

# **PELANGGARAN HAK CIPTA MELALUI SITUS STREAMING ILEGAL**



**Disusun Oleh:**

- 1. Audrey Adeline Novia**
- 2. Dwi Ayu Rahmadani**
- 3. Maslihati Nur Hidayati**

**Program Studi Ilmu Hukum  
Fakultas Hukum  
Universitas Al Azhar Indonesia**

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi data yang demikian pesatnya juga telah menimbulkan adanya pergantian aktivitas kehidupan manusia dalam berbagai bidang, yang secara langsung sudah mempengaruhi lahirnya berbagai bentuk perbuatan hukum yang juga baru. Salah satunya merupakan kegiatan memperbanyak karya cipta film tanpa ijin di internet. Kegiatan memperbanyak film lewat media internet umumnya dilakukan dengan cara *mendownload* dari web/situs film yang asli. Aktivitas mengunduh/*mendownload* dari web film ada yang sifatnya berbayar serta yang tidak berbayar ataupun *free*.

Era digital yang terus berkembang seiring dengan waktu, memunculkan tantangan baru dalam bidang hukum. Situs internet atau website yang terus bertambah dari waktu ke waktu, memberikan peluang yang semakin besar terhadap terjadinya pelanggaran hak cipta. Para pengguna internet yang secara bebas bisa mengunggah atau membagikan informasi secara luas, menjadi salah satu peluang terjadinya pelanggaran hak cipta. Akses yang mudah dan cepat memudahkan siapapun untuk memperbanyak, memodifikasi, atau menyebarkan kembali terhadap informasi atau objek dari hak cipta tersebut. Dalam konteks ini, digitalisasi konten sangat mudah dilakukan atau bahkan dimanipulasi sehingga sulit dibedakan dengan karya atau objek aslinya.

Dalam penelitian ini, penulis akan menjelaskan bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta karya sinematografi, akibat hukumnya terhadap pelanggar serta pencipta dan/atau pemegang hak cipta, serta berbagai upaya perlindungan yang bisa dilakukan guna penegakan hukum pelanggaran hak cipta melalui situs streaming ilegal ini dapat berjalan dengan efektif.

## DAFTAR ISI

Halaman Judul .....	i
Hasil Pengecekan Plagiarisme .....	ii
Abstrak .....	iii
Daftar Isi .....	iv
<b>BAB I: PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	3
1.3 Tujuan Penulisan .....	3
<b>BAB II: PEMBAHASAN</b> .....	<b>4</b>
2.1 Pelanggaran Hak Cipta di Internet .....	4
2.2 Pembajakan Karya Sinematografi Melalui Situs Streaming Ilegal .....	8
2.3 Akibat Hukumnya Terhadap Pelanggar Hak Cipta .....	14
2.4 Akibat Hukumnya Terhadap Pencipta dan Pemegang Hak Cipta .....	18
2.5 Upaya Perlindungan Hak Cipta Karya Sinematografi Secara Preventif dan Represif .....	20
2.6 Kasus Pelanggaran Hak Cipta Film Keluarga Cemara .....	23
<b>BAB III: PENUTUP</b> .....	<b>33</b>
3.1 Kesimpulan .....	33
3.2 Saran .....	34
Daftar Pustaka .....	x

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Film merupakan karya seni budaya dalam pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi yang menggunakan suara ataupun tanpa suara yang kemudian bisa dipertunjukkan. Selaku bentuk karya seni budaya yang bisa dipertunjukkan dengan ataupun tanpa suara yang memiliki makna bahwa film ialah media komunikasi massa yang didalamnya tersirat pesan yang berisi gagasan vital kepada publik atau khalayak. Sehingga kemanfaatan dari film yang mulanya hanya digunakan sebagai tontonan untuk hiburan semata nyatanya film memiliki kegunaan lain salahsatunya adalah sebagai sarana pembelajaran, informasi serta pendorong karya-karya kreatif.

Pengertian dari film yang dituliskan pada Pasal 40 butir 10 Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta karya, yaitu sinematografi merupakan Ciptaan yang berbentuk foto gerak (*moving images*) antara lain: film dokumenter, film iklan, reportase ataupun film cerita yang terbuat dengan skenario, serta film kartun. Karya sinematografi bisa terbuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik serta/ ataupun media lain yang membolehkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, tv ataupun media yang lain.

Mengingat bahwa karya film memiliki peran strategis maka semua kebijakan mengenai perfilman (*Feature Film*) tercantum pada salah satu objek hak cipta yang dilindungi oleh Undang- Undang No 28/2014 tentang Hak Cipta. Pembuat film memiliki hak cipta atas karya film yang dibuatnya dan memiliki hak eksklusif yang berarti bahwa pembuat film juga memiliki hak memonopoli atas karya ciptaanya dengan tujuan untuk melindungi karya ciptanya dari pihak lain atau bisa diartikan pula sebagai semacam hak untuk menulis serta memperbanyak karya ciptannya atau membagikan izin kepada orang lain agar mendapatkan keuntungan.<sup>1</sup> Pada dasarnya hak eksklusif pada hak cipta mencuat secara otomatis terhitung semenjak sesuatu ciptaan tersebut dilahirkan ataupun diwujudkan. Suatu ciptaan dikatakan sudah dilahirkan ataupun berwujud bila ciptaan tersebut telah bisa dilihat secara kasatmata ataupun bisa didengar. Semenjak itu pencipta ataupun pemegang hak sudah mempunyai hak eksklusif atas ciptaanya tanpa

---

<sup>1</sup>Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia* ( (RI 2006) (Raharjo 2002)2010), hal. 29.

membutuhkan registrasi hak secara resmi. Mengingat karya film ialah karya seni yang memiliki peran strategis maka semua kebijakan mengenai perfilman (*Feature Film*) tercantum pada salah satu objek hak cipta yang dilindungi oleh Undang- Undang No. 28/2014 tentang Hak Cipta.<sup>2</sup>

Kemajuan teknologi data yang demikian pesatnya juga telah menimbulkan adanya pergantian aktivitas kehidupan manusia dalam berbagai bidang, yang secara langsung sudah mempengaruhi lahirnya berbagai bentuk perbuatan hukum yang juga baru. Salah satunya merupakan kegiatan memperbanyak karya cipta film tanpa izin di internet. Kegiatan memperbanyak film lewat media internet umumnya dilakukan dengan cara *download* dari web/situs film yang asli. Aktivitas mengunduh/*download* dari web film ada yang sifatnya berbayar serta yang tidak berbayar ataupun *free*.

Penggunaan internet yang tentunya sangat memudahkan kita untuk mengakses ataupun mencari apapun termasuk film-film memunculkan dampak negatif dan positif terhadap perindustrian film. Adanya kegiatan pembajakan film tentu sangat merugikan para pencipta film karena karya yang telah dibuat dengan susah payah dan mengeluarkan banyak dana malah didistribusikan tanpa izin pencipta film untuk meraih keuntungan dari yang bukan karyanya. Pelanggaran hak cipta biasanya terjadi karena adanya kesengajaan tanpa memiliki hak untuk memperbanyak ataupun mengumumkannya, serta dengan sengaja mengedarkan bahkan menjualkan suatu hak cipta (film) kepada umum.

Seperti yang sering terjadi pada akhir-akhir ini yaitu kita bisa mengakses film dengan mudah di situs-situs ilegal dengan cara *download* atau menontonnya secara langsung di situs ilegal tersebut secara gratis. Walaupun sudah ada regulasi yang mengatur mengenai pembajakan film (Undang-undang Hak Cipta) tetapi hal ini tidak menjadi suatu halangan besar bagi para pembajak film untuk terus melakukan aksinya. Masyarakat juga masih beranggapan bahwa menonton ataupun mengunduh film secara gratis (tanpa berbayar) bukan merupakan hal yang serius, bahkan masih sangat banyak warga atau masyarakat yang tidak menyadari bahwa perbuatan tersebut adalah termasuk kedalam pelanggaran hak cipta.

---

<sup>2</sup> UU Hak Cipta.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sudah kami paparkan diatas, maka kami menarik 3 (tiga) permasalahan sebagai berikut:

- 1) Apakah pembajakan karya sinematografi melalui situs streaming ilegal merupakan pelanggaran hak cipta ?
- 2) Apa saja akibat hukum yang ditimbulkan bagi Pelanggar Hak Cipta, Pencipta, maupun Pemegang Hak Cipta ?
- 3) Bagaimana upaya perlindungan hukum hak cipta karya sinematografi ditinjau dari UU Hak Cipta dan UU ITE ?

## **1.3 Tujuan Penulisan**

Penulisan ini bertujuan untuk mengetahui hal-hal sebagai berikut:

- 1) Pembajakan karya sinematografi melalui situs streaming ilegal merupakan bentuk perbuatan pelanggaran hak cipta.
- 2) Akibat hukum yang dapat diberikan atau dikenakan bagi para Pelanggar Hak Cipta, Pencipta, maupun Pemegang Hak Cipta.
- 3) Mengetahui upaya perlindungan hukum hak cipta karya sinematografi ditinjau dari UU Hak Cipta dan UU ITE.

## **BAB II**

### **PEMBAHASAN**

#### **2.1 Pelanggaran Hak Cipta di Internet**

Seiring dengan perkembangan dan kemajuan teknologi, masyarakat dapat dengan mudah memperoleh serta mengakses berbagai macam dan jenis informasi dalam bentuk apapun, dimana saja dan kapan saja melalui internet. Internet menjadi perpustakaan digital yang berguna dan bermanfaat bagi kehidupan masyarakat. Di kehidupan modern ini, sebagian masyarakat bergantung pada internet karena sifatnya yang mudah diakses, efisien, serta cepat. Berbagai macam dan jenis informasi tersebut bisa berupa gambar, video, audio, grafik, teks, dan bentuk lainnya.

Teknologi internet yang dapat menghubungkan umat manusia di seluruh dunia secara lintas batas, telah melahirkan era baru yang disebut dengan era digital. Era digital ini memiliki karakteristik yang memanfaatkan jaringan internet untuk memudahkan interaksi di seluruh dunia tanpa terhalangi wilayah atau geografis suatu negara serta peraturan-peraturan yang bersifat teritorial. Melalui media internet, informasi pada era digital ini sangat mudah diperoleh, dipertukarkan, diakses, dan didistribusikan serta ditransmisikan kapan saja dan dimana saja.

