

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Banyak sekali kemajuan-kemajuan yang terjadi pada peradaban manusia yang dapat dirasakan. Dengan adanya teknologi saat ini merupakan hasil dari revolusi industri yang terus berkembang, memberikan perubahan dan perkembangan terhadap beberapa aspek. Salah satu aspek yang pada saat ini manusia butuhkan adalah hiburan yang tentunya mengalami perkembangan yang cukup signifikan. Hiburan adalah kebutuhan tersier manusia sejak dulu. Namun dengan majunya teknologi yang ada dan masifnya industrialisasi di era ini juga memberi dampak pada sektor hiburan. Bertambahnya sektor hiburan ini salah satunya adalah *live streaming*. *Live streaming* ini merupakan salah satu cara dan fasilitas yang dapat digunakan untuk membagikan apa yang dilakukan secara langsung atau melihat suatu aktivitas orang secara langsung dan semakin mudah dijangkau tanpa perlu berada di tempat yang sama. Hanya berbekal jaringan internet serta gawai, maka seseorang dapat mengakses *platform* yang menyediakan *live streaming*. Beberapa *platform* yang menyediakan *live streaming* diantaranya adalah *YouTube*, *Nimo TV*, dan lainnya.

Live streaming dulu hanya memperlihatkan orang yang berbicara ke kamera dengan penonton yang hanya bisa berkomentar secara langsung tentang apapun yang diucapkan oleh yang melakukan *live streaming* tersebut, sebagai contohnya *live streaming* di media digital untuk seminar yang dimasa

pandemi ini sering sekali dilakukan dan pada saat sesi tanya jawab siapapun yang melihat bisa berkomentar dengan mengajukan pertanyaan atau bahkan memberikan jawaban dan secara langsung komentar tersebut bisa untuk dibaca dan ditanggapi. Namun saat ini model dari *live streaming* ini tidak hanya orang berbicara mengenai sebuah topik saja, mereka juga bisa melakukan sesuatu di *live streaming*. Salah satu hal yang dapat dilakukan ditengah *live streaming* dan sudah ada di internet pada saat ini ialah bermain permainan atau melihat pertandingan yang mana nantinya yang bermain permainan itu bisa berkomentar atas permainannya itu dan karena *live streaming* orang lain juga bisa berkomentar sehingga muncul adanya interaksi antara pihak yang melakukan *live streaming* yang selanjutnya disebut *streamer* dengan penonton. Hasil dari interaksi ini bisa berupa komentar secara teks saja atau bahkan penonton bisa memberikan hadiah berupa uang kepada *streamer* yang mana itu bisa membantu *streamer* untuk bisa melakukan *live streaming* itu terus menerus. Dan tak jarang *streamer* ini memiliki kontrak kerja dengan media dimana mereka melakukan *live streaming*.

Salah satu media yang menyediakan layanan *live streaming* ini adalah *Nimo TV* yang merupakan anak usaha dari perusahaan besar yang melakukan layanan *live streaming* terkemuka di Tiongkok yakni *Huya Inc.*. Dimana layanan *Nimo TV* ini lebih populer digunakan di Indonesia karena menjadi tempat *live streaming* permainan yang sedang hangat dan sering dimainkan di Indonesia. Namun dalam prakteknya ada beberapa pihak atau yang dapat disebut oknum yang membuat akun dan melakukan *live streaming* penayangan

film tanpa memiliki izin dari produser atau pemilik hak cipta film yang ditayangkan di *Nimo TV*. Hal tersebut merupakan sebuah aksi pendistribusian film tanpa izin secara modern yakni secara *live streaming* sehingga penonton dari fasilitas *live streaming* tersebut tidak mengeluarkan uang untuk melihat film tersebut. Padahal hal itu telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta selanjutnya disebut UU Hak Cipta pasal 9 ayat 3 yang ringkasnya mengatakan tentang adanya pelarangan dalam penggandaan dan penggunaan secara komersial ciptaan tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Sehingga dapat diketahui bahwa penayangan film tersebut telah melanggar undang-undang dan pihak penyebar seharusnya memberikan ganti rugi terhadap apa yang dilakukan kepada pihak pemegang hak cipta dari film tersebut.

Film pada awalnya menjadi sarana hiburan saja bagi masyarakat namun pada saat ini film berubah menjadi sebuah hobi yang dilakukan oleh masyarakat untuk bisa digeluti karena film terdapat banyak sekali elemen yang bisa dipelajari oleh banyak orang dalam metode pembelajaran apapun. Dalam situasi pandemi ini, masyarakat semakin membutuhkan sarana hiburan yang bukan saja dapat menghibur mereka namun juga aman untuk dilakukan sehingga munculah sarana hiburan berupa layanan menonton media digital atau *video on demand (VoD)* yang mana memiliki beberapa jenis yang salah satunya adalah *trasactional video on demand (TVoD)* yang mana penonton membayar atas film atau video yang ingin mereka tonton tanpa perlu

berlangganan pada media tersebut.¹ Dahulu layanan ini sering dikenal dengan nama sewa film namun dalam saat ini karena telah berkembangnya teknologi sehingga media digital menyebutnya *TVoD*. Di Indonesia layanan *TVoD* ini dapat ditemui pada layanan yang diberikan oleh perusahaan *PT. Bioskop Digital Indonesia* yakni layanan *Bioskop Online*. Pada *platform* tersebut, penonton dapat menyewa film yang diinginkan dan disediakan oleh penyedia jasa selama 48 jam tanpa berlangganan dengan layanan tersebut dan harga film yang ditayangkan relatif terjangkau yakni Rp 10.000,00. Salah satu film yang tayang eksklusif di *Bioskop Online* yakni film *Story of Kale: When Someone's in Love* atau selanjutnya disebut *Story of Kale*. Film tersebut telah meraih seratus-ribu penonton hanya dalam tiga hari penayangannya di *Bioskop Online*.²

