>

Hak atas karya cipta memperoleh perlindungan ketika karya tersebut memiliki bentuk nyata (*expression*) dan keasliannya terjamin, bukan merupakan tiruan dari karya orang lain. Hak cipta diberikan kepada pencipta atas karya dalam bidang sastra, seni, dan ilmu pengetahuan yang telah diwujudkan secara nyata dan memiliki nilai ekonomi. Namun, apabila karya tersebut hanya berupa ide dan belum diwujudkan dalam bentuk yang dapat diakses atau dinikmati oleh orang lain, maka hak cipta tidak berlaku.

Hak cipta mencakup hak eksklusif yang terdiri dari dua aspek utama. Aspek pertama adalah hak yang menghubungkan secara langsung hasil karya dengan penciptanya, yang dikenal sebagai hak moral. Hak moral mencakup hak bagi pencipta untuk mencantumkan namanya pada karyanya, serta hak untuk melakukan perubahan atau pengeditan pada karya tersebut. Hak moral bersifat tidak dapat dialihkan, sehingga hak ini akan selalu melekat pada pencipta sebagai bentuk integritas dirinya.

Aspek kedua adalah hak ekonomi, yang memberikan nilai ekonomi pada hak cipta dan memungkinkan pemanfaatan karya tersebut. Hak ekonomi meliputi hak untuk memperbanyak, mengumumkan, dan mendistribusikan karya cipta, sehingga pencipta dapat memperoleh manfaat finansial dari karya yang dibuatnya.

---

<sup>4</sup> Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*, (Tangerang: Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM, 2013), hal. 3

Hak cipta diberikan kepada pencipta atas karya di bidang sastra, seni, dan ilmu pengetahuan yang sudah diwujudkan dalam bentuk fisik dan memiliki nilai ekonomi. Perlindungan hak cipta bertujuan untuk melindungi pencipta berdasarkan dorongan dan kapabilitasnya. Dalam menciptakan suatu karya yang memiliki bentuk khas yang dapat dilihat, didengar, atau dibaca, serta menunjukkan keasliannya.

Perkembangan teknologi dan informasi yang pesat telah mengubah pola hidup dan perilaku masyarakat. Internet, sebagai salah satu hasil dari kemajuan tersebut, memainkan peran penting dalam kehidupan masyarakat global. Keberadaan internet menjadikan dunia seolah tanpa batas, menciptakan sebuah ruang baru yang disebut *cyberspace*. Ruang ini telah mengalihkan berbagai aktivitas masyarakat yang sebelumnya dilakukan di dunia nyata menjadi dalam bentuk *virtual*. Salah satu kegiatan yang kini bisa dilakukan secara *online* adalah menonton pertandingan sepak bola melalui situs layanan *streaming*.

Layanan *streaming online* menyediakan akses bagi pengguna untuk menikmati pertandingan sepak bola secara langsung dari mana saja dan kapan saja, hanya dengan perangkat yang terhubung ke internet. Hal ini tentu memberi kemudahan dan fleksibilitas bagi masyarakat, terutama para penggemar sepak bola yang ingin menyaksikan tim favorit mereka berlaga tanpa harus datang langsung ke stadion atau bergantung pada televisi tradisional. Namun, di balik kemudahan yang ditawarkan oleh layanan *streaming*, muncul tantangan baru berupa pelanggaran hak cipta.

Banyak pihak tidak bertanggung jawab yang menyediakan situs *streaming* ilegal, yang menawarkan akses gratis atau lebih murah dibandingkan layanan resmi. Situs *streaming* ilegal ini memanfaatkan rekaman siaran yang dilindungi hak cipta tanpa izin dari pemiliknya, keberadaan situs-situs ini menyebabkan kerugian besar bagi pemilik hak cipta dan penyedia layanan resmi, yang telah mengeluarkan biaya besar untuk memperoleh hak siar. Akses kepada situs *streaming* ilegal juga menimbulkan risiko keamanan bagi pengguna, seperti ancaman *malware* dan pencurian data pribadi, meskipun tindakan ini jelas melanggar hukum, masih banyak masyarakat yang memanfaatkan situs *streaming* ilegal karena kurangnya pemahaman akan implikasi Hukum, atau karena tidak mengetahui dampak negatifnya bagi industri sepak bola dan hak-hak pemilik cipta.

