

PEMBAJAKAN TERHADAP FILM ANIMASI SINEMATOGRAFI DENGAN APLIKASI TELEGRAM BERDASARKAN UNDANG- UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Authors

Rani Dwi Putri

Universitas Muhammadiyah
Sumatera Barat
desisommaliagustina@yahoo.co.id

Kartika Dewi Irianto

Universitas Muhammadiyah
Sumatera Barat
kartikadewiirianto@gmail.umsb.ac.id

Article Info

History :

Submitted : 12-08-2023

Revised : 15-08-2024

Accepted : 10-10-2024

Keyword :

*Copywriting, Cinematography,
Copyright*

Kata Kunci

*Penciplakan, Sinematografi, Hak
Cipta*

Doi:

10.21111/jicl.v7i2.12551

Abstrak

Intellectual Property Rights are the result of brain work and human emotional labor. The result of the heart's work in abstract form, which is known as a combination of rational and emotional work, gives birth to a work called intellectual work in the form of creations in the form of works, art, designs and inventions that can be used in human life. The results of this intellectual property which have been protected by statutory regulations are still often violated, this violation takes the form of clear piracy of a work which has been protected by law. This research is descriptive in nature using a normative juridical approach, namely collecting material or research materials aimed at written documents, with the results obtained to seek legal protection for a film and government efforts to overcome piracy such as forming a complaint task force in collaboration with PT Telekomunikasi Indonesia and the Ministry of Communication and Information to prepare a warning system. Through the formulation of the problem, how is the legal protection of cinematographic animated films viewed from legal postifistics in Indonesia and what are the government's efforts to guarantee legal protection for creators of cinematographic works in Indonesia amidst the rampant piracy on the Telegram application.

Abstrak

Hak Kekayaan Intelektual merupakan hasil kerja otak dan hasil kerja emosional manusia. Hasil kerja hati dalam bentuk abstrak yang dikenal dengan rasa perpaduan dari hasil kerja rasional dan emosional itu melahirkan sebuah karya yang disebut karya intelektual berupa ciptaan yang berbentuk karya, seni, desain, maupun penemuan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan manusia. Hasil kekayaan intelektual tadi yang telah dilindungi oleh peraturan perundang-undangan masih kerap terjadinya pelanggaran, pelanggaran ini berupa pembajakan yang jelas akan suatu karya yang telah dilindungi oleh undang-undang. Penelitian ini bersifat deskriptif dengan menggunakan pendekatan yuridis normatif yaitu pengumpulan materi atau bahan penelitian yang ditujukan pada dokumen tertulis, dengan hasil yang akan didapatkan untuk mencari perlindungan hukum bagi sebuah film dan upaya pemerintah dalam mengatasi pembajakan seperti membentuk satuan tugas pengaduan dengan bekerja sama dengan PT Telekomunikasi Indonesia dan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk menyiapkan sistem peringatan. Melalui rumusan masalah bagaimana perlindungan hukum film animasi sinematografi ditinjau dari postifistik hukum di Indonesia dan dan apa upaya pemerintah dalam menjamin perlindungan hukum bagi pencipta karya sinematografi di Indonesia ditengah maraknya pembajakan di aplikasi telegram.

PENDAHULUAN

Hak Kekayaan Intelektual merupakan hasil kerja otak dan hasil kerja emosional manusia. Hasil kerja hati dalam bentuk abstrak yang dikenal dengan rasa perpaduan dari hasil kerja rasional dan emosional itu melahirkan sebuah karya yang disebut karya intelektual berupa ciptaan yang berbentuk karya, seni, desain, maupun penemuan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan manusia. Hak Kekayaan Intelektual telah diakomodir pada Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC). Dalam UUHC diatur 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 perundang-undangan.¹

Hasil kekayaan intelektual yang telah dilindungi oleh peraturan perundang-undangan masih kerap terjadinya pelanggaran, pelanggaran ini berupa pembajakan yang jelas akan suatu karya yang telah dilindungi oleh undang-undang, Dimana perbuatan ini telah melanggar hak ekonomi, dimana Hak Ekonomi diatur pada Pasal 8 sampai dengan Pasal 11 UUHC, sedangkan hak moral diatur pada Pasal 5 ayat (1) UUHC.²

