



## **SKRIPSI**

**ANALISIS TERHADAP VIDEO *PRANK* YANG DIUNGGAH DI MEDIA  
SOSIAL *YOUTUBE* DITINJAU DARI UNDANG UNDANG  
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

**OLEH**

**NURUL HULWANITA SHARFINA  
B111 16 515**

**PEMINATAN HUKUM PERDATA  
DEPARTEMEN HUKUM KEPERDATAAN  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR**

**2020**



## HALAMAN JUDUL

# ANALISIS TERHADAP VIDEO *PRANK* YANG DIUNGGAH DI MEDIA SOSIAL *YOUTUBE* DITINJAU DARI UNDANG UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

OLEH :

**NURUL HULWANITA SHARFINA**

**B111 16 515**

## SKRIPSI

**Sebagai Tugas Akhir dalam Rangka Penyelesaian Studi  
Sarjana Pada Departemen Hukum Perdata Program Studi  
Ilmu Hukum**

**PEMINATAN HUKUM PERDATA  
DEPARTEMEN HUKUM KEPERDATAAN  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2020**



## PENGESAHAN SKRIPSI

### ANALISIS TERHADAP VIDEO *PRANK* YANG DIUNGGAH DI MEDIA SOSIAL *YOUTUBE* DITINJAU DARI UNDANG UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Disusun dan diajukan oleh

**NURUL HULWANITA SHARFINA**  
**B111 16 515**

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi yang dibentuk  
dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Departemen Hukum Perdata  
Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin  
pada hari Selasa, 18 Agustus 2020  
Dan Dinyatakan Diterima

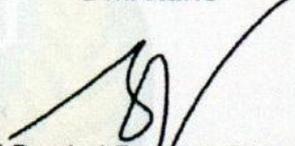
#### Panitia Ujian

Ketua



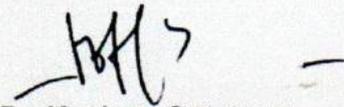
Dr. Hasbir Paserangi, S.H., M.H  
NIP. 19700708 199412 1 001

Sekretaris



Fitri Pratiwi Rasyid, S.H., M.H  
NIP. 19890803 201504 2 002

Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Hukum



Dr. Maskun, S.H., LL.M.  
NIP. 19761129 1999031 005



## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Diterangkan bahwa Skripsi mahasiswa:

Nama : Nurul Hulwanita Sharfina

Nomor Induk Mahasiswa : B111 16 515

Peminatan : Perdata

Departemen : Hukum Perdata

Judul : Analisis Terhadap Video *Prank* Yang Diunggah Di  
Media Sosial *Youtube* Ditinjau Dari Undang  
Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan pada ujian Skripsi.

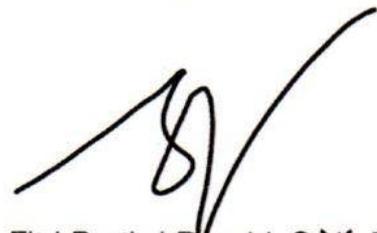
Makassar, 04 Agustus 2020

Pembimbing Utama



Dr. Hasbir Paserangi, S.H., M.H.  
NIP. 19700708 199412 1 001

Pembimbing Pendamping



Fitri Pratiwi Rasyid, S.H., M.H.  
NIP.19890803 201504 2 002





**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS HUKUM  
KAMPUS UNHAS TAMALANREA, JALAN PERINTIS KEMERDEKAAN KM.10**

Telp : (0411) 587219,546686, FAX. (0411) 587219,590846 Makassar 90245

*E-mail: hukumunhas@unhas.ac.id*

---

**PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI**

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa :

Nama : NURUL HULWANITA SHARFINA  
N I M : B11116515  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Departemen : Hukum Keperdataan  
Judul Skripsi : Analisis Terhadap Video Prank Yang Diunggah di Media Sosial Youtube Ditinjau Dari Undang-Undang Hak Cipta

Memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi sebagai ujian akhir program studi.

Makassar, Agustus 2020

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik, Riset  
dan Inovasi



Prof. Dr. Hamzah Halim SH.,MH  
NIP: 19731231 199903 1 003



## SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : Nurul Hulwanita Sharfina  
Nomor Induk Mahasiswa : B11116515  
Judul : Analisis Terhadap Video *Prank* Yang  
Diunggah Di Media Sosial *Youtube*  
Ditinjau Dari Undang Undang Nomor 28  
Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Bahwa benar ada Karya Ilmiah Saya dan bebas dari Plagianisme (duplikasi). Demikianlah Surat Pernyataan ini dibuat, jika dikemudian hari ditemukan bukti ketidakaslian atas Karya Ilmiah ini maka Saya bersedia mempertanggungjawabkan sesuai Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.

Makassar, 4 Agustus 2020

Yang Bersangkutan,



Nurul Hulwanita Sharfina



## ABSTRAK

**NURUL HULWANITA SHARFINA (B111 16 515), Analisis Terhadap Video Prank Yang Diunggah Di Media Sosial Youtube Ditinjau Dari Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta** di bawah bimbingan Hasbir Paserangi selaku Pembimbing I dan Fitri Pratiwi Rasyid selaku Pembimbing II.

Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji pelanggaran hak cipta yang terjadi pada video *prank* yang diunggah di media sosial *Youtube* dari segi kacamata hukum di Indonesia. Selain itu, tujuan berikutnya adalah mengetahui bagaimana kriteria video *prank* yang dapat dikatakan melanggar hak cipta yang dikategorikan sebagai karya sinematografi.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif empiris. Dalam prosesnya, penelitian ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statue approach*) dan pendekatan fakta (*fact approach*). Data yang digunakan adalah data primer, yaitu data yang didapatkan langsung di lapangan dan data sekunder dengan melakukan penelitian kepustakaan. Penelitian ini dilakukan dengan mengambil sampel data pada beberapa kasus video *prank* yang viral di dunia maya kemudian melengkapinya dengan data terbaru dari Sub Kekayaan Intelektual (KI) Kemenkumham Kantor Wilayah Provinsi Sulawesi Selatan. Teknik pengumpulan data menggunakan studi dokumen dan wawancara. Sedangkan teknik analisis data dilakukan dengan mengolah data yang diperoleh dengan menyajikannya dalam bentuk kualitatif kemudian dijelaskan secara deskriptif dan sistematis.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa video dengan konten *prank* di *Youtube* telah merugikan pihak-pihak yang terlibat dalam proses pembuatan video *prank* tersebut. Pihak yang paling dirugikan adalah target *prank*, baik secara moral dan ekonomi yang diperburuk dengan regulasi yang ada belum mampu memberikan perlindungan hukum secara optimal. Regulasi yang dimaksud adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran, dan Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman. Selain itu, masih banyak ditemukan *Youtuber* yang tidak memenuhi hak terkait, seperti hak moral pihak dalam konten video sedangkan pemenuhan hak tersebut telah diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta. Oleh karena itu, pertanggungjawaban para pihak terkait, yaitu *Youtube*, *Youtuber*, dan Pemerintah yang diwakili oleh Ditjen KI Kemenkumham RI, dan Sub KI di Kanwil Kemenkumham pada tingkat sangat perlu dilakukan sinergitas dalam mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta.



## KATA PENGANTAR

### Bismillahirrahmanirrahim

Alhamdulillah rabbil alamin, puji dan syukur penulis panjatkan atas kehadiran Allah SWT penguasa alam semesta atas limpahan berkah, rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul “**Analisis Terhadap Video Prank Yang Diunggah Di Media Sosial Youtube Ditinjau Dari Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**”. Penulisan skripsi ini dimaksudkan untuk memenuhi salah satu syarat dalam memperoleh gelar sarjana hukum di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.

Shalawat serta salam tak lupa pula dicurahkan kepada junjungan nabi besar, Nabi Muhammad SAW, yang telah membawa kita dari alam kegelapan menuju alam yang terang benderang dan membawa kita dari zaman jahilia menuju zaman sekarang ini.

Pertama-tama penulis dengan segala kerendahan hati menyampaikan terima kasih dari lubuk hati yang paling dalam kepada beberapa pihak yang telah senantiasa mendampingi penulis dalam proses penyelesaian skripsi ini hingga dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini penulis persembahkan terkhusus kepada ayah dan ibu penulis, Ir. Makmur Adang (Alm) dan Dr. Nurlaelah Umar, M.Hum. yang senantiasa mendidik, menyayangi, dan memberikan perhatian dengan penuh



an dan ketulusan serta senantiasa mendoakan dan memberikan in baik itu berupa dukungan moril ataupun materil yang tidak ada

hentinya terus mengalir. Saudara penulis, Muhammad Ikram Nur Fuady, S.H., M.H. dan Muammar Fahmi Setyadi, serta Mega Fia Lestari, M.Sc. yang selalu bersedia menjadi tempat meluapkan kejahilan, amarah, dan pastinya kasih sayang dari penulis.

