

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Transformasi masif di sektor teknologi informasi dan komunikasi beberapa dekade terakhir berfokus pada pemerataan akses internet yang saat ini telah terintegrasi dalam hampir seluruh lapisan masyarakat secara global. Konektivitas global yang dihasilkan dari infrastruktur ini telah menggeser paradigma interaksi sosial dan pemanfaatan layanan publik menuju sistem yang sepenuhnya terintegrasi secara daring.¹ Integrasi teknologi internet dalam kehidupan modern telah memposisikan layanan digital sebagai instrumen vital bagi publik. Hal ini terlihat dari tingginya penggunaan internet yang tidak lagi terbatas pada kelompok usia atau status sosial ekonomi tertentu, melainkan telah dimanfaatkan secara luas oleh kalangan akademisi, praktisi bisnis, hingga masyarakat umum. Mereka menggunakannya sebagai sarana untuk berkomunikasi, memperoleh informasi, melakukan transaksi bekerja, berbelanja, belajar secara online, serta menikmati berbagai jenis hiburan.²

Penggunaan internet di Indonesia pada 5 (lima) tahun terakhir mengalami pertumbuhan yang konsisten dikarenakan hampir seluruh masyarakat sudah bisa menjangkaunya. Berdasarkan data Asosiasi

¹ Adinda, M. A., Raisah., F. A., (2024). Penerimaan Aplikasi Loklok Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) oleh Masyarakat Jakarta. *Jurnal Indonesia: Manajemen Informatika dan Komunikasi*, hlm 2692.

² Nuruzzaharah Diza, (2022). Penerimaan Aplikasi Loklok Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) oleh Masyarakat Jakarta. *Technology And Economic Law Journal*, 1(1), hlm 52.

Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII), tingkat penetrasi internet meningkat dari sekitar 73,7% pada 2020 menjadi 80,66% pada 2025 yang setara dengan lebih dari 229 juta pengguna. Dari data tersebut bisa kita lihat tren kenaikan pengguna terlihat stabil, sebagai contoh tahun 2024 pengguna internet sebanyak 221 juta pengguna angka tersebut naik ke 229 pengguna jiwa pada tahun 2025. Pengguna internet didominasi oleh generasi muda khususnya Gen Z dan milenial, serta lebih didominasi di wilayah perkotaan dibanding pedesaan.

Kondisi tersebut membuktikan bahwa media sosial kini telah bertransformasi menjadi komponen krusial dalam aktivitas keseharian publik, terutama bagi para pelajar. Media sosial muncul sebagai hasil perpaduan antara arus media dan kemajuan teknologi. Melalui platform *online* ini, pengguna dapat membangun jaringan sosial, menjalin hubungan dengan orang lain yang memiliki minat serupa, berpartisipasi dalam kegiatan kelompok, atau berkomunikasi secara pribadi dengan individu yang bergerak di bidang yang sama.³ Sebagai contoh konten menjadi alat utama untuk menyebarkan informasi dan berkomunikasi. Konten berperan penting dalam setiap unggahan, baik berupa gambar maupun video, yang digunakan untuk menyampaikan pesan.⁴

Kemajuan teknologi informasi menjadikan dunia terasa tanpa batas serta mempercepat terjadinya perubahan sosial di masyarakat. Karena itu, dapat dikatakan bahwa kemajuan serta penggunaan internet memiliki peran

³ Friska., A. A., *et al.* (2024). Penggunaan Media Sosial dan Interaksi Sosial Pada Mahasiswa: Studi Deskriptif di Universitas Tidar. *Journal of Governance and Public Administration*, 1(3), hlm 299.

⁴ Afifah., S. N., *et al.* (2022). Analisis Konten Media Sosial Instagram BY.U Sebagai Media Penyebaran Informasi & Komunikasi. *Massive: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 2(2), hlm 2.

besar dalam membentuk pola perilaku manusia di seluruh dunia. Perubahan ini terlihat dari kebiasaan masyarakat yang kini lebih banyak menggunakan perangkat *mobile* serta memanfaatkan berbagai layanan berbasis internet, termasuk layanan dari penyedia *Over The Top* (OTT). Layanan tersebut bisa berbentuk dalam rekaman sinematografi yang sebelumnya hanya bisa diakses melalui bioskop kini telah bertransformasi melalui pemanfaatan perangkat komputasi portabel, seperti telepon pintar (*smartphone*) dan laptop.⁵

Layanan *Over The Top* (OTT) ini sendiri dapat berupa *video streaming*, telekomunikasi, pesan instan (*mobile messaging*), panggilan suara (*voice*), audio, konferensi daring, berita (*news*), pusat data (*data center*), layanan jaringan (*networking services*), layanan komputasi awan (*cloud services*), permainan daring (*games*), dan lain sebagainya.⁶ Diantara beragam bentuk tersebut, sektor yang paling menonjol karena perkembangannya adalah layanan OTT berbasis *video streaming*. Melalui layanan ini, pengguna dapat menonton beragam konten video secara langsung menggunakan jaringan internet tanpa bergantung pada sistem penyiaran tradisional seperti TV kabel maupun satelit. Fenomena ini menjadi bagian penting dari transformasi digital di bidang media dan hiburan, di mana pola konsumsi masyarakat beralih dari sistem siaran terjadwal menuju akses *on-demand* yang lebih fleksibel dan personal.

⁵ Nuruzzaharah Diza, (2022). Penerimaan Aplikasi Loklok Menggunakan Metode Technology Acceptance Model (TAM) oleh Masyarakat Jakarta. *Technology And Economic Law Journal*, 1(1), hlm 53.

⁶ Jemy., V. C., Angelita., P. K., (2022). Urgensi Lex Spesialis dalam Pelaksanaan Over The Top (OTT) Video Streaming di Indonesia. *Jurnal Hukum Visio Justisia*, 2(2), hlm 103.

Layanan *streaming* video berlangganan telah berkembang pesat di berbagai belahan dunia, dengan tren yang serupa terlihat di wilayah Indonesia selama beberapa tahun belakangan. Platform-platform ini menawarkan beragam koleksi film, serial, dan konten orisinal yang diproduksi sendiri oleh masing-masing penyedia layanan. Secara global, industri *streaming* terus mencatat pertumbuhan signifikan baik dari sisi pendapatan maupun jumlah pelanggan setiap tahunnya. Berdasarkan hasil survei Populix, layanan *Video On-Demand* (VOD) muncul sebagai instrumen hiburan digital utama yang diminati publik. Di antara dua belas platform legal yang beroperasi di Indonesia, preferensi pengguna masih terpusat pada tiga penyedia layanan utama: *Netflix* dengan tingkat penetrasi sebesar 69%, disusul oleh *Disney+* (62%), dan *YouTube* (52%).⁷

Dibalik kemajuan positif dari internet pada bidang layanan *streaming* yang memungkinkan kita menonton tanpa perlu keluar rumah memunculkan dampak negatif, dampak negatif tersebut ke pembuat dimanfaatkan oleh beberapa oknum untuk melakukan pembajakan, penyebarluasan, memodifikasi karya tanpa memperoleh persetujuan terlebih dahulu dari pemilik hak eksklusif atau penciptanya. Oleh karena internet sudah berkembang pesat dikalangan masyarakat meningkatkan jumlah pelanggaran hak cipta, dari banyaknya jumlah pelanggaran ini akan sulit untuk mengidentifikasi pelanggar dan jika pelanggaran ini tidak dilakukan

⁷ Yanti Susant &, Novelia Shalia, (2025). Pengaruh Kualitas Layanan Streaming dan Kepuasan Berlangganan Terhadap Kepuasan Konsumen pada Aplikasi Netflix. *Journal of Economic and Digital Business*, 2(1), hlm 18-19.

secara tepat akan merugikan bagi pihak pencipta terkhususkan pada industri perfilman dan pencipta karya sinematografi.