Salah satu objek yang menjadi perlindungan dalam hak cipta yaitu karya *sinematografi* (film) mendapat tempat sebagai ciptaan untuk dilindungi. Demikian pula dalam Undang-Undang Hak Cipta (UUHC 2014), terdapat perlindungan terhadap ciptaan sinematografi. Karya sinematografi berupa cakram optik merupakan ciptaan yang paling sering disoroti dan mendapatkan perhatian tidak hanya nasional, melainkan juga internasional. Hal ini dikarenakan berbagai pelanggaran ciptaan sinematografi yang terjadi di Indonesia berlangsung lintas negara, masif dan sistematis dengan kualitas dan kuantitas pelanggaran serta kerugian yang ditimbulkan cukup besar terutama bagi si pencipta karya sinematografi tersebut. Berdasarkan pasal 40 huruf m Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 sinematografi merupakan satu bentuk karya cipta yang dilindungi, hal ini dikarenakan sinematografi merupakan karya seni berupa gambar bergerak, film dokumenter dan kartun anak-anak yang dibuat berdasarkan skenario dalam pembuatan suatu film.³

Pelanggaran ciptaan sinematografi yang terjadi adalah pembajakan sebagai penduplikasian hak cipta dan produk hak terkait karya sinematografi khususnya film dalam bentuk cakram optik secara ilegal dan peredaran barang hasil

¹ Endang Purwaningsih, *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2012, Hlm. 6

² *Ibid.*

³ Universitas Medan Area <https://bakai.uma.ac.id/2022/02/19/pengertian-sinematografi-serta-elemen-unsur-fungsi-dan-tekniknya/> diakses pada tanggal 10 Januari pukul 20.00 WIB

penggunaan secara luas tentu saja sebagai upaya dalam memperoleh keuntungan ekonomi. Seiring dengan pesatnya kemajuan Teknologi Informasi membuat pembajakan film turut mengalami peningkatan karena ketersediaan serta peluang untuk melakukan kegiatan tersebut semakin mudah. Pembajakan film tersebut kini diselipkan dalam media internet dengan cara mendownload (mengunduh) atau streaming (menonton secara langsung) dari internet. Dari kegiatan ini bukan tidak mungkin dapat berakibat menurunnya kreativitas dan semangat cipta para kreator film yang disebabkan layanan streaming dan download tersebut tidak mendapat restu/ijin dari pihak yang memegang penuh hak ciptanya dan pengguna (*user*) dapat menonton secara langsung (*streaming*) film tanpa harus meminta izin dan membayar sebagaimana patutnya jika menonton di bioskop. Bahkan di era modern seperti saat sekarang ini pembajakan karya seni itu dapat dilakukan dengan beberapa cara dan menggunakan platform media sosial juga aplikasi-aplikasi seperti tiktok, instagram, dan juga telegram. Dimana aplikasi seperti tiktok yang dimanfaatkan oleh orang dan akun yang tidak bertanggung jawab dalam menyebarluaskan scene-scene dari beberapa cuplikan film yang belum disebarluaskan oleh pihak studio.⁴

Penulis melihat pembajakan berupa penayangan scene dari film tersebut tidaklah lama mengingat ada pembatasan durasi yang diatur oleh pihak aplikasi tersebut. Berbeda dengan aplikasi Telegram, dimana aplikasi tersebut dapat membagikan film dalam bentuk video secara utuh baik itu berupa link dimana website penayangannya telah disediakan melalui alamat domain oleh sipenyedia. Sementara untuk mendapatkan akses tersebut pihak pengelola akun menyediakan grup sebagai keanggotaan untuk menikmati layanan tersebut dengan cara berbayar. Hal ini harus menjadi catatan penting bagi semua pihak terkait dalam lebih memperhatikan dan melindungi karya dari semua orang ditengah kemajuan ilmu teknologi dan informasi pada masa seperti saat sekarang ini, setiap orang dalam melakukan transaksi bisnis dapat dilakukan dengan cara menggunakan transaksi tanpa harus bertatap muka secara langsung dan pola-pola seperti inilah yang dimanfaatkan oleh para pihak yang tidak bertanggung jawab dalam menyebarluaskan film oleh dengan cara menjual link tersebut kepada calon penonton.⁵

Dalam kaitan ini, memahami fotografi menjadi dasar seseorang mempelajari *sinematografi* yang lebih mudah. Tujuan penelitian ini untuk membantu memahami sinematografi dari sudut pandang fotografi dengan kamera dslr (*digital single-lens reflex*). Metodenya berupa paparan teknis kaidah fotografi yang dibandingkan dengan kaidah teknis *sinematografi* yang berbasis kamera dslr. Pemahaman aspek teknis meliputi aspek ratio bidang frame, sistem pembacaan visual secara digital, ukuran sensor, *exposure* dan *shutter*, lensa beserta

⁴*Ibid.*

⁵ Isnaina, Nanan. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Terkait Pembajakan Sinematografi Di Aplikasi Telegram," *Dinamika*, Vol 27 No 7, 2021, Hlm. 992-1006.

