

## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang

Di era digital ini, hak kekayaan intelektual menjadi salah satu permasalahan hukum yang semakin kompleks. Hakikat hukum yang dinamis dan mengikuti perubahan zaman sudah semestinya menjadi jawaban mengapa peraturan HKI juga semakin berkembang. Apalagi di dunia yang semakin modern ini, era digital telah mendorong segala perubahan perilaku masyarakat di setiap aspek kehidupan. Hal ini tidak terkecuali dalam bidang perlindungan hak cipta yang merupakan bagian dari HKI. Acapkali dapat dilihat berbagai macam bentuk aktivitas modernisasi yang bersinggungan dengan perlindungan hak cipta.

Istilah hak kekayaan intelektual (HKI) merupakan padanan dari istilah *Intellectual Property Right (IPR)*. HKI adalah suatu bidang hukum yang mengatur hak-hak hukum yang berkaitan dengan upaya kreatif atau reputasi komersial dan *good will*.<sup>1</sup> Menurut Rachmadi Usman, HKI dapat diartikan sebagai hak atas kepemilikan terhadap karya-karya yang timbul atau lahir karena adanya kemampuan intelektualitas manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Karya-karya tersebut merupakan kebendaan tidak terwujud yang merupakan hasil kemampuan intelektualitas seseorang

---

<sup>1</sup>David Bainbridge, *Intellectual Property*, dikutip dari Ridwan Khairandy, *Teknologi dan Alih Teknologi dalam Perspektif Hukum*, Cetakan Pertama, Total Media, Yogyakarta, 2009, hlm 23

atau manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi melalui daya cipta, rasa, karsa dan karyanya yang memiliki nilai-nilai moral, praktis dan ekonomis.<sup>2</sup>

Menurut Bambang Kesowo, karya-karya intelektual yang terdiri dari bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra dan teknologi dapat tercipta karena adanya pengorbanan tenaga, waktu dan biaya yang kemudian atas pengorbanan tersebut terdapat manfaat ekonomi yang memiliki nilai.<sup>3</sup> Manfaat ekonomi yang memiliki nilai tersebut merupakan suatu bentuk penghargaan terhadap kreativitas seseorang di dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra dan teknologi dan memunculkan suatu perlindungan hukum yang bertujuan untuk mendorong kreativitas seseorang dalam mencipta dan berkarya.

Pada mulanya, peraturan tentang hak kekayaan intelektual di Indonesia telah ada sejak tahun 1840-an. Pengaturan tentang hak merek telah diberlakukan di wilayah Hindia Belanda pada tahun 1912 dalam *Reglement Industrial Eigendom* yang dimuat dalam *Staatsblad* No. 545 tahun 1912. Kemudian pada tahun yang sama, *Octrooi Wet* yang mengatur tentang paten mulai berlaku. Dan dua tahun kemudian Pemerintah Hindia Belanda mengeluarkan pengaturan tentang Hak Cipta dalam *Staatsblad* No. 600 Tahun 1912 tentang *Auteurswet*.<sup>4</sup>

---

<sup>2</sup>Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, Cetakan Pertama, PT Alumni, Bandung, 2003, hlm. 2

<sup>3</sup>Bambang Kesowo, *Pengantar Umum Mengenal Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia*, dalam *Ibid*, hlm. 3

<sup>4</sup> OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Edisi Revisi, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2015, hlm. 32

Di dunia internasional, hak kekayaan intelektual terbentuk melalui *Stockholm Conference* pada tahun 1967 sebagai konvensi khusus yang melahirkan organisasi tingkat dunia dalam bidang hak kekayaan intelektual (*Convention Establishing the World Intellectual Property Organization*) atau *WIPO* sebagai organisasi hak kekayaan intelektual. Terdapat beberapa macam konvensi yang mengatur hak kekayaan intelektual, tetapi bisa dibagi dalam dua kategori besar, yaitu:

1. Konvensi yang mengatur tentang permasalahan hak Cipta, dan;
2. Konvensi yang mengatur masalah hak milik perindustrian.<sup>5</sup>