Netflix, Disney+, HBO Max, dan Video merupakan contoh layanan *streaming* digital berbasis *Over The Top* (OTT). Melalui platform ini, pengguna dapat menonton berbagai macam konten secara resmi dan legal dengan pilihan yang sangat beragam.⁸ Namun sering terjadi penyebaran konten karya sinematografi film yang ditayangkan bukan pada OTT resmi, yang menimbulkan pelanggaran hak cipta. Hal ini terjadi karena dalam kondisi tertentu, konten digital bersifat dinamis dan dapat berpindah antarplatform. Perpindahan data tersebut berisiko disalahgunakan oleh oknum tertentu untuk tujuan perdagangan ilegal yang melanggar hak kekayaan intelektual.

Merujuk pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang selanjutnya dikenal Undang-Undang Hak Cipta, aktivitas distribusi karya sinematografi tanpa adanya izin dari pemegang hak cipta diklasifikasikan sebagai tindakan melanggar hukum yang berimplikasi pada sanksi pidana maupun perdata. Regulasi ini bermaksud memberi kewenangan eksklusif kepada pencipta untuk melakukan reproduksi, penyebarluasan, serta komersialisasi atas karya mereka.⁹ Sebagaimana diatur dalam Pasal 4 Undang-Undang Hak Cipta, hak eksklusif seorang pencipta mencakup perlindungan terhadap hak moral serta pemanfaatan hak ekonomi. Hal ini memberikan legitimasi bagi pemilik karya untuk mengontrol penggandaan,

⁸ Edy Prihantoro, Asyifa., A. H., (2022). Streaming Media Over The Top (OTT) di Masa Pandemi COVID-19. *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 20(3), hlm 383.

⁹ Inka., D. O., *et al*, (2024). Penyebaran Film di Platform Idlix tanpa Izin Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014. *Jurnal Laboratorium Syariah dan Hukum*, 5(3), hlm 258.

distribusi, dan adaptasi karya mereka, sekaligus menjamin perolehan manfaat finansial melalui skema pemberian lisensi atau penerimaan royalti.

Dalam sistem hukum hak cipta, hak moral dimaknai sebagai hak yang secara eksklusif terikat pada pribadi pencipta. Hal ini mengimplikasikan bahwa proteksi hukum terhadap suatu karya seni atau ilmiah terwujud secara deklaratif dan otomatis terhitung sejak karya tersebut diwujudkan secara nyata dalam suatu media.¹⁰ Undang-Undang Hak Cipta memastikan hak eksklusif pencipta dalam hal penerbitan dan penyebarluasan karya. Selain itu, pencipta memiliki pengakuan hukum untuk melarang adanya reproduksi tidak sah serta penggunaan konten demi kepentingan komersial oleh pihak ketiga tanpa izin tertulis.

Pemegang hak cipta memiliki kuasa untuk mengizinkan pihak ketiga melakukan publikasi serta pemanfaatan karya melalui skema pemberian lisensi. Perihal ini selaras dengan hakikat hak cipta sebagai instrumen eksklusif dan ekonomi yang memberikan kendali penuh atas pemanfaatan aset intelektual. Keuntungan finansial yang diperoleh dari pemanfaatan hak cipta berkaitan dengan izin tersebut, definisi lisensi merujuk pada pemberian izin pemanfaatan karya dari pemilik hak kepada pihak lain. Prinsip hak ekonomi menjamin perlindungan terhadap seluruh aspek materiil karya tersebut, dengan catatan bahwa proses produksi dan distribusinya telah selaras dengan kerangka hukum yang berlaku dalam regulasi hak cipta. Nilai ekonomi dalam suatu karya mengharuskan adanya perlindungan hak cipta,

¹⁰Azni., I. F., *et al.*, (2023). Pelanggaran Hak Ekonomi Dan Hak Moral Terhadap Cuplikan Yang Diunggah Pada Media Sosial. *Pancasakti Law Journal*, 1(1), hlm 15.

terutama dari tindakan pihak-pihak yang ceroboh yang dapat mengurangi nilai ekonomi karya tersebut.¹¹

Secara hak moral maupun ekonomi, wajar jika para pencipta memperoleh keuntungan dari karya-karya mereka, termasuk kekayaan intelektual. Karena karya-karya seni ini bermanfaat bagi masyarakat, para penciptanya seharusnya mendapatkan pengakuan atau kompensasi yang layak.¹² Prinsip hukum hak cipta menjamin kepemilikan mutlak bagi pencipta terhadap karya visual atau sinematografi yang dihasilkan. Hal ini mencakup wewenang untuk meregulasi distribusi, menjaga integritas karya melalui perlindungan hukum, serta memastikan perolehan imbalan materiil yang setara sebagai bentuk apresiasi atas ciptaannya. Perlindungan ini bertujuan sebagai memotivasi para pencipta untuk terus menghasilkan karya, berinovasi, meningkatkan kualitas, serta berkontribusi pada peningkatan kesejahteraan sumber daya manusia.

Merujuk pada Pasal 16 Undang-Undang Hak Cipta, hak cipta diklasifikasikan sebagai benda bergerak tidak berwujud (*intangible movable assets*). Status yuridis ini memberikan hak cipta karakteristik kebendaan, di mana pemegang hak memiliki otoritas untuk memindah tangankan kepemilikan serta mempertahankan haknya melalui gugatan hukum. Hal ini sekaligus mempertegas bahwa nilai ekonomi yang terkandung di dalamnya adalah bagian penting dari hak kekayaan intelektual pencipta. Dalam karya

¹¹ *Ibid*, hlm 17.

¹² Bagus Fauzan & Miranda Risang A., (2019). Perlindungan Hak Cipta Sinematografi Pada Medium Internet Menurut Beijing Treaty Dihubungkan Dengan Sistem Hukum Indonesia. *Acta Diurnal Jurnal Ilmu Hukum Kenotariatan*, 3(1), hlm 66.

sinematografi, hak cipta juga memiliki sifat serupa, di mana meskipun tidak berwujud secara fisik, ia tetap menjadi aset bernilai dan dilindungi secara hukum oleh Undang-Undang Hak Cipta.

Perkembangan pesat industri layanan *streaming* film daring menjadikannya salah satu sektor bisnis yang sangat kompetitif. Dalam praktiknya, penyedia layanan *streaming* memberikan pembayaran berupa royalti sebagai wujud penggantian atas izin pemutaran film, pemegang hak cipta berhak menerima pembayaran dari pihak yang menggunakan karya tersebut. Untuk menarik minat penonton, para penyedia layanan ini berlomba-lomba menawarkan harga berlangganan yang bersaing serta koleksi film yang beragam dan lengkap. Fakta empiris menunjukkan bahwa platform *streaming* film ilegal sering melanggar hak cipta dan ketentuan hukum terkait distribusi karya sinematografi. Mereka memanfaatkan celah regulasi dan kemajuan teknologi untuk menyebarkan film tanpa izin serta memperoleh keuntungan dari iklan dan langganan, yang merupakan praktik melawan hukum dan tidak etis.¹³

Kemunculan platform Bilibili (yang dikenal sebagai Bstation di kawasan Asia Tenggara) sebagai penyedia layanan berbagi video seperti *YouTube* atau *Netflix*, aplikasi ini menampilkan berbagai jenis video dengan tema beragam, terutama yang berkaitan dengan animasi, komik, dan gim (ACG). Namun, sejak pertengahan tahun 2010, platform ini mulai memperluas jangkauan audiensnya dengan menyediakan layanan *video on-*

¹³Muhammad., T. A. J., (2025). Perbuatan Melawan Hukum Oleh Aplikasi Loklok Terhadap Karya Sinematografi. *Recidive: Jurnal Hukum Pidana dan Penanggulangan Kejahatan*, 14(1), hlm 26.

demand (VOD) yang mencakup dokumenter, acara hiburan, serta berbagai program orisinal lainnya. Ini memungkinkan bagi pengguna untuk melakukan *streaming* film, membaca komik dan *live chat* secara bersamaan pada satu aplikasi.

