

**TINJAUAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP KONTEN
VIDEO ANIME YANG DIUNGGAH PADA PLATFORM
YOUTUBE DI INDONESIA**

SKRIPSI

**Diajukan Untuk Memenuhi Syarat
Mendapatkan Gelar Sarjana Hukum**

Oleh :

RIZKY ANANDA PRATAMA

1806200047



FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

MEDAN

2022



MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 80/SK/BAN-PT/Akred/PT/10/2018
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 6622407 Fax. (061) 6625474 - 6631003
<http://fahum.umsu.ac.id> ✉ fahum@umsu.ac.id 📱 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#)

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

LEMBAR PERSETUJUAN PEMBIMBING

NAMA : Rizky Ananda Pratama
NPM : 1806200047
PRODI/BAGIAN : ILMU HUKUM/ Hukum Perdata
JUDUL SKRIPSI : Tinjauan Hukum Terhadap Konten Video Anime Yang Diunggah Pada Platform Youtube

DISETUJUI UNTUK DISAMPAIKAN KEPADA
PANITIA UJIAN SKRIPSI

Medan, 10 Desember 2022

DOSEN PEMBIMBING

Assoc. Prof. Dr. Ida Nadirah, S.H., M.H.
NIP/NIDN/NIDK: 0010116601

UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

PERNYATAAN KEASLIAN

Nama : Rizky Ananda Pratama
Npm : 1806200047
Fakultas : Hukum
Program Studi : Hukum Perdata
Judul Skripsi : Tinjauan Hukum Hak Cipta Terhadap Konten Video Anime Yang Diunggah Pada Platform Youtube

Dengan ini menyatakan sesungguhnya bahwa skripsi yang saya tulis secara keseluruhan adalah hasil penelitian/karya saya sendiri, kecuali pada bagian-bagian yang dirujuk sumbernya. Apabila ternyata di kemudian hari skripsi ini diketahui merupakan hasil plagiat atau merupakan karya orang lain, maka dengan ini saya menyatakan bersedia menerima sanksi akademik sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Medan, 06 Desember 2022
Saya yang menyatakan,



Rizky Ananda Pratama
1806200047



MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA

UPT. PERPUSTAKAAN

Terdokumentasi & Berlisensi ke Badan Kelembagaan Perpustakaan Nasional Republik Indonesia No. 080/91/LAP/PT IX, 2018

Pusat Administrasi : Jalan Kapten Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 66224567

• <http://perpustakaan.umma.ac.id> • perpustakaan@umma.ac.id • [perpustakaan.umma](https://www.perpustakaan.umma.ac.id)

SURAT KETERANGAN

Nomor : 3522 / KET/ILJ-AU /UMSU-P/M/2022

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Berdasarkan hasil pemeriksaan data pada Sistem Perpustakaan, maka Kepala Unit Pelaksana Teknis (UPT) Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara dengan ini menerangkan :

Nama : Rizky Ananda Pratama
NPM : 1806200047
Fakultas : Hukum
Jurusan : Ilmu Hukum

Telah menyelesaikan segala urusan yang berhubungan dengan Perpustakaan Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Medan.

Demikian surat keterangan ini diperbuat untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Medan, 07 Rabiul Awwal 1444 H.
03 Oktober 2022 M.

Kepala UPT Perpustakaan

Muhammad Arifin, S.Pd, M.Pd



UMSU
Unggul | Cerdas | Terper...

MAJLIS PENDIDIKAN TINGGI PENILITIAN & PENGEMBANGAN PEMERINTEK PT SATU MEKKA MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/SAN-PT/Akred/PT/02019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6621003
http://fahum.umsu.ac.id fahum@umsu.ac.id umsumedan umsumedan umsumedan umsumedan



PENDAFTARAN UJIAN SKRIPSI

Pendaftaran Skripsi Sarjana Strata I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, bagi:

NAMA : Rizky Ananda Pratama
NPM : 1806200047
PRODI/BAGIAN : ~~HUKUM~~ HUKUM/Hukum, Perdata
JUDUL SKRIPSI : Tinjauan Hukum Hak Cipta Terhadap Konten Video Anime Yang Diunggah Pada Platform Youtube

PENDAFTARAN : Tanggal, {0}Desember 2022

Dengan diterimanya Skripsi ini, sesudah lulus dari Ujian Skripsi penulis berhak memakai gelar:

SARJANA HUKUM (S.H)

Diketahui
DEKAN FAKULTAS HUKUM

PEMBIMBING

Dr. Faisal, S.H., M.Hum.
NIDN: 0122087502

Asoc. Prof. Dr. Ida Nadirah, S.H., M.H.
NIP/NIDN/NIDK: 0010116601





UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

Pusat Administrasi: Jalan Mukhter Basri No. 3 Medan 20238 Telp: (061) 6622409 6622454 Fax: (061) 6625474 6611003
http: fahum.umsu.ac.id fahum@umsu.ac.id fahummedan umsumedan umsumedan umsumedan



BERITA ACARA
UJIAN MEMPERTAHANKAN SKRIPSI SARJANA
BAGI MAHASISWA PROGRAM STRATA I

Panitia Ujian Sarjana Strata-I Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, dalam sidangnya yang diselenggarakan pada hari Jum'at, tanggal 10 Februari 2023, Jam 08.30 WIB sampai dengan selesai, setelah mendengar, melihat, memperhatikan, menimbang:

MENETAPKAN

NAMA : RIZKY ANANDA PRATAMA
NPM : 1806200047
PRODI/BAGIAN : HUKUM PERDATA
JUDUL SKRIPSI : TINJAUAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP KONTEN VIDEO ANIME YANG DIUNGGAH PADA PLATFORM YOUTUBE DI INDONESIA

Dinyatakan : (A-) Lulus Yudisium dengan predikat Istimewa
() Lulus Bersyarat, memperbaiki/ujian ulang
() Tidak Lulus

Setelah lulus, dinyatakan berhak dan berwenang mendapatkan gelar Sarjana Hukum (SH) dalam Bagian Hukum Perdata

PANITIA UJIAN

Ketua


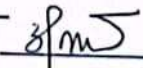


Dr. FAISAL, S.H., M. Hum.
NIDN: 0122087502

Sekretaris


Dr. ZAINUDDIN, S.H., M.H.
NIDN: 0118047901

ANGGOTA PENGUJI:

1. Assoc. Prof Dr. IDA NADIRAH, S.H., M.H
2. Dr. ISNINA, S.H., M.H
3. NURHILMIYAH, S.H., M.H.

1. 
2. 
3. 



UMSU

Unggul | Cerdas | Terpercaya

Bila mendengar bunyi ini agar berkumpul
untuk satu kepentingan

MAJELIS PENDIDIKAN TINGGI PENELITIAN & PENGEMBANGAN PIMPINAN PUSAT MUHAMMADIYAH
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA UTARA
FAKULTAS HUKUM

UMSU Terakreditasi A Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi No. 89/SK/BAN-PT/Akred/PT/III/2019
Pusat Administrasi: Jalan Mukhtar Basri No. 3 Medan 20238 Telp. (061) 6622400 - 66224567 Fax. (061) 6625474 - 6631003
🌐 <https://fahum.umsu.ac.id> ✉ fahum@umsu.ac.id 📠 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#) 📺 [umsumedan](#)



KARTU BIMBINGAN
SKRIPSI MAHASISWA

NAMA : RIZKY ANANDA PRATAMA
NPM : 1806200047
PRODI/BAGIAN : HUKUM/PERDATA
JUDUL SKRIPSI : TINJAUAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP KONTEN VIDEO ANIME YANG DI UNGGAH PADA PLATFORM YOUTUBE DI INDONESIA

PEMBIMBING : Assoc. Prof. Dr. IDA NADIRAH, S.H., M.H

TANGGAL	MATERI BIMBINGAN	PARAF
14/02/2022	Pengesahan judul skripsi	
31/03/2022	Perbaikan rumusan masalah	
2/08/2022	Perbaikan Tinjauan Pustaka	
10/08/2022	Penyesuaian Daftar Pustaka	
27/08/2022	Penyerahan Skripsi	
27/09/2022	Perbaikan Abstrak & Daftar Isi, Footnote	
31/10/2022	Perbaikan Kesimpulan & Daftar Pustaka	
25/11/2022	Beasiswa bulan	
30/11/2022	Ace diberikan & dipublikasikan	

Diketahui Dekan

(Dr. Faisal, S.H., M.Hum)

Dok. Pembimbing

(Assoc. Prof. Dr. Ida Nadirah, S.H., M.H)

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Pertama saya sampaikan rasa syukur kehadiran Allah SWT yang maha pengasih lagi maha penyayang atas segala rahmat dan limpahan karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat diselesaikan. Skripsi merupakan salah satu persyaratan bagi setiap mahasiswa yang ingin menyelesaikan studinya di Fakultas Hukum Muhammadiyah Sumatera Utara. Karena dengan itu, disusun skripsi yang berjudul **“Tinjauan Hukum Hak Cipta Terhadap Konten Video *Anime* Yang Diunggah Pada Platform Youtube Di Indonesia”**.