Sehingga pada kasus ini, *Bioskop Online* merupakan pihak yang memiliki hak cipta atas film yang diproduksi oleh pembuat film yang ditayangkan di layanan tersebut berjudul *Story of Kale*, yang mana pada 24 November 2020 salah satu oknum *streamer* di *Nimo TV* yakni bernama *EVOS Funi* atau selanjutnya disebut *EF* menayangkan film *Story of Kale* di *live stream* yang sedang ia lakukan dan penayangan film *Story of Kale* tersebut tanpa terputus dan tidak ada hukuman atau penutupan penayangan dari pihak *Nimo TV* tersebut sehingga penonton *live stream* itu bisa menonton film *Story*

¹ <https://journalofm.org/article/how-video-on-demand-changed-behavioral-science.pdf> diakses pada tanggal 20 Desember 2020 pukul 22.07 WIB

² <https://www.antaraneews.com/berita/1806381/story-of-kale-ditonton-lebih-dari-100000-di-bioskop-online> diakses pada tanggal 27 Maret 2021 pukul 20.17 WIB

of Kale tanpa harus membayar yang mana pihak pemegang hak cipta mendapatkan kerugian yang besar dari *live stream* tersebut.

Dengan berlandaskan latar belakang tersebut, maka penulis memutuskan untuk meneliti lebih lanjut dengan hasil penulisan yang berjudul **“Perlindungan Hukum *Bioskop Online* Terhadap Film *Story of Kale* yang Ditayangkan Secara *Live Streaming* Tanpa Izin di *Nimo Tv* Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana akibat hukum bagi *EF* yang menayangkan film berjudul *Story of Kale* di *Nimo Tv* yang ditayangkan secara *live streaming* tanpa izin?
2. Bagaimana upaya hukum yang dapat dilakukan oleh *Bioskop Online* terhadap film berjudul *Story of Kale* yang ditayangkan *EF* secara *live streaming* tanpa izin di *Nimo Tv*?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk memahami akibat hukum bagi *EF* yang menayangkan film berjudul *Story of Kale* di *Nimo Tv* yang ditayangkan *live streaming* tanpa izin.
2. Untuk memahami upaya hukum yang dapat dilakukan oleh *Bioskop Online* terhadap film berjudul *Story of Kale* yang ditayangkan *EF* secara *live streaming* tanpa izin di *Nimo Tv*.

1.4 Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

- a. Untuk mendalami dan mempraktekkan teori yang telah diperoleh penulis selama menempuh studi di Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
- b. Untuk memberi sumbangan dalam bentuk pola pemikiran atau ide tentang hak cipta terhadap film yang ditayangkan *live streaming* tanpa izin.

2. Manfaat Praktis

- a. Memperluas wawasan, dan membentuk suatu pemikiran dengan menerapkan ilmu yang diperoleh penulis.
- b. Membandingkan antara teori yang didapat melalui perkuliahan dengan kenyataan yang terjadi.

1.5 Kajian Pustaka

1.5.1 Tinjauan tentang Hak Cipta

1.5.1.1 Pengertian Hak Cipta

Hak cipta merupakan sebuah hak eksklusif yang dapat dimiliki oleh seseorang atau suatu lembaga yang menciptakan dan memegang suatu karya sehingga memiliki kuasa dalam karya, gagasan pemikiran, atau informasi terhadapnya.³ Pengaturan hak cipta di Indonesia tidak terlepas dari pengaruh sistem *civil law* atau sistem eropa kontinental yang diwarisi dari

³Haris Munandar, dan Sally Sitanggang, *Mengenal HAKI (Hak atas Kekayaan Intelektual) Hak Cipta, Paten, Merek dan Seluk-beluknya*, Jakarta: Erlangga Group, 2011, hlm. 3

hukum Belanda. Definisi hak cipta yang berlaku di sistem eropa kontinental biasanyanya diartikan tidak hanya untuk melindungi kepentingan ekonomi pencipta, tetapi juga melindungi hak moral pencipta.⁴

Pada hakikatnya hak cipta mengandung dua macam hak, yaitu hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi meliputi hak pencipta untuk mengumumkan dan hak untuk menggandakan ciptaannya. Adapun hak moral meliputi hak pencipta untuk dicantumkan namanya dalam ciptaan dan hak pencipta untuk melarang orang lain merusak dan memutilasi ciptaannya.⁵

Berdasarkan rumusan di atas menurut pernyataan dari Rooseno Harjowidigo, Hak Cipta pada hakekatnya bersifat immaterial, serta pribadi yang menunggal dengan penciptanya, sehingga hasil ciptaan itu mempunyai bentuk yang khas, yang mampu dicari perbedaannya dengan ciptaan orang lain walaupun objek yang diciptakan itu sama, dan tidak mampu disita oleh siapapun⁶

Menurut Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta, menyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu tanpa harus

⁴Jill McKeough dan Andrew Stewart, *Intellectual Property in Australia, 2nd edition* Sydney: Butterworths, 1997, hlm. 119

⁵Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral Jakarta: Rajawali Pers*, 2011, hlm. 49

