

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP
PENGUNAAN HAK CIPTA KARYA
SINEMATOGRAFI UNTUK KEPENTINGAN
KONTEN MEDIA SOSIAL BERDASARKAN
UNDANG – UNDANG NO 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA¹**

Stevan Richardo Manoppo²

Anna Wahongan³

Kathleen Pontoh⁴

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji dan mengetahui perlindungan hukum terkait ciptaan karya sinematografi, agar lebih cermat dalam mengunggah konten ke media sosial dan untuk mengetahui sanksi terhadap pelanggaran hak cipta atas ciptaan potret dan karya sinematografi. Dengan menggunakan metode penelitian normatif, dapat ditarik kesimpulan yaitu : 1. Pencatatan hak cipta karya sinematografi, meskipun tidak diharuskan oleh undang-undang, sangat dianjurkan sebagai langkah preventif yang signifikan untuk melindungi hak-hak eksklusif pencipta di masa depan. Proses pencatatan ini bertujuan untuk memberikan pengakuan resmi atas kepemilikan hak cipta suatu karya sinematografi dan berfungsi sebagai bukti yang sah terkait hak-hak tersebut. Dengan melakukan pencatatan, pencipta karya sinematografi memperoleh keuntungan berupa penguatan posisi hukum mereka dalam hal pengakuan dan perlindungan hak cipta. 2. Dalam hal pelanggaran hak cipta, bentuk pertanggungjawaban meliputi ganti rugi secara perdata dan sanksi pidana. Ganti rugi dirancang untuk mengkompensasi kerugian ekonomi yang diderita oleh pemegang hak cipta akibat pelanggaran. Sementara itu, sanksi pidana mencakup ancaman denda dan/atau penjara bagi pelanggar hak cipta. Ketentuan mengenai sanksi ini diatur secara spesifik dalam Pasal 96, 112, dan 113 undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta.

Kata Kunci : *hak cipta karya sinematografi*

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah tatanan dalam kehidupan bermasyarakat. *Society* (masyarakat) 5.0 adalah suatu konsep yang menyatakan bahwa

teknologi akan hidup berdampingan dengan manusia untuk meningkatkan kualitas hidup secara berkelanjutan.⁵ Dalam kerangka ini, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat, tetapi sebagai mitra yang mendukung berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Sistem teknologi informasi dan komunikasi telah digunakan pada banyak sektor kehidupan, mulai dari perdagangan/bisnis (*electronic commerce* atau *e-commerce*), pendidikan (*electronic education*), kesehatan (*tele-medicine*), telekarya, transportasi, industri, pariwisata, lingkungan sampai ke sektor hiburan.⁶ Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah secara mendalam struktur dan dinamika kehidupan masyarakat. Konsep *Society* 5.0 menggambarkan era baru di mana teknologi dan manusia hidup berdampingan secara harmonis untuk meningkatkan kualitas hidup dengan cara yang berkelanjutan. Dalam kerangka *society* 5.0, teknologi tidak hanya berfungsi sebagai alat bantu, tetapi sebagai elemen integral yang secara aktif berinteraksi dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari. Dalam *Society* 5.0, teknologi diharapkan untuk memperbaiki cara kita bekerja, belajar, berkomunikasi, dan bahkan bersosialisasi. Ini menciptakan ekosistem yang lebih cerdas dan terhubung, di mana teknologi berfungsi untuk mendukung dan memperkaya pengalaman manusia. Konsep ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dengan nilai-nilai kemanusiaan dan keberlanjutan. Teknologi dirancang tidak hanya untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas, tetapi juga untuk menghadapi tantangan sosial dan lingkungan, seperti mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan dan memperbaiki kesejahteraan sosial. Dengan pendekatan ini, *Society* 5.0 berusaha menciptakan masyarakat di mana teknologi mendukung kehidupan yang lebih baik dan berkelanjutan, serta berkontribusi pada kesejahteraan global secara keseluruhan. Lahir banyak inovasi disruptif dalam sistem teknologi informasi dan komunikasi, serta diikuti dengan fenomena tingkah laku baru di masyarakat seringkali melahirkan peristiwa – peristiwa hukum.

Perkembangan Teknologi Informasi sangat begitu pesat. Pada tahun 2024 Indonesia memiliki pengguna internet mencapai 221 juta jiwa dari

¹ Artikel Skripsi

² Mahasiswa Fakultas Hukum Unsrat, NIM 18071101106

³ Fakultas Hukum Unsrat, Doktor Ilmu Hukum

⁴ Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

⁵ Shiddiq Sugiono, "Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0", *Jurnal IPTEK-KOM*, Vol. 22 No. 2 (Desember, 2020), 175.

⁶ Danrivanto Budhijanto, HUKUM TELEKOMUNIKASI, PENYIARAN & TEKNOLOGI INFORMASI Regulasi & Konvergensi (Bandung : PT Refika Aditama, 2010), hlm. 1.

total populasi 278,6 juta jiwa penduduk pada tahun 2024.⁷ Dengan nilai tersebut perlu adanya peningkatan terhadap perilaku penggunaan internet di Indonesia. Indonesia bangsa yang berbudaya, sehingga ketika beraktivitas di ruang digital harus disertai dengan meningkatkan nilai budaya dan etika.⁸ Dalam konteks ini, perilaku penggunaan internet harus mencerminkan kearifan lokal dan norma-norma sosial yang berlaku. Ini berarti bahwa selain memanfaatkan teknologi untuk kemajuan dan efisiensi, setiap individu dan entitas di Indonesia perlu mengedepankan prinsip-prinsip budaya dan etika dalam berinteraksi di dunia maya. Hal ini mencakup penghormatan terhadap privasi, penggunaan bahasa yang sopan, serta pemeliharaan sikap saling menghargai dalam setiap komunikasi dan interaksi online. Dengan mengintegrasikan nilai budaya dan etika dalam perilaku digital, Indonesia dapat memastikan bahwa pertumbuhan teknologi informasi tidak hanya bermanfaat dari segi teknis, tetapi juga mendukung pengembangan masyarakat yang lebih berbudaya dan bermoral dalam era digital.

