

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

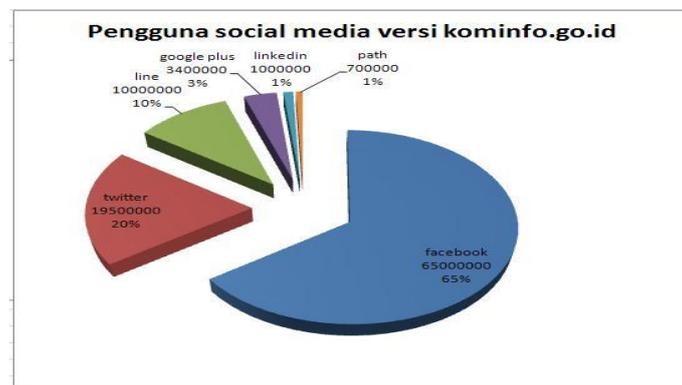
Pembangunan Nasional Indonesia bertujuan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia sebagaimana tercantum dalam Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (selanjutnya penulis menyebut UUD 1945) alinea 4 (empat)¹. Salah satu alat yang berperan sebagai pendukung dalam pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum adalah karya cipta anak bangsa yang merupakan karya yang memiliki kekayaan intelektual dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, teknologi dan sastra. Seiring bahwa perkembangan teknologi begitu pesat dengan adanya internet, maka suatu karya dapat dengan mudah diunggah atau di upload ke internet dan dilihat oleh banyak orang banyak.

Perkembangan Internet yang semakin pesat secara tidak langsung menghasilkan sebuah generasi baru yaitu generasi *ne(xt)*. Generasi ini dipandang menjadi sebuah generasi masa depan yang tumbuh dan besar dalam lingkungan budaya baru media digital yang interaktif, yang bersifat menyendiri (desosialisasi), berkomunikasi secara personal, melek komputer,

¹ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Sinar Grafika, Jakarta, 2008, hlm. 1.

dibesarkan dengan game online, dan lebih banyak waktu luang untuk mendengarkan dan menonton media sosial seperti Instagram , Facebook dan situs web berbagi video seperti Youtube². Sekarang ini internet telah diramaikan oleh budaya baru yaitu budaya media sosial.

Gambar 1: *Demografis Pengguna Media Sosial di Indonesia*



Sumber: *Data kominfo tentang pengguna media sosial*

Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kemenkominfo) mengungkapkan pengguna internet di Indonesia saat ini mencapai 63 juta orang. Dari angka tersebut, 95 (sembilan puluh lima) persennya menggunakan internet untuk mengakses jejaring sosial.³ Kemajuan teknologi informasi mempengaruhi setiap orang untuk melakukan berbagai aktivitas online di media sosial, salah satunya untuk menunjang kebutuhan akan komunikasi dan hiburan, saat ini berbagai platform media sosial seperti Instagram dan Youtube menyiarkan beberapa konten hiburan berbentuk video

² Idi Subandy Ibrahim, *Kritik Budaya Komunikasi*, Jalasutera Yogyakarta, 2011, hlm. 310.

³ https://kominfo.go.id/index.php/content/detail/3415/Kominfo+%3A+Pengguna+Internet+di+Indonesia+63+Juta+Orang/0/berita_satker diakses Melalui <www.kominfo.go.id> pada tanggal 01 Mei 2019 Pukul 21.58

yang dibuat oleh *content creator* salah satu contohnya adalah konten video sketsa.

Video sketsa jika dilihat dalam KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia) berasal dari kata sketsa yang berarti adegan pendek dalam suatu pertunjukan drama, seiring perkembangan teknologi sketsa dibuat dalam bentuk video digital dan diunggah ke media sosial instagram dilihat dari definisinya Video Sketsa juga termasuk konten atau hak cipta sinematografi yang dilindungi sebagaimana dijelaskan pada Pasal 40 ayat 10 Undang-Undang Hak Cipta Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Karya, yaitu:

“sinematografi adalah Ciptaan yang berupa gambar gerak (moving images) antara lain: film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual”.