Begitu banyak kendala dan halangan yang penulis hadapi dalam menjalani proses perkuliahan hingga penyusunan skripsi ini. Apalagi setelah merebaknya Pandemi *Corona Virus Disease (Covid-19)* di Indonesia bahkan di seluruh dunia, yang jumlah kasusnya semakin hari semakin bertambah sehingga semua kegiatan seperti ibadah, kerja bahkan belajar yang sejatinya dilakukan di sekolah atau di kampus, sekarang sebisa mungkin semua itu dilakukan dirumah dengan sistem daring. Namun hal tersebut tak menyulutkan semangat penulis untuk menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat waktu. Hal itu justru memberikan pelajaran bahwa semuanya butuh proses, tidak ada yang instan. Penulis percaya bahwa setiap hal besar yang ingin dicapai pasti membutuhkan kerja keras, usaha serta doa yang besar pula.

Penyusunan skripsi ini tentu tidak akan terselesaikan tanpa adanya dukungan, bimbingan dan saran dari berbagai pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini juga penulis ingin mengucapkan rasa hormat dan rasa terima kasih yang tulus kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Dwia Aries Tina Pulubuhu, M.A. selaku Rektor Universitas Hasanuddin.



2. Ibu Prof. Dr. Farida Patittingi, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
3. Bapak Prof. Dr. Hamzah Halim, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan I Bidang Akademik, Riset, dan Inovasi Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Bapak Dr. Syamsuddin Muchtar, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan II Bidang Perencanaan, Keuangan, dan Sumber Daya Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, Bapak Dr. Muh. Hasrul., S.H., M.H. selaku Wakil Dekan III Bidang Kemahasiswaan dan Alumni Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
4. Bapak Dr. Hasbir Paserangi, S.H., M.H. selaku Pembimbing I dan Ibu Fitri Pratiwi Rasyid, S.H., M.H. selaku Pembimbing II yang dengan ikhlas membimbing penulis dari awal hingga akhir penulisan ini.
5. Bapak Dr. Winner Sitorus, S.H., M.H., LL.M. selaku Penguji I dan Ibu Dr. Aulia Rifai, S.H., M.H. selaku Penguji II yang telah memberikan kritik dan saran untuk menjadikan skripsi ini lebih baik.
6. Seluruh Dosen Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang telah mendidik, memberikan ilmu dan pengetahuan kepada penulis selama menempuh pendidikan.



Seluruh staf akademik dan pegawai Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang dengan tulus membantu penulis memenuhi

keperluan-keperluan administrasi selama berada di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.

8. *Asian Law Student's Association Local Chapter Universitas Hasanuddin* (ALSA LC UNHAS) yang telah menjadi wadah bagi penulis untuk menggali potensi diri, menambah pengetahuan, memperluas wawasan, serta memperoleh pengalaman baru dengan mengikuti kompetisi maupun kegiatan-kegiatan yang bermanfaat.

9. Delegasi *National Moot Court Competition Supreme Court Trophy XXI* (NMCC MA) Tahun 2018, begitu banyak pelajaran berharga yang penulis peroleh dari kompetisi ini, bagaimana menyatukan banyak kepala menjadi satu yang sudah pasti setiap kepala berbeda pola pemikirannya, saling mendukung, saling percaya, saling memahami, tidak egois, saling mengkritik dan menasehati serta banyak hal lain yang akan sulit untuk dilupakan, suka maupun duka selama karantina akan selalu dikenang sebagai hal yang indah semasa menempuh pendidikan sarjana di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin ini.

10. Delegasi Kompetisi *Contract Drafting Airlangga Business Week* 2019, Andi Hardiyanti Sakti, Andi Nurul Azizah, Mahful Hidayatullah, Gilang Tanda Bulana, dan Satrio Aji Putra atas kerjasamanya selama kurang lebih tiga bulan mengerjakan berkas dan tanpa disangka-sangka ternyata berkasnya masuk



final. Terima kasih telah berbagi ilmu dan pengetahuan selama proses kompetisi ini.

11. Saudara-saudariku tercinta seperjuangan dari maba “Keluarga Besar Toddopuli” Ratu Indra Kasih Pratiwi, Widya Nugraha, Nurazisah Syahrir, Dwi Putri Ayu Valery, Slamet Ibrahim, Muh. Fatur Fardian, Achmad Fadly S., Wahyu Abdi Negara, Muhammad Arfandy Amran, Asriyandi Catur Putra, Catur Ade Putra, Rio, Mas Adam atas segala dukungan, pengalaman, kasih sayang, serta bantuan yang senantiasa diberikan kepada penulis, canda gurau dan kehangatan kalian sejak awal perkuliahan sampai saat ini, semoga akan selalu terjaga dengan baik. Selama penulis menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin kalian mengajarkan bahwa keluarga bukan hanya hubungan biologis semata, tapi lebih dari semua itu.

12. Kandaku yang setia memberikan dukungan, bantuan dan masukan serta saran yang sangat berarti kepada penulis, Kakanda Rahmat Kurniawan, S.H., terimakasih atas bimbingan dan responnya yang sangat luar biasa dan bermanfaat bagi penulis.

13. Sahabat “SquadCom” Immanuela Chelsea, Andi Syulfadillah, Lenny Hokitasari, Nurul Rezkiah, Vira Ananda Putri, Ines Iswari, Dian Utari, Fanisyah Tahir, Shindy Ulfa, Adhe Fitri, dan Novia Fitriani, terima kasih atas segala kebaikan dan ketulusan hati



kalian untuk menyemangati dan membantu penulis selama proses perkuliahan, menjadi tempat berbagi cerita-cerita kampus yang tak ada habisnya, memberikan saran dan menemani hari-hari penulis selama bimbingan dan penelitian. Semangat juga skripsiannya!

14. Seluruh pihak yang telah membantu penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang penulis tidak dapat sebutkan satu per satu. Semoga Allah SWT senantiasa membalas segala kebaikan yang telah diberikan dengan penuh rahmat dan hidayah-Nya. Akhir kata, semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi kita semua, terutama dalam perkembangan hukum di Indonesia.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan bahkan jauh dari kata sempurna. Namun demikian, penulis berharap skripsi ini dapat berguna serta mempunyai manfaat bagi yang membacanya.

Sekian dan terima kasih. Wassalam.

Makassar, 15 Agustus 2020

Penulis



## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI .....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>iii</b>
<b>PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERNYATAAN KEASLIAN PENULISAN .....</b>	<b>v</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>vii</b>
<b>DAFTAR ISI .....</b>	<b>viii</b>
<b>DAFTAR TABEL .....</b>	<b>xv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah .....	11
C. Tujuan Penelitian .....	11
D. Manfaat Penelitian .....	11
E. Keaslian Penelitian.....	12
F. Metode Penelitian .....	14
1. Lokasi Penelitian.....	14
2. Populasi dan Sampel .....	14
3. Jenis dan Sumber Data .....	14
4. Teknik Pengumpulan Data.....	15
Analisis Data.....	16



<b>BAB II HAK CIPTA .....</b>	<b>17</b>
A. Tinjauan Umum Tentang Hak cipta .....	17
1. Pengertian Hak Cipta .....	17
2. Ruang Lingkup Hak Cipta.....	23
3. Sifat Hak Cipta .....	28
4. Subjek Hak Cipta.....	40
B. Tinjauan Umum Tentang Sinematografi .....	31
1. Pengertian Sinematografi .....	31
2. Sinematografi Sebagai Objek Hak Cipta.....	32
C. Perlindungan Hak Cipta Terhadap Video <i>Prank</i> Yang Diunggah Di Media Sosial <i>Youtube</i> .....	34
 <b>BAB III VIDEO PRANK DI YOUTUBE .....</b>	<b>46</b>
A. Tinjauan Umum Tentang Video <i>Prank</i> di <i>Youtube</i> .....	46
1. Sekilas Tentang <i>Youtube</i> .....	46
2. Pengertian Video <i>Prank</i> .....	47
3. Sejarah <i>Youtube</i> .....	48
B. Peran dan pertanggungjawaban pihak <i>Youtube</i> , <i>Youtuber</i> , dan Pemerintah terhadap video <i>prank</i> yang melanggar peraturan perundang-undangan di Indonesia.....	52
 <b>BAB IV PENUTUP .....</b>	<b>82</b>
A. Kesimpulan .....	82
B. Saran .....	83
 <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>84</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>87</b>



## DAFTAR TABEL

Nomor Table	Halaman
Table 1.1 .....	68



## DAFTAR GAMBAR

Nomor Gambar	Halaman
Gambar 1.....	69
Gambar 2. ....	71
Gambar 3. ....	76
Gambar 4. ....	80



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi dalam masyarakat saat ini tidak dapat dihindari lagi. Teknologi informasi menjadi salah satu kebutuhan yang penting bagi manusia. Banyak perubahan yang terjadi dalam pemenuhan kebutuhan masyarakat yang pada awalnya bersifat analog menjadi bersifat serba *digital*. Hal tersebut dapat dilihat pada era modern saat ini, dimana teknologi informasi menjadi suatu tren perkembangan teknologi.<sup>1</sup> Teknologi informasi sebagai suatu bidang ilmu yang berkembang saat ini dan memiliki pengaruh yang sangat besar terhadap perkembangan peradaban manusia. Teknologi dapat digunakan untuk sarana diskusi, simulasi, dan untuk kegiatan pembelajaran.