dampaknya, faktor *iso* dan *noise*. Faktor kompresi gambar dalam penyimpanan juga menjadi pembahasan. Hasilnya berupa pemahaman yang mengkorelasikan & perbandingan teknis fotografi dengan sinematografi untuk video atau film. Sehingga pengguna fotografi dengan dslr pun bisa memanfaatkan fasilitas video membuat karya sinematografi.⁶

Berdasarkan kutipan diatas penulis menarik kesimpulan, bahwasanya perkembangan bisnis di era modern dan teknologi seperti saat sekarang ini dapat mempengaruhi terhadap hak kekayaan intelektual seseorang berupa pembajakan karya yang diperjual belikan di situs-situs atau web yang dapat diakses melalui internet yang berdampak pada kerugian dari sipemegang hak eksklusif tersebut. Dimana tujuan penelitian ini untuk mencari perlindungan hukum bagi sebuah film dan upaya pemerintah dalam mengatasi pembajakan seperti membentuk satuan tugas pengaduan dengan bekerja sama dengan PT Telekomunikasi Indonesia dan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk menyiapkan sistem peringatan. Melalui rumusan masalah bagaimana perlindungan hukum film animasi sinematografi ditinjau dari postivistik hukum di Indonesia dan dan apa upaya pemerintah dalam menjamin perlindungan hukum bagi pencipta karya sinematografi di Indonesia ditengah maraknya pembajakan di aplikasi telegram. Berdasarkan uraian diatas penulis akan mengangkat permasalahan tersebut kedalam artikel yang berjudul “Pembajakan Terhadap Film Animasi Sinematografi Dengan Aplikasi Telegram Berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”.

METODE

Penelitian ini bersifat deskriptif, artinya penelitian bertujuan untuk memberikan data yang seteliti mungkin tentang keadaan yang menjadi objek penelitian. Dalam penulisan ini, penulis akan mendeskripsikan pembajakan terhadap film animasi sinematografi dengan aplikasi telegram Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode yuridis normatif yaitu pengumpulan materi atau bahan penelitian yang ditujukan pada dokumen tertulis. Adapun teknik pengumpulan data yang digunakan yaitu penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu dengan cara membaca, menelaah, mengutip, dari bahan-bahan hukum yang ada.

PEMBAHASAN

1. Perlindungan Hukum Film Animasi *Sinemetografi* Ditinjau Dari Postivistik Hukum di Indonesia.

⁶ Alsendo Anjaya, dan Deli, "Studi Perbedaan Komposisi Pada Sinematografi Dan Efek Yang Dihasilkan," *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, Vol. 1, No. 1, Agustus 2020, Hlm. 76

HAKI adalah hak hukum yang bersifat eksklusif yang dimiliki oleh para pencipta/inovator sebagai hasil aktivitas intelektual dan kreatifitas yang bersifat khas dan baru. Karya-karya intelektual tersebut dapat berupa hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, serta hasil penemuan di bidang teknologi. Karya-karya di bidang HAKI dihasilkan berkat kemampuan intelektual manusia melalui pengorbanan tenaga, waktu, pikiran, perasaan, dan hasil intuisi hati nurani.⁷ HAKI secara umum dapat digolongkan kedalam dua kategori utama yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. Ruang lingkup hak cipta meliputi karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Hak cipta tersebut dapat berupa karya tulis, karya lisan, karya pertunjukan, karya suara, karya seni, karya film, dan karya lain-lain. Di sisi lain, hak kekayaan industri dapat berupa hak merek, paten, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, rahasia dagang, dan perlindungan varietas tanaman. Pada HAKI dikenal istilah “Pencipta” dan/atau “Inovator”.⁸

Perlindungan hak cipta terhadap karya seni seseorang yang memiliki nilai ekonomis melekat secara otomatis, dan dalam memberikan perlindungan terhadap hasil karya seseorang baik itu berupa ide atau gagasan yang memiliki nilai ekonomis tersebut.⁹ Hak cipta mempunyai fungsi privat yaitu memberikan hak eksklusif kepada pencipta dan pemegang hak cipta untuk memperbanyak ciptaan guna mendapat manfaat ekonomi.¹⁰

Sedangkan pengertian animasi berasal dari bahasa latin anima yang berarti jiwa, kehidupan, semangat. Selain itu, kata animasi juga berasal dari kata *animation* yang berasal dari kata dasar anime yang berarti "hidup" dalam kamus Indonesia-Inggris. Secara umum animasi merupakan kegiatan animasi yang melibatkan pergerakan benda mati. Benda mati diberikan motivasi, kekuatan, semangat dan emosi untuk hidup atau sekadar tampak hidup. Animasi dapat diartikan sebagai suatu gambar yang memuat benda-benda yang tampak hidup karena kumpulan gambar tersebut berubah-ubah secara berkala dan ditampilkan secara bergantian. Selain film, animasi juga dapat digunakan pada film kartun, aplikasi, permainan video, penerbitan, dan periklanan.¹¹