Pasal 28F Undang – Undang Dasar 1945 memuat bahwa “Setiap orang berhak untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi untuk mengembangkan pribadi dan lingkungan sosialnya, serta berhak untuk mencari, memperoleh, memiliki, menyimpan, mengolah, dan menyampaikan informasi dengan menggunakan segala jenis saluran yang tersedia.”⁹ Konstitusi memberikan hak kepada masyarakat Indonesia untuk melakukan pengembangan diri dengan teknologi informasi, akan tetapi perlu pula memahami kewajiban yang terdapat pada amanat konstitusi lainnya. Pasal 28J Undang – Undang Dasar 1945 ayat (2) memuat bahwa “Dalam menjalankan hak dan kebebasannya, setiap orang wajib tunduk kepada pembatasan yang ditetapkan dengan undang – undang dengan maksud semata – mata menjamin pengakuan serta penghormatan atas hak dan kebebasan orang lain dan untuk memenuhi tuntutan yang adil sesuai dengan

pertimbangan moral, nilai – nilai agama, keamanan, dan ketertiban umum dalam suatu masyarakat demokratis.”¹⁰ Secara keseluruhan, Pasal 28F menegaskan hak fundamental untuk berkomunikasi dan memperoleh informasi, sedangkan Pasal 28J ayat (2) menetapkan kerangka hukum yang membatasi hak tersebut untuk melindungi kepentingan umum. Keduanya bersama-sama membentuk landasan konstitusional yang memastikan bahwa penggunaan hak informasi dan komunikasi dilakukan dengan cara yang menghormati hak orang lain dan mematuhi norma-norma sosial serta hukum yang berlaku. Lebih lanjut untuk menghadapi perkembangan ilmu pengetahuan dan kreativitas berbasis teknologi informasi, telah diatur lebih lanjut dalam Undang – undang No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Menurut pasal 54 huruf a penjelasan atas undang – undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, konten adalah isi dari hasil ciptaan yang tersedia dalam media apapun. Bentuk penyebarluasan konten antara lain mengunggah (*upload*) konten melalui media internet. Media sosial dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah laman atau aplikasi yang memungkinkan pengguna dapat membuat dan berbagi isi atau terlibat dalam jaringan sosial. Pada zaman *society 5.0* ini penggunaan media sosial tidak lepas dari kehidupan sebagian besar masyarakat. Konten video / audiovisual merupakan bagian penting dalam media sosial, yang juga dilindungi oleh undang – undang. Lebih lanjut dalam Undang – undang No.28 tahun 2014 tentang hak cipta disebut ciptaan karya sinematografi.

Hak cipta adalah hak eksklusif yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang – undangan.¹¹ Hak cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.¹² Pada praktiknya ciptaan karya sinematografi ini sering terjadi pelanggaran atas hak moral dan hak ekonomi.

Penggunaan media sosial (*google, youtube, facebook, instagram, whatsapp*, dan lain – lain) sering ditemui pelanggaran hukum tentang hak cipta karya sinematografi. Contoh kasus pelanggaran karya sinematografi, aktivitas

⁷ APJII, “APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang”, [https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia%20\(APJII\)%20mengumumkan%20jumlah%20pengguna%20internet,jiwa%20penduduk%20Indonesia%20tahun%202023.](https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Asosiasi%20Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia%20(APJII)%20mengumumkan%20jumlah%20pengguna%20internet,jiwa%20penduduk%20Indonesia%20tahun%202023.) (diakses pada 29 April 2024, pukul 06.00)

⁸ Pratiwi Agustini, “Warganet Meningkatkan, Indonesia Perlu Tingkatkan Nilai Budaya di Internet”, <https://aptika.kominfo.go.id/2021/09/warganet-meningkat-indonesia-perlu-tingkatkan-nilai-budaya-di-internet/> (diakses pada 30 November 2021, pukul 06.00).

⁹ Pasal 28F Undang – Undang Dasar 1945

¹⁰ Pasal 28J ayat (2) Undang – Undang Dasar 1945

¹¹ Pasal 1 butir 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

¹² Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

pencatutan konten video / karya sinematografi yang dilakukan tidak dengan izin pencipta karya dan/atau dilakukan secara illegal dan tanpa hak di dalam media sosial.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hak eksklusif terkait karya sinematografi untuk kepentingan konten media sosial menurut undang – undang nomor 28 tahun 2014?
2. Bagaimana bentuk sanksi terhadap pelanggaran hak cipta karya sinematografi menurut undang – undang nomor 28 tahun 2014?

C. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah metode penelitian hukum normatif.

PEMBAHASAN

A. Perlindungan Hak Eksklusif Karya Sinematografi

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.¹³ Hak eksklusif adalah hak yang hanya diperuntukkan bagi pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta. Pemegang hak cipta yang bukan pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi.¹⁴ Hak cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.¹⁵

Munculnya hak eksklusif setelah sebuah ciptaan diwujudkan dan sejak saat itu hak tersebut mulai dapat dilaksanakan. Dengan hak eksklusif seorang pencipta/ pemegang hak cipta mempunyai hak untuk mengumumkan, memperbanyak ciptaannya serta memberi izin kepada pihak lain untuk melakukan perbuatan tersebut. Sebuah ciptaan yang telah diwujudkan bentuknya oleh seorang pencipta yang sekaligus sebagai pemegang hak cipta dapat mengumumkannya. Di lain pihak apabila pencipta/ pemegang hak cipta mengetahui ciptaannya ditiru serta diperdagangkan oleh orang lain berhak

melarangnya dan bahkan berhak mengajukan gugatan ke pengadilan niaga.¹⁶ Dalam pasal 64 ayat (2) penjelasan atas undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta menjelaskan, pencatatan ciptaan dan produk hak terkait bukan merupakan suatu keharusan bagi pencipta, pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait. Perlindungan suatu ciptaan dimulai sejak ciptaan itu ada atau terwujud dan bukan karena pencatatan. Hal ini berarti suatu ciptaan baik yang tercatat maupun tidak tercatat tetap dilindungi.¹⁷ Perlindungan hukum merupakan refleksi atas terwujudnya fungsi dan tujuan hukum, perlindungan hukum dapat diperoleh oleh subjek hukum jika fungsi dan tujuan hukum terwujud dengan baik. Berdasarkan bentuknya Philipus M. Hadjon, membedakan perlindungan hukum dalam 2 bentuk yakni perlindungan hukum preventif, hukum yang bekerja untuk mencegah terjadinya konflik/sengketa, dan perlindungan hukum represif yang bekerja untuk menyelesaikan konflik/sengketa yang sedang atau telah terjadi. Sejalan dengan pendapat Philipus M. Hadjon, Lili Rasjidi dan I.B. Wysa Putra menyatakan bahwa hukum seharusnya tidak hanya sekedar berfungsi untuk mewujudkan perlindungan yang bersifat adaptif dan fleksibel, tetapi hukum juga harus berfungsi secara prediktif dan antisipatif. Sedangkan Sunaryati Hartono menegaskan bahwa hukum bekerja memberikan perlindungan hukum karena dibutuhkan untuk melindungi kepentingan-kepentingan mereka yang lemah secara sosial, ekonomi, dan politik untuk memperoleh keadilan sosial.¹⁸ Sebagai upaya preventif, pencatatan ciptaan memberikan kepastian hukum kepada pencipta atau pemegang hak cipta mengenai kepemilikan mereka atas karya tersebut. Dengan adanya dokumen resmi dari pencatatan, pencipta dapat mencegah potensi klaim kepemilikan dari pihak ketiga yang tidak berhak. Ini juga membantu dalam menghindari sengketa yang mungkin timbul terkait dengan hak cipta di masa depan. Sebagai upaya represif, pencatatan ciptaan menyediakan alat bukti yang kuat dalam penegakan hukum apabila terjadi pelanggaran hak cipta. Dokumen pencatatan dapat digunakan sebagai bukti di pengadilan untuk menegaskan kepemilikan dan hak eksklusif pencipta. Dengan adanya pencatatan, pencipta memiliki dasar hukum yang kokoh untuk menuntut hak-haknya

¹³ Pasal 1 butir 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

¹⁴ Pasal 4 Penjelasan Atas Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

¹⁵ Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

¹⁶ Gatot Suptamono, op.cit, hlm. 44 – 45.

