

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Film merupakan karya seni budaya dalam media komunikasi yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi yang menggunakan suara ataupun tanpa suara yang kemudian bisa dipertunjukkan. Film merupakan karya sinematografi yang dilindungi hak ciptanya.

“Penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf m Undang-Undang Hak Cipta, yang dimaksud dengan karya sinematografi adalah ciptaan yang berupa gambar bergerak yang antara lain adalah seperti film documenter, film iklan, reportase, atau film cerita yang dibuat dengan scenario, dan film kartun”.

Dalam 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, serta dana yang besar.

Film merupakan bentuk karya seni budaya yang bisa dipertunjukkan dengan ataupun tanpa suara yang memiliki makna bahwa film adalah media komunikasi massa yang didalamnya terdapat pesan moral yang disampaikan kepada publik, sehingga kemanfaatan dari menonton film yang mulanya hanya digunakan sebagai tontonan untuk hiburan semata ternyata film memiliki manfaat lain seperti sebagai sarana pembelajaran untuk memberntuk karya-karya kreatif.

Adanya pertumbuhan dan perkembangan industri di Indonesia sudah semakin meningkat terutama pada era digital saat ini, seperti penggunaan internet dan sosial media yang sudah biasa digunakan dalam kehidupan sehari-hari.

“Internet adalah suatu jaringan komunikasi yang memiliki fungsi untuk menghubungkan antara satu media elektronik dengan media elektronik yang lain dengan cepat dan tepat. Jaringan komunikasi tersebut akan

menyampaikan beberapa informasi yang dikirim melalui transmisi sinyal dengan frekuensi yang telah disesuaikan”.¹

Internet yang biasa digunakan sehari-hari memiliki banyak sekali manfaat terutama bagi masyarakat Indonesia yang dimana internet dapat digunakan untuk mengisi waktu luang seperti menonton film kesukaan bersama keluarga atau teman terdekat. Jika ingin menonton sebuah film yang baru keluar biasanya harus melakukannya dengan cara pergi ke bioskop, atau bisa juga dengan *streaming* langsung melalui *website* resmi yang ada di internet. Akan tetapi karena adanya kendala dengan waktu dan uang, kebanyakan masyarakat Indonesia menonton menggunakan *website* ilegal untuk *streaming* film. Karena dengan *website* ilegal tersebut masyarakat dapat menonton film kapanpun jika mau, tanpa harus menunggu jam tayang film tersebut dan lebih menghemat biaya.

Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 tahun 2014 pada Pasal 40 mengatur, ciptaan yang dilindungi berupa :

- a. Buku, pamflet, pewayangan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya.
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya.
- c. Alat peraga untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan.
- d. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks.
- e. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim.
- f. Karya seni rupa dalam segala bentuk lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase.
- g. Karya seni terapan.
- h. Karya arsitektur.
- i. Peta.
- j. Karya seni batik atau seni motif lain.
- k. Karya fotografi.
- l. Potret
- m. Karya seni sinematografi
- n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi, dan karya lain dari transformasi.
- o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional.

¹ Adani, Muhammad Robith. 2020 “*Pengenalan Apa Itu Website Beserta Fungsi, Manfaat dan Cara Membuatnya*” Website: Pengertian, Fungsi, Jenis, Manfaat, dan Cara Membuat (sekawanmedia.co.id). Diakses pada 28 September 2021.

- p. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat di baca dengan program komputer atau media lainnya.
- q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli.
- r. Permainan, video, dan
- s. Program komputer.

Dengan kemajuan teknologi pada saat ini, banyak sekali membawa dampak yang positif bagi masyarakat Indonesia, salah satunya di bidang perfilman yang dimana masyarakat dapat dengan mudah mengakses situs streaming film di *website* resmi yang sudah ada di internet, *website* resmi yang sudah ada di internet seperti Netflix, Disney, Viu, WeTV, dll. Biasanya *website* tersebut dapat diakses jika melakukan pembayaran untuk berlangganan, namun ada juga beberapa film yang dapat ditonton secara gratis di *website* tersebut.

