BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasaran kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukan. Sebagai karya seni budaya yang dapat dipertunjukan dengan atau tanpa suara juga bermakna bahwa film merupakan media komunikasi massa yang membawa pesan yang berisi gagasan vital kepada publik (khalayak). Sehingga fungsi lain daripada film yang sebelumnya hanya mempunyai fungsi hiburan semata ternyata film mempunyai fungsi lain yaitu fungsi pendidikan, informasi dan pendorong karya kreatif. Dilihat dari perspektif ekonomi keberadaan karya film dapat mendorong perkembangan ekonomi kreatif.

Penjelasan mengenai film dijelaskan pada Pasal 40 butir 10 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta karya, yaitu

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

Mengingat karya film merupakan karya seni yang mempunyai peran strategis maka film (*Feature Film*) termasuk salah satu objek hak cipta yang dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Film sebagai karya seni merupakan objek hak cipta yang dilindungi

oleh undang-undang maka pembuat film selaku pemilik hak cipta atas karya film mempunyai hak eksklusif yaitu hak untuk memonopoli atas karya ciptaanya dalam rangka melindungi karya ciptanya dari pihak lain seperti hak untuk mengumumkan dan memperbanyak karya ciptannya atau memberikan izin kepada orang lain untuk mendapat keuntungan secara ekonomis yang sering disebut dengan hak ekonomi.[1]

Pada dasarnya hak eksklusif pada hak cipta timbul secara otomatis terhitung sejak suatu ciptaan tersebut dilahirkan atau berwujud. Suatu ciptaan dikatakan telah dilahirkan atau berwujud jika ciptaan tersebut telah dapat dilihat secara kasatmata atau dapat didengar. Sejak saat itu pencipta atau pemegang hak telah memiliki hak eksklusif atas ciptaanya tanpa memerlukan pendaftaran hak secara formal.[2]

Kemajuan teknologi informasi yang demikian pesatnya telah menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah memengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru. Salah satunya adalah pengumuman dan perbanyakan karya cipta film tanpa ijin di internet. Pengumuman dan perbanyakan film melalui media internet biasanya dilakukan dengan cara download dari website film. Kegiatan download dari website film diketahui ada yang berbayar dan yang tidak berbayar atau gratis.

---

[1]Isnaini Yusran, 2010, *Buku Pintar HAKI (Tanya Jawab Seputar Hak Kekayaan Intelektual)*, Bogor: Ghalia Indonesia, hal. 9 .

[2]Ras Elyta Ginting, 2012, *Hukum Hak Cipta Indonesia (Analisis Teori dan Praktik)*, Bandung: Citra Aditya Bakti, hal. 64.

Perbedaanya bahwa website film berbayar mempunyai ijin dari pemegang hak film asli untuk mengumumkan dan memperbanyak karya ciptanya.

Akibat pembajakan film yang dilakukan melalui unduh ilegal dan DVD bajakan, industri perfilman Indonesia mengalami kerugian hingga Rp 1,495 triliun per tahun. Total kerugian tersebut minimal terjadi di empat kota, yakni Jakarta, Medan, Bogor, dan Deli Serdang berdasarkan hasil riset Lembaga Penyelidikan Ekonomi dan Masyarakat Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia (LPEM FEB UI).[3]

Perbanyakan dan pengumuman karya film yang dilakukan tanpa ijin pemegang hak cipta film baik di dunia nyata maupun didunia maya (*download*) menurut Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah perbuatan pelanggaran pidana diancam dengan ancaman pidana paling lama 4 (empat) tahun dan didenda paling banyak Rp. 1.000.000.000.00 (satu miliar rupiah).

Undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta telah mengatur pemberian sanksi hukum pidana bagi barangsiapa yang melakukan pelanggaran hak cipta yaitu dengan dijatuhi hukuman pidana penjara maksimal 10 (sepuluh tahun) dan denda Rp. 4.000.000.000 (4 milyar rupiah).

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis memilih judul skripsi: **Perlindungan Hak Cipta atas Film dengan Format Video CAM pada Warnet Di Surakarta.**

---

[3] http://jogja.tribunnews.com/2018/05/03/akibat-pembajakan-industri-film-indonesia-mengalami-kerugian-rp-14-triliun-di-4-kota, diunduh 31 Mei 2018, Pukl 10.00 Wib.