Hak cipta terdiri atas hak ekonomi dan hak moral. Hak-hak ini diberikan guna memunculkan adanya penghargaan atas jerih payah pencipta dan perlindungan untuk memungkinkan segala biaya dan jerih payah pencipta terbayar kembali. Sedangkan ciptaan yang dilindungi menurut Pasal 12 adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, karya tulis seperti buku, program komputer, pamflet, *play out*, ceramah, kuliah, pidato, alat peraga untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan, lagu atau musik dengan atau tanpa teks, drama atau drama musikal, koreografi tari, pewayangan dan pantomim, seni rupa dalam segala bentuknya, arsitektur, peta, seni batik, fotografi, sinematografi, hasil pengalih wujudan seperti terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai dan *database*.<sup>6</sup>

---

<sup>5</sup> Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*, Citra Aditya, Bandung, 2003, hlm. 13

<sup>6</sup> Sudikno Mertokusumo, *Mengenal Hukum*, Cetakan Ketiga, Liberty, Yogyakarta, 2007, hlm. 57-58

Salah satu objek hak cipta yang dilindungi adalah sinematografi, yang menurut penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf m Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, disebutkan bahwa yang dimaksud dengan 'karya sinematografi' adalah Ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film dokumenter, film, iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Film dalam hal ini sesuai dengan ketentuan Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1992 tentang Perfilman, adalah karya cipta seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang dibuat berdasarkan asas sinematografi dengan direkam pada pita selluloid, pita video, piringan video, dan/atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam segala bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, proses elektronik, atau proses lainnya, dengan atau tanpa suara, yang dapat dipertunjukkan dan/atau ditayangkan dengan system proyeksi mekanik, elektronik, dan/atau lainnya.

Perkembangan teknologi kemudian berpengaruh banyak terhadap perkembangan industri film, sehingga saat ini pengertian film telah bergeser. Karena adanya perkembangan media penyimpan dalam bidang sinematografi, sebuah film dapat diproduksi tanpa menggunakan selluloid (media film). Pada tahap pasca produksi, gambar yang telah diedit dari media analog maupun digital dapat disimpan pada media yang fleksibel. Perkembangan teknologi media penyimpanan ini telah mengubah pengertian film dari istilah yang mengacu pada bahan ke istilah yang mengacu pada bentuk karya seni audiovisual. Singkatnya, film kini diartikan sebagai suatu

genre (cabang) seni yang menggunakan audio (suara) dan visual (gambar) sebagai medianya.<sup>7</sup>

Mengingat film adalah sebuah penyambung antara seni dengan ideologi kebudayaan, pemikiran, maupun propaganda sejak masa lampau<sup>8</sup>, film kemudian dirasa penting sebagai sebuah objek yang menguntungkan dan harus dilindungi. Film yang merupakan objek yang dilindungi oleh hak cipta sekarang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dimana produser sebagai pemegang hak cipta, sutradara sebagai pencipta, aktor sebagai pelaku pertunjukan, dan orang-orang yang terlibat di dalam pembuatan film tersebut dijamin hak eksklusifnya.

Pemegang hak cipta film tentulah ingin memperoleh hak-hak eksklusif sebagai bentuk penghargaan atas jerih payahnya. Sebab itulah pasal 9 ayat (1) huruf (b) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah menegaskan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak untuk melakukan penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya. Ayat (2) dan (3) Pasal yang sama telah melarang setiap orang untuk melaksanakan penggandaan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Undang-Undang Hak Cipta ini telah beberapa kali merupakan perubahan, sesuai dengan sifat hukum yang harus selalu progresif dalam menjawab permasalahan zaman yang semakin maju karena perkembangan zaman.