Kemajuan teknologi yang begitu pesat juga menimbulkan adanya pergantian aktivitas kehidupan manusia dalam berbagai bidang, yang secara langsung sudah mempengaruhi lahirnya berbagai bentuk perbuatan hukum yang juga baru. Salah satunya merupakan kegiatan memperbanyak karya cipta film lewat internet tanpa izin pencipta. Kegiatan memperbanyak film lewat media internet dilakukan dengan cara *download* dari website/situs film yang asli lalu di *upload* ulang di website ilegal. Banyaknya pembajakan film yang dilakukan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab, dimana film-film tersebut sudah di daftarkan dan memiliki hak cipta yang dilindungi oleh undang-undang hak cipta, namun sampai saat ini masih banyak sekali kasus pembajakan film-film yang sudah memiliki hak cipta dibajak tanpa memedulikan hak cipta itu sendiri. Maraknya pembajakan film ini sangat merugikan para pelaku industri film. Mereka tidak mendapatkan pendapatan yang menjadi haknya ketika sebuah film diputar, atau bisa dibilang pendapatan yang di dapat dari film tersebut tidak sesuai dengan modal yang sudah dikeluarkan untuk membuat film tersebut.

Dalam pemberian hak eksklusif kepada pencipta terdapat dua hak yang fundamental yaitu hak moral dan hak ekonomi.

“Hak moral adalah hak yang melekat pada pencipta dan tidak dapat dialihkan dan sedangkan hak ekonomi adalah hak pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya. Hak moral ini membantu pencipta untuk melarang seseorang untuk mengubah atau mengurangi hasil dari ciptaannya tanpa seizin dari pencipta”.²

Setiap karya mempunyai hak kekayaan intelektual yang dinamakan hak cipta, namun hukum yang mengatur biasanya hanya mencakup ciptaan yang berupa perwujudan suatu gagasan tertentu dan tidak mencakup gagasan utama, konsep atau teknik yang mewakili karya ciptaan tersebut. Oleh karena itu dapat dijelaskan bahwa Hak cipta ialah hak eksklusif atau hak yang dimiliki si pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengatur penggunaan hasil karya atau hasil olah gagasan atau informasi tertentu. Hak cipta juga memungkinkan pemegang hak cipta tersebut untuk membatasi pemanfaatan, dan mencegah pemanfaatan secara tidak sah, atas suatu ciptaan.³

“Bentuk pelanggaran hak cipta pada dasarnya mempunyai dua hal pokok. Pertama, yaitu dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan, memperbanyak, atau memberi izin untuk itu. Kedua, yaitu dengan sengaja memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu barang hasil pelanggaran hak cipta”.⁴

Contoh kasus pembajakan film yang akan dibahas pada penelitian ini adalah kasus seperti pemilik situs web ilegal yaitu DuniaFilm21 yang terbukti melakukan pembajakan film Keluarga Cemara. Sebelumnya, terdakwa Aditya Fernando Phasyah dilaporkan oleh pihak PT Visinema Pictures pada April 2020 atas dugaan pidana pembajakan film Keluarga Cemara yang diproduksi Visinema Pictures. Aditya ditangkap penyidik Direktorat Tindak Pidana Siber Bareskrim Polri pada Selasa, 29 September 2020 di kawasan The Hok, Kecamatan Jambi Selatan, Kota Jambi. Pembajakan film ini tak hanya merugikan industri perfilman, tetapi juga merugikan negara karena bisa

² Henry Soelistyo, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 14.

³ Haris Munandar dan Sally Sitanggang, 2011, *Mengenal HAKI Hak Kekayaan Intelektual*, Erlangga, Jakarta, hlm. 16.

⁴ Muhammad Djumhana, 2003, *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 119.

kehilangan potensi pajaknya, dan jumlah film yang telah dibajak tidak hanya satu film, melainkan banyak film. Atas perbuatan itu, pekerja film dan terutama negara kehilangan potensi pajak yang sangat besar dari pembajakan ilegal, kerugian yang dialami akibat pembajakan film tersebut ada kerugian materi dan kerugian non-materi. Kerugian materi disebut mencapai Rp 2,8 hingga Rp 7 miliar. Sementara itu, kerugian non-materi bisa berimbas pada kelangsungan perfilman Indonesia, khususnya nasib pekerja film.⁵

Melakukan *streaming* film gratis di *website* ilegal dapat menimbulkan banyak sekali kerugian bagi pemegang Hak Cipta film tersebut, karena pengguna dengan melakukan kegiatan *streaming* film gratis tanpa meminta izin pemegang Hak Cipta tidak perlu membayar sebagaimana jika menyaksikan film di bioskop yang harus mewajibkan untuk membayar tiket yang digunakan untuk menyaksikan film di bioskop tersebut. Dan jika menyaksikannya dalam *website* ilegal seperti contoh kasus diatas yaitu DuniaFilm21, pemegang Hak Cipta tidak akan mendapatkan manfaat ekonomi atau berupa royalti atas pengumuman serta penyebaran ciptaan tersebut, jadi pemilik Hak Cipta akan merasakan kerugian yang cukup besar.