Keberadaan internet tidak hanya memiliki dampak positif bagi kehidupan masyarakat, tetapi ia juga memiliki sisi negatif. Kemudahan akses yang diberikan internet memberikan peluang bagi beberapa oknum yang ingin menggunakannya untuk sesuatu yang tidak baik. Keuntungan yang diperoleh dari internet tidak hanya bernilai positif, tetapi juga memiliki nilai negatif yang menguntungkan pihak-pihak tertentu dengan cara yang tidak baik, bahkan bisa dikatakan sebagai tindakan kriminal.

Bentuk informasi yang tersebar luas di dunia internet, seperti gambar, teks, audio, video, dapat dikategorikan sebagai objek dari hak kekayaan intelektual. Hak Kekayaan Intelektual (HKI atau HaKI) merupakan hak yang muncul dari hasil olah pikir manusia yang kemudian dihasilkan ke dalam bentuk tertentu, produk, atau proses yang dapat berguna bagi banyak manusia.<sup>3</sup> Secara garis besar, Hak Kekayaan Intelektual dibagi menjadi 2 (dua) bagian, diantaranya adalah:

---

<sup>3</sup> Dirjen HKI Departemen Hukum dan HAM RI, *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*, (Dirjen HKI Kemenhumam, 2006), hal.1,

- 1) Hak Cipta (*Copyright*)
- 2) Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property Rights*)
  - a. Hak Paten (*Patent*);
  - b. Hak Merek (*Trademark*);
  - c. Rahasia Dagang (*Trade Secret*)
  - d. Indikasi Geografis
  - e. Desain Tata Letak Sirkuit (*Layout Design of Integrated Circuit*);
  - f. Desain Industri (*Industrial Design*).

Era digital yang terus berkembang seiring dengan waktu, memunculkan tantangan baru dalam bidang hukum. Hal ini dapat dirasakan pada bidang hak cipta. Situs internet atau website yang terus bertambah dari waktu ke waktu, memberikan peluang yang semakin besar terhadap terjadinya pelanggaran hak cipta. Para pengguna internet yang dapat secara bebas mengunggah atau membagikan informasi secara luas, menjadi salah satu peluang terjadinya pelanggaran hak cipta. Akses yang mudah dan cepat memudahkan siapapun untuk memperbanyak, memodifikasi, atau menyebarkan kembali terhadap informasi atau objek dari hak cipta tersebut. Dalam konteks ini, digitalisasi konten sangat mudah dilakukan atau bahkan dimanipulasi sehingga sulit dibedakan dengan karya atau objek aslinya.

Digitalisasi menjaga kualitas informasi dan data yang ada di internet secara konstan dan konsisten guna mempertahankan mutu dan orisinal data dan informasi yang tersebar luas di jaringan internet. Tidak dapat dipungkiri bahwa digitalisasi juga memberi kemudahan kepada masyarakat untuk menyalin atau mengubah informasi itu sendiri. Objek dari hak cipta yang mudah dikonversi ke dalam bentuk digital memberi celah pelanggaran hak cipta di internet dilakukan secara nasional maupun global.

Pelanggaran hak cipta merupakan salah satu bentuk dari *cybercrime*, dimana kejahatannya ditujukan terhadap Hak Kekayaan Intelektual yang dimiliki pihak lain di dunia internet.<sup>4</sup> *Cybercrime* adalah tindakan kejahatan yang dilakukan dengan memanfaatkan teknologi komputer yang berbasis perkembangan dan kecanggihan teknologi internet.<sup>5</sup> *Cybercrime* memiliki karakteristik yang jauh berbeda dibandingkan dengan kejahatan konvensional. Beberapa karakteristik *cybercrime* antara lain:<sup>6</sup>

- a) Perbuatannya dilakukan dengan menggunakan peralatan yang bisa terhubung ke internet;

---

<sup>4</sup> H. Sofwan Jannah dan M. Naufal, "Penegakan Hukum Cyber Crime Ditinjau dari Hukum Positif dan Hukum Islam," *AL MAWARID* Vol. XII, No. 1 (Februari-Agustus 2012).

<sup>5</sup> Budi Raharjo, *Memahami Teknologi Informasi*, (Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2002), hal. 23.

<sup>6</sup> Deris Setiawan, *Sistem Keamanan Komputer*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2005), hal. 40.

- b) Perbuatannya dilakukan secara tanpa hak (ilegal) dan terjadi di dunia siber, yang membuat sulit dipastikannya yurisdiksi hukum yang berlaku terhadapnya;
- c) Mengakibatkan kerugian materiil maupun immaterial (waktu, jasa, harga diri, martabat, kerahasiaan informasi);
- d) Pelaku kejahatannya menguasai penggunaan internet dalam bentuk aplikasi, website, atau bentuk lainnya, serta dilakukan secara lintas batas negara.

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.<sup>7</sup> Objek hak cipta yang dilindungi oleh peraturan perundang-undangan di Indonesia terdiri dari:<sup>8</sup>

- |  |  |
|--|--|
| a) Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, serta semua hasil karya tulis lainnya;                                  | h) Kompilasi ekspresi budaya tradisional, selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli; |
| b) Alat peraga pendidikan dan ilmu pengetahuan lainnya;  | i) Karya seni batik/motif lain;  |
| c) Karya seni rupa seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;                                    | j) Karya arsitektur;   |
| d) Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi, dan karya lain dari hasil transformasi; | k) Peta;   |
| e) Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;                                     | l) Potret;   |
| f) Kompilasi ciptaan/data dalam format yang dapat dibaca program komputer atau media lainnya;                                      | m) Karya fotografi;  |
| g) Karya seni terapan;   | n) Karya sinematografi;  |
|  | o) Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenisnya;  |
|  | p) Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;   |
|  | q) Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;                           |
|  | r) Permainan video;  |
|  | s) Program komputer  |

---

<sup>7</sup> Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta.

<sup>8</sup> Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta.

Menurut Asril Sitompul, hak cipta dalam jaringan internet terbagi ke dalam 2 (dua) kategori, antara lain:<sup>9</sup>

- a) Hak Cipta atas nama situs (domain) serta alamat surel (email) dari pelanggan jasa internet;
- b) Hak Cipta atas konten yang berada dalam media internet, yang merupakan hasil karya dalam bentuk informasi, ulasan, tulisan, program, atau bentuk sejenis lainnya.

Pada dasarnya, bentuk dari pelanggaran Hak Cipta berkisar pada 2 (dua) hal pokok, yaitu 1) Dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan, memperbanyak, atau member izin untuk itu; dan 2) Dengan sengaja mengedarkan, memamerkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil dari pelanggaran Hak Cipta.<sup>10</sup> Beberapa macam bentuk pelanggaran hak cipta di dunia siber diantaranya adalah:

- a) Plagiarisme

Bentuk pelanggaran hak cipta ini adalah dimana seseorang atau pihak tertentu mengakui, menyalin, dan menyebarkan kembali sebagian atau seluruh hasil karya orang lain dengan tanpa hak dan tidak menuliskan sumbernya.

- b) Pembajakan

Pembajakan merupakan perbuatan *piracy*, dimana tindakan yang dilakukan adalah pencurian karya orang lain dengan menyimpan, menyebarkan, atau mengakui karya tersebut tanpa seizing pemiliknya. Misalnya seperti menyebarkan film, series tv, atau acara tv lainnya di situs streaming ilegal tanpa izin atau lisensi, menyediakan situs untuk mendownload software secara ilegal (*crack*) atau memperbanyak software tanpa hak, menyediakan situs download musik secara ilegal.

- c) Penyalahgunaan Gambar

Perbuatan ini adalah menggunakan gambar seperti hasil desain atau hasil foto dengan tanpa izin pemiliknya atau menghilangkan *watermark* gambar tersebut, dan mengklaim gambar tersebut miliknya.

---

<sup>9</sup> Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta Di Internet, Aspek Hukum Dan Permasalahan Di Indonesia*, (Yogyakarta: FH UII Press, 2009), Hal. 55-56.

<sup>10</sup> Muhammad Djumhana, *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*, (Bandung:PT Citra Aditya Bakti, 2003), hal.119.

d) Penggunaan Audio tanpa Mencantumkan Sumber

Biasanya dilakukan pada bentuk video yang menggunakan audio seperti lagu atau instrumental tanpa mencantumkan sumbernya (*credits*). Tindakan pelanggaran ini dapat langsung ditindak dalam beberapa aplikasi seperti youtube dan instagram, dimana video secara otomatis akan terblokir selama masih mengandung indikasi pelanggaran hak cipta.

e) *File Sharing*

Perbuatan membagikan, mendistribusikan, atau menyediakan akses ke media digital seperti gambar, audio, video, *e-book*, program computer, dan lain sebagainya melalui sistem *upload* dan *download*. Perbuatan ini biasanya dilakukan untuk pribadi maupun publik (*peer to peer*) melalui situs-situs tertentu atau melalui grup chat dalam suatu aplikasi.

## 2.2 Pembajakan Karya Sinematografi Melalui Situs Streaming Ilegal

Karya sinematografi adalah media komunikasi massa gambar gerak yang berbentuk film, dokumenter, reportase, film iklan, film kartun, atau film yang dibuat dengan skenario.<sup>11</sup> Bentuk dari karya sinematografi yang dipublikasikan merupakan objek yang terkait dengan hak cipta, yang dalam pembuatannya melibatkan banyak pihak yang mencurahkan kreatifitas serta ide atau hasil olah pikirnya ke berbagai jenis karya sinematografi. Hasil karya cipta ini menimbulkan hak eksklusif bagi penciptanya yang memiliki hak untuk mengontrol penyebaran karya ciptanya melalui lembaga penyiaran yang disertai dengan lisensi.