Dari penjelasan di atas dapat diketahui bahwa video sketsa adalah suatu pertunjukan drama singkat yang dibuat melalui skenario dan dikemas dalam bentuk video digital lalu dipublikasikan di media sosial instagram.

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Disamping itu, perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia tanpa batas (*Borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian ffcepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan

kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.⁴

Perbuatan melawan hukum (*Onrechtmatigdaad*) adalah suatu perbuatan yang bertentangan dengan hukum. Meskipun tidak dikehendaki atau disengaja, pelaku harus mengganti kerugian yang di derita oleh pihak yang di rugikan akibat perbuatan yang dilakukan oleh pelaku.⁵ Perbuatan melawan hukum dalam konteks perdata diatur dalam Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata atau *Burgerlijk Wetboek* (BW) yang berbunyi sebagai berikut:

“Tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut.”

Menurut Rosa Agustina, dalam menentukan suatu perbuatan dapat dikualifisir sebagai melawan hukum, diperlukan 4 (empat) syarat:⁶

1. Bertentangan dengan kewajiban hukum si pelaku
2. Bertentangan dengan hak subjektif orang lain
3. Bertentangan dengan kesusilaan
4. Bertentangan dengan kepatutan, ketelitian dan kehati-hatian.

Kesimpulan dari pendapat di atas adalah perbuatan melawan hukum sama saja dengan perbuatan seseorang atau badan hukum yang melanggar

⁴ Ahmad M. Ramli, *cyber law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT. Refrika Aditama, Bandung, 2010, hlm. 1.

⁵ Neng Yani Nurhayani, *Hukum Perdata*, CV. Pustaka Setia, Bandung, 2015, hlm 77.

⁶ Rosa Agustina, *Perbuatan Melawan Hukum*, Pasca Sarjana FH Universitas Indonesia, Jakarta, 2003, hlm. 117.

suatu aturan perundang-undangan yang berlaku yang oleh karenanya diharuskan mengganti kerugian.

Pasal 35 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik menjelaskan bahwa: “Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, pengalihan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik.”

Pemerintah Indonesia menciptakan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang akan melindungi seluruh hak para pengguna media sosial atas suatu ciptaanya yang berupa konten video kreatif yang telah di unggah di media sosial dari kerugian yang diakibatkan oleh pengguna media sosial lainnya yang tidak berhak mendapatkan keuntungan atas suatu ciptaan tersebut. Ciptaan yang telah dibuat oleh pemilik akun media sosial yang disebut juga sebagai seorang pencipta telah mewujudkan ciptaanya dengan usaha, waktu, dan biaya yang tidak sedikit yang dalam ciptaan tersebut akan selalu melekat Hak atas kekayaan Intelektual.

Secara substantif, pengertian Hak atas Kekayaan Intelektual dapat di deskripsikan sebagai “hak atas kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan Intelektual manusia sebagai inti dan objek pengaturannya. Demikian juga dalam Hak Cipta yang merupakan bagian dari HAKI,

pemahaman mengenai hak atas kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual tersebut telah berwujud karya cipta.⁷ Ketentuan mengenai hak cipta sendiri telah diatur dalam Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-undang ini dibuat dengan memprioritaskan kepentingan nasional dan memperhatikan keseimbangan antara kepentingan pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait dan masyarakat.⁸ Undang-undang ini lebih menjelaskan, memperluas dan menguraikan secara terperinci mengenai penormaan yang mengarah kepada kepentingan pencipta /pemegang hak cipta/hak terkait yang dirumuskan dalam 19 bab dan 126 pasal. Dengan pemahaman norma yang diadopsi dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta ini maka sudah sepantasnya harapan-harapan tersebut dapat diwujudkan dalam kehidupan nyata.

Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk karya nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan Pasal 1 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Terdapat dua unsur hak utama yang terkandung dalam Hak Cipta, yakni hak ekonomi (economic right) dan hak moral (moral right). Untuk dapat memperoleh hak cipta atas suatu ciptaan ada 3 (tiga) kriteria, yaitu *Pertama*, karya tersebut

⁷ Suyud Margono, *Alternative Dispute Resolution (ADR) dan Arbitrase, Pelembagaan dan Aspek Hukum*, PT. Ghalia Indonesia, Jakarta, 2000, hlm 4-5.

