

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan ekonomi digital telah meningkatkan peran content creator sebagai aktor yang memproduksi dan mendistribusikan konten untuk kepentingan komersial.¹ Kegiatan ini semakin masif seiring bertumbuhnya ekosistem afiliasi di platform e-commerce, salah satunya program Shopee Affiliate.² Laporan e-commerce di Indonesia menunjukkan bahwa model pemasaran berbasis afiliasi menjadi salah satu strategi utama peningkatan penjualan, sehingga konten digital yang dibuat para affiliator memiliki nilai ekonomi langsung dan diperlakukan sebagai aset komersial.³

Meningkatnya aktivitas promosi melalui afiliasi tersebut juga memunculkan persoalan hukum baru terkait pelanggaran hak cipta.⁴ Dalam beberapa tahun terakhir, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum dan HAM melaporkan tren pengaduan terkait konten digital yang diambil ulang (*re-upload*) tanpa izin oleh pihak ketiga untuk memperoleh keuntungan. Pola yang sama tampak pada komunitas content

¹ Giles, D. C., "Instagram And The Rise of The Social Media Influencer", dalam *Twenty-First Century Celebrity: Fame in Digital Culture*, editor oleh Kim Allen, Bethany Klein, dan James E. Littler, Emerald Publishing, Bingley, 2018, hlm. 155–173.

² Rehatalanit, Y. L. R., "Peran E-Commerce Dalam Pengembangan Bisnis". *Jurnal Teknologi Industri*, 5, 2021, hlm. 63.

³ Girsang, et.al., "Pemanfaatan Micro-Influencer Pada Media Sosial Sebagai Strategi Public Relations di Era Digital", *Ultimacomm: Jurnal Ilmu Komunikasi*, Vol. 12 No. 2, 2020, hlm. 211.

⁴ Arum, S. O., et.al., "Problematika Dalam Perlindungan Hak Cipta Atas Foto Produk Digital Pada Media Sosial Instagram", *Jurnal Hukum Bisnis*, Vol. 9 No. 2, 2021, hlm. 270.

creator di Shopee Affiliate: banyak affiliator mengeluhkan konten mereka digunakan ulang oleh pihak lain dengan mencantumkan tautan afiliasi berbeda agar keuntungan komisi berpindah ke pihak yang tidak membuat konten tersebut.⁵ Fenomena ini menempatkan content creator pada posisi yang rentan karena karya komersial mereka menjadi objek eksploitasi ekonomi tanpa adanya persetujuan.

Permasalahan tersebut semakin kompleks karena banyak content creator tidak memahami batasan hukum terkait hak moral dan hak ekonomi atas karyanya.⁶ Di sisi lain, sebagian pihak ketiga beralasan bahwa konten digital yang bersifat publik dapat digunakan kembali tanpa izin, padahal ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta secara tegas mengatur bahwa setiap penggunaan untuk tujuan komersial wajib memperoleh persetujuan pemegang hak cipta (Pasal 9 ayat (2)).⁷ Situasi ini menimbulkan ketidakseimbangan relasi hukum: pencipta dirugikan baik secara ekonomi maupun moral, sementara mekanisme penegakan di ranah perdata seringkali tidak dimanfaatkan karena kurangnya pemahaman dan ketidakjelasan jalur penyelesaiannya.⁸

Dari sisi akademik, kajian mengenai perlindungan hukum terhadap content creator dalam konteks pelanggaran konten digital memang sudah dibahas dalam beberapa penelitian, tetapi umumnya bersifat umum dan tidak

⁵ Pricilia, et.al., “Akibat Hukum Pengungkahan Karya Cipta Film Tanpa Izin Pencipta di Media Sosial”, *Jurnal Kertha Semaya*, Vol. 6 No. 4, 2018, hlm. 1–15.

⁶ Jaman, U. B., et.al., “Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital”. *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, 3(1), 9-17, 2021, hlm. 11.

⁷ Pasal 9 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

⁸ Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

menempatkan program Shopee Affiliate sebagai locus khusus. Belum banyak penelitian yang memfokuskan analisis pada penggunaan karya afiliator oleh pihak ketiga untuk memperoleh komisi, padahal ini merupakan bentuk eksploitasi ekonomi yang berbeda dari pelanggaran hak cipta pada konten hiburan atau konten kreatif biasa.⁹ Sehingga, terdapat gap penelitian berupa kurangnya kajian yang secara spesifik menganalisis perlindungan hukum content creator terhadap penggandaan dan penggunaan ulang konten afiliasi dalam konteks e-commerce.

Hukum positif Indonesia memiliki Undang-Undang Hak Cipta yang mengatur hak eksklusif pembuat karya atas penggunaan dan penggandaan karya tersebut, termasuk video. Hal ini sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta (yang selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta). Hak Cipta diatur dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta yang menyatakan bahwa:

“Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.”¹⁰

Suatu ciptaan tersebut dilindungi dan penciptanya memiliki hak eksklusif sebagaimana diatur dalam Pasal 4 Undang-Undang Hak Cipta.¹¹ Hak

⁹ Putri Salsabila, “Kajian *Content Creator* Anisa Rosdiyana dalam Mempromosikan Fashion Muslimah Melalui Platform Media Sosial Tikok”, *Skripsi Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta*, 2023, hlm.51.