¹⁷ Pasal 64 Ayat (2) Penjelasan Atas Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

¹⁸ Benny Krestian Heriawanto, Pelaksanaan Eksekusi Objek Jaminan Fidusia Berdasarkan Title Eksekutorial, *Legality*, Vol. 27 No. 1 (2019) 65

dan mendapatkan perlindungan hukum yang maksimal. Secara keseluruhan, meskipun pencatatan ciptaan tidak wajib untuk mendapatkan perlindungan hak cipta, keberadaannya sangat penting dalam memberikan legalitas, serta berfungsi sebagai upaya preventif dan represif dalam sistem hukum hak cipta. Dengan melakukan pencatatan, pencipta dapat memastikan bahwa hak-hak mereka diakui dan dilindungi secara efektif oleh hukum.

Dalam kerangka Society 5.0, teknologi informasi dan komunikasi berperan sebagai elemen integral yang aktif berinteraksi dengan berbagai aspek kehidupan sehari-hari, termasuk dalam bidang sinematografi. Teknologi ini menciptakan ekosistem yang cerdas dan terhubung, yang mendukung dan memperkaya pengalaman manusia dalam produksi, distribusi, dan konsumsi karya sinematografi. Konsep ini menekankan pentingnya integrasi teknologi dengan nilai-nilai kemanusiaan dan keberlanjutan, di mana teknologi digunakan untuk meningkatkan efisiensi dan produktivitas dalam industri sinematografi, sekaligus menghadapi tantangan sosial dan lingkungan, seperti mengurangi dampak negatif terhadap lingkungan dan meningkatkan kesejahteraan sosial melalui media audiovisual. Hukum berperan penting dalam mengatur bagaimana karya sinematografi audiovisual dipublikasikan di media sosial dengan tujuan memastikan perlindungan hak cipta dan mendorong inovasi. Sebagai bentuk perlindungan dan penegakan konten hak cipta dalam bidang teknologi informasi dan komunikasi pasal 54 undang – undang nomor 28 tahun 2014 menegaskan, untuk mencegah pelanggaran hak cipta dan hak terkait melalui sarana berbasis teknologi informasi, pemerintah berwenang melakukan :

- a. pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta dan hak terkait;
- b. kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta dan hak terkait, dan
- c. pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap ciptaan dan produk hak terkait di tempat pertunjukan.

1. Perlindungan Hak Moral

Hak moral adalah hak yang selamanya melekat pada diri seorang pencipta, yang memberikan perlindungan khusus terhadap

integritas pribadi dan reputasi mereka sehubungan dengan karya ciptaan mereka. Hak ini sangat penting karena memungkinkan pencipta untuk mengendalikan bagaimana karya mereka dikenali dan diperlakukan oleh publik. Salah satu aspek dari hak moral adalah hak untuk memilih apakah nama pencipta akan dicantumkan atau tidak pada setiap penggunaan karya untuk publik. Pencipta memiliki kebebasan untuk menentukan apakah mereka ingin diakui sebagai pencipta dari karya tersebut atau lebih memilih untuk tetap anonim. Ini memberikan pencipta kontrol penuh atas identitas mereka dalam kaitannya dengan karya ciptaan mereka. Selain itu, pencipta juga memiliki hak untuk menggunakan nama asli mereka, nama alias, atau nama samaran. Ini berarti bahwa pencipta dapat memilih untuk mengungkapkan diri mereka dengan berbagai identitas, tergantung pada preferensi pribadi atau konteks tertentu. Hak ini memberikan fleksibilitas bagi pencipta dalam mempresentasikan diri mereka kepada dunia. Hak moral juga mencakup hak untuk mengubah karya ciptaan sesuai dengan norma dan kepatutan yang berlaku di masyarakat. Pencipta dapat membuat perubahan pada karya mereka agar tetap relevan dan sesuai dengan perkembangan zaman atau untuk menyesuaikan dengan nilai-nilai sosial yang berlaku. Ini memastikan bahwa karya ciptaan tetap hidup dan dinamis, serta dapat beradaptasi dengan perubahan lingkungan sosial dan budaya. Selain itu, pencipta memiliki hak untuk mengganti judul dan sub judul dari karya mereka. Hal ini memungkinkan pencipta untuk memberikan konteks yang lebih tepat atau menarik bagi karya mereka, serta untuk mengekspresikan esensi dari karya tersebut dengan cara yang paling sesuai. Yang tidak kalah pentingnya, hak moral memberikan perlindungan terhadap segala bentuk distorsi, mutilasi, modifikasi, atau tindakan lain yang dapat merusak kehormatan atau reputasi pencipta. Ini berarti bahwa pencipta dapat mengambil tindakan untuk mencegah atau menghentikan penggunaan karya mereka dengan cara yang merendahkan atau merusak citra mereka. Hak ini memastikan bahwa integritas pribadi dan profesional pencipta tetap terjaga, dan karya mereka diperlakukan dengan hormat dan penghargaan yang layak. Secara keseluruhan, hak moral adalah elemen penting dalam melindungi hubungan antara pencipta dan karya ciptaannya, serta memastikan bahwa pencipta memiliki kendali penuh atas bagaimana karya mereka dikenali, diperlakukan, dan dihormati oleh masyarakat.

Sebagaimana dalam pasal 5 undang – undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta

berbunyi, hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk:

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
- b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. Mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. Mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan
- e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Hak Moral tidak dapat di alihkan selama pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan selama Penciptaan masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang – undangan setelah pencipta meninggal dunia. Dalam hal terjadi pengalihan pelaksanaan hak moral, penerima dapat melepaskan atau menolak pelaksanaan haknya dengan syarat pelepasan atau penolakan pelaksanaan hak tersebut dinyatakan secara tertulis.¹⁹

Untuk melindungi hak moral, pencipta dapat memiliki:

- a. informasi manajemen hak cipta dan/atau.
- b. Informasi elektronik hak cipta.²⁰

Informasi manajemen hak cipta meliputi informasi tentang:

- a. Metode atau sistem yang dapat mengidentifikasi originalitas substansi ciptaan dan penciptanya; dan
- b. Kode informasi elektronik dan kode akses.