---

<sup>7</sup> Golkar Pangatso R.W, *Penegakan Hukum Perlindungan Ciptaan Sinematografi*, PT Alumni, Bandung, hlm. 104

<sup>8</sup> Budi Irawanto, *Film, Ideologi, dan Militer : Hegemoni Militer dalam Sinema Indonesia*, Penerbit Media Pressindo, Yogyakarta, 1999, hlm. 11

Namun, perkembangan zaman dapat menjadi pedang bermata dua. Akibat dari adanya perkembangan zaman yang ditandai oleh semakin canggihnya teknologi, manusia semakin dituntut untuk lebih mengasah kreativitas.. Di sisi lain ada keuntungan yang didapat, namun di sisi sebaliknya, hak cipta acap kali bersinggungan dengan adanya kemajuan teknologi.

Fenomena yang baru-baru ini marak terjadi, orang-orang kerap mengunggah cuplikan film yang ditonton di bioskop untuk kemudian diunggah di media sosial populer *Instagram* dengan menggunakan fitur yang terdapat di media sosial tersebut, yakni *Instagram Story*. *Instagram Story* memungkinkan pengguna untuk merekam segala aktivitas atau hal apapun yang diinginkannya dalam melalui foto maupun video yang berdurasi 15 detik dan akan hilang dalam waktu 24 jam dihitung dari si pengguna mengunggah aktivitasnya ke dalam *Instagram Story* tersebut. Video yang direkam dalam fitur *Instagram Story* tersebut dapat dihapus, dibagikan, disimpan oleh pengguna, dan nantinya akan terhapus secara otomatis apabila sudah lewat dari 24 jam. Namun di dalam fenomena tersebut, pengumuman suatu konten hak cipta yang tanpa izin telah terjadi.

Pada tahun 2017, Sutradara Joko Anwar memperingatkan orang-orang untuk tidak merekam filmnya yang terbaru saat itu, yaitu *Pengabdian Setan* di bioskop lalu mengunggah di *Instagram Story*, karena ia tidak segan

untuk memproses para pengunggahnya ke ranah hukum.<sup>9</sup> Peringatan ini ia lakukan karena menurutnya banyak pengguna media sosial *Instagram* yang mengandakan potongan-potongan filmnya untuk kemudian diunggah melalui fitur *Instagram Story*<sup>10</sup>. Ia juga pernah memperingatkan akan adanya pelanggaran hukum bagi para pelaku yang menyebar luaskan sebuah film lewat *Instagram Story* dengan cara menuliskan peringatan di akun Twitter-nya sesaat setelah artis Syahrini terlihat merekam cuplikan film *Surat Kecil Untuk Tuhan* yang ia tonton di bioskop melalui *Instagram Story*.<sup>11</sup>

Berdasarkan pengalaman yang dialami peneliti, pada bulan Juni - Juli 2017, 5 orang pengguna Instagram yang peneliti ikuti melakukan perekaman pada beberapa adegan di bioskop yang menayangkan film *Transformers : The Last Knight*, dan 2 orang melakukan perekaman pada beberapa adegan di bioskop yang menayangkan film *Spider-Man : Homecoming*. Pada bulan Oktober 2017, 3 orang pengguna Instagram yang peneliti ikuti telah melakukan perekaman pada beberapa adegan film *Pengabdian Setan* di salah satu bioskop di Yogyakarta.

Tidak hanya di tahun 2017 saja. Di tahun 2016 peneliti pernah beberapa kali menyaksikan perekaman lewat Instagram story pada beberapa adegan film *Ada Apa Dengan Cinta 2* yang saat itu menjadi film terlaris. Hal ini cukup mengejutkan karena sebelum film dimulai selalu ditayangkan

---

<sup>9</sup><http://style.tribunnews.com/2017/09/30/walah-gara-gara-postingannya-ini-sutradara-joko-anwar-bikin-netizen-berantem-di-instagram?page=all>. Diakses pada 9 November 2017 pukul 12.00 WIB5

<sup>10</sup> Hasil wawancara Peneliti dengan Joko Anwar , di Yogyakarta, 2 Desember 2017.

<sup>11</sup><https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20170621185829-220-223382/cuplikan-film-di-instagram-syahrini-bisa-dianggap-kriminal/>. Diakses pada 1 Juli 2017 pukul 09.14 WIB

larangan di layar bioskop untuk mengambil gambar maupun merekam adegan.