Aplikasi Bstation (Bilibili.tv) telah terdaftar secara resmi di *App Store* dan *Google Play Store* ini dibuktikan dengan tercatatnya pada *website* Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) di bawah Kementerian Komunikasi dan Informatika¹⁴, namun platform ini masih sering menampilkan berbagai konten seperti film, *series*, dan *variety show* yang tidak memiliki kerja sama resmi dengan pihak Bstation. Kondisi tersebut terjadi karena fitur *User Generated Content* (UGC) memungkinkan pengguna untuk mengunggah konten secara bebas tanpa melalui proses verifikasi dan tidak diawasi secara *realtime*, sehingga berpotensi menimbulkan pelanggaran hak cipta terhadap karya milik pihak lain.¹⁵ Dari tindakan tersebut Bstation dalam menayangkan konten tanpa izin bisa saja dikategorikan sebagai perbuatan melanggar hukum karena dimungkinkan memenuhi beberapa unsur yang terdapat pada Pasal 1365 KUH Perdata atau pada Undang-Undang Hak Cipta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji secara mendalam bentuk-bentuk pelanggaran hukum yang terjadi terhadap karya sinematografi, menganalisis dasar hukum yang mengaturnya, serta mengidentifikasi upaya ganti kerugian bagi pemegang hak cipta yang dirugikan. Oleh karena itu,

¹⁴ Kominfo. (n.d). *Penyelenggara Sistem Elektronik*. Diakses pada 10 November 2025, dari <https://pse.komdigi.go.id/pse>

¹⁵ Viky Nursyafira. *Apakah Bstation Legal? Ini Penjelasan Jawabannya*. Duniaku.com. (2025). Diakses pada 10 November 2025, dari <https://duniaku.idntimes.com/tekn0/tren/apakah-Bstation-legal-v3z02-00-b8vrp-g30cwf>

penulis mengangkat penelitian dengan judul **“TINJAUAN YURIDIS ATAS PELANGGARAN HAK CIPTA KARYA SINEMATOGRAFI YANG TERJADI PADA PLATFORM BSTATION (BILIBILI.TV)”**.

1.2 Rumusan Masalah

1. Apa saja bentuk pelanggaran hak cipta terhadap karya sinematografi yang terjadi pada platform Bstation?
2. Bagaimana upaya hukum keperdataan yang dapat ditempuh oleh pemegang hak cipta dalam menangani pelanggaran hak cipta karya sinematografi pada platform Bstation?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini memiliki tujuan pencapaian yang terbagi menjadi dua tujuan, diantaranya:

1. Penelitian ini bertujuan untuk mengidentifikasi berbagai bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta terhadap karya sinematografi yang terjadi pada platform Bstation.
2. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya hukum keperdataan yang dapat ditempuh oleh pencipta atau pemegang hak cipta dalam menangani pelanggaran hak cipta karya sinematografi pada platform Bstation.

1.4 Manfaat Penelitian

Dalam menjalankan penelitian penulis harus memberikan manfaat dalam membantu menambah literatur dan menjadi referensi pada bidang kepastakaan hukum, baik secara teoritis maupun praktis di bidang hukum

perdata. Berikut manfaat yang diharapkan oleh penulis dari penelitian ini, diantaranya:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan mampu memperluas pendalaman kajian hukum perdata, terutama yang berkaitan dengan aspek yuridis hak cipta di era digital. Hasil analisis ini juga ditujukan sebagai sumber rujukan informatif bagi kalangan akademisi serta praktisi dalam melakukan studi komparatif maupun penelitian hukum yang relevan.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan untuk memberikan resolusi atas isu hukum yang diangkat serta menjadi sarana pengayaan intelektual bagi penulis. Penulis berharap hasil studi ini bermanfaat bagi civitas akademika Fakultas Hukum UPN “Veteran” Jawa Timur. Di samping itu, diharapkan karya ini menjadi bahan rujukan bagi pihak relevan dalam memperdalam pemahaman kolektif mengenai aspek hukum karya sinematografi.

1.5 Keaslian Penelitian

Untuk memperkuat argumentasi mengenai orisinalitas penelitian ini, tabel berikut menyajikan perbedaan utama antara penelitian ini dan penelitian terdahulu, baik dari sisi objek kajian, pendekatan analisis, maupun fokus pada aspek hukum hak cipta dalam karya sinematografi.

NO	Judul, Penulis, Tahun Terbit	Rumusan Masalah	Perbedaan Penelitian
1	“Analisis Sifat Melawan Hukum Aplikasi Loklok dalam Penyebaran Konten Ilegal: Implikasi Terhadap Pemegang Hak Cipta Karya Sinematografi” Oleh Muhammad Tahrizi Aria Jiwa, 2025. ¹⁶	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap pemilik hak cipta karya sinematografi yang dibajak melalui aplikasi telegram? 2. Bagaimana penyelesaian sengketa yang dapat ditempuh oleh pemilik hak cipta dalam pembajakan karya sinematografi di telegram? 	Penelitian ini berfokus pada aspek pidana terkait sifat melawan hukum oleh aplikasi Loklok serta penyelesaiannya melalui denda dan kurungan. Sementara itu, penelitian penulis menitikberatkan pada aspek keperdataan yakni menganalisis unsur-unsur perbuatan melanggar hukum, serta penyelesaian sengketa melalui ganti kerugian.
2	“Kesadaran Hukum Perlindungan Hak Cipta Bagi Pengguna Karya Cipta Sinematografi Pada Media Internet” Oleh Aldi Nandiansyah et. al., 2022. ¹⁷	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimanakah kesadaran hukum perlindungan hak cipta bagi pengguna karya cipta sinematografi pada media internet menurut undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta? 2. Apakah faktor penyebab rendahnya kesadaran hukum perlindungan hak cipta bagi pengguna karya cipta sinematografi? 	Penelitian ini menitikberatkan pada perlindungan hukum pemegang hak ciptanya dan faktor yang menyebabkan terjadinya pelanggaran hak cipta, sedangkan penulis lebih berfokus menganalisis unsur-unsur perbuatan melanggar hukum yang dilakukan oleh platform Bstation dalam penayangan karya sinematograf tanpa adanya izin.

¹⁶ Muhammad Tahrizi., A. J., (2025). Analisis Sifat Melawan Hukum Aplikasi Loklok dalam Penyebaran Konten Ilegal: Implikasi Terhadap Pemegang Hak Cipta Karya Sinematografi.

¹⁷ Aldi Nandiansyah, et. al., (2022). Kesadaran Hukum Perlindungan Hak Cipta Bagi Pengguna Karya Cipta Sinematografi Pada Media Internet. *SEIKAT: Jurnal Ilmu Sosial, Politik Dan Hukum*, 1(2).