Animasi populer di kalangan milenial karena animasi memiliki karakter berupa gambar yang bisa dua dimensi atau tiga dimensi. Animasi merupakan salah satu bidang dari subsektor ekonomi kreatif. Animasi dibuat oleh seseorang yang

⁷ Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual <https://www.dgip.go.id/tentang-diki/kekayaan-intelektual> diakses pada tanggal 11 Januari 2024

⁸ Rizkia, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, (Jakarta : Widina, 2022), Hlm. 63

⁹ Mardiana Hamni, Kartika Dewi Irianto, Jasman Nazar, “ *Pelanggaran Hak Cipta Plagiarisme Pada Penggunaan Aplikasi Sosial Wattap, Sakato Law Jurnal*, Vol 1 no 1, 2023, Hlm. 54

¹⁰Hargianto, "Hak Kekayaan Intelektual dan Hak Cipta Di Indonesia", *Jurnal Hukum* Vol 3, 2021, Hlm. 55-72.

¹¹ Fasya Zahra Luthfiyah, “Pengaruh Industry Animasi Pada Lapangan Pekerjaan Freelance “, *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humaniora*, Vol. 1, No. 1, Tahun 2022, hlm. 8

disebut animator. Animasi telah menjadi bentuk hiburan yang spektakuler dari dulu hingga sekarang. Mereka mempunyai favoritnya masing-masing, sedangkan berbagai jenis animasi televisi dapat digunakan dalam banyak hal mulai dari dunia hiburan, pendidikan, dan juga dapat digunakan dalam periklanan. Animasi juga merupakan metode mengubah suatu gambar menjadi gambar bergerak, perkembangan animasi di bidang kreatif sangat luas dengan banyaknya animator yang sangat handal.¹²

Animasi yang dibuat oleh animator tentu saja memiliki hak cipta, hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul dengan sendirinya berdasarkan asas pemberitahuan setelah terciptanya ciptaan dalam bentuk sebenarnya tanpa mengurangi batasan-batasan sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.¹³ Hak cipta diberikan agar pencipta dapat mempertahankan karya ciptaannya terhadap setiap orang yang melanggar hak tersebut sesuai peraturan perundang-undangan sesuai dengan yang diatur dalam pasal 1 huruf 1 Undang-UUHC. Hak Cipta pada dasarnya adalah hak milik seseorang, pengaturan mengenai hak milik diatur dalam Pasal 570 KUHPerdara, dimana hak cipta mempunyai beberapa unsur penting yaitu pencipta dan pemilik hak cipta. Pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menciptakan suatu ciptaan yang unik dan bersifat pribadi. Karya adalah setiap karya kreatif dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan dari inspirasi, keterampilan, pemikiran, imajinasi, keterampilan, kesanggupan atau kompetensi yang diungkapkan dalam bentuk tertentu. Pemilik hak cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, pencipta yang secara sah menerima hak pencipta, atau pihak lain yang menerima hak tambahan dari pihak yang menerima hak tersebut.¹⁴

Selain itu, dalam sistem hukum modern, hukum dianggap sebagai hukum positif (Positivistik), namun dalam praktiknya penggunaan paradigma positivisme hukum banyak menimbulkan kekakuan dalam hukum modern, sehingga pencarian kebenaran dan keadilan (*the search for justice*) tidak pernah dapat tercapai karena dinding prosedural mencegahnya. Kasus-kasus ini lebih mengkhawatirkan, karena sebagai akibat dari penggunaan kacamata positivis yang kaku dalam menafsirkan berbagai undang-undang di Indonesia, perbedaan kebijakan polisi dan keputusan hakim tidak membawa keadilan substantif, melainkan hanya keadilan prosedural.¹⁵ Hal inilah yang banyak mengakibatkan terjadinya penciplakan dari ciptaan animator. Hak Cipta sendiri bersifat deklaratif, dan hak timbul secara otomatis sejak diumumkan, tanpa perlu melalui proses pendaftaran pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian

¹² *Ibid.*

¹³ Made Dwi Darmestha, dkk. "Perlindungan Hukum dalam Pengalihan Karya Musik yang Diunggah pada Sosial Media." *Jurnal Analogi Hukum.*, Vol. 1, No. 2, 2019, Hlm. 225.

¹⁴ *Ibid.*, Hlm 38.