⁸ Budi Agus Riswadi, *Doktrin Perlindungan Hak Cipta di Era Digital*, FH UII Pers, Yogyakarta, 2016, hlm 107.

harus original, pencipta setidaknya telah membuatnya tanpa penyalinan tersebut. *Kedua* karya tersebut harus diwujudkan dalam bentuk nyata. *Ketiga* karya tersebut setidaknya memiliki beberapa kreativitas, karya tersebut harus diproduksi dari pengolahan intelektual manusia.⁹

Dalam Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dijelaskan bahwasanya hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan ekonomi atas ciptaannya. Seorang pencipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan hal sebagai berikut:

1. Penerbitan ciptaan;
2. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;
3. Penerjemahan ciptaan;
4. Pengadaptasian, pengaransemenan atau pentransformasian ciptaan;
5. Pendistribusian ciptaan atau salinannya;
6. Pertunjukan ciptaan;
7. Pengumuman ciptaan;
8. Komunikasi ciptaan; dan
9. Penyewaan ciptaan

Hak ekonomi adalah hak yang dimiliki seorang Pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas suatu Ciptaan, sedangkan Hak moral adalah hak yang melindungi kepentingan Peneliti Pencipta, Hak moral tidak dapat dipisahkan dari Pencipta karena bersifat Peneliti dan kekal, artinya hak tersebut melekat selama hidup Pencipta bahkan hingga setelah meninggal dunia.¹⁰

⁹ Budi Agus Riswadi, Op. Cit, hlm, 111

¹⁰ Budi Santoso, *HKI Hak Kekayaan Intelektual*, Pustaka Magister, Semarang, 2011, hlm. 98-100

Salah satu contoh kasus yang penulis temukan adalah kasus pengunggahan ulang konten video sketsa komedi milik seorang *content creator* dan *influencer* Instagram bernama Maell Lee, video sketsa komedi dibajak dan diunggah ulang ke media sosial youtube tanpa persetujuan Pencipta, kasus ini jelas merugikan hak moral dan hak ekonomi dari Pencipta dikarenakan Ciptaan yang awalnya berbentuk video sketsa dirubah kedalam bentuk kompilasi video dengan tujuan komersial hal ini ditandai dengan konten video hasil pembajakan tersebut sukses menjadi trending di media sosial youtube dan mendapatkan jutaan *views* dan keuntungan finansial dari iklan atau disebut juga *Google Ad-sense*.¹¹

Undang-Undang No 11 Tahun 2018 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, terdapat 12 (dua belas) kelompok konten yang dikategorikan sebagai konten negatif. Kategori konten negatif itu antara lain: pornografi/pornografi anak; perjudian; pemerasan; penipuan; kekerasan/kekerasan anak; fitnah/pencemaran nama baik; pelanggaran kekayaan intelektual; produk dengan aturan khusus; provokasi sara; berita bohong; terorisme/radikalisme; serta informasi/dokumen elektronik melanggar undang-undang lainnya.¹²

Dalam Siaran Pers No. 08/HM/KOMINFO/01/2019 Selasa, 8 Januari 2019 jumlah laporan konten negatif di media sosial berjumlah 547.506

¹¹ Data kasus reuploader konten diakses melalui https://Instagram.com/maell_lee?gshid=cc547q0bn4oc diakses pada Selasa, 8 Januari 2019 Pukul 12.09

¹² Siaran Pers No. 08/HM/KOMINFO/01/2019 Selasa, 8 Januari 2019, diakses melalui <https://kominfo.go.id> Pada 19 Juni 2019 Pukul 01.12

laporan dan pelanggaran terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual termasuk di dalam pelaporan konten negatif tersebut. Dari data KOMINFO di atas terbukti masih banyak pelaporan konten negatif termasuk di dalamnya pelaporan terhadap pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual, hal ini dikarenakan kurangnya pemahaman masyarakat dalam pengetahuan mengenai hak cipta di media sosial. Oleh karena itu, para pencipta konten kreatif seperti video sketsa komedi geram atas penggandaan yang dilakukan terhadap ciptaannya.

