

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi berkembang semakin pesat pada era digital saat ini memberi perubahan yang cukup berdampak dalam beberapa aspek kehidupan seperti aspek industri kreatif serta aspek ekonomi.¹ Aspek tersebut memiliki keterkaitan yang kuat pada masa sekarang, diantaranya adalah dengan munculnya platform digital yang memberikan kemudahan bagi setiap orang untuk menyebarluaskan serta mendistribusikan konten kepada khalayak luas. Berbagai kalangan individu berusaha untuk berlomba lomba membuat konten yang menarik, dalam hal ini setiap individu akan diberikan kebebasan dalam membuat berbagai jenis konten sesuai minat dan *passion* yang mereka miliki yang nantinya akan dikenal sebagai konten kreator.

Konten yang dihasilkan oleh setiap konten kreator inilah yang nantinya akan memiliki nilai ekonomi. Perkembangan teknologi dan media sosial membuat berbagai karya seperti foto, musik, hingga video dapat diperjualbelikan dengan mudah, kondisi ini memberikan inspirasi terhadap banyak orang untuk menjadi konten kreator. Konten kreator menjadi salah satu sumber mata pencaharian yang paling diminati oleh para kalangan pada masa kini. Masyarakat menganggap bahwa hal tersebut merupakan salah satu cara paling cepat, mudah dan menarik untuk memperoleh penghasilan hanya bermodalkan

¹ Wandu, A., Adnan, & Gufran. (2025). *Pelindungan Hukum Terhadap Hak Cipta di Era Digital Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014*. Jurnal Hukum Lex Generalis, 6(4), Hlm. 2

smartphone dan internet serta platform digital seperti youtube, tiktok, juga X. Karya yang pada awalnya hanya menjadi bentuk ekspresi diri kini berubah menjadi aset bernilai tinggi yang dapat menghasilkan keuntungan secara finansial.

Setiap konten kreator memiliki ciri khas serta kreativitasnya masing-masing dalam menciptakan suatu karya. Karakter dan gaya penyampaian yang berbeda inilah yang menjadikan setiap konten memiliki nilai orisinalitas serta daya tarik tersendiri oleh karena itu karya seseorang tidak bisa sembarangan digunakan, disalin, atau diperjualbelikan tanpa izin, karena di dalam karya tersebut terdapat unsur kepribadian dan hak moral penciptanya. Bagi seorang konten kreator, karya bukan hanya sekedar hasil kreativitas, tetapi juga sebagai identitas dan sumber penghidupan yang patut dihormati serta dilindungi oleh hukum dengan menghadirkan adanya Hak Cipta yang merupakan bagian dari Hak Kekayaan Intelektual (HKI). HKI lahir dari hasil olah pikir manusia dalam menciptakan karya pada aspek seni, sastra, teknologi, serta ilmu pengetahuan. Karya tersebut dituangkan dalam berbagai bentuk dan dapat dimanfaatkan oleh masyarakat, berguna bagi kehidupan, serta mempunyai nilai ekonomi. Pengaturan mengenai perlindungan HKI di Indonesia telah ditegaskan melalui berbagai regulasi hukum, termasuk ketentuan yang mengatur tentang Hak Cipta.²

Hak cipta merupakan hak yang mengatur tentang karya intelektual dalam berbagai bidang seperti pengetahuan, seni atau sastra yang dituangkan dalam

² Alifia, N., S. & Arief, R., H. (2024). Tinjauan Hukum Komersialisasi Karya Cipta Hasil Artificial Intelligence (AI) Image Generator di Indonesia. *Jurnal Studi Hukum Modern*. 6(3). Hlm 16.

bentuk yang khas dalam ide, prosedur, konsep, yang dituangkan dalam bentuk tetap.³ Suatu karya dianggap telah memiliki perlindungan hukum apabila karya tersebut telah berbentuk ciptaan yang berwujud.⁴ Definisi hak cipta menurut peraturan asing yaitu *World Intellectual Property Organization* (WIPO) mengartikan Hak Cipta sebagai suatu konsep hukum yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta atas karya intelektual yang dihasilkannya dalam bidang sastra, seni, dan ilmu pengetahuan. Perlindungan tersebut mencakup berbagai jenis ciptaan, antara lain karya tulis, komposisi musik, karya seni rupa, patung, film, perangkat lunak komputer, basis data, peta, serta gambar atau desain teknis.⁵

Peraturan asing lainnya yaitu peraturan Amerika Serikat dalam *Title 17 of the United States Code* mengartikan Hak Cipta sebagai perlindungan yang diberikan terhadap karya orisinal yang telah diwujudkan dalam suatu media ekspresi yang bersifat nyata (*original works of authorship fixed in a tangible medium of expression*). Dengan demikian, hak cipta timbul secara otomatis tanpa memerlukan pendaftaran sejak suatu gagasan telah direalisasikan dalam bentuk yang dapat dilihat, didengar, dibaca, atau direkam. Perlindungan tersebut mencakup hak ekonomi yang memberikan kewenangan kepada pencipta untuk memperoleh manfaat komersial atas ciptaannya, serta hak moral yang menjamin pengakuan dan penghormatan terhadap identitas serta integritas karya yang diciptakannya. Perlindungan hukum terhadap hak cipta adalah suatu

³ Muhammad, C. R., Fitri, Y. D. S., & Bagus, F. W. (2023). Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual. Sumatera Utara : Universitas Medan Area Press. Hlm. 19

⁴ *Ibid.*, Hlm. 19

⁵ WIPO. (2016). *Understanding Copyright and Related Rights*. Switzerland. Hlm. 5

hal yang diperoleh secara otomatis saat karya tersebut telah berbentuk karya cipta yang nyata. Pada penerapannya justru akan lebih baik apabila dilakukan adanya pencatatan terhadap karya tersebut agar apabila terjadi penjiplakkan akan ada bukti secara formal.⁶

Hak cipta juga menjadi instrumen penting dalam perkembangan ekonomi kreatif sehingga diperlukan adanya pembaharuan terhadap undang-undang hak cipta. Undang-undang hak cipta diharapkan hadir sebagai pelengkap unsur-unsur yang diperlukan, pembaharuan terhadap undang-undang hak cipta juga memerlukan kontribusi dari sektor hak cipta serta pihak yang berkaitan dengan ekonomi kreatif.⁷ Pada penerapannya tidak semua pihak dapat menghargai hal tersebut. Sejalan dengan perkembangan era digital saat ini justru banyak terjadi penyalahgunaan konten milik kreator tanpa izin.

Salah satu platform yang menjadi sorotan dalam permasalahan tersebut adalah platform X yang menyediakan ruang bagi para konten kreator untuk berbagi karya mereka. Seiring dengan kemajuan ini tentunya memunculkan adanya tantangan baru berupa praktik jual beli video tanpa izin pada platform X yang diketahui sebagai bank konten. Secara ilegal konten yang telah diunggah oleh konten kreator lain kerap di unduh dan diperjual belikan kembali oleh pihak lain, biasanya tersedia dalam jumlah besar yang disatukan dalam aplikasi *Google Drive* hal ini guna mendapat keuntungan pribadi. Tindakan tersebut jelas merugikan kreator yang videonya dicuri tersebut dalam segi

⁶ Ramadhio, A. P. (2022). *Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) Sebagai Objek Waris Dalam Hukum Perdata*. Yogyakarta: Universitas Islam Indonesia. Hlm. 74.

⁷ *Ibid.*, Hlm. 75

moral serta ekonomi karena hak cipta yang terikat pada karya tersebut diabaikan serta melanggar peraturan yang tertulis dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 (selanjutnya disebut sebagai UUHC).

Penelitian ini akan menggunakan platform X sebagai bahan acuan, karena pada platform tersebut memiliki kebijakan yang cukup ketat terkait perlindungan hak cipta. Platform X relevan untuk mengkaji efektivitas penegakan hak cipta serta tantangan yang dihadapi dalam mengelola konten ilegal. Penyebab dari maraknya penjualan konten ilegal di platform X yang dengan jelas melanggar ketentuan (*terms & condition*) yang berlaku di platform aplikasi tersebut karena pada platform aplikasi tersebut sangat bergantung pada pelaporan dari pengguna untuk mengidentifikasi pelanggaran, sehingga apabila laporan minim atau tidak tepat sasaran, konten ilegal dapat tetap tersebar.

Proses penanganan laporan yang memerlukan verifikasi dan tindakan lebih lanjut memakan waktu, oleh karena itu peringatan atau penghapusan konten tidak selalu dilakukan secara cepat dan transparan terutama pada konten yang disebarkan secara privat. Penegakan hak cipta yang kurang optimal pada suatu platform atau aplikasi dapat menimbulkan resiko penyebaran konten bajakan atau konten ilegal lainnya yang akhirnya menurunkan kepercayaan pengguna serta merusak reputasi aplikasi. Berdasarkan uraian latar belakang tersebut penulis menguraikannya dalam judul **“PELINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA KONTEN KREATOR ATAS PRAKTIK JUAL BELI KONTEN VIDEO TANPA IZIN PADA PLATFORM X”**

1.2 Rumusan Masalah

1. Bagaimana mekanisme perlindungan hukum bagi konten kreator pemilik asli video tersebut?
2. Bagaimana bentuk pertanggungjawaban dari Platform aplikasi X dalam melindungi hak cipta konten kreator asli?