Karya cipta dalam bentuk film sangat mudah sekali untuk diduplikasikan dan diubah oleh oknum tidak bertanggung jawab, bahkan hampir tidak dapat dibedakan dari aslinya. Hal ini sangat berdampak pada orang-orang yang dapat menduplikasikan film-film asli dan memodifikasi terhadap hasil penggandaan, dan menyebarkannya ke situs-situs atau *website* ilegal tanpa adanya biaya. Hal ini tentu sangat sekali merugikan produser dari film aslinya dikarenakan karya yang mereka ciptakan dengan susah payah dan dengan biaya yang tidak sedikit, justru diduplikasikan dan disebarluaskan tanpa biaya apapun, di sisi lain pemilik film tersebut sulit untuk mengetahui bahwa terjadi

⁵ Gresi Plasmano, 2021, *Menelusuri Kasus Pembajakan Film Keluarga Cemara*, Available from: www.liputan6.com, Diakses pada 28 September 2021.

pelanggaran atau pembajakan yang dilakukan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab terhadap filmnya.

Sebelum adanya pandemi Covid-19 orang-orang jika ingin menonton film pasti akan mengantri di bioskop untuk membeli tiket dan menonton film-film yang baru saja keluar. Akan tetapi semenjak maraknya pembajakan di dunia perfilman, orang-orang sekarang cenderung lebih memilih untuk menunggu beberapa minggu atau bulan, dan mengunduh atau *streaming* di situs-situs atau *website* ilegal dari pada menonton film secara langsung di bioskop dikarenakan lebih menghemat biaya. Sekarang lebih parah lagi, dikarenakan pandemi covid-19, bioskop belum sepenuhnya buka seperti dulu, adapun yang buka namun bioskop tersebut masih dibatasi pengunjungnya. Film-film yang baru keluar kebanyakan ditayangkan di aplikasi-aplikasi tertentu misal WeTV, Disney, Netflix, Iflix, Vidio, dll yang dimana jika ingin menonton pada aplikasi itu harus melakukan pembayaran atau berlangganan terlebih dahulu. Penayangan film di aplikasi-aplikasi atau *website* itu menyebabkan lebih mudah lagi untuk terjadinya pembajakan film dan tidak harus menunggu berbulan-bulan jika ingin membajak film tersebut. Orang yang ingin membajak bisa langsung membajak pada saat film itu keluar lalu menyebarkannya di aplikasi tertentu juga dan tidak berbayar sama sekali.

Sangat terlihat jelas bahwa masih kurangnya pengamanan petugas di bioskop untuk mengatasi pelaku-pelaku yang melakukan pembajakan film secara langsung di bioskop. Oknum-oknum pembajakan film yang tidak bertanggungjawab seperti ini sangat tidak mendukung industri perfilman. Penikmat film bajakan malas untuk membayar bulanan untuk film yang legal atau membeli film yang sudah berlisensi.

Masyarakat Indonesia yang tidak mengetahui dampak dari mengakses *website* film ilegal tersebut, mungkin itu karena masyarakat Indonesia masih menganggap pelanggaran Hak Cipta terutama menonton film di *website* ilegal bukan merupakan hal yang harus ditakutkan, walaupun masyarakat di

Indonesia sudah mengetahui larangan-larangan menonton film bajakan. Banyak orang-orang yang melakukan dan mereka tidak menyadari bahwa apa yang dilakukannya sudah melanggar Hak Cipta.