Dengan selesainya skripsi ini, perkenankanlah diucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada : Rektor Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Prof. Dr. Agussani., M.AP. atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan kepada kami untuk mengikuti dan menyelesaikan pendidikan program Sarjana ini. Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara Bapak Dr. Faisal, S.H.,M.Hum Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utar. atas kesempatan menjadi mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Demikian juga halnya kepada Wakil Dekan I Bapak Dr. Zainuddin, S.H.,M.H dan Wakil Dekan III Ibu Atikah Rahmi, S.H.,M.H. Terimakasih yang tak terhingga dan penghargaan yang setinggi-tingginya diucapkan kepada Ibu Assoc. Prof. Dr. Ida Nadirah, S.H.,M.H. selaku Pembimbing,

dan Ibu Dr. Isnina, S.H.,M.H. selaku pembeding. Teristimewa kepada Ayah Tersayang yang telah berpulang kepada Allah S.W.T Almarhum Khairil Mazian. Mamak Erma Fahriaty yang telah membesarkan, mengasuh dan memberikan semangat sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini. Ade Hilmy Raihan adik saya tercinta. Om Usman Siregar dan Bunda Nensi Enni Roliana Mama Dian Kesumawita, sebagai pemberi nasihat dikala saya sedang mengalami kendala. Buk Midah guru ngaji saya yang telah memberikan bantuan berupa semangat moral kepada saya untuk menyelesaikan skripsi ini. Teman-Teman Warkop Welly Fauzan Rochary Santoso, Galang Fathirkina, Rizky Amin, Reizky Fazuhri, Dan teman-teman kuliah saya Muammar Zayn, Arya Alvesaldy, Mhd. Wais Al Qadri dan Yasser Atmanegara sebagai tempat saling bertukar pikiran dan curahan hati selama ini dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa dalam skripsi masih jauh dari kata sempurna yang memiliki sifat kesempurnaan hanyalah Allah SWT. Maka dari itu, diharapkan ada masukan yang membangun untuk kesempurnaan skripsi ini. Terima kasih semua, tiada lain yang diucapkan selain kata terima kasih semoga kiranya mendapat balasan dari Allah SWT Aamiin. Sesungguhnya Allah maha mengetahui setiap perbuatan niat baik hamba-hambanya.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh

Binjai, 25 Agustus 2022

Hormat,

Penulis

Rizky Ananda Pratama

ABSTRAK

**TINJAUAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP KONTEN VIDEO ANIME
YANG DIUNGGAH PADA PLATFORM YOUTUBE DI INDONESIA**

RIZKY ANANDA PRATAMA
1806200047

Hak cipta di Indonesia masih kurang di apresiasi oleh masyarakat Indonesia dikarenakan maraknya masyarakat Indonesia masih membeli hasil karya cipta bajakan, maka dari itu perlunya peran pemerintah dalam mengedukasi pentingnya hak kekayaan intelektual kepada masyarakat dimulai dari pendidikan sekolah dasar. Tujuan dari penelitian ini : 1. Untuk mengetahui legalitas konten video *anime* yang diunggah pada platform Youtube berdasarkan Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. 2. Untuk mengetahui perlindungan hukum bagi konten video *anime* yang karyanya diunggah pada platform Youtube. 3. Untuk mengetahui penyelesaian pelanggaran hak cipta yang diunggah terhadap konten video *anime* pada platform Youtube.

Jenis penelitian hukum yang digunakan menggunakan pendekatan penelitian hukum normatif (Yuridis Normatif). Dimana dalam penelitian ini dilakukan berupa cara yang merujuk kepada sebagian peraturan yang berkaitan serta menganalisis data yang dikumpulkan kemudian diubah menjadi informasi sesuai dengan fakta. Alat pengumpul data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara melakukan studi kepustakaan (*library research*). Dalam mendapatkan sample penelitian ini dilakukan dengan cara observasi pada fenomena hukum pelanggaran hak cipta yang terjadi.

Hasil dari penelitian ini berupa penyelesaian pelanggaran Hak Cipta salah satu penyelesaiannya dilakukan melalui cara arbitrase, mediasi, negosiasi, konsiliasi, dan pengadilan yang berwenang dan menangani menyelesaikan kasus pelanggaran Hak Cipta adalah Pengadilan Niaga. Legalitas terhadap konten video *anime* yang diunggah pada platform terdapat dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 54 dan 55 yang mengatur tentang pencegahan pelanggaran Hak Cipta dalam teknologi informasi. Perlindungan hukum yang diberikan ialah pada pasal 54 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 yang dibarengi dengan perlindungan teknis dengan DRMs beroperasi untuk keamanan dan enkripsi dalam mencegah terjadinya aktivitas penyalinan secara tidak berwenang.

Kata Kunci: Hak Cipta, Anime, Konten Video

DAFTAR ISI

Abstrak	i
Kata Pengantar	ii
Daftar Isi.....	v
BAB I PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang	1
1. Rumusan Masalah	4
2. Faedah Penelitian	5
B. Tujuan Penelitian	6
C. Definisi Operasional.....	6
D. Keaslian Penelitian.....	7
E. Metode Penelitian.....	9
1. Jenis Pendekatan Penelitian	9
2. Sifat Penelitian	10
3. Sumber Data.....	11
4. Alat Pengumpulan Data	11
5. Analisis Data	11
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	13
A. Hak Cipta	13
B. Animasi	21

C. Konten Reupload/ Unggahan Platform Youtube	25
BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN	26
A. Legalitas Konten Hak Cipta Video <i>Anime</i> Menurut Hukum Positif Indonesia	26
B. Perlindungan Hak Cipta Terhadap Konten Video <i>Anime</i> Pada Media Elektronik.....	48
C. Penyelesaian Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Konten Video <i>Anime</i> Pada Platform Youtube	60
BAB IV KESIMPULAN DAN SARAN.....	71
A. Kesimpulan	71
B. Saran.....	71
DAFTAR PUSTAKA	73

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Seiring kemajuan teknologi informasi memudahkan tiap-tiap orang dalam melakukan beragam aktivitas, salah satunya akan kebutuhan hiburan. Di era sebelum digitalisasi marak seperti sekarang, masyarakat masih menyaksikan hiburan suatu film dalam bentuk fisik berupa CD yang dibeli melalui di toko yang menjual CD film, di era sekarang masyarakat tidak lagi perlu mengantri untuk membeli CD melainkan dengan cara mengakses situs yang menyediakan layanan film secara *streaming*.¹

Hak kekayaan intelektual merupakan suatu kreativitas yang sudah ada dari dalam pola pikir masing-masing manusia, hak kekayaan intelektual berguna sebagai penemuan-penemuan seni maupun karya cipta dan memberikan pengaruh besar terhadap keberlangsungan peradaban manusia, serta pemegang hak kekayaan intelektual dilindungi oleh hukum positif Indonesia yang tercantum dalam dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Hak cipta di Indonesia digolongkan menjadi bagian dari Hak Kekayaan Intelektual yang dinaungi oleh **Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual** serta **Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik**

¹ Daniel Andre Stefano, Dkk. "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Film Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Yang Dilakukan Situs Penyedia Layanan Film Streaming Gratis Di Internet (Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)". *Jurnal Diponegoro Law*. Vol 5 Nomor 3 Tahun 2016. Hal 2

Indonesia serta pemegang hak cipta mendapatkan perlindungan hukum dari pemerintahan Indonesia.

Di zaman yang serba digital hak kekayaan intelektual tidak bisa dianggap sepele, hak kekayaan intelektual melekat pada setiap diri manusia dan hak kekayaan intelektual juga merupakan bagian dari hak asasi manusia dalam bidang ekonomi sosial dan budaya, hak kekayaan intelektual mencakupi hak paten, hak merek, hak desain industri, dan rahasia dagang .

Anime berasal dari kata serapan bahasa Inggris *Animation* adalah gambar gerak bagian dari karya lukis yang digabungkan dari beberapa layer sehingga menghasilkan gambar yang hidup, *Anime* juga dapat dikatakan sebagai salah satu format seni dan sering di salah artikan sebagai *genre*.

Munculnya *Anime* diprakarsai oleh *Walt Disney* selaku studio pembuat Animasi terkenal yang berasal dari Amerika Serikat, melihat hal itu Jepang juga memperkasai Animasi mereka sendiri yang mereka sebut *Anime* untuk bersaing dengan negara barat khususnya Amerika Serikat tentunya sesuai ciri khas gaya seni mereka.

Seiring perkembangan zaman dan masuknya era globalisasi membuat *Anime* harus mengikuti perkembangan tersebut, dari awal *anime* masih ditayangkan di stasiun TV namun sekarang sudah bisa ditonton melalui situs-situs legal yang berlangganan adapun secara gratis seperti Youtube. Akan tetapi, pada platform Youtube juga diberikan layanan tontonan yang tidak bisa dijadikan hak milik oleh penonton. Oleh karena itu, tersedia fitur yang bernama

“*Copyright*” di platform tersebut, yang dimana terdapat perlindungan hak cipta atas konten yang ada.