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis bermaksud untuk melakukan penelitian atas terjadinya pelanggaran hak cipta di dalam media sosial yang mana sekarang ini sedang berada di dalam lingkup perkembangan internet yang sangat pesat, maka dibutuhkannya perlindungan hukum agar dapat melindungi hak-hak penggunanya. Disini penulis akan menuangkan keseluruhan penelitian dalam pembahasan skripsi yang berjudul **“Perlindungan Hak Cipta Sinematografi Video Sketsa yang Dimuat di Media Sosial Dihubungkan dengan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas, maka rumusan masalah yang penulis teliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana Pelaksanaan perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta sinematografi video sketsa yang dimuat di media sosial berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?

2. Bagaimana kendala perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta sinematografi video sketsa yang dimuat di media sosial berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?
3. Bagaimana upaya untuk mengatasi kendala-kendala perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta sinematografi video sketsa yang dimuat di media sosial berdasarkan Undang-Undang no 28 Tahun 2014?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan uraian rumusan masalah diatas, maka tujuan dari penelitian penulis adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui pelaksanaan perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta sinematografi video sketsa yang dimuat di Media Sosial berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui kendala pelaksanaan perlindungan hukum hak cipta sinematografi video sketsa yang dimuat di media sosial berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
3. Untuk mengetahui upaya mengatasi kendala-kendala pelaksanaan perlindungan hukum hak cipta sinematografi video sketsa yang dimuat di media sosial berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

D. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis sebagai berikut:

1. Kegunaan teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam pengembangan ilmu hukum pada umumnya khususnya dalam bidang keperdataan mengenai perlindungan dalam lingkup hak cipta di media sosial.

2. Kegunaan Praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi pemerintah dan kreator media sosial agar lebih melindungi karya cipta sketsa video sinematografi agar lebih memajukan kreativitas dan diharapkan dapat memberikan pemahaman bagi pengguna media sosial agar lebih bijak dalam penggunaan media sosial dan dapat mengapresiasi karya orang lain lebih baik lagi, sehingga penelitian penulis ini dapat bermanfaat bagi praktiknya.

E. Kerangka Pemikiran

Kesejahteraan masyarakat tercipta apabila hak dan kewajibannya dipastikan atas perlindungannya. Perlindungan hukum berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara pikiran maupun fisik dari gangguan dan berbagai ancaman dari pihak manapun.¹³

Menurut *Aristoteles* negara hukum adalah negara yang berdiri di atas hukum yang menjamin keadilan warga negaranya, dan sebagai dasar dari pada keadilan itu perlu diajarkan rasa susila kepada setiap manusia agar menjadi warga negara bukanlah manusia yang sebenarnya, melainkan pikiran

¹³Sajipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, hlm. 74.

yang adil, sedangkan penguasa sebenarnya hanya pemegang hukum dan keseimbangan saja.¹⁴

Negara Indonesia memberikan perlindungan dan pengakuan atas hak milik rakyatnya dalam konstitusi Negara, Pasal 28 D ayat (1) UUD 1945 menentukan bahwa “setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum”. Hak individu untuk memperoleh pengakuan hak milik itu lebih lanjut disebut dalam Pasal 28 H ayat (4) UUD 1945 yang menjelaskan “setiap orang berhak mempunyai hak milik pribadi dan hak milik tersebut tidak boleh diambil alih secara sewenang-wenang oleh siapapun”.¹⁵

Fitzgerald menjelaskan teori perlindungan hukum salmond bahwa hukum bertujuan mengintegrasikan dan mengkoordinasikan berbagai kepentingan dalam masyarakat karena dalam suatu lalu lintas kepentingan perlindungan terhadap kepentingan tertentu hanya dapat dilakukan dengan cara membatasi berbagai kepentingan di lain pihak. Kepentingan hukum adalah mengurus hak dan kepentingan manusia, sehingga hukum memiliki otoritas tertinggi untuk menentukan kepentingan manusia yang perlu diatur dan dilindungi. Perlindungan hukum harus melihat tahapan yakni perlindungan hukum lahir dari suatu ketentuan hukum dan segala peraturan hukum yang diberikan oleh masyarakat yang pada dasarnya merupakan