Kemajuan teknologi memudahkan masyarakat untuk mengakses apapun dengan mudah. Sama halnya dengan karya sinematografi seperti film, serial tv, dan sejenisnya dapat diakses dan ditonton dimana saja dan kapan saja. Berbagai macam aplikasi streaming seperti Iflix, Netflix, WeTV, Disney+, bahkan aplikasi dari stasiun tv itu sendiri menunjukkan bahwa perkembangan teknologi dan internet memudahkan kita dalam banyak hal. Kita tidak perlu datang ke bioskop untuk menonton film terbaru atau misalnya kita melewatkan acara tv favorit kita, kita dapat menontonnya kembali melalui aplikasi-aplikasi tersebut. Objek hak cipta yang termasuk ke dalam karya sinematografi

---

<sup>11</sup> Rahmi Jened, *Interface Hukum Intelektual Kekayaan dan Hukum Persaingan (Penyalahgunaan HKI)*, (Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2013), hal. 91.

telah bergeser menjadi objek hak cipta yang berbentuk digital, dimana pemanfaatan dan penyebarannya dilakukan melalui jaringan internet. Objek digital merupakan barang elektronik yang ditemui dalam media digital.<sup>12</sup>

Kemudahan serta kenyamanan yang ditawarkan pada era digital ini, membuka peluang terjadinya pelanggaran atau bahkan tindakan kejahatan. Salah satu pelanggaran yang sering terjadi di dunia siber dalam lingkup Hak Cipta adalah “*piracy*” atau pembajakan. Aktivitas yang biasanya bersifat ilegal seperti pengunduhan secara ilegal, penyalinan dan penyebaran tanpa izin, atau pemalsuan yang berkaitan dengan internet merupakan contoh dari perbuatan “*piracy*”. Pembajakan merupakan penggandaan dan pendistribusian karya cipta secara tidak sah (ilegal) untuk memperoleh keuntungan ekonomi.<sup>13</sup>

Pembajakan sebagai dampak negatif yang ditimbulkan dari kemajuan teknologi dan internet, memberi jalan bagi pihak yang mencari keuntungan dengan mudah dan cepat tanpa memperhatikan hak-hak pihak lain dan hukum yang berlaku.<sup>14</sup> Pembajakan terbagi menjadi 3 (tiga) jenis, yaitu:<sup>15</sup>

a) Pembajakan Sederhana

Rekaman asli yang diperbanyak untuk diperdagangkan tanpa izin pemegang hak cipta yang dikemas sedemikian rupa agar terlihat berbeda dari rekaman aslinya.

b) Rekaman

Menduplikasi rekaman yang dikemas seperti aslinya dengan mencantumkan logo atau merek untuk membuat masyarakat percaya bahwa barang yang mereka beli merupakan hasil produksi sinematografi yang asli.

c) Penggandaan Tanpa Izin

Menggandakan karya sinematografi tanpa persetujuan pencipta dan/atau pemegang hak ciptanya.

---

<sup>12</sup> Dirjen HKI, *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta* (Edisi 2020), (Jakarta: Kemenhumham, 2020), hal. 51.

<sup>13</sup> Pasal 1 angka 23 UU Hak Cipta.

<sup>14</sup> Ayup Suran Ningsih dan Balqis Hedyati Maharani, “Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring,” *Jurnal Meta-Yuridis* Vol. 2 No. 1 (2019).

<sup>15</sup> *Ibid.*

Situs internet atau website yang terus bertambah dari waktu ke waktu menjadi contoh nyata dari “*piracy*” di dunia siber. Pembajakan dapat dikategorikan sebagai tindakan pencurian, dimana seharusnya orang yang akan menggunakan suatu produk digital membeli lisensi dari produk tersebut. Sebelum teknologi dan internet berkembang dan semakin maju, pembajakan terhadap karya sinematografi yang dilakukan ialah berupa kepingan CD yang dijual secara bebas dan ilegal di pasar. Kemudian seiring dengan perkembangan internet, pembajakan karya sinematografi banyak dilakukan melalui situs-situs atau website ilegal, bahkan didistribusikan melalui beberapa aplikasi. Bentuk-bentuk pelanggaran Hak Cipta karya sinematografi di internet diantaranya adalah:<sup>16</sup>

- a) Mengunduh film atau video tanpa mencantumkan nama penciptanya;
- b) Melakukan pengunggahan dan pengunduhan film tanpa izin atau lisensi;
- c) Mendistribusikan film melalui website, aplikasi atau situs-situs sejenisnya.

Bentuk-bentuk pelanggaran tersebut masih dilakukan oleh masyarakat hingga saat ini tanpa mengetahui konsekuensi yang akan dihadapi. Kegiatan menonton atau mengunduh film secara gratis ini lama kelamaan menjadi kebiasaan masyarakat yang sulit untuk dirubah. Masih banyak masyarakat yang belum mengerti bahwa pengunduhan secara ilegal ini merupakan bentuk pelanggaran hak cipta melalui pembajakan film. Banyak masyarakat yang lebih memilih untuk mengunduh film yang ditontonnya secara ilegal daripada harus datang ke bioskop. Akses yang mudah serta tidak dipungut biaya menjadi hambatan utama dalam mengubah kebiasaan masyarakat yang juga menjadi faktor lambatnya penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta melalui situs streaming ilegal. Masyarakat sampai saat ini masih ada yang mencari celah untuk mencari dan menikmati situs-situs tersebut.

Tidak hanya bagi pihak yang melakukan pengunduhan secara ilegal yang perbuatannya tergolong ke dalam pelanggaran hak cipta. Perbuatan pihak yang mengunggah ke dalam website serta pihak penyedia website juga merupakan perbuatan pelanggaran hak cipta. Hal tersebut misalnya dilakukan untuk mencari keuntungan pribadi dengan memanfaatkan popularitas dari film atau karya-karya sinematografi itu sendiri.

Mengunggah (*upload*) dan mengunduh (*download*) merupakan kegiatan utama dalam pembajakan karya sinematografi melalui situs-situs streaming ilegal. Kegiatan

---

<sup>16</sup> *Ibid.*

mengunggah yaitu memberikan berkas ke layanan informasi daring atau kepada komputer yang digunakan, sedangkan kegiatan mengunduh mengambil berkas ke layanan informasi daring atau kepada komputer yang digunakan.<sup>17</sup> Berkas yang dimaksud dalam hal pembajakan karya sinematografi ialah berupa film, serial tv, dokumenter, dan bentuk lain sejenisnya.

Situs-situs yang menyediakan karya-karya sinematografi tersebut sangat mudah ditemui di dunia siber. Dengan mengetikkan judul fim dan mengklik *enter* di situs Google, banyak situs-situs streaming ilegal yang keluar di hasil pencariannya. Para pelaku yang terus mengubah alamat website guna menghindari pemblokiran, penghapusan, dan/atau penutupan website oleh pihak berwenang. Pihak-pihak yang merasakan akibat dari keberadaan situs streaming ilegal ini diantaranya adalah:<sup>18</sup>

a) Pencipta

Hak eksklusif pencipta seperti hak moral dan hak ekonomi dilanggar oleh pihak-pihak yang melakukan perbuatan pelanggaran hak cipta. Kerugian yang ditimbulkan secara materiil, menghalangi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan royalti atas pemanfaatan ekonomi hasil karya ciptanya.

b) Masyarakat

Perilaku yang terlalu sering dilakukan dan dianggap wajar oleh masyarakat menumbuhkan sikap acuh, dimana mereka tidak mempertanyakan apakah barang atau produk yang dinikmatinya, dalam hal ini adalah berbagai jenis karya sinematografi, merupakan bentuk dari pelanggaran atau tidak. Kesadaran hukum dalam masyarakat perlu ditingkatkan lagi, mengingat Indonesia merupakan negara hukum.

c) Pemerintah

Salah sumber pendapatan terbesar pemerintah yaitu pajak, seharusnya mendapat pemasukan dari penayangan karya-karya sinematografi menjadi berkurang dengan adanya situs-situs streaming ilegal yang tersebar luas di internet. Berkurangnya pendapatan negara mempengaruhi berbagai sektor yang dibiayai oleh negara. Negara merasa dirugikan, karena sumber

---

<sup>17</sup> Kamus Besar Bahasa Indonesia

<sup>18</sup> Op. Cit. Ayup Suran Ningsih.

pendapatan dari pajak dapat digunakan untuk membiayai pembangunan di Indonesia.

d) Hubungan Internasional

Tidak hanya karya sinematografi yang berasal dari Indonesia yang terdapat dalam situs-situs streaming tersebut. Banyak karya sinematografi dari luar Indonesia diunggah dan didistribusikan ke dalam website tersebut. Bila dibiarkan berlarut-larut, negara lain akan menganggap Indonesia sebagai negara yang tidak bisa melindungi hak cipta atau hak kekayaan intelektual lainnya.

Pada tahun 2019, Kominfo RI (Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia) melakukan pemblokiran terhadap ribuan situs streaming ilegal, seperti IndoXXI. Pemblokiran tersebut untuk menindak berbagai permasalahan baik hukum dan ekonomi yang ditimbulkan dari situs-situs tersebut di Indonesia. Walaupun demikian, sampai saat ini masih banyak ditemukan situs-situs streaming yang membagikan film-film atau karya sinematografi lainnya secara ilegal.

Menurut Soerjono Soekanto, penegakan hukum dipengaruhi oleh beberapa hal, yaitu faktor hukumnya sendiri, faktor penegak hukum, faktor sarana atau fasilitas, faktor masyarakat, dan faktor kebudayaan (Soerjono Soekanto, 2004: 8).<sup>19</sup>

a) Faktor Hukum

Peraturan perundang-undangan yang digunakan dalam pelanggaran hak cipta karya sinematografi seperti UU Hak Cipta, UU ITE, serta UU Perfilman, masih kurang optimal dalam pengimplementasiannya. Peraturan perundang-undangan tersebut dirasa kurang efektif dalam penerapannya di masyarakat. Di dalam UU Perfilman dan UU ITE tidak diatur secara jelas bagaimana bentuk pelanggaran hukum atas pembentukan situs streaming ilegal beserta sanksi yang dikenakan terhadapnya.

---

<sup>19</sup> Denico Doly, "Penegakan Hukum Terhadap Pembuat Situs Streaming Film Bajakan," *Info Singkat* Vol. XII No. 1 (Januari 2020).

b) Faktor Penegak Hukum

Pihak-pihak yang berkaitan langsung dengan kejahatan di dunia siber, seperti Kepolisian di bidang *cyber* maupun Kominfo perlu meningkatkan sinerginya dalam menindak pelaku-pelaku yang melanggar peraturan perundang-undangan terkait, khususnya pelanggaran hak cipta. Lembaga legislatif DPR juga memiliki peran tersendiri dalam melakukan pengawasan.