Dahulu, masyarakat Indonesia berpikir bahwa *internet* hanya diperuntukan untuk kalangan atas ditambah dengan sedikitnya cara untuk mengakses *internet*. Di dalam *internet* tersedia untuk mengakses informasi di belahan dunia lainnya serta melakukan transaksi secara online tanpa berjumpa secara langsung. Di dunia *internet* ada dikenal “masyarakat *internet*” masyarakat internet semakin lama semakin meningkat jumlahnya seiring berkembangnya teknologi. Bahkan statistik terakhir tahun 2022 pengguna internet telah mencapai 4,95 miliar penduduk dunia, bukanlah suatu hal yang mustahil pengguna internet mencapai 4,95 miliar disebabkan oleh berkembangnya kemajuan teknologi yang sangat cepat.²

Tindakan sistem pengamanan pada platform Youtube masih cukup rendah yang dilakukan oleh pihak Youtube, diperlukannya pengamanan untuk meminimalisir resiko terjadinya pembajakan, berikut langkah-langkah pengamanan seharusnya dilakukan:³

- Melakukan analisis resiko terkait dengan hal-hal yang dapat mengancam terjadinya pembajakan oleh karya konten video Youtube.
- Memastikan dilangsungkan membatasi resiko terkait hal-hal yang bisa mengancam konten video dengan menerapkan instalasi piranti keras, piranti lunak, dan prosuder keamanan pengguna sebagai suatu komponen kesatuan implementasi dalam sistem pengamanan Youtube.

² Richardus Eko Indrujit, 2016. *Keamanan Informasi Dan Internet*, Yogyakarta: Preinexus.hal. 16.

³ *Ibid.*, hal. 43-44.

- Menelaah para pihak pemangku kebijakan yang berkaitan dengan keamanan dalam sistem Youtube.

Hal ini menjadi suatu kewajiban yang harus diselesaikan oleh platform Youtube sebagai penyalur kreativitas bagi konten video untuk melindungi karya kepada konten video. Hak cipta di Indonesia masih kurang di apresiasi oleh masyarakat Indonesia dikarenakan maraknya masyarakat Indonesia masih membeli hasil karya cipta bajakan, maka dari itu perlunya peran pemerintah dalam mendukung pentingnya hak kekayaan intelektual kepada masyarakat dimulai dari pendidikan sekolah dasar.

Perlindungan hukum yang diberikan oleh pemerintah kepada pemegang hak cipta diatur di dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

Berdasarkan identifikasi permasalahan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian mengenai pelanggaran Hak Cipta. Sesuai dengan penjelasan latar belakang diatas, maka penulis mengambil judul: Tinjauan Hukum Hak Cipta Terhadap Konten Video *Anime* Di Platform Youtube Di Indonesia.

1. Rumusan Masalah

- a) Bagaimana legalitas konten video *anime* yang diunggah pada platform Youtube berdasarkan Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?
- b) Bagaimana perlindungan hak cipta terhadap konten video *anime* pada media elektronik?
- c) Bagaimana penyelesaian pelanggaran hak cipta yang diunggah terhadap konten video *anime* pada platform Youtube?

2. Faedah Penelitian

Dalam penulisan skripsi ini, diharapkan dapat memberikan penyelesaian masalah yang terjadi dan manfaat hukum bagi masyarakat, baik manfaat teoritis maupun manfaat praktis. Faedah dari segi teoritis adalah faedah sebagai sumbangan kepada ilmu pengetahuan umumnya maupun pada ilmu hukum khususnya. Sedangkan faedah dari segi praktis adalah penelitian tersebut berfaedah bagi kepentingan negara, bangsa, masyarakat dan pembangunan.⁴

1. Manfaat Teoritis

- a. Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan akademis dan untuk mengembangkan Ilmu Pengetahuan khususnya Hukum Perdata terkait dengan Hak Cipta dengan memberikan perlindungan kepada pemegang hak cipta dan dapat dijadikan sebagai pedoman dalam penelitian lain yang sesuai dengan penelitian yang penulis teliti.

⁴ Ida Hanifah, Dkk, 2018, "Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa.", Medan, CV Pustaka Prima. Hal. 16.

- b. Dalam hasil Penelitian ini diharapkan dapat memberikan edukasi kepada mahasiswa khususnya mahasiswa hukum dan masyarakat luas pada umumnya, terkait Tinjauan hukum hak cipta terhadap konten video *anime* yang diunggah pada platform youtube di indonesia.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian diharapkan sebagai informasi bagi masyarakat dalam menyelesaikan kasus pelanggaran hak cipta serta melindungi hak-hak pemegang hak cipta untuk karyanya.
- b. Hasil penelitian ini dapat memberikan perlindungan hukum bagi para konten kreator yang mendapatkan kerugian akibat karyanya yang dicuri.

B. Tujuan Penelitian

- a. Untuk mengetahui legalitas konten video *anime* yang diunggah pada platform Youtube berdasarkan Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
- b. Untuk mengetahui perlindungan hak cipta bagi konten video *anime* pada media elektronik.
- c. Untuk mengetahui penyelesaian pelanggaran hak cipta yang diunggah terhadap konten video *anime* pada platform Youtube.

C. Definisi Operasional

Definisi operasional atau kerangka konsep adalah kerangka yang menggambarkan hubungan antara definisi-definisi/konsep-konsep khusus yang akan diteliti.⁵ Oleh karena itu, definisi operasional sesuai dengan judul penelitian yang diajukan yaitu “Tinjauan Hukum Hak Cipta Terhadap Konten Video *Anime* Yang Diunggah Pada Platform Youtube Di Indonesia”. Maka dapat diterangkan definisi operasional yaitu:

1. Hak Cipta menurut Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang 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.
2. Video *Anime* menurut KBBI kata Video merupakan rekaman gambar hidup⁶ *Anime* menurut KBBI adalah animasi atau kartun khas jepang yang memiliki ciri khas tersendiri dibandingkan dengan animasi yang lain.⁷

D. Keaslian Penelitian

Berdasarkan penelusuran yang dilakukan melalui penelusuran kepustakaan dan penelusuran melalui media *internet*, bahwa penulis terlebih dahulu telah melakukan kajian pada perpustakaan di lingkungan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara. Oleh karenanya, keaslian dan kebenaran ini dapat dipertanggungjawabkan oleh penulis sendiri dan telah sesuai dengan asas-asas keilmuan yang wajib dijunjung tinggi secara akademik yaitu kejujuran, rasional, objektif, dan terbuka. Setelah melakukan penelusuran

⁵ *Ibid.*, hal 17

⁶ (anonim) “video”. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/video>. 27 Agustus 2022 21:19.

⁷ (anonim) “anime”. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/anime>. 27 Agustus 2022 21:20.

terhadap karya ilmiah, maka penulis mendapatkan topik yang mirip dengan yang ingin diteliti. Akan tetapi penelitian kali ini memiliki objek dan substansi yang berbeda. Adapun Judul skripsi yang dimaksud adalah:

1. Nama : Ryan Ventius Tarigan
Perguruan : Universitas Jember
Judul : Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Lagu Yang Diunduh Melalui Youtube. Adapun rumusan masalah dalam penulisan ini adalah :

1. Apa bentuk perlindungan hukum terhadap pencipta lagu yang diunggah di Youtube?
2. Apa akibat hukum bagi pengunduh lagu yang memiliki hak cipta di Youtube?
3. Bagaimana penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta lagu antara pemilik hak cipta lagu dengan pengunduh lagu di Youtube?

1. Nama : KGS Muhammad Thoyyibi Baihaqi
Perguruan : Universitas Sriwijaya
Judul : Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Konten Youtube Atas Tindakan Plagiat Oleh Orang Lain Untuk Tujuan Komersial Dalam Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Adapun rumusan masalah dalam penulisan ini adalah:

1. Bagaimana perlindungan hukum bagi pencipta konten Youtube atas tindakan plagiat oleh orang lain untuk tujuan komersial dalam perspektif Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana Mekanisme Youtube di dalam mengatasi konten karya dari hasil plagiat orang lain?

Adapun dua penelitian diatas, memiliki objek dan substansi yang berbeda dalam penelitian kali ini, walaupun ada kemiripan topik dan tema dalam penelitiannya.

2. Metode Penelitian

Metode atau metodologi dapat diartikan sebagai pemikiran berdasarkan logika dari suatu penelitian ilmiah, rancangan dari proses dan tahapan penelitian yang dilakukan untuk mengumpulkan, menganalisa, dan menginterprestasikan data penelitian.⁸ Metode penelitian bertujuan menganalisa dan menginterprestasikan bagaimana penelitian itu dilakukan agar mendapatkan hasil yang maksimal.⁹

Metode penelitian menguraikan tentang:

1) Jenis dan Pendekatan Penelitian

Jenis penelitian hukum yang digunakan menggunakan pendekatan penelitian hukum normatif (Yuridis Normatif). Penelitian hukum normatif disebut juga dengan penelitian hukum doktrinal, dimana hukum dikonsepsikan sebagai apa yang tertulis dalam peraturan perundang-undangan

⁸ Dameis Surya Anggara, Candra Abdillah, 2019. “*Modul Metode Penelitian*”, Tangerang Selatan, UNPAM PRESS, hal 10.

⁹ Ida Hanifah, Dkk, *Op.Cit.* hal 19

(*law in books*), dan penelitian terhadap sistematika hukum dapat dilakukan pada peraturan perundang-undangan tertentu atau hukum tertulis.¹⁰ Selain itu, penulis juga menggunakan pendekatan penelitian dengan cara penelusuran studi pustaka dengan cara mengambil data-data melalui kepustakaan seperti buku, Jurnal, Artikel, dan Peraturan Perundang-undangan dan mengambil beberapa data terkait perlindungan hukum terhadap konten video anime yang diunggah pada platform Youtube di Indonesia dan mengambil beberapa data terkait sistem hak cipta yang terdapat dalam Youtube.