Kemajuan teknologi yang pesat dan ruang baru bernama *cyberspace* membawa manfaat luar biasa bagi kehidupan manusia, tetapi juga menuntut adanya regulasi yang lebih ketat serta kesadaran hukum dari masyarakat. Regulasi terkait hak cipta dan upaya penegakan hukum terhadap pelanggaran di dunia digital harus terus ditingkatkan untuk melindungi hak-hak kreatif dan mencegah kerugian ekonomi yang ditimbulkan oleh praktik ilegal di ruang maya ini.

Perkembangan teknologi informasi dan internet menciptakan *cyberspace* atau ruang digital, yang mengubah cara manusia beraktivitas dan berinteraksi. Dalam ruang ini, kegiatan yang sebelumnya terbatas pada dunia nyata kini dapat dilakukan secara *virtual*, mulai dari transaksi jual beli, komunikasi, hiburan, hingga akses informasi secara instan. Salah satu contoh signifikan dari pergeseran aktivitas

ini adalah kemampuan masyarakat untuk menonton siaran langsung pertandingan olahraga, termasuk sepak bola, melalui layanan streaming online.

Sebagai makhluk yang dianugerahi akal dan kemampuan berpikir, manusia mampu menciptakan berbagai hal melalui kreativitas dan inovasi untuk memenuhi kebutuhannya. Dari hasil kreasi tersebut, lahirlah sebuah hak yang dikenal sebagai Kekayaan Intelektual<sup>5</sup>. Kekayaan Intelektual adalah hak eksklusif yang diberikan kepada individu atau kelompok atas hasil pemikiran, kreativitas, atau inovasi mereka yang memiliki nilai ekonomi. Bentuknya dapat berupa karya seni, penemuan teknologi, desain, merek dagang, atau hak cipta. Kekayaan intelektual bertujuan untuk melindungi hasil karya tersebut dari penggunaan atau eksploitasi tanpa izin, sekaligus memberikan insentif bagi pencipta untuk terus berkarya.

Seiring dengan kemajuan teknologi dan meningkatnya kualitas jaringan internet, konsumsi media melalui *streaming online* telah menjadi tren global. Layanan ini memungkinkan para penggemar olahraga, khususnya sepak bola, untuk menonton pertandingan kapan saja dan di mana saja, tanpa harus terikat oleh batasan geografis atau waktu tayang yang kaku. Banyak platform streaming resmi, seperti Netflix, Disney+, dan dalam konteks olahraga ESPN, Bein *Sports*, Vidio.com dan Mola TV di Indonesia, yang memberikan akses legal dengan biaya berlangganan yang terjangkau, sekaligus memastikan pemegang hak cipta menerima keuntungan dari karya yang ditayangkan.

---

<sup>5</sup> World Intellectual Property Organization, "Inside WIPO", <https://www.wipo.int/about-wipo/en/>, diakses pada 10 Oktober 2024.

Kemudahan yang ditawarkan oleh layanan ini didorong oleh kebutuhan masyarakat akan fleksibilitas dan kemudahan akses. Pengguna dapat menyaksikan pertandingan langsung dari perangkat mereka, seperti smartphone, laptop, atau tablet, bahkan saat mereka sedang dalam perjalanan. Fleksibilitas ini mencerminkan peran teknologi dalam memenuhi kebutuhan masyarakat modern yang dinamis dan terhubung secara global.

Di balik manfaat besar yang ditawarkan oleh layanan *streaming online*, ada tantangan besar dalam bentuk pelanggaran hak cipta yang kian meningkat. Banyak pihak yang menyediakan situs *streaming* ilegal, yang menyiarkan pertandingan sepak bola tanpa izin resmi dari pemilik hak cipta. Situs-situs ilegal ini melanggar Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang memberikan hak eksklusif kepada pemegang hak cipta untuk mendistribusikan atau menyiarkan ciptaan mereka. Pelanggaran ini dapat menyebabkan kerugian yang signifikan bagi pemilik hak cipta dan penyedia layanan resmi.