⁶Rooseno Harjowidigo, *Mengenal Hak Cipta Indonesia Beserta Peraturan Pelaksanaannya*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 2000, hlm. 191

mengurangi batasan-batasan yang diberikan oleh peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Hak eksklusif bagi pencipta memiliki pengertian ialah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi penciptanya, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat mengambil manfaat dari hak tersebut tanpa izin pencipta atau penerima hak itu.⁷ Makna hak cipta juga berbeda dari makna hak-hak kekayaan intelektual lainnya sebagai contoh hak merek, yang memberikan semacam hak monopoli atas penggunaan suatu ciptaan atau invensi, karena hak cipta bukan merupakan hak monopoli untuk melakukan sesuatu, melainkan hak untuk mencegah orang lain melakukan pemanfaatan atas karya ciptaan⁸

Hak cipta bukanlah suatu hak yang berlaku dengan cara mutlak. Hak cipta dibatasi dengan adanya frasa dalam ketentuan Pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta yang menyatakan pembatasan itu tidak boleh dikurangi sesuai dengan hukum yang berlaku. Pembatasan dimaksud sudah tentunya untuk menjamin agar dalam setiap pemanfaatan hak cipta tidak sewenang-wenang dan harus memperhatikan pembatasan hak cipta yang diatur dalam Pasal 14 sampai dengan Pasal 18 UU Hak Cipta. Pemanfaatan hak cipta juga harus mempertimbangkan apakah hal tersebut

⁷Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, Bandung: P.T. Alumni, 2009, hlm. 35

⁸Haris Munandar, dan Sally Sitanggang, *op.cit.* hlm. 50

tidak melanggar kerugian atau tidak merugikan kepentingan umum⁹

1.5.1.2 Subjek Hak Cipta

Subjek hukum dari Hak Cipta merupakan pencipta dan pemegang hak cipta, berdasarkan UU Hak Cipta, pengertian dari Pencipta dan Pemegang Hak Cipta adalah sebagai berikut:¹⁰

1. Pencipta

Pasal 1 angka 2 UU Hak Cipta mendefinisikan pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya menciptakan suatu ciptaan yang berasal dari kemampuan pikiran, imajinasi, ketangkasan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang beragam dan bersifat personal.

Biasanya, Pencipta suatu ciptaan merupakan pemegang Hak Cipta atas ciptaannya, atau dengan kata lain Pemegang Hak Cipta adalah pencipta itu sendiri sebagai pemilik Hak Cipta atau orang yang menerima hak tersebut dari Pencipta, atau orang lain yang menerima lebih lanjut hak dari orang tersebut di atas. Keadaan beralihnya Hak Cipta dari Pencipta kepada orang lain yang menerima hak tersebut dilakukan oleh Pencipta melalui

⁹OK Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)* Jakarta: P.T. Raja Grafindo Persada, 2004, hlm. 62

¹⁰Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia, *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*, Tahun 2006, hlm. 11

proses penyerahan (*assignment*) atau pemberian lisensi (*licensing*) kepada seseorang.

2. Pemegang Hak Cipta

Berbeda dari sebelumnya, pemegang hak cipta memiliki dua makna, yaitu pencipta sebagai pemilik hak cipta ataupun pihak yang memperoleh hak tersebut dari pencipta atau pihak lain yang mendapatkan lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

UU Hak Cipta pada pasal 33 hingga 37 memperjelas mengenai siapa saja yang dianggap menjadi pencipta jika dalam suatu ciptaan lahir pada keadaan:

1. Kegiatan ceramah yang tidak menggunakan bahan tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa penciptanya, orang yang berceramah dianggap sebagai pencipta ceramah tersebut.
2. Jika suatu ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh dua orang atau lebih, yang dianggap sebagai pencipta ialah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan itu, atau dalam hal tidak ada orang tersebut, yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang menghimpunnya dengan tidak mengurangi hak cipta masing-masing atas bagian ciptaannya itu.
3. Orang yang merancang ciptaan, tetapi diwujudkan oleh orang lain di bawah pimpinan atau pengawasannya dengan bimbingan, pengarahan, ataupun koreksi, maka yang dianggap pencipta adalah orang yang merancang ciptaan tersebut.
4. Jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan kerja biasa di lembaga swasta atau berdasarkan pesanan, pihak yang membuat ciptaan berdasarkan pesanan itu dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara pihak pemesan dan pihak yang mengerjakan pesanan.

5. Jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa ciptaan berasal dari padanya dengan tidak menyebut seseorang sebagai penciptanya, badan hukum tersebut dianggap sebagai penciptanya.

UU Hak Cipta juga memperjelas mengenai siapa yang juga dianggap sebagai pemegang hak cipta, yaitu pada pasal 38:

1. Instansi pemerintah yang memesan suatu ciptaan dalam hubungan dinas, maka yang dianggap sebagai pemegang hak cipta adalah pihak instansi pemerintah, kecuali diperjanjikan lain. Apa yang dimaksud hubungan dinas adalah hubungan kepegawaian antara pegawai negeri dengan instansinya.
2. Negara sebagai pemegang hak cipta atas ekspresi budaya nasional
3. Negara memegang hak cipta terhadap ciptaan telah dilakukan pengumuman tapi tidak diketahui Penciptanya sampai pihak yang melakukan pengumuman bisa membuktikan kepemilikan atas ciptaan tersebut.

