

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Indonesia sebagai negara yang memiliki pulau dan keanekaragaman seni dan budaya sangat kaya, hal ini tentunya sangat amat berkesinambungan dengan beragamnya suku, bangsa dan agama yang secara potensial perlu diberikan perlindungan untuk kelestariannya tetap terlindungi. Oleh karena itu Perlindungan akan potensi keanekaragaman seni ini sangat diperlukan untuk memberikan perlindungan kepada setiap karya pencipta yang bersifat mutlak, karena dengan adanya perlindungan yang demikian ini akan mempengaruhi karya dari para pencipta untuk berkreasi pada hasil ciptaannya. Oleh karena itu, sudah sepatutnya dalam hal ini mendapatkan perlindungan.

Adapun *kekayaan Intelektual* merupakan kekayaan atas segala hasil produksi kecerdasan daya pikir seperti teknologi, pengetahuan, seni, sastra, gubahan lagu, karya tulis, karikatur dan film. Selanjutnya, *Hak atas Kekayaan intelektual* (HAKI) merupakan hak-hak (wewenang/kekuasaan) untuk berbuat sesuatu atas kekayaan intelektual tersebut, yang diatur oleh norma hukum yang berlaku. Dalam kaitannya, “Hak Kekayaan Intelektual” didalamnya memuat beberapa hal seperti merek, paten, dan hak cipta.<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> Adrian Sutendi, S.H., 2009 *Hak Atas kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta hlm 63

Meski pada dasarnya semua orang dapat memiliki kelebihan dalam Intellectual Property rights tidak dapat dihasilkan oleh setiap orang. Karena tidak semua orang berkemampuan dalam mengolah pikirannya dengan intelektual yang dimilikinya secara maksimal dalam membuat suatu karya. Hal inilah yang menjadi faktor penyebab kenapa sampai Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) bersifat eksklusif dan dilindungi oleh hukum.<sup>2</sup>

Oleh karenanya, gagasan kreatif yang muncul dari olah pikir seseorang atau yang biasa dikenal dengan sebutan human Intellect dalam menciptakan suatu karya, kemudian menjadi sebab lahirnya hak eksklusif yang kemudian sampai hari ini banyak dikenal/disebut orang-orang dengan istilah Hak Cipta.

Kini, tidak sedikit hasil ciptaan para human intellect yang menjadi bahan pengisi kegiatan sehari-hari yang nyaris tidak dapat dihitung lagi jumlahnya oleh masyarakat. Karena keberagaman bentuk kreatif yang dituangkan dalam tulisan, keterampilan, kreasi serta visual sebagai sarana hiburan yang perkembangannya telah hadir sejak dulu sebelum pada titik 4.0 ini. Dengan adanya penyedia jasa (orang yang bergerak dalam dunia maya dalam menyediakan alamat website untuk menonton film secara gratis), banyak orang yang dapat mengakses hal tersebut dengan terjangkau secara ilegal. Baik dengan cara download atau bahkan streaming.

Perkembangan dunia hiburan di Indonesia saat ini sangat maju, salah satu yang berperan penting dalam hal tersebut adalah sarana teknologi yang menyediakan

---

<sup>2</sup> UUHC

banyak jenis hiburan. Hal ini dianggap sebagai salah satu pemenuhan rohani dalam masyarakat modern, termasuk di dalamnya film. Adapun kegiatan menonton film ini dapat dilakukan diberbagai tempat, media dan tentunya dengan metode pembayaran yang berbeda seperti pada Bioskop dan Gadget.

Pada tingkat kehidupan masyarakat seperti sekarang, kini film bukan hanya sekedar sarana hiburan yang akan tetap berkesan dalam alam sadar dan tak sadar masyarakat setelah dinikmati. Karena pada sejatinya, fakta menunjukkan bahwa film kini telah mampu menampilkan diri sebagai potensi ekonomi yang juga memiliki dampak sosial bagi suatu negara. Jika kita lihat dari aspek ekonomi, hak cipta film pada perwujudannya telah kian membuktikan kemampuannya untuk memberikan kemungkinan finansial yang tidak terbatas sifatnya, karena batasan mengenai siapa yang suka menonton film untuk kepentingan komersil sangatlah banyak dan bukan merupakan ciptaannya sendiri.