Situs *streaming* ilegal sering kali menarik pengguna dengan menawarkan layanan gratis atau jauh lebih murah dibandingkan layanan resmi. Sebagai contoh, pertandingan sepak bola dari liga-liga terkenal seperti Liga Inggris, La Liga, atau Liga *Champions*, yang biasanya membutuhkan biaya berlangganan pada *platform* resmi, sering disiarkan secara ilegal dan gratis melalui situs-situs tertentu. Hal ini menimbulkan dampak negatif bagi industri olahraga dan media penyiaran, yang bergantung pada pendapatan dari hak siar untuk mendanai operasional, pengembangan teknologi, dan pembayaran kepada pemain serta staf.

Perkembangan teknologi internet telah menghadirkan perubahan dramatis dalam cara kita mengonsumsi konten hiburan, termasuk siaran sepak bola. Namun, bersamaan dengan kemudahan akses tersebut, muncul pula tantangan baru bagi pemegang lisensi hak siar sepak bola. Fenomena *streaming online* ilegal telah menjadi masalah serius yang merugikan pemegang lisensi, merusak model bisnis mereka, dan mengancam keberlangsungan industri siaran olahraga. Salah satu contohnya adalah kasus pelanggaran hak cipta terhadap Vidio.com dan Mola *Content & Channels* milik Mola TV, di mana pengelola berbagai situs melakukan pelanggaran hak cipta dengan menayangkan atau menyebarluaskan tautan *streaming* ilegal untuk konten kedua pihak tersebut tanpa adanya perjanjian kerja sama.

Penyelenggaraan situs layanan *streaming* sepak bola ilegal dapat berdampak merugikan bagi berbagai pihak. Meskipun Undang-Undang Hak Cipta telah direvisi untuk mengatur hak cipta secara lebih komprehensif, termasuk mengenai hak pemegang hak cipta dan ketentuan pidana, kenyataannya masih banyak ditemukan pelanggaran hak cipta, seperti penayangan dan penyebarluasan tautan *streaming* ilegal tanpa izin. Oleh karena itu, pelanggaran hak cipta menjadi masalah serius yang perlu mendapatkan perhatian.

Pertumbuhan teknologi internet telah menghadirkan tantangan baru bagi industri siaran sepak bola. Fenomena *streaming online* ilegal telah menjadi ancaman serius bagi pemegang lisensi hak siar sepak bola, yang telah menginvestasikan sumber daya besar untuk mendapatkan hak siar dan menghasilkan konten berkualitas tinggi.

Terdapat dua hal inti dalam bentuk pelanggaran terhadap hak cipta. Pertama yakni sengaja untuk memperbanyak dengan tanpa izin dari pencipta serta mengumumkan streaming tersebut. Selanjutnya yakni secara sengaja menyiarkan, mendistribusikan serta memperjualbelikan ke publik dari hasil penyimpangan dari hak cipta tanpa izin tertulis. Keberadaan situs-situs *streaming* ilegal ini tidak hanya merugikan pemegang hak siar, tetapi juga berdampak negatif pada industri secara keseluruhan.

Salah satu dampak paling langsung dari *streaming* ilegal adalah kerugian yang dialami oleh pemegang hak siar. Ketika pengguna memilih untuk mengakses konten melalui situs ilegal, pemegang lisensi kehilangan pendapatan yang seharusnya diperoleh dari biaya langganan dan iklan. Dengan adanya pelanggaran hak cipta, pemegang lisensi mungkin harus mengurangi investasi dalam produksi konten berkualitas tinggi. Jika pendapatan dari hak siar berkurang, mereka mungkin tidak dapat menghasilkan tayangan yang menarik dan berkualitas. Ini berdampak pada pengalaman pemirsa, yang mungkin akhirnya beralih ke alternatif yang lebih legal namun kurang memuaskan.

Keberadaan *streaming ilegal* dapat menghambat inovasi dalam industri siaran. Pemegang hak siar yang merugi mungkin kurang terdorong untuk menciptakan format baru, layanan interaktif, atau pengalaman menonton yang lebih menarik. Hal ini dapat mengurangi daya tarik olahraga dan mengurangi jumlah pemirsa. Pemegang hak siar yang merugi mungkin lebih memilih untuk mempertahankan model bisnis yang sudah ada alih-alih berinovasi.