Informasi elektronik hak cipta meliputi informasi tentang :

- a. Suatu ciptaan, yang muncul dan melekat secara elektronik dalam hubungan dengan kegiatan pengumuman ciptaan;
- b. Nama pencipta, aliasnya atau nama samarannya;
- c. Pencipta sebagai pemegang hak cipta;
- d. Masa dan kondisi penggunaan ciptaan;
- e. Nomor;
- f. Kode informasi.

Informasi manajemen hak cipta dan informasi elektronik hak cipta yang dimiliki

pencipta dilarang dihilangkan, diubah, atau dirusak.²¹

2. Perlindungan Hak Ekonomi

Hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan.²²

Hak ekonomi adalah hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh manfaat ekonomi dari ciptaannya, termasuk karya audiovisual yang dipublikasikan melalui media sosial. Hak ini memberikan mereka kontrol penuh atas berbagai aspek penggunaan, distribusi, dan monetisasi karya mereka di platform-platform sosial. Pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak untuk mempublikasikan karya audiovisual mereka di media sosial dalam berbagai format. Ini berarti mereka dapat menentukan bagaimana, kapan, dan di platform mana karya mereka akan dirilis, baik melalui video pendek, siaran langsung, atau konten multimedia lainnya. Mereka juga memiliki hak untuk menggandakan dan menyebarkan karya mereka dalam berbagai bentuk digital, seperti unggahan video. Penggandaan dan distribusi ini memungkinkan karya tersebut untuk diakses oleh audiens yang lebih luas dan meningkatkan potensi pendapatan dari tayangan dan interaksi. Selain itu, hak ekonomi mencakup hak untuk menerjemahkan dan menyulih suara karya audiovisual ke dalam berbagai bahasa, agar dapat menjangkau audiens global. Pencipta atau pemegang hak cipta dapat memberikan izin untuk penerjemahan dan subtitling, sehingga audiens dari berbagai latar belakang bahasa dapat menikmati dan memahami karya mereka. Mereka juga berhak untuk mengadaptasi karya untuk format atau media sosial lainnya, seperti mengubah video panjang menjadi klip singkat yang lebih sesuai untuk platform tertentu, atau mengubah format konten untuk berbagai jenis media sosial. Distribusi karya audiovisual melalui media sosial juga termasuk dalam hak ekonomi. Pencipta atau pemegang hak cipta dapat menentukan bagaimana karya mereka didistribusikan di berbagai platform sosial, seperti *YouTube*, *Instagram*, *TikTok*, dan *Facebook*. Mereka memiliki kendali atas lisensi distribusi, promosi, dan strategi monetisasi di setiap platform, serta bagaimana karya mereka dijangkau oleh audiens yang luas. Hak ekonomi juga meliputi hak untuk mengizinkan atau

¹⁹ Pasal 5 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

²⁰ Pasal 6 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

²¹ Pasal 7 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

²² Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

melarang pemutaran atau pembagian karya audiovisual mereka di media sosial. Pencipta atau pemegang hak cipta dapat memberikan izin untuk penggunaan atau pemutaran karya mereka oleh pihak ketiga, serta mengontrol bagaimana karya mereka dipromosikan dan dibagikan secara online. Mereka juga memiliki hak untuk mengumumkan karya mereka melalui media sosial, dengan cara memposting teaser, trailer, atau informasi promosi yang menarik perhatian audiens. Hak komunikasi karya audiovisual memastikan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta dapat menyebarluaskan karya mereka melalui berbagai saluran komunikasi di media sosial, termasuk posting, iklan berbayar, dan kampanye pemasaran. Ini memastikan bahwa karya mereka dapat dijangkau oleh audiens yang luas melalui berbagai platform sosial. Terakhir, hak ekonomi mencakup hak untuk menyewakan atau menyediakan akses berlangganan untuk karya audiovisual di media sosial. Ini bisa berupa layanan *streaming* berlangganan, penyewaan video, atau akses premium untuk konten eksklusif. Setiap orang yang ingin melaksanakan hak ekonomi ini wajib mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Tanpa izin tersebut, tidak diperbolehkan melakukan penggandaan, penggunaan, atau distribusi komersial dari karya tersebut. Hal ini bertujuan untuk melindungi hak dan kepentingan pencipta atau pemegang hak cipta, serta memastikan bahwa mereka mendapatkan manfaat ekonomi yang layak dari karya mereka di platform media sosial. Dengan demikian, hak ekonomi memainkan peran penting dalam memberikan penghargaan yang adil bagi pencipta karya audiovisual di media sosial, memungkinkan mereka untuk terus berkarya dan memperoleh keuntungan dari inovasi kreatif mereka di era digital.

Sebagaimana yang tertulis dalam pasal 9. undang – undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan :

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

Setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang hak cipta. Setiap orang yang tanpa izin

pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan atau penggunaan secara komersial ciptaan.²³ Hal ini berarti pencipta memperoleh hak – hak yang mencakup :

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

Pelindungan hak cipta atas karya sinematografi berlaku selama 50 (lima puluh) tahun terhitung sejak tanggal pertama kali karya tersebut diumumkan kepada publik. Artinya, selama periode lima dekade setelah pengumuman pertama, pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk mengatur dan mendapatkan manfaat ekonomi dari karya sinematografi mereka. Hak cipta ini mencakup berbagai kontrol penting yang memungkinkan pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengendalikan bagaimana karya mereka digunakan dan dimanfaatkan. Ini termasuk hak untuk mendistribusikan karya sinematografi, baik dalam format fisik seperti *DVD* dan *Blu-ray* maupun dalam format digital melalui platform *streaming* dan download. Selain itu, hak cipta memberikan wewenang untuk menggandakan karya dalam berbagai format, seperti pembuatan salinan digital dan fisik, serta hak untuk menerjemahkan dan menyulih suara film ke dalam bahasa lain untuk menjangkau audiens internasional. Pencipta atau pemegang hak cipta juga memiliki hak untuk mengadaptasi karya sinematografi mereka, yang berarti mereka dapat mengizinkan atau melarang perubahan bentuk karya, seperti mengadaptasi film menjadi serial televisi, permainan video, atau format multimedia lainnya. Perlindungan hak cipta ini juga memberikan kontrol atas bagaimana karya dipromosikan dan dipertunjukkan di depan umum, termasuk pemutaran di bioskop, festival film, dan acara publik. Selama periode perlindungan hak cipta, pencipta atau pemegang hak cipta dapat melindungi karya mereka dari penggunaan yang tidak sah atau tanpa izin, serta memastikan bahwa mereka mendapatkan imbalan yang adil dari penggunaan komersial atau publik karya tersebut. Mereka juga memiliki hak untuk mengontrol