¹⁴ Moch. Kusnardi dan Harmaily Ibrahim, *Pengantar Hukum Tata Negara Indonesia*, PSHTN FH UI dan Sinar Bakti, Jakarta, 1988, hlm. 153

¹⁵ *Persandingan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945*, OP. Cit, hlm, 61-63.

kesepakatan masyarakat tersebut untuk mengatur hubungan perilaku antara anggota-anggota masyarakat dan antara perseorangan dengan pemerintah yang dianggap mewakili kepentingan masyarakat luas.¹⁶

Menurut Prof. Mahdi “:yang dapat menjadi objek hak milik adalah benda dan benda itu yang terdiri dari barang dan hak”.¹⁷ Sedangkan menurut Pasal 449 KUH Perdata “benda adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik”. Hak cipta merupakan hak kebendaan dalam artian dianggap sebagai benda bergerak sehingga baik seluruhnya maupun sebagian dapat beralih atau dialihkan dengan pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis atau sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.¹⁸

Menurut Hayyul Haq, sesungguhnya teori yang menjadi dasar pengembangan *Intellectual Property Rights* adalah berasal dari teori John Locke yang inti ajarannya adalah sebagai berikut:¹⁹

1. Tuhan telah menciptakan seluruh alam semesta ini untuk semua manusia;
2. Setiap manusia berhak atas hasil-hasil yang diperoleh dari setiap interaksi antar personal-personal yang ada;
3. Hak personal itu tidak bisa diberikan atau dicabut oleh siapapun;

¹⁶ Ibid, hlm. 54.

¹⁷ Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2007 hlm.24.

¹⁸ Zaeni. Asyhadie, *Hukum Bisnis Prinsip dan Pelaksanaannya di Indonesia*, Rajawali Pers, Jakarta, 2012, hlm. 236.

¹⁹ Hasbir Paserangi, *Hak Kekayaan Intelektual, Perlindungan Hukum Hak Cipta Perangkat Lunak Program Komputer Dalam Hubungannya Dengan Prinsip-Prinsip dalam TRIPs di Indonesia*, Rabbani Press, Jakarta, 2011, hlm. 168.

4. Setiap orang harus menghormati hak itu sebagai hak personal.

Perihal masih terjadinya pelanggaran hak cipta artinya penegakan hukumnya masih belum efektif dilaksanakan. Menurut Soerjono Soekanto ada 5 (lima) faktor yang mempengaruhi efektivitas hukum diantaranya yaitu sebagai berikut:²⁰

- a. Faktor Hukumnya Sendiri, dalam hal ini adalah Undang-Undang;
- b. Faktor Penegak Hukum, yakni pihak-pihak yang membentuk maupun menerapkan hukum;
- c. Faktor Sarana atau Fasilitas yang mendukung penegakan hukum;
- d. Faktor Masyarakat, yakni lingkungan dimana hukum tersebut berlaku atau diterapkan;
- e. Faktor Budaya, yakni sebagai hasil karya, cipta dan rasa yang didasarkan pada karsa manusia di dalam pergaulan hidup.

Secara normatif, HKI adalah “*production of mind*” atau oleh WIPO (World Intellectual Property Organization) disebut “*creation of mind*” yang berarti suatu karya manusia yang lahir dengan curahan tenaga, karsa, cipta, waktu dan biaya.²¹

Pasal 1 ayat (1) UUHC menjelaskan mengenai pengertian dan batasan-batasan yang dimiliki hak cipta, yaitu sebagai berikut:

“hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam

²⁰ Soerjono Soekanto, *Opcit*, hlm. 8

²¹ Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2011, hlm. 2.

bentuk nyata tanpa ,mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”.

Prinsip-prinsip dasar yang terdapat pada hak cipta, yaitu sebagai berikut:²²

1. Ciptaan yang dilindungi hak cipta adalah ide yang telah berwujud dan asli

dari prinsip ini diturunkan beberapa prinsip, yakni sebagai berikut:

- a. Suatu ciptaan harus mempunyai keaslian (orisinil) untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan undang-undang.
- b. Suatu ciptaan mempunyai hak cipta jika ciptaan bersangkutan diwujudkan dalam bentuk tulisan atau bentuk material lain.
- c. Karena hak cipta adalah hak khusus maka tidak ada orang lain yang boleh melakukan hak itu kecuali dengan izin pencipta.