3	“Perlindungan Hukum Pemilik Hak Cipta Terkait Pembajakan Karya Sinematografi Pada Platform Telegram”, Oleh Alifia Bissil Mikafa dkk., 2022. ¹⁸	<ol style="list-style-type: none"> 1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap pemilik hak cipta karya sinematografi yang dibajak melalui aplikasi telegram? 2. Bagaimana penyelesaian sengketa yang dapat ditempuh oleh pemilik hak cipta dalam pembajakan karya sinematografi di telegram? 	Penelitian ini mengkaji mekanisme perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta melalui upaya preventif dan represif dalam menanggulangi pembajakan karya sinematografi di platform Telegram. Adapun penelitian penulis berfokus pada bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta dengan objek kajian yang berbeda, yaitu platform Bstation.
---	---	---	---

Tabel 1.1 Keaslian Penelitian

Penelitian yang penulis angkat memiliki gap perbedaan dengan penelitian terdahulu yang terletak pada fokus analisis yuridis yang digunakan. Penelitian sebelumnya umumnya menitikberatkan pada aspek perlindungan hukum, kesadaran hukum, maupun pendekatan pidana terhadap pelanggaran hak cipta, serta lebih berorientasi pada upaya preventif dan represif bagi pemegang hak cipta. Sementara itu, penelitian ini secara spesifik mengkaji unsur-unsur perbuatan melanggar hukum dalam konteks pelanggaran hak cipta karya sinematografi yang terjadi pada platform Bstation. Fokus ini memberikan pendekatan yang lebih mendalam pada pertanggungjawaban keperdataan, khususnya dalam menilai keterlibatan platform sebagai penyedia layanan berbasis *user generated content* (UGC) dalam memfasilitasi terjadinya pelanggaran.

¹⁸ Alifia., B. M., *et. al.* (2022). Perlindungan Hukum Pemilik Hak Cipta Terkait Pembajakan Karya Sinematografi Pada Platform Telegram. *Welfare State Jurnal Hukum*, 1(2).

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan perspektif tambahan dalam memahami dinamika pelanggaran hak cipta di lingkungan digital, khususnya yang melibatkan platform daring. Hasil kajian ini juga dapat menjadi bahan pertimbangan dalam pengembangan kebijakan maupun praktik pengelolaan platform oleh PSE, serta memperkaya pemahaman bagi pencipta mengenai aspek hukum yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta dan upaya penyelesaiannya.

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Jenis penelitian yang diterapkan dalam kajian ini adalah penelitian hukum normatif yang bersifat deskriptif-analitis. Fokus utama metodologi ini terletak pada telaah komparatif terhadap regulasi, asas hukum, dan pandangan para sarjana hukum terkait isu yang dikaji, demi menemukan jawaban otoritatif atas isu hukum yang menjadi objek pembahasan. Melalui penerapan penelitian hukum normatif, diharapkan dapat dihasilkan teori, argumentasi, maupun gagasan baru yang dapat dijadikan dasar atau rekomendasi dalam penyelesaian permasalahan hukum secara tepat dan praktis.¹⁹ Berdasarkan penelitian yang diangkat oleh penulis, penulis berharap mengetahui bagaimana bentuk pelanggaran dan perlindungan hukum terhadap karya film.

¹⁹ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, edisi Revisi cet. ke-12, (Jakarta: Kencana Prenada Media Grup, 2016), hlm. 63.

1.6.2 Metode Pendekatan Penelitian

Penelitian hukum mengenal klasifikasi lima jenis pendekatan sebagai alat analisis masalah. Cakupan metodologis ini meliputi pendekatan konseptual untuk menelaah pandangan ahli, pendekatan perbandingan antar-sistem hukum, pendekatan historis guna memahami latar belakang regulasi, pendekatan kasus untuk mempelajari preseden hukum, serta pendekatan perundang-undangan dengan mengkaji norma hukum positif.²⁰ Dari lima pendekatan tersebut, penulis menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).

Melalui pendekatan perundang-undangan, penulis melakukan sinkronisasi/mengkaji terhadap norma-norma hukum tertulis yang berkaitan langsung dengan pokok permasalahan. Di sisi lain, pendekatan konseptual diterapkan guna mengeksplorasi doktrin serta paradigma ilmu hukum yang menjadi fondasi dalam membangun argumen hukum yang padu.²¹ Pendekatan ini membantu penulis memahami konsep-konsep dasar serta prinsip-prinsip hukum yang relevan sebagai landasan teoritis dalam menganalisis permasalahan yang dikaji.

²⁰ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2014), hlm 133.

²¹ *Ibid*, hlm 135.

1.6.3 Bahan Hukum

Bahan hukum atau referensi yang digunakan oleh penulis didapat dari studi Pustaka sebagai data utama, dalam data tersebut berupa sumber hukum utama, rujukan hukum tambahan, dan studi pendukung diluar fokus hukum yang relevan.

a. Bahan Hukum Primer

Dalam penelitian ini, bahan hukum primer digunakan sebagai sumber data utama yang bersifat resmi. Cakupan bahan ini meliputi seluruh hierarki perundang-undangan, risalah pembentukan undang-undang, serta putusan pengadilan yang relevan, guna memberikan jawaban yuridis yang bersifat langsung dan valid terhadap isu hukum yang diangkat.²² Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini, diantaranya:

1. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata;
2. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
3. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran;
4. Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman;
5. Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa
6. Peraturan Pemerintah Nomor 71 Tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik;
7. Peraturan Mahkamah Agung Nomor 1 Tahun 2016 tentang Prosedur Mediasi di Pengadilan.

²² *Ibid*, hlm 181.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder meliputi berbagai publikasi yang membahas hukum namun tidak memiliki sifat otoritatif secara langsung. Cakupan bahan ini meliputi karya-karya doktrinal seperti buku hukum, artikel ilmiah, serta opini hukum (*legal opinion*) para ahli mengenai yurisprudensi.²³ Peran penting bahan hukum sekunder dalam studi ini adalah untuk menyediakan landasan teoritis, melakukan penjelasan norma, serta memberikan perspektif analitis tambahan guna memperdalam pemahaman terhadap bahan hukum primer.

c. Bahan Non-Hukum

Bahan nonhukum adalah sumber informasi yang berasal dari luar bidang ilmu hukum, namun tetap memiliki relevansi dengan topik penelitian. Sumber ini dapat berupa literatur umum, hasil penelitian, laporan, maupun jurnal dari disiplin ilmu lain yang mendukung analisis terhadap permasalahan hukum. Penggunaan bahan nonhukum bertujuan untuk memperluas wawasan dan memperkaya perspektif penulis, sehingga dapat memperoleh pemahaman yang lebih mendalam terhadap permasalahan yang dikaji.²⁴

²³ *Ibid*, hlm 181.

²⁴ Peter Mahmud Marzuki, *Op. Cit.*, hlm 183-184.

1.6.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui studi kepustakaan (*library research*). Metode ini diimplementasikan dengan melakukan penelusuran serta pengkajian mendalam terhadap berbagai literatur dan dokumen hukum yang memiliki relevansi substansial dengan problematika yang sedang dikaji. Dengan pendekatan ini, penulis berfokus pada pengumpulan, peninjauan, dan analisis undang-undang, teori hukum, serta publikasi ilmiah yang berkaitan dengan pelanggaran hukum terhadap hak cipta karya sinematografi.

1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Seluruh data yang diperoleh melalui penelusuran pustaka, baik yang bersifat otoritatif (primer), doktrinal (sekunder), dan non hukum diolah menggunakan metode analisis kualitatif. Teknik ini diterapkan melalui interpretasi tekstual dan kontekstual terhadap norma serta pendapat hukum secara terstruktur, sehingga diperoleh konklusi yang valid dan menyeluruh mengenai isu perlindungan hak cipta dalam penelitian ini.