1.3 Tujuan Penelitian

1. Untuk menganalisis bagaimana mekanisme perlindungan hukum terhadap kreator pemilik asli terhadap video yang telah dicuri.
2. Untuk menganalisis bagaimana pertanggung jawaban platform X terhadap perlindungan hak cipta dari konten kreator asli.

1.4 Manfaat Penelitian

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan wawasan, literatur, dan pengetahuan di bidang hukum, khususnya mengenai perlindungan hak cipta di era digital dalam lingkup media sosial dan kreator konten, serta dapat menjadi bahan referensi bagi peneliti lainnya di masa depan yang membahas topik serupa.

1.4.2 Manfaat Praktis

1. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan ide, pengetahuan, dan wawasan akademis kepada mahasiswa fakultas hukum sebagai bahan literasi dan referensi, serta sebagai acuan berpikir dalam melakukan penelitian terkait perlindungan hak cipta konten digital.

2. Penelitian ini dibuat sebagai syarat untuk mencapai kelulusan jenjang pendidikan S-1 pada Fakultas Hukum, Program Studi Hukum, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur, Surabaya.

1.5 Keaslian Penelitian

Hasil penelitian terdahulu yang telah dikumpulkan oleh penulis yang memiliki topik yang relevan terhadap permasalahan yang diangkat adalah sebagai berikut :

No.	Judul	Rumusan Masalah (fokus penelitian)	Persamaan	Perbedaan
1.	Penggunaan Hak Cipta Milik Orang Lain dalam Video Pemasaran Produk Perspektif Hukum Ekonomi Syariah (Nayla Sofa, 2025) ⁸	1. Bagaimana Implikasi Hukum dari Penyalahgunaan Hak Cipta Dalam Pemasaran Produk di Shopee Affiliate Berdasarkan Undang – Undang No. 28 Tahun 2014? 2. Bagaimana perspektif hukum ekonomi syariah terhadap penyalahgunaan hak cipta	membahas penyalahgunaan hak cipta konten promosi	-Skripsi ini lebih berfokus terhadap bagaimana perspektif hukum ekonomi syariah menyoroti permasalahan tersebut, skripsi saya menitik beratkan pada perlindungan hukum dan pertanggungjawaban aplikasi -Skripsi ini berfokus pada platform E-Commerce shopee affiliate, pada skripsi saya berfokus pada platform sosial media X -Skripsi ini berfokus pada segi penggunaan ulang sedangkan skripsi milik penulis berfokus pada jual

⁸ Nayla Sofa, *Penggunaan Hak Cipta Milik Orang Lain dalam Video Pemasaran Produk Perspektif Hukum Ekonomi Syariah*, (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2025)

		dalam video pemasaran produk di shopee affiliate?		beli
2.	Pelindungan Hukum Bagi Kreator Konten Tiktok Terhadap Pencurian Karya Sinematografi untuk Kepentingan Komersial (Dafa Dwi Oktavian, 2025) ⁹	1. Bagaimana pelindungan hukum bagi kreator konten terhadap pencurian karya sinematografi? 2. Bagaimana mekanisme yang diterapkan tiktok untuk melindungi hak cipta kreator?	-mengandung unsur manfaat komersial -berfokus pada pelindungan hukum dan platform aplikasi	-Skripsi ini menggunakan objek Sinematografi sebagai objek utama penelitiannya, Skripsi penulis berfokus pada perjual belian suatu barang benda konten guna mendapat manfaat komersial -Pada skripsi ini objek dalam bentuk plagiasi atau repost suatu film tanpa izin, sedangkan pada skripsi penulis objeknya dijadikan objek perdagangan -Platform yang digunakan berbeda maka beda aturan, tanggung jawab, dan mekanisme pelindungan.
3.	Upaya Hukum Atas Klaim Hak Cipta Pengembalian Konten Video Promosi Untuk Keperluan Komersial Pada Media Sosial Instagram	1. Cara Mencegah Tindakan Pelanggaran Hak Cipta Pengambilan Konten Video Promosi Untuk	-mengandung unsur komersial -membahas upaya hukum	-Jurnal ini lebih menekankan pada upaya hukum antara kreator dan pelaku pelanggaran, sedangkan pada skripsi penulis melibatkan peran dari platform aplikasi itu sendiri

⁹ Dafa Dwi Oktavian, *Pelindungan Hukum Bagi Kreator Konten Tiktok Terhadap Pencurian Karya Sinematografi Untuk Kepentingan Komersial*, (Skripsi, UIN Syarif Hidayatullah Jakarta, 2025)

	(Nabila Raudhah, Abdul Rokhim, Sunardi, 2024) ¹⁰	Keperluan Komersial Pada Media Sosial Instagram 2. Upaya Hukum atas Pelanggaran Hak Cipta Pengambilan Konten Video Promosi untuk Keperluan Komersial pada Media		-berbeda subjek penelitian
--	---	--	--	----------------------------

Tabel 1.1
Penelitian terdahulu yang berkaitan dengan Pelindungan Hak Cipta Terhadap Dunia Digital

Sumber: Skripsi dan Jurnal Terdahulu, diolah sendiri

Berdasarkan pada penelitian terdahulu yang memiliki kesamaan karakteristik serta memiliki relevan terhadap keaslian penelitian ini didasari oleh perbedaan subjek dan juga metode penelitian. Karya ilmiah pada penelitian sebelumnya yang mendukung penulisan penelitian ini adalah skripsi karya Nayla Sofa berjudul *Penggunaan Hak Cipta Milik Orang Lain dalam Video Pemasaran Produk Perspektif Hukum Ekonomi Syariah* pada tahun 2025 yang menggunakan metode kualitatif dengan pendekatan yuridis empiris. Skripsi yang dibuat oleh Nayla Sofa memiliki perbedaan dengan penelitian penulis yaitu pada skripsi tersebut lebih berfokus terhadap pandangan secara

¹⁰ Nabila, R., Abdul, R., & Sunardi. (2024). Upaya Hukum Atas Klaim Hak Cipta Pengambilan Konten Video Promosi Untuk Keperluan Komersial Pada Media Sosial Instagram, *DINAMIKA*, 30(1).

hukum ekonomi syariah sedangkan pada penelitian penulis lebih menyoroti terhadap pertanggungjawaban secara hukum perdata.

Penelitian penulis memfokuskan penelitian pada perlindungan hukum dan pertanggung jawaban aplikasi. Skripsi tersebut berfokus pada platform *E-Commerce* shopee affiliate, sedangkan pada skripsi penulis berfokus pada platform sosial media X keduanya memiliki perbedaan dalam subjek yang menjadi pusat penelitian. Skripsi tersebut berfokus pada segi penggunaan ulang sedangkan skripsi milik penulis berfokus pada jual beli.

Skripsi Nayla Sofa dan penelitian penulis memiliki kesamaan berupa, keduanya berfokus pada permasalahan penyalahgunaan hak cipta konten promosi. Karya ilmiah lainnya yang mendukung keaslian penelitian penulis adalah skripsi dengan judul *Pelindungan Hukum Bagi Kreator Konten Tiktok Terhadap Pencurian Karya Sinematografi untuk Kepentingan Komersial* karya Dafa Dwi Oktavian pada tahun 2025 dengan menggunakan metode penelitian empiris. Persamaan dari kedua penelitian tersebut berfokus terhadap perlindungan hukum dan platform aplikasi serta membahas adanya unsur manfaat komersial di dalamnya.

Perbedaan antara skripsi karya Dafa dan penelitian penulis terletak pada objek penelitian. Skripsi tersebut menggunakan sinematografi sebagai objek utama terkait plagiasi, sedangkan penelitian penulis berfokus pada jual beli konten sebagai barang komersial. Pembandingan keaslian penelitian juga terlihat pada jurnal *Upaya Hukum Atas Klaim Hak Cipta Pengembalian Konten Video*

Promosi Untuk Keperluan Komersial Pada Media Sosial Instagram karya Nabila Raudhah, Abdul Rokhim, dan Sunardi pada tahun 2024.

