# BAB I PENDAHULUAN

## A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan informasi pada abad ke-21 ini sangatlah pesat itu terbukti dari kemudahan manusia dalam menjangkau kebutuha yang diperlukannya dengan sangat mudah. Adanya perkembangan dalam teknologi dan informasi tentu bersumber dari akal dan ketrampilan manusia dalam berevolusi. Kemajuan teknologi tidak hanya dimanfaatkan manusia untuk berkomunikasi namun juga digunakan dalam mendukung terciptanya suatu karya yang berasal dari intelektual manusia itu sendiri dalam bidang seni, budaya, sastra dan ilmu lainnya. Dengan memanfaatkan kemajuan teknologi dan perkembangan zaman hal yang paling banyak dinikmati oleh semua kalangan masyarakat salah satunya ialan film. Film merupakan hasil karya audiovisual yang disebut juga dengan sinematografi. Dalam Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa sinematografi merupakan ciptaan berwujudkan gambar gerak (*moving images*) berupa film dengan scenario, film dokumenter, kartun, repotase maupun iklan.[[1]](#footnote-1)

Pada saat ini produser film sangat totalitas dalam menghasilkan karya film yang berkualitas, hal ini dapat dilihat dari berapa banyak dana,tenaga dan waktu yang dihabiskan produser film hanya untuk menghasilkan karya film yang berkualitas sehingga nantinya mendapatkan apresiasi tinggi dari masyarakat. Apabila masyarakat merasa puas terhadap film yang ditonton maka produser film dapat meraup keuntungan dari film ciptaannya, tidak jarang keuntungan produksi film bias menyentuh hingga angka miliaran bahkan triliuanan rupiah. Disisi lain film tersebut juga akan mendapatkan timbal balik yang baik berupa peringkat dan penghargaan dalam dunia industri perfilman.

Namun adahal negatif terkait perkembangan teknologi di era digital pada saat ini khususnya bagi industri perfilman itu sendiri. Penyebaran konten film semakin banyak dan semakin mudah diakses bebas oleh publik, didukung juga oleh kemudahan yang dijangkau dengan teknologi yang berkembang pesat seperti saat ini. Tindakan penyebaran film yang dilakukan secara illegal oleh pihak tidak bertanggung jawab ini berdampak buruk di dalam dunia industri perfilman. Seperti yang dilansir Detikhot, Joko Anwar yang merupakan salah satu sutradara kondang di Indonesia mengungkapkan bahwa dalam estimasi secara kasar hampir 70% film Indonesia rugi tiap tahunnya.[[2]](#footnote-2)

Berdasarkan survey menurut laporan “Pirates in the Outfield”, Akamai 2022 State of the Internet / Security Report, yang merupakan hasil kerja sama antara Akamai dan MUSO, yang menyediakan data aktivitas pembajakan streaming dan download (pengunduhan) di beberapa industry, menegaskan seriusnya masalah pembajakan film di Indonesia, menurut laporan ini, antara Januari hingga September 2022 angka pembajakan film yang diakses melalui website ataupun *channel* di telegram mencapai 61,5 %. Dan terdapat 82 miliar kunjungan ke situs web pembajakan terkait dengan industri pembajakan dalam rentang waktu januari 2021 dan september 2022. Tahun 2020, Asosiasi Produser Film Indonesia (APROFI), melaporkan bahwa pembajakan film Indonesia saja sudah merugikan industry film Indonesia sebesar Rp. 5 trilliun (348,8 juta dollas AS) pertahun.[[3]](#footnote-3)

Pada dasarnya aplikasi Telegram ini mirip dengan aplikasi komunikasi lainnya seperti Whatsapp dan Line yang merupakan aplikasi massanger yang membuat para pengguna aplikasi ini berkomunikasi tanpa dipunggut biaya pulsa dan dapat saling bertukar pesan via massanger, karena Telegram menggunakan data internet yang sama seperti yang digunakan pada aplikasi Whatsapp, LINE, Michat dan sejenisnya. Namun yang membedakan Telegram dengan aplikasi massager lainnya yakni dalam keluasaan fitur yang diberikan oleh Telegram jauh lebih banyak daripada aplikasi massager lainnya.

Salah satu contoh keluasaan fitur yang ada dalam aplikasi Telegram yakni para pengguna Telegram dapat mengirim dan menerima dokumen berupa video yang berdurasi panjang. Maka, hal inilah yang dimanfaatkan oleh beberapa pengguna untuk menyebar luaskan video berdurasi panjang seperti film pada umumnya. Bahkan di Telegram pengguna aplikasi ini dapat menemukkan atau mendapatkan film dengan kualitas yang baik untuk ditonton. Hal inilah yang saat ini banyak dijumpai di lingkungan masyarakat, fenomena ini meningkatkan disaat pandemi virus Covid-19 seperti sekarang ini, apalagi pada masa pandemic yang membuat masyarakat tidak banyak melakukan aktifitas dan hanya berada dirumah saja, akibat fenomena inilah yang kemudian merugikan dunia industri perfilman.