Tidak hanya kepentingan pencipta yang dilindungi oleh hak cipta, kepentingan hak cipta perlu juga dilindungi oleh hak cipta berdasarkan doktrin *Fair Use*. Doktrin *Fair Use* adalah penggunaan dan perbanyakan karya cipta untuk tujuan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta dengan syarat sumbernya harus disebutkan secara lengkap. Kualifikasi tidak dianggap sebagai pelanggaran juga ditetapkan pada tindakan pengam bilan ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian guna pembelaan di dalam maupun di luar pengadilan. Demikian pula untuk keperluan ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan, dan pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran. Selain itu, perbanyakan dalam huruf braile untuk para tunanetra, kecuali bersifat komersial.²³

²² Eddy Damian, *Op.Cit.*, hlm.99-106.

²³ Henry Soelistyo, *Op.*, Cit., hal.87-88.

Undang-undang RI Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjelaskan mengenai ketentuan-ketentuan khusus yang relevan dengan pokok bahasan penulis, ketentuan-ketentuan tersebut dijelaskan dalam pasal-pasal berikut:²⁴

1. Pasal 1 Ayat (1) UUHC menjelaskan mengenai ketentuan umum hak cipta yaitu

“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.”

Pasal ini menjelaskan bahwa seorang pencipta memiliki suatu hak eksklusif yang berupa hak untuk menggandakan, mengumumkan dan memberi izin atas suatu ciptaannya kepada pihak lain yang akan menggunakan ciptaan tersebut.

2. Pasal 5 ayat (1) UUHC menjelaskan mengenai ketentuan hak moral yaitu

“Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk:

/Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;

- a. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- b. Mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- c. Mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- d. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorasi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan reputasinya.

²⁴ Undang-Undang Hak Cipta, *Op. Cit.*, hal. 5-64.

Pasal ini menjelaskan mengenai hak yang dimiliki pencipta untuk pengakuan dirinya sebagai pencipta atas karyanya dengan cara menghormati nama baik dan reputasi pencipta dengan tidak mengganggu dan merubah ciptaannya yang dapat merugikan kehormatan reputasinya sebagai pencipta.

3. Pasal 9 UUHC menjelaskan mengenai ketentuan hak ekonomi dan kewajiban mendapatkan izin dari pencipta dalam menggunakan ciptaan yaitu:

1) Pencipta atau Pemegang hak cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal

8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a. Penerbitan Ciptaan;
- b. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;
- c. Penerjemahan ciptaan;
- d. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan;
- e. Pendistribusian ciptaan atau salinannya;
- f. Pertunjukan ciptaan;
- g. Pengumuman ciptaan;
- h. Komunikasi ciptaan; dan
- i. Penyewaan ciptaan.

(1) Setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang hak cipta.

(2) Setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan.

Dalam penelitian ini penulis menitikberatkan terhadap perlindungan hak cipta video sketsa sinematografi di media sosial instagram bagi para penciptanya yang hingga saat ini masih belum maksimal. Maka dari itu teori-teori yang penulis gunakan adalah teori yang berhubungan dengan hak cipta.

F. Langkah-Langkah Penelitian

Menurut Hillway (dalam bukunya *Introduction to Research*, Houghton Mifflin co, 1956), Penelitian adalah suatu metode studi yang dilakukan seseorang melalui penyelidikan yang hati-hati dan sempurna terhadap suatu masalah, sehingga diperoleh pemecahan yang tepat terhadap masalah tersebut²⁵. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah:

1. Metode Penelitian

Didalam penelitian ini penulis menggunakan metode Penelitian Hukum *deskriptif analisis* yaitu suatu metode penelitian yang tujuannya memberikan gambaran secara sistematis, faktual dan akurat mengenai fakta-fakta serta hubungan antara fenomena yang diselidiki untuk kemudian dianalisis.²⁶

Oleh karena itu, melalui penelitian ini diharapkan diperoleh gambaran mengenai penerapan hukum mengenai pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Kaitannya Dengan Perlindungan Hak Cipta Sinematografi Video Sketsa yang dimuat di Media Sosial.