B. Rumusan Masalah

Rumusan masalah yang hendak diteliti, diantaranya adalah:

1. Bagaimana proses kepemilikan film dengan format video CAM (camera) di Warnet Wilayah Surakarta?
2. Apa faktor yang mempengaruhi kepemilikan film dengan format video CAM (camera) di Warnet Wilayah Surakarta?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui proses kepemilikan film dengan format video CAM (camera) di Warnet Wilayah Surakarta.
2. Untuk mengetahui faktor yang mempengaruhi kepemilikan film dengan format video CAM (camera) di Warnet Wilayah Surakarta.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan dari permasalahan di atas, maka manfaat yang ingin dicapai oleh penulis dalam penelitian hukum ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

   Sebagai sumbangan pemikiran dan referensi yang dapat menambah pengetahauan dan wawasan bagi mahasiswa khususnya dan memperkaya pengembangan ilmu hukum perdata mengenai pembajakan hak cipta film, khususnya mengenai Perlindungan Hak Cipta atas Film dengan Format Video CAM pada Warnet Di Surakarta.

2. Manfaat Praktis

   Memberikan sumbangan pemikiran dan pengetahuan yang luas bagi pedagang serta diharapkan dapat menjadi pertimbangan bagi pihak

dalam memahami Perlindungan Hak Cipta atas Film dengan Format Video CAM pada Warnet Di Surakarta.

E. Kerangka Pikiran

Sebagai sebuah karya cipta, film merupakan bagian dari kekayaan intelektual dan melekat hak pada diri Pencipta. Hak tersebut dinamakan hak cipta. 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.

Hak yang melekat pada diri seorang Pencipta adalah hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi adalah hak yang dimiliki oleh seorang Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas suatu Ciptaan, sedangkan Hak moral adalah hak yang melindungi kepentingan pribadi Pencipta, Hak moral tidak dapat dipisahkan dari Pencipta karena bersifat pribadi dan kekal, artinya hak tersebut melekat selama hidup Pencipta bahkan hingga setelah meninggal dunia.[4]

Proses mewujudkan ide cerita film ke dalam bentuk nyata, seorang produser harus mengeluarkan modal untuk menunjang pembuatan suatu film. Modal yang dimaksud terdiri atas Sumber daya alam, sumber daya manusia, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan dana. Maka dari itu sudah

[4]Budi Santoso, 2011, *HKI Hak Kekayaan Intelektual*, Semarang: Penerbit Pustaka Magister, hal. 98-100.

seharusnya negara memberikan perlindungan hukum sebagai bentuk apresiasi pembuatan suatu Ciptaan.[5]

Pada saat suatu film telah dilakukan pengumuman dan mendapatkan apresiasi yang baik dari penontonnya hal ini menjadi celah bagi pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk memanfaatkan popularitas film tersebut guna melakukan pelanggaran Hak Cipta untuk mencari keuntungan pribadi. Cara yang dilakukan tidak lagi dilakukan dengan bentuk pembajakan ke dalam bentuk kepingan VCD/DVD tetapi dengan menggunakan internet untuk memasukkan film tersebut ke dalam situs penyedia layanan film *streaming* secara gratis, lalu di *back up* pada komputer seperti yang terjadi pada sebagian besar warnet.

Hak Cipta merupakan salah satu objek Hak Kekayaan Intelektual yang paling rentan terhadap pelanggaran. Modus pelanggaran hak cipta juga semakin canggih dan dilakukan sejalan dengan tingginya tingkat perkembangan teknologi. Saat ini pelanggaran hak cipta paling banyak dilakukan melaui media internet sebagai konsekuensi logis dari adanya invansi dibidang teknologi perekaman dan penyimpanan (*storing*), seperti memory card atau flash disk. Kemajuan teknologi penyimpanan telah mempermudah pengguna untuk merekam atau mengkopi suatu ciptaan dalam jumlah yang besar yang tampil di media internet dengan mudah dan biaya murah. Beberapa terobosan di bidang hukum informasi dan

[5]Daniel Andre Stefano, *Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Film Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Yanng Dilakukan Situs Penyedia Layanan Film Streaming Gratis Di Internet(Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)*, Diponegoro Law Journal, Volume 5, Nomor 3, Tahun 2016.

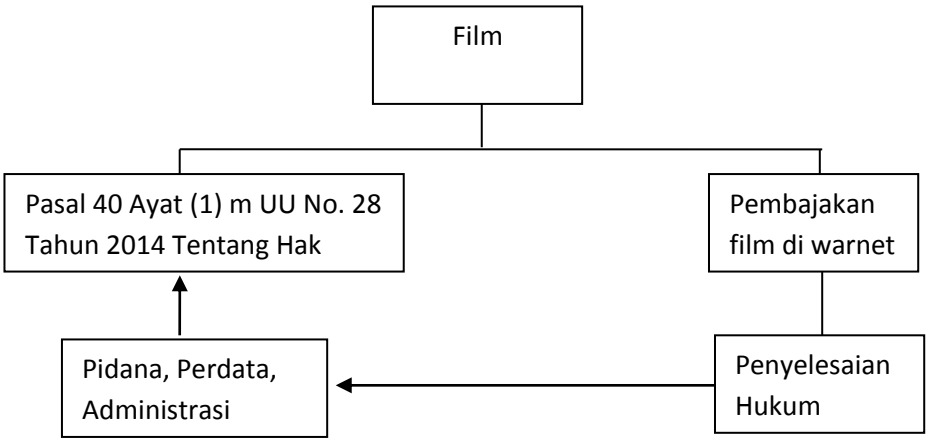
teknologi telah dilakukan untuk mengantisipasi makin meluasnya tindak pidana pelanggaran hak cipta yang dilakukan melalui media internet.[6]