2) Sifat Penelitian

Sifat penelitian yang dipakai adalah analisis deskriptif ialah penelitian menggunakan metode mendeskripsikan suatu hasil penelitian sesuai dengan namanya deskriptif memiliki tujuan mendeskripsikan mengenai fenomena yang tengah diteliti.¹¹ Penelitian ini memfokuskan terhadap peristiwa hukum yang sedang terjadi dan meneliti terkait dengan Tinjauan Hukum Hak Cipta Terhadap Konten Video *Anime* Yang Diunggah Pada Platform Youtube Di Indonesia.

3) Sumber Data

Sumber data yang dapat digunakan dalam melakukan penelitian ini terdiri dari:

¹⁰ *Ibid.*, hal 19

¹¹ Muhammad Ramdhan. 2021. *Metode Penelitian*. Surabaya. Cipta Media Nusantara. hal 7

- a) Data yang bersumber dari Hukum Islam Yaitu Al-Qur'an. Dalam penelitian ini menggunakan Surah Al-Baqarah dan Hadits Riwayat Bukhary dan Muslim.
- b) Data Sekunder, yaitu data pustaka yang mencakup dokumen-dokumen resmi, publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum, dan komentar-komentar atas putusan pengadilan.

4) Alat Pengumpulan Data

Alat pengumpul data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah dengan cara melakukan studi kepustakaan (*library research*). Selain itu, penulis juga mengambil sample melalui internet dengan mengamati fenome hukum yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta yang terjadi dalam platform youtube yang nantinya akan didapatkan data berupa data primer.

Studi kepustakaan (*library research*) dapat dilakukan dengan dua cara yaitu:

- a) Offline, yaitu menghimpun data studi kepustakaan (*library research*) secara langsung dengan mengunjungi toko-toko buku, perpustakaan (baik di dalam maupun di luar kampus Univesitas Muhammadiyah Sumatera Utara) guna menghimpun data sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian dimaksud.

b) Online, yaitu studi kepustakaan (*library research*) yang dilakukan dengan cara menjelajahi dunia internet guna menghimpun data sekunder yang dibutuhkan dalam penelitian dimaksud.¹²

5) Analisis Data

Analisis data adalah kegiatan memfokuskan, mengabstarkasikan, mengorganisasikan data secara sistematis dan rasional untuk memberikan bahan jawaban terhadap permasalahan. Analisis data menguraikan tentang bagaimana memanfaatkan data yang terkumpul untuk dipergunakan dalam memecahkan permasalahan penelitian. Jenis analisis data terdiri dari analisis kuantitatif dan kualitatif. Analisis data yang dipergunakan dalam penelitian hukum biasanya dilakukan dengan analisis kualitatif sesuai dengan tipe dan tujuan penelitian.¹³

¹² Ida Hanifah, Dkk, *Op.Cit.* hal 21

¹³ *Ibid.*, hal 22

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Hak Cipta

Hak Cipta adalah hak eksklusif yang terdapat pada pencipta sejak karya tersebut didaftarkan atau penerima hak, pencipta berhak mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya atau memberi izin.¹⁴ Dalam pasal 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, digambarkan bahwa hak cipta merupakan 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.¹⁵

Hak Cipta atau *Copyright* diatur secara khusus oleh Organisasi Perdagangan Dunia (WTO) merupakan bagian dari organisasi Persatuan Bangsa Bangsa, di *TRIPs Agreement Section 1 Copyright and Related Rights* mulai dari *Article 9* sampai dengan *Article 14*. Isi dari *TRIP Aggrement Article 9* mengatur secara khusus tentang hak cipta, poin dari perjanjian tersebut mewajibkan setiap negara-negara anggota wajib mematuhi *Berne Convention*. Karya-karya intelektual manusia yang mendapat perlindungan Hak Cipta adalah karya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Karya-karya tersebut diharuskan membuat ciptaan mereka harus yang berwujud atau berupa ekspresi (*expression work*) yang sudah dapat dilihat, dibaca, didengarkan, dan

¹⁴ Tim Redaksi. 2021. *Himpunan Lengkap Undang-Undang Hak Cipta, Paten, Merek Dan Indikasi Geografis, Serta Hak Kekayaan Intelektual*. Yogyakarta: Laksana, hal 279.

¹⁵ Rika Ratna Permata, Dkk. 2022. *Hak Cipta Era Digital Dan Pengaturan Doktrin Fair Use Di Indonesia*. Bandung: Refika Aditama, hal 11.

sebagainya, lalu mendapat perlindungan hukum.¹⁶ Partisipasi Indonesia sebagai anggota *World Trade Organization* (WTO) suatu upaya keseriusan pemerintah dalam mendukung sistem perekonomian bebas/terbuka dengan tidak langsung mendorong perusahaan-perusahaan untuk lebih meningkatkan daya saing.¹⁷

Berdasarkan ketentuan Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta mengatur bahwa karya/ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang mencakup.

- Buku, pamflet, perwajahan, karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis lainnya;
- Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantonim;
- Karya seni rupa dengan segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase;
- Karya seni terapan;
- Arsitektur;
- Peta;
- Karya seni batik dan seni motif lain;
- Karya fotografi;

¹⁶ Ni Ketut Supasti Dharmawan, Dkk 2016. *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*. Yogyakarta: Deepublish, hal 35-36.

¹⁷ Ida Nadirah, "Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual Terhadap Pengrajin Kerajinan Tangan" *Jurnal Ilmu Hukum Fakultas Hukum UMSU*. Vol. 5 Nomor 1 Tahun 2020. Hal 38.

- Potret;
- Karya sinematografi;
- Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;
- Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- Permainan video dan
- Program komputer;¹⁸

1. Perlindungan Hak Cipta Atas Karya Digital

Pencipta yang telah menciptakan suatu karya cipta secara otomatis akan mendapatkan hak khusus serta hak eksklusif terhadap dirinya atas karya ciptaanya.¹⁹ Pada dasarnya, hak cipta ialah suatu hak negatif guna mencegah perbanyakan yang dilakukan tanpa izin dari pencipta oleh pihak lain. Ini berarti bahwa jika dua ciptaan diciptakan identik dan secara independen satu sama lain, maka tidak termasuk ke dalam perbanyakan hak cipta.²⁰ Jacques de Werra mengutarakan ada tiga pendekatan yang terdapat dalam perlindungan hak cipta atas karya digital, yaitu:

¹⁸ Ni Ketut Supasti Dharmawan, Dkk Op.Cit.,hal 37-38

¹⁹ *Ibid.*, hal 38

²⁰ Rika Ratna Permata, Dkk., *Op.Cit.*, hal 25

- a. Pertama, perlindungan hak cipta melalui ketentuan hak cipta konvensional;
- b. Kedua, perlindungan hak cipta melalui perlindungan teknis/teknologi pengamanan;
- c. Ketiga, perlindungan hak cipta melalui perlindungan hukum atas perlindungan teknis/teknologi pengamanan;²¹

Di era globalisasi saat ini, pesatnya transformasi digital yang berlangsung dengan sangat cepat, konten hak cipta juga menjadi unsur yang sangat penting dan memiliki valuasi tinggi, spesifiknya jika dikaitkan dengan media. Adapun contoh media seperti Youtube, Netflix, Spotify adalah platform yang selalu hidup berdasarkan ketersediaan akan konten. Media tersebut tidak menciptakan konten, tetapi hanya menyediakan pengakomodasian dan menampung suatu konten yang diunggah oleh pihak lain.

2. Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta

Berdasarkan peraturan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, hak cipta dibagi menjadi 2 yaitu Hak Moral dan Hak Ekonomi, selain itu Undang-Undang Hak Cipta juga mengatur masa berlaku dari Hak Moral dan Hak Ekonomi.

a. Hak Moral

Hak moral ialah suatu pengakuan bahwa ciptaan yang dimiliki oleh satu insan adalah berdasarkan hasil pemikiran dan pengembangan

²¹ Khwarizmi Maulana Simatupang. "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital" *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*. Vol 15 Nomor 1 Tahun 2021 hal 69.

kepribadian.²² Masa berlaku hak moral terkait dengan pencantuman nama pada salinan hasil karya cipta seseorang, pencantuman nama samarannya, perlindungan ciptaan seseorang atas perbuatan distorsi, mutilasi atau dengan menghilangkan sebagian suatu karya cipta, modifikasi, dan hal-hal yang berpotensi merusak kehormatan pencipta ciptaan tersebut dan berlaku tanpa batas waktu. Sedangkan hak untuk mengubah nama dan mengubah judul dan anak judul ciptaan, berlaku selama jangka waktu hak cipta pencipta yang bersangkutan.²³

b. Hak Ekonomi

Selanjutnya, mengenai hak ekonomi yang merupakan bagian dari hak cipta kenyataannya diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta, yaitu terdapat dalam Pasal 8 dan Pasal 9. Merujuk pada Pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta, dijelaskan bahwa: “Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan”.²⁴ Masa berlaku hak ekonomi terbagi ke dalam beberapa jenis ciptaan.