Komisi I di bidang komunikasi berperan untuk mengawasi kinerja Kominfo dalam melakukan penindakan dan penegakan terhadap situs streaming ilegal, serta Komisi III yang membidangi masalah hukum dapat berperan dengan mendukung Polri, khususnya tim siber untuk memberantas tindakan pelanggaran hak cipta melalui situs-situs ilegal.<sup>20</sup>

c) Faktor Sarana atau Fasilitas

Teknologi dan internet sama-sama dimanfaatkan oleh pihak penegak hukum dan pihak pelanggar dengan tujuan yang berbeda. Dunia siber yang menjadi media bagi para pelaku dengan mudahnya mengganti domain website mereka, yang mengakibatkan sulitnya dilakukan pelacakan untuk memblokir atau menghapus situs tersebut. Alfons Tanujaya menyarankan Kominfo untuk melakukan analisis server atau trafik download film, lalu menerapkan blokir ke jenis trafik atau karakteristik file bajakan.<sup>21</sup>

d) Faktor Masyarakat

Kurangnya kesadaran masyarakat akan hukum, terutama mengenai hak cipta dan perlindungannya mempengaruhi proses penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di internet. Masyarakat memiliki peran yang besar agar penegakan hukum berjalan dengan baik. Perbuatan menonton film atau karya sinematografi lainnya melalui situs streaming ilegal telah menjadi kebiasaan masyarakat yang cukup sulit untuk dirubah. Masyarakat masih menganggap perbuatan mengunduh dan menonton film melalui situs-situs tersebut bukan merupakan tindakan yang serius atau termasuk ke dalam pelanggaran hak cipta.

---

<sup>20</sup> *Ibid.*

<sup>21</sup> Wahyunanda Kusuma Pertiwi, "Blokir Tidak Cukup untuk Basmi Situs Serupa IndoXXI," *Kompas.com*, 24 Desember 2019, [https://tekno.kompas.com/read/2019/12/24/20050067/blokir-tidak-cukup-untuk-basmi-situs-serupa-indoxxi?utm\\_source=LINE&utm\\_medium=today&utm\\_campaign=messaging](https://tekno.kompas.com/read/2019/12/24/20050067/blokir-tidak-cukup-untuk-basmi-situs-serupa-indoxxi?utm_source=LINE&utm_medium=today&utm_campaign=messaging)

e) Faktor Kebudayaan

Kebudayaan berfungsi untuk memberikan pengertian kepada masyarakat mengenai bagaimana harus berbuat, bertindak, dan menentukan sikap terhadap sesuatu hal. Masyarakat perlu diberikan penyuluhan tentang penggunaan situs-situs streaming ilegal dan menghimbau mereka untuk menggunakan aplikasi atau situs-situs legal seperti Netflix, iflix, Hooq, dan lain sebagainya.

### 2.3 Akibat Hukum Pelanggaran Hak Cipta Karya Sinematografi Terhadap Pelanggar Hak Cipta

Pembajakan karya sinematografi melalui situs streaming ilegal merupakan perbuatan yang melanggar hak cipta. Pelanggaran hak cipta merupakan perbuatan yang melanggar hak eksklusif dari pencipta dan/atau pemegang hak cipta. Hak-hak yang dilanggar beberapa diantaranya adalah hak untuk menerbitkan, mendistribusikan, menggandakan, menunjukkan, serta hak-hak lain yang diatur dalam peraturan perundang-undangan terkait. Baik pihak penyedia situs, pihak yang mengunggah karya sinematografi ke dalam situs streaming ilegal, maupun pihak yang mengunduhnya dari situs tersebut, dapat dikenakan pasal pelanggaran hak cipta sebagaimana diatur dalam UU Hak Cipta. Berikut ini merupakan bentuk tindakan serta hak yang dilanggar dalam pelanggaran hak cipta karya sinematografi.<sup>22</sup>

Bentuk Tindakan	Hak yang Dilanggar
1) Mengunggah karya sinematografi hasil pembajakan ke situs ilegal (tidak resmi); 2) Mengunggah karya sinematografi hasil pembajakan ke situs beriklan; 3) Mengunggah cuplikan adegan dari suatu karya sinematografi; 4) Mengunggah parodi dari adegan suatu karya sinematografi.	1) Hak Moral: <ul style="list-style-type: none"><li>• Pengubahan karya cipta</li><li>• Distorsi karya cipta</li><li>• Mutilasi karya cipta</li></ul> 2) Hak Ekonomi: <ul style="list-style-type: none"><li>• Penggandaan</li><li>• Pendistribusian</li><li>• Pentransformasian</li><li>• Komersialisasi karya cipta</li></ul>

<sup>22</sup> Op. Cit. Dirjen HKI, hal, 53.

Pelanggaran hak cipta yang dilakukan dalam bentuk pembajakan diancam dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau dikenakan pidana denda maksimal sebesar Rp 4,000,000,000,- (empat miliar rupiah). Pelanggaran hak cipta ini tergolong ke dalam 2 (dua) pelanggaran, yaitu pelanggaran terhadap ketentuan pidana yang tercantum dalam UU Hak Cipta dan pelanggaran persoalan hak cipta yang bersifat keperdataan.<sup>23</sup> Perbuatan yang termasuk dalam ketentuan pidana diatur dalam Pasal 113 s/d Pasal 119 UU Hak Cipta.

- Penyedia Situs

Pihak yang menjadi penyedia situs streaming ilegal telah melanggar hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta dengan melakukan penerbitan, penggandaan, serta pengumuman berbagai jenis karya sinematografi di website miliknya. Perbuatan pihak penyedia situs diatur dalam Pasal 113 ayat (3) dan (4) UU Hak Cipta dan diancam pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau dikenakan pidana denda maksimal sebesar Rp 4,000,000,000,- (empat miliar rupiah).

- Pengunggah Karya Sinematografi ke Situs Streaming Ilegal

Perbuatan pihak yang mengunggah karya sinematografi ke situs tidak resmi merupakan pelanggaran hak ekonomi dalam hal penerbitan, penggandaan, pendistribusian, dan pengumuman karya sinematografi untuk penggunaan secara komersial, sebagaimana diatur dalam Pasal 113 ayat (3) UU Hak Cipta dengan ancaman pidana penjara maksimal 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda maksimal Rp 1,000,000,000,- (satu miliar rupiah)

- Pengguna Situs Streaming Ilegal

Siapapun pihak yang menjadi pengguna situs streaming ilegal atau bahkan mengunduh karya sinematografi, perbuatannya memang tidak diatur dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia. Namun, perbuatan masyarakat yang mengunduh dan menggunakan situs ini dapat membantu pelanggar hak cipta menyebarkan situs miliknya yang justru menguntungkan si pelanggar hak cipta. Maka dari itu, masyarakat diharapkan berpartisipasi aktif dalam memberantas

---

<sup>23</sup> Mirza S, Emma V.T, dan Dr. Jemmy, "Penerapan Hukum Terhadap Pembajakan Film di Situs Internet dalam Hubungannya dengan Hak Cipta," *Lex Administratum*, Vol. IX No. 1 (Januari-Maret 2021).

situs-situs streaming ilegal ini. Masyarakat dapat melaporkannya ke Menteri pelanggaran hak cipta yang terjadi melalui internet dan digunakan secara komersial.<sup>24</sup> Menteri yang dimaksud adalah Menteri Hukum dan HAM.

Bentuk sengketa pelanggaran hak cipta dibagi menjadi 3 (tiga) bentuk yaitu: 1) Perbuatan melawan hukum; 2) Perjanjian lisensi; 3) Sengketa tarif dalam penarikan royalti.<sup>25</sup> Pencipta atau pemegang hak cipta dapat melakukan penuntutan baik secara pidana maupun perdata. Penyelesaian sengketa dapat dilakukan melalui jalur litigasi maupun non litigasi. Penyelesaian sengketa melalui litigasi, diselesaikan melalui Pengadilan Niaga selaku peradilan yang berwenang memeriksa, mengadili, dan memutus sengketa hak kekayaan intelektual. Penyelesaian sengketa melalui non-litigasi dapat diselesaikan dengan arbitrase (BAM HKI) atau melalui alternatif penyelesaian sengketa (mediasi, negosiasi, konsiliasi). Pihak yang melakukan pelanggaran hak cipta dapat dituntut secara pidana maupun perdata. Namun, penyelesaian sengketa secara pidana merupakan upaya terakhir (*ultimum remedium*) dalam penyelesaian sengketa hak cipta.

Penyebaran atau pendistribusian karya sinematografi pada dasarnya dilakukan oleh lembaga penyiaran. Lembaga penyiaran memiliki hak ekonomi dimana hak tersebut membolehkan dan mengizinkan lembaga penyiaran untuk melaksanakan sendiri, memberi izin, atau melarang pihak lain untuk: 1) Menyiarkan siaran ulang; 2) Komunikasi siaran; 3) Fiksasi siaran; dan/atau 4) Menggandakan fiksasi siaran.<sup>26</sup> Siapapun yang dengan sengaja dan tanpa izin melakukan perbuatan tersebut dengan tujuan komersial atas konten karya siaran lembaga penyiaran, dianggap telah melakukan pelanggaran hak ekonomi. Hak ekonomi merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta, untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas karya ciptanya.

Perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta atau batasan-batasan perlindungan yang diberikan sebagaimana dicantumkan dalam UU Hak Cipta adalah sebagai berikut:<sup>27</sup>

---

<sup>24</sup> Pasal 55 UU Hak Cipta.

<sup>25</sup> Op. Cit. Dirjen HKI, hal, 69.

<sup>26</sup> Pasal 25 UU Hak Cipta.

<sup>27</sup> Pasal 43 UU Hak Cipta.