2. Metode Pendekatan

Pendekatan dalam penelitian ini menggunakan metode *Yuridis-Empiris* yaitu penelitian hukum yang memperoleh dari data sekunder

²⁵ J. Supranto, *Metode Penelitian Hukum dan Statistik*, Rineka Cipta, Jakarta, 2003. hlm 1.

²⁶ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Universitas Indonesia, Jakarta, 1984, hlm. 35.

berupa bahan hukum premier, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.²⁷ Data sekunder yaitu data yang diperoleh dari kepustakaan berupa buku-buku, majalah, artikel, surat kabar, catatan kuliah serta bahan tertulis lainnya yang berkaitan dengan penelitian.

3. Sumber dan Jenis Data

a. Sumber Data

1) Data Primer

Data primer adalah bahan hukum yang diambil langsung dari objek penelitian yaitu dari Kantor Wilayah Kemenkumham Jawa Barat dan Laporan akhir tahun Ditjen Aptika Kominfo kemudian juga wawancara langsung dengan bidang Hak Kekayaan Intelektual Kemenkumham Jawa Barat dan Youtuber atau Content creator Bandung, dan beberapa peraturan perundang-undangan yang terikat dan terkait, meliputi:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945);
2. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik;
4. Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia dan Menteri Komunikasi dan Informasi Nomor

²⁷ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif, Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1983, hlm. 13.

14 Tahun 2015 Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik;

5. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Burgerlijk Wetboek).

2) Data sekunder

Data sekunder adalah bahan hukum yang erat hubungannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisa dan memahami bahan hukum primer, sehingga bahan hukum sekunder yang digunakan untuk menyesuaikan dengan bahan hukum primer ialah bahan hukum yang diperoleh dari buku-buku atau dokumen-dokumen yang berkaitan dengan Hak Cipta.

3) Data tersier

Data tersier adalah data penunjang terhadap data primer dan sekunder. Data ini diambil dari kamus hukum, jurnal, dan sumber elektronik yang berhubungan dengan masalah yang diteliti.

b. Jenis data

Jenis data yang dikumpulkan adalah jenis data kualitatif, kualitatif adalah data yang dikumpulkan berupa data deskriptif, seperti kata-kata tertulis, ucapan lisan dari para responden.²⁸

4. Teknik Pengumpulan Data

²⁸ Lexy J Moleong, Metode Penelitian Hukum Kualitatif, Penerbit Remaja Rosdakarya, Bandung, 2004, hlm. 4.

Penulisan dalam membuat tulisan ini akan menggunakan data primer dan sekunder. Dalam penulisan ini penulis akan melakukan studi lapangan dimana data-data yang dikumpulkan akan menggunakan cara wawancara untuk mendapatkan data yang objektif maka dalam mengumpulkan data, penulis melakukan wawancara dengan pihak-pihak terkait yakni dengan Pihak Kementrian Hukum dan HAM Jawa Barat, dan *Content Creator* lokal Bandung.

a. Studi Kepustakaan

Studi kepustakaan merupakan langkah awal dalam metode pengumpulan data. Studi kepustakaan adalah penelitian sumber data terhadap dokumen-dokumen atau informasi yang berhubungan dengan penelitian ini berupa sumber bacaan dari berbagai literatur, agar mendapatkan landasan teoritis dan memperoleh informasi dalam bentuk ketentuan-ketentuan formal dan data-data melalui naskah yang ada sehingga dapat dikatakan bahwa studi kepustakaan dapat memengaruhi kredibilitas hasil penelitian yang dilakukan.

b. Studi Lapangan terdiri dari

1) Observasi

Yaitu pengumpulan data dimana penelitian mengadakan pengamatan terhadap gejala-gejala subjek yang di selidiki.²⁹

²⁹ Burhan Ashofa, *Metode Penelitian Hukum Kualitatif*, Rineka Cipta, Jakarta, 2007, hlm. 95.