Dari segi sosial, hak cipta film tidak bisa dipungkiri mampu memberikan citra baik dan buruk baik ke dalam maupun ke luar. Jika ke dalam, hak cipta film dapat memberikan status sosial tertentu kepada pemilik atau pemegang hak ciptanya dari film tersebut, sedangkan ke luar hak cipta film dapat memberikan cerminan atas sikap dan apresiasi masyarakat terhadap karya cipta film serta pada penciptanya sendiri.

Film yang merupakan hasil seni sinematografi yang memiliki beberapa jenis film seperti film iklan, film cerita dan film kartun/animasi. Pada dasarnya animasi

adalah salah satu bagian dari jenis film kartun.<sup>3</sup> Adapaun istilah animasi sendiri sangat lazim di kenal dunia sebagai jenis film animasi yang diproduksi oleh beberapa negara seperti Jepang dan China.

Historis animasi China/Tionghoa sendiri bermula sejak tahun 1918 saat sebuah karya animasi dari Amerika Serikat yang berjudul *out of the inkwell* ditayangkan di sanghai. Klip per klip kartun pertama yang digunakan dalam iklan-iklan untuk produk dosmetik.<sup>4</sup> Meskipun begitu industri belum dimulai sampai kedatangan Wan bersaudara pada 1926. Kemudian dilanjutkan pada tahun dimana negara tiongkok mulai membuka diri dengan dunia luar pada pertengahan 1960-an, ahirnya hasil karya baru yang buplikasikan dengan nama *havoc in heaven* berhasil meraih sejumlah penghargaan Internasional. Tidak hanya sampai disitu saja, kini banyak animasi yang menjadi icon pengisi kegemaran kalangan anak-anak bahkan sampai dengan orang dewasa yang kini lahir atau baru saja menjadi booming ketika dilakukan transisi/revamp serta bernilai ekonomi bagi para animator/produser dalam film animasi. Sebagai salah satu animasi asal China yang banyak digemari oleh banyak kalangan pada abad ke 21 dan tentunya memiliki nilai ekonomi ialah “*BATTLE TROUGH THE HEAVENS*”.

Beranjak dari abad-20 kini perkembangan dunia animasi kian memanas diantara para animator dalam memamerkan karyanya. Hal ini tidak hanya dalam

---

<sup>3</sup> Thifal Afifah Ridwan, Siti Malikhatun Badriyah dan Adya Paramita Prabandari *Perlindungan hak Cipta Karya Buku, Musik dan Sinematografi* volume 14 Nomor 2 2021

<sup>4</sup> <https://p2k.stekom.ac.id/ensiklopedia/Donghua>

aspek peningkatkan kualitas gambar dan banyak objek abstrak tambahan yang dapat membuat penikmat menjadi semakin tertarik, melainkan juga menjadi sebuah masalah besar bagi animator/produser film animasi ketika ada beberapa oknum yang tidak menghargai karya cipta orang lain dengan cara melakukan pelanggaran hak cipta atas karya tersebut.

Pelanggaran hak cipta film animasi yang kian ini menjadi perhatian, bukan lagi model pembajakan klasik yang dilakukan melalui media kaset CD ataupun DVD, melainkan melalui IPTEK yang sangat akrab dikenal dalam kehidupan masyarakat kini adalah internet. Karena dengan ketersediaan pranala/platform banyak disalahgunakan oleh orang-orang sebagai penikmat yang tidak menghargai karya seseorang (film animasi) sangat memprihatinkan. Tentu saja hal ini tidak hanya merugikan pihak pemegang hak cipta tetapi juga hak terkait. Dalam kaitannya dengan judul yang di angkat, penulis sangat menyayangkan film animasi yang merupakan hasil olah karya dari hak terkait yang dikembangkan dari hak cipta dari (Novel opinim Duopo Cangqion) yang kemudian di kembangkan dalam bentuk animasi agar dapat memiliki daya tarik tersendiri disebarluaskan tanpa hak (Lisensi danri pemegang hak terkait) dalam dunia maya.