Kurangnya kesadaran hukum masyarakat tentang hak cipta masih rendah sehingga upaya perlindungan dan penegakan hukum tidak berjalan dengan sempurna. Sangat penting dan perlunya edukasi terhadap masyarakat yang belum mengerti tentang pentingnya menghargai hak cipta seseorang serta memberikan kesadaran bahwa hak kekayaan intelektual adalah tumpuan dalam berindustri secara kreatif, dan masyarakat Indonesia harus berhati-hati dalam menggunakan sosial media. Dengan banyaknya jumlah film yang di produksi setiap tahunnya, tentunya meningkatkan keantusiasan masyarakat serta dapat memberikan keuntungan bagi para pencipta film tersebut. Namun banyak permasalahan yang terjadi di masyarakat, seperti dapat ditemukan penyebaran karya film tanpa lisensi resmi yang dilakukan melalui media sosial. Penyebaran karya cipta film hanya dilakukan oleh lembaga penyiaran memiliki hak ekonomi dan hal ini diatur atau terdapat dalam Pasal 25 Undang-Undang Hak Cipta Tahun 2014.

Untuk melindungi karya-karya masyarakat Indonesia maka pemerintah membuat peraturan sebagai wujud bentuk negara untuk melindungi masyarakat Indonesia dengan dibuatnya Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yaitu menerapkan sanksi kepada setiap orang-orang yang tidak memiliki hak untuk mengambil keuntungan karya orang lain tanpa persetujuan pemilik karya tersebut.

B. Rumusan Masalah

Dari latar belakang penulisan, penulis merumuskan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perlindungan hukum tentang hak cipta atas film menurut Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 ?

2. Bagaimana analisa putusan hakim berdasarkan perkara No. 762/Pid.Sus/2020/PN.Jambi ?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Dari rumusan masalah diatas, maka ruang lingkup dalam penelitian ini akan dibatasi pada permasalahan pertama, tentang perlindungan hukum yang diberikan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 terhadap pencipta film. Dan untuk permasalahan kedua, kajian akan difokuskan untuk menganalisa putusan hakim dalam perkara kasus pembajakan film keluarga cemara berdasarkan putusan perkara Nomor 762/Pid.Sus/2020/PN.Jmb

D. Maksud dan Tujuan Penelitian

- a. Maksud penelitian ini adalah untuk mengembangkan ilmu hukum terkait dengan permasalahan yang terjadi
- b. Dalam membuat penulisan ini, penulis membuat tujuan penelitian atas penulisan ini, tujuan dalam penelitian ini adalah:
 1. Untuk mengetahui perlindungan hukum dari kegiatan pembajakan film di *website* ilegal yang dilakukan tanpa izin oleh oknum-oknum yang tidak bertanggungjawab
 2. Mengetahui dan menganalisa putusan hakim dalam perkara kasus pembajakan film keluarga cemara berdasarkan putusan Nomor 762/Pid.Sus/2020/PN.Jmb

E. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep

1. Kerangka Teori

Kerangka teori merupakan konsep sebenarnya dari hasil pemikiran untuk Menyusun sistematis teori-teori yang dijadikan dasar argumen sehingga mendapatkan jawaban dalam suatu persoalan. Berikut adalah teori-teori yang dipakai yang berkaitan dengan penelitian ini:

- a. Teori Perlindungan Hukum

Untuk menjawab rumusan masalah, Penulis menggunakan teori Perlindungan Hukum, karena teori ini menganalisis tentang bentuk perlindungan, subjek perlindungan serta objek perlindungan yang diberikan oleh hukum kepada subjeknya.⁶

“Menurut Satjipto Raharjo Perlindungan Hukum, memberikan perlindungan kepada seseorang yang mempunyai hak terhadap kepentingan-kepentingannya yang diberikan oleh hukum kepadanya, Satjipto Rahardjo berpendapat bahwa upaya untuk melindungi Hak Asasi Manusia yang dirugikan orang lain, sehingga seseorang dapat terlindungi sesuai dengan hak yang diberikan oleh hukum untuk kepentingannya.”⁷ Oleh karena itu teori perlindungan hukum ini jika dikaitkan dengan perlindungan bagi pencipta film mempunyai tujuan untuk melindungi hak dari pencipta film dari adanya pembajakan-pembajakan film yang terjadi.