1.5.1.3 Ciptaan Yang Dilindungi Hak Cipta

Perkembangan pengaturan hukum hak cipta sejalan dengan perkembangan kebutuhan masyarakat pada masa kini, bahkan hingga mempengaruhi berkembangnya perdagangan internasional, dengan kata lain konsep hak cipta telah sejalan dengan keperluan masyarakat untuk melindungi hak-hak dari pencipta sehubungan dengan ciptaannya bukan kepada penerbit lagi, di sisi lain demi kepentingan perdagangan pengaturan hak cipta telah menjadi materi penting dalam *TRIPs agreement* yang menyatu dalam *GATT/WTO*. Selain itu konsep hak cipta telah berkembang menjadi keseimbangan antara kepemilikan pribadi

(*natural justice*) dan kepentingan masyarakat/sosial. Sebenarnya *Konvensi Berne 1886* tentang *International Convention for the Protection of Literary and Artistic Work* yang telah direvisi beberapa kali merupakan basis perlindungan hak cipta secara internasional. Selanjutnya timbul gagasan untuk menciptakan hukum secara universal yang dikenal dengan *Universal Copyright Convention (UCC)*. Indonesia telah meratifikasi *Konvensi Berne* pada tahun 1997. *Konvensi Berne* pada hakikatnya mensyaratkan Negara anggotanya untuk melindungi karya-karya sebagai berikut :

1. Karya tertulis (*written material*) seperti halnya buku dan laporan.
2. Musik.
3. Karya drama dan koreografi.
4. Karya arsitektur.
5. Karya sinematografi dan video
6. Karya adaptasi seperti terjemahan dan aransemen musik.
7. Koleksi/kumpulan seperti ensiklopedi¹¹

Oleh karena itu, menurut Pasal 1 Angka 3 UU Hak Cipta ciptaan adalah hasil karya dari bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas dasar inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Namun masih terdapat beberapa batasan mengenai apa saja yang dilindungi oleh UU

¹¹Endang Purwaningsih, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan Lisensi*, Malang: Setara Press, 2017, hlm. 39

Hak Cipta, terdapat dalam Pasal 40 Ayat (1) UU Hak Cipta mengenai ciptaan yang dilindungi seperti:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat 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 seperti 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 sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. Program komputer.

Sejak munculnya teknologi internet, undang-undang hak cipta menghadapi tantangan baru yang menyebabkan sejumlah masalah terkait perlindungan terhadap program komputer dan objek hak cipta lainnya.

Sementara pengaturan mengenai hasil karya yang tidak dilindungi hak cipta terdapat dalam Pasal 41 dan 42 UU Hak Cipta, Pasal 41 UU Hak Cipta berbunyi:

- a. hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata;
- b. setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah ciptaan; dan
- c. alat, benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.

Sementara Pasal 42 UU Hak Cipta mengenai tidak ada hak cipta atas hasil karya berupa:

- a. hasil rapat terbuka lembaga negara;
- b. peraturan perundang-undangan;
- c. pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah;
- d. putusan pengadilan atau penetapan hakim; dan
- e. kitab suci atau simbol keagamaan.

1.5.1.4 Penyelesaian Sengketa Hak Cipta

Secara formal, tidak ada ketentuan khusus bagi hakim yang ahli di bidang kekayaan intelektual untuk menyelidiki atau menangani kasus kekayaan intelektual. Dalam prakteknya, Mahkamah Agung telah membentuk kelompok khusus untuk meninjau dan menangani kasus kekayaan intelektual dan perdata lainnya, khususnya kasus kepailitan. Untuk kasus HaKI, pernah dibentuk suatu Dewan Hakim Khusus untuk memeriksa dan menangani kasus-kasus kekayaan intelektual, namun Dewan Hakim Khusus tersebut merupakan asal muasal dari “sistem kamar” untuk menangani penyelesaian kasus, yang mana tidak

dapat bekerja konsisten dalam menyelesaikan kasus. Alasan dari hal tersebut karena masa kerja seorang hakim yang pendek, dan penggantinya tidak langsung dapat ditunjuk, karena hakim-hakim lainnya masih terikat pada pekerjaan sebelumnya, selain itu masih terdapat perbedaan pendapat di antara para hakim mengenai penerapan “sistem kamar”, yang mana satu mengarah pada spesialisasi dan yang lain mengarah pada sistem dimana hakim harus mampu menangani semua kasus. Dalam HIR (*Hertz Inlands Reglement*), tidak terdapat batas waktu untuk menyelesaikan kasus, namun dengan berlakunya UU Hak Cipta yang baru, permohonan kasasi harus diselesaikan dalam waktu 3 (tiga) bulan.¹²

Jika terdapat sengketa dalam konteks hak cipta, prosesnya akan diselesaikan yakni salah satunya dengan melalui jalur litigasi yaitu dengan mengajukan gugatan ke pengadilan niaga. Namun berdasarkan Pasal 95 UU Hak Cipta selain melalui pengadilan niaga, para pihak dapat menyelesaikan sengketa hak cipta tersebut melalui jalur nonlitigasi yakni arbitrase dan alternatif penyelesaian sengketa yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase Dan Alternatif Penyelesaian Sengketa. Alternatif penyelesaian sengketa yang dimaksud ialah merupakan negoisasi, mediasi,

¹²Rooseno Harjowidigo, *Mengenal Hak Cipta Indonesia Beserta Peraturan Pelaksanaannya*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2000, hlm. 91

konsiliasi dan cara lain yang dipilih oleh para pihak sesuai dengan undang-undang yang berlaku.