¹⁵ Irma Indriyani, "Pengaruh Aliran Hukum Positivisme Dan Rasa Keadilan Di Indonesia", *Abkam*, Vol. 1, No. 1, Desember 2022; 193-204

Hukum dan Hak Asasi Manusia. Pendaftaran ini menjadi alat bukti yang sah di pengadilan bila ada perselisihan mengenai ciptaan.¹⁶

Hal yang dapat mempengaruhi suatu hak cipta dalam Hak Kekayaan Intelektual adalah ketika suatu ciptaan tertentu dengan kategori yang bisa terlihat, dibaca dan dapat dipergunakan secara praktis. Adapun unsur-unsur yang ada pada hak cipta antara lain hak eksklusif, pencipta/pemilik hak, mengumumkan, memperbanyak dan memberikan izin, dan pembatas yang didasari undang-undang. Keberadaan hukum dalam masyarakat berfungsi untuk mengintegrasikan dan mendamaikan kepentingan-kepentingan yang biasanya bertentangan. Oleh karena itu, undang-undang sebagai suatu peraturan harus mampu berintegrasi sedemikian rupa sehingga konflik kepentingan dapat diminimalkan.¹⁷

Dalam penerapannya perlindungan hukum preventif lebih berfokus pada pencegahan sebelum terjadinya pembajakan terhadap karya cipta, salah satu contoh penerapannya yakni dibentuknya Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 sebagai payung hukum dan dengan misi untuk membatasi tindakan pembajakan terhadap karya sinematografi. Keputusan dalam pasal 54 Undang-undang Hak Cipta yakni oleh pemerintah yang oleh Menteri Komunikasi dan Informatika, mengajukan suatu fundamen yang merupakan sebuah upaya pencegahan dan memberantas oknum-oknum tidak bertanggung jawab yang melanggar hak eksklusif Pencipta karya sinematografi dengan melakukan tindakan pembajakan film pada aplikasi media sosial telegram, yakni: Untuk mencegah pelanggaran Hak cipta yang berbasis teknologi Informasi, yang dalam hal ini yaitu aplikasi media sosial telegram, pemerintah berwenang melakukan, Pengawasan terhadap penyebaran atau pendistribusian dan penggandaan konten pelanggaran Hak Cipta (dalam hal ini yaitu karya sinematografi yang disebarakan dalam aplikasi media sosial telegram), bekerja sama dan melakukan koordinasi dengan pihak dalam maupun luar negeri, seperti aplikasi streaming film digital legal dalam mencegah pembuatan dan penyebaran konten pelanggaran hak cipta karya sinematografi, dengan mengawasi tindakan mengunggah dan mengunduh karya sinematografi melalui aplikasi media sosial telegram.¹⁸

2. Upaya Pemerintah Dalam Menjamin Perlindungan Hukum bagi Pencipta Karya Sinemetografi di Indonesia Ditengah Maraknya Pembajakan di Aplikasi Telegram.

Telegram merupakan sebuah aplikasi berpesan yang dapat diunduh secara gratis, juga dapat digunakan berbagai perangkat secara bersamaan. Telegram

¹⁶Ranti Fauzana Mayana, Tisni Santika, *Hak Cipta Disrupsi Digital Ekonomi Kreatif*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2022), hlm. 7

¹⁷ *Ibid.*,

¹⁸Anas Tasya Anna Pasangka, "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Melalui Aplikasi Telegram", *Lex Administratum*, Vol. 11, No 04, Juni 2023, hlm. 20

memiliki beberapa fitur, salah satunya yang sering digunakan adalah fitur Channel. Saluran dibagi menjadi dua area: saluran pribadi dan saluran publik. Saluran pribadi. Saluran atau grup tertutup di mana pengguna atau akun lain hanya dapat ditambahkan oleh pemilik saluran atau melalui tautan undangan yang diterima dari pemilik saluran. Ini berbeda dengan saluran publik, artinya saluran yang dapat ditemukan di fitur pencarian global Telegram dan dapat diikuti oleh siapa saja atau pengguna lain.¹⁹