“Salah satu Hak Kekayaan Intelektual yang harus mendapatkan perlindungan hukum adalah hak cipta. Hak cipta merupakan hak eksklusif yang diberikan oleh undang-undang kepada pencipta maupun pemegang hak cipta. Sekarang ini, banyak sekali orang-orang yang melakukan kegiatan unduh film secara illegal melalui internet. Hal ini telah melanggar hak eksklusif yang dimiliki oleh pemegang hak cipta. Maka perlunya perlindungan atas hak cipta untuk menjaga hasil karya ciptaan dari setiap kegiatan yang melanggar hak eksklusif pencipta agar mendorong individu-individu di dalam masyarakat yang memiliki kemampuan intelektual dan kreativitas agar lebih bersemangat menciptakan sebanyak mungkin karya cipta yang berguna bagi kemajuan bangsa di Indonesia”.⁸

Adanya perlindungan hukum terhadap hak cipta adalah untuk mendorong masyarakat Indonesia yang memiliki kemampuan dan kreativitas agar semakin bersemangat dalam menciptakan suatu karya ciptaan yang

⁶ Salim HS dan Erlies Septiana Nurbani, 2013, *Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Tesis dan Disertasi*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 263.

⁷ Satjipto Rahardjo, 2000, *Ilmu Hukum*, Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 53.

⁸ Swi Hariyani, 2010, *Prosedur Mengurus HAKI yang Benar*, Pustaka Yustisia, Yogyakarta, hlm. 46.

bermanfaat dan juga berguna bagi bangsa Indonesia, serta karya cipta tersebut dilindungi oleh Undang-undang Hak cipta. Dengan adanya Undang-undang Hak Cipta maka para pencipta tidak perlu khawatir lagi terhadap kejelasan status ciptaannya, karena Undang-undang Hak Cipta mengatur dan menjamin suatu ciptaan pada saat ciptaan itu pertama kali dipublikasikan, bukan saat pertama kali ciptaan tersebut didaftarkan. Pendaftaran suatu ciptaan juga sangat penting dan diperlukan bagi pencipta karya cipta karena pendaftaran mempunyai peran penting, apabila terjadi sengketa mengenai dapat dengan mudah melakukan pembuktian atas hak cipta tersebut.

b. Teori Kepastian Hukum

Untuk menjawab rumusan masalah kedua, penulis menggunakan teori kepastian hukum, karena teori ini memberikan jaminan mengenai hukum yang berisi keadilan. Norma-norma yang memajukan keadilan harus bersungguh-sungguh berfungsi sebagai peraturan yang ditaati.

“Menurut Gustav Radbruch keadilan dan kepastian hukum merupakan bagian-bagian yang tetap dari hukum. Keadilan dan kepastian hukum harus diperhatikan, kepastian hukum harus dijaga demi keamanan dan ketertiban suatu negara”.⁹

“Menurut Sudikno Mertokusumo, kepastian hukum merupakan sebuah jaminan bahwa hukum tersebut harus dijalankan dengan cara yang baik. Kepastian hukum itu sendiri menghendaki adanya upaya pengaturan hukum dalam perundang-undangan yang dibuat oleh pihak yang berwenang dan berwibawa, sehingga aturan-aturan itu memiliki aspek yang dapat menjamin adanya kepastian bahwa hukum berfungsi sebagai suatu peraturan yang harus ditaati”.¹⁰

Oleh karena itu, penggunaan teori kepastian hukum ini dilakukan untuk mengetahui kepastian hukum yang didapat oleh pencipta film terhadap pelaku

⁹Achmad Ali, 2002, *Menguak Tabir Hukum (Suatu Kajian Filosofis dan Sosiologis)*, Toko Gunung Agung, Jakarta, hlm. 95.

¹⁰Asikin zainal, 2012, *Pengantar Tata Hukum Indonesia*, Rajawali Press, Jakarta, hlm. 12.

pelanggaran film. Dan juga berkaitan dengan Analisa putusan hakim dalam perkara Pembajakan Film Keluarga Cemara.