Penelitian dalam jurnal tersebut menitik beratkan pada upaya hukum antara kreator dan pelaku pelanggaran, sementara penelitian penulis melibatkan langsung peran platform media sosial. Ketiganya memiliki relevansi satu sama lain namun tetap berbeda dari segi subjek, objek, dan metode penelitian. Penelitian yang dilakukan penulis memiliki karakteristik tersendiri dan berbeda dibandingkan penelitian sebelumnya

1.6 Metode Penelitian

1.6.1 Jenis dan Sifat Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif melihat norma, asas, prinsip, dan peraturan hukum (hukum positif) yang berlaku untuk menemukan solusi untuk masalah yang diteliti.¹¹ Metode tersebut menggunakan studi dokumen sebagai sumber bahan hukum penelitian.¹²

Penelitian hukum normatif, menurut Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, berbeda dengan penelitian sosiologis maupun empiris yang menggunakan data primer sebagai sumber utamanya. Penelitian hukum normatif menggunakan metode hukum normatif atau kajian kepustakaan yang berfokus pada bahan hukum tertulis.¹³ Penelitian hukum normatif menggunakan hukum sebagai pondasi sistem norma, berdasarkan uraian

¹¹ Gunardi. (2022). *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta Selatan : Damara Press. Hlm.14

¹² Muhaimin. (2020). *Metode Penelitian Hukum*. Nusa Tenggara Barat : Mataram University Press. Hlm. 46

¹³ *Ibid.*, Hlm. 47

dias penulis memilih metode penelitian yuridis normatif. Penelitian ini memiliki sifat penelitian berupa deskriptif, karena bertujuan untuk menjelaskan secara rinci dan sistematis berbagai jenis pelanggaran hak cipta, praktik perdagangan konten tanpa persetujuan, dan cara kreator dapat memperoleh perlindungan hukum untuk karya mereka yang disalahgunakan atau diambil oleh pihak lain.

1.6.2 Metode Pendekatan Hukum

Metode penelitian hukum ada beberapa jenisnya. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*) digunakan dalam penelitian ini. Pendekatan perundang-undangan menggunakan berbagai peraturan perundang-undangan dan ketentuan hukum yang relevan dengan permasalahan hukum yang dibahas dalam penelitian. Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) membantu peneliti dalam memahami berbagai ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku serta menilai apakah terdapat kesesuaian atau pertentangan antara peraturan tersebut dengan isu hukum yang sedang diteliti. Penelitian ini penulis akan menggunakan beberapa regulasi seperti UUHC, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan, Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2022 tentang Ekonomi Kreatif, Peraturan Menteri Hukum dan HAM Nomor 20 Tahun 2021 tentang Pendaftaran Ciptaan.

Pendekatan konseptual (*conseptual approach*) merupakan pendekatan yang dilakukan guna membangun kerangka pemikiran dan dasar teoretis

dalam memahami hubungan antara hak cipta, kreativitas digital, dan dinamika platform *online*, dalam penelitian ini berfungsi sebagai dasar analisis terhadap konstruksi hukum yang mengatur hak cipta dalam ruang digital.¹⁴ Pemahaman terhadap konsep hak cipta memberikan penegasan mengenai posisi pencipta sebagai pemegang hak eksklusif atas ciptaan berbentuk konten audiovisual. Konsep perlindungan hukum memberikan kerangka mengenai mekanisme preventif melalui pengaturan internal platform digital yang berorientasi pada pencegahan pelanggaran hak cipta.

Konsep yang sama memberikan pedoman mengenai mekanisme represif melalui instrumen hukum positif yang tersedia bagi pencipta. Doktrin tanggung jawab platform digital memberikan batas kewajiban penyelenggara layanan dalam pengendalian pelanggaran hak cipta oleh pengguna. Konsep elektronik memberikan pemahaman mengenai kedudukan konten digital sebagai objek bernilai ekonomi yang tunduk pada ketentuan izin pemegang hak cipta.

1.6.3 Bahan Hukum

Bahan hukum dalam penelitian normatif memiliki 3 jenis yaitu bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier.

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah aturan atau peraturan tertulis yang ditetapkan oleh negara dan memiliki dasar hukum yang dapat

¹⁴ Philipus, M. H. (1987). *Pelindungan Hukum bagi Rakyat di Indonesia*. Surabaya: Bina Ilmu, Hlm. 25

ditemukan dalam putusan pengadilan dan undang-undang yang ditetapkan oleh parlemen.¹⁵ Penelitian ini menggunakan beberapa bahan hukum primer meliputi:

- a. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
- c. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 2014 tentang Perdagangan;
- d. Peraturan Pemerintah Nomor 24 Tahun 2022 tentang Ekonomi Kreatif
- e. Peraturan Menteri Hukum dan HAM Nomor 8 Tahun 2016 tentang Pendaftaran Ciptaan.

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum yang tidak mengikat secara langsung, tetapi berfungsi sebagai pendukung dan penjelasan bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder biasanya berasal dari berbagai literatur, seperti hasil penelitian ilmiah, artikel jurnal, buku-buku hukum, dan pendapat para ahli yang berkaitan dengan masalah hukum yang dibahas.¹⁶

3. Bahan Hukum Tersier

Sumber hukum tersier adalah sumber hukum yang memberikan arahan atau data yang berkaitan dengan sumber hukum primer

¹⁵ Sigit, S. N., et al. (2020). *Metodologi Riset Hukum*. Sukoharjo: Penerbit Oase Pustaka, Hlm.41

¹⁶ *Ibid.*

maupun sekunder. Dalam penelitian ini, sumber hukum tersier yang digunakan meliputi:

- a. Kamus hukum;
- b. Kamus Besar Bahasa Indonesia;
- c. Pedoman EYD;
- d. Situs resmi seperti *repository* akademik.

1.6.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Metode yang digunakan sebagai prosedur pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini yaitu dengan metode studi kepustakaan (*library research*) dengan menelusuri, membaca, serta mencatat berbagai bahan hukum yang diperoleh dari dokumen hukum, literatur, serta sumber *online* resmi yang relevan dengan topik penelitian. Peneliti dalam penelitian ini mengumpulkan bahan hukum dengan :

1. Bahan hukum primer dikumpulkan dengan cara melakukan inventarisasi peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan topik penelitian, kemudian mengelompokkannya berdasarkan hierarki peraturan perundang-undangan.
2. Pengumpulan bahan hukum dilakukan melalui studi pustaka melalui perpustakaan fakultas, perpustakaan universitas, dan perpustakaan umum, serta pencarian bahan hukum lainnya seperti literatur digital melalui sumber resmi dan kredibel.

1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Penelitian ini menganalisis bahan hukum menggunakan metode deskriptif analitis dengan pendekatan kualitatif normatif. Ketentuan hukum yang berlaku kemudian diperiksa untuk mengetahui kesesuaian antara bahan hukum tersebut dan masalah hukum yang dibahas. Analisis tersebut dilakukan dengan cara menafsirkan beberapa norma hukum terkait hak cipta dan praktik jual beli konten digital dan kemudian akan dihubungkan dengan teori serta prinsip hukum yang relevan.

Penelitian ini akan berfokus pada ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta serta literatur hukum yang membahas pelanggaran hak cipta di ranah digital. Hasil dari analisis tersebut nantinya digunakan untuk menjawab rumusan masalah serta untuk membuat kesimpulan hukum selain itu untuk mengetahui sejauh mana peraturan tersebut mampu melindungi hak kepemilikan dan hak ekonomi konten kreator dari praktik pencurian dan penjualan ulang karya tanpa izin.

1.6.6 Sistematika Penulisan

Sistematika penulisan dalam penelitian ini dibagi ke dalam empat bab dengan tujuan agar pembahasan tersusun secara terarah dan sistematis, sehingga memudahkan pembaca dalam memahami keseluruhan isi penelitian. Adapun susunan sistematika penulisan tersebut adalah sebagai berikut:

Bab I Pendahuluan, bab ini berfungsi untuk menjelaskan gambaran awal terkait permasalahan yang akan diteliti, bab ini berisi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, keaslian penelitian, metode penelitian serta tinjauan pustaka. Bab ini diharapkan dapat memberikan pemahaman kepada pembaca mengenai pokok permasalahan yang diteliti secara mendasar, sebelum memasuki pembahasan pada bab-bab selanjutnya.

Bab II Hasil dan Pembahasan Rumusan Masalah I, bab ini berisi penjelasan lebih lanjut terhadap hasil penelitian terkait mekanisme perlindungan hukum terhadap konten kreator pemilik asli video. Pembahasan ini terbagi terhadap beberapa pembahasan, seperti bagaimana pengaturan atas hak cipta, bentuk pelanggaran, serta bagaimana mekanisme perlindungan yang didapatkan konten kreator yang disesuaikan dengan peraturan hukum yang sedang berlaku dan relevan, guna memberikan penjelasan yang rinci mengenai perlindungan hukum terhadap pemilik video yang haknya dilanggar

Bab III Hasil dan Pembahasan Rumusan Masalah II, bab ini membahas terkait pertanggungjawaban pihak platform aplikasi terhadap kreator yang dilanggar hak ciptanya. Bab ini akan membahas sejauh mana batasan tanggung jawab platform aplikasi terhadap permasalahan, bagaimana tata cara, aturan serta hambatan yang dihadapi platform aplikasi dalam menangani permasalahan terkait hak cipta .