Perbuatan	Objek dan Tujuan
Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan	Lambang negara dan lagu kebangsaan menurut sifatnya yang asli.
	Segala sesuatu yang dilaksanakan oleh atau atas nama pemerintah, kecuali dinyatakan dilindungi oleh peraturan perundang-undangan.
	Potret Presiden, Wakil Presiden, mantan Presiden, mantan Wakil Presiden, Pahlawan Nasional, pimpinan lembaga negara, pimpinan kementerian kementerian atau lembaga pemerintah non kementerian, dan/atau kepala daerah dengan memperhatikan martabat dan kewajaran sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
Pengambilan	Berita aktual secara keseluruhan maupun sebagian dari kantor berita, lembaga penyiaran, dan surat kabar atau sumber sejenis lainnya dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap.
Pembuatan dan Penyebarluasan Karya Cipta	Melalui media teknologi informasi dan komunikasi, yang “bersifat tidak komersial” dan/atau menguntungkan pencipta atau pihak terkait, atau pencipta menyatakan tidak keberatan atas perbuatan tersebut.
Pemanfaatan karya cipta atau produk hak terkait secara komersial oleh pengguna dilakukan dengan memenuhi kewajiban sesuai dalam perjanjian dengan lembaga manajemen kolektif. <sup>28</sup>	
<p>Penggunaan, pengambilan, penggandaan, dan/atau pengubahan suatu karya cipta dilakukan dengan mencantumkan sumbernya secara lengkap dan dilakukan untuk keperluan berikut ini:<sup>29</sup></p> <ol style="list-style-type: none"> <li>1) Pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penulisan kritik atau tinjauan masalah, penyusunan laporan, serta ceramah yang bertujuan untuk ilmu pengetahuan dan pendidikan;</li> <li>2) Keamanan penyelenggaraan pemerintah, legislasi, dan peradilan;</li> <li>3) Pementasan atau pertunjukan yang dilaksanakan tanpa dipungut biaya (gratis).</li> </ol>	

<sup>28</sup> Pasal 87 ayat (4) UU Hak Cipta.

<sup>29</sup> Pasal 44 UU Hak Cipta.

## 2.4 Akibat Hukumnya Terhadap Pencipta dan Pemegang Hak Cipta

Karya sinematografi merupakan salah satu objek HKI yang dilindungi oleh hak cipta dalam peraturan perundang-undangan Indonesia. Subjek dari perlindungan hak cipta karya sinematografi diantaranya adalah:

### a) Pencipta Karya Sinematografi

Pada dasarnya pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.<sup>30</sup> Dalam hal ini, pencipta karya sinematografi menghasilkan karya dalam satu atau berbagai jenis karya sinematografi yang dilakukan secara individu atau bersama-sama dengan beberapa orang atau perseorangan.

### b) Pemegang Hak Cipta Karya Sinematografi

Dalam hal ini, pemegang hak cipta adalah pencipta atau pihak lain yang menerima hak cipta dari pencipta secara sah (produser film), serta pihak lain yang menerima hak tersebut secara sah (hak terkait). Hak terkait adalah hak eksklusif bagi produser, pelaku pertunjukan (aktor dan aktris), atau lembaga penyiaran. Hak cipta ini juga diberikan kepada pihak-pihak lain yang berkaitan seperti, memproduksi karya lagu menjadi suatu karya sinematografi dimana hak tersebut terkait atau berdampingan dengan hak cipta.<sup>31</sup>

Hak eksklusif yang timbul secara otomatis dari hak cipta berdasarkan prinsip deklaratif merupakan hal penting bagi pencipta karya sinematografi. Hak eksklusif ini penting karena kaitannya dengan hak moral, hak ekonomi, dan hak terkait lainnya guna pelaksanaan perlindungan terhadap hak cipta karya sinematografi. Hak moral merupakan hak yang melekat pada diri pencipta secara abadi. Pencantuman nama pencipta pada salinan karya sinematografi, pengubahan baik dari isi, judul, dan anak judul karya cipta, serta hak untuk mempertahankan haknya jika terjadi distorsi, mutilasi, modifikasi, atau hal merugikan lainnya yang dapat mencoreng kehormatan diri atau reputasi dari penciptanya, merupakan hal moral yang tidak dapat dirubah atau dialihkan oleh siapapun, kecuali dengan syarat yang ditentukan oleh perundang-undangan.<sup>32</sup>

---

<sup>30</sup> Pasal 1 angka 2 UU Hak Cipta.

<sup>31</sup> H. OK. Saidin, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual*, Cet. 9, (Jakarta: Rajawali Pers, 2015), hal. 210.

<sup>32</sup> Pasal 5 UU Hak Cipta.

Hak ekonomi yang merupakan bagian dari hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta, juga menjadi hal penting dalam perlindungan hak cipta. Manfaat ekonomi yang diterima oleh pencipta atau pemegang hak cipta merupakan imbalan atas ekspresi ide pencipta yang dituangkan dalam karya sinematografi. Dalam melakukan pemanfaatan terhadap karya sinematografi, wajib mendapatkan izin atau lisensi dari pencipta atau pemegang hak cipta. Hak ekonomi pada karya sinematografi berlaku 50 (lima puluh) tahun sejak dilakukannya pengumuman untuk pertama kali.<sup>33</sup>

Lisensi diberikan kepada pihak ketiga dalam perjanjian tertulis yang berlaku dalam jangka waktu yang terbatas dan berisi hak dan kewajiban para pihak. Isi dari perjanjian lisensi harus memuat besaran royalti yang diberikan oleh pihak penerima kepada pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait. Perjanjian lisensi dilarang memuat ketentuan yang berisi:<sup>34</sup>

- a) Ketentuan yang mengakibatkan kerugian perekonomian Indonesia;
- b) Ketentuan yang bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku di Indonesia;
- c) Ketentuan yang mengakibatkan hilangnya atau pengambilalihan seluruh hak pencipta atas karya ciptanya.

Pelanggaran hak cipta mengakibatkan pencipta dan/atau pemegang hak cipta tidak mendapatkan haknya sebagaimana mestinya, baik itu hak eksklusif dan hak ekonomi. Pencipta dan/atau pemegang hak cipta mengalami kerugian secara materiil maupun immaterial. Tanpa adanya perizinan atau perjanjian lisensi, pelanggar hak cipta karya sinematografi dapat dilakukan penuntutan secara pidana maupun perdata. Secara perdata, pencipta, pemegang hak cipta atau hak terkait berhak mendapatkan ganti rugi atas kerugian yang ditimbulkan dari pelanggaran hak cipta tersebut. Gugatan ganti rugi diajukan ke Pengadilan Niaga.<sup>35</sup> Kemudian penuntutan secara pidana dapat diajukan dalam waktu yang bersamaan dengan pengajuan gugatan ganti rugi secara perdata.

---

<sup>33</sup> Pasal 59 UU Hak Cipta.

<sup>34</sup> Pasal 82 UU Hak Cipta.

<sup>35</sup> Pasal 99 UU Hak Cipta.

## 2.5 Upaya Perlindungan Hak Cipta Karya Sinematografi Secara Preventif dan Represif

### • Pendaftaran Hak Cipta

Berdasarkan prinsip deklaratif, objek hak cipta mendapatkan perlindungan secara otomatis saat ekspresi nyata terwujud atau setelah diumumkan, tanpa harus dilakukannya pendaftaran terlebih dahulu. Namun, pendaftaran hak cipta tidak boleh dikesampingkan karena menjadi bukti permulaan apabila suatu hari nanti terjadi sengketa tentang suatu karya cipta. Maka dari itu, langkah pertama untuk melakukan perlindungan hak cipta ialah dengan mendaftarkannya. Pendaftaran hak cipta di Indonesia dilakukan dengan mengajukan permohonan ke Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri pada Dirjen HKI di Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia. Permohonan pendaftaran hak cipta dapat diajukan secara manual atau *online*. Prosedur permohonan pencatatan hak cipta sinematografi secara *online* adalah sebagai berikut:<sup>36</sup>

- 1) Registrasi akun hak cipta online di [e-hakcipta.dgip.go.id/index.php/register](http://e-hakcipta.dgip.go.id/index.php/register).
- 2) Kemudian upload file berikut ini:
  - KTP atau identitas pencipta dan/atau pemegang hak cipta;
  - Formulir permohonan pencatatan hak cipta;
  - Surat pernyataan, yang mencantumkan semua nama pencipta;
  - Surat pengalihan hak, jika pencipta dan pemegang hak cipta merupakan pihak yang berbeda, serta melampirkan surat pernyataan atas nama pemegang hak cipta;
  - Contoh ciptaan, dalam karya sinematografi berupa rekaman atau video dalam format mp4, naskah (sinopsis, screenshot);
  - Surat kuasa (apabila melalui kuasa);
  - Akta Perusahaan (untuk badan hukum);
  - Dokumen terkait lainnya.
- 3) Melakukan pembayaran melalui ATM atau e-banking.
- 4) Pemeriksaan dokumen persyaratan (formalitas).
- 5) Proses verifikasi.
- 6) Pencatatan karya cipta disetujui.
- 7) Penerbitan sertifikat.

---

<sup>36</sup> Dirjen Kekayaan Intelektual Kemenhumham RI, "Permohonan Pencatatan Ciptaan," <https://www.dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/syarat-prosedur>.

- **Lembaga Manajemen Kolektif**

Lembaga ini memudahkan pencipta, pemegang hak cipta atau hak terkait lainnya dalam mengelola hak ekonomi atas pemanfaatan karya ciptanya. Lembaga ini akan menghimpun dan mendistribusikan royalti atas karya cipta sinematografi. Dalam hal pemanfaatannya digunakan secara komersial, lembaga ini dapat membuat perjanjian mengenai kewajiban pembayaran royalti dengan pengguna, seperti saluran TV, hotel, dan lain sebagainya.

- **Platform Media Sosial**

Sebagai bentuk perlindungan terhadap karya-karya cipta sinematografi, beberapa platform atau aplikasi media sosial menyediakan sarana untuk melindungi hak terkait atau bagi pencipta dan pemegang hak cipta. Salah satu contohnya adalah *Youtube*, dimana perlindungan hak cipta diberikan dalam bentuk *Content ID*. Baik pencipta, pemegang hak cipta atau hak terkait, maupun kuasanya dapat memberikan bukti kepemilikan hak eksklusif, contoh ciptaan, dan lokasi geografis kepemilikan sebagai referensi *Youtube* untuk mendapatkan perlindungan hak cipta. Namun, *Content ID* dapat tidak diberlakukan terhadap konten-konten tertentu.<sup>37</sup>

- **Penetapan Sementara oleh Pengadilan Niaga**

Penetapan sementara dilakukan untuk menyita dan menghentikan karya cipta yang dilakukan pengumuman, pendistribusian, penggandaan, serta perbuatan melanggar hak cipta lainnya. Penetapan sementara dilakukan oleh Pengadilan Niaga untuk kepentingan berikut ini:<sup>38</sup>

- 1) Mencegah masuknya barang yang diduga hasil pelanggaran hak cipta ke jalur perdagangan;
- 2) Menarik dan menyita untuk disimpan sebagai alat bukti;
- 3) Mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelanggar;
- 4) Menghentikan pelanggaran untuk mencegah kerugian yang lebih besar.