2. Kerangka Konsep

Beberapa penjelasan istilah yang dipergunakan dalam penulisan agar dapat lebih dipahami, yaitu:

1. “Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”.¹¹
2. “Perlindungan Hukum adalah tempat berlindung, perbuatan melindungi. Pemaknaan kata perlindungan secara kebahasaan memiliki unsur-unsur yaitu, unsur Tindakan melindungi, unsur cara melindungi yaitu melindungi dari pihak-pihak tertentu dengan menggunakan cara tertentu”.¹²
3. “Pencipta adalah seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya lahir suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahliannya yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi”.¹³
4. “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”.¹⁴
5. “*Streaming* adalah proses transfer data atau informasi dari satu pengguna ke pengguna lain, baik secara langsung atau melalui aplikasi tertentu, yang sifatnya tidak perlu melakukan pengunduhan dan akan secara langsung ditampilkan untuk data yang sudah berhasil dipindahkan”.¹⁵
6. “Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai Pemilik Hak Cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut”.¹⁶
7. “Internet adalah sistem jaringan komputer yang saling terhubung secara global dengan menggunakan paket protokol internet (TCP/IP) untuk menghubungkan perangkat di seluruh dunia”.¹⁷

¹¹Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

¹² Kamus Besar Bahasa Indonesia, Edisi Kedua, Cet. 1, Balai Pustaka, Jakarta, hlm. 595.

¹³Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

¹⁴ Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman.

¹⁵ Bakti. 2019, *Pengertian Streaming serta Jenis dan Penerapannya*, available from: baktikominfo.com). Diakses pada 28 September 2021.

¹⁶ Pasal 1 Angka 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

¹⁷ Wikipedia, *Pengertian Internet*, Available from: <https://id.wikipedia.org/wiki/Internet>, Diakses pada 28 September 2021.

8. “*Website* adalah kumpulan halaman dalam suatu domain yang memuat tentang berbagai informasi agar dapat dibaca dan dilihat oleh pengguna internet melalui sebuah mesin pencari. Informasi yang dapat dimuat dalam sebuah website umumnya berisi mengenai konten gambar, ilustrasi, video, dan teks untuk berbagai macam kepentingan”.¹⁸
9. “Pembajakan adalah penggandaan Ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi”.¹⁹

F. Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan hal yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, yang dikerjakan dengan sistematis, hati-hati dan terverifikasi guna mencari kebenaran dari suatu permasalahan dengan menggunakan cara yang teruji keampuhannya sampai ditemukan jawaban-jawaban tentang fakta dalam fenomena permasalahan dengan cara mengumpulkan data, membuktikan atau membantah teori yang sudah ada dengan tujuan akhir untuk mengembangkan pengetahuan”.²⁰ Adapun Metode Penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Jenis Penelitian

Metode Pendekatan, Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan kepustakaan yaitu dengan mencari sumber-sumber data yang dapat memperkuat penelitian agar penulis dapat menyelesaikan penelitiannya. Jenis penelitian yang digunakan adalah jenis penelitian yuridis normatif, penelitian yuridis normatif dilakukan dengan cara melalui data sekunder, seperti contohnya yang menjadi bahan hukum primer pada penelitian ini adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Putusan Pengadilan 762/Pid.Sus/2020/PN.Jmb

“Menurut Soerjono Soekanto, metode penelitian hukum normatif merupakan penelitian hukum doktrinal atau penelitian hukum teoritis. Penelitian normatif fokus pada kajian tertulis yakni menggunakan data

¹⁸ Adani, Muhammad Robith, 2020, *Pengenalan Apa Itu Website Beserta Fungsi, Manfaat dan Cara Membuatnya*. Available from: (sekawanmedia.co.id). Diakses pada 28 September 2021.

¹⁹ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

²⁰ Munir Fuady, 2018, *Metode Riset Hukum Pendekatan Teori dan Konsep*, Depok, hlm. 2.

sekunder seperti buku-buku teks yang ditulis para ahli hukum yang berpengaruh, peraturan perundang-undangan, keputusan pengadilan, teori hukum dan dapat berupa hasil karya ilmiah para sarjana, dan kasus-kasus hukum. Penelitian ini hubungannya sangat erat dengan perpustakaan karena membutuhkan data-data yang bersifat sekunder pada perpustakaan. Pendekatan penelitian yang digunakan yaitu Pendekatan Perundang-Undangan. Pendekatan ini dilakukan dengan mempelajari dan memeriksa semua peraturan perundang-undangan yang menyangkut permasalahan atau isu hukum yang sedang dihadapi”.²¹