Public Channel adalah saluran yang memiliki pengikut dan dapat mengirim pesan secara bersama-sama. *Public Channel* dapat diikuti user atau banyak akun secara tidak terbatas, yang akhirnya dapat disalahgunakan oleh beberapa pelaku pemilik Channel. Pelaku pemilik *Public Channel* memanfaatkan atau menyalahgunakan Channel tersebut sebagai tempat mencari keuntungan terhadap diri mereka sendiri serta menjadi ladang uang bagi pelaku tersebut. Cara penggunaan dalam pemanfaatan *Public Channel*, yaitu pelaku pemilik Channel mengunggahnya video perfilman. Film tersebut diambil tanpa izin melalui layanan streaming berbasis langganan yang memungkinkan bagi penggunaannya untuk melakukan pembelian serta pembayaran paket sebelum menikmati film yang ingin ditonton, misalnya, Ifix, Netflix, Viu serta Disney Plus. Beberapa orang memandang pembelian paket streaming film secara online memberatkan keadaan keuangan, sehingga beberapa oknum atau pelaku melakukan pengunduhan film pada situs-situs legal, yang kemudian disebarluaskannya secara penuh pada fitur *Public Channel* yang ada pada aplikasi Telegram. Film merupakan salah satu pilihan yang dapat dinikmati didalam layanan streaming online selain drama dan TV series, dan film juga banyak dinikmati oleh kaum milenial di era digital seperti ini. Pasal 1 angka (1) Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman menyatakan, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.²⁰

Pembajakan film (*sinematografi*) berbahaya karena melibatkan penyalinan dan distribusi perangkat lunak yang dilindungi secara hukum tanpa izin. Menurut pengertian pelanggaran hak cipta itu sendiri: penggunaan suatu karya berhak cipta yang melanggar hak eksklusif pemilik hak cipta, termasuk hak untuk membuat, mendistribusikan, memamerkan, memamerkan karya berhak cipta tersebut, dan hak untuk membuat karya turunan tanpa izin dari pemegang hak cipta. Pemegang hak cipta biasanya adalah penerbit atau badan lain yang mewakili atau ditugaskan oleh pencipta ciptaan tersebut.²¹

Berdasarkan Pasal 1 angka 23 UU Hak Cipta yang dimaksud dengan pembajakan adalah penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara

¹⁹Wulan Oktava Rini, "Pengunggahan Ulang Video Perfilman Indonesia Secara Ilegal Melalui Public Channel Telegram", *Yustitabelen*, Vol. 8, No. 2, Agustus 2022, hlm. 124

²⁰ *Ibid.*, hlm. 125

²¹Darlis Siregar dan Dahlia Kusuma Dewi, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, (Jawa Timur, CV Penerbit Qiara Media, 2024), hlm. 139

tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Secara etimologi, pembajakan dalam bahasa Inggris disebut piracy. Jadi, piracy tersebut lebih kepada penggandaan secara ilegal atau tidak sah dan selanjutnya di distribusikan terhadap suatu produk atau barang yang terdaftar sebagai hak cipta, paten, atau merk.²²

Pembajakan film merupakan tindakan yang dapat melanggar Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Hak kekayaan intelektual tersebut dapat melindungi hasil pemikiran seseorang dan mendorong kemajuan industri kreatif, namun jika berupa pembajakan film, maka wajar saja hal tersebut dapat menekan kreativitas seseorang. Selain itu, karena pembajakan film merupakan pelanggaran hak kekayaan intelektual di Internet, maka pembajakan film pada suatu situs atau website juga diatur dalam UU ITE. Hal ini dituangkan dalam pasal 25 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) yang menjelaskan bahwa informasi elektronik dan/ atau dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan. Hal ini berarti bahwa informasi elektronik/dokumen elektronik yang disusun dan didaftarkan sebagai karya intelektual, hak cipta, paten, merek, rahasia dagang, desain industri, dan sejenisnya wajib dilindungi oleh Undang-Undang ini dengan memperhatikan ketentuan peraturan perundang-undangan.²³

Dalam menghadapi era digitalisasi, penting bagi pemerintah dan pemangku kepentingan terkait untuk terus memperbarui regulasi dan infrastruktur teknologi informasi guna mendukung administrasi HAKI yang efisien dan efektif. Upaya kolaborasi antara berbagai lembaga terkait serta pemangku kepentingan di sektor HAKI menjadi kunci dalam mendorong transformasi digital yang menyeluruh dalam pengelolaan hak kekayaan intelektual di Indonesia. Dalam menghadapi era digitalisasi, penting bagi pemerintah dan pemangku kepentingan terkait untuk terus memperbarui regulasi dan infrastruktur teknologi informasi guna mendukung administrasi HAKI yang efisien dan efektif. Upaya kolaborasi antara berbagai lembaga terkait serta pemangku kepentingan di sektor HAKI menjadi kunci dalam mendorong transformasi digital yang menyeluruh dalam pengelolaan hak kekayaan intelektual di Indonesia.²⁴

Permasalahannya adalah pembajakan film melalui jaringan internet, dalam hal ini adalah pengunggahan film ke suatu website seperti Telegram yang dapat digunakan secara gratis oleh orang lain. Indonesia sendiri memiliki Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual yang berperan mengelola pencapaian