Selain Joko Anwar, aktris Dian Sastro pernah meminta kepada masyarakat untuk tidak membocorkan adegan-adegan di film terbarunya di tahun 2016, *Ada Apa Dengan Cinta 2* lewat akun *Twitter*nya. Aktris Marcella Zalianty juga mengajak masyarakat Indonesia, khususnya kalangan remaja untuk memberikan kontribusi terhadap dunia perfilman Indonesia, terutama dalam mencegah adanya pembajakan film di era digital yang dilakukan lewat modus-modus baru, yakni melalui *Bigo Liive* atau *Instagram Story* dalam acara *Digitalk* yang digelar di Auditorium Lantai 4 Fisipol UGM pada Rabu, 26 Juli 2016.<sup>12</sup>

Ketua Bidang Advokasi Kebijakan Publik Asosiasi Produser Film Indonesia (APROFI) Angga Dwimas Sasongko, dilansir dari *Bisnis.com* juga berpendapat bahwa pelanggaran hak cipta melalui media sosial cukup meresahkan karena perbuatan tersebut dianggap mengurangi nilai komersial dari film layar lebar. Angga juga berpendapat bahwa perbuatan tersebut dapat mengurangi minat masyarakat untuk menonton film di gedung bioskop. Padahal, penghasilan terbesar para sineas didapatkan dari hasil pembelian tiket film oleh penonton.<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> <http://fisipol.ugm.ac.id/news/apresiasi-film-indonesia-stop-pembajakan/id/>. Diakses pada 12 November 2017 pukul 12.12 WIB

<sup>13</sup> <http://lifestyle.bisnis.com/read/20170326/220/640361/pembajakan-rambah-media-sosial>. 26 Maret 2017 diakses pada 12 April 2018 pukul 10.01



Berdasarkan latar belakang masalah tersebut diatas maka peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMEGANG HAK CIPTA FILM DI INDONESIA (STUDI PENGGUNAAN FILM *PENGABDI SETAN* YANG DIUMUMKAN MELALUI INSTAGRAM STORY)”**.

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan untuk menjadi pedoman dalam pembahasan penelitian ini, antara lainnya adalah sebagai berikut :

1. Apakah perbuatan menggandakan film *Pengabdi Setan* melalui *Instagram Story* merupakan pelanggaran hak cipta?
2. Bagaimanakah perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta film *Pengabdi Setan* yang digandakan melalui *Instagram Story*?

#### **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka dapat dibuat rumusan masalah tentang tujuan dari penelitian ini ialah:

1. Untuk mengetahui perbuatan menggandakan potongan film melalui *Instagram Story* merupakan pelanggaran hak cipta atau bukan pelanggaran hak cipta.
2. Untuk mengetahui bentuk-bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta film dalam hal penggunaan film yang disiarkan melalui *Instagram Story*.

## **D. Tinjauan Pustaka**

### **1. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta**

Pengertian hak cipta di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hak seseorang atas hasil penemuannya yang dilindungi oleh undang-undang (seperti hak cipta dalam mengarang, menggubah musik).<sup>14</sup> Sedangkan menurut Edy Damian, hak cipta adalah bagian dari sekumpulan hak yaitu Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang pengaturannya terdapat dalam ilmu hukum dan dinamakan Hukum HKI. Hukum HKI meliputi suatu bidang hukum yang membidangi hak-hak yuridis atas karya-karya atau ciptaan-ciptaan hasil oleh pikir manusia yang bertautan dengan kepentingan-kepentingan bersifat ekonomi dan moral.<sup>15</sup>

Sophar Maria Hutagalung mengemukakan pendapatnya tentang Hak Cipta sebagai hasil karya pencipta dalam bentuk khas apa pun, dan juga dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dari seorang pencipta atau beberapa orang secara bersama-sama atas inspirasi lahirnya suatu ciptaan, berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi dan mendapat perlindungan hukum.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Departemen Pendidikan Nasional, Kamus Besar Bahasa Indonesia Edisi Keempat, PT Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2008, hlm. 102