²³ Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

akses ke karya mereka melalui penyewaan atau lisensi, termasuk layanan penyewaan digital dan berlangganan. Setelah berakhirnya periode perlindungan hak cipta selama 50 tahun, karya sinematografi akan memasuki domain publik. Pada titik ini, hak cipta atas karya tersebut tidak lagi berlaku, dan karya tersebut dapat digunakan oleh siapa saja tanpa perlu izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Hal ini memungkinkan karya untuk terus diteruskan dan digunakan secara luas, memberikan manfaat budaya dan edukasi yang lebih besar kepada masyarakat tanpa batasan hak cipta. Sejalan dengan masa berlaku hak ekonomi dalam pasal 59 ayat (1) undang – undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, perlindungan hak cipta atas ciptaan:

- a. Karya fotografi;
- b. Potret;
- c. Karya sinematografi;
- d. Permainan video;
- e. Program komputer;
- f. Perwajahan karya tulis;
- g. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- h. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- i. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer atau media lainnya dan
- j. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman.²⁴

Dengan demikian, perlindungan hak cipta selama 50 tahun untuk karya sinematografi memberikan jangka waktu yang memadai bagi pencipta untuk menikmati manfaat ekonomi dari karya mereka, sambil memastikan bahwa setelah periode perlindungan berakhir, karya tersebut dapat berkontribusi pada kekayaan budaya dan pengetahuan publik secara lebih bebas.

B. Bentuk Pertanggungjawaban dan Sanksi Pelanggaran Sinematografi menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Pemberian penghormatan dan perlindungan hak cipta harus dilakukan dengan melalui jalur hukum yang sesuai, baik secara perdata maupun pidana. Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta, pemegang hak cipta yang mengalami pelanggaran

hak cipta berhak untuk mengajukan gugatan perdata ke Pengadilan Niaga. Dalam proses gugatan perdata ini, pemegang hak cipta dapat menuntut ganti rugi atas kerugian yang ditimbulkan akibat pelanggaran hak cipta tersebut. Undang-Undang Hak Cipta menetapkan ketentuan yang memadai mengenai penyelesaian sengketa melalui gugatan perdata, memberikan hak kepada pemegang hak cipta untuk mengklaim kompensasi finansial / ganti rugi terhadap pelanggaran yang terjadi. Di samping itu, pelanggaran hak cipta juga dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku, guna memberikan efek jera dan menegakkan hukum terkait hak cipta secara menyeluruh. Hal ini seperti yang diatur dalam pasal 95 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, mengenai penyelesaian sengketa sebagai berikut :

- (1) Penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan melalui alternative penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan.
- (2) Pengadilan yang berwenang sebagaimana dimaksud adalah pengadilan niaga.
- (3) Pengadilan lainnya selain pengadilan niaga tidak berwenang menangani penyelesaian sengketa hak cipta.
- (4) Selain pelanggaran hak cipta dan / atau hak terkait dalam bentuk pembajakan, sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan / atau berada di wilayah kesatuan republic Indonesia harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana.²⁵

Bentuk sengketa terkait dengan hak cipta antara lain, sengketa berupa perbuatan melawan hukum, perjanjian lisensi, sengketa mengenai tarif dalam penarikan imbalan atau royalti. Yang dimaksud dengan “alternatif penyelesaian sengketa” adalah proses penyelesaian sengketa melalui mediasi, negosiasi, atau konsiliasi.²⁶

1. Ganti Rugi

Ganti rugi adalah pembayaran sejumlah uang yang dibebankan kepada pelaku pelanggaran hak ekonomi pencipta, pemegang hak cipta dan / atau pemilik hak terkait berdasarkan putusan pengadilan perkara perdata atau pidana yang berkekuatan hukum tetap atas kerugian yang diderita pencipta, pemegang hak cipta dan / atau

²⁴ Pasal 59 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

²⁵ Pasal 95 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

²⁶ Pasal 95 Ayat (1) Penjelasan Atas Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

pemilik hak terkait.²⁷ Menurut pasal 96 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta :

- (1) Pencipta, pemegang hak cipta dan / atau pemegang hak terkait atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh ganti rugi.
- (2) Ganti rugi diberikan dan dicantumkan sekaligus dalam amar putusan pengadilan tentang perkara tindak pidana hak cipta dan / atau hak terkait.
- (3) Pembayaran ganti rugi kepada pencipta, pemegang hak cipta dan / atau pemilik hak terkait dibayarkan paling lama 6 (enam) bulan setelah putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.²⁸

Pencipta, pemegang hak cipta, atau pemegang hak terkait, bersama dengan ahli waris yang berhak, berhak untuk mendapatkan ganti rugi apabila mereka mengalami kerugian ekonomi akibat pelanggaran hak cipta. Kerugian ini mencakup semua jenis kerugian yang mungkin timbul, baik langsung maupun tidak langsung, sebagai hasil dari tindakan pelanggaran yang dilakukan oleh pihak ketiga. Ganti rugi tersebut dirancang untuk memberi kompensasi kerugian yang dialami oleh pencipta atau pemegang hak cipta, sehingga menciptakan keseimbangan keadilan dalam penyelesaian sengketa. Ganti rugi yang dijatuhkan akan dicantumkan secara khusus dalam amar putusan pengadilan mengenai perkara tindak pidana hak cipta dan/atau hak terkait. Ini berarti bahwa keputusan pengadilan tidak hanya menetapkan apakah pelanggaran terjadi, tetapi juga menentukan jumlah ganti rugi yang harus dibayar. Putusan ini berfungsi sebagai dokumen resmi yang mengatur kewajiban pihak yang melanggar untuk membayar kompensasi sesuai dengan kerugian yang telah dinilai. Selanjutnya, pembayaran ganti rugi tersebut harus dilakukan paling lambat enam bulan setelah putusan pengadilan yang telah berkekuatan hukum tetap. Ketentuan ini memastikan bahwa pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait menerima pembayaran dalam waktu yang wajar setelah keputusan pengadilan, sehingga dapat mengurangi dampak finansial dari pelanggaran hak cipta dan menegakkan keadilan dengan efektif. Kewajiban untuk membayar ganti rugi ini juga memberikan efek jera kepada pelanggar, serta memastikan bahwa hak-hak ekonomi

pencipta dan pemegang hak cipta dilindungi dengan baik.

Gugatan ganti rugi dalam kasus pelanggaran hak cipta harus mencantumkan jumlah yang diminta secara jelas dan terperinci, dengan perhitungan yang masuk akal dan dapat dipertanggungjawabkan. Ini berarti bahwa jumlah ganti rugi yang diajukan harus didasarkan pada analisis yang rasional dan objektif, yang mempertimbangkan kerugian nyata yang diderita oleh pemegang hak cipta akibat pelanggaran tersebut.