¹⁰ Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia tahun 2014 nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599)

¹¹ Ujang Badru Jaman, et.al., “Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital”, *Jurnal Rechten: Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia*, Vol. 3 No. 1, 2021.

eksklusif sendiri adalah hak yang hanya diperuntukan bagi pencipta, sehingga orang lain yang bukan pencipta tidak dapat memanfaatkan hak tersebut, dan tidak dapat menggunakannya kecuali dengan atau seizin dari penciptanya. Para pemegang hak cipta namun bukan sebagai penciptanya hanya dapat memiliki sebagian saja dari hak eksklusif tersebut, yaitu hanya dapat memiliki hak ekonominya.¹²

Undang-Undang Hak Cipta juga memberikan perlindungan kepada pencipta atas karya cipta mereka, termasuk video, gambar, musik, atau konten digital lainnya. Berdasarkan Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta, pencipta memiliki hak eksklusif untuk:¹³

- (1) Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:
 - a. Penerbitan Ciptaan;
 - b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
 - c. penerjemahan Ciptaan;
 - d. Pengadaptasian, pengaransemenan, pentransformasian Ciptaan;
 - e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
 - f. Pertunjukan Ciptaan;
 - g. Pengumuman Ciptaan;
 - h. Komunikasi Ciptaan; dan
 - i. Penyewaan Ciptaan.
- (2) Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.
- (3) Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.

¹² Penjelasan Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599).

¹³ Mujiono, *Buku Praktis Memahami dan Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual*, Sentra HKI Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, 2017, hlm. 6.

Salah satu masalah hukum yang dihadapi oleh content creator adalah masalah hak cipta, baik itu meliputi permasalahan kasus *re-upload* sebuah karya tanpa seizin penciptanya, mencuri ide konten seseorang, dan masih banyak lagi. Akan tetapi, permasalahan yang paling sering ditemui adalah ketika seseorang melakukan mengambil sebuah karya milik orang lain tanpa seizin penciptanya, ataupun tidak mencantumkan siapa pemilik karya tersebut dan menggunakan karya tersebut sebagai alat untuk mendapatkan keuntungan pribadi dan merugikan pihak pencipta karya tersebut.

Pembuat konten orisinal tidak mendapatkan royalti dari hasil penduplikasian tersebut. Padahal orang lain yang menyadur atau mengambil konten orisinal dari content creator yang disebarluaskan kepada masyarakat untuk kepentingan komersial. Situasi ini menandakan bahwa, pembuat konten juga harus memahami hak-hak atas produk yang dihasilkan, sehingga dapat melindungi dirinya sendiri dari kerugian.

Melihat tingginya intensitas pelanggaran, rendahnya literasi hukum para content creator, serta belum adanya kajian akademik mendalam yang berfokus pada praktik penggunaan ulang video Shopee Affiliate oleh pihak ketiga, penelitian ini menjadi penting untuk mengurai aspek perlindungan hukum bagi content creator sebagai pemegang hak cipta. Berdasarkan kondisi tersebut, penelitian ini mengangkat judul **PERLINDUNGAN HUKUM CONTENT CREATOR SEBAGAI PEMEGANG HAK CIPTA TERHADAP PENGGUNAAN VIDEO PROGRAM SHOPEE AFFILIATE YANG DIUNGGAH OLEH PIHAK KETIGA.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah diuraikan, maka rumusan masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perlindungan hukum *content creator* sebagai pemegang hak cipta terhadap penggunaan video program *Shopee Affiliate* yang diunggah pihak ketiga tersebut?
2. Bagaimana tanggung gugat pihak ketiga yang mengunggah video program *Shopee Affiliate* kepada *content creator* sebagai pemegang hak cipta?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah tersebut, maka tujuan adanya penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk menganalisis perlindungan hukum *content creator* sebagai pemegang hak cipta terhadap penggunaan video program *Shopee Affiliate* yang diunggah pihak ketiga tersebut.
2. Untuk menganalisis tanggung gugat pihak ketiga yang mengunggah video program *Shopee Affiliate* kepada *content creator* sebagai pemegang hak cipta.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini memberikan kontribusi pada pengembangan kajian hukum kekayaan intelektual dengan menawarkan analisis empiris mengenai bagaimana perlindungan hak cipta bekerja dalam konteks ekonomi digital,

khususnya program *Shopee Affiliate*. Penelitian ini memperkaya literatur mengenai hubungan antara hak eksklusif pencipta, penggunaan ulang konten di platform komersial, dan bentuk tanggung gugat pihak ketiga dalam pelanggaran hak cipta. Selain itu, penelitian ini memperjelas batasan normatif antara izin, penggunaan wajar (*fair use*), dan pelanggaran dalam konteks konten video pendek, sehingga dapat menjadi referensi bagi penelitian-penelitian sejenis di bidang hukum digital dan *socio-legal studies*.

2. Manfaat Praktis

a. Bagi Content Creator

Hasil penelitian memberikan pemahaman mengenai hak-hak hukum yang dimiliki pencipta, opsi penyelesaian sengketa, serta langkah preventif untuk memitigasi risiko pelanggaran, termasuk pentingnya pendaftaran ciptaan dan dokumentasi pembuktian.

b. Bagi Platform Digital (khususnya Shopee dan penyedia layanan afiliasi)

Penelitian ini memberikan dasar bagi perbaikan mekanisme moderasi konten, sistem pelaporan pelanggaran, dan kebijakan internal terkait penggunaan ulang materi berhak cipta oleh pihak ketiga.

c. Bagi Pemerintah dan Pembuat Kebijakan

Penelitian ini memberikan masukan terkait kebutuhan peningkatan penegakan hukum, pengawasan ekosistem digital, serta penguatan regulasi

dan mekanisme administratif yang lebih efisien untuk menangani pelanggaran hak cipta di ruang digital.

d. Bagi Penegak Hukum dan Praktisi

Penelitian ini menyajikan temuan empiris mengenai kendala penanganan sengketa hak cipta, sehingga dapat menjadi acuan dalam menerapkan pendekatan yang lebih responsif dan efektif dalam proses mediasi, penyidikan, maupun litigasi.