<sup>15</sup> Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, PT. Alumnus, Bandung, 2014, hlm 28

<sup>16</sup> Sophar Maria Hutagalung, *Kedudukan Hak Cipta dan Peranannya dalam Pembangunan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2011, hlm. 51-52

Hak Cipta pertama kali di atur pada Konvensi Berne yang kala itu negara-negara Eropa menjadi pihak yang meratifikasi. Sedangkan Kerajaan Belanda mengikatkan diri pada Konvensi Berne pada 1886, dengan mengikut sertakan Indonesia (kala itu Hindia Belanda) sebagai daerah jajahannya untuk menjadi peserta konvensi dalam Staatblad 1914 Nomor 797.<sup>17</sup>

Namun Indonesia sempat keluar dari keanggotaan Konvensi Berne pada tahun 1958.<sup>18</sup> Indonesia dapat dikatakan menyusun undang-undang hak cipta melalui UU No. 6 Tahun 1982, yang merupakan sarana pembangunan nasional dan menjadi tonggak era pembangunan sistem Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia. Meski bernuansa monopoli dan berkarakter individualistic, kelahiran UU Hak Cipta nyaris tanpa reaksi pro dan kontra.<sup>19</sup> Namun sebetulnya, budaya Indonesia yang mempunyai nilai semangat gotong royong dan saling memberi dirasa berseberangan dengan konsep Hak Cipta, karena budaya yang menerapkan konsep 'kebebasan' dalam upaya memanfaatkan ciptaan secara cuma-cuma guna membantu pendidikan pendidikan anak bangsa agar pandai, cerdas, dan berbudaya.<sup>20</sup> Sehingga dalam perjalanannya, guna menjawab permasalahan yang semakin baru, Undang-Undang Hak Cipta mengalami revisi sebanyak empat kali, yang berawal dari Undang-Undang Nomor 6 tahun 1982, lima tahun kemudian

---

<sup>17</sup> Hendra Tanu Atmadja, *Hak Cipta Musik atau Lagu*, UI Press, Jakarta, 2003, hlm. 39-40 dalam Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta di Internet Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta, 2009, hlm. 35

<sup>18</sup> Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta di Internet Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta, 2009, hlm. 35

<sup>19</sup> Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Rajawali Press, Jakarta, 2011, hlm. 45

<sup>20</sup> *Ibid*, hlm. 45-46

diubah dengan UU No. 7 Tahun 1987, diubah lagi menjadi UU No. 12 tahun 1997. Undang-Undang Hak Cipta Tahun 1997 ini kemudian direvisi menjadi UU No. 19 Tahun 2002 dan hingga saat ini, Indonesia menggunakan UU No. 28 Tahun 2014 menjadi landasan hukum atas hak cipta.

Pengaturan Hak Cipta dalam hukum nasional termasuk dalam bidang hukum perdata dan merupakan hukum benda. *Zaak* atau benda adalah benda berwujud dan tidak berwujud. Hak kebendaan itu sendiri terdiri atas hak kebendaan materiil dan hak kebendaan imateriil. Yang termasuk hak kebendaan imateriil adalah Hak Kekayaan Intelektual yang terdiri atas Hak Cipta dan Hak Milik Industri.<sup>21</sup> Adapun standar agar dinilai sebagai Hak Cipta atas karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yaitu adanya perwujudan (*fixation*) suatu karya cipta, keaslian (*originality*) atas suatu sifat karya cipta, dan kreativitas (*creativity*) yang mendasari proses suatu karya ciptaan.<sup>22</sup>

Menurut Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang terdiri atas :

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;

---

<sup>21</sup> Budi Agus Riswandi dan M. Syamsudin. *Hak Kekayaan Intelektual Dan Budaya Hukum*. Rajawali Press. Jakarta. 2005. hlm 197.

<sup>22</sup> *Ibid*, hlm. 198

- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. potret;
- m. karya sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. program komputer.