---

<sup>37</sup> YouTube, Quality for Content ID, <https://support.google.com/youtube/answer/1311402>.

<sup>38</sup> Pasar 106 UU Hak Cipta.

- **Upaya Perdata (Pasal 96 <sup>s</sup>/<sub>d</sub> Pasal 104 UU Hak Cipta)**

Terhadap pelanggaran hak cipta dapat dilakukan penuntutan secara perdata. Gugatan diajukan ke Pengadilan Niaga yang ditujukan kepada Ketua Pengadilan Niaga. Juru sita akan memanggil para pihak maksimal 7 (tujuh) hari sejak gugatan didaftarkan oleh panitera. Pembacaan putusan dilaksanakan paling lama 90 (sembilang puluh) hari sejak pendaftaran gugatan di sidang terbuka, dan bisa diperpanjang selama 30 (tiga puluh) hari. Terhadap putusan perkara ini di Pengadilan Niaga, dapat diajukan upaya kasasi ke Mahkamah Agung.

- **Upaya Pidana (Pasal 95, Pasal 105, Pasal 110 <sup>s</sup>/<sub>d</sub> Pasal 120 UU Hak Cipta)**

Pelanggaran hak cipta merupakan delik aduan, sehingga penuntutan baru bisa dilakukan apabila ada yang melaporkan terjadinya tindak pidana atas karya ciptanya. Pengaduan dapat dilakukan dengan mengisi formulir atau melalui website pengaduan.dgip.go.id. Sebelum dilakukan pelaporan, biasanya pencipta atau pemegang hak cipta mengeluarkan somasi terhadap pihak yang melakukan pelanggaran, sebagai permulaan penyelesaian perkara secara mediasi.<sup>39</sup>

Apabila mediasi gagal, pelaporan tindak pidana dapat dilakukan kepada pihak kepolisian, PPNS di kantor wilayah Kemenhumham, atau PPNS KI (Penyidik Pegawai Negeri Sipil Kekayaan Intelektual) di Direktorat Penyidikan dan Penyelesaian Sengketa. Setelah proses penyidikan dan pemeriksaan pihak serta barang bukti dilakukan terhadap tindak pidana tersebut, perkara akan dilanjutkan ke tahap penuntutan oleh penuntut umum.

Selain dilindungi oleh UU Hak Cipta, hak kekayaan intelektual juga dilindungi dalam UU ITE. Dalam UU ITE, karya cipta yang berbentuk informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dilindungi sebagai hak kekayaan intelektual. Penggunaannya harus didasarkan atas persetujuan pihak yang bersangkutan. Apabila melanggar hak tersebut, dapat dilakukan gugatan secara perdata untuk mengganti kerugian yang ditimbulkan.<sup>40</sup>

---

<sup>39</sup> Pasal 95 ayat (4) UU Hak Cipta.

<sup>40</sup> Pasal 25, 26 UU ITE.

## 2.6 Kasus Pelanggaran Hak Cipta Film Keluarga Cemara

- **Kasus Posisi**

Berdasarkan Putusan Nomor 762/Pid.Sus/2020/PN. Jmb<sup>41</sup>, dapat diketahui bahwa kasus ini bermula pada tahun 2018, Terdakwa menerima platform website <http://95.217.177.179/> (DUNIAFILM21) dengan username movie1 dan password bangsat@123 yang dikirim oleh Sdr ROBBI BHAKTI PRATAMA yang bekerja di Kamboja melalui url <https://www.facebook.com/donpabloh> (akun facebook Aditiya Fernando). Saat itu Sdr ROBBI BHAKTI PRATAMA menjelaskan bahwa platform website yang diberikan tersebut untuk mengunggah dan update film-film.

Bahwa kemudian platform website <http://95.217.177.179/> (DUNIAFILM21) tersebut Terdakwa unggah dengan beberapa judul film hingga mencapai sekitar 3.000 (tiga ribu) buah sejak tahun 2018 yang terdiri dari film local dan film luar agar dapat diputar secara utuh atau ditayangkan secara online bagi pengunjung platform website, antara lain film “Keluarga Cemara” yang Terdakwa peroleh dengan cara mengunduh dari situs download film gratis.

Hal tersebut dilakukan Terdakwa untuk mencari keuntungan dari iklan yang didaftarkan, mengingat film tersebut cukup terkenal dan adanya request dari pengunjung platform website <http://95.217.177.179/> (DUNIAFILM21) untuk mengunggah film tersebut. Dengan banyaknya jumlah pengunjung maka diharapkan akan banyak juga iklan yang didaftarkan.

Bahwa tarif iklan ditentukan berdasarkan kesepakatan, tarif terendah sebesar Rp.1.500.000,- (satu juta lima ratus ribu rupiah) dan tertinggi sebesar Rp.3.500.000,- (tiga juta lima ratus ribu rupiah ) dengan durasi penayangan selama 30 (tiga puluh) hari. Jika calon pemasang iklan menyetujuinya, maka Terdakwa akan memberikan nomor rekening bank milik Terdakwa untuk ditransfer, antara lain rekening BCA nomor 1192172327, rekening BNI nomor 0799008352, atau rekening Mandiri nomor 1100012125040.

Setelah terjadi transaksi kemudian pemasang iklan akan memberikan Script (kumpulan kode program) melalui fanpage DUNIAFILM LK 21 milik Sdr ROBBY BHAKTI PRATAMA dengan url <https://www.facebook.com/DUNIAFILMLK21>,

---

<sup>41</sup>Kutipan lengkap salinan putusan dalam perkara ini belum dipublikasi pada situs Direktorat Putusan pada Mahkamah Agung Republik Indonesia, namun untuk Kronologis kasus Penulis mendapatkan resume dari kronologis yang disampaikan oleh Jaksa Penuntut Umum dalam Surat dakwaan pada pengadilan Negeri Jambi melalui SIPP Pengadilan Negeri Jambi.

dan Sdr ROBBY BHAKTI PRATAMA akan memasang iklan yang telah didaftarkan untuk ditampilkan di platform website <http://95.217.177.179/> (DUNIAFILM21).

Bahwa keuntungan yang diperoleh dari pendaftaran iklan dibagi rata yang dikendalikan oleh Sdr ROBBY BHAKTI PRATAMA. Dalam sebulan Terdakwa rata-rata menerima uang sebesar Rp.2.000.0000,- (dua juta rupiah) hingga Rp.3.000.000,- (tiga juta rupiah) yang ditransfer oleh Sdr. ROBBY BHAKTI PRATAMA, oleh karena kartu ATM atas rekening BCA nomor 192172327 dan BANK BNI nomor 0799008352 dikuasai oleh Sdr. ROBBY BHAKTI PRATAMA, sedangkan Terdakwa hanya menguasai buku tabungan atas kedua rekening tersebut.

Kemudian sekitar bulan April 2020 perbuatan Terdakwa diketahui oleh PT Visinema Pictures selaku pihak yang telah memproduksi film Keluarga Cemara melalui pencarian kata kunci film dimaksud di halaman mesin pencari Google dan dilaporkan kepada pihak yang berwajib, hingga akhirnya Terdakwa berhasil ditangkap oleh penyidik Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri pada hari Selasa tanggal 29 September 2020 sekitar pukul 23:00 WIB, selain itu juga turut diamankan barang bukti berupa 1 (satu) buah buku tabungan BCA No.Rek 1192172327. 1 (satu) buah buku tabungan BNI dengan No. Rek 0799008352, dan 1 (satu) buah buku tabungan Mandiri No.Rek 1100012125040 tersebut di atas, dan barang bukti lainnya berupa 1 (satu) buah buku tabungan Bank Jambi No.Rek 6279351101040518 a.n.ADITYA FERNANDO PHASYAH, 1 (satu) buah Kartu ATM Mandiri No.Kartu 4617003708069985, 1 (satu) Kartu ATM Bank Jambi No.Kartu 6279321101040518, 1 (satu) Tp.Link High Gain, 1 (satu) flashdisk warna putih, 1 (satu) buah Laptop Asud Notebook Pc X451C, 1 (satu) Cpu Rakitan, 1 (buah) monitor, dan 1 (buah) handphone Xiaomi Realme X warna biru.

- **Pihak yang Bersengketa**

Dalam perkara ini yang menjadi pihak-pihak nya antara lain :

- Pelapor/Saksi Korban : PT Visinema Pictures
- Terlapor/Terdakwa : Aditya Fernando Phasyah
- Jaksa Penuntut Umum : Kejaksaan Negeri Jambi
- Pengadilan yang mengadili : Pengadilan Negeri Jambi

- **Dakwaan Penuntut Umum**

Dalam perkara ini diketahui bahwa Kejaksaan Negeri Jambi selaku Jaksa Penuntut Umum telah mendakwa Sdr. Aditya Fernando Phasyah selaku Terdakwa dengan dakwaan alternative yakni, antara lain :

**PERTAMA**

Primer :

Yakni menurut JPU bahwa Perbuatan Terdakwa sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam Pasal 32 ayat (2) Jo Pasal 48 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dan ditambah dengan Undang-Undang Nomor 19/2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP.

Subsidaire :

Yakni menurut JPU bahwa Perbuatan Terdakwa sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam Pasal 32 ayat (1) Jo Pasal 48 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana telah diubah dan ditambah dengan Undang-Undang Nomor 19/2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP.

**KEDUA**

Primer :

Yakni menurut JPU bahwa Perbuatan Terdakwa sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam Pasal 113 ayat (4) Undang-Undang Nomor 28/2014 tentang Hak Cipta jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHPidana.

Subsidaire :

Yakni menurut JPU bahwa Perbuatan Terdakwa sebagaimana diatur dan diancam pidana dalam Pasal 113 ayat (3) Jo Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g Undang-Undang Nomor 28/2014 tentang Hak Cipta jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHPidana.