Seiring perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin pesat, kini komunikasi dapat dilakukan dengan menggunakan media elektronik, yang dapat menghubungkan kita dengan orang lain yang berada di luar daerah yang tidak terjangkau karena jarak yang sangat jauh.<sup>2</sup>



---

Suherman, Ade Maman, 2002, *Aspek Hukum Dalam Teknologi*, Ghalia, Jakarta, hlm. 28.

Febi Trafena Talika, 2016, "Manfaat Internet Sebagai Media Komunikasi Bagi Masyarakat di Desa Air Mangga Kecamatan Laiwui Kabupaten Halmahera Selatan", Jurnal Komunikasi dan Komunikasi, fakultas Ilmu Komunikasi Sam Ratulangi, Vol. V. hlm. 15-30.

Di tengah derasny arus perkembangan teknologi digital, sekarang hampir semua kebutuhan dapat dipenuhi secara daring. Adanya jaringan internet juga lebih memudahkan arus informasi, memudahkan akses tiap orang untuk mengetahui yang sebelumnya tidak diketahui. Setiap orang di seluruh dunia dapat saling terhubung satu sama lain melalui fasilitas ini tanpa perlu berpindah tempat. Semua orang dapat lebih mudah untuk saling berkomunikasi, mengirim atau memberi informasi, bahkan menyalurkan aspirasi atau kreativitasnya masing-masing.<sup>3</sup> Teknologi memiliki sangat banyak fungsi yang membuat masyarakat jauh lebih mudah dalam melakukan berbagai aktivitas seperti besarnya peluang mendapatkan pekerjaan secara daring dan memperoleh pendapatan ekonomi yang lebih mudah.

Hadirnya teknologi di era Revolusi Industri 4.0. sekarang ini, masyarakat juga dapat lebih mudah untuk memenuhi kebutuhan hiburan, contohnya menonton film. Kecanggihan teknologi memberi kemudahan bagi masyarakat untuk mengakses hiburan dengan menonton film di rumah melalui televisi atau *smartphone*. Hal ini dapat dilihat dari berbagai *channel* televisi kini telah memiliki hak siaran untuk dapat menyajikan film berkualitas. Menonton film juga dapat dilakukan secara daring melalui internet menggunakan aplikasi yang menyediakan layanan *streaming* film menggunakan internet seperti

↳ *iflix, HOOQ, Genflix, Amazon Prime Video, Catchplay, Viu, dan*

---

Reyfel A. Rantung, 2014, "*Hak Cipta Dalam Jaringan Internet Ditinjau Dari Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*", Jurnal Ilmu Hukum Sam Vol.II, Nomor 1, Januari-Maret.



*Youtube*. Masyarakat tidak perlu lagi ke bioskop untuk menikmati film karena hiburan tersebut kini dapat diakses kapan saja dan dimana saja, asalkan memiliki perangkat yang memadai dan terkoneksi dengan internet. Namun, internet dalam memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, juga memiliki dampak negatif. Salah satu dampak negatif yang dapat ditimbulkan adalah pelanggaran terhadap hak cipta, seperti menggunakan ciptaan tanpa izin pemegang hak cipta, penjiplakan atau plagiarisme dan pengubahan suatu ciptaan baik sebagian maupun seluruhnya.

Hak cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek yang dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Hak cipta adalah hak khusus bagi pencipta atau pemegang hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dalam bidang pengetahuan, kesenian, dan kesusastraan, dengan pembatasan-pembatasan tertentu.<sup>4</sup> Pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak moral dan hak ekonomi, apabila salah satu atau kedua hak ini dilanggar oleh pihak lain maka pencipta dapat menuntut haknya melalui jalur litigasi maupun non litigasi.



---

Munir Fuady, 2011, *Pengantar Hukum Bisnis*, Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm.

Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UU Hak Cipta) diatur 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 perundang-undangan.<sup>5</sup> Dengan adanya prinsip deklaratif pada hak cipta, membuat masih banyak masyarakat tidak menyadari bahwa suatu karya yang dihasilkan dapat dilindungi keberadaannya sehingga tidak dapat disalahgunakan oleh pihak lain sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku walaupun karya tersebut tidak didaftarkan.

Berdasarkan Pasal 28C ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, diatur bahwa setiap orang memiliki hak untuk mengembangkan diri dan meningkatkan kualitas hidupnya. Hak cipta memberikan perlindungan agar supaya pencipta dapat sepenuhnya mengambil manfaat dari hasil ciptaannya. Pada UU Hak Cipta secara eksplisit dilindungi setiap karya ciptaan sehingga setiap pencipta dapat menikmati manfaat haknya terhadap ciptaan yang dibuat. Selain itu, pelanggaran terhadap hak cipta akan diberikan sanksi bagi pelaku, sehingga secara tidak langsung memberikan motivasi untuk setiap orang berkarya dengan lebih baik karena adanya jaminan hukum. Undang-undang ini juga secara umum mengatur



ng lingkup hak cipta, masa berlaku, pendaftaran ciptaan, lisensi,

---

Lihat Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak

dewan hak cipta, hak terkait, pengelolaan hak cipta, biaya, penyelesaian sengketa, penetapan sementara pengadilan penyidikan ketentuan pidana, ketentuan peralihan dan ketentuan penutup.<sup>6</sup>

Upaya perlindungan bagi pencipta karya juga dilakukan dengan memberikan batasan sosial untuk tidak mempergunakan, menggandakan, mendistribusikan, mentransmisikan, atau mempublikasikan serta kegiatan lain yang sejenis terhadap suatu karya cipta tanpa persetujuan pencipta maupun pemegang hak cipta atau sebelum masa perlindungannya habis. Pencipta juga berhak mendapat ganti rugi atas kegiatan pelanggaran Hak Cipta tersebut.<sup>7</sup>

Lahirnya UU Hak Cipta bertujuan melindungi berbagai hasil karya ciptaan manusia, salah satunya adalah karya sinematografi sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf m UU Hak Cipta:

Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:<sup>8</sup>

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;



---

Reyfel A. Rantung, *Op.cit.*

Cholis Roisah, 2015, Konsep Hukum Hak kekayaan Intelektual, Malang: Setara  
1. 82

Lihat Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak

- 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.

Dalam UU Hak Cipta menjelaskan definisi dari sinematografi yang merupakan ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual seperti film.<sup>9</sup>

Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.<sup>10</sup> Film dikenal sebagai media penyimpan dari karya sinematografi tersebut.

Film dihasilkan dengan rekaman dari orang dan benda dengan kamera,

atau oleh animasi.



<sup>9</sup>*ibid.*

Lihat Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman

Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman,<sup>11</sup> perfilman didefinisikan sebagai berbagai hal yang berhubungan dengan film. Film memiliki definisi sebagai karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Berdasarkan definisi tersebut, perfilman saat ini yang sangat dekat dengan masyarakat dan sebuah video yang diunggah melalui media sosial *Youtube*. Media sosial *Youtube* yang sekarang ini banyak digemari oleh masyarakat karena menyediakan kebebasan untuk mengunggah video ataupun gambar bergerak dengan konten yang bervariasi. Berdasarkan unsur yang dijelaskan mengenai film, dapat dikatakan bahwa video yang diunggah di media sosial *Youtube* merupakan sebuah karya sinematografi. Oleh karena itu, seluruh bentuk karya seni yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa dengan suara ataupun tanpa suara dan dapat dipertunjukkan adalah termasuk objek yang dilindungi oleh UU Hak Cipta.

*Youtube* merupakan situs video yang menyediakan berbagai informasi berupa “gambar bergerak”. Aplikasi ini disediakan bagi mereka yang ingin melakukan pencarian informasi video danontonnya secara langsung. Semua orang dapat berpartisipasi



---

*Ibid.*

mengunggah video ke media sosial *Youtube* dan membagikannya ke seluruh dunia dalam jumlah yang tak terbatas. *Youtube* hadir sebagai tempat bagi pengguna untuk mengunggah dan membagikan pengalaman perekaman kepada orang lain.<sup>12</sup>

Kebebasan yang diberikan untuk mengunggah video ke *Youtube* membuat setiap orang memiliki keinginan yang berbeda-beda baik untuk mendapatkan keuntungan dalam segi ekonomi ataupun hanya untuk hiburan semata. Individu atau tiap orang yang memiliki akun *Youtube* dan rajin mengunggah video dengan berbagai konten ke akun pribadinya, akrab disebut dengan *Youtuber*.<sup>13</sup> Dewasa ini, konten video yang sering digunakan oleh *Youtuber*, salah satunya adalah membuat video *prank* atau kelakar yang bertujuan untuk menjahili orang lain.<sup>14</sup>

Video-video *prank* yang banyak dibuat oleh *Youtuber* dan sering kali merugikan orang yang terlibat didalam video-video yang biasa diunggah di media sosial *Youtube*. Salah satu video *prank* yang merugikan adalah video ojek *online* yang diminta membeli pesanan makanan hingga jutaan rupiah, namun pemesan tiba-tiba membatalkan pesannya secara sepihak. Kejadian ini dimasukkan kedalam konten video *Youtuber* dan menjadi viral. Hal ini dapat dipandang sebagai suatu bentuk perbuatan tercela yang mempertontonkan tindakan



---

wikipedia.com, pengertian *Youtube*, <https://id.wikipedia.org/wiki/Youtube>, di akses tanggal 26 Februari 2020. Pukul 11.23 WITA.