²²Riandhani Septian Chandrika, Raymond Edo Dewanta, “Kajian Kritis Konsep Pembajakan di Bidang Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam “, *RechtiDee*, Vol. 14, No. 1, Juni 2019, hlm. 135

²³*Ibid.*,

²⁴Kartika Dewi Irianto, dkk., *Pengantar Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, (Sumatera Barat: CV Gita Lentera, 2023), hlm. 21

kekayaan intelektual dan menjamin perlindungan hak kekayaan intelektual di Indonesia. Pelanggaran Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 Nomor pada dasarnya adalah pelanggaran terhadap hak eksklusif pemegang hak cipta atau pencipta, dimana perbuatan tersebut berupa perbanyakan dan publikasi atas ciptaan tersebut masalah pelanggaran hak. Bila melihat pelanggaran, maka cara penegakan hak yang dilanggar dapat berupa perdata atau pidana. Oleh karena itu, pelanggaran hak cipta ini dapat dibedakan menjadi dua kategori, yaitu pelanggaran terhadap ketentuan pidana Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan pelanggaran terhadap masalah hak cipta perdata.²⁵

Penegakan hukum hak cipta dalam Undang-Undang Hak Cipta sendiri menurut pasal 120 merupakan sebuah delik aduan. Sehingga dapat dilakukan apabila ada laporan terlebih dahulu dari pihak yang merasa telah dirugikan. Proses tata cara penegakan hukumnya telah diatur dalam pasal 54 sampai pasal 56 Undang-Undang Hak Cipta. Selanjutnya untuk memberikan perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta film itu sendiri, maka pemerintah membuat Peraturan Bersama Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Nomor 14 Tahun 2015 dan Menteri Komunikasi Dan Informatika Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait, dimana di dalamnya dijelaskan proses untuk penutupan situs yang berisi konten-konten yang melanggar hak cipta. Selanjutnya pemegang hak cipta, pencipta, atau pemilik hak terkait dapat melakukan gugatan keperdataan ke Pengadilan Niaga jika dia merasa haknya telah dilanggar atau dirugikan oleh pihak yang melakukan perbuatan pelanggaran hak cipta dengan alasan dipergunakan secara komersil atau untuk mencari keuntungan dengan mengabaikan hak-hak dari pemegang hak cipta atau pencipta. Hal ini diatur dalam pasal 99 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.²⁶

Triawan Munaf, Kepala Badan Ekonomi Kreatif (Beclaf), mengatakan pihaknya saat ini sedang mempersiapkan langkah-langkah untuk memerangi pembajakan kekayaan intelektual, salah satu pilihannya adalah membentuk satuan tugas pengaduan. Satgas ini akan menerima pengaduan dari pemilik hak cipta terkait segala jenis pelanggaran hak cipta, baik offline maupun online. Pemberantasan pembajakan konten digital telah menjadi salah satu prioritas lembaga pemerintah non-kementerian. Selain pembentukan Satgas Pengaduan, pada kesempatan sebelumnya Pak Triawan juga menyatakan bahwa Beclaf bekerja sama dengan PT Telekomunikasi Indonesia dan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk menyiapkan sistem peringatan. Sistem peringatan ini dipasang di berbagai situs yang menawarkan konten musik dan film

²⁵ Mirza Sheila Mamentu, "Penerima Hukum Terhadap Pembajakn Film Di Situs Internet Dalam Hubungan Dengannya Dengan Hak Cipta", *Lex Administratum*, Vol. 9, No. 1, Jan-Mar Tahun 2021, hlm. 8

²⁶ Mirza Sheila Mamentu, *Ibid.* Hlm 10

bajakan. Saat pengguna yang mencoba mengunduh konten secara ilegal akan “dikejutkan” dengan pemberitahuan tentang pelanggaran ketentuan dan ancaman hukuman, di bawah notifikasi terdapat link ke alamat download konten asli berbayar.²⁷

PENUTUP

Perlindungan hukum film animasi sinematografi ditinjau jikadari postifistik hukum di Indonesia telah diatur dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hak Cipta sendiri bersifat deklaratif, dan hak timbul secara otomatis sejak diumumkan, tanpa perlu melalui proses pendaftaran pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Dirjan Haki). Apabila didaftarkan, iniakan menjadi alat bukti yang sah di pengadilan bila ada perselisihan mengenai ciptaan. Keberadaan hukum dalam masyarakat sendiri berfungsi untuk mengintegrasikan dan mendamaikan kepentingan-kepentingan yang biasanya bertentangan dengan aturan, demi mengatasi maraknya pembajakan yang sering terjadi. Oleh karena itu, undang-undang sebagai suatu peraturan harus mampu berintegrasi sedemikian rupa sehingga konflik kepentingan dapat diminimalkan.