Bab IV Kesimpulan dan Saran, bab akhir dalam penelitian yang memuat rangkuman hasil penelitian secara menyeluruh serta jawaban atas seluruh rumusan masalah yang telah ditetapkan sebelumnya. Selain itu, pada bab ini juga disampaikan saran atau rekomendasi yang ditujukan kepada pembentuk kebijakan, penyedia platform aplikasi, serta masyarakat umum sebagai bahan pertimbangan untuk tindak lanjut di masa mendatang.

1.7 Tinjauan Pustaka

1.7.1 Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta

1.7.1.1 Definisi Hak Cipta

UUHC menjelaskan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif yang melekat pada pencipta dan timbul secara otomatis. Berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu karya menjadi nyata, hak cipta yang mencakup bidang seni, kesusastraan, dan ilmu pengetahuan, umumnya dianggap sebagai salah satu komponen kekayaan intelektual yang memiliki perlindungan paling luas.¹⁷ Saat ini, seiring dengan cepatnya kemajuan di bidang teknologi informasi dan komunikasi, hak cipta juga menjadi landasan penting dalam perkembangan ekonomi kreatif di berbagai negara.

Regulasi terkait hak cipta yang memuat aspek pengembangan serta perlindungan terhadap ekonomi kreatif diharapkan partisipasi secara langsung dari sektor hak cipta

¹⁷ Yulia. (2020). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Lhokseumawe: Sefa Bumi Persada. Hlm. 27

secara signifikan guna memberikan perlindungan hukum bagi setiap pelaku ekonomi kreatif contohnya seperti kreator konten yang menjadi subjek dalam penelitian ini karena perlindungan hak cipta berperan besar dalam menjaga karya para konten kreator.¹⁸ Hak cipta menghargai serta mendorong terciptanya sebuah karya baru dari para pencipta, hak cipta hadir sebagai pelindung nilai moral, eksklusif, serta nilai ekonomi.¹⁹ Hak hak yang dilindungi oleh hak cipta antara lain :

1. Hak eksklusif, dimana para pencipta untuk mengelola kepemilikan serta distribusi karya nya.
2. Karya berhak cipta yang memerlukan izin dari pencipta sebelum dapat digunakan, disalin, di reproduksi, serta dijual.
3. Hak moral, di mana ketika suatu karya didistribusikan, identitas pencipta karya tersebut harus disertakan dan hak moral atas karya tersebut akan selalu melekat pada pencipta karya tersebut.
4. Hak ekonomi, hak eksklusif yang melekat pada pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh keuntungan atau laba berupa materi dari penggunaan karyanya oleh pihak lain yang menggunakan karya tersebut sebagai sumber keuntungan.

¹⁸ Divisi HKI dan Publikasi P3M Politeknik Negeri Medan. (2020). *Buku Panduan HKI (Hak Cipta dan Paten)*. Medan: Politeknik Negeri Medan. Hlm. 7

¹⁹ Abd Razak Musahib. (2022). *Hak Kekayaan Intelektual*. Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi. Hlm. 11

1.7.1.2 Subjek Hak Cipta

Subjek hak cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta meliputi :

1. Individu/Pencipta karya, pihak yang secara langsung menciptakan karya dapat berupa individu atau kelompok, hal ini dinyatakan dalam Pasal 1 ayat 2, selain itu dalam Pasal 1 ayat 4 dinyatakan bahwa pemegang hak cipta mencakup pencipta, pihak yang selanjutnya menerima hak dari pihak yang secara sah menerima hak tersebut.
2. Badan hukum, suatu badan hukum, perusahaan atau organisasi yang memiliki hak cipta atas suatu karya yang dibuat oleh karyawannya yang dibuat berdasarkan pesanan atau atas biaya badan hukum tersebut, hal ini dinyatakan dalam Pasal 6.

1.7.1.3 Ruang Lingkup Hak Cipta

Hak cipta mencakup berbagai hasil karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan kesusastra. Adapun beberapa jenis ciptaan yang memperoleh perlindungan hak cipta antara lain meliputi.²⁰ :

1. Karya tulis yang diterbitkan;
2. Ceramah, materi kuliah, serta pidato;
3. Lagu dan musik;

²⁰ Abd Razak Musahib, *Op.cit.*, Hlm.76

4. Drama, baik drama musikal maupun pantomim;
5. Lukisan, gambar, ukiran serta karya seni rupa/terapan;
6. Karya arsitektur;
7. Program komputer.

1.7.1.4 Pembatasan Hak Cipta

Dua jenis pembatasan hak cipta adalah pembatasan secara umum dan khusus. Pembatasan secara umum biasanya berkaitan dengan hak ekonomi yang berbeda dan setiap jenis ciptaan. Pasal 59 UUHC menyatakan bahwa karya seni asli, seperti musik, arsitektur, dan musik, dilindungi selama masa hidup penciptanya ditambah 70 tahun setelah penciptanya meninggal, sedangkan karya turunan seperti fotografi, potret, karya sinematografi, dan lain-lain memiliki masa perlindungan 50 tahun sejak pertama kali diumumkan.²¹

Pada suatu ciptaan apabila terdapat lebih dari satu pencipta maka perhitungan masa perlindungan akan didasarkan pada usia pencipta yang paling lama. Karya seni terapan dilindungi oleh hak cipta selama 25 tahun sejak pertama kali dipublikasikan atau diperkenalkan kepada publik. Hak terkait juga memiliki batas waktu perlindungan, yakni produser fonogram dan pelaku pertunjukan menerima perlindungan

²¹ Insan, B. M., dkk., (2024). *Hak Kekayaan Intelektual (Teori dan Permasalahan)*. Depok: Ranka Publishing. Hlm. 260

selama lima puluh tahun sejak ciptaan tersebut dicatat, dan lembaga penyiaran menerima perlindungan selama dua puluh tahun sejak produksi pertama kali disiarkan. Dilarang bagi setiap pencipta atau pemegang hak untuk mengumumkan, menyebarkan, atau menyebarkan karya yang bertentangan dengan prinsip agama, kesusilaan, moralitas, ketertiban umum, atau keamanan negara.

Pembatasan khusus dalam hak cipta berkaitan dengan fungsi sosial hak cipta, dalam hal ini memberikan izin kepada pihak lain untuk memanfaatkan atau menggunakan karya yang dilindungi hak cipta dengan syarat mereka harus mencantumkan sumber dan tidak merugikan penciptanya. Pengguna tersebut diperbolehkan menggunakan ciptaan dalam setiap aspek seperti pendidikan, penelitian, keamanan, dsb. Karya arsitektur juga dapat dikategorikan ke dalam perlindungan khusus, khusus karya arsitektur, perubahan bagian tertentu dapat dilakukan berdasarkan pertimbangan teknis pelaksanaan.²²

1.7.1.5 Hak Cipta dalam Era Digital

Kemajuan teknologi digital yang berkembang dengan sangat cepat membawa dampak yang cukup besar bagi semua aspek salah satunya adalah pada aspek hukum, dalam konteks

²² *Ibid.*, Hlm. 261

hak cipta tentunya akan melahirkan sebuah tantangan baru bagi perlindungan terhadap kekayaan intelektual karya tersebut dari berbagai tindakan yang dapat merugikan sang pemilik karya. Pendapat John Locke mengatakan hak milik juga termasuk kedalam hak karya yang sumbernya berasal dari hasil kerja keras seseorang.²³ Perkembangan pada era digital telah memunculkan adanya *cyberspace*, *cyberspace* merupakan tempat dimana seluruh bentuk karya dapat dilihat serta disebarkan secara luas yang tidak selalu memerlukan izin dari penciptanya sehingga menimbulkan adanya ketimpangan hukum.²⁴

Pelindungan hukum yang lemah timbul akibat banyak yang mengira bahwa karya yang ditampilkan secara publik maka memiliki hak yang dapat diakses secara publik juga, akan tetapi dalam kenyataannya setiap karya dilindungi atas hak asasi manusianya. Media *online* pada era digital sering kali berlaku cukup bebas dalam mengambil foto maupun video dari sosial media yang dimana juga memiliki pelindungan yang tidak boleh digunakan tanpa izin pemiliknya terlebih dalam hal komersial. Meskipun media *online* memiliki karakteristik berbeda dari media cetak, terutama dalam hal kecepatan penyajian berita,

²³ Wandu, A. , Adnan, & Gufran, *Loc. Cit.*

²⁴ *Ibid.*

tetap ada aturan yang harus dipatuhi. Berdasarkan Pedoman Pemberitaan Media Siber dari Dewan Pers, khususnya pada poin ke-7, media *online* diwajibkan untuk menjunjung serta menaati hak cipta berdasarkan regulasi yang ditetapkan dalam UUHC.²⁵

Karya digital memiliki karakteristik berupa karya non fisik atau dapat diartikan bahwa karya tersebut tidak berwujud secara nyata. Karya digital dapat dengan mudah disimpan, dikirim, dan dipindahkan ke berbagai media tanpa mengubah isinya.²⁶ Sifat tidak berwujud ini menuntut adanya perlindungan hak cipta yang dapat menjangkau bentuk karya yang tidak berwujud karena perlindungan konvensional yang hanya berfokus pada karya berwujud sudah tidak lagi cukup di era digital.