*Ibid.*

berita.com, pengertian video *prank*, <https://www.berberita.com/apa-itu-prank-ideo-ini-arti-dan-contoh-ngeprank/> di akses tanggal 25 Februari 2020. Pukul 11.23 WITA. Penulis mengubah beberapa kalimat tanpa mengurangi substansi.

penipuan pemesan terhadap ojek *online*, ditambah dengan diunggahnya video tersebut tanpa seizin pihak ojek *online* yang bertentangan dengan UU Hak Cipta.<sup>15</sup> Selain itu, adapula video *prank* yang pura-pura mati dengan tujuan menjahili teman, kerabat, atau keluarga hingga mereka kaget dan pingsan.<sup>16</sup> Selain itu, masih banyak contoh video *prank* yang marak terjadi di tengah masyarakat saat ini dan seolah hal tersebut sudah menjadi lumrah untuk dilakukan.

Berdasarkan fakta tersebut, video *prank* yang bebas diunggah oleh *Youtuber* merupakan karya sinematografi yang dilindungi oleh UU Hak Cipta dan *Youtuber* sebagai pencipta dapat memperoleh manfaat dari karyanya. Namun di sisi lain, video *prank* unggahan tersebut terkadang mengandung perbuatan tercela yang tidak layak untuk dipertontonkan ke khalayak umum.

Hal ini diperkeruh dengan tidak adanya perlindungan hak orang yang menjadi objek dalam konten dalam video tersebut. Banyak korban yang merasa nama baiknya tercemar akibat video yang beredar di media sosial *Youtube* yang dilakukan tanpa izin dari individu yang merupakan objek pada konten video tersebut.

Media sosial *Youtube* telah membuat suatu perlindungan dalam bentuk “Kebijakan dan Keamanan” yang melarang masyarakat untuk



cnbcindonesia.com, “berita *prank* ojek *online*”,  
[w.cnbcindonesia.com/tech/20191202104600-37-119478/Youtuber-prank-order-u-jahat-tak-manusiawi](http://w.cnbcindonesia.com/tech/20191202104600-37-119478/Youtuber-prank-order-u-jahat-tak-manusiawi), di akses tanggal 25 Februari 2020. Pukul 19.31 WITA.  
*Youtube.com*, “video *prank* pura-pura mati”,  
[w.Youtube.com/watch?v=tWEoSFsMlu4](http://w.Youtube.com/watch?v=tWEoSFsMlu4), di akses tanggal 25 Februari 2020.  
?6 WITA.

mengunggah video ke *Youtube* dengan konten yang merugikan orang lain dan melanggar UU Hak Cipta.<sup>17</sup> Kenyataannya, masih banyak video-video *prank* yang melanggar hak cipta dan merugikan masyarakat karena takut menjadi *viral* di media sosial. Oleh karena itu, dibutuhkan perlindungan hukum kepada para *Youtuber* dalam menciptakan kreasi sekaligus melindungi hak orang lain yang menjadi konten dalam video *prank* tersebut.

Peneliti melihat isu hukum mengenai potensi pelanggaran hak cipta pada video *prank* yang merupakan karya sinematografi melalui penggunaan aplikasi media sosial *Youtube*.



---

*Youtube.com*, Kebijakan *Youtube*,  
[www.Youtube.com/intl/id/about/policies/#community-guidelines](http://www.Youtube.com/intl/id/about/policies/#community-guidelines), di akses tanggal  
17 Januari 2020. Pukul 22.36 WITA.

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hak cipta terhadap video *prank* yang diunggah di media sosial *Youtube*?
2. Bagaimana peran dan pertanggungjawaban pihak *Youtube*, *Youtuber*, dan Kemenkumham RI terhadap video *prank* yang melanggar peraturan perundang-undangan di Indonesia?

## C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perlindungan hak cipta terhadap video *prank* yang diunggah di media sosial *Youtube*.
2. Untuk mengetahui peran dan pertanggungjawaban pihak *Youtube*, *Youtuber*, dan Kemenkumham RI terhadap video *prank* yang melanggar peraturan perundang-undangan di Indonesia.

## D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoretis
  - a. Hasil penelitian diharapkan dapat berguna dalam pengembangan Ilmu Hukum khususnya Hukum Perdata dalam bidang Hak Cipta.
  - b. Hasil Penelitian juga diharapkan sebagai landasan untuk penelitian lebih lanjut terhadap kajian mengenai Hak Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta Sinematografi.



## 2. Manfaat Praktis

- a. Diharapkan sebagai bahan informasi ataupun sumber ilmu bagi masyarakat maupun praktisi hukum yang ingin mendalami kajian mengenai Hak Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta Sinematografi.
- b. Diharapkan sebagai bahan yang dapat mengantisipasi pelanggaran Hak Cipta kepada pihak-pihak yang terlibat dalam industri perfilman yang berkaitan tentang hak cipta film.

## E. Keaslian Penelitian

Penelitian terkait Analisis Terhadap Video *Prank* Yang Diunggah Di Media Sosial *Youtube* Ditinjau Dari Undang Undang Hak Cipta sebelumnya belum pernah ada yang membahas, namun memiliki kesamaan diantaranya:

1. Judul; Perlindungan Hukum Pencipta Karya Sinematografi Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Situs Streaming Dan Unduh Gratis Di Era Revolusi Industri 4.0, disusun oleh Resti Dhyah P, Fakultas Hukum Universitas Sebelas Maret Surakarta, tahun 2019, dalam skripsinya membahas tentang bagaimana perlindungan hukum bagi pencipta karya sinematografi terhadap pelanggaran hak cipta melalui situs streaming di era revolusi industri 4.0. Perbedaan skripsi tersebut adalah titik fokus penulis



terhadap video *prank* yang diunggah di media sosial *Youtube* di tinjau dari UU Hak Cipta.

2. Judul; Tinjauan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Pengguna Aplikasi Media sosial Bigo Live, disusun oleh A. Muh. Fharuq Fahrezha, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, tahun 2017. Skripsi ini membahas tentang bagaimana tinjauan hukum terhadap pelanggaran hak cipta yang terjadi di aplikasi Bigo Live. Perbedaan skripsi tersebut adalah titik fokus penulis terhadap video *prank* yang diunggah di media sosial *Youtube* ditinjau dari UU Hak Cipta.



## F. METODE PENELITIAN

### 1. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian bertempat pada Sub Kekayaan Intelektual Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Sulawesi Selatan, sebagai organ pemerintah yang berwenang di Provinsi Sulawesi selatan.

### 2. Populasi dan Sampel

#### 1. Populasi

Populasi dari penelitian ini adalah video *prank* yang diunggah oleh *Youtuber* Indonesia ke dalam media sosial *Youtube* yang berpotensi melanggar UU Hak Cipta dan menimbulkan kerugian terhadap orang lain.

#### 2. Sampel

Sampel dalam penelitian ini adalah video hasil unggahan *Youtuber* Indonesia di masyarakat yang berpotensi melanggar UU Hak Cipta.

### 3. Jenis dan Sumber Data

#### 1. Data Primer

Dalam penelitian ini, data primer yang dimaksud adalah data yang diperoleh dari sumber pertama.<sup>18</sup> Pengumpulan



---

Amiruddin & Zainal Asikin, 2014, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, T. RajaGrafindo Persada, hlm. 30.

data primer dilakukan melalui wawancara dan mengirim kuisisioner. Pihak yang menjadi narasumber dalam penelitian ini adalah pihak *Youtuber*, Sub Kekayaan Intelektual Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Sulawesi Selatan.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder dalam penelitian ini yaitu data yang diperoleh secara tidak langsung dengan cara mengumpulkan informasi dari berbagai sumber dan mempelajari dokumen-dokumen yang berhubungan dengan masalah yang penulis angkat untuk memperoleh dasar teoritis dalam penulisan tugas akhir.

## 4. Teknik Pengumpulan Data

Dalam melakukan penelitian, penulis melakukan teknik pengumpulan data sebagai berikut:

1. Wawancara, yaitu mengumpulkan data secara langsung melalui tanya jawab berdasarkan daftar pertanyaan yang telah disiapkan untuk memperoleh data dan informasi yang diperlukan. Dalam penelitian ini dilakukan penelusuran langsung dengan mewawancarai pihak-pihak yang terkait dengan permasalahan yang akan diteliti dalam penelitian ini.



2. Observasi, yaitu pengumpulan data melalui pengamatan langsung atau peninjauan secara cermat di lokasi penelitian.
3. Kuisisioner, yaitu daftar pertanyaan tertulis yang telah disusun sebelumnya. Pertanyaan-pertanyaan yang terdapat dalam kuisisioner, atau daftar pertanyaan tersebut cukup terperinci dan lengkap dan sudah menyediakan pilihan jawaban (kuisisioner tertutup) atau memberikan kesempatan responden menjawab secara bebas (kuisisioner terbuka).