Kasus pelanggaran Hak Cipta yang saat ini menjadi sorotan ialah Telegram, pada aplikasi massager Telegram seorang pengguna dapat menyebarkan atau mengunggah suatu karya digital berupa film atau drama secara bebas tanpa memerlukan persetujuan dari pihak yang memproduksi film dan drama tersebut. Sehingga pengguna aplikasi Telegram lain yang ingin menikmati film dan drama tidak perlu untuk mengunjungi situs resmi, karna mereka dapat mengakses dan menikmati film dan drama yang ingin mereka tonton di Telegram secara gratis daripada harus mengunjungi website resmi yang berbayar. Tentu saja hal ini sangat berpengaruh pada keuntungan yang diperoleh dari pemilik atau yang memproduksi film dan drama tersebut, hal ini juga akan berdampak kepada rating film dan drama tersebut yang mereka peroleh dari situs yang resmi.

Dapat dilihat dari kasus di atas, sudah sangat jelas bahwa perbuatan dari pengguna Telegram yang mengakses film dari situs yang tidak resmi telah melanggar Hak Cipta atas suatu karya seseorang karena sebagaiman yang diketahui bahwa film, drama maupun music termasuk ke dalam ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 yang selanjutnya disebut UUHC 2014. Hal ini berarti menjelaskan bahwa suatu ciptaan tidak diperkenankan untuk digunakan atau didistribusikan kembali tanpa adanya persetujuan dari pencipta atau pemegang Hak Cipta yang memiliki hak ekslusif atas karya atau ciptaannya, yang juga terikat dengan hak-hak lain seperti hak ekonomi dan hak moral. Sehingga apabila hal ini dilanggar maka perbuatan tersebut dapat merugikan para pemilik karya karena telah dilanggar Ha katas kekayaannya yang seharusnya dapat di peroleh dari suatu karya yang ia buat.

Sebagaimana yang dikemukakan oleh Soelistyo bahwa, “setiap kelahiran suatu karya cipta baik dalam bidang pengetahuan, seni dan sastra, berdasarkan pada kuantifikasi pengorbanan waktu, tenaga dan biaya kontribusi pemikiran kreatif penciptannya, memiliki nilai ekonomi serta kemanfaatan. Seberapapun kecilnya, nilai ekonomi itu ada dan karenannya menjadikan ciptaan itu layak disebut sebagai kekayaan.”[[4]](#footnote-4)

Kasus diatas merupakan contoh bahwa perlindungan Hak Cipta di internet masih sangat lemah, karena konten yang melanggar Hak Cipta menyebar sangat cepat dibandingkan dengan tingkat pengawasannya. Satu-satunya cara untuk menanggulangi pembajakan konten digital ini adalah dengan melakukan pengawasan dan penegakan hukum atas perlindungan Hak Cipta terhadap konten yang melanggar Hak Cipta. Adanya perlindungan Hak Cipta diharapkan penyebaran konten yang melanggar Hak Cipta yang diunggah tanpa izin dari pemegang Hak Cipta tersebut dapat dicegah, sehingga tidak merugikan pemegang dan pemilik Hak Cipta dari karya digital tersebut, serta melindungi hak ekslusif yang diatur dalam UUHC yaitu hak ekonomi dan hak moral.

Berdasarkan UUHC, hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk hak tersebut, dan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apapun, walaupun Hak Cipta atau hak terkait dialihkan.[[5]](#footnote-5) Permasalahan lainnya juga terdapat pada tingkat keinginan masyarakat untuk mengakses situs film bajakan tersebut. Masyarakat yang sudah menikmati keberadaan situs film bajakan selalu mencari cara agar dapat menikmati film bajakan. Permasalahan ini memberikan dampak pada penegakan hokum yang dilakukan karena keberadaan situs tersebut dapat memberikan banyak permasalahan hokum dan perekonomian di Indonesia. Berbagai masalah kurang sehat, khususnya berkaitan dengan hak cipta. Sekarang ini masih banyak yang melakukan pembajakan melalui situs online, website, maupun Telegram yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Lalu bagaiman dengan penegakan hukumnya di Indonesia.