- **Tuntutan Penuntut Umum**

Dalam perkara ini Kejaksaan Negeri Jambi selaku Jaksa Penuntut Umum mengajukan Tuntutan pada persidangan supaya Majelis Hakim Pengadilan Negeri Jambi yang memeriksa dan mengadili perkara ini, memutuskan sebagai berikut :<sup>42</sup>

1. Menyatakan Terdakwa ADITYA FERNANDO PHASYAH Bin SOFYAN SATRIA PUTRA terbukti tidak bersalah melakukan tindak pidana “telah melakukan dan turut serta melakukan perbuatan 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, yang melanggar Pasal 113 ayat (4) Undang-Undang Nomor 28/2014 tentang Hak Cipta jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP dalam dakwaan alternatif kedua primair Jaksa Penuntut Umum.
2. Membebaskan terdakwa oleh karena itu dalam dakwaan kedua primair Jaksa Penuntut Umum.
3. Menyatakan Terdakwa ADITYA FERNANDO PHASYAH Bin SOFYAN SATRIA PUTRA terbukti bersalah melakukan tindak pidana “telah melakukan dan turut serta melakukan perbuatan 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, melanggar Pasal 113 ayat (3) Jo Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g Undang-Undang Nomor 28/2014 tentang Hak Cipta jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP dalam dakwaan Kedua Subsidair Jaksa Penuntut Umum.
4. Menghukum Terdakwa ADITYA FERNANDO PHASYAH Bin SOFYAN SATRIA PUTRA dengan pidana penjara selama 2 (dua) tahun dikurangi selama terdakwa dalam tahanan sementara dengan perintah agar terdakwa tetap ditahan dan terdakwa membayar denda sebesar Rp. 500.000.000,- (lima ratus juta rupiah) subsidair 3 (tiga) bulan kurungan.

---

<sup>42</sup> Pengadilan Negeri Jambi, “Perkara No. 762/Pid.Sus/2020/PN. Jmb,” *SIPP PN Jambi*, 10 Desember 2020, [http://sipp.pn-jambi.go.id/index.php/detil\\_perkara](http://sipp.pn-jambi.go.id/index.php/detil_perkara). diakses pada 22/07/2021 .

5. Menyatakan barang bukti :

- Foto copy/berkas 1.00 eksemplar foto copy Akta Pendirian Perusahaan.
- Foto copy/berkas 1.00 eksemplar foto Surat Pencatatan Hak Cipta.
- CD DVD 1.00 keping DVD berisikan Screen Record.
- Foto copy/berkas 100 eksemplar hasil capture website/tampilan web.  
Tetap terlampir dalam berkas perkara
- 1 (satu) buah buku tabungan BCA No.Rek 1192172327 a.n.ADITYA FERNANDO PHASYAH.
- 1 (satu) buah buku tabungan BNI No.Rek 0799008352 a.n.ADITYA FERNANDO PHASYAH.
- 1 (satu) buah buku tabungan Mandiri No.Rek 1100012125040 a.n.ADITYA FERNANDO PHASYAH.
- 1 (satu) buah buku tabungan Bank Jambi No.Rek 6279351101040518 a.n.ADITYA FERNANDO PHASYAH.
- 1 (satu) buah Kartu ATM Mandiri No.Kartu 4617003708069985.
- 1 (satu) buah Kartu ATM Bank Jambi No.Kartu 6279321101040518.
- 1 (satu) buah Tp.Link High Gain.
- 1 (satu) buah flashdisk warna putih.
- 1 (satu) buah Laptop Asus Notebook Pc X451C.
- 1 (buah) Cpu Rakitan.
- 1 (buah) monitor.
- 1 (buah) handphone Xiomi Realme X warna biru.

**Dirampas untuk dimusnahkan**

6. Menetapkan agar terdakwa dibebani membayar biaya perkara sebesar Rp. 2.000 (dua ribu rupiah).

- **Amar Putusan 762/Pid.Sus/2020/PN. Jmb dalam Perkara Pembajakan Film “Keluarga Cemara”**

Dalam perkara ini setelah seluruh proses persidangan dilakukan, maka Majelis Hakim pada Pengadilan Negeri Jambi yang memeriksa dan mengadili perkara ini, melalui Putusan Nomor 762/Pid.Sus/2020/PN. Jmb memberikan putusan dengan amar sebagai berikut :<sup>43</sup>

1. Menyatakan terdakwa ADITYA FERNANDO PHASYAH Bin SOFYAN SATRIA PUTRA terbukti tidak bersalah melakukan tindak pidana “telah melakukan dan turut serta melakukan perbuatan 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, melanggar pasal Pasal 113 ayat (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP dalam dakwaan alternatif kedua primair Jaksa Penuntut Umum.
2. Membebaskan terdakwa oleh karena itu dalam dakwaan kedua primair Jaksa Penuntut Umum.
3. Menyatakan Terdakwa ADITYA FERNANDO PHASYAH Bin SOFYAN SATRIA PUTRA terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “telah melakukan dan turut serta melakukan perbuatan 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, melanggar Pasal 113 ayat (3) Jo Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP dalam dakwaan Kedua Subsidair Jaksa Penuntut Umum.
4. Menjatuhkan pidana kepada Terdakwa tersebut oleh karena itu dengan Pidana penjara selama 1 (satu) tahun dan 2 (dua) bulan serta denda sebesar Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah), dengan ketentuan apabila denda tersebut tidak dibayar maka diganti dengan Pidana kurungan selama 1 (satu) bulan;
5. Memerintahkan masa penahanan yang telah dijalani oleh Terdakwa dikurangkan seluruhnya dari pidana yang dijatuhkan;

---

<sup>43</sup>*Ibid.*

6. Memerintahkan agar Terdakwa ditahan;
7. Menetapkan barang bukti berupa;
  - Foto copy/berkas 1.00 eksemplar foto copy Akta Pendirian Perusahaan.
  - Foto copy/berkas 1.00 eksemplar foto Surat Pencatatan Hak Cipta.
  - CD DVD 1.00 keping DVD berisikan Screen Record.
  - Foto copy/berkas 100 eksemplar hasil capture website/tampilan web Tetap terlampir dalam berkas perkara.
  - 1 (satu) buah buku tabungan BCA No.Rek 1192172327 A.n.ADITYA FERNANDO PHASYAH.
  - 1 (satu) buah buku tabungan BNI No.Rek 0799008352 A.n.ADITYA FERNANDO PHASYAH.
  - 1 (satu) buah buku tabungan Mandiri No.Rek 1100012125040 A.n.ADITYA FERNANDO PHASYAH.
  - 1 (satu) buah buku tabungan Bank Jambi No.Rek 6279351101040518 A.n.ADITYA FERNANDO PHASYAH.
  - 1 (satu) buah Kartu ATM Mandiri No.Kartu 4617003708069985.
  - 1 (satu) buah Kartu ATM Bank Jambi No.Kartu 6279321101040518.
  - 1 (satu) buah Tp.Link High Gain.
  - 1 (satu) buah flashdisk warna putih.
  - 1 (satu) buah Laptop Asus Notebook Pc X451C.
  - 1 (buah) Cpu Rakitan.
  - 1 (buah) monitor.
  - 1 (buah) handphone Xiomi Realme X warna biru.

**Dirampas untuk dimusnahkan.**

8. Membebaskan kepada terdakwa untuk membayar biaya perkara sebesar Rp. 2.000,- (dua ribu rupiah);

- **Analisis Hukum**

Setelah melihat fakta maupun kronologis dalam perkara ini sebagaimana telah dijelaskan diatas, maka menurut Saya bahwa, dapat dikatakan bahwa Terdakwa Aditya Fernando Phasyah Bin Sofyan Satria Putra memang terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “telah melakukan dan turut serta melakukan perbuatan dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta. Sebagaimana amar putusan dalam perkara ini yang disampaikan oleh Majelis Hakim dalam Putusan Perkara Nomor : 762/Pid.Sus/2020/PN.Jmb tertanggal 27 April 2021.

Menurut Majelis bahwa pelanggaran dimaksud yang sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g (yang berbunyi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan a. penerbitan Ciptaan, b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya, e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya dan/atau g Pengumuman Ciptaan) untuk Penggunaan Secara Komersial“ melanggar Pasal 113 ayat (3) Jo Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g Undang-Undang Nomor 28/2014 tentang Hak Cipta jo Pasal 55 ayat (1) ke-1 KUHP dalam dakwaan Kedua Subsidair Jaksa Penuntut Umum.

Sehingga apabila dilihat bahwa pokok permasalahan yang dihadapi ini adalah masalah perlindungan hukum terhadap Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta. Dalam Undang-Undang Nomor 28/2014 tentang Hak Cipta dengan jelas disebutkan bahwa: “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”.<sup>44</sup>

Sebagaimana disebutkan dalam konsideran pertimbangan dalam Undang-Undang Nomor 28/2014 tentang Hak Cipta bahwa hak cipta merupakan kekayaan intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

---

<sup>44</sup> Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta.

Hal ini menunjukkan bahwa pemerintah memandang serius persoalan hak cipta sebab secara filosofis yang disampaikan bahwa hal ini sangat mendukung pembangunan bangsa maupun memajukan kesejahteraan umum. Seperti diketahui bahwa Karya Film “Keluarga Cemara” merupakan salah satu film produksi dari Pelapor yakni PT Visinema Pictures<sup>45</sup>, hal ini dapat diketahui dari beberapa produksi film Pelapor, antara lain :<sup>46</sup>

- 1) Cahaya Dari Timur (Beta Maluku) tahun 2014;
- 2) Filosofi Kopi The Movie (2015);
- 3) Surat Dari Praha (2016);
- 4) Bukaan’8 (2017);
- 5) Filosofi Kopi 2 Ben dan Jody (2017);
- 6) Love For Sale pada tahun (2018);
- 7) Keluarga Cemara (2019); dan
- 8) Terlalu Tampan (2019).

Dari data diatas terlihat bahwa memang benar Pelapor adalah pemegang hak cipta dalam produksi film Keluarga Cemara sejak tahun 2019, jadi Artinya memang sudah seharusnya untuk dilindungi hak ekonomi sebagaimana diatur dalam Undang Undang tentang Hak Cipta.

Sebab dalam perkara diatas juga diketahui bahwa Terdakwa terbukti telah mendapatkan manfaat secara ekonomi dalam kasus ini, yakni dengan memanfaatkan jasa iklan dalam penayangan film hasil pembajakan tersebut diwebsite miliknya.

Penulis sangat sejalan dan sependapat dengan putusan dalam perkara bahwa memang seharusnya Terdakwa mendapatkan ganjaran hukuman pidana penjara maupun sanksi lainnya sebagaimana diatur dalam ketentuan peraturan yang berlaku.