## 5. Analisis Data

Data yang diperoleh atau berhasil dikumpulkan selama proses penelitian, baik data primer maupun sekunder disajikan secara deskriptif kualitatif yaitu dengan menganalisis data berdasarkan informasi yang diperoleh dari hasil wawancara, dokumen-dokumen, dan hasil observasi. Dari hasil analisis ini, penulis menarik kesimpulan untuk menjawab permasalahan tersebut untuk selanjutnya disusun dan disajikan dalam bentuk penulisan hukum.



## BAB II

### HAK CIPTA

#### A. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta

##### 1. Pengertian Hak Cipta

Istilah hak cipta pertama kali diusulkan oleh St. Moh. Syah, pada Kongres Kebudayaan di Bandung tahun 1951 sebagai pengganti istilah hak pengarang yang dianggap kurang luas cakupan pengertian. Istilah hak pengarang itu sendiri merupakan terjemahan dari istilah bahasa Belanda *Auteurs Recht*.<sup>19</sup>

Dinyatakan “kurang luas” karena istilah hak pengarang itu memberikan kesan “penyempitan” arti, seolah-olah yang dicakup oleh hak pengarang itu hanyalah hak dari para pengarang saja, yang ada sangkut pautnya dengan karang mengarang, sedangkan istilah hak cipta itu lebih luas, dan istilah itu juga mencakup tentang karang mengarang<sup>20</sup>. Lebih jelas batasan pengertian ini dapat kita lihat dalam Pasal 1 butir 1 Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 yang mengatur:

Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi



---

Ajip Rosidi, 1984, *Undang-Undang Hak Cipta 1982, Pandangan Seorang* karta: Djambatan, hlm.3.  
H. OK. Saidin, 2006, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta, PT. Indo Persada, hlm.199.

pembatasan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>21</sup>

Dalam bukunya, H. OK. Saidin memberikan perbandingan terhadap pengertian hak cipta.<sup>22</sup>

Yang pertama, berdasarkan Pasal 1 dalam *Auteurswet* 1912 diatur, hak cipta adalah hak tunggal dari pencipta, atau hak dari yang mendapatkan hak tersebut, atas hasil ciptaanya dalam lapangan kesusasteraan, pengetahuan dan kesenian, untuk mengumumkan dan memperbanyak dengan mengingat pembatasan-pembatasan yang ditentukan oleh undang-undang.<sup>23</sup>

Kedua, berdasarkan *Universal Copyright Convention*. Dalam Pasal V *Universal Copyright Convention*, diatur bahwa: “hak cipta meliputi hak tunggal si pencipta untuk membuat, menerbitkan dan memberi kuasa untuk membuat terjemahan dari karya yang dilindungi perjanjian ini.”<sup>24</sup>

Jika dicermati batasan pengertian yang diberikan oleh ketiga ketentuan di atas, maka hampir dapat disimpulkan bahwa ketiganya memberikan pengertian yang sama, yakni hak cipta merupakan hak khusus atau hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta. Penjelasan lebih lanjut mengenai istilah hak eksklusif dari pencipta adalah tidak



---

Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*, pasal 1 butir 1

H. OK. Saidin, *Op.cit*, hlm.199  
BPHN, 1976, *Seminar Hak Cipta*, hlm. 44  
BPHN, *Ibid*, hlm. 45

ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut kecuali dengan izin pencipta.<sup>25</sup>

Menurut Hutauruk ada dua unsur penting yang harus terkandung atau termuat dalam rumusan atau terminologi hak cipta yaitu:<sup>26</sup>

- a. Hak moral yang dalam keadaan bagaimanapun, dan dengan jalan apa pun tidak dapat ditinggalkan daripadanya.
- b. Hak yang dapat dipindahkan atau dialihkan kepada pihak yang lain (hak ekonomi).

Dalam hak cipta terdapat juga dua hak yang maknanya sama yang diungkapkan dalam pernyataan di atas, yaitu:

a. Hak Moral

Konsep dasar lahirnya hak cipta akan memberikan perlindungan hukum terhadap suatu karya cipta yang memiliki bentuk yang khas dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan seseorang atas dasar kemampuan dan kreativitasnya yang bersifat pribadi.<sup>27</sup>

Hak moral dalam terminologi *Bern Convention* menggunakan istilah moral rights, yakni hak yang dilekatkan pada diri pencipta. Dilekatkan, bermakna bahwa hak itu tidak dapat dihapuskan walaupun hak cipta itu telah berakhir jangka waktu kepemilikan.



---

Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta* Penjelasan Pasal 2  
H. OK. Saidin, *Op.cit*, hlm.200  
S.M. Hutagalung, *Op.cit*, hlm.333.

Hak moral dibedakan dengan hak ekonomi, jika hak ekonomi mengandung nilai ekonomis, maka hak moral sama sekali tidak memiliki nilai ekonomis. Kata “moral” menunjukkan hak yang tersembunyi dibalik ekonomis itu. Namun demikian, ada kalanya nilai hak moral itu justru memengaruhi nilai ekonomis.<sup>28</sup>

Hak moral adalah hak yang melindungi kepentingan pribadi atau reputasi pencipta. Hak moral melekat pada pribadi pencipta atau penemu. Apabila hak ekonomi dapat dialihkan kepada pihak lain, maka hak moral tidak dapat dipisahkan dari pencipta atau penemu karena bersifat pribadi dan kekal. Sifat abadi menunjukkan ciri khas yang berkenaan dengan nama baik, kemampuan dan integritas yang hanya dimiliki oleh pencipta atau penemu. Kekal artinya melekat pada pencipta atau penemu selama hidup bahkan setelah meninggal. Termasuk dalam hak moral adalah hak-hak yang berikut ini:<sup>29</sup>

- 1) Hak untuk menuntut kepada pemegang hak cipta atau paten supaya nama pencipta atau penemu tetap dicantumkan pada ciptaan dan penemuannya.
- 2) Hak untuk tidak melakukan perubahan pada ciptaan atau penemuan tanpa persetujuan pencipta, penemu, atau ahli warisnya.



---

H. OK. Saidin, *Op.cit*, hlm. 250.  
Abdulkadir Muhammad, 2001, *Op.cit*, hlm. 22.

3) Hak pencipta atau penemu untuk mengadakan perubahan pada ciptaan atau penemuan sesuai dengan tuntutan perkembangan dan kepatutan dalam masyarakat.

b. Hak Ekonomi

Hak cipta juga berhubungan dengan kepentingan-kepentingan yang bersifat ekonomi (*Economic Rights*). Adanya kepentingan-kepentingan yang bersifat ekonomi di dalam hak cipta tersebut, merupakan suatu perwujudan dari sifat hak cipta itu sendiri, yaitu bahwa ciptaan-ciptaan yang merupakan produk olah pikir manusia itu mempunyai nilai, karena ciptaanciptaan tersebut merupakan suatu bentuk kekayaan, walaupun bentuknya tidak berwujud.<sup>30</sup>

Dalam terminologi hukum perdata, hak cipta adalah hak privat, hak keperdataan. Dalam hak keperdataan itu terdapat nilai yang dapat diukur secara ekonomi, yaitu berupa hak kebendaan. Hak yang dapat dialihkan atau dipindahkan itu sekaligus memberikan jawaban atas kedudukan hak cipta dalam sistem hukum benda, yang meletakkan hak cipta sebagai hak kebendaan immateriil (benda tak berwujud).<sup>31</sup> Dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak itu disebut hak ekonomi atau economy rights. Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan



---

S. M. Hutagalung, *Op.cit*, hlm. 336.  
*Ibid*, hlm. 200.

manfaat ekonomi atas Ciptaan.<sup>32</sup> Berdasarkan Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta diatur bahwa:<sup>33</sup>

Pencipta atau Pemegang Hak Cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a) Penerbitan Ciptaan;
- b) Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
- c) Penerjemahan Ciptaan;
- d) Pengadaptasian, Pengaransemenan, atau Pentranformasian Ciptaan;
- e) Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
- f) Pertunjukan Ciptaan;
- g) Pengumuman Ciptaan;
- h) Komunikasi Ciptaan; dan
- i) Penyewaan Ciptaan.

Jenis hak ekonomi pada setiap klasifikasi hak kekayaan intelektual dapat berbeda-beda. Pada hak cipta jenis hak ekonomi lebih banyak jika dibandingkan dengan paten dan merek. Jenis hak ekonomi pada hak cipta adalah sebagai berikut.<sup>34</sup>

1. Hak memperbanyak (penggandaan) adalah penggandaan atau penambahan jumlah ciptaan dengan pembuatan yang sama, hampir sama, atau menyerupai ciptaan tersebut dengan menggunakan bahan-bahan yang sama maupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan ciptaan.



---

Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 8

Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pasal 9

Abdulkadir Muhammad, 2001, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm. 33

2. Hak adaptasi (penyesuaian) adalah penyesuaian dari satu ke bentuk lain, seperti penerjemahan dari satu bahasa ke bahasa lain, novel jadi sinetron, patung dijadikan lukisan, dan drama pertunjukan dijadikan drama radio.
3. Hak pengumuman (penyiaran) adalah pembacaan, penyuaran, penyiaran, atau penyebaran ciptaan dengan menggunakan alat apapun dan dengan cara sedemikian rupa, sehingga ciptaan dapat dibaca, didengar, dilihat, dijual, atau disewa oleh orang lain.
4. Hak pertunjukan (penampilan) adalah mempertontonkan, mempertunjukkan, mempergelarkan, memamerkan, ciptaan, dibidang seni oleh musisi, dramawan, seniman, atau pragawati.