Berdasarkan permasalahan diatas, maka penulis ingin melakukan penelitian mengenai perlindungan hokum dengan judul **“ PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMEGANG HAK CIPTA FILM ATAS KEGIATAN PEMBAJAKAN FILM YANG DITAYANGKAN TANPA IZIN PADA WEBSITE ILEGAL ATAU TELEGRAM”**

## B. Rumusan Masalah

Berdasarkan deskripsi latar belakang di atas maka dapat ditarik rumusan masalah sebagai berikut :

1. Apa bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta film atas pembajakan pada perfilman di website dan telegram
2. Faktor-faktor apa yang menjadi hambatan dalam proses penegakan hukum hak cipta terkait pembajakan film yang terjadi di website dan telegram
3. Upaya hukum apa yang dapat dilakukan oleh pemegang Hak Cipta film yang dibajak melalui website dan telegram

## C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari penelitian yang ingin dicapai oleh penulis adalah :

1. Untuk mengetahui dan menganalisis bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta sinematografi berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
2. Untuk mengetahui Faktor-faktor apa yang menjadi hambatan dalam proses penegakan hukum hak cipta terkait pembajakan film
3. Untuk mengetahui dan menganalisis upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta sinematografi yang dibajak melalui aplikasi Telegram

## D. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Jenis penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah jenis penelitian yuridis Normatif, penelitian yuridis normatif merupakan penelitian yang mengkaji keputusan Pengadilan, teori hukum, dan dapat berupa pendapat para sarjana.[[6]](#footnote-6)

1. Sumber dan jenis data

Data yang diperoleh dalam penelitian ini adalah data sekunder, yaitu data yang diperoleh berbentuk dokumen atau buku-buku yang berhubungan dengan objek-objek penelitian. Data sekunder meliputi antara lain :

1. Bahan hukum primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang mengikat.[[7]](#footnote-7) Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah :

1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
2. Undang-Undang Nomor 11 Pasal 25 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Eletronik
3. Peraturan Pemerintah Nomor 56 Tahun 2021 Tentang Pengelolaan Royatil Hak Cipta Lagu atau Musik
4. Bahan hukum sekunder

Yaitu bahan hukum yang berasal dari buku-buku pustaka yang berhubungan dengan Hak Cipta. Dengan sumber data-data diatas diharapkan dapat menunjang serta melengkapi data-data yang diperlukan oleh penulis dalam menyusun skripsi ini.

1. Bahan hukum tersier

Yaitu bahan-bahan yang memberikan petunjuk melalui internet, yang berhubungan dengan penelitian ini serta kamus-kamus hukum.

1. Teknik Pengumpulan Data

Dalam usaha pengumpulan data, penulis melakukan penelitian dengan studi dokumen. Studi dokumen adalah studi yang diperoleh dari peraturan perundang-undangan, bahan-bahan literatur dan jurnal hukum serta kamus hukum yang ada kaitannya dengan masalah penelitian.

1. Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini bersifat deskriptif, maka analisa data yang digunakan adalah pendekatan kualitatif terhadap data sekunder. Data tersebut diolah, diuraikan bukan dalam bentuk angka melainkan dalam bentuk uraian kalimat sehingga diperoleh suatu kesimpulan yang sesuai dengan permasalahan dan tujuan penelitian.

1. Pasal 40 huruf m Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. [↑](#footnote-ref-1)
2. Devy Octafiani, “*Singgung Penonton di Situs Ilegal, Joko Anwar Ungkap Dampak Pembajakan Film”, DetikHot,* 26 Mei 2022, diakses 10 November 2022, https://hot.detik.com/movie/d5028422/singgung-penonton-di-situs-ilegal-joko-anwar-ungkap-dampak-pembajakan-film [↑](#footnote-ref-2)
3. Kristianto Purnomo, “*Di balik layer : bagaimana pembajakan digital melukai industri perfilman di Indonesia”,* Kompas.com,09 Maret 2022, diakses 24 Januari 2023, https://tekno.kompas.com/read/2022/03/09/10020057/di-balik-layar-bagaimana-pembajakan-digital-melukai-industri-film-indonesia?page=all [↑](#footnote-ref-3)
4. Henry Soelistyo Budi, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 93-94 [↑](#footnote-ref-4)
5. Ermansyah Djaja, 2009, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual,* Sinar Grafika, Jakarta, hlm.4 [↑](#footnote-ref-5)
6. Bambang Sunggono, 2015, *Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo, Jakarta, hlm 41. [↑](#footnote-ref-6)
7. Moh. Nazir, 2003, *Metodologi Penelitian*, Ghalia Indonesia, Jakarta, hlm 14 [↑](#footnote-ref-7)