1) *Pertama*, untuk perlindungan ciptaan dengan jenis:

- Buku, pamflet, atau karya tulis lainnya;
- Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, pantonim;

²² Rika Ratna Permata, Dkk., *Op.Cit.*, hal 12

²³ Tim Redaksi, *Op.Cit.*, hal 286

²⁴ *Ibid.*, hal 286

- Karya seni rupa dalam segala bentuk (lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi seni pahat, patung, atau kolase);
- Karya arsitektur;
- Peta; serta
- Karya seni batik atau seni motif lain;

Berlaku selama masa hidup pencipta dan berlangsung selama 70 tahun setelah pencipta telah meninggal, serta terhitung mulai dari tanggal 1 Januari dan tahun berikutnya.

2) *Kedua*, untuk perlindungan ciptaan jenis:

- Karya fotografi;
- Potret;
- Karya sinematografi;
- Permainan video;
- Program komputer;
- Perwajahan karya tulis;
- Terjemahan, tafsiran, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi karya lain, dan hasil transformasi;
- Adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer atau media lainnya; serta

- Kompilasi ekspresi budaya tradisional (selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli);

Berlaku selama 50 tahun semenjak ciptaan tersebut pertama kali diumumkan oleh pencipta.

- 3) *Ketiga*, hak cipta atas suatu karya ekspresi budaya tradisional yang dipegang oleh negara, perlindungannya tidak mengenal waktu.
- 4) *Keempat*, ciptaan yang tidak diketahui penciptanya, dan hak ciptanya dipegang oleh negara, masa berlaku perlindungannya selama 50 tahun sejak ciptaan pertama kali diumumkan.
- 5) *Kelima*, hak cipta atas ciptaan yang dilaksanakan oleh pihak yang melakukan pengumuman berlaku selama 50 tahun semenjak ciptaan pertama kali diumumkan.
- 6) *Keenam*, ciptaan yang dilakukan pengumuman bagian per bagian, masa berlakunya dihitung sejak tanggal pengumuman bagian yang terakhir dari ciptaan tersebut.
- 7) *Ketujuh*, ciptaan yang terdiri dari 2 jilid atau lebih, kemudian dilakukan pengumuman secara berkala dan tidak bersamaan waktunya, maka tiap jilid dianggap sebagai ciptaan tersendiri.²⁵

c. Mekanisme Penyelesaian Sengketa Hak Cipta

²⁵ *Ibid.*, hal 286-288

Dalam penyelesaian sengketa hak cipta ada beberapa metode penyelesaian. Terdapat dua cara, ialah dengan penyelesaian menggunakan jalur pengadilan (litigasi) atau dengan menggunakan jalur non-pengadilan (non litigasi) atau dalam hal ini disebut sebagai alternatif penyelesaian sengketa (*alternative dispute resolution*).²⁶ Mengenai penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan, berikut beberapa mekanisme hukum yang dapat ditempuh oleh Pencipta sesuai Undang-Undang Hak Cipta dalam menghadapi pelanggaran hak cipta yang merugikan:

- Pemegang Hak Cipta berhak melakukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran hak cipta. Gugatan atas pelanggaran hak cipta diajukan kepada ketua pengadilan niaga.
- Gugatan dicatat oleh panitera Pengadilan Niaga dalam register perkara pengadilan pada tanggal gugatan tersebut didaftarkan.
- Panitera Pengadilan Niaga memberikan tanda terima kasih yang telah ditandatangani pada tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran.
- Panitera Pengadilan Niaga menyampaikan permohonan gugatan kepada ketua Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 2 (dua) hari terhitung sejak tanggal gugatan didaftarkan.
- Dalam waktu paling lama 3 (tiga) hari terhitung sejak gugatan didaftarkan, Pengadilan Niaga menetapkan hari sidang.

²⁶ Rika Ratna Permata, Dkk., *Loc.Cit*, hal 15

- Pemberitahuan dan pemanggilan para pihak dilakukan oleh juru sita dalam waktu paling lama 7 (tujuh) hari terhitung sejak gugatan didaftarkan.
- Untuk putusan atas gugatan tersebut, maksimal dikeluarkan pada 90 hari sejak gugatan didaftarkan. Apabila dalam jangka waktu tersebut putusan masih belum juga dapat dikeluarkan, maka dapat diperpanjang selama 30 hari atas persetujuan ketua Mahkamah Agung.²⁷

Penyelesaian sengketa melalui jalur non-litigasi atau sering disebut jalur arbitrase, arbitrase merupakan pihak ketiga yang netral yang menangani penyelesaian sengketa yang terjadi, melalui negoisasi antara kedua belah pihak. Sebagai perbandingan dengan penyelesaian sengketa melalui jalur litigasi, sidang tertutup untuk umum, proses yang cepat dengan waktu maksimal enam bulan, putusan berupa final dan tidak dapat mengajukan banding atau kasasi, arbiternya dipilih oleh para pihak, ahli dalam bidang yang disengketakan, serta memiliki integritas atau moral yang tinggi, para pihak dapat mempresentasikan kasusnya dihadapan Majelis Arbitrase dan Majelis Arbitrase dapat langsung meminta klarifikasi oleh para pihak.²⁸

B. Animasi

²⁷ Tim Redaksi., *Op.Cit.*, hal 296-297

²⁸ Ampuang Situmeang, Dkk. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Atau Pemegang Hak Cipta Lagu Dalam Pembayaran Royalti". *Jurnal of Law And Policy Transformation*. Vol 5 Nomor 1 Tahun 2020, hal 171

Animasi adalah sebuah karya seni yang menggunakan keterampilan sketsa tangan dari beberapa gambar yang digabungkan menjadi satu gambar yang bergerak atau juga disebut *frame by frame*. Dan Animasi juga bisa diartikan dengan benda yang mati kemudian dibuat seolah-olah hidup oleh penciptanya.²⁹ Perihal industri yang terkenal akan animasinya yang mendunia adalah *Walt Disney*, dengan ciri khas *Mickey Mouse*-nya.³⁰ Animasi dibedakan menjadi 2 bagian:

1. Jenis-Jenis Animasi

a. Animasi 2D

Animasi 2D adalah serangkaian gambar yang diciptakan melalui karya tangan yang dibuat menjadi *layer per layer* kemudian dikumpulkan menjadi satu dan tercipta gambar yang bergerak. Animasi 2D hanyalah gambar biasa (statis).³¹

b. Animasi 3D

Animasi 3D adalah seni yang menggunakan teknik komputer menciptakan gambar yang bergerak sehingga tidak lagi menggunakan teknik sketsa tangan tetapi melalui program komputer untuk menggerakkan gambar tersebut. Animasi 3D melalui program komputer

²⁹ M.S Gumelar. 2017. *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. Banten: An1mage, hal 6

³⁰ Jubilee Enterprise. 2020. *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo. hal 1

³¹ Siwi Widi Asmoro Dkk. 2019. *Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI. Kompetensi Keahlian Multimedia Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Yogyakarta: Penerbit ANDI. hal 3.

mempunyai ciri khas tersendiri seperti gambar yang memiliki kedalaman detail dalam gambar bergerak yang dibuat.³²

2. Perbedaan *Anime* dan *Animation*

a. *Anime*

Anime sendiri diambil dari kata serapan *animation* dikarenakan masyarakat Jepang tidak bisa membaca *animation* maka mereka mempersingkat kata *animation* menjadi *anime*.³³ Contoh dari *anime* yang populer sendiri adalah “*Doraemon*” *anime* yang menceritakan tentang sebuah robot yang datang dari masa depan yang ingin menyelamatkan pembuatnya. *Anime* pada masa sekarang telah menjadi komoditas dunia internasional, semakin menarik perhatian banyak akademisi maupun praktisi dari berbagai bidang maupun negara.³⁴ Meskipun *anime* terinspirasi dari animasi buatan Amerika Serikat “*Walt Disney*” akan tetapi *anime* sendiri memiliki ciri khasnya tersendiri dibandingkan dengan animasi buatan Amerika Serikat, perbedaannya yakni *anime* mempresentasikan sebagian besar genre sinematik di dunia seperti karya *science fiction*, *fantasy* dan *historical fiction*.

b. *Animation*

Animation atau dalam bahasa Indonesia disebut animasi merupakan sebuah penampakan dari urutan gambar yang ditumpukan dan membuat

³² Taronisokhi Zebua Dkk. 2020. Pengenalan Dasar Aplikasi Blender 3D dalam Pembuatan Animasi 3D. *Jurnal ABDIMAS Budi Darma*. Vol 1 No.1 Agustus 2020 Hal 18-21.hal 18-19

³³ I Gusti Bagus Bayu Baruna Ariesta. 2020. Anime Dan Teknologi Animasi. *Jurnal Prosiding Seminar Nasional Desain dan Arsitektur (SENADA)*. Vol.3 Maret 2020. Hal195.

³⁴ Firman Budianto. 2015. Anime, Cool Japan, Dan Globalisasi Budaya Populer Jepang. *Jurnal Pusat Penelitian Sumber Daya Regional*. Vol. 6 No. 2. Hal 179-180.

gambar tersebut menghasilkan efek yang seolah-olah hidup.³⁵ *Animation* sendiri merupakan karya seni yang berasal dari barat khususnya Amerika Serikat yang dimana studio animasi di Amerika Serikat ialah *Walt Disney*.