1.6.6 Sistematika Penulisan

Adapun untuk kejelasan dan gambaran tentang penelitian dengan judul “Tinjauan Yuridis Atas Pelanggaran Hak Cipta Karya Sinematografi Yang Terjadi Pada Platform Bstation (Bilibili.tv)” ini, penulis melihat perlu untuk mengemukakan sistematikanya, yaitu:

Bab Pertama, Pada bab ini membahas terkait latar belakang pemilihan penelitian, metode penelitian serta tinjauan umum yang nanti berkaitan dengan pembahasan. Pada bab ini terdapat 7 sub bab yakni latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan keaslian penelitian, Sub bab ke-enam terdapat metode penelitian yang berisikan cara pengumpulan data dan analisis data serta sub bab ke-tujuh berisikan tinjauan pustaka.

BAB Kedua, Pada bab ini akan memaparkan jawaban atas rumusan masalah pertama mengenai bentuk pelanggaran hak cipta terhadap karya sinematografi yang terjadi pada platform Bstation. Bab ini terdiri atas dua subbab, sub bab pertama memuat pengaturan hukum mengenai hak cipta karya sinematografi. Pada sub bab kedua berisikan bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta atas karya sinematografi yang terjadi pada platform Bstation.

BAB Ketiga, Pada bab ini penulis akan membahas jawaban atas rumusan masalah kedua, yaitu mengenai upaya hukum keperdataan yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta dalam menghadapi pelanggaran hak cipta karya sinematografi. Pada bab ini terdapat 2 sub bab, sub bab pertama membahas mekanisme gugatan ganti kerugian sebagai upaya keperdataan atas pelanggaran hak cipta karya sinematografi. Pada sub bab kedua, membahas upaya non-litigasi atau mekanisme diluar pengadilan seperti mediasi, somasi, dan negosiasi dengan platform terkait.

BAB Keempat, Bab terakhir yang disebut bab penutup, disini terdapat dua sub bab yakni sub bab Kesimpulan yang merupakan ringkasan akhir dari pembahasan yang sebelumnya telah penulis kaji, selanjutnya Saran sebagai sub bab kedua ini berisikan rekomendasi yang ditujukan kepada semua pihak terkait agar permasalahan serupa dapat dicegah di masa yang akan datang.

1.7 Tinjauan Pustaka

1.7.1 Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta

1.7.1.1 Definisi Hak Cipta

Hak cipta memberikan perlindungan hukum terhadap hasil olah pikir intelektual dalam ranah ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang telah dimasukkan dalam bentuk nyata serta permanen. Secara yuridis, hak cipta diklasifikasikan sebagai hak eksklusif yang timbul secara otomatis bagi pencipta maupun pihak yang menerima pengalihan hak secara sah, yang pelaksanaannya tunduk pada batasan-batasan yuridis guna memberikan wewenang untuk mengumumkan, memperbanyak, atau memberikan izin penggunaan karya tersebut kepada pihak lain.²⁵

Hak cipta dapat dimaknai sebagai hak untuk melakukan penggandaan atau perbanyakan terhadap suatu karya cipta. Akan tetapi, tidak diketahui secara pasti siapa pihak yang

²⁵ Mujiyono Feriyanto, *Memahami dan Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual*, (Yogyakarta: Sentra KI Universitas Negeri Yogyakarta, 2017), hlm 6.

pertama kali menggunakan istilah *copyright*. Menurut Stanley Rubenstein dalam buku karya Muhammad Djumhana, Konsep perlindungan hukum bagi penerbit terhadap penggandaan buku tanpa izin oleh pihak ketiga yang tidak memegang hak penerbitan pertama kali dijelaskan melalui istilah “hak cipta”, yang pertama kali tercatat di Inggris sekitar tahun 1740.²⁶

Hak cipta melindungi berbagai karya kreatif yang diciptakan oleh penulis, seniman, musisi, penulis naskah drama, pematung, programmer komputer, dan pihak lainnya. Perlindungan ini diperlukan untuk mencegah karya para seniman diterbitkan atau direproduksi tanpa izin. Menurut John Locke, setiap orang berhak atas hasil kerja dan usahanya sendiri karena setiap ide atau pemikiran kreatif yang digunakan dalam menciptakan sesuatu merupakan bagian dari hak pribadi orang tersebut.²⁷

1.7.1.2 Perkembangan Hak Cipta di Indonesia

Keberadaan hukum hak cipta di tanah air bermula dari pemberlakuan *Auteurswet* 1912 sebagai instrumen hukum utama yang diadopsi dari sistem hukum Belanda. Perkembangan ini mencapai titik balik penting ketika Indonesia akhirnya menetapkan kerangka hukum nasionalnya sendiri di bidang hak cipta melalui pemberlakuan UU Nomor 6 Tahun

²⁶ Yulia, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, (Aceh: CV. Sefa Bumi Persada, 2021), hlm 24.

²⁷ *Ibid*, hlm 25.

1982. Undang-undang ini menjadi tonggak awal perlindungan karya cipta nasional, meskipun perlindungannya masih dianggap terbatas, baik dari segi jangka waktu maupun cakupan jenis karya. Revisi tahun 1987 memperkokoh sistem perlindungan hak cipta di Indonesia dengan memperpanjang masa berlaku hak ekonomi hingga 5 dekade setelah pencipta wafat. Pergantian ini juga memperlebar cakupan objek ciptaan dengan menginklusi karya rekaman dan video ke dalam kerangka hukum positif.²⁸

Perubahan Undang-Undang Hak Cipta pada tahun 1987 dilakukan sebagai bentuk sinkronisasi terhadap keikutsertaan Indonesia dalam WTO, yang kemudian disempurnakan melalui UU Nomor 19 Tahun 2002 demi memenuhi standar Perjanjian TRIPs, hingga akhirnya mengalami pembaruan menyeluruh melalui UU Nomor 28 Tahun 2014. Melalui undang-undang terbaru ini, aturan hukum di Indonesia secara bertahap mulai melindungi karya berbasis digital serta media daring, sekaligus memperjelas kontras antara hak cipta dan hak terkait agar tidak lagi terjadi kebingungan dalam penerapannya. Undang-Undang Hak Cipta juga memperkenalkan mekanisme penyelesaian sengketa melalui pengadilan niaga dan arbitrase, serta menambahkan pengaturan mengenai manajemen informasi elektronik dan kontrol teknologi, menandai komitmen Indonesia

²⁸ *Ibid*, hlm 22.

dalam memperkuat sistem perlindungan hak cipta di era modern.

1.7.1.3 Jenis-Jenis Hak Cipta

Perlindungan hak cipta diberikan oleh negara kepada setiap karya intelektual dengan masa berlaku yang beragam di Indonesia. Berdasarkan kerangka hukum positif, pengaturan mengenai jangka waktu perlindungan ini diatur secara eksplisit dalam Pasal 57 hingga Pasal 60 Undang-Undang Hak Cipta Tahun 2014, berikut jenis-jenis hak cipta beserta durasi perlindungannya:

- a. Hak cipta tersebut bersifat seumur hidup bagi Pencipta dan berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah kematiannya. Perlindungan ini mencakup beragam bentuk ciptaan, seperti karya tulis maupun lisan, materi pendidikan, komposisi musik, drama dan tarian, seni rupa dalam berbagai manifestasi, arsitektur, peta, serta batik atau motif serupa lainnya.
- b. Perlindungan hak cipta ini berlaku selama 50 (lima puluh) tahun dihitung sejak pengumuman pertama karya, meliputi karya sinematografi, potret, fotografi, permainan video, program komputer, desain tipografi, berbagai adaptasi atau transformasi seperti terjemahan dan modifikasi (termasuk dari ekspresi budaya tradisional), serta kompilasi

data/ciptaan atau kompilasi ekspresi budaya tradisional yang bersifat orisinal.