Bukti nyata problematika ini dapat kita perhatikan dengan adanya *case* yang kini menjadi hal yang sangat banyak ditemui di beberapa platform yang tersedia seperti Facebook dan Tik-tok. Platform ini adalah *App's* yang di jadikan media para penikmat untuk menonton film animasi yang terhitung melakukan pelanggaran hak cipta dengan cara melakukan noton film animasi *Battle Trough*

*The Heavens* dengan cara *Illegal Streaming* atau bahkan *illegal Downloading*. hal ini sendiri dilatarbelakangi dengan adanya penyedia jasa Illegal Downloading film yang disebar melalui situs yang dibuatnya dengan tujuan dan maksud tertentu. Biasanya mereka terdiri atas individu atau bahkan kelompok yang bekerja sama dalam membuat website tersebut dengan maksud menyalahi hak cipta dan hak terkait sebuah karya cipta yang disebarluaskannya. Tentu ini merupakan perihal yang memprihatinkan dalam dunia perlindungan karya seni seseorang yang dilingkup dalam Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta sebagai karya seni sinematografi komputer yang memiliki nilai jual/ekonomi. Hal ini kemudian disebutkan dalam pasal 1 ayat (5) bahwa Hak Terkait adalah hak yang berkaitan dengan Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga Penyiaran. 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.

Dengan adanya pelanggaran diatas, pemerintah memiliki kesadaran bahwa perlu adanya regulasi baru yang dapat mengikat bentuk pelanggaran tersebut dengan konteks preventif dan represif pada orang-orang yang menyalahi hak cipta. Salah satu wujud bentuk perhatian pemerintah yang telah diundangkan ialah Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang bergerak dalam sektor media elektronik (Tik-tok) yang bergerak dalam dunia media sosial dalam berbagai platform dan website guna melindungi

pencipta/pemegang hak terkait dari orang-orang yang melakukan kegiatan pelanggaran hak cipta. Hal ini kemudian disebutkan dalam pasal 30 ayat (2) Jo pasal 46 ayat (2) Undang-undang ITE tentang orang yang dengan sengaja atau tanpa hak yang sah melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh informasi elektronik dan/atau Dokumen elektronik dan ketentuan pidananya. Selain itu, ada juga sanksi administratif atas pelanggaran hak cipta ini yang di atur dalam peraturan pemerintah nomor 71 tahun 2019 tentang penyelenggaraan sistem dan transaksi elektronik.

Sejalan dengan perihal di atas, maka penulis merasa perlu melakukan penelitian dengan judul “**Perlindungan Pemilik Hak Terkait Penyebarluasan Film Animasi *Battle Trough The Heavens* Melalui Aplikasi Tik-tok**”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang sebagaimana telah diuraikan di atas, maka penulis merumuskan rumusan masalah sebagai berikut.

1. Bagaimana tanggung jawab penyedia jasa download film gratis terhadap penyebarluasan film Animasi *Battle Trough The Heavens* Oleh pengguna aplikasi Tik-tok?
2. Bagaimana Perlindungan Hukum hak terkait dan pemegang hak cipta film animasi *Battle Trough The Heavens* oleh pengguna aplikasi Tik-tok?

### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui bagaimana bentuk tanggung jawab penyedia jasa download film gratis terhadap penyebarluasan film Animasi *Battle Trough The Heavens* oleh pengguna aplikasi Tik-tok
2. Untuk mengetahui perlindungan Hukum hak terkait bagi pemegang hak cipta film animasi *Battle Trough The Heavens* oleh pengguna Tik-tok

### **D. Manfaat penelitian**

1. Secara Teoritis, Diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan jawaban terhadap permasalahan yang sedang diteliti, dalam hal ini mengenai perlindungan pemilik hak terkait penyebarluasan film animasi *Battle trough the heavens* melalui aplikasi tik-tok.
2. Manfaat Praktis, yaitu dengan adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan yang berguna bagi pemerintah, masyarakat luas, dan pembaca pada umumnya tentang perlindungan hak terkait penyebarluasan film animasi *Battle Trough the heavens* melalui aplikasi Tik-tok.