Perhitungan ganti rugi harus disertai dengan bukti yang kuat dan relevan untuk membuktikan kerugian yang timbul, sehingga jumlah yang dituntut dapat dipertanggungjawabkan secara hukum. Pengadilan akan mengevaluasi akuntabilitas dari klaim ganti rugi tersebut untuk memastikan bahwa kompensasi yang diberikan sesuai dengan kerugian yang diderita dan memenuhi prinsip keadilan.

2. Ancaman Sanksi Pidana

Undang-Undang Hak Cipta merumuskan ancaman pidana dan denda dengan menetapkan batasan minimal dan maksimal sebagai bentuk sanksi bagi pelanggaran hak cipta. Ketentuan ini mencakup berbagai jenis pelanggaran, mulai dari pelanggaran ringan hingga pelanggaran yang lebih serius, untuk memastikan perlindungan yang memadai terhadap hak cipta. Ancaman pidana diatur dalam bentuk hukuman penjara atau denda, yang dirancang untuk memberikan efek jera dan menegakkan hukum terhadap tindakan yang melanggar hak cipta. Ketentuan ini tidak hanya mencakup tindakan pelanggaran yang dilakukan secara langsung, tetapi juga perbuatan yang dianggap melawan hukum berdasarkan ketentuan yang sah. Pentingnya ketentuan mengenai ancaman pidana ini adalah untuk memberikan kepastian hukum dan perlindungan yang efektif kepada pencipta dan pemegang hak cipta. Dengan adanya ancaman pidana dan denda yang jelas, diharapkan akan meningkatkan kesadaran akan pentingnya menghormati hak cipta serta mencegah tindakan pelanggaran di masa depan.

Dalam pasal 120 undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, menegaskan "Tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam undang – undang ini merupakan delik aduan."²⁹ Delik aduan (*Klacht delict*) yaitu suatu delik yang diadili, apabila yang berkepentingan (yang dirugikan) mengadunya kepada polisi / penyidik.

²⁷ Pasal 1 butir 25 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

²⁸ Pasal 96 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

²⁹ Pasal 120 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Apabila tidak ada pengaduan maka penyidik tidak akan mengadakan penyidikan dan membuat Berita Acara Pemeriksaan.³⁰ Delik Aduan dibedakan atas 2 (dua) jenis, yaitu:

1. Delik aduan absolut, ialah delik (peristiwa pidana) yang selalu hanya dapat dituntut apabila ada pengaduan. Delik aduan absolut adalah jenis pelanggaran hukum yang hanya dapat diproses secara hukum apabila pihak yang dirugikan secara khusus mengajukan pengaduan. Dalam kasus hak cipta sinematografi, ini berarti bahwa pelanggaran hak cipta yang melibatkan karya sinematografi, seperti film atau video, hanya dapat diusut dan diproses jika pemegang hak cipta atau pencipta mengajukan pengaduan resmi kepada pihak berwenang. Tanpa adanya pengaduan tersebut, penyidik tidak akan memulai proses penyidikan atau mengambil tindakan hukum terhadap pelanggaran yang terjadi. Dengan kata lain, dalam delik aduan absolut, inisiatif dari pihak yang dirugikan adalah syarat mutlak agar proses hukum dapat dimulai.
2. Delik aduan relatif, adalah delik (peristiwa pidana) yang biasanya bukan merupakan delik aduan, akan tetapi jika dilakukan oleh sanak keluarga yang ditentukan maka akan menjadi delik aduan. Delik aduan relatif adalah jenis pelanggaran hukum yang biasanya tidak termasuk dalam kategori delik aduan, tetapi menjadi delik aduan apabila pelanggaran dilakukan oleh seseorang yang memiliki hubungan khusus dengan pihak yang dirugikan, seperti sanak keluarga. Dalam konteks hak cipta sinematografi, ini berarti bahwa pelanggaran hak cipta terhadap karya sinematografi, seperti film atau video, yang dilakukan oleh seseorang yang memiliki hubungan dekat dengan pemegang hak cipta (misalnya, anggota keluarga) dapat dianggap sebagai delik aduan relatif. Dalam hal ini, meskipun pelanggaran tersebut biasanya tidak dianggap sebagai delik aduan, hubungan khusus antara pelaku dan pihak yang dirugikan mengubah status pelanggaran tersebut menjadi delik aduan yang dapat diproses secara hukum.³¹

Dalam konteks hak cipta sinematografi, konsep delik aduan atau "*Klacht delict*" berlaku

dengan cara yang sama seperti dalam konteks hak cipta umumnya.

Delik aduan dalam hak cipta sinematografi berarti bahwa tindakan pidana yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta atas karya sinematografi, seperti film atau video, hanya dapat diproses jika pihak yang dirugikan - yaitu pembuat film, produser, atau pemegang hak cipta sinematografi - mengajukan pengaduan resmi kepada pihak berwenang. Apabila tidak ada pengaduan dari pihak yang dirugikan, pihak berwenang, seperti polisi atau penyidik, tidak akan memulai penyidikan atau membuat Berita Acara Pemeriksaan (BAP) terkait dengan pelanggaran hak cipta tersebut. Dengan kata lain, tanpa adanya inisiatif dari pihak yang merasa dirugikan, pelanggaran hak cipta terhadap karya sinematografi tidak akan diusut oleh aparat penegak hukum. Hal ini berarti bahwa untuk pelanggaran hak cipta yang melibatkan karya sinematografi, proses hukum akan bergantung pada tindakan dari pemegang hak cipta atau pencipta yang mengalami kerugian. Mereka harus secara aktif melaporkan pelanggaran tersebut agar proses hukum dapat dimulai. Jika tidak ada laporan resmi, tidak akan ada penyidikan atau langkah hukum yang diambil oleh pihak berwenang. Ketentuan ini memberikan kendali kepada pemegang hak cipta sinematografi untuk memutuskan apakah mereka ingin melanjutkan proses hukum terhadap pelanggaran yang terjadi, dan memastikan bahwa proses hukum hanya akan berjalan jika ada permintaan dari pihak yang dirugikan.

Terkait pelanggaran hak cipta dalam konteks sinematografi, terdapat tiga macam bentuk pembajakan yang umumnya diidentifikasi:

- a. Plagiarism (Plagiat). Plagiarisme dalam konteks sinematografi di media sosial merujuk pada tindakan menyalin atau menggunakan elemen dari video, film, atau konten audiovisual lainnya tanpa izin atau atribusi yang sesuai. Misalnya, seorang pengguna media sosial yang mengunduh dan posting klip video dari film atau video musik tanpa memberi kredit kepada penciptanya atau pemegang hak cipta, atau mengklaim ide, gaya, atau desain visual dari video lain sebagai karya mereka sendiri. Plagiat di media sosial seringkali melibatkan penggunaan konten tanpa hak, yang dapat mengakibatkan klaim hak cipta dan tindakan hukum oleh pemegang hak cipta asli.
- b. Pirate (Pembajakan). Pembajakan dalam konteks sinematografi di media sosial mencakup kegiatan seperti mengunggah dan

³⁰ Umar Said Sugiarto, Pengantar Hukum Indonesia (Jakarta: Sinar Grafika, 2017), hlm. 241.