- c. Karya seni terapan diberikan dalam jangka waktu 25 (dua puluh lima) tahun, yang masa berlakunya dihitung sejak saat pertama kali karya tersebut diumumkan.
- d. Hak cipta terhadap ekspresi budaya tradisional yang dipegang oleh negara memiliki masa berlaku yang tidak terbatas.

1.7.2 Tinjauan Umum Tentang Pelanggaran Hak Cipta

1.7.2.1 Pengertian Pelanggaran Hak Cipta

Pelanggaran hak cipta terjadi apabila hak eksklusif seorang pencipta atas karyanya dicerai melalui praktik pembajakan. Tindakan ini terjadi dalam bentuk penggandaan, komersialisasi, distribusi, hingga penayangan karya di hadapan publik tanpa adanya lisensi dari pencipta atau pemegang hak sah. Penggunaan kembali suatu ciptaan tanpa izin otoritatif merupakan bentuk pelanggaran terhadap hak-hak yang dilindungi secara hukum, yang meliputi otoritas untuk mereproduksi, menyebarluaskan, mempertunjukkan, serta mengalihwujudkan karya asli tersebut.²⁹

Regulasi hak cipta mengakomodasi sejumlah aktivitas yang tidak dikategorikan sebagai pelanggaran, asalkan

²⁹ Nindya., C. K., Budi., A. R., (2022). Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Atas Penggunaan Hak Cipta Warkop DKI. *Journal of Intellectual Property*, 5(2), hlm 157.

dilakukan dalam penggunaan yang wajar dan bertujuan spesifik. Sepanjang sumber aslinya dicantumkan secara akurat, pemanfaatan atau reproduksi karya diperkenankan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, kritik, ulasan, serta kegiatan presentasi. Namun, guna menghindari delik pelanggaran hak cipta, setiap pemanfaatan karya yang bersifat komersial atau berorientasi pada keuntungan materiil wajib memperoleh izin tertulis terlebih dahulu dari pemegang hak sah.³⁰

Pendapat lain, pelanggaran hak cipta pada ranah ilmu pengetahuan, sastra, dan seni, pada hakikatnya merupakan sebuah delik pidana yang kedudukan hukumnya setara dengan perampasan atau pelanggaran terhadap hak milik pribadi seseorang. Selain melanggar hak-hak hukum para pencipta, pelanggaran hak cipta berdampak merugikan bagi sistem sosial, ekonomi, dan hukum Indonesia karena dapat menghambat pertumbuhan industri kreatif serta mengurangi penghargaan terhadap hasil karya intelektual negara ini. Oleh karena itu, Undang-Undang Hak Cipta disahkan dengan tujuan memberikan perlindungan hukum yang memadai kepada para pencipta sekaligus mendorong semangat dan minat dalam

³⁰ *Ibid*, hlm 158.

menghasilkan karya-karya baru di berbagai bidang guna memajukan negara.³¹

1.7.2.2 Bentuk-Bentuk Pelanggaran Hak Cipta

Eksploitasi karya tanpa persetujuan pencipta melalui tindakan penyalinan atau pendistribusian merupakan bentuk nyata pelanggaran hak cipta yang menyalahi aturan perundang-undangan. Ketentuan hukum melarang penguasaan karya oleh pihak yang tidak memiliki kapasitas hukum (hak) atas ciptaan tersebut, yang dilandasi oleh tiga alasan pokok sebagai berikut:³²

- a. Tindakan penggandaan ilegal, seperti penggandaan dokumen secara sebagian maupun menyeluruh untuk tujuan komersial, berpotensi mendistorsi hak ekonomi kreator. Aktivitas memperjualbelikan salinan tanpa izin ini secara langsung menurunkan nilai komersial karya dan mengakibatkan kerugian finansial bagi pemegang hak sah.
- b. Tindakan tersebut berisiko merugikan kepentingan negara, khususnya apabila karya yang disebarluaskan mengandung materi yang kontradiktif dengan regulasi pemerintah di bidang pertahanan dan keamanan.
- c. Tindakan yang dapat melanggar ketertiban umum dan norma kesusilaan, seperti praktik perbanyakan serta

³¹ Anis Mashdurohatun, (2012). Problematika Perlindungan Hak Cipta Di Indonesia. *Jurnal Yustisia*, 1(1), hlm 72.

³² Akkmad Munawar, Taufik Effendy, (2016). Upaya Penegakan Hukum Pelanggaran Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Al Adl Jurnal Hukum*, 8(2), hlm 136.

diperjualbelikannya konten audiovisual dalam format cakram padat (VCD) yang isinya tidak selaras dengan nilai-nilai moralitas dan tatanan etika yang berlaku.

Bentuk pelanggaran lainnya adalah plagiarisme, yang dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta melalui tindakan penjiplakan atau pengambilan karya rekaman milik pihak lain tanpa memberikan izin yang sah. Tindakan ini biasanya dilakukan dengan menggandakan seluruh isi video secara utuh dan mengunggahnya kembali ke suatu platform tanpa izin dari pembuat konten asli. Praktik pelanggaran ini umumnya diwujudkan melalui tindakan duplikasi atau meniru suatu ciptaan secara utuh tanpa disertai pengakuan formal terhadap hak moral pencipta yang bersangkutan. Bentuk pelanggaran ini umumnya dikenal dengan istilah *re-upload* konten, di mana video hasil unggahan ulang tersebut tidak mencantumkan tanda kepemilikan atau *watermark* dari pembuat aslinya, sehingga menimbulkan kesan seolah-olah karya tersebut merupakan hasil ciptaan sendiri.³³

Tindakan mengunggah ulang (*re-upload*) suatu karya tanpa adanya persetujuan atau izin tertulis dari pencipta aslinya dikualifikasikan sebagai bentuk pelanggaran hak cipta yang bersifat fundamental serta bertentangan dengan prinsip etika

³³ Pandito., M. H. T., Diana., T. C., (2024). Analisis Bentuk Pelanggaran dan Upaya Penegakan Hak Orisinalitas Video Content Creator di Era Digital. *Jurnal Ilmu pertahanan, Politik dan Hukum Indonesia*, 1(1), hlm 238.

intelektual. Praktik tersebut tidak hanya mencederai hak eksklusif pencipta dalam mengendalikan eksploitasi dan distribusi karyanya, tetapi juga berimplikasi pada timbulnya kerugian materiil maupun reputasi bagi pencipta yang bersangkutan. Setiap pencipta diberikan kedudukan hukum untuk memegang kendali penuh atas aspek moral dan ekonomi guna menentukan bagaimana karya ciptanya dimanfaatkan. Oleh sebab itu, pengungkahan ulang tanpa izin dapat dikategorikan sebagai tindakan eksploitasi terhadap karya orang lain yang berimplikasi pada menurunnya nilai komersial serta mengabaikan penghargaan terhadap orisinalitas dan kreativitas pencipta.³⁴

1.7.3 Tinjauan Umum Tentang Karya Sinematografi

1.7.3.1 Definisi Karya Sinematografi

Sinematografi didefinisikan sebagai disiplin ilmu sekaligus seni dalam menangkap citra bergerak melalui perekaman cahaya atau radiasi elektromagnetik. Manifestasi teknisnya dapat dilakukan secara elektronik menggunakan sensor gambar maupun melalui proses kimiawi pada medium peka cahaya seperti seluloid. Secara etimologis, istilah ini berakar dari bahasa Yunani, yakni *kinema* yang bermakna 'gerakan' dan *graphein* yang berarti 'menulis' atau 'merekam', sehingga secara harfiah dimaknai sebagai rekaman gerak.

³⁴ *Ibid*, hlm 239.