## 2. Ruang Lingkup Hak Cipta

### a. Jenis Ciptaan yang Dilindungi Hak Cipta

Ide dasar sistem hak cipta adalah untuk melindungi wujud asli hasil karya manusia yang lahir karena kemampuan intelektualnya. Perlindungan hukum ini hanya berlaku kepada ciptaan yang telah berwujud secara khas sehingga dapat dilihat, didengar atau dibaca.<sup>35</sup>

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan pengertian bahwa ciptaan adalah setiap hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan



---

Hasbir Paserangi, Ibrahim Ahmad, 2011, *Hak Kekayaan Intelektual, Hukum Perangkat Lunak Program Komputer Dalam Hubungannya dengan Prinsip-Prinsip di Indonesia*, Jakarta: Rabbani Press, hlm. 27.

atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata<sup>36</sup>

Mengenai permasalahan ciptaan yang dilindungi, secara eksplisit dijelaskan dalam Pasal 40 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, selengkapnya ketentuan ini merinci beberapa bagian ciptaan yang dilindungi hak ciptanya, yakni:<sup>37</sup>

- 1) buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- 2) ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- 3) alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- 4) lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- 5) drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- 6) karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- 7) karya seni terapan;
- 8) karya arsitektur;
- 9) peta;



---

Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta* Pasal 1 Angka 3

Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta* Pasal 40 Ayat (1)

- 10) karya seni batik atau seni motif lain;
- 11) karya fotografi;
- 12) potret;
- 13) karya sinematografi;
- 14) terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- 15) terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- 16) kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- 17) kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- 18) permainan video; dan
- 19) Program Komputer.

Jenis-jenis ciptaan yang dilindungi tersebut dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu ciptaan yang sifatnya asli (original) dan ciptaan yang bersifat turunan (derivative). Ciptaan yang bersifat original adalah ciptaan dalam bentuk atau wujud aslinya sebagaimana yang diciptakan oleh pencipta, belum dilakukan perubahan bentuk atau



pengalihwujudan kedalam bentuk berbeda.<sup>38</sup> Adapun jenis ciptaan asli terdiri dari:<sup>39</sup>

- a) Buku, pamflet dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b) Seni tari (koreografi);
- c) Segala bentuk seni rupa, seperti seni lukis, seni pahat, dan seni patung;
- d) Seni batik;
- e) Ciptaan lagu atau musik tanpa teks; dan 6. Karya arsitektur.

Ciptaan yang bersifat turunan derivatif adalah karya baru yang terwujud didasarkan pada suatu karya yang telah ada sebelumnya.<sup>40</sup>

Ciptaan turunan terdiri dari:<sup>41</sup>

- (1) Hasil rapat terbuka lembaga negara;
- (2) Peraturan perundang-undangan;
- (3) Pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah;
- (4) Putusan pengadilan atau penetapan hakim; dan
- (5) Kitab suci atau simbol kenegaraan.

#### b. Karakteristik dan Prinsip Hak Cipta

Karakteristik pada hak cipta dapat ditemukan pada Pasal 16 Ayat (1), (2), dan (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yaitu:<sup>42</sup>



---

Yusran Isnaini, 2009, *Hak Cipta dan Tatanannya di Era Cyber Space*, Jakarta: Ionesia, hlm. 29-30.

Hasbir Paserangi, Ibrahim Ahmad, *Op.cit*, hlm.32

Yusran Isnaini, *Loc.cit*

Hasbir Paserangi, Ibrahim Ahmad, *Loc.cit*

- 1) Hak Cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud.
- 2) Hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena: a. Pewarisan; b. Hibah; c. Wakaf; d. Wasiat; e. Perjanjian tertulis; atau f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- 3) Hak Cipta dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia.

Hak cipta dianggap sebagai benda bergerak dan immateriil.

Hak cipta tidak dapat dialihkan secara lisan, harus dialihkan dengan akta otentik atau akta di bawah tangan. Berdasarkan Pasal 19 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta ditentukan bahwa hak cipta yang dimiliki oleh pencipta yang tidak diumumkan yang setelah penciptanya meninggal dunia menjadi milik ahli warisnya atau penerima wasiat, dan tidak dapat disita.<sup>43</sup>

Hak cipta mengandung beberapa prinsip dasar (*basic principles*) yang secara konseptual digunakan sebagai landasan pengaturan hak cipta di semua negara, baik itu yang menganut *Civil Law System* maupun *Common Law System*. Beberapa prinsip yang dimaksud adalah:<sup>44</sup>



---

Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*, Pasal 16 Ayat (1), (2), (3)

S.M. Hutagalung, 2002, *Hak Cipta Kedudukan dan Peranannya dalam Hukum*, Jakarta: Akademika Pressindo, hlm. 42.

Eddy Darmian, 2004, *Hukum Hak Cipta UUHC Nomor 19 Tahun 2002*, Jakarta: Pradita, hlm. 98.

a) Yang dilindungi hak cipta adalah ide yang telah berwujud dan asli. Prinsip ini adalah prinsip yang paling mendasar dari perlindungan hak cipta, maksudnya yaitu bahwa hak cipta hanya berkenaan dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan. Prinsip ini dapat diturunkan menjadi beberapa prinsip lain sebagai prinsip-prinsip yang berada lebih rendah atau *sub-principles*, yaitu:

- (1) Suatu ciptaan harus mempunyai keaslian (*original*) untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan Undang-Undang Keaslian sangat erat hubungannya dengan bentuk perwujudan suatu ciptaan.
- (2) Suatu ciptaan mempunyai hak cipta jika ciptaan yang bersangkutan diwujudkan dalam bentuk tulisan atau bentuk material yang lain. Ini berarti suatu ide atau suatu pikiran belum merupakan suatu ciptaan.
- (3) Hak cipta adalah hak eksklusif dari pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, hal tersebut berarti bahwa tidak ada orang lain yang boleh melakukan hak tersebut tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta.

### 3. Sifat Hak Cipta

Dalam lingkup hukum kekayaan intelektual, hak cipta dianggap sebagai hak kehendak yang tidak berwujud yang dapat alihkan kepemilikannya kepada orang lain, baik melalui



pewarisan, hibah, wasiat, maupun perjanjian. Pengalihan melalui perjanjian dapat berlangsung dalam bentuk jual beli atau lisensi. Kepemilikan juga dapat beralih karena sebab-sebab yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.<sup>45</sup>

Sesuai dengan konsepsi hak cipta, hak moral bersifat abadi dan melekat pada nama pencipta, sedangkan hak ekonomi mengenal batas waktu, yaitu batas untuk menikmati manfaat ekonomi pada ciptaan. Dengan kata lain, merupakan batasan masa penguasaan monopoli dan peluang melakukan eksploitasi ciptaan. Bila batas waktu berakhir, ketentuan monopoli juga berakhir. Status ciptaan dengan demikian menjadi *public domain*. Ini berarti, masyarakat bebas mengeksploitasi tanpa memerlukan lisensi.<sup>46</sup>

Hak cipta tidak memerlukan pendaftaran untuk mendapatkan perlindungan hukum, prinsip ini berasal dari konvensi *Bern* yang mengatur bahwa perlindungan hukum sebuah ciptaan tidak diperoleh karena sebuah pendaftaran melainkan telah diwujudkan dalam bentuk yang nyata. Meskipun pendaftaran bukanlah sebuah kewajiban, dalam praktik pendaftaran ciptaan terbukti sangat bermanfaat bagi para pencipta karena dapat dipergunakan sebagai alat bukti jika terjadi sengketa dengan pihak ketiga.<sup>47</sup>



---

Soelistyo Henry, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*. Jakarta: PT. Raja Grafindo  
ilm. 51.

Soelistyo Henry, *Loc. cit.*

Utomo Suryo, 2010, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Era Global*. Yogyakarta:  
Ilmu, hlm 71-72.

Mengenai sifat dasar hak cipta maka perlu diketahui bahwa sifat dasar hak cipta pada dasarnya hak cipta ini merupakan satu kekayaan intelektual dalam kondisi yang tidak berwujud (*Intangible Right*) dan sangat pribadi, sehingga orang lain yang akan mewujudkannya wajib mendapatkan izin atau lisensi dari pemegang hak ciptanya secara sah.<sup>48</sup> Maka dengan begitu maka sangat tidak diperbolehkan untuk menyalin ataupun membajak suatu karya ciptaan orang lain.

#### 4. Subjek Hak Cipta

Pencipta dan kepemilikan adalah pokok utama yang terpenting dalam hukum hak cipta, yang dimaksud pencipta harus mempunyai kualifikasi tertentu agar hasil karyanya dapat dilindungi. Seorang pencipta harus mempunyai identitas dan status untuk menentukan kepemilikan hak. Pada dasarnya seorang yang membuah karya tertentu adalah seorang pemilik hak cipta.<sup>49</sup> Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama yang dari inspirasinya lahir suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.<sup>50</sup>

Dalam konteks hukum yang dianggap pencipta adalah orang yang namanya disebut dalam ciptaan atau diumumkan sebagai



---

Lutviansari Arif, 2010, *Hak Cipta dan Perlindungan Folklor di Indonesia*. Graha Ilmu, hlm. 71.