Hal ini bisa mengakibatkan stagnasi dalam pengembangan konten, di mana tidak ada kemajuan dalam hal teknologi siaran, format tayangan, atau interaktivitas yang dapat meningkatkan keterlibatan penonton. Misalnya, layanan *streaming* resmi dapat menawarkan fitur seperti statistik langsung, analisis pertandingan yang mendalam, dan tayangan ulang yang lebih cepat. Namun, tanpa pendapatan yang cukup, kemampuan untuk menyediakan fitur-fitur tersebut menjadi terbatas.

Ketika pengalaman menonton menjadi monoton dan tidak menarik, daya tarik olahraga sebagai hiburan pun dapat menurun. Penonton mungkin merasa kurang terlibat dengan pertandingan atau acara olahraga ketika opsi yang lebih interaktif dan menarik tidak tersedia. Dalam jangka panjang, hal ini dapat menyebabkan pengurangan jumlah pemirsa yang setia, yang berujung pada lebih sedikitnya orang yang bersedia membayar untuk layanan resmi. Keterlibatan generasi muda dalam olahraga juga bisa terpengaruh.

Generasi yang tumbuh dengan teknologi digital biasanya mencari pengalaman yang lebih interaktif dan menarik. Jika pemegang hak siar tidak mampu menghadirkan inovasi yang memenuhi ekspektasi ini, mereka berisiko kehilangan perhatian audiens muda yang beralih ke alternatif lain, termasuk media sosial dan platform streaming yang tidak resmi, di mana konten olahraga tersedia secara gratis.

Perlindungan hak cipta bertujuan untuk melindungi pencipta berdasarkan dorongan dan kapabilitasnya. Dalam menciptakan suatu karya yang memiliki bentuk khas yang dapat dilihat, didengar, atau dibaca, serta menunjukkan keasliannya. Perlindungan hukum yang terkait dengan hak cipta tidak hanya berfokus pada pemegang hak cipta, tetapi juga penting bagi penerima lisensi dalam industri

karya siaran. Dalam prakteknya, timbul berbagai permasalahan Hukum terkait hak terkait, termasuk perlindungan hak siar lembaga penyiaran. Sebagai contoh, ketika lembaga penyiaran memperoleh hak siar atas karya cipta seperti film atau acara tertentu melalui perjanjian lisensi, dan kemudian terjadi penggunaan tanpa izin oleh pihak lain, ini merupakan pelanggaran hak cipta dan hak terkait.

Untuk mengatasi tantangan ini, diperlukan upaya kolaboratif antara pemerintah, pemegang hak siar, dan masyarakat. Penegakan hukum yang lebih tegas terhadap situs *streaming* ilegal, serta pendidikan kepada masyarakat mengenai dampak negatif dari mengakses konten ilegal, sangat penting. Selain itu, penyedia layanan *streaming* legal juga harus berinovasi dengan menawarkan model langganan yang lebih terjangkau dan fleksibel untuk menarik pemirsa. Industri siaran sepak bola harus beradaptasi dengan perubahan yang dibawa oleh teknologi, sambil tetap menjaga integritas dan keberlanjutan ekonominya. Dengan pendekatan yang tepat, diharapkan industri siaran dapat berkembang meskipun menghadapi tantangan dari praktik ilegal yang merugikan.

Pemerintah memegang peran yang sangat penting dalam upaya penegakan hukum yang lebih tegas terhadap situs-situs *streaming* ilegal. Langkah-langkah ini tidak hanya mencakup penerapan sanksi yang lebih berat bagi individu atau organisasi yang terlibat dalam pelanggaran hak cipta, tetapi juga meliputi berbagai strategi proaktif lainnya untuk mengatasi masalah ini secara menyeluruh. Sanksi yang lebih berat dapat mencakup denda yang signifikan, hukuman penjara bagi pelanggar, serta pencabutan izin usaha bagi penyedia layanan yang terbukti terlibat dalam kegiatan ilegal.