Meskipun awalnya merujuk pada keseluruhan proses produksi film, terminologi ini kini lebih spesifik mengacu pada aspek fotografi film.³⁵

Sinematografi dapat diartikan sebagai seni dan keterampilan dalam pembuatan film dengan menyampaikan cerita melalui visual. Dalam artian lebih spesifik, sinematografi adalah ilmu sekaligus seni untuk merekam cahaya, baik melalui sensor gambar secara elektronik maupun melalui proses kimia pada media film. Proses ini menghasilkan gambar-gambar yang terlihat di layar, berupa rangkaian pengambilan gambar yang tersusun membentuk alur cerita yang utuh. Dalam sinematografi, setiap bidikan dirancang dengan cermat, memperhatikan komposisi serta penempatan elemen dalam bingkai agar mampu mengarahkan fokus perhatian penonton.³⁶

1.7.3.2 Perkembangan Karya Sinematografi di Indonesia

Industri perfilman Indonesia memiliki sejarah panjang dalam perkembangan karya sinematografi nasional. Keberadaan bioskop di tanah air telah dimulai sejak awal 1900-an pada masa rezim Hindia Belanda, ketika penayangannya masih terbatas bagi kalangan Eropa di kota-kota besar sebagai bentuk hiburan dan nostalgia terhadap negeri asal. Kebiasaan menonton film kemudian diikuti oleh kalangan pribumi berstatus sosial tinggi,

³⁵ Spencer, D. A., *The Focal Dictionary of Photography Technologies*, hlm 454.

³⁶ Alsendo Anjaya, Deli. (2020). Studi Perbedaan Komposisi Pada Sinematografi Dan Efek Yang Dihasilkan. *In Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology*, 1(1), hlm 604.

sehingga menumbuhkan budaya menonton dan menandai awal pertumbuhan industri film di Indonesia.³⁷

Inisiatif awal pembuatan film di Indonesia dimulai pada tahun 1927 di Bandung oleh dua warga Eropa, F. Carli dan G. Kruger, yang memproduksi film *Eulis Atjih* dan *Lutung Kasarung*, disusul *Bung Amat Tangkap Kodok* pada tahun berikutnya. Film-film tersebut terinspirasi dari kehidupan masyarakat Indonesia. Setelah itu, perkembangan perfilman banyak dikelola oleh masyarakat Tionghoa yang telah berpengalaman dalam impor dan produksi film, serta memiliki kendali atas sebagian besar gedung bioskop di Indonesia. Kondisi ini turut memengaruhi arah pertumbuhan sinematografi Indonesia, baik dari sisi teknis, alur cerita, organisasi produksi, maupun distribusi film.³⁸

Seiring dengan perkembangan signifikan sektor sinematografi Indonesia, perlindungan hak kekayaan intelektual menjadi pilar utama dalam menjaga ekosistem kreatif dari eksploitasi ilegal. Hal ini sejalan dengan mandat undang-undang yang memberikan jaminan perlindungan yuridis kepada para pencipta atas hasil karya intelektualnya. Definisi mengenai subjek hukum ini secara eksplisit dijabarkan dalam Pasal 1 ayat (4), yang menyatakan bahwa status pemegang hak cipta melekat

³⁷ Iriani Dewi Wanti, *Sejarah Industri Perfilman di Sumatra Utara*, (Banda Aceh: BKSNT Banda Aceh, 2011), hlm 3.

³⁸ *Ibid*, hlm 13.

pada pencipta maupun subjek hukum lain yang menerima pelimpahan hak tersebut berdasarkan instrumen pengalihan yang diakui menurut hukum. Namun, kemajuan teknologi dan dorongan untuk meraih keuntungan finansial membuat praktik pelanggaran hak cipta di bidang sinematografi semakin marak terjadi.

1.7.3.3 Unsur-Unsur Karya Sinematografi

Sinematografi memiliki landasan bahasa dari gabungan kata *kinema* (gerak) dan *graphoo* (menulis), yang mengonstruksikan pengertian sebagai suatu aktivitas artistik dalam mengekspresikan gagasan atau 'tulisan' visual menggunakan rangkaian citra bergerak. Gambar-gambar hasil perekaman kemudian disusun menjadi rangkaian visual yang membentuk narasi sesuai ide atau konsep tertentu. Dalam upaya menciptakan narasi visual yang utuh, penerapan aspek-aspek teknis sinematografi menjadi krusial. Merujuk pada pemikiran Joseph V. Mascelli, A.S.C., prinsip-prinsip utama seperti *camera angle*, *type of shot*, dan *composition* merupakan instrumen penting yang mengarahkan proses kreatif dalam mewujudkan atmosfer sinematik yang efektif.³⁹ Berikut penjelasan mengenai unsur-unsur dalam sinematografi:⁴⁰

³⁹ Rika., P. S., Assyari Abdullah (2020). Analisis Isi Penerapan Teknik Sinematografi Video Klip Monokrom. *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi*, 1(6), hlm 419.

⁴⁰ *Ibid*, hlm 420.

a. *Camera Angle*

Merupakan teknik penempatan lensa kamera pada sudut pandang tertentu yang dipilih dengan tujuan khusus untuk menciptakan kesan kedalaman atau dimensi pada gambar, menentukan perspektif penonton terhadap suatu adegan, serta menciptakan efek atau kesan psikologis tertentu dalam hasil pengambilan gambar.

b. *Type Shot*

Pengambilan gambar berdasarkan ukuran atau sudut pandang objek berperan penting dalam memperkuat komunikasi visual dalam penyampaian cerita. Variasi tipe *shot* memungkinkan sineas (orang yang bekerja di dunia film) menonjolkan elemen-elemen yang memiliki nilai naratif signifikan. Dengan adanya *type shoot* detail informasi dapat disampaikan secara lebih tepat, efektif, dan sesuai dengan tujuan penceritaan.

c. *Composition*

Komposisi adalah proses penataan unsur-unsur visual dalam bingkai bertujuan untuk menghasilkan kesatuan yang harmonis dan estetis. Penentuan elemen yang ditampilkan disebut *framing*, yang dilakukan melalui viewfinder kamera. Prinsip komposisi diterapkan untuk menghasilkan visual yang menarik dan mampu mempertahankan fokus audiens.

1.7.3.4 Jenis-Jenis Karya Sinematografi

Sinematografi sebagai suatu bidang seni dan teknik visual, tidak hanya berperan dalam merekam dan menata gambar bergerak, tetapi juga menghasilkan beragam bentuk karya yang memiliki karakter, tujuan, dan nilai artistik tersendiri. Seiring perkembangan teknologi serta kebutuhan komunikasi visual, karya sinematografi kini terpampang dalam berbagai media dan genre, baik sebagai film cerita, film dokumenter, film berita, hingga karya audiovisual eksperimental. Keanekaragaman ini memperlihatkan bahwa sinematografi telah melampaui batas medium film tradisional dan menjadi bagian penting dari perkembangan industri kreatif serta media komunikasi modern. Dari perkembangan tersebut muncul jenis-jenis karya sinematografi diantaranya:

a. Film

Berdasarkan perspektif hukum yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009, film didefinisikan sebagai bentuk karya cipta di ranah seni dan kebudayaan yang mengemban peran strategis sebagai sarana penyampaian pesan audio-visual kepada masyarakat luas. Film diproduksi dengan prinsip dan teknik sinematografi serta dapat direkam pada berbagai media, baik melalui proses kimiawi maupun elektronik, dengan suara atau tanpa suara. Karya ini dapat

ditayangkan melalui perangkat mekanik, elektronik, atau metode proyeksi lainnya.