Upaya yang dilakukan pemerintah dalam menjamin perlindungan hukum bagi pencipta karya sinematografi di Indonesia ditengah maraknya pembajakan di aplikasi telegram, dengan melakukan langkah-langkah untuk memerangi pembajakan kekayaan intelektual, salah satu pilihannya adalah membentuk satuan tugas pengaduan dengan bekerja sama dengan PT Telekomunikasi Indonesia dan Kementerian Komunikasi dan Informatika untuk menyiapkan sistem peringatan. Selain itu, pemilik hak terkait dapat melakukan gugatan keperdataan ke Pengadilan Niaga jika dia merasa haknya telah dilanggar atau dirugikan oleh pihak yang melakukan perbuatan pelanggaran hak cipta dengan alasan dipergunakan secara komersil atau untuk mencari keuntungan dengan mengabaikan hak-hak dari pemegang hak cipta atau pencipta.

DAFTAR PUSTAKA

- Alsendo Anjaya, dan Deli, "*Studi Perbedaan Komposisi Pada Sinematografi Dan Efek Yang Dihasilkan*," *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, Vol. 1, No. 1, Agustus 2020.
- Anas Tasya Anna Pasangka, "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Melaluiaplikasi Telegram", *Lex Administratum*, Vol. 11, No 04, Juni 2023.

²⁷ Kominfo, "Satgas Anti Pembajakan Hak Cipta Segera Dibentuk", dalam https://www.kominfo.go.id/content/detail/5422/satgas-anti-pembajakan-hak-cipta-segera-dibentuk/0/sorotan_media, diakses pada 23 Juni 2024, pukul 22.00 WIB

- Fasya Zahra Luthfiah, "Pengaruh Industry Animasi Pada Lapangan Pekerjaan Freelance ", *Nusantara: Jurnal Pendidikan, Seni, Sains dan Sosial Humaniora*, Vol. 1, No. 1, Tahun 2022.
- Irma Indriyani, "Pengaruh Aliran Hukum Positivisme Dan Rasa Keadilan Di Indonesia", *Abkam*, Vol. 1, No. 1, Desember 2022.
- Isnaina, Nanan. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Terkait Pembajakan Sinematografi Di Aplikasi Telegram," *Dinamika*, Vol 27 No 7, 2021.
- Made Dwi Darmestha, dkk. "Perlindungan Hukum dalam Pengalihan Karya Musik yang Diunggah pada Sosial Media." *Jurnal Analogi Hukum.* , Vol. 1, No. 2, 2019.
- Kartika Dewi Irianto, Mardiana Hamni, Jasman Nazar, " Pelanggaran Hak Cipta Plagiarisme Pada Penggunaan Aplikasi Sosial Wattap, *Sakato Law Jurnal*, Vol 1 no 1, 2023.
- Kartika Dewi Irianto, dkk., *Pengantar Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, (Sumatera Barat: CV Gita Lentera, 2023).
- Mirza Sheila Mamentu, "Penerapan Hukum Terhadap Pembajakan Film Di Situs Internet Dalam Hubungannya Dengan Hak Cipta", *Lex Administratum*, Vol. 9, No. 1, Jan-Mar Tahun 2021.
- Riandhani Septian Chandrika, Raymond Edo Dewanta, "Kajian Kritis Konsep Pembajakan di Bidang Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam ", *RechtIdee*, Vol. 14, No. 1, Juni 2019.
- Wulan Oktava Rini , "Pengunggahan Ulang Video Perfilman Indonesia Secara Ilegal Melalui Public Channel Telegram ", *YUSTITLABLEN*, Vol. 8, No. 2, Agustus 2022.
- Darlis Siregar dan Dahlia Kusuma Dewi, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, (Jawa Timur, CV Penerbit Qiara Media, 2024).
- Endang Purwaningsih, *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights* ,Bogor: Ghalia Indonesia, 2012.
- Ranti Fauzana Mayana, Tisni Santika, *Hak Cipta Disrupsi Digital Ekonomi Kreatif*, (Bandung: PT Refika Aditama, 2022).
- Rizkia, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, (Jakarta : Widina, 2022).
- Undang-Undang Dasar (UUD) Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
- Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman
- Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE).
- Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual <https://www.dgip.go.id/tentang-djki/kekayaan-intelektual> diakses pada tanggal 11 Januari 2024
- Universitas Medan Area <https://bakai.uma.ac.id/2022/02/19/pengertian-sinematografi-serta-elemen-unsur-fungsi-dan-tekniknya/> diakses pada tanggal 10 Januari pukul 20.00 WIB.