3. Genre *Animation/Anime*

Tentunya dalam sebuah film khususnya *anime* memiliki genre, genre adalah tipe pengolongan sastra atas dasar bentuknya.³⁶ Beberapa genre yang khas dari *anime* sendiri adalah *science fiction*, *slice of life*, dan *mecha*.

a. *Science fiction*

Science fiction atau dikenal juga dengan fiksi ilmiah adalah salah satu genre *anime* yang menggambarkan suatu kemungkinan yang bisa terjadi yang berlandaskan teori-teori ilmiah.

b. *Slice of life*

Slice of life adalah genre yang menggambarkan dari kehidupan sehari-hari yang menampilkan permasalahan, perjuangan dan makna dari hidup yang dijalani.

c. *Mecha*

Mecha adalah genre yang masih dari bagian fiksi ilmiah yang lebih menekankan dunia yang dipenuhi dengan robot yang canggih, penggagas *anime mecha* sendiri adalah "*Astro Boy*".

³⁵ Endah Kumala Hadi Dkk. 2021. Perancangan Animasi 3D "Remember" dengan Metode Pose to Pose. *Jurnal Nuansa Informatika*. Vol. 15 Nomor 2 Juli 2021. Hal 14

³⁶ (anonim) "genre". <https://kbbi.web.id/genre>. 12 September 2022. 21:04.

C. Konten *Reupload*/Unggahan Platform Youtube

Konten menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah informasi yang tersedia melalui media atau produk elektronik maksudnya informasi tersebut bisa diakses oleh siapapun, dimanapun, dan kapanpun. Konten hanya tersedia melalui jaringan *internet*.³⁷ *Reupload* atau mengunggah menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah memberi berkas ke layanan informasi daring atau ke komputer lain dari komputer yang digunakan.³⁸ Konten *Reupload* adalah sebuah tindakan mengunggah kembali karya seni ke media sosial dengan cara yang legal maupun ilegal, legal disini terlebih dahulu meminta izin kepada pemilik asli untuk mengunggah karya seni pemilik asli untuk kepentingan yang tidak berdasarkan komersial. Ilegal adalah tindakan mengunggah kembali karya seni bisa berupa video ke media sosial tanpa terlebih dahulu meminta izin kepada pemilik asli karya seni yang dilatarbelakangi kepentingan komersial atau kepentingan individu dan kelompok.

³⁷ (anonim) “konten”. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/konten>. 12 September 2022. 20:33.

³⁸ (anonim) “mengunggah”. <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/mengunggah>. 12 September 2022 20:34.

BAB III

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Legalitas Konten Hak Cipta Video *Anime* Menurut Hukum Positif

Indonesia

1. Pengaturan Hak Cipta Karya Digital

Di era globalisasi semakin banyak bermunculan teknologi-teknologi baru, perihal perkembangan tersebut maka dapat mempengaruhi ciptaan. Dari yang bermula berbentuk secara tradisional pada zaman sekarang dijadikan dalam bentuk digital. Karya cipta digital tentu memiliki kelebihan dibandingkan dengan karya cipta tradisional, contohnya perihal mudahnya pendistribusian, pengumuman, dll. Namun dibalik kemudahan yang sudah disebutkan, terdapat juga pelanggaran hak cipta yang terjadi.³⁹

Hukum hak cipta Indonesia telah mengakomodir ketentuan terkait teknologi khususnya pengamanan hak cipta digital, dalam pasal-pasal yang memuat hak cipta terdapat pada Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.⁴⁰

a. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

- Pasal 54 membahas tata cara untuk mencegah pelanggaran hak cipta beserta hak terkait yang terjadi dalam dunia digital yang berisi sebagai berikut:

³⁹ Khwarizmi Maulana Simatupang, *Op.cit.*, hal 72

⁴⁰ *Ibid.*, hal 76

- 1) Pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait;
 - 2) Kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait;
dan
 - 3) Pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap Ciptaan dan produk Hak Terkait di tempat pertunjukan.
- Pasal 55 membahas tata cara untuk melaporkan bila terjadi pelanggaran hak cipta yang terjadi dalam dunia digital yang berisi sebagai berikut:
 - 1) Setiap Orang yang mengetahui pelanggaran Hak Cipta dan / atau Hak Terkait melalui sistem elektronik untuk Penggunaan Secara Komersial dapat melaporkan kepada Menteri.
 - 2) Menteri memverifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (1).
 - 3) Dalam hal ditemukan bukti yang cukup berdasarkan hasil verifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (2), atas permintaan pelapor Menteri merekomendasikan kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang telekomunikasi dan informatika untuk menutup sebagian atau

seluruh konten yang melanggar Hak Cipta dalam sistem elektronik atau menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses.

- 4) Dalam hal penutupan situs internet sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilakukan secara keseluruhan, dalam waktu paling lama 14 (empat belas) Hari setelah penutupan Menteri wajib meminta penetapan pengadilan.

b. Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

- Pasal 45 ayat (1) “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan dan/ atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

c. Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik

- Pasal 13 membahas mekanisme penutupan konten dan/atau hak akses yang berisi sebagai berikut:

- 1) Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika melakukan penutupan situs internet atau pemblokiran atau Penutupan Konten dan/ atau Hak Akses pengguna yang melanggar Hak Cipta dan/ atau Hak Terkait untuk sebagian atau seluruh konten berdasarkan rekomendasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12.
 - 2) Dalam hal rekomendasi menyatakan bersifat mendesak, Penutupan Konten dan/ atau Hak Akses pengguna harus dilakukan dalam jangka waktu paling lama 1x24 jam (satu kali dua puluh empat jam).
 - 3) Terhadap konten dan/ atau hak akses pengguna yang tidak dinyatakan dalam rekomendasi bersifat mendesak sebagaimana dimaksud pada ayat (2), penutupan konten dan/ atau hak akses pengguna dapat dilakukan dalam jangka waktu paling lama 5x24 jam (lima kali dua puluh empat jam).
- Pasal 20 membahas upaya hukum yang berisi sebagai berikut:
 - 1) Keberatan terhadap Penutupan Konten dan/ atau Hak Akses pengguna sebagaimana dimaksud dalam Pasal 14 ayat (1) dapat diajukan ke Pengadilan Tata Usaha Negara.
 - 2) Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual atas nama menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum menyampaikan rekomendasi pembukaan kembali konten dan/ atau

hak akses pengguna kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.

- 3) Direktur Jenderal Aplikasi Informatika atas nama menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika membuka kembali Penutupan Konten dan/ atau Hak Akses pengguna dalam jangka waktu paling lama 2 x 24 (dua kali dua puluh empat) jam terhitung sejak tanggal diterimanya putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap.

2. Pandangan Islam Mengenai Hak Cipta

Perlindungan kepada Hak Cipta merupakan salah satu Syariat Islam (*maqasid al-syari'ah*) merupakan kebutuhan *dharuri* bagi masing-masing manusia atau juga disebut dengan (*hifdz al-mal*). Perlindungan ini melingkupi: *Pertama*, larangan memakan harta orang lain secara batil. Larangan ini tercantum pada Al-Qur'an ataupun Al-Sunnah. Pada Qur'an Surat Al-Baqarah ayat 188 yang berbunyi:

الْحُكَّامَ إِلَىٰ بِهَآ وَتُدُلُّوآ بِآلْبَاطِلِ بَيْنَكُمْ أَمْوَالِكُمْ تَأْكُلُونَهَا وَلَا
تَعْلَمُونَ وَأَنْتُمْ بِالْآثِمِ النَّاسِ أَمْوَالِ مَنْ قَرِيبًا لِتَأْكُلُوا

Artinya :

“Dan janganlah kamu makan harta di antara kamu dengan jalan yang batil, dan (janganlah) kamu menyuap dengan harta itu kepada para hakim, dengan maksud agar kamu dapat memakan sebagian harta orang lain itu dengan jalan dosa, padahal kamu mengetahui.”

Menurut hadits Nabi Muhammad Shalallahu ‘Alaihi Wa Salam melarang tiap-tiap muslim memakan harta saudaranya melalui cara yang batil sangat banyak, yaitu sebagai berikut

في هذا يومكم كحرمة احرر بـ يذكم وأعرا ضدكم وأموالكم دماءكم في إن
بـ لذككم في هذا شهركم

Artinya :

“Sesungguhnya darah kalian, harta kalian dan kehormatan kalian terpelihara dan (dilindungi atau haram) begitu juga terpeliharanya kehormatan hari ini (*hari nahr*), bulan ini (*Dzulhijjah*) dalam negeri ini (*Mekkah*)”. **HR Bukhary dan Muslim**⁴¹

3. Pengalihan Hak Cipta

Menurut sifatnya Hak Cipta sering dianggap sebagai benda bergerak dan beralih atau dialihkan meski melalui proses pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, seta perjanjian tertulis. Hak Cipta selain dapat beralih dan dialihkan juga dapat di-Lisensikan. Lisensi ialah berupa izin yang diberikan oleh pemegang Hak Cipta kepada pihak lain untuk mengumumkan/ atau memperbanyak ciptaan dengan persyaratan tertentu. Persyaratan tertentu yang berhubungan dengan perjanjian Lisensi lazimnya berhubungan dengan jangka waktu Lisensi dan besarnya *Royalty fee*. Dalam hal ini perjanjian perjanjian Lisensi lazimnya dibuat dalam bentuk tertulis dan wajib