Hasbir Paserangi, Ibrahim Ahmad, *Op.cit*, hlm.34

Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta* Pasal 1 Ayat (1)

pencipta pada suatu ciptaan, juga orang yang namanya terdaftar dalam daftar umum ciptaan dan pengumuman resmi.<sup>51</sup>

Secara yuridis, Pasal 1 angka 2 dan Pasal 1 angka 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta membedakan terminologi antara pencipta dan pemegang hak cipta. Pemegang hak cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.<sup>52</sup>

## B. Tinjauan Umum Tentang Sinematografi

### 1. Pengertian Sinematografi

Pada Pasal 40 ayat (1) huruf m Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa:

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. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual.

Selain itu sinematografi juga merupakan media komunikasi massa gambar gerak (*moving image*) antara lain meliputi: film



---

Hasbir, Paserangi, Ibrahim Ahmad, *Loc.cit*  
Republik Indonesia, *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta* Pasal 1 Ayat (1)

dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya ini dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lainnya yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, di layar lebar atau ditayangkan di televisi atau di media lainnya. Karya serupa itu dibuat oleh perusahaan pembuat film, station televisi atau perorangan.<sup>53</sup>

## 2. Sinematografi Sebagai Objek Hak Cipta

Kata sinematografi sendiri berasal dari Bahasa Inggris *cinematography* yang asal katanya bersumber dari Bahasa Latin yaitu kinema yang artinya gambar. Dalam pengertian umum Sinematografi adalah segala hal mengenai sinema (perfilman) baik dari estetika, bentuk, fungsi, makna, produksi, proses, maupun penontonnya. Dunia sinematografi dalam hal ini menyangkut pemahaman estetik melalui paduan seni akting, fotografi, teknologi optik, komunikasi visual, industri perfilman, ide, cita-cita dan imajinasi yang sangat kompleks.<sup>54</sup>

Kata sinematografi tidak dapat terlepas dengan film, terkait sejarahnya dimana pertama sekali media penyimpanan dari karya sinematografi tersebut adalah memakai pita film (*pita seluloid*) yaitu sejenis bahan plastik tipis yang dilapisi zat peka cahaya. Alat inilah yang dipakai sebagai media penyimpan di awal



---

Hasbir Paserangi, Ibrahim Ahmad, *Op.cit* hlm.31.  
Alfred Danamik, *Op.cit*

pertumbuhan industri sinematografi tersebut. Media penyimpanan (perekaman) itu sendiri kemudian berkembang mengikuti perkembangan teknologi seperti antara lain memakai cakram optik dalam *compact disk* (audio), *video compact disc* (audio dan visual).<sup>55</sup>

Menurut penjelasan dalam Undang-Undang Hak Cipta, 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. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual.

Sedangkan yang dimaksud dengan film sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.<sup>56</sup> Karya sinematografi dilindungi dalam Hak Cipta sebagai benda berwujud. Karya sinematografi memiliki jangka waktu perlindungan selama 50 tahun sejak pertama kali dinublikasikan. Film sebagai perwujudan akan karya sinematografi



---

Resti Dhyah P, 2019, *Perlindungan Hukum Pencipta Karya Sinematografi Pelanggaran Hak Cipta Melalui Situs Streaming Dan Unduh Gratis Di Era Industri 4.0*, Surakarta, hlm. 28.  
*Ibid.*

merupakan objek perlindungan Hak Cipta pula. Dalam sinematografi yang merupakan pencipta karya adalah sutradara, sedangkan penulis cerita sebagai pencipta karya tulis. Produser film sebagai pemegang Hak Cipta karya sinematografi dan pemegang hak terkait dalam karya sinematografi meliputi aktor atau aktris serta *crew* film. Seluruh rangkaian pembuatan film terkait dengan objek Hak Cipta, termasuk soundtrack film, desain grafis, pameran film, dan iklan film.<sup>57</sup>

### C. Perlindungan Hak Cipta Terhadap Video *Prank* Yang Diunggah Di Media Sosial *Youtube*

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya *prank* adalah perbuatan jahil kemudian perbuatan tersebut diwujudkan dalam sebuah video yang kerap merugikan orang lain.<sup>58</sup> Berdasarkan hal tersebut, maka video *prank* dapat diartikan sebagai sebuah video yang dibuat oleh seseorang maupun kelompok dengan tujuan menjahili orang lain dan memungkinkan penggunanya mengunggahnya pada aplikasi media sosial *Youtube*. Video *prank* yang dimaksud adalah video yang menimbulkan kerugian dan video yang diunggah tanpa sepengetahuan korban sehingga menimbulkan pelanggaran hak cipta dalam video tersebut.

Selanjutnya dalam penelitian ini, peneliti membagi video *prank* jadi dua jenis, yaitu video *prank* yang dibuat yang telah



---

*Ibid.*  
*Op.cit.* kutipan ke 59.

mendapatkan izin dari para pihak dan video yang tidak mendapatkan izin dari para pihak. Izin dari para pihak yang dimaksud adalah para pihak yang terlibat dalam video tersebut seperti pembuat video atau *Youtuber* dan orang lain yang ada pada video tersebut. Orang lain selain *Youtuber* inilah yang sering menjadi korban dalam video tersebut.

Selain itu peneliti menemukan persamaan pada dua jenis video *prank*, dimana kedua jenis video tersebut merupakan video yang sudah direncanakan melalui skenario atau *settingan* antara pihak *Youtuber* dan pihak lain yang mengalami kerugian. Video *prank* yang dibuat tanpa perencanaan yang baik, dimana pihak pembuat video bertujuan untuk menjahili orang lain tanpa sepengetahuan pihak korban, sehingga perbuatannya memberikan kerugian kepada pihak korban maupun masyarakat yang ikut menonton video yang telah diunggah di media social *Youtube*.

Video *prank* sebagai salah satu hasil karya sinematografi telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Karya Sinematografi atau yang lebih dikenal dengan istilah film, merupakan bentuk dari seni audio visual yang timbul dari hasil pemikiran seseorang atau intelektualitasnya.<sup>59</sup> Ide yang timbul kemudian dikembangkan, diproduksi, dan akhirnya menghasilkan



---

Hasbir Paserangi, Ibrahim Ahmad, *Loc.cit*

suatu karya nyata yang dapat dinikmati setiap orang sebagaimana diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf m UU Hak Cipta:

Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:<sup>60</sup>

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. Potret;
- m. karya sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. Program Komputer.

Dalam UU Hak Cipta menjelaskan definisi dari sinematografi yang

merupakan ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*)

dan lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang

Lihat Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak



dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual seperti film.<sup>61</sup> Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 merupakan pasal yang menunjukkan secara jelas bahwa karya sinematografi merupakan ciptaan yang dilindungi yang masuk dalam kategori ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan. Hal tersebut dijelaskan pada huruf (m).

Melihat dari definisi tersebut, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman dan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran diambil sebagai hukum yang menyangkut mengenai karya yang dilindungi oleh undang-undang.

### **1. Perlindungan Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.**

Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta merupakan produk hukum yang mengatur mengenai hak cipta suatu karya dan bagaimana perlindungan suatu karya yang diciptakan. Pada Pasal 1 ayat 1 diatur bahwa:<sup>62</sup>

Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa



---

*Ibid.*  
Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Pasal 1 ayat 1.

mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Dalam bukunya, H. OK. Saidin memberikan perbandingan terhadap pengertian hak cipta.<sup>63</sup>

Yang pertama, berdasarkan Pasal 1 dalam *Auteurswet* 1912 diatur, hak cipta adalah hak tunggal dari pencipta, atau hak dari yang mendapatkan hak tersebut, atas hasil ciptaanya dalam lapangan kesusasteraan, pengetahuan dan kesenian, untuk mengumumkan dan memperbanyak dengan mengingat pembatasan-pembatasan yang ditentukan oleh undang-undang.<sup>64</sup>

Kedua, berdasarkan *Universal Copyright Convention*. Dalam Pasal V *Universal Copyright Convention*, diatur bahwa: “hak cipta meliputi hak tunggal si pencipta untuk membuat, menerbitkan dan memberi kuasa untuk membuat terjemahan dari karya yang dilindungi perjanjian ini.”<sup>65</sup>

Jika dicermati batasan pengertian yang diberikan oleh kedua ketentuan di atas, maka hampir dapat disimpulkan bahwa keduanya memberikan pengertian yang sama, yakni hak cipta merupakan hak khusus atau hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta. Penjelasan lebih lanjut mengenai istilah hak eksklusif dari pencipta adalah tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut kecuali dengan izin pencipta.