Eksistensi berbagai genre film, seperti petualangan, fiksi ilmiah, dan drama, memberikan kontribusi signifikan terhadap kondisi karya sinematografi yang mampu menjangkau segmentasi penonton yang beragam. Masing-masing genre memiliki ciri khas tematik, gaya penceritaan, dan elemen dramatik yang membedakan satu sama lain sekaligus menjadi daya tarik tersendiri bagi penikmat film.⁴¹ Semua genre tersebut diwujudkan dari karya sinematografi, yaitu hasil pengolahan teknik visual yang mengatur komposisi gambar, pencahayaan, sudut pengambilan, serta editing untuk membangun atmosfer, emosi, dan pesan cerita yang sesuai dengan karakter genre yang diangkat.

b. Music Video

Pada awal kemunculannya, video musik dan video klip sebenarnya memiliki perbedaan makna. Video musik dibuat berdasarkan alur cerita yang menyesuaikan irama serta tema lagu, sehingga elemen visualnya merupakan hasil interpretasi dari musik itu sendiri. Sementara itu, video klip lebih menitikberatkan pada penggabungan berbagai potongan gambar yang dirangkai menjadi sebuah

⁴¹ Himawan Pratista, *Memahami Film*, (Yogyakarta: Homerian Pustaka, 2017), hlm 15-19.

cerita sepanjang lagu diputar. Di Indonesia sendiri, istilah video klip kini lebih sering digunakan untuk menyebut video musik.⁴²

Video klip merupakan bentuk visualisasi dari sebuah lagu yang berfungsi untuk memperkuat penyampaian pesan, makna, dan emosi yang ingin disampaikan oleh musisi kepada penonton. Dahulu, video klip ditayangkan melalui program musik di televisi sebagai hiburan non-drama yang populer. Seiring perkembangan teknologi dan media digital, video klip kini lebih banyak diakses melalui platform daring seperti YouTube yang memudahkan masyarakat menikmati karya musik secara lebih luas.⁴³

c. Siaran Televisi (Iklan TV, Televisi Non-Drama)

Siaran televisi adalah bentuk media massa dengan sifat audio visual yang menghadirkan beragam konten seperti hiburan, informasi, musik, film, dan acara langsung, serta diselenggarakan melalui saluran pemancaran yang diatur secara ketat oleh pemerintah melalui Komisi Penyiaran Indonesia.⁴⁴

⁴² Heru Effendy. *Mari membuat film: Panduan untuk menjadi produser*. Panduan, 2002, hlm 14.

⁴³ Naratama Rukmananda. "*Menjadi sutradara televisi*". Jakarta: Grasindo (2014), hlm 193.

⁴⁴ Aceng Abdullah, Lilis Pustpitasari. (2018). Media Televisi di Era Internet. *ProTVF*, 2(1), hlm 102.

1.7.4 Tinjauan Umum Tentang Platform *Streaming*

1.7.4.1 Definisi Platform *Streaming*

Secara terminologis, platform dapat diartikan berbeda-beda bergantung pada konteks penggunaannya. Secara umum, platform dipahami sebagai suatu sistem atau wadah yang menyediakan ruang bagi individu maupun organisasi untuk berinteraksi, bertukar informasi, serta mengoperasikan berbagai aplikasi di dalamnya.⁴⁵ *Streaming* didefinisikan sebagai terminologi teknologi yang merujuk pada mekanisme transmisi data audio maupun video dalam format terkompresi secara terus-menerus melalui infrastruktur jaringan internet. Data tersebut dapat diakses dan diputar secara langsung (*real-time*) melalui berbagai platform yang menyediakan layanan *streaming*.⁴⁶

Layanan digital yang dikenal sebagai platform *streaming* memungkinkan pengguna untuk menonton dan mengakses berbagai konten video melalui internet tanpa perlu mengunduhnya terlebih dahulu. Kehadiran platform-platform digital tersebut memberikan fleksibilitas bagi konsumen dalam mengakses konten tanpa batasan waktu dan ruang, yang pada gilirannya memicu transformasi pola konsumsi media dari

⁴⁵ Radnet. *Pengertian Platform*. Digital.id. (2023). Diakses Pada 12 November 2025, dari <https://radnet-digital.id/pengertian-platform/>

⁴⁶ Satu.xl.co.id. *Apakah yang Dimaksud dengan Streaming? Pengertian dan Jenis-jenisnya*. (2024). Diakses pada 12 November 2025, dari <https://satu.xl.co.id/berita-dan-artikel/apakah-yang-dimaksud-dengan-streaming>

medium televisi konvensional menuju ekosistem media digital.⁴⁷

1.7.4.2 Jenis-Jenis Platform *Streaming*

Seiring dengan kemajuan layanan *streaming*, layanan tersebut kemudian berkembang ke berbagai bentuk lain seperti *video on-demand*, *live streaming*, dan *streaming music*, yang masing-masing menawarkan karakteristik dan fungsi berbeda sesuai kebutuhan pengguna. Fungsi dari ketiga layanan tersebut diantaranya:

a. *Streaming Video On-Demand*

Secara teknis, *Video On-Demand* (VOD) didefinisikan sebagai platform penyedia konten yang memungkinkan audiens untuk mengonsumsi materi audiovisual secara *on-demand*, sehingga proses transmisi data dapat diakses kapan saja selaras dengan preferensi pengguna. Konten tersebut dapat berupa film, acara televisi, tayangan olahraga, konser, maupun video yang dihasilkan oleh pengguna itu sendiri.⁴⁸ Sebagai contoh aplikasi yang bergerak di bidang VOD diantaranya, *Netflix*, *Disney +*, *HBO Max*, *Prime Video*

⁴⁷ Agelia Rahmasari. (2025). Pengaruh Pemilihan Platform Streaming OTT (Over The Top) Ilegal dan Legal terhadap Keputusan Menonton Drama Korea Dengan Variasi Konten Sebagai Variabel Moderasi (Studi Pada Gen Z Kota Malang). *Stie Malangkucecwara*, hlm 9.

⁴⁸ Milladina., K. Y., (2024). Urgensi Pengaturan terhadap Siaran Video On Demand (VOD) Guna Kepastian Hukum (Studi Perbandingan Indonesia dan Singapura). *Universitas Sebelas Maret*, hlm 26.

b. *Live Streaming*

Live streaming didefinisikan sebagai bentuk teknologi penyiaran digital yang memanfaatkan infrastruktur jaringan internet untuk menampilkan video secara *real-time* sesuai dengan waktu terjadinya peristiwa. Melalui sistem ini, tayangan dapat disebarluaskan secara simultan kepada banyak penonton (*viewers*) melalui jaringan komunikasi data.⁴⁹ Contoh aplikasi yang melakukan *streaming* diantaranya, *Youtube*, *Video*, *Tiktok Live*, dan *beIN Sport*.

c. *Streaming Music*

Streaming music adalah layanan digital yang memungkinkan pengguna mendengarkan berbagai jenis musik secara daring dengan menghubungkan perangkatnya ke internet. Kemajuan teknologi informasi telah mentransformasi cara publik menikmati karya musik, dari pemutaran konvensional menjadi akses secara online melalui perangkat digital.⁵⁰ Aplikasi *streaming* yang digunakan diantaranya, *Spotify*, *Apple Music*, dan *Youtube Music*.

⁴⁹ Siti., R. L., (2021). Pengaruh Live Streaming, Brand Awardness, Desain Web dan Brand Image Terhadap Keputusan Pembelian Pada E-Commerce Shopee Di Jakarta. *Sekolah Tinggi Ilmu Ekonomi Wiyatamandala*. hlm 16.

⁵⁰ Anggi Novalga Suryanto. (2024). Analisis kebijakan dan isu-isu hukum yang berkaitan dengan streaming musik dan platform digital. *Jurnal Ilmiah Ilmu Perfilman dan Pertelevision*, 3(1), hlm 3.