1.5.2 Live Streaming Nimo TV

1.5.2.1 Pengertian *Nimo TV*

Dalam melakukan *live streaming game* telah tersedia berbagai tempat bagi *streamer* untuk melakukan *live streaming* dari game tersebut agar mereka dapat menghibur penonton dengan melihat cara mereka bermain atau berinteraksi dengan penonton sambil mendapatkan keuntungan dari *live stream* tersebut. Salah satu tempat untuk melakukan *live stream* yakni di *Nimo TV*. *Nimo TV* merupakan salah satu platform yang diluncurkan oleh *Huya Inc.* pada tahun 2018 di Indonesia.¹³ Dalam platform tersebut *Nimo TV* menyediakan ruang bagi *streamer* untuk melakukan *live stream* berbagai konten terutama *game* serta *Nimo TV* juga menjadi tempat diadakannya perhelatan turnamen *e-sport* tingkat regional maupun internasional.¹⁴

Jika kita berbicara mengenai perusahaan induk dari *Nimo TV* yakni *Huya Inc.*, mereka merupakan platform live stream asal China yang sama seperti *Nimo TV* menyediakan tayangan

¹³ <https://republika.co.id/berita/pnoz3s330/jadi-emlivestream-gamer-tajirem-bersama-nimo-tv> diakses pada tanggal 16 Januari 2021 pukul 20.37

¹⁴ <https://www.nimo.tv/p/about> diakses pada tanggal 17 Januari 2021 pukul 21.32

live stream game serta berbagai tipe tayangan lain seperti memasak dan konten lain disana.¹⁵

1.5.2.2 Live Stream di Nimo TV

Dalam pelaksanaannya *live stream* di *Nimo TV*, streamer di *Nimo TV* tunduk pada Perjanjian Penyiaran *Nimo TV* yang didalamnya terdapat beberapa larangan bagi *streamer* dalam melakukan *live stream* mereka, salah satunya dalam Perjanjian Penyiaran *Nimo TV* Bagian 1 *Live Streaming* dan Pengkhususan pasal 1.3 menyebutkan bahwa *streamer* tunduk pada hukum dan yurisdiksi dimana tempat *live stream* itu berlangsung dan tidak akan melakukan tindakan salah satunya

- i. menimbulkan kebencian kepada suatu etnis, diskriminasi etnis, merendahkan persatuan nasional, atau melanggar citra nasional dan moral masyarakat;
- ii. mempromosikan sekte dan tahayul;
- iii. menyebarkan isu, mengganggu tatanan sosial dan merusak stabilitas sosial;
- iv. mempromosikan asusila, perjudian, kejahatan atau persekongkolan, konspirasi kejahatan;
- v. menghina atau memfitnah pihak ketiga atau melanggar hak atau kepentingan pihak ketiga mana pun;
- vi. membahayakan etnis sosial tertentu atau tradisi budaya nasional;
- vii. menyiarkan konten apa pun yang tidak diizinkan secara hukum, termasuk, namun tidak terbatas pada, film, drama, animasi, video, kompetisi dan acara, dan lain-lain; dan
- viii. menyajikan iklan ilegal, palsu, curang dan iklan apa pun dengan sifat skema piramida.¹⁶

¹⁵ www.techweb.com.cn/onlinegamerim/2016-06-20/2348920.shtml diakses pada tanggal 16 Januari 2021 pukul 20.42

¹⁶ <https://www.nimo.tv/p/agreement2> diakses pada tanggal 17 Januari 2021 pukul 21.40

1.5.3 Film

1.5.3.1 Pengertian Film

Film yang kita pahami saat ini berbeda dengan makna film yang sebenarnya. Dalam pengertian fisik, film adalah sejenis pita plastik lapisannya dilapisi dengan bahan fotosensitif, atau disebut seluloid. Terinspirasi dari pemahaman tersebut, film pada awalnya adalah karya sinematografi yang menggunakan media selulosa sebagai media penyimpanannya. Dengan berkembangnya media penyimpanan di bidang perfileman, konsep film telah berubah. Kemajuan teknologi media penyimpan ini telah menggeser konsep film dari terminologi yang mengarah pada bahan hingga sekarang menjadi bentuk karya seni audiovisual. Singkatnya, film sekarang didefinisikan sebagai suatu genre seni bercerita berdasarkan teknik audiovisual, atau diceritakan kepada pemirsa melalui serangkaian gambar bergerak.¹⁷

Interpretasi lain dari film sebagai industri, film adalah bagian dari produksi ekonomi suatu masyarakat dan yang harus dilihat dalam konteks dengan produk-produk lainnya. Sebagai alat komunikasi, film merupakan bagian penting dari sistem yang digunakan oleh para individu dan kelompok untuk mengirim dan menerima¹⁸

¹⁷ Ilham Zoebazary, *Kamus Istilah Televisi & Film*, Jakarta: PT Gramedia Pustaka Utama, 2010, hlm. 104

¹⁸ Idy Subandy Ibrahim, *Budaya Populer sebagai Komunikasi: Dinamika Popscape dan Mediascape di Indonesia Kontemporer*, Yogyakarta: Jalasutra, 2011, hlm. 190

1.5.3.1 Jenis-jenis Film

Perkembangan karya seni dan teknologi telah mempengaruhi perkembangan film sendiri yang mana film telah berkembang menjadi beberapa jenis yakni:

1. Film Dokumenter

Dokumenter adalah nama yang diberikan untuk film pertama oleh *Lumiere* bersaudara dan menceritakan tentang kehidupan pekerja di pabrik mereka. Kritikus film asal Inggris *John Grierson* menyampaikan pendapat bahwa dokumenter adalah cara kreatif untuk menyajikan sebuah realitas. Film dokumenter menyajikan realitas melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai tujuan, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Seiring waktu berjalan, muncul berbagai aliran dari film dokumenter misalnya dokudrama.