---

H. OK. Saidin, *Op.cit*, hlm.199  
BPHN, 1976, *Seminar Hak Cipta*, hlm. 44  
BPHN, *Ibid*, hlm. 45

Selanjutnya, ide dasar sistem hak cipta adalah untuk melindungi wujud asli hasil karya manusia yang lahir karena kemampuan intelektualnya. Perlindungan hukum ini hanya berlaku kepada ciptaan yang telah berwujud secara khas sehingga dapat dilihat, didengar atau dibaca. Apabila melihat pada penjelasan mengenai hak cipta dalam hal ini video *prank* pada media sosial *Youtube* yang merupakan fitur web yang menyediakan berbagai macam video yang tentunya merupakan sebuah karya sinematografi.

Pasal 40 Ayat (1) UU Hak Cipta menjelaskan mengenai karya cipta yang dilindungi, dimana memenuhi dari penjelasan tersebut unsur-unsur dalam sebuah karya sinematografi sama dengan unsur-unsur pada pembuatan video *prank* sehingga dapat dikatakan bahwa video *prank* merupakan karya sinematografi. Dalam perkembangannya, video *prank* yang diunggah di media sosial *Youtube* sangat bervariasi, mulai dari hanya sekedar hiburan semata maupun untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dengan membuat video yang membahayakan orang lain sehingga ditonton oleh banyak pengguna *Youtube*.

Pasal 3 huruf b Undang-Undang Hak Cipta mengatur tentang hak cipta dan hak terkait. Hak cipta telah dijelaskan secara jelas sebelumnya, kemudian hak terkait merupakan hak



eksklusif yang dimiliki pencipta, meliputi hak moral pelaku pertunjukan dan hak ekonomi pelaku pertunjukan yang diatur dalam pasal Pasal 20 Undang-Undang Hak Cipta.

Proses pembuatan video *prank* yang diunggah di *Youtube* seringkali tidak memenuhi hak moral pelaku pertunjukan atau orang yang terlibat dalam video tersebut seperti target *prank* dan pemeran lainnya.

Berdasarkan fakta tersebut, peneliti berpendapat bahwa:

- a) Video *prank* yang diunggah di *Youtube* yang tidak memenuhi hak terkait yaitu hak pelaku pertunjukkan dimana dalam kasus ini target *prank* merasa dirugikan secara materil dan immateril adalah melanggar ketentuan Pasal 20 Undang-Undang Hak Cipta. Akibatnya, pencipta konten video *prank* tidak berhak mendapatkan perlindungan hak cipta.
- b) Definisi karya sinematografi dalam UU Hak Cipta bertentangan dengan pengertian hak cipta itu sendiri, termasuk video *prank*. Secara normatif video *prank* adalah karya sinematografi yang harus dilindungi sebagaimana diatur dalam Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta. Namun, di sisi lain terdapat video *prank* yang merugikan orang lain yang melanggar ketentuan yang berlaku.



Pendapat peneliti didukung oleh data hasil wawancara dengan Johan Komala Siswoyo, SH, yaitu seorang pejabat

Pelaksana Sub Bidang Pelayanan Kekayaan Intelektual, Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Sulawesi Selatan secara spesifik menyatakan bahwa video *prank* yang sengaja dibuat dengan membahayakan orang lain dan menimbulkan kerugian serta pengunggahnya sudah melanggar hak cipta maka video yang diunggah di media social *Youtube* tersebut tidak dapat dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta<sup>66</sup>. Beliau menambahkan bahwa, jika melihat dari definisi hak cipta yang ada pada Pasal 1 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, suatu karya yang diciptakan harus memenuhi ketentuan perundang-undangan, sekalipun itu sebuah video yang diunggah tanpa sepengetahuan pihak yang di *prank* maka hal tersebut sudah melanggar, dan sebaiknya semua karya yang dibuat harus dengan izin agar hak moral dalam karya cipta tersebut tidak terganggu.<sup>67</sup>

## 2. Perlindungan Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman.

Aspek perlindungan terhadap video *prank* yang diunggah di *Youtube* juga dapat dilihat dari perspektif Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman. Pasal 1 Ayat (1) Undang-



---

Hasil wawancara dengan Johan Komala Siswoyo, JFU Pelaksana Sub Bidang  
1 KI Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Sulawesi Selatan, tanggal  
120  
*Ibid.*

Undang Nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman, mengatur bahwa:<sup>68</sup>

Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan.

Sehubungan dengan ketentuan pada pasal di atas, video *prank* yang diunggah di media sosial *Youtube* dapat dikategorikan sebagai suatu karya yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi atau film yang berdurasi pendek. Video *prank* berupa data elektronik, karena pada video tersebut terdapat suara dan gambar yang dapat dipertunjukkan melalui media sosial *Youtube*. Hal ini diperkuat dengan pendapat Johan Komala Siswoyo yang menjelaskan bahwa, video *prank* yang ditonton dari sosial media *Youtube* yang dikategorikan sebagai karya sinematografi disederhanakan oleh beliau dengan kata konten.<sup>69</sup>

Berdasarkan elaborasi hasil penelitian di atas, dapat dilihat bahwa video yang diunggah ke media sosial *Youtube* sangat ketat. *Youtube* menegaskan bahwa proses pembuatan video dan pengunggahan harus dilakukan berdasarkan kebijakan dan keamanan yang telah dibuat.

Pemberlakuan kebijakan dan keamanan *Youtube* tersebut juga sama dengan pemberlakuan ketentuan perlindungan video *prank*



---

Lihat Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman  
*Op.cit*

yang merupakan karya sinematografi yang dilindungi sebagai hak cipta. Hal ini juga sama dengan video *prank* sebagai film yang berdurasi pendek yang dilindungi dengan Undang-Undang Perfilman.

### 3. Perlindungan Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran.

Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran tidak mengatur mengenai layanan penyiaran berbasis aplikasi media sosial. Menurut peneliti, video pada media sosial *Youtube* merupakan konten siaran, sehingga perlu diatur dalam Undang-Undang tentang Penyiaran. Definisi siaran dan penyiaran telah diatur dalam Pasal 1 Ayat (1) dan Ayat (2) yang mengatur bahwa:<sup>70</sup>

1. Siaran adalah pesan atau rangkaian pesan dalam bentuk suara, gambar, atau suara dan gambar atau yang berbentuk grafis, karakter, baik yang bersifat interaktif maupun tidak, yang dapat diterima melalui perangkat penerima siaran.
2. Penyiaran adalah kegiatan pemancarluasan siaran melalui sarana pemancaran dan/atau sarana transmisi di darat, di laut atau di antariksa dengan menggunakan spektrum frekuensi radio melalui udara, kabel, dan/atau media lainnya untuk dapat diterima secara serentak dan bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran.



---

Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang , Pasal 1 butir 1 dan butir 2.

Hal ini sesuai dengan pendapat Prof. Judhariksawan yang merupakan mantan ketua Komisi Penyiaran Indonesia (KPI) bahwa secara spesifik dinyatakan bahwa siaran *Youtube* lebih tepat dikatakan menampilkan siaran bukan menyiarkan siaran karena aktivitas penyiarnya dilakukan bukan pada televisi dan radio melainkan media sosial.<sup>71</sup>

Menurut peneliti, ketentuan pada Pasal 1 Ayat (1) dan (2) Undang-Undang tentang Penyiaran juga mencakup video *prank* pada media sosial *Youtube* karena video *Youtube* merupakan objek siaran yang disiarkan melalui media social. Sedangkan melihat pengertian dari penyiaran, siaran melalui media sosial *Youtube* tidak sepenuhnya dapat dikatakan sebagai penyiaran karena kegiatan siaran dapat diterima secara bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran. Siaran melalui media sosial *Youtube* tidak diterima secara bersamaan oleh masyarakat, kecuali pengguna *Youtube* mengikuti akun *Youtuber* (*subscribe*).

Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran juga mengatur media penyiaran di Indonesia. Hal ini diatur pada Pasal 13 Ayat (1) yang mengatur bahwa:<sup>72</sup>

Jasa penyiaran terdiri atas:



---

A. Muh. Fharuq Fahrezha, *Tinjauan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta pengguna Aplikasi Media sosial Bigo Live*, Fakultas Hukum Universitas *lin*, 2017, hlm. 46.

*Op.cit*, Pasal 13 Ayat (1)

- a. Jasa penyiaran radio; dan
- b. Jasa penyiaran televisi

Berdasarkan ketentuan pada Pasal 13 Ayat (1) tersebut, media penyiaran yang telah diatur adalah hanya melalui radio dan televisi. Penyiaran radio adalah media komunikasi massa dengar yang menyalurkan informasi dalam bentuk suara dan penyiaran televisi adalah media komunikasi massa dengar pandang yang menyalurkan informasi dalam bentuk suara dan gambar.<sup>73</sup>

Menurut peneliti, ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran belum memadai dalam memberikan perlindungan kepada masyarakat. Produk hukum ini butuh diperbaharui dengan memasukkan konten penyiaran melalui media sosial baik nasional maupun internasional, seperti *Google* dan *Youtube* sebagai jasa penyiaran untuk dilakukan pemilahan (filter) sebelumnya. Pemilihan yang dimaksud adalah kegiatan menyaring konten yang tidak layak dikonsumsi masyarakat mulai dari pornografi, SARA, dan *hoax* yang akan merugikan masyarakat.



---

Republik Indonesia, Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang  
, Pasal 1 butir 3 dan 4.