E. Orisinalitas Penelitian

No.	Judul	Tahun	Penulis	Perbedaan
1.	Perlindungan Hak Cipta Atas Konten Reupload Video Youtube Di Aplikasi Tiktok	2023	I Gusti Agung Ayu Gayatri Kharisma Venturini , Dewa Ayu Dian Sawitri	Penelitian ini befokus untuk menganalisis perlindungan hukum terhadap pencipta asli video di <i>platform</i> Youtube
2.	Perlindungan Hukum terhadap Pelanggaran Hak Cipta dalam Media Digital	2018	Niken Kusumaningrum	Penelitian ini menyoroti pelanggaran hak cipta di media digital, termasuk penggunaan karya tanpa izin, dan mekanisme penyelesaian sengketa melalui jalur hukum perdata. Kusumaningrum mengidentifikasi lemahnya implementasi hukum dalam perlindungan karya digital akibat kurangnya pengetahuan masyarakat tentang

				Undang-Undang Hak Cipta. Penelitian ini lebih bersifat umum dan mencakup berbagai jenis pelanggaran hak cipta dalam media digital, tanpa fokus spesifik pada platform seperti <i>Shopee Affiliate</i> atau perlindungan terhadap <i>content creator</i> tertentu.
3.	Analisis Perlindungan Hukum terhadap <i>Content creator</i> dalam Kasus Reproduksi Konten di Media Sosial	2020	Farah Amalia dan Indra Wijaya	Penelitian ini membahas pelanggaran hak <i>content creator</i> di media sosial, termasuk penggandaan dan reproduksi konten tanpa izin oleh pihak ketiga. Peneliti menyoroti pentingnya kontrak lisensi dan mekanisme ganti rugi melalui jalur hukum perdata. Penelitian ini membahas media sosial secara umum, tanpa menyoroti konteks program afiliasi tertentu seperti <i>Shopee Affiliate</i> .
4.	Tinjauan Yuridis atas Penyalahgunaan Konten Digital dalam <i>E-commerce</i> di Indonesia	2021	Ari Setiawan	Setiawan fokus pada penyalahgunaan konten digital dalam <i>e-commerce</i> , dengan menyoroti ketentuan perlindungan hukum hak cipta dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

				Peneliti juga mengkaji tanggung jawab platform terhadap pelanggaran yang dilakukan pihak ketiga. Penelitian ini lebih fokus pada tanggung jawab platform <i>e-commerce</i> secara keseluruhan, sedangkan judul penelitian Anda berfokus pada perlindungan <i>content creator</i> dalam program <i>Shopee Affiliate</i> .
5.	Kajian Hukum Perdata terhadap Penggunaan Konten Digital Tanpa Izin dalam Industri Kreatif	2022	Rani Nuraini dan Sugiharto	Penelitian ini mengkaji aspek hukum perdata dalam sengketa penggunaan konten digital tanpa izin. Peneliti menekankan pentingnya dokumentasi perjanjian tertulis untuk mencegah sengketa, serta menganalisis penyelesaian sengketa melalui pengadilan atau arbitrase. Penelitian ini lebih berfokus pada industri kreatif secara umum dan tidak membahas kasus spesifik program afiliasi atau platform <i>Shopee Affiliate</i> .

Penelitian ini memiliki perbedaan dengan penelitian-penelitian terdahulu yang umumnya membahas perlindungan hak cipta dalam konteks umum. Penelitian ini secara khusus menyoroti perlindungan hukum bagi *content*

creator terhadap penggunaan ulang video program *Shopee Affiliate* oleh pihak ketiga tanpa izin, serta tanggung gugat hukum yang timbul dari pelanggaran tersebut.

F. Landasan Teori

1. Pengertian dan Prinsip Hak Cipta

Hak cipta merupakan hak yang memberikan perlindungan atas karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang telah diwujudkan dalam bentuk yang khas dan tetap. Secara umum, Hak Cipta dapat dipahami sebagai hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak untuk mengumumkan, menggandakan, atau memberikan izin atas penggunaan ciptaanya, dengan tetap memperhatikan batasan-batasan yang diatur sesuai peraturan perundang-undangan yang berlaku.¹⁴

Secara singkat, Hak Cipta juga dapat diartikan sebagai hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atas hasil karya intelektualnya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Hak ini merupakan hak untuk menyalin suatu ciptaan yang mencakup hak untuk memperbanyak, mendistribusikan, menampilkan, dan memanfaatkan karya tersebut dalam bentuk apa pun, baik secara langsung maupun melalui perantara. Hak cipta ini adalah hak yang diberikan pada sebuah karya baik itu merupakan foto, video, gambar, suara, lukisan, dsb, untuk dapat dinikmati secara sah.¹⁵ Hak Cipta adalah sebuah elemen kunci dalam sebuah karya intelektual dan kreatif. Salah satu elemen

¹⁴ Mujiono, et.al., 2017, *Buku Praktis Memahami Dan Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual*, Sentra HKI Universitas Negeri Yogyakarta, Yogyakarta, hlm.06.

¹⁵ Ujang Badru Jaman, et.al., "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital", *Jurnal Rechten: Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia*, Vol. 3 No. 1, 2021, hlm. 11..

yang tidak dapat dipisahkan dari hak cipta adalah sebuah pemberian royalti kepada pencipta karya.