2. Jenis Data

Jenis datanya yakni data Sekunder, yang berartikan data yang tidak berbentuk angka yang dapat diperoleh dari rekaman, pengamatan, wawancara, atau bahan tertulis (UU, dokumen, buku-buku, dan sebagainya) yang berupa ungkapan-ungkapan verbal.²² Sumber data yang diperoleh untuk menyelesaikan penelitian ini adalah data Sekunder. Data sekunder Penulis memperoleh data yang telah tersedia dan dikumpulkan oleh berbagai pihak lain dengan berbagai cara baik secara komersial ataupun non komersial. Contohnya: buku-buku, jurnal, majalah, peraturan perundangan, dan sebagainya.²³ Data sekunder terbagi menjadi 3 (tiga) jenis yakni:

- a. Bahan Hukum Primer yaitu, bahan-bahan hukum yang mempunyai kekuatan mengikat secara yuridis yang terdiri dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
- b. Bahan Hukum Sekunder yaitu, “bahan hukum yang erat kaitannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisis dan memahami bahan hukum primer, dapat berupa: Rancangan peraturan perundang-perundangan, hasil karya ilmiah para sarjana, Putusan Pengadilan, Hasil-hasil penelitian, Jurnal, dan lain sebagainya”.²⁴

²¹ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2001, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 14.

²² Suteki dan Galang Taufani, 2020, *Metodologi Penelitian Hukum: Filsafat, Teori, dan Praktik*, Raja Grafindo, Depok, hlm. 213.

²³ *Ibid.*, hlm. 215.

²⁴ *Ibid.*, hlm. 216.

- c. Bahan Hukum Tersier, “yaitu merupakan bahan pelengkap untuk bahan hukum sekunder dan tersier contohnya adalah Kamus Hukum (*Black’s Law Dictionary*), Indeks dan Bibliografi.”²⁵

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik atau metode untuk mengumpulkan data yang dilakukan oleh penulis untuk menyelesaikan penelitiannya adalah studi pustaka. Studi Pustaka/dokumentasi merupakan alat pengumpulan data yang tidak ditujukan langsung kepada subjek penelitian”.²⁶ Studi Pustaka yang digunakan adalah mengutip segala data yang berasal dari peraturan yang berlaku seperti Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta serta buku-buku yang menjadi literasi untuk mendapatkan data-data yang digunakan sebagai bahan penelitian.

4. Analisis Data

Dalam penelitian hukum normatif, metode analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif, yaitu dengan menjelaskan hubungan antara fakta hukum dengan kaedah-kaedah hukum yang terdapat dalam Undang-undang. Data kualitatif adalah menguraikan yang ada dalam kepustakaan tanpa disertai dengan angka.

G. Sistematika Penulisan

Bab I: Pendahuluan

Berisikan tentang suatu gambaran secara singkat mengenai tema yang akan dibahas yang bersifat umum tentang garis besar permasalahan dari adanya kegiatan streaming film yang ditayangkan tanpa izin pada *website* ilegal, yang terdiri dari Latar Belakang Permasalahan, Rumusan Masalah,

²⁵ *Ibid.*,

²⁶ *Ibid.*, hlm. 217.

Ruang Lingkup dan Tujuan, Definisi Konseptual, Metode Penelitian, serta Sistematika Penulisan.

Bab II: Tinjauan Kepustakaan

Yang berisikan landasan teori yang erat kaitannya dengan obyek penelitian, yaitu Pengertian Film, pengertian hak cipta, Pembajakan, *website* dan Hak Cipta. Fungsi Hak Cipta dan tinjauan tentang peran dari Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Dalam BAB II ini garis besarnya adalah mengajak pembaca untuk memahami dasar-dasar permasalahannya mengapa hal tersebut dapat terjadi dan pentingnya peran dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014.

Bab III: Pembahasan

Membahas suatu pokok permasalahan yang berkaitan dengan perlindungan hukum untuk Pencipta film terhadap pihak yang melakukan pembajakan hak cipta perfilman ditinjau dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Bab IV: Pembahasan

Bab ini memuat Analisa putusan hakim dalam perkara kasus pembajakan film keluarga cemara berdasarkan putusan pengadilan Nomor 762/Pid.Sus/2020/PN.Jmb.

Bab V: Penutup

Bab ini berisi rangkuman penelitian dan Analisa dari bab awal sampai terakhir sehingga penulis dapat mengambil kesimpulan dan juga saran atas kasus pembajakan film.