## 2. Tinjauan Umum Tentang Film

Proyektor pertama kali dibuat oleh Thomas Alva Edison pada tahun 1890an. Saat itu, popularitas proyektor sangat besar dan merupakan ladang bisnis yang menjanjikan. Namun, pabrik proyektor paling berpengaruh adalah Edison Manufacturing Company yang dimiliki oleh Thomas Alva Edison dan Lumiere Freres di Perancis, sebuah pabrik keluarga Louis dan Auguste Lumiere.<sup>23</sup>

Pada tahun 1893, asisten Thomas Alva Edison, W.K.L Dickson membuat sebuah kamera yang membuat film berukuran 35mm. Edison kemudian mencoba mengombinasikan fonogram yang dimilikinya untuk memasukkan suara ke dalam film. Namun karena Edison tidak terlalu

---

<sup>23</sup> David Bordwell dan Kristin Thompson, *Film Art An Introduction* edisi ke sembilan, Mc Graw-Hill International Edition, University of Winconsin, hlm. 457-458.

mengembangkan teknologi terbarunya, film yang pertama kali diedarkan untuk publik justru dikembangkan oleh Lumiere bersaudara pada 28 Desember 1895 berupa gambar bergerak yang ditampilkan melalui layar di Grand Café, Paris.<sup>24</sup>

Pengenalan film ini menuai sukses dan semakin banyak inovasi yang dikembangkan para pembuat film. Bisnis film yang terbilang baru ini kemudian meraih popularitas tinggi, dibuktikan dengan adanya beberapa perusahaan film independen sebagai pesaing dari *Motion Picture Patents Company (MPCC)* yang dimiliki oleh Edison. Hingga pada tahun 1910-1920an, para inventor beserta pebisnis mendirikan rumah-rumah produksi yang masih eksis sampai saat ini, yaitu Paramount Pictures, Fox Film Corporation, Warner Bros, dan Universal.<sup>25</sup>

Masyarakat Indonesia yang pada zaman dahulu disebut sebagai masyarakat Hindia Belanda sudah dapat menikmati pemutaran film yang saat itu disebut sebagai ‘Gambar Idoep’ pada 5 Desember 1900. Pemutaran film yang dimaksud adalah pertunjukan ketika Sri Baginda Maharatu Belanda bersama Hertog Hendrick sedang memasuki ibukota Belanda saat itu, yaitu Den Haag.<sup>26</sup>

Film buatan Indonesia mulai dibuat pada tahun 1926 kendati film-film yang dibuat sebelum tahun 1949 tidak dapat dikatakan sepenuhnya

---

<sup>24</sup> *Ibid*

<sup>25</sup> *Ibid*

<sup>26</sup> Misbach Yusa Biran, *Sejarah Film 1900-1950 : Bikin Film di Jawa*, Cetakan Kedua, Komunitas Bambu dan Dewan Kesenian Jakarta, Jakarta, 2009, hlm. 27

sebagai film Indonesia karena film yang dibuat saat itu tidak didasari kesadaran nasional dan hanya memberikan hiburan. Materi cerita diambil dari film Barat maupun Cina.<sup>27</sup> Namun, adanya pembuatan film yang memiliki semangat nasional terbentuk sejak sastrawan dan sutradara film Usmar Ismail memproduksi film berjudul *Darah dan Doa/Long Marsch* pada tahun 1950.<sup>28</sup>

#### **E. Metode Penelitian.**

Untuk melengkapi penelitian skripsi ini agar tujuan dapat lebih terarah dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah, maka peneliti menggunakan metode penelitian empiris dengan cara mengambil data berdasarkan fakta-fakta yang ada di lapangan. Fakta-fakta ini kemudian akan dibandingkan secara yuridis agar tergalinya keadilan dalam perlindungan hak cipta terhadap pemegang hak cipta film di Indonesia.

##### **1. Sifat Penelitian**

Penelitian ini bersifat yuridis sosiologis, dengan jenis penelitiannya hukum yang mengambil data lapangan. Dasar penelitian ini adalah data primer, yaitu dengan menggunakan hasil wawancara dan observasi lapangan.