Hak Cipta dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta) adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.¹⁶

Sebuah kegiatan pengunduhan dan pengunggahan kembali ke laman media sosial untuk suatu kepentingan pribadi termasuk ke dalam suatu pelanggaran terhadap hak cipta di internet. Seseorang atau sebuah kelompok melakukan aktifitas berupa mengunggah ciptaan milik orang lain tanpa mendapatkan izin dan mencantumkan nama pencipta atau sumber dari sebuah karya itu maka hal tersebut sudah termasuk kedalam perbuatan pelanggaran terhadap sebuah hak moral, sedangkan aktifitas mengunggah suatu kreasi milik orang lain tanpa mencantumkan nama pencipta dan sumber dari karya tersebut dan mengambil sebuah keuntungan dari dari ciptaan tersebut maka dapat dikategorikan ke pelanggaran terhadap hak ekonomi yang dimiliki oleh seseorang pencipta atau seseorang yang memegang hak ciptanya.¹⁷

Pada dasarnya, karya-karya intelektual manusia yang dilindungi oleh Hak Cipta hanya mencakup hasil ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan juga sastra. Perlindungan hukumnya pun baru berlaku jika karya-karya tersebut

¹⁶ Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

¹⁷ Pajar Pahrudin, 2019, *Etika Profesi Komputer, Jilid 1*, Goresan Pena, Jawa Barat, hlm.155.

telah diwujudkan secara nyata atau diekspresikan dalam suatu bentuk yang dapat dilihat, dibaca, didengar, dan sejenisnya.

Berdasarkan apa yang tertuang di dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta, pengertian Hak Cipta ialah hak eksklusif pencipta yang timbul dengan sendirinya karena adanya prinsip deklaratif.¹⁸ Pada prinsip yang terdapat di dalamnya, Hak Cipta hadir sebagai upaya dalam memberikan kesejahteraan budaya dan informasi bagi masyarakat umum.

Karya-karya yang diciptakan oleh para pencipta ini memiliki nilai penting bagi kehidupan masyarakat di sekitarnya. Berdasarkan hal tersebut, dapat disimpulkan bahwa, wajar jika para pencipta karya tersebut memperoleh penghargaan dan insentif sebagai bentuk pengakuan atas hasil ciptaan mereka. Insentif tidak hanya merepresentasikan penghargaan, tetapi juga berfungsi mendorong produktivitas pencipta dalam menghasilkan karya baru.¹⁹

2. Pencipta dan Ciptaan

Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Hak Cipta, bahwa pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Pasal 1 angka 3 disebutkan bahwa ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas dasar inspirasi, kemampuan,

¹⁸ Reyvinia Adra Sekar Gusti, "Perlindungan Hukum Bagi Seniman Terhadap Karya Seni Digital yang Diperjualbelikan oleh Pengguna Non-Fungible Token (NFT)", Skripsi, Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2022, hlm. 25.

¹⁹ *Ibid.*

pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk yang nyata.²⁰

3. Hak Cipta sebagai Hak Eksklusif

Istilah hak cipta menggambarkan suatu hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta sebuah karya, hak tersebut melekat pada diri penciptanya. Hak Cipta adalah suatu hak yang dilindungi secara legal yang menetapkan hak eksklusif kepada pencipta atau penulis sebuah karya.²¹

Hak eksklusif juga dapat diartikan bahwa sang pencipta sebuah karya dapat memiliki kontrol eksklusif atas penggunaan terhadap karya mereka. Hak cipta eksklusif juga memiliki durasi yang terbatas karena nilai ekonomi yang berada di dalamnya, seringkali melampaui kemampuan sebagian besar orang.²² Pada dasarnya Hak Cipta adalah sebuah jenis dari Hak Kekayaan Intelektual yang dapat memberikan Hak Eksklusif kepada individunya untuk dapat menggunakan dan mendapatkan keuntungannya yang diperoleh dari karya-karya yang mereka hasilkan, seperti dari, buku, musik, dan karya seni lainnya yang merupakan hasil dari buah kecerdasan seseorang dan dapat memberikan manfaat dampak positif terhadap masyarakat di luar sana.²³

²⁰ Pasal 1 angka 2 dan angka 3 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

²¹ Mirza Rahmaniar, et.al., “Perlindungan Hak Cipta Pada Karya Fotografi Produk Online Shop Atas Tindakan Penggunaan Tanpa Izin Untuk Kepentingan Komersial”, *Jurnal Hukum Diponegoro*, Vol. 8 No. 3, 2019, hlm. 2178.

²² Jaman, et.al., “Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital”, *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia*, 3(1), 9-17, hlm. 11, 2021.

²³ Hukumonline, *Perlindungan Hak Cipta: Perlukah Dicatatkan Meskipun Tidak Diwajibkan*, terdapat dalam <https://www.hukumonline.com/berita/a/perlindungan-hak-cipta--perluakah-dicatatkan-meskipun-tidak-diwajibkan-lt645b08fc8e754/>, Diakses tanggal 23 Mei 2025 pukul 01.57 WIB.