1.7.1.6 Kerangka Hukum terkait Pelindungan Hak Cipta di Indonesia

Dasar hukum terkait pelindungan hak cipta yang berlaku pada saat ini adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut dengan UUHC), peraturan tersebut hadir sebagai pengganti dari Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Kerangka Undang-Undang ini disusun ke dalam beberapa bab yang

²⁵ Fitri, M. (2020). Hak Cipta dan Karya Seni di Era Digital. *Jurnal Penelitian Seni Budaya*, 12(1), Hlm. 40

²⁶ *Ibid.*, Hlm. 44

masing-masing mengatur ketentuan berbeda, dengan rincian sebagai berikut²⁷:

1. Bab 1, bab ini menerangkan terkait ketentuan umum hak cipta, dasar hukum, serta definisi hak cipta.
2. Bab 2, bab ini menjelaskan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif meliputi hak moral dan hak ekonomi.
3. Bab 3, bab ini menerangkan terkait hak-hak terkait hak eksklusif para pihak terkait hak cipta.
4. Bab 4, bab ini menerangkan terkait perlindungan hukum terhadap pencipta, apabila dalam suatu karya terdapat dua orang maka orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian karya tersebutlah penciptanya.
5. Bab 5, bab ini menerangkan terkait ekspresi budaya tradisional serta jenis ciptaan yang mendapatkan perlindungan dimana pengelolaan hak cipta atas ekspresi budaya tersebut berada di bawah kewenangan negara.
6. Bab 6, bab ini menerangkan terkait pembatasan hak cipta karena terdapat beberapa tindakan tertentu tidak dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta, salah satu contohnya seperti penggunaan berita terkini yang berasal dari kantor berita, lembaga penyiaran, surat kabar, atau

²⁷Hukum Online, *Dasar Hukum Hak Cipta yang Berlaku Saat Ini*, <https://www.hukumonline.com/berita/a/dasar-hukum-hak-cipta-lt62b9143a498ff/>, diakses 8 November 2025.

sumber lain, dengan tetap mencantumkan keterangan sumber secara lengkap.

7. Bab 7, bab ini mengenai sarana pengendali teknologi, yaitu bahwa setiap orang dilarang merusak, menghapus, atau menonaktifkan fungsi dari sistem pengendali teknologi tersebut yang melindungi hak cipta itu sendiri kecuali untuk urusan negara.
8. Bab 8, bab ini menerangkan terkait konten hak cipta serta hak terkait dalam teknologi informasi dan komunikasi guna mencegah pelanggaran hak cipta dan hak terkait dalam teknologi informasi.
9. Bab 9, bab ini menerangkan terkait masa berlaku dari hak cipta, masa berlaku hak cipta terbagi menjadi masa berlaku hak moral dan hak ekonomi. Pada hak moral tidak memiliki batasan waktu sedangkan pada hak ekonomi memiliki jangka waktu sepanjang umur sang pencipta karya tersebut.
10. Bab 10, Bagian ini menjelaskan mengenai pencatatan ciptaan dan produk hak terkait yang dilakukan oleh Menteri, di mana prosesnya mensyaratkan adanya permohonan tertulis berbahasa Indonesia yang diajukan oleh pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait, atau kuasanya kepada Menteri. Permohonan tersebut

dapat disampaikan melalui jalur elektronik maupun *non* elektronik.

11. Bab 11, bab ini menerangkan terkait lisensi dan lisensi wajib antara hak cipta dan pemegang hak cipta dan berlaku selama jangka waktu tertentu.
12. Bab 12, bab ini menerangkan terkait lembaga manajemen kolektif dimana Untuk memperoleh hak ekonomi, setiap pencipta, pemegang hak cipta, maupun pemilik hak terkait dapat bergabung dengan lembaga manajemen kolektif guna mengelola dan menyalurkan hak tersebut agar mendapatkan imbalan yang wajar, lembaga tersebut harus membuat laporan terhadap menteri terlebih dahulu.
13. Bab 13, bab ini menerangkan terkait biaya atau penerimaan negara bukan pajak yang dipungut sesuai dengan Undang Undang dalam bidang PNBPNP.
14. Bab 14, bab ini menerangkan terkait penyelesaian sengketa terkait hak cipta seperti arbitrase ataupun pengadilan, penyelesaian sengketa ini hanya dapat dilakukan di Pengadilan Niaga.
15. Bab 15, bab ini menerangkan bahwa penetapan sementara dapat dikeluarkan oleh Pengadilan Niaga atas permintaan pihak yang dirugikan.

16. Bab 16, bab ini menerangkan terkait kewenangan penyidik dalam kasus hak cipta.
17. Bab 17, Bab ini menerangkan terkait sejumlah ketentuan pidana yang diberlakukan terhadap sengketa hak cipta
18. Bab 18, Bab ini menerangkan terkait sejumlah ketentuan peralihan.
19. Bab 19, Bab ini hadir sebagai penutup, disebutkan apabila Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sudah diberlakukan maka Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.

1.7.2 Tinjauan Umum Tentang Konten Kreator

1.7.2.1 Definisi Konten Kreator

Konten kreator merupakan *brand* atau wajah utama yang menyebarkan suatu informasi yang didistribusikan dalam bentuk gambar, video, maupun teks yang biasanya disebut sebagai konten. Konten kreator memiliki tanggung jawab untuk menghimpun ide serta melakukan penelitian terhadap suatu produk atau informasi serta membuat suatu konsep untuk membuat sebuah konten dengan berbagai tujuan sesuai dengan jenis platform yang kreator tersebut pilih.²⁸ Syarat untuk

²⁸ Anda, Y. (2024). Peran Content Creator dalam strategi Digital Marketing. *Journal Boas : Business, Economics, Accounting And Management*, 2(2), Hlm. 60

menjadi konten kreator diperlukan kemampuan mengikuti perkembangan zaman, terutama dalam hal teknologi informasi dan komunikasi yang terus berkembang pesat. Pada era digital saat ini, setiap individu yang mampu memanfaatkan teknologi secara optimal memiliki kesempatan besar untuk berkembang dan dikenal secara luas, sedangkan mereka yang tidak beradaptasi dengan kemajuan teknologi akan tertinggal dan mengalami kesulitan untuk menjadi konten kreator yang sukses.²⁹ Hal yang paling penting dan diperlukan untuk menjadi seorang konten kreator adalah konsistensi yaitu sikap yang tekun dan rajin dalam menjalani profesi yang telah dipilih, meskipun menghadapi berbagai tantangan dan konsekuensi di dalamnya. Konten Kreator yang memiliki suatu keunikan atau ciri khas akan memiliki nilai jual yang tinggi karena tidak ada yang memiliki hal tersebut selain dirinya sendiri, selain itu sebuah kreatifitas yang tinggi juga diperlukan untuk bertahan pada dunia konten kreator.³⁰

1.7.2.2 Definisi Konten

Media massa memiliki beragam karakteristik yang menyesuaikan dengan karakter setiap individu, selain itu media massa juga dapat dipergunakan sebagai sarana pemasaran. Pada

²⁹ Jubilee, E. (2023) *Kitab Content Creator: Panduan Membuat Konten dengan Teknologi AI*. Jakarta: Elex Media Komputindo. Hlm. 280

³⁰ Yerah, M. (2023). Prospek Kerja Content creator Gen Z di Era 5.0 (Study Participacy Media Culture), *Jurnal Komunikasi*, 3(1), Hlm. 27

akhir abad ke 20an muncul adanya *new media* atau media baru, Karakteristik *new media* mencakup kemampuan untuk diubah atau diedit, bersifat jaringan, padat informasi, interaktif, serta menampilkan konten yang dibuat oleh pengguna UGC (*user generated content*). Konten yang dibuat oleh pengguna ini memiliki arti isi atau artikel di internet kini dapat dibuat serta dipublikasikan oleh masyarakat umum, bukan lagi hanya dibuat oleh pihak tertentu.

Pierre Levy mengatakan melalui teorinya yaitu teori *new media* menjelaskan peralihan media dari bentuk konvensional menuju era digital saat ini, keterkaitan antara *smartphone* dan internet menjadi hal yang tidak terpisahkan, terutama di kalangan generasi milenial yang sangat aktif dalam aktivitas daring. Media sosial bahkan telah menjadi “rumah kedua” bagi para pengguna *smartphone* karena mampu menghadirkan cara baru dalam berkomunikasi dengan teknologi yang berbeda dari media tradisional.³¹ Dunia *cyber* pun menciptakan jaringan komunikasi yang luas dan tak terbatas oleh ruang maupun waktu.