³¹ Soesilo R., Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) beserta komentar lengkap pasal demi pasal. (Bogor: Politeia, 1988) hlm. 87.

membagikan film atau video yang dilindungi hak cipta tanpa izin dari pemegang hak cipta. Contoh pembajakan termasuk mengunggah *upload* film terbaru ke platform video seperti *YouTube* tanpa izin, atau membagikan web untuk mengunduh konten sinematografi secara ilegal melalui media sosial. Pembajakan ini mengabaikan hak eksklusif pencipta dan pemegang hak cipta untuk mengontrol distribusi dan monetisasi konten mereka.

- c. *Bootleg*. Bootlegging dalam konteks media sosial merujuk pada pembuatan dan distribusi salinan ilegal dari konten sinematografi melalui platform sosial. Ini sering mencakup merekam dan membagikan film, acara televisi, atau video langsung secara tidak sah, seperti meng-*upload* video konser yang direkam secara sembunyi-sembunyi atau menyiarkan film secara langsung dari bioskop. *Bootlegging* di media sosial melibatkan distribusi konten yang dilindungi hak cipta tanpa izin, biasanya untuk keuntungan pribadi atau komersial, dan sering kali dilakukan melalui saluran yang tidak sah seperti grup atau akun media sosial yang berbagi file secara ilegal.³²

Dalam konteks hak cipta sinematografi, ancaman sanksi pidana diatur secara rinci dalam Pasal 112 dan Pasal 113 Undang-Undang Hak Cipta. Berikut penjelasan terperinci mengenai kedua pasal tersebut:

Pasal 112 mengatur mengenai ancaman pidana bagi individu atau entitas yang melanggar hak cipta dengan cara melakukan perbuatan yang melanggar ketentuan hak cipta atas ciptaan sinematografi. Pasal ini mencakup berbagai jenis pelanggaran, seperti:

1. **Penggunaan Tanpa Izin:** Pelanggaran ini mencakup pembuatan salinan dari karya sinematografi tanpa izin dari pemegang hak cipta. Misalnya, seseorang membuat salinan video film tanpa memperoleh hak atau izin dari pencipta atau pemegang hak cipta.
2. **Distribusi Ilegal:** Pasal ini juga mencakup tindakan distribusi salinan sinematografi yang melanggar hak cipta, termasuk penjualan, penyewaan, atau pengedaran salinan yang tidak sah. Ini berarti bahwa pihak yang terlibat dalam penyebaran salinan sinematografi tanpa hak atau izin yang sah dapat dikenakan sanksi pidana.

3. **Penayangan Tanpa Izin:** Jika seseorang menayangkan sinematografi di depan publik tanpa memperoleh izin dari pemegang hak cipta, misalnya, pemutaran film di bioskop atau festival tanpa hak, maka ini juga termasuk dalam pelanggaran yang diatur oleh Pasal 112.

Sanksi pidana yang diatur dalam Pasal 112 meliputi hukuman penjara dan/atau denda. Besarannya bervariasi tergantung pada beratnya pelanggaran, dan pasal ini bertujuan untuk memberikan perlindungan hukum yang memadai terhadap hak cipta sinematografi.

Yang dalam dalam pasal 112 undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta berbunyi "Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 7 ayat (3) dan / atau pasal 52 untuk penggunaan secara komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan / atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah)".³³

Pasal 113 memperluas ketentuan yang ada dalam Pasal 112 dengan mengatur ancaman pidana untuk pelanggaran yang lebih serius atau melibatkan tindakan yang bersifat sistematis. Pasal ini mencakup:

1. **Pembuatan dan Distribusi Salinan Tanpa Izin dalam Skala Besar:** Pasal ini mengatur mengenai pembuatan dan distribusi salinan sinematografi yang dilakukan secara sistematis atau dalam jumlah besar tanpa izin dari pemegang hak cipta. Ini bisa mencakup kasus di mana terdapat produksi massal salinan sinematografi untuk tujuan komersial tanpa hak.
2. **Pelanggaran Berulang atau Sistematis:** Jika pelanggaran dilakukan secara berulang atau terorganisir, Pasal 113 memberikan ketentuan tambahan mengenai sanksi pidana yang lebih berat. Ini mencakup kasus di mana pelanggaran hak cipta dilakukan secara berulang kali atau dalam skala yang lebih luas.
3. **Penyalahgunaan Hak Cipta yang Sistematis:** Pasal ini juga mengatur tentang penyalahgunaan hak cipta dalam konteks yang lebih luas, termasuk kegiatan yang merugikan pemegang hak cipta dengan cara yang terencana dan sistematis.

Sanksi pidana yang diatur dalam Pasal 113 mencakup hukuman penjara yang lebih lama dan/atau denda yang lebih besar dibandingkan

³² Tim Lindsey, dkk., Hak Kekayaan Intelektual, Suatu Pengantar, (Bandung : Alumni, 2006), hlm. 121.

³³ Pasal 112 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

dengan Pasal 112. Ini bertujuan untuk menanggapi pelanggaran hak cipta yang lebih kompleks atau merugikan secara signifikan. Dalam pasal 113 undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta menjelaskan tentang :

- (1) Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat (1) huruf i untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan / atau denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap orang yang dengan tanpa hak dan / atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan / atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan / atau pidana paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) 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 (1) huruf a, huruf b, huruf c dan / atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan / atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan / atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).³⁴

Secara keseluruhan, Pasal 112 dan Pasal 113 memberikan kerangka hukum yang jelas dan tegas untuk melindungi ciptaan sinematografi dari berbagai bentuk pelanggaran hak cipta, baik yang dilakukan secara individual maupun dalam skala yang lebih besar. Ketentuan ini bertujuan untuk melindungi hak-hak pencipta dan pemegang hak cipta serta memastikan bahwa pelanggaran hak cipta ditindak dengan sanksi pidana yang sesuai.