---

<sup>45</sup>Visinema Pictures adalah perusahaan film berbasis di Jakarta yang berdiri sejak tahun 2008, dan memproduksi berbagai film, TV Program, Music Video dan berbagai materi audio visual untuk corporate dan brand. Visinema Pictures bertujuan menjadi pemain regional pada tahun 2017. Film yang di hasilkan merupakan kombinasi antara aspek artistik dan komersial. Visinema Pictures mengembangkan film dengan pendekatan kolaborasi melalui konsep co-production dan branded content. Bagi Visinema Pictures, hal itulah yang mendefinisi Industri Film hari ini. Karya Visinema Pictures diantaranya, Cahaya dari Timur: Beta Maluku yang dinobatkan sebagai pemenang kategori Film Terbaik dan Aktor Terbaik pada FFI 2014 dan Filosofi Kopi yang memenangkan kategori Penyunting Gambar Terbaik dan Penulis Skenario Adaptasi Terbaik pada FFI 2015. Sumber : <https://www.indonesianfilmcenter.com/profil/index/company/1060/pt-visinema-pictures>.

<sup>46</sup> Kevin Nugroho Riovaldy, “Laporan Praktek Kerja Lapangan Pada Visinema Pictures” Mahasiswa Program Studi Manajemen Fakultas Ekonomi Univesitas Negeri (Jakarta, 2019), hal. 24.

Efektifitas dan rasa keadilan dalam perkara ini jelas dirasakan langsung oleh korban atau pelapor, hal ini dapat kita lihat pada pernyataan Angga Dwimas Sasongko, CEO dan Founder Visinema, merespon atas putusan hakim yang menjatuhkan hukuman 1,2 tahun (14 bulan) penjara terhadap terdakwa.

*Menurut dia, perkara ini merupakan pembajakan film (pelanggaran hak cipta) pertama kalinya yang berhasil dibawa ke pengadilan dan telah diputus penjara 1,2 tahun penjara.*

*"Ini langkah maju dan bisa jadi preseden buat semua kreator, kita bisa bawa mereka yang nyolong karya kita ke penjara," kata Angga Dwimas Sasongko dalam postingan di akun pribadinya instagram @anggasasongko.<sup>47</sup>*

Dengan demikian menurut saya putusan dalam perkara ini merupakan wujud ril dalam mewujudkan kemanfaatan dan keadilan hukum bagi masyarakat di industry perfilm an dan juga bentuk keseriusan Negara dalam memerangi kejahatan dalam bidang kekayaan intelektual. Selain itu juga hal ini diharapkan juga menjadi preseden penangananan terbaik dalam penegakan hukum khususnya terhadap kekayaan intelektual dalam hal hak cipta maupun sebagai upaya Negara dalam melindungi hak-hak pemegang hak cipta terhadap suatu ciptaan.

---

<sup>47</sup> Gresi Plasmanto, "Bajak Film Keluarga Cemara, Warga Jambi Divonis 14 Bulan Penjara," *Liputan6.com*, 2 Mei 20201, <https://www.liputan6.com/regional/read/4547961/bajak-film-keluarga-cemara-warga-jambi-divonis-14-bulan-penjara>.

## **BAB III**

### **PENUTUP**

#### **3.1 Kesimpulan**

Teknologi internet yang dapat menghubungkan umat manusia di seluruh dunia secara lintas batas, telah melahirkan era baru yang dikenal dengan era digital. Era digital ini memiliki karakteristik yang memanfaatkan jaringan internet untuk memudahkan interaksi di seluruh dunia tanpa terhalangi wilayah atau geografis suatu negara serta peraturan-peraturan yang bersifat teritorial. Informasi pada era digital ini sangat mudah diperoleh, dipertukarkan, diakses, dan didistribusikan serta ditransmisikan kapan saja, dimana saja dan melalui media yang menyediakan fasilitas internet.

Kemudahan serta kenyamanan yang ditawarkan pada era digital ini, membuka peluang terjadinya pelanggaran atau bahkan tindakan kejahatan. Salah satu pelanggaran yang sering terjadi di dunia siber dalam lingkup Hak Cipta adalah “*piracy*” atau pembajakan. Aktivitas yang biasanya bersifat ilegal seperti pengunduhan secara ilegal, penyalinan dan penyebaran tanpa izin, atau pemalsuan yang berkaitan dengan internet. Tidak dapat dipungkiri bahwa digitalisasi juga memberi kemudahan kepada masyarakat untuk menyalin atau mengubah informasi itu sendiri. Objek dari hak cipta yang mudah dikonversi ke dalam bentuk digital memberi celah pelanggaran hak cipta di internet dilakukan secara nasional maupun global.

Pelanggaran hak cipta mengakibatkan pencipta dan/atau pemegang hak cipta tidak mendapatkan haknya sebagaimana mestinya, baik itu hak eksklusif dan hak ekonomi. Tanpa adanya perizinan atau perjanjian lisensi, pelanggar hak cipta karya sinematografi dapat dituntut secara pidana maupun perdata. Secara perdata, pencipta, pemegang hak cipta atau hak terkait berhak mendapatkan ganti rugi atas kerugian yang ditimbulkan dari pelanggaran hak cipta tersebut. Gugatan ganti rugi diajukan ke Pengadilan Niaga. Kemudian penuntutan secara pidana dapat diajukan dalam waktu yang bersamaan dengan pengajuan gugatan ganti rugi secara perdata.

### 3.2 Saran

Bagi Pemerintah, melalui lembaga-lembaga pemerintahan yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta, seperti Dirjan HKI Kemenhumham dan Kominfo Republik Indonesia, diharapkan pengawasan yang dilakukan ditingkatkan sebagai bentuk perlindungan hak kekayaan intelektual di Indonesia. Bagi penegak hukum, perlu adanya sinergi yang kuat antar satu lembaga dengan lembaga lainnya agar penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta karya sinematografi melalui situs streaming ilegal dapat berjalan dengan efektif dan semestinya. Teknologi internet yang semakin canggih, diharapkan untuk dimanfaatkan dengan sebaik-baiknya guna memberantas situs-situs streaming ilegal.

Bagi masyarakat, perbuatan menonton film atau karya sinematografi lainnya melalui situs streaming ilegal yang terlalu sering dilakukan dan telah dianggap wajar oleh masyarakat menumbuhkan sikap acuh, dimana mereka tidak mempertanyakan apakah barang atau produk yang dinikmatinya, dalam hal ini adalah berbagai jenis karya sinematografi, merupakan bentuk dari pelanggaran atau tidak. Kesadaran hukum dalam masyarakat perlu ditingkatkan lagi, mengingat Indonesia merupakan negara hukum. Sosialisai atau penyuluhan mengenai bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta beserta sanksinya bisa disampaikan ke masyarakat guna tercapainya efektivitas hukum dari perlindungan hak cipta.

## DAFTAR PUSTAKA

### Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana dirubah dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

### Buku

Djumhana, Muhammad. *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2003.

HKI, Dirjen. *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta (Edisi 2020)*. Jakarta: Kementerian Hukum dan HAM RI, 2020.

Jened, Rahmi. *Interface Hukum Intelektual Kekayaan dan Hukum Persaingan (Penyalahgunaan HKI)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2013.

Margono, Suyud. *Hukum Hak Cipta Indonesia*. Bogor, 2010.

Raharjo, Budi. *Memahami Teknologi Informasi*. Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2002.

RI, Dirjen HKI Departemen Hukum dan HAM. *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Kementerian Hukum dan HAM RI, 2006.

Riswandi, Budi Agus. *Hak Cipta di Internet, Aspek Hukum dan Permasalahan di Indonesia*. Yogyakarta: FH UII Press, 2009.

Saidin, H. OK. *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual, Cetakan Ke-9*. Jakarta: Rajawali Pers, 2015.

Setiawan, Deris. *Sistem Keamanan Komputer*. Jakarta: Elexmedia Komputindo, 2005.

## **Jurnal Ilmiah**

- Doly, Denico. "Penegakan Hukum Terhadap Pembuat Situs Streaming Film Bajakan." *Info Singkat* XII, no. 1 (2020): 1-6.
- Mamentu, Mirza Sheila, Emma V. T. Senewe, and Dr. Jemmy Sondakh. "Penerapan Hukum Terhadap Pembajakan Film di Situs Internet Dalam Hubungannya Dengan Hak Cipta." *Lex Administratum* IX, no. 1 (2021): 5-13.
- Ningsih, Ayup Suran, and Balqis Hedyati Maharani. "Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring." *Jurnal Metro-Yuridis* 2, no. 1 (2019): 13-32.

## **Website**

- Kemenumham RI, Dirjen Kekayaan Intelektual. "Permohonan Pencatatan Ciptaan". <https://www.dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/syarat-prosedur>. Diakses pada tanggal 23 Juli 2021.
- Pengadilan Negeri Jambi, "Perkara No. 762/Pid.Sus/2020/PN. Jmb," SIPP PN Jambi, 10 Desember 2020, [http://sipp.pn-jambi.go.id/index.php/detil\\_perkara](http://sipp.pn-jambi.go.id/index.php/detil_perkara). Diakses pada tanggal 22 Juli 2021.
- Pertiwi, Wahyunanda Kusuma. "Blokir Tidak Cukup untuk Basmi Situs Serupa IndoXXI". Kompas.com, 24 Desember 2019. [https://tekno.kompas.com/read/2019/12/24/20050067/blokir-tidak-cukup-untuk-basmi-situs-serupa-indoxxi?utm\\_source=LINE&utm\\_medium=today&utm\\_campaign=messaging](https://tekno.kompas.com/read/2019/12/24/20050067/blokir-tidak-cukup-untuk-basmi-situs-serupa-indoxxi?utm_source=LINE&utm_medium=today&utm_campaign=messaging). Diakses pada 22 Juli 2021.
- Plasmanto, Gresi. "Bajak Film Keluarga Cemara, Warga Jambi Divonis 14 Bulan Penjara". Liputan6.com, 2 Mei 2020. <https://www.liputan6.com/regional/read/4547961/bajak-film-keluarga-cemara-warga-jambi-divonis-14-bulan-penjara>. Diakses pada tanggal 22 Juli 2021.
- PT. Visinema Pictures, "Informasi Dasar," <https://www.indonesianfilmcenter.com/profil/index/company/1060/pt-visinema-pictures>. Diakses pada tanggal 22 Juli 2021.
- YouTube. "Quality for Content ID". <https://support.google.com/youtube/answer/1311402>. Diakses pada tanggal 23 Juli 2021.