2. Film Cerita Pendek

Film cerita pendek biasanya berdurasi di bawah 60 menit. Di banyak negara seperti Jerman, Kanda, Australia, Amerika Serikat, film cerita pendek digunakan sebagai batu loncaan bagi individu/kelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Film

cerita pendek diproduksi banyak oleh para mahasiswa jurusan film atau orang/kelompok pecinta film dan ingin berlatih membuat film dengan baik.

3. Film Cerita Panjang

Film cerita panjang berdurasi lebih dari 60 menit atau lebih biasanya berdurasi 90 hingga 100 menit. Film yang ditayangkan di bioskop sering kali masuk dalam kategori ini. Beberapa film bahkan berdurasi lebih dari 120 menit

4. Film-film jenis lain yang terdiri atas:

a. Profil Perusahaan

Film ini diproduksi untuk kepentingan institusi tertentu berhubungan dengan kegiatan yang mereka lakukan, misalnya tayangan “*Usaha Anda*” di *SCTV*. Film itu sendiri berfungsi sebagai alat pendukung presentasi.

b. Iklan Televisi

Film ini diproduksi untuk kepentingan menyebarluaskan informasi, baik tentang produk (iklan produk) maupun layanan masyarakat (iklan layanan masyarakat). Iklan produk seringkali dengan jelas menampilkan produk yang diiklankan. Artinya terdapat stimulus audio-visual yang jelas tentang

produk tersebut. Sedangkan iklan layanan masyarakat menginformasikan kepedulian produsen terhadap suatu produk terhadap fenomena sosial yang diangkat sebagai topik iklan tersebut.

c. Program Televisi

Program ini diproduksi untuk konsumsi pemirsa televisi. Secara umum, program televisi terbagi menjadi dua kategori yaitu cerita dan non cerita. Kategori cerita terbagi menjadi dua kelompok yakni kelompok fiksi dan kelompok non fiksi. Kelompok fiksi memproduksi film serial televisi, film televisi dan cerita pendek. Kelompok non fiksi mengerjakan berbagai program pendidikan, film dokumenter atau profil tokoh dari daerah tertentu.

d. Video Klip Musik

Video klip adalah alat bagi produser musik untuk menjual produknya melalui medium televisi. Dipopulerkan pertama kali melalui saluran televisi *MTV* tahun 1981. Di Indonesia, video klip berkembang menjadi sebuah bisnis yang menggiurkan seiring dengan pertumbuhan televisi swasta. Pada

akhirnya video klip berkembang menjadi aliran dan industri tersendiri¹⁹

1.5.4 Video on Demand

1.5.4.1 Pengertian *Video on Demand*

Cara mengakses film yang berupa video secara digital telah mencapai tahap dimana mereka menggunakan teknologi VoD (*Video On Demand*) yang mana itu merupakan sebuah istilah penyajian video yang bisa diakses secara online melalui jaringan, dimana pemirsa bisa melihat tayangan kapan saja dan dapat mengulang kembali tayangan yang diinginkan. Video bisa disajikan langsung secara streaming atau didownload. Fungsi VoD seperti layaknya video rental, di mana pelanggan dapat memilih program atau tontonan yang ingin ditayangkan. Salah satu hal yang ingin dicapai dari industri komunikasi adalah memberikan kontrol yang penuh terhadap para penggunanya. Selain itu juga karena semakin berkembangnya teknologi berbasis IP.²⁰

Pengertian lain mengenai VoD adalah merupakan layanan berdasarkan permintaan pengguna, yang memungkinkan pengguna untuk memilih dan melihat konten video yang ingin ditonton, dimana pengguna dapat mengontrol konten video yang

¹⁹ Heru Effendy, *Mari Membuat Film: Panduan Menjadi Produser*, Jakarta: Erlangga, 2009, hlm. 3

²⁰ Ceny Cahyani, *Rancang Bangun Layanan Video On Demand (Vod) Dan Sistem Autentikasi Manajemen User Pada Internet Protocoltelevi (Iptv) Dengan Metode Unicast*, Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2015. hlm. 2

ditonton (misal: dapat melakukan stop, percepat, mundur, dan lain-lain)²¹

1.5.4.2 Jenis-jenis *Video on Demand*

VoD sendiri memiliki beberapa tipe layanan penyajian video diantaranya adalah, antara lain:

*Video on Demand (VoD), Near Video on Demand (NVoD), Subscription Video on Demand (SVoD), Free Video on Demand (FVoD), Everything on Demand (EoD), Personal Video Recorders (PVRs), Network Personal Video Recorders (NPVRs), dan Pay Per View (PPV).*²²

1.5.5 Bioskop Online

1.5.5.1 Pengertian *Bioskop Online*

Bioskop Online adalah layanan *Transactional Video On Demand (TVOD)* yang mana mereka menyediakan tontonan berupa film karya dari bangsa Indonesia dengan harga yang terjangkau yakni pada kisaran Rp 5.000,- hingga Rp 10.000,-.²³ Bioskop Online tak hanya menayangkan namun juga melindungi segala film yang disediakan di layanan mereka yang filmnya dimiliki oleh produser konten film sebagai pencipta dan mereka

²¹ Muryanti, S.D.P. dan Affandi, A. *Rancang Bangun Sistem Keamanan Konten Video On Demand (VOD) Pada Internet Protocol Television (IPTV) Menggunakan Video Encryption Aigorithm (VEA)*. Surabaya: Institut Teknologi Sepuluh Nopember, 2015. hlm. 2

²² Simpson, W. & Greenfield, H., *IPTV and Internet Video Expanding the Reach of Television*. USA: National Association of Broadcasters, CRC Press., 2012, hlm 10