Salah satu aspek yang muncul dalam era media baru adalah konten, yaitu inti atau informasi digital yang dapat berupa teks,

³¹ Nindy, Y., Moehammad, I. S., & Muhammad, A. (2024) Analisis Konten pada Akun Tiktok @dr.ziee sebagai Media Edukasi Perawatan Kulit. *Jurnal Penelitian Inovatif (JUPIN)*, 4(3), Hlm. 960

gambar, grafik, laporan, dan sebagainya. Dalam pengertian lain konten dapat dimaknai sebagai seluruh informasi yang dapat diolah dalam bentuk format elektronik. Konten yang memiliki kualitas yang baik serta inovatif baik dalam segi kreativitas, relevansi, dapat berpengaruh terhadap tingkat kepercayaan pengguna.³² Konten yang telah memenuhi standar estetika desain, seperti penataan tata letak, pencahayaan, perpaduan warna, tipografi, serta elemen audio dan juga materi dan format yang digunakan tergolong kreatif, juga diyakini mampu memberikan nilai edukatif, motivatif, informatif, sekaligus menghibur bagi audiensnya.³³

Produksi dan promosi konten merupakan hal yang sangat mahal bagi setiap individu apabila mereka tidak memiliki perangkat seperti telepon genggam untuk merekam video atau mengambil foto digital, serta keterbatasan akses terhadap peralatan produksi canggih yang biayanya tinggi dan sulit dijangkau oleh masyarakat umum. Individu yang mempunyai jangkauan yang lebih luas terhadap audiens melalui media sosial, serta dapat memanfaatkan kemudahan teknologi dan berbagai sumber daya kreatif yang tersedia untuk menghasilkan

³² Ilovia, N. T., & Sholihul, A. (2023). Pengaruh Konten Informasi Pencurian Terhadap Perilaku Followers (Studi Kausalitas Akun Instagram @semuatentangbatam). *Scientia Journal*. Batam: Universitas Putera Batam, Hlm. 10

³³ N.P. Pramita Utami., *et al.* (2022). Pengembangan Digital Content Creative Untuk Mempromosikan Layanan Melalui Media Sosial Pada Perpustakaan Universitas Pendidikan Ganesha. *MSIP*. 2(2), Hlm. 17

konten berkualitas tinggi akan lebih memungkinkan mereka untuk memperluas jangkauan audiens sekaligus meningkatkan keterlibatan secara berkelanjutan dari waktu ke waktu.³⁴ Menciptakan konten yang berkualitas dan bernilai bukanlah hal yang mudah, karena membutuhkan kreativitas, waktu, dan kemampuan khusus, maka dari itu karya para pembuat konten sepatutnya dihargai, mengingat tidak semua orang memiliki kemampuan dan dedikasi untuk menghasilkan konten yang bermanfaat serta berdampak positif bagi masyarakat.

1.7.3 Tinjauan Umum Tentang Platform Sosial Media X

1.7.3.1 Definisi Media Sosial

Media sosial adalah kumpulan aplikasi berbasis internet yang memanfaatkan konsep serta teknologi *Web 2.0*, sehingga pengguna dapat membuat sekaligus menyebarkan konten secara langsung kepada orang lain.³⁵ Media sosial menjadi istilah yang sangat populer di berbagai kalangan. Media sosial membuat berbagai kegiatan yang sebelumnya dilakukan dengan tatap muka atau bertemu secara langsung kini dapat dilakukan melalui internet (*daring*), baik secara *real time* atau langsung (*sinkron*) maupun tidak secara langsung (*asinkron*).³⁶ Media

³⁴ Agus, W. (2023). *Pemasaran Melalui Influencer*. Semarang: Yayasan Prima Agus Teknik, Hlm. 11

³⁵ Aang, K. D., et al. (2022). *Social Media Analytics: Konsep dan Penerapannya dengan Rapid miner/Orange*. Serang: Yayasan Pendidikan dan Sosial Indonesia Maju (YPSIM), Hlm. 2

³⁶ *Ibid.*, Hlm. 3

sosial sendiri cukup berperan besar dalam berbagai aspek seperti bisnis, pendidikan, hingga politik. Media sosial pada era saat ini mengalami perubahan paradigma yang sangat signifikan apabila dibandingkan dengan sistem media sosial pada masa kini dan saat pertama kali media sosial diciptakan. Media sosial saat ini beroperasi dengan menjadikan internet sebagai media utamanya, yang diperkuat oleh perkembangan perangkat keras dan perangkat lunak guna mendukung proses komputasi serta menyediakan berbagai layanan bagi penggunanya.³⁷

1.7.3.2 Jenis Jenis Media Sosial

Andreas Kaplan dan Michael Haenlein menklasifikan media sosial ke beberapa jenis yaitu³⁸ :

1. Blog

Blog adalah salah satu jenis media sosial yang digunakan sebagai penyebar informasi kepada masyarakat luas, aplikasi yang termasuk kedalam blog meliputi Blogger, Wordpress, Tumblr, dan X (Twitter). Blog dilengkapi dengan sistem pengelolaan konten *web* yang juga dikenal sebagai *content management system* (CMS) oleh karena itu blog memiliki tingkat presentasi diri yang tinggi, yang memungkinkan pengguna menampilkan

³⁷ Aang, K. D. *Loc. Cit.*

³⁸ Aang, K. D. *Op. Cit.*, Hlm. 6

identitas diri mereka dan menyusun pesan sesuai keinginan mereka. Blog, di sisi lain memiliki tingkat kekayaan media yang rendah karena tidak memiliki interaksi antar pengguna secara langsung. Blog bersifat interaktif, interaksi dan komunikasi tetapi tidak terjadi secara langsung atau seketika.

2. Proyek Kolaboratif

Media sosial ini memungkinkan terjadinya kolaborasi antara setiap individu, contohnya seperti Wikipedia. Wikipedia memiliki sistem berbagai penulis dari berbagai negara di dunia dapat berkolaborasi dalam membuat dan menyebarkan informasi kepada masyarakat. Seorang penulis dapat membuat sebuah tulisan yang kemudian dapat dilengkapi, diubah, atau disunting oleh pengguna lain, sehingga tercipta proses penyusunan informasi yang bersifat kolaboratif dan terbuka, akan tetapi pada aplikasi ini tidak diberitahukan secara jelas identitas para penulis.

3. Situs Jaringan Sosial

Aplikasi ini memberikan layanan berupa para individu atau pengguna saling terhubung satu sama lainnya. Individu tersebut dapat menunjukkan data dirinya, pesan

kepada individu lainnya, dsb. Facebook dan LinkedIn merupakan contoh aplikasi situs jaringan sosial.

4. Komunitas Berbagi Isi

Aplikasi ini memungkinkan penggunanya untuk membagikan berbagai jenis konten, seperti teks, foto, video, dan lainnya. Pengguna lain dapat menulis komentar, melihat, atau menanggapi konten yang dibagikan. Jumlah unggahan tersebut terus meningkat hingga mencapai jutaan konten pada akhirnya. YouTube, Tiktok, Instagram adalah salah contoh paling umum dari jenis media sosial ini.

5. Dunia Sosial Virtual

Sosial media ini menciptakan sebuah kehidupan sosial yang dibuat tidak berbeda jauh dengan kehidupan sosial di dunia nyata, contohnya seperti aplikasi *Second Life*

6. Permainan Sosial Virtual

Pengguna di seluruh dunia dapat bermain permainan *online* bersama sama serta berkomunikasi satu sama lain. Jenis game berbasis internet ini disebut sebagai game *multiplayer online role-playing (MMORPG)*, seperti *World of Warcraft*. Pemain dalam permainan tersebut dapat memilih avatar mereka sendiri dan berinteraksi dengan pemain lain dari berbagai dunia melalui internet.

1.7.3.3 Platform X

X merupakan aplikasi media sosial dimana masyarakat dapat berbagi opini, serta berinteraksi yang dibentuk pada 2006 oleh Jack Dorsey dengan nama awal “Twitter”. Pada 23 Juli 2023 dibawah naungan Elon Musk Twitter resmi berganti nama menjadi X. Informasi yang dibagikan melalui twitter akan cepat tersebar luas apabila menggunakan fitur trending atau *hashtag* (#). Aplikasi X menyediakan fasilitas layanan daring berbasis *microblogging* memungkinkan pengguna untuk membagikan konten dalam bentuk tulisan singkat, yang saat ini dapat memuat hingga 280 karakter. Aplikasi X juga menyediakan fasilitas berbagi pesan yang hampir serupa dengan SMS atau *e mail*.³⁹

1.7.3.4 Ketentuan Hukum Terkait Tanggung Jawab Platform X Terhadap Hak Cipta

Platform aplikasi X memiliki ketentuan terkait perlindungan hak cipta, pada aplikasi ini pengguna akan dianggap melakukan pelanggaran hak cipta apabila menggunakan merek dagang orang lain dengan cara yang menyesatkan atau membingungkan. Platform X akan merespon terkait pelanggaran hak cipta berdasarkan *Digital Millennium Copyright Act* (DMCA) pada bagian 512 mengatur prosedur hukum yang diperlukan untuk

³⁹ Syailendra, R. I. R., *et al.* (2020). Penggunaan Sosial Media Twitter Dalam Komunikasi Organisasi (Studi Kasus Pemerintah Provinsi DKI Jakarta Dalam Penanganan Covid-19). *JOURNAL OF ISLAMIC AND LAW STUDIES*, 4(2), Hlm. 66

melakukan pelaporan secara resmi terkait dugaan pelanggaran hak cipta melalui mekanisme notice and takedown, selain itu pada peraturan tersebut juga menjelaskan tata cara pengajuan banding untuk para pihak yang dirugikan. Platform X akan merespon pelanggaran hak cipta seperti penggunaan foto atau gambar tanpa persetujuan, misalnya sebagai gambar *header* maupun foto profil, penggunaan tanpa izin terhadap video yang diunggah melalui layanan aplikasi tersebut, dan juga cuitan yang mengandung pelanggaran hak cipta.