4. Pelanggaran Hak Cipta

Seseorang yang menggunakan suatu karya milik orang lain tanpa seizin pencipta karya tersebut dapat dianggap sebagai kasus pelanggaran hak cipta. Pelanggaran hak cipta sendiri dapat diartikan sebagai suatu tindakan dimana seseorang menggunakan, memproduksi, menerbitkan, atau merekan suatu karya yang memiliki hak cipta, tanpa memiliki izin atau tanpa sepengetahuan si pemilik karya tersebut. Penyalahgunaan hak cipta mencakup seluruh tindakan yang melanggar hak eksklusif yang dimiliki oleh seorang pencipta karya.²⁴ Adanya dampak negatif dari pelanggaran hak cipta ini, dapat menyebabkan suatu kerugian finansial dan konsekuensi dari perbuatan tersebut bagi sang pelaku pelanggaran hak cipta dan sang pemilik hak cipta atau pencipta karya tersebut.

5. Penyelesaian Pelanggaran Hak Cipta

Seorang pencipta yang biasa disebut sebagai pemilik hak cipta dapat memiliki dua alternatif hukum untuk menangani pelanggaran hak cipta yaitu perlindungan hukum preventif dan represif.²⁵ Perlindungan hukum preventif merupakan bentuk perlindungan kekayaan intelektual yang diatur secara hukum oleh Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 42 tahun 2016 tentang Pelayanan Permohonan Kekayaan Intelektual Secara Elektronik. Sementara itu, perlindungan hukum represif merujuk pada

²⁴ Arum, et.al., “Problematika dalam Perlindungan Hak Cipta atas Foto Produk Digital pada Media Sosial Instagram”, *Jurnal Privat Law*, Vol. 9 No. 2, 2021, hlm. 271.

²⁵ Zahida, et.al., “Perlindungan Hak Cipta Terhadap Gambar yang Telah Diunggah Pada Media Sosial Instagram”, *Jurnal Pembangunan Hukum Indonesia*, Vol. 5 No. 1, 2023, hlm. 196.

perlindungan yang diberikan melalui penerapan hukuman, seperti denda, penjara, dan sanksi lainnya, sebagai respons terhadap pelanggaran atau sengketa.

Pemberlakuan Undang-Undang Hak Cipta sebagai alat yang memperkuat dasar hukum pengaturan hak cipta di Indonesia. Menurut isi dalam Undang-Undang Hak Cipta tersebut, disebutkan bahwa upaya hukum mengenai Hak Cipta, dapat diselesaikan melalui penyelesaian sengketa perdata atau dapat melalui sengketa pidana.²⁶

Selanjutnya, dapat dilihat dari Pasal 95 Undang-Undang Hak Cipta bahwa perlindungan hukum secara represif dapat memecahkan suatu permasalahan dengan dua jalur yang berbeda, yaitu dengan jalur litigasi dan jalur non-litigasi. Jalur litigasi adalah penyelesaian dimana pencipta sebuah karya dapat mengajukan gugatan ke pengadilan niaga. Hal ini sudah tercantum di dalam Pasal 26 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE) ayat (1) dan (2) yang menerangkan, bahwa dalam hal menggunakan data pribadi seseorang melalui media elektronik, harus atas dasar persetujuan dari orang yang bersangkutan, dan apabila terjadi kerugian yang timbul akibat adanya penyalahgunaan data, maka hal tersebut dapat digugat dengan cara mengajukan gugatan ganti rugi ke pengadilan. Penyelesaian dengan jalur non-litigasi, adalah penyelesaian suatu

²⁶ Devega R., et.al., "Penegakan Hukum terhadap Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta", *Jurnal Lex Crimen*, Vol. 6 No. 3, 2017, hlm. 100.

sengketa tanpa melalui pengadilan, dan dapat dilakukan melalui mediasi, negosiasi, dan konsiliasi.²⁷

Sebagaimana tercantum dalam definisi dan aturan dasar yang berkaitan dengan Undang-Undang Hak Cipta, terdapat beberapa poin yang mengakomodir aspek-aspek sebelumnya, yang belum tercakup di dalam undang-undang sebelumnya. Perlindungan hak cipta dilakukan dengan memakan waktu yang lebih panjang dibanding sebelumnya. Adapun penyelesaian sengketa secara efektif dapat dilakukan melalui beberapa proses yaitu, melalui proses mediasi, arbitrase, serta dapat melalui pengadilan.²⁸

Hal lain yang perlu diperhatikan adalah, terdapat beberapa perlindungan hukum yang dapat diperuntukkan bagi para pencipta karya yang dapat diupayakan oleh pihak pemerintah pada kasus pelanggaran-pelanggaran hak cipta, salah satu contohnya ialah Penguatan Lembaga Hak Cipta, dalam konteks ini, pemerintah memiliki peran strategis dalam memanfaatkan kewenangannya untuk memperkuat lembaga-lembaga yang berkaitan dengan hak cipta. Hal ini dapat dilakukan melalui penyusunan atau pengembangan sistem hak cipta yang lebih komprehensif. Dibutuhkan pula institusi yang memiliki otoritas kuat, seperti Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, serta kementerian atau lembaga yang membawahi sektor industri, perdagangan, penyiaran, pendidikan, dan kebudayaan, untuk secara bertanggung jawab

²⁷ Veronika Takasana, et.al., “Tinjauan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Karya Digital Content Creator di Indonesia”, *Journal of Intellectual Property Law*, Vol. 1 No. 1, 2024, hlm. 57.

²⁸ *Ibid*, hlm.51.

menyediakan perlindungan terhadap hak cipta, terutama bagi para pencipta konten.²⁹

6. Tanggung Gugat

J.H. Niewenhuis memberikan pendapat bahwa tanggung gugat timbul akibat adanya perbuatan melawan hukum (*onrechtmatige daad*) dan merupakan penyebab timbulnya kerugian. Akibatnya pelaku yang melakukan kesalahan harus bertanggung jawab atas kerugian tersebut.³⁰ J. Satrio memberikan pendapat bahwa tanggung gugat sebenarnya tidak dikenal dalam hukum. Apabila yang dimaksud sebagai tanggung gugat adalah *vrijwaring*, maka hal ini berarti jaminan dari penjual bahwa pembeli tidak akan diganggu oleh orang lain yang menyatakan punya hak lebih kuat dari pembeli.