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Pencatatan hak cipta karya sinematografi, meskipun tidak diharuskan oleh undang-undang, sangat dianjurkan sebagai langkah preventif yang signifikan untuk melindungi

hak-hak eksklusif pencipta di masa depan. Proses pencatatan ini bertujuan untuk memberikan pengakuan resmi atas kepemilikan hak cipta suatu karya sinematografi dan berfungsi sebagai bukti yang sah terkait hak-hak tersebut. Dengan melakukan pencatatan, pencipta karya sinematografi memperoleh keuntungan berupa penguatan posisi hukum mereka dalam hal pengakuan dan perlindungan hak cipta. Pencatatan ini memudahkan proses penegakan hak cipta di hadapan pihak ketiga dan dalam situasi hukum. Dalam hal terjadi sengketa atau pelanggaran hak cipta, data yang tercatat dapat digunakan sebagai bukti konkret untuk mendukung klaim kepemilikan dan hak eksklusif atas karya tersebut. Lebih lanjut, pencatatan hak cipta berfungsi sebagai alat untuk mencegah sengketa hukum terkait kepemilikan dan hak eksklusif. Dengan adanya catatan resmi, pencipta memiliki dokumentasi yang jelas mengenai hak-hak yang mereka miliki, termasuk hak untuk mengatur penerbitan, menggandakan, menerjemahkan, mengadaptasi, mendistribusikan, dan hak-hak lain yang berhubungan dengan karya sinematografi mereka. Pencatatan hak cipta juga dapat memperkuat upaya pencipta dalam menghadapi potensi pelanggaran atau penyalahgunaan hak cipta oleh pihak ketiga. Dalam kasus pelanggaran, pencatatan yang telah dilakukan dapat menjadi dasar yang kuat untuk tindakan hukum, baik dalam proses perdata maupun pidana, serta untuk memperoleh ganti rugi yang layak.

2. Penyelesaian sengketa hak cipta dapat ditempuh melalui beberapa jalur, yakni mediasi, negosiasi, konsiliasi, arbitrase, atau pengadilan niaga. Mediasi, negosiasi, dan konsiliasi adalah upaya penyelesaian sengketa non - litigasi yang melibatkan pihak ketiga untuk membantu mencapai kesepakatan antara pihak-pihak yang bersengketa. Jika mekanisme tersebut tidak berhasil, sengketa dapat dialihkan ke arbitrase, di mana arbiter akan memberikan keputusan yang mengikat. Apabila semua upaya tersebut tidak membuahkan hasil, pengadilan niaga memiliki kewenangan untuk menyelesaikan sengketa hak cipta secara hukum. Dalam hal pelanggaran hak cipta, bentuk pertanggungjawaban meliputi ganti rugi secara perdata dan sanksi pidana. Ganti rugi dirancang untuk mengkompensasi kerugian ekonomi yang diderita oleh pemegang hak

³⁴ Pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

cipta akibat pelanggaran. Sementara itu, sanksi pidana mencakup ancaman denda dan/atau penjara bagi pelanggar hak cipta. Ketentuan mengenai sanksi ini diatur secara spesifik dalam Pasal 96, 112, dan 113 undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta.

B. Saran

Pembaruan terhadap undang-undang nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sangat penting untuk mengatasi ambiguitas dan memperjelas penerapan hukum, khususnya dalam konteks sinematografi. Saat ini, beberapa ketentuan dalam undang-undang tersebut mungkin tidak sepenuhnya mengakomodasi perkembangan terbaru dalam industri audiovisual, sehingga menimbulkan penafsiran yang berbeda dan potensi sengketa hukum. Pembaruan ini perlu dilakukan untuk memberikan definisi yang lebih jelas dan rinci mengenai hak cipta atas konten sinematografi, termasuk aspek-aspek seperti hak distribusi, adaptasi, dan pemutaran. Dengan memperjelas batasan dan cakupan hak cipta, undang-undang dapat mengurangi ketidakpastian hukum dan memastikan perlindungan yang lebih efektif bagi pencipta dan pemegang hak cipta. Langkah ini juga bertujuan untuk menyederhanakan proses penegakan hukum dan penyelesaian sengketa, memberikan pedoman yang lebih tegas mengenai pelanggaran hak cipta, serta mengoptimalkan perlindungan hak-hak eksklusif pencipta. Pembaruan ini diharapkan dapat menciptakan kepastian hukum yang lebih baik dan mendukung perkembangan industri sinematografi dengan memberikan kerangka hukum yang lebih sesuai dengan kebutuhan zaman.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Anis, Mashdurohatun. (2013) *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Dalam Perspektif Sejarah Di Indonesia*. Semarang: Madina Semarang.
- Budhijanto, Danrivanto. (2013). *HUKUM TELEKOMUNIKASI, PENYIARAN & TEKNOLOGI INFORMASI Regulasi dan Konvergensi*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Irwansyah. (2020). *PENELITIAN HUKUM Pilihan Metode & Praktik Penulisan Artikel*. Yogyakarta: Mirra Buana Media.
- Lindsey, Tim, dkk..(2006) *Hak Kekayaan Intelektual, Suatu Pengantar*. Bandung: Alumni.

- Mansur, Dikdik M. Arif, Gultom, Elisatris. (2009). *CYBER LAW ASPEK HUKUM TEKNOLOGI INFORMASI*. Bandung: Rafika Aditama.
- Nurachmad, Much. (2012). *SEGALA TENTANG HAKI INDONESIA*. Jogjakarta: Buku Biru.
- Pangarso R.W. Golkar. (2015) *PENEGAKAN HUKUM PERLINDUNGAN CIPTAAN SINEMATOGRAFI*. Bandung: PT Alumni.
- R. Soesilo, (1988), *Kitab Undang-Undang Hukum Pidana (KUHP) beserta komentar lengkap pasal demi pasal*. Bogor: Politeia.
- Saidin, H. OK. (2015). *ASPEK HUKUM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS)*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soelistyo, Henry. (2011). *HAK CIPTA TANPA HAK MORAL*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sugiarto, Umar Said. (2017). *Pengantar Hukum Indonesia*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Suptamono, Gatot. (2010). *HAK CIPTA DAN ASPEK-ASPEK HUKUMNYA*. Jakarta: PT Rineka Cipta.

PERATURAN PERUNDANG – UNDANGAN

- Undang – Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia
Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

JURNAL

- Sugiono, Shiddiq. (2020). Industri Konten Digital dalam Perspektif Society 5.0. *Jurnal IPTEK-KOM (Jurnal Ilmu Pengetahuan dan Teknologi Komunikasi)*. Vol. 22 No. 2, 175 – 191.
- Heriawanto, Benny Krestian. (2019). Pelaksanaan Eksekusi Objek Jaminan Fidusia Berdasarkan Title Eksekutorial *Legality*. Vol. 27 No. 1, 65.

WEBSITE

- Agustini, Pratiwi. (2021). *Warganet Meningkatkan, Indonesia Perlu Tingkatkan Nilai Budaya di Internet*. Diakses pada 30 November 2021, dari <https://aptika.kominfo.go.id/2021/09/warga-net-meningkat-indonesia-perlu-tingkatkan-nilai-budaya-di-internet/>.
- AJII. (2024). *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Diakses pada 29 April 2024, dari <https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang#:~:text=Asosiasi%20>

*Penyelenggara%20Jasa%20Internet%20Indonesia
a%20(APJII)%20mengumumkan%20jumlah
h%20pengguna%20internet,jiwa%20pendu
duk%20Indonesia%20tahun%202023*

KAMUS

Kamus Besar Bahasa Indonesia KBBI VI.
2016 – 2024.