Pelaporan terhadap pelanggaran hak cipta pada platform X dapat diselesaikan melalui proses hukum dengan tahapan awal mengajukan keluhan DMCA. Keluhan akan ditelaah berdasarkan tingkat keakuratan, keabsahan, dan kelengkapannya, apabila laporan tersebut telah memenuhi ketiga persyaratan tersebut, maka aplikasi akan menindaklanjuti laporan yang diajukan. Laporan juga dapat diajukan melalui laman [x.com](https://help.x.com/id/rules-and-policies) pada bagian bantuan yang tersedia pada aplikasi tersebut.⁴⁰

1.7.4 Tinjauan Umum Tentang Jual Beli

1.7.4.1 Definisi Jual Beli

Jual beli dapat diartikan sebagai proses pertukaran barang dengan barang atau harta dengan harta lainnya yang dilakukan berdasarkan ketentuan tertentu yang telah ditetapkan. Harta yang

⁴⁰ X, Peraturan dan Kebijakan, <https://help.x.com/id/rules-and-policies>, diakses 8 November 2025

dimaksudkan dalam jual beli adalah hal yang disukai manusia secara fitrah yang dapat diambil manfaatnya. Harta tersebut tidak selalu berbentuk uang melainkan dapat berupa barang maupun harta. Jual beli juga dapat menimbulkan akibat berupa pelepasan kepemilikan dan kepemilikan baru bagi pihak-pihak yang bertransaksi.⁴¹ Hukum jual beli dapat bersifat wajib, sunnah, makruh, maupun haram, tergantung pada kondisi yang melingkupinya. Jual beli akan menjadi wajib apabila seseorang berada dalam keadaan sangat lapar atau haus yang mengancam keselamatan jiwa, dan satu-satunya cara untuk memperoleh makanan atau minuman adalah melalui pembelian, dalam situasi tersebut, transaksi jual beli menjadi suatu keharusan yang harus dilakukan.⁴²

1.7.4.2 Syarat Jual Beli

Syarat dari jual beli meliputi :

1. Berakal sehat, sehingga transaksi jual beli yang dilakukan oleh anak kecil dan orang yang mengalami gangguan jiwa dianggap tidak sah.
2. Dilakukan oleh pihak yang berbeda, seseorang tidak dapat berperan sekaligus sebagai penjual dan pembeli dalam waktu satu waktu.

⁴¹ Prilla, K. N. (2021). *Fiqh Muamalah*. Depok: PT. Raja Grafindo Persada. Hlm. 94

⁴² Holilur, R. (2020). *Hukum Jual Beli Online*. Pamekasan: Duta Media Publishing. Hlm.4

3. Objek barang harus memiliki manfaat, dapat digunakan oleh manusia, serta tidak termasuk barang yang dilarang atau diharamkan dalam *syara'*.

1.7.4.3 Jenis Jenis Jual Beli

Jual beli memiliki beberapa jenis seperti⁴³ :

1. Jual beli *online*

Transaksi yang dilakukan oleh dua belah pihak tanpa tatap muka, biasanya jenis jual beli ini dilakukan melalui suatu web atau platform aplikasi belanja yang biasa kita sebut sebagai *e-commerce*.

2. Jual beli *salam*

Transaksi ini bekerja di mana barang yang diperjualbelikan belum diserahkan saat akad, tetapi pembayaran dilakukan secara tunai di awal. Barang yang menjadi objek biasanya bersifat *mitsli* atau memiliki contoh yang sudah jelas, sehingga apabila barang yang diterima tidak sesuai kesepakatan, pembeli berhak untuk membatalkan transaksi.

3. Jual beli *istishna'*

Transaksi ini memiliki kemiripan dengan jual beli salam, namun dalam *istishna'* objek barangnya bersifat *qiimi*, yaitu masih berupa pesanan atau rancangan dan belum berwujud

⁴³ Isnawati. (2018). *Jual Beli Online Sesuai Syariah*. Jakarta Selatan: Rumah Fiqih Publishing. Hlm. 8

nyata. Barang tersebut kemudian akan diproduksi atau dibuat setelah adanya permintaan dari pembeli.

1.7.5 Tinjauan Umum Tentang Pelindungan Hukum

1.7.5.1 Definisi Pelindungan Hukum

Negara hukum merupakan negara yang seluruh penyelenggaraan kekuasaannya berlandaskan pada hukum yang berlaku, dalam negara hukum seluruh tindakan warga negara harus sesuai dengan norma yang berlaku. Pelindungan hukum menjadi pilar utama dalam menjamin hak-hak warga serta membatasi wewenang negara untuk berlaku semena mena atau tidak sesuai dengan norma yang berlaku.⁴⁴ Philipus M. Hadjon mendefinisikan pelindungan hukum sebagai pelindungan terhadap kehormatan manusia sekaligus pengakuan atas hak-hak setiap orang yang melekat padanya berdasarkan aturan hukum yang kewenangannya berlandaskan pada Pancasila serta prinsip negara hukum.⁴⁵

C.S.T Kansil menjelaskan bahwa pelindungan hukum adalah semua tindakan yang dilakukan oleh petugas penegak hukum untuk menjamin keamanan dan kedamaian masyarakat, baik secara fisik maupun mental, dari segala bentuk gangguan yang

⁴⁴ Sulaiman., *et al.* (2025). *Pelindungan Hukum di Indonesia*. Bandung: Penerbit Widina Media Utama. Hlm. 2

⁴⁵ Romli, S., *et al.* (2024). *Pelindungan Hukum*. Palembang: CV. Doki Course and Training. Hlm. 32

berasal dari pihak mana pun.⁴⁶ Pelindungan hukum terbentuk menjadi 2 jenis sarana yaitu pelindungan hukum preventif dan represif. Sistem pelindungan hukum ini dirancang berdasarkan penyesuaian terhadap prinsip-prinsip hukum yang dianut di Indonesia, dengan Pancasila sebagai landasan ideologi negara.

Pelindungan hukum dapat dikatakan sebagai pelindungan apabila mengandung unsur seperti adanya sebuah pengayoman terhadap masyarakat oleh pemerintah, adanya jaminan terhadap kepastian hukum, selanjutnya berkaitan dengan hak hak masyarakat, dan yang terakhir diberlakukannya sebuah sanksi terhadap pihak yang melanggar. Unsur pelindungan tersebut belum berjalan secara optimal karena masih banyak masyarakat Indonesia yang belum memperoleh pelindungan hukum secara memadai secara maksimal oleh karena itu menjadi tugas masyarakat untuk ikut andil dalam menegakkan pelindungan hukum salah satunya dengan diterapkannya asas *equality before the law* dimana setiap individu akan dipandang secara sama dan adil.

⁴⁶ Abdul, R. (2023). Pelindungan Hukum Terhadap Ahli Dalam Proses Peradilan, *The Prosecutor Law Review*, 1(2), Hlm. 37

1.7.5.2 Jenis Jenis Pelindungan Hukum

Philipus M. Hadjon membagi jenis pelindungan hukum menjadi

2, yaitu :

1. Preventif

Pelindungan preventif memberikan ruang bagi setiap orang untuk mengajukan keberatan atau pendapat sebelum suatu putusan memperoleh kekuatan hukum yang tetap. Pelindungan ini bertujuan untuk mencegah terjadinya masalah atau perdamaian.⁴⁷ Pelindungan hukum preventif berlaku sebelum keputusan dari pemerintah diberlakukan seperti undang-undang. Pelindungan hukum preventif juga dapat dimaknai sebagai upaya pencegahan yang dilakukan sebelum terjadinya tindakan yang melanggar hukum.