##### **2. Jenis Data**

Jenis data penelitian terdiri dari :

---

<sup>27</sup> *Ibid*, hlm. 45

<sup>28</sup> *Ibid*, hlm. 45

- a. Data primer, yakni data yang diperoleh peneliti secara langsung dari subjek penelitian yang dapat berupa hasil wawancara dan atau angket (*field research*).
  - b. Data sekunder, yakni data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung melalui kepustakaan (*library research*) dan dokumen.
3. Subjek Penelitian
- a. Pengguna media sosial Instagram di Yogyakarta
  - b. APROFI (Asosiasi Produser Film Indonesia)
  - c. Dirjen Kekayaan Intelektual
3. Teknik Pengumpulan Data
- a. Data primer dilakukan dengan cara melakukan wawancara kepada pemegang hak cipta film lokal di Indonesia, Dirjen Kekayaan Intelektual, dan pengguna media sosial Instagram di Yogyakarta.
  - b. Data sekunder dapat dilakukan dengan cara:
    - 1) Studi kepustakaan, yakni dengan menelusuri dan mengkaji berbagai peraturan perundang-undangan atau literatur yang berhubungan dengan permasalahan penelitian.
    - 2) Studi dokumen, yakni dengan mencari, menemukan dan mengkaji berbagai dokumen tentang hak cipta film di Indonesia, serta dokumen lain yang berhubungan dengan permasalahan penelitian.
4. Teknik Analisis Data



Teknik analisis dilakukan dengan cara menganalisis langsung ke lapangan dan kemudian akan ditarik suatu kesimpulan.

#### **F. Sistematika Penelitian.**

Untuk mempermudah pembahasan skripsi ini, maka disusun dengan sistematika penelitian yang terdiri dari lima bab, yaitu:

1. **BAB I PENDAHULUAN**, yang akan memberikan gambaran secara obyektif untuk memasuki materi selanjutnya. Pendahuluan ini ada pada BAB I sebab merupakan pengantar yang menggambarkan secara umum inti permasalahan di samping untuk memudahkan pembaca dalam memahami isi keseluruhan skripsi. Di dalam bab ini diuraikan mengenai permasalahan atau latar belakang. Perumusan masalah sebagai dasar dalam bab ini juga memberikan tujuan penelitian, manfaat penelitian. Terdapat pula tinjauan pustaka, metodologi penelitian, dan pertanggung jawaban sistematika yang digunakan sehingga lebih memberikan gambaran fokus penelitian peneliti terhadap penelitian ini.
2. **BAB II TINJAUAN UMUM MENGENAI HAK CIPTA FILM DI INDONESIA**, bab ini akan diuraikan tentang definisi pelanggaran hak cipta di bidang sinematografi secara umum, penjelasan tentang hak moral dan hak ekonomi dalam hak cipta, pengaturan tentang perbuatan apa saja yang dapat disebut sebagai pelanggaran hak cipta dan perbuatan yang perbuatan apa saja yang tidak dapat disebut sebagai pelanggaran hak cipta, serta perlindungan

hukum terhadap pemegang hak cipta film di Indonesia sesuai dengan UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

3. **BAB III PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMEGANG HAK CIPTA FILM DI INDONESIA** (Studi Kasus Penggunaan Film yang Diumumkan Melalui Instagram Story), dalam bab ini akan menjelaskan hasil dari penelitian dan dibahas sesuai dengan realita yang peneliti temukan
4. **BAB IV PENUTUP**, pada bab ini berisi Penutup, yaitu berisikan tentang kesimpulan dan saran-saran dari peneliti. Adapun isi dari kesimpulan adalah tentang jawaban dari rumusan masalah. Bagian kedua adalah saran. Saran merupakan rekomendasi peneliti kepada dunia ilmu pengetahuan di bidang hukum khususnya hukum kekayaan intelektual. Penutup ini ditempatkan pada bagian akhir penelitian skripsi ini.