Salah satu aspek penting dari penegakan hukum yang efektif adalah pendidikan dan kesadaran publik. Pemerintah harus meluncurkan kampanye informasi yang menjelaskan bahaya dan konsekuensi dari mengakses konten ilegal. Dengan meningkatkan kesadaran masyarakat tentang hak cipta dan nilai dari konten legal, diharapkan penonton akan lebih memilih untuk berlangganan layanan resmi daripada mengakses konten ilegal.

Pelanggaran semacam ini dapat dikenai sanksi sesuai dengan peraturan hukum yang berlaku. Pentingnya kepatuhan terhadap hukum hak cipta dan hak terkait, serta penghargaan terhadap hak-hak pemilik hak siar, sangat ditekankan. Sanksi pidana bagi pelanggar hak cipta dirancang untuk memberikan efek jera serta melindungi hak-hak pemilik hak siar. Sanksi ini dapat berupa denda yang signifikan, hukuman penjara, atau kombinasi keduanya, tergantung pada beratnya pelanggaran yang dilakukan. Misalnya, dalam kasus pelanggaran yang melibatkan penggelapan skala besar atau pengulangan pelanggaran, pihak yang bersalah dapat menghadapi hukuman yang lebih berat. Sanksi pidana ini tidak hanya berlaku untuk individu yang melakukan pelanggaran, tetapi juga untuk badan hukum yang terlibat dalam penyebaran konten ilegal.

Kepatuhan terhadap hukum hak cipta dan hak terkait sangat penting untuk menciptakan ekosistem yang sehat bagi industri kreatif. Ketika individu dan entitas menghargai hak pencipta, mereka berkontribusi pada pengembangan dan keberlanjutan industri tersebut. Hak cipta bertujuan untuk melindungi inovasi dan kreativitas, sehingga pelanggaran terhadap Hukum ini berpotensi menghambat kemajuan dan perkembangan industri.

Dengan menghargai hak-hak pemilik hak cipta bukan hanya soal mematuhi Hukum, tetapi juga tentang memberikan pengakuan terhadap upaya dan investasi yang telah dilakukan oleh pemegang hak siar dalam menghasilkan konten berkualitas. Pemilik hak siar telah menghabiskan waktu, sumber daya, dan usaha untuk menciptakan produk yang bermanfaat dan menghibur masyarakat. Oleh karena itu, penghargaan terhadap hak-hak mereka adalah suatu keharusan yang tidak dapat diabaikan. Oleh sebab itu penulis berniat membuat penelitian dalam bentuk skripsi yang dibuatnya dengan judul **"PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM PELAKU PELANGGARAN HAK CIPTA TERKAIT STREAMING SEPAK BOLA ILEGAL MENURUT UNDANG-UNDANG NO 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA"**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Melalui latar belakang yang telah penulis bahas, maka dari itu rumusan masalah yang akan diulas oleh penulis yaitu:

1. Bagaimana regulasi hukum di Indonesia mengatur perlindungan hak cipta terkait situs layanan streaming sepak bola ilegal?
2. Bagaimana pertanggungjawaban hukum pelaku pelanggaran hak cipta dalam streaming sepak bola ilegal menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Tujuan Penelitian yang disusun oleh penulis mengacu kepada Tujuan untuk Memecahkan Persoalan Hukum yang dibagi dalam beberapa bentuk yaitu :

- a. Penelitian ini bertujuan untuk mendapatkan pemahaman yang lebih baik tentang kaitan peraturan hukum tentang Tindakan pelanggaran hak cipta dalam situs layanan streaming sepak bola illegal.
- b. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui solusi dari aturan hukum yang terkait dengan tindakan pelanggaran hak cipta streaming sepak bola illegal.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini diharapkan dapat memiliki manfaat bagi berbagai pihak yaitu:

##### **A. Manfaat Teoritis**

1. Dapat memberikan ilmu pengetahuan serta menambah wawasan baru bagi pembaca atau peneliti lain mengenai adanya peraturan hukum yang mengatur tentang hak cipta dalam streaming sepak bola.
2. Dapat memberikan ilmu pengetahuan serta menambah wawasan baru bagi pembaca ataupun peneliti lain mengenai hak cipta dalam sebuah layanan streaming sepak bola.