2. Represif

Pelindungan represif adalah bentuk pelindungan yang bertujuan untuk menangani dan menyelesaikan masalah yang telah terjadi. Jenis pelindungan ini menitikberatkan pada penegakan hak-hak hukum dengan memberikan batasan serta menetapkan kewajiban bagi masyarakat maupun pemerintah.⁴⁸ Pelindungan hukum represif ini hadir sebagai permasalahan yang timbul atas implementasi undang-undang

⁴⁷ Daffa, A. P., Jadmiko, A. H., & Andina, E. P. M. (2023). Pelindungan Hukum Terhadap Hak Warga Negara Dengan Berlakunya Undang-Undang Nomor 23 Tahun 2019 Tentang Pengelolaan Sumber Daya Nasional. *Jurnal Demokrasi dan Ketahanan Nasional*, 2(2), Hlm. 191

⁴⁸ *Ibid.*

tersebut sehingga dapat dikatakan bahwa pelindungan hukum represif ini adalah sebuah tindakan yang dilakukan setelah terjadinya suatu pelanggaran hukum dengan tujuan mengembalikan seperti keadaan semula.⁴⁹

1.7.6 Tinjauan Umum Tentang Penyelesaian Secara Perdata

1.7.6.1 Penyelesaian Secara Perdata Perkara Wanprestasi

Pihak debitur yang tidak memenuhi kewajiban yang telah disepakati bersama dalam suatu perjanjian, disebut wanprestasi atau ingkar janji. Wanprestasi terjadi karena adanya ketidaksesuaian atau pelanggaran terhadap isi perjanjian yang telah disepakati sebelumnya atau lalai. Keadaan lalai tersebut ditetapkan melalui somasi atau peringatan dari kreditur. Unsur kesalahan terletak pada kelalaian atau sikap debitur yang mengabaikan kewajiban, kecuali jika terdapat alasan pembenar seperti keadaan memaksa yang menghapus tanggung jawab.⁵⁰

Wanprestasi terdiri dari wanprestasi total dan wanprestasi sebagian. Wanprestasi total terjadi ketika debitur tidak memenuhi syarat perjanjian atau melakukan sesuatu yang bertentangan dengan syarat perjanjian. Wanprestasi sebagian terjadi ketika debitur melakukan tindakan yang ada didalam suatu perjanjian,

⁴⁹ Oktir, N., (2024) Analisis Upaya Preventif dan Represif Penegakan Hukum Pidana terhadap Kekerasan Anak di Wilayah Hukum Kepolisian Sektor Kota Jambi. *Jurnal Studi Hukum dan Administrasi Publik*, 1(3), Hlm. 210

⁵⁰ Nur, A., M., I., & Taun. (2022). Akibat Hukum Wanprestasi Serta Upaya Hukum Wanprestasi Berdasarkan Undang-Undang yang Berlaku. *Jurnal Ilmu Hukum "THE JURIS"*, 6(2), Hlm. 348

akan tetapi tidak sesuai dengan apa yang diminta, atau menunda untuk melakukan hal tersebut.⁵¹

Akibat hukum yang ditimbulkan dari wanprestasi berupa ganti rugi sebagai sanksi yang didapatkan. Ganti rugi sendiri memiliki tiga unsur, yaitu meliputi biaya, rugi, dan bunga. Biaya dalam hal ini berarti setiap ongkos yang dikeluarkan oleh pihak kreditur, kerugian meliputi kerusakan hal yang disebabkan oleh debitur, dan bunga yang merupakan kerugian yang timbul akibat tidak diperolehnya keuntungan yang telah diperkirakan oleh kreditur, serta terhambatnya pelaksanaan suatu perjanjian.⁵²

Penyelesaian permasalahan perdata dalam kasus wanprestasi dapat dilakukan melalui beberapa cara seperti⁵³ :

1. Somasi, ketika terjadi adanya wanprestasi langkah awal yang dapat ditempuh oleh kreditur adalah memberikan pemberitahuan seperti surat perintah atau teguran resmi yang menyatakan bahwa debitur telah melakukan kelalaian dalam melaksanakan kewajibannya, yang biasanya disebut sebagai surat somasi. Jonaedi Efendi berpendapat bahwa somasi adalah upaya yang dianggap efektif untuk menyelesaikan sengketa sebelum perkara dibawa ke pengadilan. Tujuan dari

⁵¹ *Ibid.*

⁵² *Ibid.*, Hlm. 349

⁵³ Hukum Online. *Pengertian Wanprestasi, Akibat, dan Penyelesaiannya.* <https://www.hukumonline.com/berita/a/pengertian-wanprestasi--akibat--dan-penyelesaiannya-lt62174878376c7/>, diakses 11 Desember 2025

somasi adalah memberikan kesempatan kepada pihak yang akan digugat untuk memenuhi tuntutan atau menghentikan tindakan yang dipersoalkan. Somasi yang tidak mendapat respons berupa pemenuhan kewajiban dari debitur memberi ruang bagi kreditur untuk mengajukan tuntutan atau gugatan atas wanprestasi yang dilakukan.

2. *Parade Executie*, Kondisi dimana kreditur mengajukan tuntutan sendiri tanpa melalui pengadilan, kreditur akan bertindak main hakim sendiri atau disebut *eigenrichting*, namun ketentuan ini hanya berlaku pada perkara perikatan sederhana yang memiliki nilai ekonomis relatif kecil.
3. Arbitrase, kondisi di mana kreditur dan debitur sepakat menyelesaikan sengketa melalui wasit atau arbiter, kedua belah pihak wajib mematuhi setiap putusan arbiter, baik yang menguntungkan maupun merugikan, serta harus menaati keputusan tersebut.
4. *Rieele Executie*, merupakan bentuk penyelesaian sengketa melalui hakim pengadilan. Langkah ini diambil ketika perkara yang disengketakan cukup besar serta memiliki nilai ekonomis yang tinggi, atau ketika permasalahan telah melewati berbagai macam prosedur tetapi tetap tidak terselesaikan.

1.7.6.2 Penyelesaian Secara Perdata Perkara Perbuatan Melawan Hukum

Dalam hukum perdata, perbuatan melawan hukum (PMH) adalah tindakan yang bertentangan dengan hukum atau peraturan yang berlaku. Perbuatan melawan hukum dan wanpretasi memiliki perbedaan berupa pada PMH tidak didasarkan pada adanya hubungan perjanjian di antara para pihak sebelumnya sedangkan pada wanpretasi terjadi karena adanya ingkar janji. Seseorang wajib bertanggung jawab untuk mengganti kerugian atas perbuatan tersebut.⁵⁴ Perbuatan dalam hal ini menurut William C. Robinson terbagi menjadi 3 yaitu⁵⁵:

1. *Nonfeasance*, tidak berbuat sesuatu yang diwajibkan oleh hukum.
2. *Misfeasance*, perbuatan yang seharusnya sah tetapi dilakukan dengan cara yang salah sehingga menyebabkan kerugian.
3. *Malfeasance*, melakukan tindakan yang jelas jelas melanggar hukum.

Suatu tindakan dapat diklasifikasikan sebagai tindakan melawan hukum jika memenuhi unsur-unsur tertentu, seperti

⁵⁴ Gisnih, H., et all. (2023). Tinjauan Yuridis Konsep Perbuata Melawan Hukum dalam Konteks Hukum Perdata. *Jurnal Serambi Hukum*,16(1), Hlm. 140

⁵⁵ *Ibid.*

tindakan yang dilakukan oleh seseorang, tindakan tersebut melanggar ketentuan hukum yang berlaku, mengakibatkan kerugian, dan terdapat hubungan sebab akibat antara tindakan dan kerugian yang terjadi. Tidak diperlukan adanya somasi untuk menyelesaikan pelanggaran hukum. Pihak yang dirugikan memiliki hak untuk mengajukan tuntutan ganti kerugian, baik yang bersifat materiil yang dapat dihitung dengan uang maupun immateriil yang tidak dapat dinilai secara finansial. Bentuk dari ganti rugi selain uang juga dapat berupa pengembalian keadaan seperti semula atau restitusi, dan larangan untuk melakukan perbuatan serupa.

Penyelesaian secara perdata dari perkara perbuatan melawan hukum dapat dilakukan melalui⁵⁶:

1. Mengajukan gugatan PMH ke pengadilan negeri, jika terbukti maka pihak yang dirugikan berhak memperoleh ganti rugi. Gugatan ini guna melindungi hak-hak individu atau badan hukum serta memberikan keadilan bagi pihak yang dirugikan.
2. Tahap awal akan melalui mediasi, jika mediasi gagal maka akan dilanjutkan ke dalam persidangan.

⁵⁶ Peradi, *Gugatan Perbuatan Melawan Hukum di Pengadilan Negeri*, <https://www.lawyer-ahdanramdani.com/gugatan-perbuatan-melawan-hukum-di-pengadilan-negeri/#:~:text=Gugatan%20PMH%20diajukan%20ke%20pengadilan,bentuk%20kompensasi%20lain%20dari%20tergugat>, diakses 11 Desember 2025

3. Persidangan, pada tahap ini akan melalui proses pembacaan gugatan, jawaban, replik (jawaban penggugat) dan duplik (jawaban tergugat).
4. Putusan, hakim akan memutus berdasarkan pembuktian terhadap unsur unsur PMH.
5. Jika tidak puas terhadap hasil putusan maka dapat mengajukan banding, kasasi, atau peninjauan kembali.