⁴¹ Agus Suryana. 2015. Hak Cipta Perspektif Hukum Islam. *Al Mashlahah Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*. Vol. 3 No. 5. Hal 256-257

dicatatkan oleh Menteri dalam daftar umum perjanjian Lisensi Hak Cipta dengan dikenai biaya.⁴²

Penghitungan dan pengenaan mengenai besaran royalti perlu memperhatikan komponen yang merupakan dasar penghitungan besaran royalti. Lisensi dan Lisensi Wajib diatur dalam Pasal 80 sampai 86 Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Perjanjian lisensi berlaku selama jangka waktu yang telah disepakati oleh para pihak yang terlibat serta lazimnya kurang dari jangka waktu perlindungan hak cipta dan hak terkait itu sendiri.⁴³

4. Fungsi dan Wewenang Lembaga Manajemen Kolektif

Lembaga manajemen kolektif adalah institusi yang berupa badan hukum nirlaba yang diberi kuasa oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, dan/atau pemilik Hak Terkait berfungsi mengelola hak ekonominya dalam bentuk menghimpun dan mendistribusikan royalti. Lembaga manajemen kolektif berfungsi untuk melakukan penyelarasan dan mengawasi pengumpulan royalti oleh Lembaga Manajemen Kolektif di bawahnya. Tempat-tempat umum yang menggunakan musik seperti kafe, karaoke, serta pentas seni wajib membayar royalti kepada Lembaga Manajemen Kolektif. Lembaga ini diperlukan untuk bisa menghimpun, kemudian mengelola, dan menyalurkan royalti kepada para pencipta dan kemudian pada pemilik hak terkait.⁴⁴

⁴² Ni Ketut Supasti Dharmawan, Wayan Wiryawan, Dkk, *Op.Cit.*, hal 40-41

⁴³ *Ibid.*, hal 41

⁴⁴ Tim Redaksi, *Loc.Cit.*, hal 289

Pengguna Hak Cipta dan Hak Terkait yang ingin menggunakan hak ekonomi membayar royalti kepada pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait, melalui perantara lembaga manajemen kolektif. Untuk mendapatkan izin operasional, Lembaga Manajemen Kolektif wajib mengajukan permohonan kepada menteri dengan syarat sebagai berikut:⁴⁵

- Berbentuk badan hukum Indonesia yang bersifat Nirlaba.
- Mendapat kuasa dari pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait untuk menarik, menghimpun dan mendistribusikan royalti.
- Memiliki pemberi kuasa sebagai anggota paling sedikit 200 orang pencipta untuk Lembaga Manajemen Kolektif bidang lagu, animasi dan/ atau musik yang mewakili kepentingan pencipta dan paling sedikit 50 orang untuk Lembaga Manajemen Kolektif yang mewakili pemilik hak terkait dan/ atau objek hak cipta lainnya;
- Bertujuan untuk menarik, menghimpun, dan mendistribusikan royalti;
- Mampu menarik, menghimpun, dan mendistribusikan royalti kepada pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait.

Pengaturan Lembaga Manajemen Kolektif terdapat dalam Bab XII Pasal 87-93 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang membahas hal-hal terkait para pengguna hak cipta dan hak terkait yang berguna memanfaatkan hak ekonomi membayar royalti kepada pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait melalui Lembaga Manajemen Kolektif tersebut.

⁴⁵ *Ibid.*, hal 289

5. Pembatasan Dan Pengecualian Hak Cipta

Dalam kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata harmonis diartikan sebagai bersangkut paut dengan harmonisasi.⁴⁶ Bisa dikatakan harmonisasi yakni proses penyelarasan atau proses melaksanakan yang selaras suatu hal agar tidak menimbulkan pertentangan satu hal dengan hal yang lain. Kemudian L.M. Gandhi menyuarakan pendapatnya dalam buku yang berjudul *Harmonisasi Hukum Menuju Hukum Responsif* menyuarakan: “harmonisasi dalam hukum ialah termasuk penyesuaian peraturan perundang-undangan, keputusan pemerintah, keputusan hakim, sistem hukum dan asas-asas hukum dengan tujuan peningkatan kesatuan hukum, kepastian hukum, keadilan dan kesebandingan, kegunaan dan kejelasan hukum, tanpa mengaburkan dan mengorbankan pluralisme hukum”.⁴⁷

Hak cipta juga merupakan bagian dari hukum perdata internasional, dan hukum perdata internasional menjadi suatu keutuhan peraturan dan ketetapan hukum yang menunjukkan stelsel hukum manakah yang berlaku atau apakah yang merupakan hukum⁴⁸, mengenai pembatasan dan pengecualian hak cipta sudah diatur dalam konvensi internasional yakni

⁴⁶ (anonim) “harmonis”. <https://kbbi.web.id/harmonis>. 19 September 2022. 20:27

⁴⁷ Budi Agus Riswandi, Dkk. 2017. “*Pembatasan Dan Pengecualian Hak Cipta Di Era Digital*”. Bandung: Citra Aditya Bakti, hal 11

⁴⁸ Muhammad Syukran Yamin Lubis, Dkk. 2021. “*Buku Ajar Hukum Perdata Internasional*”. Medan: UMSU Press, hal 7.

Konvensi Bern, Perjanjian TRIPs, WCT dan WPPT, sedangkan peraturan perundang-undangan sudah diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang menyangkut pembatasan dan pengecualian hak cipta yang diperoleh diuraikan sebagai berikut:

a. Analisis Harmonisasi Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta Dalam Konvensi Internasional

Konvensi Bern yaitu peraturan internasional pertama yang mengatur dan melindungi karya-karya cipta memuat lebih banyak ketentuan dibanding dengan peraturan internasional lainnya seperti Perjanjian TRIPs, WCT dan WPPT. Berkenaan dengan itu, dalam peraturan-peraturan internasional yang telah disebutkan, pembatasan dan pengecualian tidak dibahas secara lengkap bukan berarti ketiga peraturan internasional itu tidak berperan penting. Penyesuaian pengaturan pembatasan dan pengecualian hak cipta yang terdapat di dalam peraturan internasional yang satu dengan yang lain, bisa dilihat pada tabel 1 dibawah ini:⁴⁹

⁴⁹ Budi Agus Riswandi, Dkk Op.Cit., hal 12

Tabel 1
Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta dalam Peraturan
Internasional

No	Berne Convention	TRIPs Agreement	WCT	WPPT
1	Pasal 2 Ayat (4) mengenai naskah resmi lembaga legislatif, administratif, hukum, dan terjemahan dari naskah resmi	Pasal 13 mengenai pembatasan dan pengecualian hak eksklusif untuk kasus-kasus khusus yang tidak bertentangan dengan eksploitasi karya dan tidak merugikan kepentingan yang sah dari pemegang hak	Pasal 10 Ayat (1) mengenai pembatasan dan pengecualian terhadap karya tulis dan seni yang wajar, pada kasus khusus tertentu, tidak bertentangan dengan eksploitasi yang wajar, serta tidak merugikan kepentingan yang sah dari penulis	Pasal 16 Ayat (2) mengenai pembatasan dan pengecualian untuk kasus khusus tertentu yang tidak bertentangan dengan eksploitasi normal dari sebuah karya atau rekaman suara dan tidak merugikan kepentingan sah dari pelaku pertunjukkan atau produsen phonogram
2	Pasal 2 Ayat (8) mengenai pengutipan berita, fakta-fakta, atau tulisan lembaga pers		Pasal 10 Ayat (2) mengenai kewajiban Negara anggota WCT untuk memberlakukan pembatasan dan	

			<p>pengecualian yang terdapat pada Konvensi Bern, serta penggunaan tersebut tidak bertentangan dengan penggunaan yang wajar, pada kasus khusus tertentu, serta tidak mengganggu kepentingan yang sah dari pencipta</p>	
3	<p>Pasal 2bis Ayat (1) mengenai pidato politik dan keterangan langsung yang diberikan di persidangan</p>			
4	<p>Pasal 10 Ayat (2) mengenai penggunaan dan pemanfaatan secara wajar untuk tujuan pengajaran, terkait dengan karya tulis dengan memberi ilustrasi, baik rekaman atau gambar</p>			

5	Pasal 10 bis Ayat (3) mengenai reproduksi berita dan penyiaran dalam melakukan kegiatannya harus mencantumkan sumber secara jelas			

Dari penjelasan yang telah dijabarkan diatas maka, dapat dimengerti bahwa pengaturan pembatasan dan pengecualian hak cipta mengalami evolusi seiring dengan kemajuan ilmu pengetahuan dan teknologi. Hal ini yakni merupakan sebuah konsekuensi positif dari pengaturan hak cipta yang berbasis mengikuti hasil olah pikir manusia tak terkecuali berkaitan dengan kemajuan teknologi informasi.⁵⁰

b. Analisis Harmonisasi Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta antara Konvensi Internasional dan Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014

Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 merupakan pengganti Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002. Perubahan ini didasarkan pada beberapa alasan:

- Hak cipta merupakan bagian dari kekayaan intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, serta sastra yang mempunyai peranan strategis pada pembangunan bangsa serta memajukan kesejahteraan umum

⁵⁰ *Ibid.*, hal 15

sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia

- Perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, serta sastra, sudah semakin pesat sehingga diperlukan peningkatan perlindungan dan jaminan kepastian hukum untuk pencipta, pemegang Hak Cipta, dan pemilik Hak Terkait;
- Indonesia yang merupakan anggota berbagai perjanjian internasional di bidang hak cipta dan hak terkait sehingga diperlukan implementasi lebih lanjut pada sistem hukum nasional agar para pencipta dan kreator nasional mampu bersaing secara internasional;
- Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta sudah tidak relevan dengan perkembangan hukum serta kebutuhan masyarakat sehingga diperlukan pengganti dengan Undang-Undang yang baru.