²³ <https://bioskoponline.com/page/tentang-kami> diakses pada tanggal 17 Januari 2021 pukul 22.00

sebagai layanan penayangnya sebagai pemegang hak cipta yang dilindungi pada UU Hak Cipta²⁴

1.5.6 Perlindungan Hukum

1.5.6.1 Pengertian Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum terhadap hak cipta di Indonesia saat ini diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Undang-undang ini merupakan hasil dari beberapa kali perbaikan dari Undang-Undang Hak Cipta sebelumnya yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987, dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997. Beberapa kalangan berspekulasi mengenai seringnya terjadi perubahan UU Hak Cipta tersebut didorong adanya tekanan pihak asing (Amerika Serikat dan Negara-negara maju) yang menganggap Indonesia kurang serius dalam memerangi kasus-kasus kejahatan di bidang hak cipta. Namun jika kita lihat sisi positifnya, penyempurnaan UU Hak Cipta tersebut seharusnya dapat kita jadikan sebagai motor penggerak bagi tumbuh dan berkembangnya inovasi dalam negeri, sehingga nantinya kita dapat mengembangkan industri kreatif nasional yang berdampak ekonomis dan layak bersaing secara global²⁵

²⁴ <https://bioskoponline.com/page/pemberitahuan-legal> diakses pada tanggal 17 Januari 2021 pukul 22.03

²⁵ Iswi Hariyani, *Prosedur Mengurus HAKI yang Benar*, Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2010, hlm. 46.

Jangka waktu perlindungan hak cipta terpanjang adalah seumur hidup dari Pencipta dan terus berlangsung selama lima puluh tahun setelah Pencipta meninggal dunia. Untuk beberapa ciptaan tertentu, dilindungi lima puluh tahun sejak pertama kali karya tersebut diumumkan. Jangka waktu perlindungan paling pendek selama duapuluh lima tahun sejak pertama kali karya tersebut diumumkan, sebagai contoh disini misalnya karya fotografi. Perhitungan jangka waktu perlindungan suatu karya ciptaan dihitung sejak lahirnya suatu ciptaan. Jangka waktu perlindungan Hak Cipta adalah sebagai berikut:

1. Sepanjang hayat Pencipta ditambah 50 tahun setelah meninggal dunia, untuk ciptaan yang asli dan bukan turunan (derivatif).
2. Selama 50 tahun sejak pertama kali ciptaan itu diumumkan. Jenis jenis ciptaan yang dimaksud meliputi program komputer dan karya derivatif seperti karya sinematografi, rekaman suara, karya pertunjukan dan karya siaran.
3. Selama 25 tahun. Perlindungan yang terpendek ini diberikan untuk karya fotografi, karya susunan perwajahan, dan karya tulis yang diterbitkan.
4. Ciptaan yang dimiliki atau dipegang oleh Badan Hukum, berlaku selama 50 tahun dan 25 tahun sejak pertama kali diumumkan.
5. Ciptaan yang dipegang atau dilaksanakan oleh negara berdasarkan Pasal 10 ayat (2) huruf b, berlaku tanpa batas.²⁶

1.5.6.2 Bentuk-Bentuk Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum yang diberikan oleh negara untuk melindungi hak-hak yang dimiliki oleh warga negara menurut Muchsin dibagi menjadi 2 yakni:

²⁶Adrian Sutedi, *Hak atas Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Sinar Grafika, 2013, hlm. 117

a) Perlindungan Hukum Preventif

Perlindungan yang diberikan oleh pemerintah dengan tujuan untuk mencegah sebelum terjadinya pelanggaran. Perlindungan ini biasanya berbentuk hukum positif yang berlaku oleh dan disepakati oleh masyarakat menjadi peraturan yang mengatur tatanan hidup masyarakat sehingga terjadinya hal yang buruk bisa sangat kecil kemungkinannya terjadi di lingkungan masyarakat.

b) Perlindungan Hukum Represif.

Perlindungan hukum represif merupakan perlindungan akhir berupa sanksi seperti denda, penjara, kurungan dan hukuman lain yang diberikan bila timbul adanya sengketa dari kedua belah pihak yang dilakukan bila terjadi suatu pelanggaran dari peraturan yang berlaku.²⁷

Sedangkan menurut M. Hadjon, perlindungan hukum bagi rakyat meliputi dua hal, yakni:

a. Perlindungan hukum *preventif*,

Bentuk perlindungan hukum di mana kepada rakyat diberi kesempatan untuk mengajukan keberatan atau pendapatnya sebelum suatu keputusan pemerintah mendapat bentuk yang *definitif*. Tujuannya untuk mencegah terjadinya sengketa dikemudian hari.

b. Perlindungan hukum *represif*,

Bentuk perlindungan hukum di mana lebih ditujukan dalam penyelesaian sengketa. Perlindungan ini bertujuan untuk menyelesaikan sengketa yang tidak bisa sudah terjadi diantara para pihak.²⁸

²⁷ Ilmal Yaqin, "Perlindungan Hukum bagi Dosen sebagai Tenaga Pendidik untuk Memperoleh Hak Ketenagakerjaannya", *Dialogia Iuridia*, Vol 8 No 2, 2017. hlm. 30

²⁸ <http://eprints.umm.ac.id/42141/3/BAB%20II.pdf> diakses pada tanggal 17 Januari 2021 pukul 23.43

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis Penelitian

Metode yang penulis gunakan untuk melakukan penulisan ini adalah penelitian yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif adalah penelitian terhadap asas-asas hukum yang bertujuan untuk menemukan asas hukum atau doktrin hukum positif yang berlaku. Dengan proses yang awalnya bertolak dari premis-premis berupa norma-norma hukum positif yang saat ini berlaku, dan berakhir pada penemuan asas-asas hukum. Dalam melakukan analisis penulis menggunakan empat macam teknik sistematis, teknik yang pertama yaitu teknik deskriptif dengan yang menggambarkan suatu peristiwa atau keadaan hukum. Setelah memaparkan deskripsi langkah selanjutnya dengan teknik komparatif membandingkan suatu satu pendapat dengan pendapat lainnya. Dilanjut dengan teknik selanjutnya menggunakan teknik evaluatif dengan melakukan evaluasi terhadap suatu kondisi hukum. Dan yang terakhir menggunakan teknik argumentasi yang sesungguhnya merupakan inti dari hasil penelitian hukum normatif.