Tanggung gugat dapat terjadi³¹, *pertama*, undang-undang, yaitu apabila seseorang atau pihak tertentu dinatakan bertanggung gugat bukan karena kesalahan yang telah dilakukannya, melainkan karena ketentuan undang-undang; *kedua*, kesalahan yang terjadi disebabkan perjanjian antara para pihak yang merugikan salah satu pihak berdasarkan Pasal 1365 KUHPerdara maupun wanprestasi. Seseorang bertanggung gugat atas kerugian orang lain apabila:³²

- a. perbuatan yang mengakibatkan kerugian tersebut sifatnya melanggar hukum.

²⁹ Ginting, *Hukum Hak Cipta Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2012, hlm. 200.

³⁰ Angela Melani Widjaja, et. al., "Tanggung Gugat terhadap Pembebanan Hak Tanggungan atas Tanah Beserta Benda yang Akan Ada Berupa Gedung", *Jurnal Mercatoria*, Vol. 13, No. 2, hlm.114, 2020.

³¹ *Ibid.*

³² Vincentius Gegap Widyantoro dan Faizal Kurniawan" Perkembangan Prinsip dan Tanggung Gugat dalam Kontrak Kerja Pekerjaan Konstruksi", *Jurnal Arena Hukum*, Vol. 13, No. 1, hlm. 167, 2020.

- b. kerugian yang timbul merupakan akibat dari perbuatan tersebut (kausalitas)
- c. pelaku tersebut bersalah (kesalahan)
- d. norma yang dilanggar memiliki *strekking* untuk mengelakkan timbulnya kerugian.

G. Definisi Operasional

1. *Content creator*

Content creator terdiri dari dua kata yaitu *content* atau konten yang dapat diartikan sebagai informasi yang tersedia di media yang dapat di akses oleh banyak orang, seperti di Youtube, Instagram, Tiktok, ataupun Twitter atau yang sekarang dapat disebut “X” dan juga media lainnya yang sejenis. Sedangkan arti dari *creator* sendiri merupakan seseorang atau pihak yang bertugas membuat konten atau dapat disebut sebagai Youtuber, Tiktokers, Selebgram, dan sejenisnya sesuai dengan *platform* yang digunakan oleh para pihak tersebut.³³

Content creator sendiri adalah sebuah profesi dimana seseorang membuat suatu konten, baik berupa tulisan, video, suara, gambar, ataupun gabungan dari seluruhnya, yang bertujuan untuk menghasilkan suatu karya yang akan ditunjukkan kepada orang lain yang bertujuan untuk mendapatkan *engagement* tertentu agar membuat platform si *content creator* menarik dan mendapatkan lebih banyak pengikut.³⁴

³³ M. Rangga Septian Adi P., “Minat Mahasiswa KPI Angkatan 2017 Terhadap Profesi Content Creator”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Raden Intan Lampung, 2023, hlm. 21.

³⁴ *Ibid*, hlm.16.

Tujuan utama dari profesi *content creator* ini adalah dalam hal menarik pengikut atau *followers* sebanyak mungkin, karena semakin konten tersebut menarik dan beda dari yang lain, maka akan semakin banyak orang-orang yang tertarik dan akan membuat intensitas *audience* semakin tinggi dalam melihat tayangan konten tersebut.³⁵

2. *Shopee Affiliate*

Shopee Affiliate adalah program resmi yang diciptakan oleh Shopee dimana program ini merupakan program yang ditujukan kepada siapa saja yang berminat menjadi affiliator termasuk para *content creator* yang aktif di berbagai media sosial. Para pembuat konten untuk program *Shopee Affiliate* ini nantinya akan disebut sebagai affiliator dan bertugas untuk memasarkan atau menawarkan produk yang hanya tersedia dan dijual di *e-commerce* Shopee dengan cara membuat konten se-menarik mungkin, dan pada nantinya mereka akan diberikan komisi dari hasil barang yang terjual lewat konten yang sudah mereka buat tersebut. Melalui program *Shopee Affiliate* ini, siapa saja dapat dengan mudah mendaftarkan dirinya sebagai affiliator dan berpartisipasi dalam program *Shopee Affiliate*.³⁶

H. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis empiris. Pendekatan ini digunakan untuk mengkaji perlindungan hak cipta bagi *content creator*

³⁵ *Ibid*, hlm.20.

³⁶ Farah Khoilana Fransiska, “Optimalisasi Shopee Affiliate dalam Peningkatan Pendapatan Mahasiswa UIN Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto (SK Affiliator Shopee)”, Skripsi, Universitas Islam Negeri Prof. K.H. Saifuddin Zuhri Purwokerto, 2024, hlm. 4.

terhadap penggunaan video tanpa izin oleh pihak ketiga dalam program *Shopee Affiliate*, tidak hanya melalui teori dan ketentuan hukum yang berlaku, tetapi juga melalui praktik di lapangan.

Metode yuridis empiris relevan karena tidak hanya menilai norma hukum tertulis, tetapi juga melihat bagaimana ketentuan hak cipta diterapkan dalam konteks digital. Dengan pendekatan ini, penelitian dapat menggali fakta empiris mengenai penerapan perlindungan hak cipta, pola sengketa, serta pengalaman para pelaku industri (*content creator*, pihak ketiga, dan pemangku kepentingan lain).