2) Wawancara

Wawancara adalah suatu bentuk komunikasi verbal, hak ini semacam percakapan yang bertujuan memperoleh informasi. Dalam wawancara ini pertanyaan dan jawaban diberikan secara verbal.

Wawancara yang akan dilakukan adalah wawancara terpimpin (Guided Interview/ Controlled Interview/ Structured Interview) artinya dilakukan dengan menggunakan kerangka-kerangka pertanyaan agar tidak membuang-buang waktu, akan tetapi tidak menutup kemungkinan muncul pertanyaan-pertanyaan baru.³⁰ Wawancara ini dilakukan melalui beberapa pertanyaan yang diajukan kepada informan dan responden yang terpilih yang berhubungan dengan pelaksanaan perlindungan hukum hak cipta sinematografi video sketsa yang dimuat di media sosial. Narasumber dalam wawancara ini dilakukan dengan lembaga yang bersangkutan yaitu Pemroses Permohonan Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM Kantor Wilayah Jawa Barat Bapak Endy Sepkendarsyah, dan Kang Dadi Koswara selaku Youtuber lokal Bandung.

c. Studi Dokumen

³⁰ Hadari Nawari, M. Martini Hadari, *Instrumen Penelitian Bidang Sosial*, Gajah Mada, University Press, Yogyakarta, 1995, hlm. 101

Dokumen merupakan catatan peristiwa yang sudah berlalu. Dokumen bisa berbentuk tulisan, gambar, atau karya-karya monumental dari seorang. Dokumen yang berbentuk tulisan misalnya catatan harian, sejarah kehidupan (life histories), ceritera, biografi, peraturan, kebijakan. Dokumen yang berbentuk gambar misalnya foto, gambar hidup, sketsa dan lain-lain. Dokumen yang berbentuk karya misalnya karya seni, yang dapat berupa gambar, patung, film dan lain-lain. Studi dokumen merupakan pelengkap dari penggunaan metode observasi dan wawancara dalam penelitian kualitatif.³¹

5. Analisis Data

Analisis data adalah proses mengorganisasikan dan mengurutkan data ke dalam pola, kategori, dan satuan uraian dasar sehingga dapat ditemukan tema dan dapat dirumuskan hipotesis kerja seperti yang disarankan oleh data.³²

Metode analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah Deskriptif-Kualitatif, yaitu menggambarkan secara lengkap kualitas dan karakteristik dari data-data yang sudah terkumpul dan sudah dilakukan pengolahan, kemudian dibuat kesimpulan yang sesuai dengan judul penelitian ini.

³¹ Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, R&D*, CV. Alfabeta, Bandung, 2013, hlm 240

³² Lexy J. Moleong, *Opcit*, hlm. 4.

Data yang sudah dikumpulkan kemudian secara umum dianalisis melalui langkah-langkah sebagai berikut:

- a. Mengkaji semua data yang terkumpul dari berbagai sumber baik sumber primer maupun sumber sekunder;
- b. Menginventarisir seluruh data dalam satuan-satuan sesuai dengan masalah yang diteliti;
- c. Menghubungkan data dengan teori yang sudah dikemukakan dalam kerangka pemikiran;
- d. Menarik kesimpulan dari data-data yang dianalisis dengan memperhatikan rumusan-rumusan masalah-masalah dan kaidah-kaidah sehingga diperoleh suatu kesimpulan dan gambaran sesuai dengan identifikasi masalah.

6. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ditetapkan agar ruang lingkup permasalahan yang akan diteliti lebih fokus, sehingga penelitian lebih terarah, penelitian ini diadakan di:

- a. Instansi
 - 1) Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Kantor Wilayah Jawa Barat, Jalan Jakarta Nomor 27, Bandung;
 - 2) Ditjen Aptika Kementerian Komunikasi dan Informatika
- b. Perpustakaan

- 1) Perpustakaan Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung, Jalan A.H. Nasution No. 03 Kota Bandung.
- 2) Badan Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Jawa Barat, Jalan Kawalayaan Indah II No. 4 Sukapura, Kiaracandong, Kota Bandung.