1.6.2 Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini yaitu menggunakan data primer atau data dasar yaitu diperoleh langsung dari sumber pertama, yakni Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Kedua menggunakan data sekunder adalah data dari penelitian kepustakaan. Data sekunder dari sudut kekuatannya mengikat digolongkan ke dalam :

1. Bahan Hukum Primer, yaitu bahan-bahan hukum yang mengikat dan mempunyai otoritas , penulis dalam penelitian ini menggunakan :
 - a. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
 - b. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Bahan Hukum Sekunder, yaitu merupakan bahan penjelasan dari bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur-literatur lain berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.²⁹
3. Bahan Hukum Tersier, yakni bahan yang memberikan petunjuk maupun memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Contoh :
 - a. Kamus Besar Bahasa Indonesia
 - b. Kamus Lengkap Bahasa Inggris-Bahasa Indonesia
 - c. Kamus Hukum

1.6.3 Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang dilakukan penulis dalam penelitian ini adalah studi kepustakaan. Yaitu pengumpulan data dengan cara mempelajari peraturan perundang-undangan, buku-buku, dokumen resmi jurnal, makalah, surat kabar, internet, hasil penelitian dan sumber data lain yang memiliki relevansi dengan isu yang diangkat dalam penelitian ini. Semua data yang telah didapat dijadikan pedoman landasan bagi penulis dalam melakukan penelitian ini.

²⁹ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2001, hlm. 13.

1.6.4 Metode Analisis Data

Dalam penelitian ini peneliti menggunakan metode analisis data kualitatif. Pengertian metode kualitatif menurut Soerjono Soekanto ialah suatu tata cara analisis data yang menghasilkan data deskriptif analisis, yaitu apa yang dinyatakan responden secara tertulis maupun lisan adanya perilaku yang nyata.

1.6.5 Lokasi Penelitian

Untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penulisan skripsi ini, penulis melakukan penelitian di berbagai perpustakaan dan ruang baca baik di dalam dan di luar fakultas hukum, perpustakaan universitas dan di luar universitas lain, dan perpustakaan daerah.

1.6.6 Waktu Penelitian

Waktu penelitian ini adalah 3 (tiga) bulan, dimulai dari bulan Februari 2021 sampai bulan Mei 2021. Penelitian ini mulai dilaksanakan pada tanggal 25 bulan Februari 2021 sampai tanggal 25 bulan Mei 2021 pada minggu ketiga yang meliputi tahap persiapan penelitian yakni pengajuan judul (pra proposal), *acc* judul, pencarian data, bimbingan penelitian, penulisan penelitian.

1.6.7 Sistematika Penulisan

Untuk memudahkan dalam pembahasan, menganalisis, dan mendeskripsikan secara detail isi dari penulisan hukum ini, maka penulis telah menuliskan sistematika penelitian hukum dengan membagi seperti sebagai berikut:

Bab *Petama* adalah pendahuluan yang berisikan tentang umum terkait pokok bahasan yang akan ditulis dalam penelitian ini. Bab pertama merupakan pengantar untuk menuju ke pokok bahasan. Berisikan enam sub bab yang mengurai tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kajian pustaka, dan terakhir adalah metodologi penelitian yang digunakan yaitu yuridis normatif.

Bab *Kedua*, menjelaskan tentang akibat hukum bagi *EF* yang menayangkan film berjudul *Story of Kale* di *Nimo Tv* yang ditayangkan secara *live streaming* tanpa izin. Pada bab ini dibagi menjadi dua sub bab. Pada sub bab pertama membahas penayangan film secara *live streaming* tanpa izin di *Nimo Tv*, pada sub bab kedua dampak hukum bagi *EF* yang menayangkan film berjudul *Story of Kale* di *Nimo Tv* yang ditayangkan secara *live streaming* tanpa izin.

Bab *Ketiga*, membahas mengenai upaya hukum yang dapat dilakukan oleh *Bioskop Online* terhadap film berjudul *Story of Kale* yang ditayangkan *EF* secara *live streaming* tanpa izin di *Nimo Tv*. Pada bab ini dibagi menjadi dua sub bab. Pada sub bab pertama membahas kerugian yang di dapatkan oleh *Bioskop Online* terhadap penayangan film secara *live streaming* yang dilakukan *EF* di *Nimo Tv*, pada sub bab kedua upaya hukum yang dapat dilakukan oleh *Bioskop Online* terhadap penayangan film secara *live streaming* dilakukan *EF* di *Nimo Tv*.

Bab *Keempat*, merupakan penutup, terdiri dari kesimpulan dan saran. Kesimpulan dibuat agar poin-poin penting skripsi ini yang sudah dijelaskan dalam bab-bab sebelumnya dengan mudah tersampaikan kepada pembaca, sedangkan saran dalam bab penutup ini bertujuan agar skripsi ini berguna dan bermanfaat untuk para pihak.