Pendekatan ini membantu mengidentifikasi kendala implementasi, celah hukum, maupun praktik yang belum sesuai dengan ketentuan hak cipta. Dengan demikian, penelitian dapat memberikan gambaran yang aktual dan spesifik terhadap permasalahan hukum yang dihadapi *content creator* dalam ekosistem *e-commerce* seperti *Shopee Affiliate*.

Penelitian yuridis empiris (*socio-legal research*) dalam konteks ini menggabungkan aspek normatif dengan data lapangan yang diperoleh dari wawancara. Data empiris dikumpulkan dari 3 *content creator* yang mengalami penggunaan ulang konten, serta wawancara dengan pihak DJKI untuk mengetahui pola pelanggaran hak cipta konten digital.

Pengumpulan responden dilakukan dengan *purposive sampling*, yaitu memilih narasumber yang relevan dengan fokus penelitian, dan dalam beberapa kasus pelaku diperoleh melalui *snowball sampling* berdasarkan informasi dari *content creator*.

- a. Mengidentifikasi penerapan aturan hukum, seperti Undang-Undang Hak Cipta dan peraturan lainnya, dalam konteks perlindungan konten digital.
- b. Menganalisis efektivitas mekanisme hukum yang tersedia dalam menyelesaikan sengketa antara *content creator*, pihak ketiga, dan platform *Shopee Affiliate*.
- c. Mengungkapkan persepsi dan pengalaman *content creator* terkait upaya perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta dalam program afiliasi digital.
- d. Memberikan rekomendasi untuk meningkatkan penerapan hukum yang lebih responsif terhadap kebutuhan perlindungan hak cipta dalam ekosistem digital.

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan kontribusi praktis dalam meningkatkan perlindungan hukum bagi *content creator*, sekaligus menjadi referensi bagi pembuat kebijakan, *content creator*, dan platform digital dalam menyelesaikan sengketa hak cipta.

2. Pendekatan Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan kasus (*case approach*) dan pendekatan sosiologis (*sociological approach*). Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) digunakan untuk mengkaji undang-undang dan peraturan lain yang relevan dengan rumusan masalah yang akan diteliti. Pendekatan kasus (*case approach*), menganalisis kasus-kasus nyata yang melibatkan pelanggaran hak

cipta pada konten digital di Indonesia. Pendekatan sosiologis (*sosiological approach*) adalah pendekatan yang mempelajari struktur sosial dan proses-proses sosial, khususnya di dalamnya perubahan-perubahan sosial,³⁷ atau dengan kata lain metode yang pembahasannya atas suatu objek yang dilandaskan pada masyarakat yang ada dalam pembahasan.

3. Objek Penelitian

Objek penelitian adalah perlindungan hukum bagi *content creator* dalam konteks pelanggaran hak cipta. Fokus utama adalah pada penggunaan video tanpa izin oleh pihak ketiga dalam program *Shopee Affiliate*. Penelitian ini mengidentifikasi permasalahan hukum yang muncul dan mengevaluasi mekanisme hukum yang tersedia untuk melindungi *content creator*.

4. Subjek Penelitian

Subjek penelitian yang terdapat di penelitian ini meliputi:

- a. *Content creator*: Individu atau kelompok yang menghasilkan video untuk program *Shopee Affiliate*, dengan fokus pada hak cipta mereka.
- b. Pihak ketiga: Individu atau entitas yang menggunakan konten video tanpa izin dalam rangka memanfaatkan program *Shopee Affiliate*.
- c. Pakar atau ahli hukum : Individu atau kelompok yang ahli di bidang Hak Kekayaan Intelektual dan berfokus kepada Hak Cipta.

³⁷ Pius A. Pratomo dan M. Dahlan Al Barry, *Kamus Ilmiah Populer*, Arkola, Surabaya, 1994, hlm. 719.

5. Sumber Data Penelitian

Sumber data di dalam penelitian ini menggunakan sumber data primer dan sumber data sekunder. Sumber data primer yang diperoleh dari:

a. Observasi

Observasi dilakukan dengan mengamati langsung objek penelitian di lapangan. Teknik observasi yang digunakan meliputi observasi partisipan dan non-partisipan untuk memperoleh data primer mengenai praktik penggunaan ulang konten *Shopee Affiliate* oleh pihak ketiga dan dampaknya terhadap *content creator*.

b. Wawancara

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara terstruktur dengan mengajukan pertanyaan kepada narasumber yang memiliki keterkaitan langsung dengan permasalahan yang dikaji. Narasumber terdiri dari tiga kelompok utama. Pertama, tiga *content creator* yang pernah mengalami kasus penggunaan ulang video mereka tanpa izin. Ketiga, perwakilan dari DJKI/Kemenkumham, yang dihadirkan untuk memberikan pandangan mengenai pola pelanggaran hak cipta pada konten digital serta mekanisme penanganan yang berlaku. Tujuan wawancara ini adalah untuk memperoleh keterangan faktual yang diungkapkan langsung oleh subjek penelitian. Dengan demikian, data empiris yang terkumpul diharapkan mampu mencerminkan kondisi aktual di lapangan terkait isu pelanggaran hak cipta dalam ranah

digital. Sumber data sekunder diperoleh dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier.