##### **B. Manfaat Praktis**

Adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan ilmu pengetahuan serta wawasan baru terhadap pembaca maupun peneliti lain mengenai kaitan peraturan hukum tentang tindakan pelanggaran hak cipta pada layanan streaming sepak bola illegal.

## **1.5 Sistematika Penulisan**

Terdapat lima bab dalam penelitian hukum ini, yang dimana di dalam bab-bab tersebut terdapat sub – bab. Penyusunan sistematika dari lima bab dan sub – bab tertulis sebagai berikut:

**BAB I: PENDAHULUAN.** Bab ini berisi tentang topik awal dari penulisan skripsi yang terdiri dari latar belakang masalah mengenai penjelasan tentang streaming sepak bola dan hak cipta , lalu berisi rumusan masalah, tujuan penelitian, dan jenis penelitian yang digunakan dalam penulisan ini yaitu yuridis normatif – empiris.

### **BAB II: TINJAUAN PUSTAKA.**

**Sub – bab 2.1: Tinjauan Teori,** dalam sub – bab ini berisi tentang teori umum dan menurut ahli terkait tindakan dengan pelanggaran hak cipta dalam streaming sepak bola illegal.

Sub sub – bab 2.1.1: Pengertian Perlindungan Hukum, dalam sub sub – bab ini berisi tentang pengertian teori-teori perlindungan hukum menurut para ahli dan menjelaskan tentang perlindungan hukum kepada pemegang hak cipta streaming sepak bola.

Sub sub – bab 2.1.2: Pertanggungjawaban hukum, dalam sub sub – bab ini berisi tentang pengertian pertanggungjawaban hukum dalam hak cipta.

**Sub – bab 2.2: Tinjauan Konseptual,** dalam Sub – bab ini berisi tentang seluruh peraturan hukum yang mengatur terkait pertanggungjawaban Hukum pelaku pelanggaran Hak Cipta dalam streaming sepak bola illegal

Sub sub – bab 2.2.1: Hak Cipta dan Hak Terkait, dalam sub sub – bab ini berisi tentang pengertian hak cipta dan penjelasan mengenai hak terkait di dalam Undang-Undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

### **BAB III: METODE PENELITIAN.**

**Sub – bab 3.1: Jenis Penelitian,** jenis penelitian yang digunakan yaitu penelitian hukum normatif .

**Sub – bab 3.2 : Jenis Data,** jenis data yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi 3 yaitu Data Primer, Data Sekunder dan Data Tersier.

**Sub – bab 3.3: Cara Pengelolaan Data,** teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu berupa Studi Kepustakaan.

**Sub – bab 3.4: Jenis Pendekatan,** jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini dibagi menjadi 2 bagian yaitu pendekatan terhadap asas-asas hukum, dan pendekatan terhadap kasus hukum (case study).

**Sub – bab 3.5: Analisa Data,** dalam penelitian ini analisis data bersifat kualitatif.

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

**Sub – bab 4.1 : Hasil Penelitian tentang Analisis Yuridis Terkait Tindakan Pertanggungjawaban hukum pelaku pelanggaran hak cipta terkait streaming sepak bola ilegal menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta**

**Sub – bab 4.2: Analisis Rumusan Masalah Pertama,** dalam bagian ini berisi jawaban dari rumusan masalah pertama yaitu bagaimana regulasi

hukum di Indonesia mengatur perlindungan hak cipta terkait situs layanan streaming sepak bola ilegal

**Sub – bab 4.3 : Analisis Rumusan Masalah Kedua**, dalam bagian ini berisi jawaban dari rumusan masalah pertama yaitu Bagaimana pertanggungjawaban hukum pelaku pelanggaran hak cipta terkait streaming sepak bola ilegal menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

**BAB V: PENUTUP.** Dalam bab ini terdiri dari kesimpulan dan saran.

**Sub – bab 5.1: Kesimpulan**, dalam bagian ini berisi ringkasan jawaban singkat atas kasus yang dibahas pada bab 4.

**Sub – bab 5.2: Saran**, pada sub – bab ini berisi masukan yang wajib dari kasus yang dibahas dan bersifat wajib karena ilmu hukum bersifat prespektif, maka dari itu memerlukan suatu masukan agar kedepannya dapat berjalan jauh lebih baik.