Sanksi pidana bagi pelanggar hak cipta diatur dalam Pasal 113 Ayat (3) Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, yaitu:

> Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang *Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (l) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak (1) (21 (3) Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).*

Berdasarkan penjelasan diatas maka penulis menjelaskan kerangka pikiran dalam bentuk bagan, yaitu:

Bagan 1.1
Kerangka Pikiran



F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipergunakan dalam penelitian ini penulis uraiakan sebagai berikut:

[6] Turkamun, *Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, Jurnal Sekretari Vol. 4 No. 2 – Juni 2017.

1. Pendekatan Masalah

   Pendekatan masalah yang digunakana dalah *yuridis-empiris* yaitu pendekatan terhadap hukum sebagai suatu norma yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dengan pendekatan terhadap realita yang ada mengenai Perlindungan Hak Cipta atas Film dengan Format Video CAM pada Warnet Di Surakarta.

2. Jenis Penelitian

   Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah *deskriptif*, yaitu jenis penelitian yang sifatnya memberikan gambaran yang nyata tentang mengenai Perlindungan Hak Cipta atas Film dengan Format Video CAM pada Warnet Di Surakarta.

3. LokasiPenelitian

   Penelitan ini dilakukan di daerah Surakarta, diantaranya:

   a. Warnet daerah UMS
   b. Warnet daerah UNS

4. Jenis Data

   Data yang digunakan dalam penelitian ini yaitu:[7]

   a. Data Primer

      Data primer diperoleh melalui wawancara dengan Pemilik Warnet Di Wilayah Surakarta.

[7]*Ibid,.*

b. Data Sekunder

Data sekuner diperoleh melalui studi kepustakaan yaitu buku, arsip,, literature, peraturan perundang-undangan terkait dengan Perlindungan Hak Cipta atas Film dengan Format Video CAM pada Warnet Di Surakarta.

5. Sumber Data

a. Bahan Hukum Primer

1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
2) Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman
3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum yang didapatkan dari buku, jurnal hukum dan karya ilmiah..

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier diperoleh dari kamus hukum, bibliografi dan internet.[8]

6. Tekhnik Pengumpulan Data

Cara untuk mengumpulkan data peneliti melakukan dengan teknik:

a. Pengumpuan data primer (*field research*) dengan teknik wawancara dengan pemilik warnet.

[8]SoerjonoSoekanto& Sri Mamudji, 2006, *PenelitianHukumNormati*, Jakarta: PT Raja Grafindo, hal .10.

b. Pengumpulan data sekunder (*library research*) untuk studi kepustakaan terhadap bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier terkait dengan Perlindungan Hak Cipta atas Film dengan Format Video CAM pada Warnet Di Surakarta.

7. Teknik Analisis Data

Teknik analisis data yang dibuakan dalam penellitian ini adalah *deskriptif-kualitatif*, yakni suatu analisis yang bersifat menjelaskan peraturan yang ada yaitu 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 lalu dihubungan dengan fakta hukum yang terjadi yaitu Perlindungan Hak Cipta atas Film dengan Format Video CAM pada Warnet Di Surakarta.

G. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

B. Rumusan Masalah

C. Tujuan Penelitian

D. Manfaat Penelitian

E. Kerangka Pikiran

F. Metode Penelitian

G. Sistematika Penulisan

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta Film

1. Pengertian Hak Cipta
2. Pengertian Pencipta
3. Hak Terkait Hak Cipta

B. Tinjauan Umum Tentang Film

1. Pengertian Film
2. Jenis Film

C. Tinjauan Umum Perlindungan Film

D. Tinjauan Umum Perlindungan Hak Cipta

1. Penyelesaian secara Represif
2. Penyelesaian secara Preventif

BAB III: HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Proses kepemilikan film dengan format video CAM (camera) di Warnet Wilayah Surakarta.

B. Faktor yang mempengaruhi kepemilikan film dengan format video CAM (camera) di Warnet Wilayah Surakarta.

BAB IV: PENUTUP

A. Kesimpulan

B. Saran

DAFTAR PUSTAKA