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer tersebut adalah:

- 1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- 2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- 3) Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait.
- 4) Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik.
- 5) Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 42 tahun 2016 tentang Pelayanan Permohonan Kekayaan Intelektual Secara Elektronik
- 6) Peraturan Menteri Perdagangan Nomor 50 Tahun 2020 tentang Ketentuan Perizinan Usaha, Periklanan, Pembinaan, dan Pengawasan Pelaku Usaha dalam Perdagangan Melalui Sistem Elektronik.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder sebagai referensi utama, yang terdiri dari buku, artikel, dan jurnal hukum yang membahas perlindungan hak cipta dalam konteks digital, dan hasil penelitian akademik

mengenai tanggung jawab pihak ketiga dalam sengketa konten digital.

6. Teknik Pengumpulan Data Penelitian

Teknik pengumpulan data penelitian ini dikumpulkan dengan cara studi lapangan.

a. Teknik pengumpulan data dengan cara menggali langsung di lapangan dengan observasi dan wawancara

1) Observasi

Observasi dilakukan dengan cara mengamati secara langsung objek penelitian di lapangan. Teknik observasi yang digunakan adalah observasi partisipan dan non-partisipan untuk memperoleh data primer terkait fenomena yang diteliti.

2) Wawancara

Wawancara dalam penelitian hukum empiris dilakukan dengan memberikan atau mengajukan pertanyaan kepada narasumber atau responden secara tersusun dan mengutamakan pertanyaan yang berkaitan dengan penelitian. Kebenaran data merupakan yang brupa fakta diungkapkan oleh subjek penelitian yang akan dikatakan pada saat wawancara.

b. Teknik pengumpulan data dengan cara mengumpulkan dan memeriksa dokumen-dokumen atau kepustakaan yang memberikan informasi atau keterangan yang dibutuhkan

1) Studi Pustaka

Studi pustaka dilakukan dengan menelaah berbagai sumber yang relevan, seperti literatur hukum, peraturan perundang-undangan, jurnal ilmiah, buku teks, hasil penelitian terdahulu, artikel akademik, serta sumber resmi dari lembaga pemerintah.

³⁸ Teknik ini digunakan untuk memperoleh landasan teori terkait hak cipta, perlindungan hukum konten digital, serta kerangka normatif yang menjadi dasar analisis.

2) Studi Dokumen

Studi dokumen dilakukan dengan mengumpulkan dan menelaah dokumen atau catatan yang dianggap relevan dengan topik penelitian, termasuk dokumen hukum, arsip, serta data resmi terkait pelanggaran hak cipta konten digital. Dokumentasi berfungsi sebagai sumber data pendukung yang membantu peneliti dalam merumuskan dan memverifikasi hasil penelitian.

Pernyataan tersebut didukung juga oleh Moleong yang menyatakan bahwa penggunaan dokumen telah lama digunakan di dalam suatu penelitian, karena dalam hal dokumen sebagai sumber data dimanfaatkan untuk menguji, menafsirkan, bahkan untuk meramalkan.³⁹

³⁸ Milya Sari, et.al., “Penelitian Kepustakaan (*Library Search*) Dalam Penelitian Pendidikan IPA”, *Jurnal Natural Science*, Vol.6, No.1, 2020, hlm.05.

³⁹ Adimas Gustiana Abrimanto, “Kinerja Badan Permusyawaratan Desa (BPD) dalam Meningkatkan Pembangunan Masyarakat (Studi Kasus BPD Desa Lembang, Kecamatan Lembang Kabupaten Bandung Barat)”, Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia, 2007, hlm. 42.

7. Analisis Data Penelitian

Metode analisis data penelitian yang digunakan adalah analisis kualitatif, data tersebut dianalisis secara mendalam untuk mengungkap hubungan antara peraturan hukum, prinsip hukum, dan realitas perlindungan *content creator*. Analisis ini bertujuan untuk memahami bagaimana aturan hukum yang berlaku diterapkan dalam kasus penggunaan video tanpa izin.

I. Sistematika Penulisan

Sistematikan dari hasil penulisan ini dibagi menjadi 4 (empat) bab yang disusun secara sistematis, masing-masing dari bab tersebut memiliki kaitan satu dengan yang lainnya. Adapun sistematika penulisannya adalah sebagai berikut:

1. BAB I PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, orisinalitas penelitian, kerangka teori, definisi operasional, metode penelitian, dan sistematikan penelitian.

2. BAB II TINJAUAN PUSTAKA TENTANG HAK CIPTA, *CONTENT CREATOR*, PROGRAM *SHOPEE AFFILIATE*, HAK CIPTA DALAM PERSPEKTIF HUKUM ISLAM

Bab ini berisi tinjauan pustaka yang berupa tinjauan umum tentang *content creator*, hak kekayaan intelektual, hak cipta, dan program *Shopee Affiliate*.

3. BAB III PERLINDUNGAN HUKUM *CONTENT*
CREATOR SEBAGAI PEMEGANG HAK CIPTA
TERHADAP PENGGUNAAN VIDEO
PROGRAM *SHOPEE AFFILATE* YANG
DIUNGGAH OLEH PIHAK KETIGA

Bab ini berisi hasil penelitian serta pembahasan bentuk perlindungan hukum bagi *content creator* terhadap penggunaan video tanpa izin pada program *Shopee Affiliate* oleh pihak ketiga dalam perspektif hukum perdata, serta mekanisme penyelesaian sengketa terkait pelanggaran hak cipta atas video yang digunakan tanpa izin dalam program afiliasi.

4. BAB 4 PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran penelitian. Kesimpulan merupakan hal-hal pokok yang diperoleh dari penelitian pembahasan, sementara saran adalah anjuran atau gagasan yang diberikan untuk melengkapi suatu kekurangan yang ada.