Penyesuaian pengaturan pembatasan dan pengecualian hak cipta di Indonesia dengan pengaturan internasional hak cipta dapat dilihat pada tabel 2 di bawah ini :⁵¹

⁵¹ *Ibid.*, hal 15-16

No	Bern Convention	TRIPs Agreement	WCT	WPPT	UU No. 28 Tahun 2014
1.	Pasal 2 Ayat (4) mengenai naskah resmi lembaga legislatif, administratif, hukum, dan terjemahan dari naskah resmi	Pasal 13 membahas pembatasan dan pengecualian hak eksklusif untuk kasus-kasus khusus tertentu yang tidak bertentangan dengan eksploitasi karya dan tidak merugikan kepentingan yang sah dari pemegang hak	Pasal 10 Ayat (1) membahas pembatasan dan pengecualian terhadap karya tulis dan seni yang wajar, pada kasus khusus tertentu, tidak bertentangan dengan eksploitasi yang wajar, serta tidak merugikan kepentingan yang sah dari penulis	Pasal 16 Ayat (2) mengenai pembatasan dan pengecualian untuk kasus khusus tertentu yang tidak bertentangan dengan eksploitasi normal dari sebuah karya atau rekaman suara dan tidak merugikan kepentingan yang sah dari pelaku pertunjukkan atau produsen phonogram	Pasal 43 membahas perbuatan yang tidak dianggap sebagai pas
2	Pasal 2 Ayat (8) mengenai		Pasal 10 Ayat (1)		Pasal 44 Ayat (1) membahas

	pengutipan berita, fakta-fakta, atau tulisan lembaga pers		mengenai pembatasan dan pengecualian terhadap karya tulis dan seni yang wajar, pada kasus khusus tertentu, tidak bertentangan dengan eksploitasi yang wajar, serta tidak merugikan kepentingan yang sah dari penulis		penggunaan, pengambilan, pengadaan, dan/ atau perubahan suatu ciptaan dan/ atau produknya hak terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta untuk beberapa keperluan
3	Pasal 10 Ayat (3) membahas penggunaan karya tulis bukan merupakan pelanggaran apabila dalam menggunakan karya tersebut disertai dengan pencantuman				Pasal 46 Ayat (1) membahas pengadaan untuk kepentingan pribadi atas ciptaan yang telah dilakukan pengumuman

	sumber dan nama pengarang				
--	------------------------------	--	--	--	--

6. Yurisdiksi Hak Cipta Digital

a. Prinsip Yurisdiksi Lex Informatica

Lex informatica ialah seperangkat aturan yang didesain serupa oleh para ahli teknologi bagi arus informasi yang diwajibkan oleh jaringan-jaringan teknologi dan komunikasi. Dalam eksploitasi teknologi informasi, khususnya dalam dunia siber, peraturan perundang-undangan bukan merupakan satu-satunya dari sumber pembentukan hukum (*source of rule making*). Pilihan ciptaan sistem dan kemampuan teknologi yakni sumber pembentukan hukum yang lain mewajibkan aturan-aturan pada peserta/penggunanya. Dalam hal yurisdiksi, *lex informatica* tentu memiliki perbedaan dengan pendekatan hukum secara tradisional yang didasarkan pada wilayah secara fisik.⁵²

Berlandaskan karakteristik khusus yang terdapat dalam ruang siber maka dapat disampaikan beberapa teori.

Pertama, *the Theory of the Uploader and the Downloader*. Berasaskan teori ini, suatu negara dapat melarang kegiatan yang berupa *uploading* dan *downloading* dalam wilayah teritorialnya yang diperkirakan dapat bertentangan dengan kepentingannya. Dengan contoh seperti suatu negara dapat melarang masing-masing orang untuk melakukan *uploading*/ atau menggunggah kegiatan menggunggah karya

⁵² Purna Citra Nugraha. 2022. *Yurisdiksi Dalam Hukum Siber*. Bandung: Refika Aditama, hal 55-56

cipta atas milik individu/ atau perusahaan yang diunggah tanpa ada izin dari pemegang hak cipta dan mengunduh tanpa seizin pemegang hak cipta.

Kedua, teori *the Law of the Server*. Pendekatan ini memperlakukan *server/* atau peladen di mana *webpages/* atau laman web secara fisik berlokasi, yakni di mana mereka dicatat sebagai data elektronik. Menurut teori ini, sebuah *webpages/* atau laman web yang terletak di Stanford University tunduk pada hukum California. Akan tetapi, teori ini akan sulit digunakan apabila uploader berada pada yurisdiksi asing.

Ketiga, the Theory of International Spaces. Ruang siber sering dianggap sebagai *fourth space* atau ruang keempat, yang menjadi analogi adalah tidak terletak pada kesamaan fisik, melainkan pada sifat internasional, yakni *sovereignless quality*.⁵³

b. Prinsip *Pre-Emptive Jurisdiction*

Prinsip *pre-emptive jurisdiction* ialah suatu prinsip hukum yang terjadi ketika 2 (dua) atau lebih pengadilan yang sederajat memiliki yurisdiksi terhadap suatu kasus/ atau perkara. Dalam hal ini, pengadilan perama yang menerima kasus tersebut menyebabkan tercegahnya yurisdiksi pengadilan-pengadilan yang lain. Ada 3 (tiga) alasan utama/ atau titik taut utama untuk menerapkan *pre-emptive jurisdiction*, yaitu:

- *Actor sequitor forum rei* (tempat tinggal tergugat/ domisili hukum tergugat)

⁵³ *Ibid.*, hal 56-57

- *Forum praeventionis (pre-emptive jurisdiction)*;
- *Perpetuatio jurisdictionis (indelibility of jurisdiction)*.

Pertama *Actor sequitor forum rei* (tempat tinggal tergugat/ domisili hukum tergugat) menyinggung gugatan diajukan di tempat tinggal tergugat berasal. **Kedua** *Forum praeventionis (pre-emptive jurisdiction)* membahas pengadilan yang berwenang menangani kasus adalah pengadilan yang pertama kali mengeluarkan *relas* (panggilan sidang) dan pengadilan ini yang mencegah yurisdiksi dari pengadilan lainnya. Sedangkan **Ketiga**, *perpetuatio iurisdictionis (indebility of jurisdiction)* membahas tidak hilangnya suatu yurisdiksi, sebab apabila suatu yurisdiksi telah menyatu, yurisdiksi tersebut tidak dapat diubah atau dimodifikasi.⁵⁴

Dalam konteks ruang siber, penetapan domisili hukum dari tergugat (*defendant's domicile*) dapat dilihat dari karakteristik khusus yang terdapat dalam ruang siber. Berikut beberapa teori yang dapat dikemukakan sebagai berikut:

- *The Theory of the Uploader and the Downloader*. Menurut teori ini, kegiatan *uploading* dan *downloading* yang dilakukan di ruang siber dapat menentukan wilayah fisik dari tergugat.
- *Teori the Law of the Server*. Pendekatan ini membahas di mana server tersebut berada yang secara fisik berlokasi, yakni di mana mereka dicatat sebagai data elektronik. Berdasarkan teori ini, sebuah

⁵⁴ *Ibid.*, hal 60

webpages/ atau laman web yang lokasi servernya berada di Jakarta maka akan tunduk pada hukum Indonesia. Lain halnya jika seorang uploader berada pada yurisdiksi asing maka akan sulit diterapkan.

- *The Theory of International Spaces*. Ruang siber sering dianggap sebagai *fourth space/* atau ruang keempat, yang menjadi analogi adalah tidak terletak pada kesamaan fisik, melainkan pada sifat internasional, yakni *sovereignless quality*.⁵⁵

7. Subjek Dan Objek Hak Cipta Konten Video *Anime*

a. Subjek Hak Cipta Konten Video *Anime*

Subjek hak cipta mengacu pada Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta meliputi Pencipta dan Pemegang Hak Cipta. Pencipta dengan kepemilikan merupakan hal pokok utama yang terutama dalam Hak Cipta. Menurut Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014, pencipta ialah seseorang atau sebagian orang yang masing-masing individu atau berkelompok menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Pencipta wajib memiliki kapabilitas tertentu agar hasil dari karyanya dapat dilindungi. Pencipta wajib memiliki identitas dan status hendaknya dapat memperoleh hak milik dari karyanya. Pada dasarnya individu yang menciptakan karya tertentu ialah pemilik hak cipta tersebut.⁵⁶

⁵⁵ *Ibid.*, hal 61

⁵⁶ Rahma Fitri, Dkk. 2022. *Hak Kekayaan Intelektual*. Padang: Global Eksekutif Teknologi, hal 25

Pemegang hak cipta menurut Pasal 1 ayat (4) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 yakni : Pemegang Hak Cipta ialah pencipta sebagai pemilik hak cipta. Elyta Ras Ginting menyampaikan :

- Pemegang hak cipta menurut peristiwa hukum, Undang-Undang Hak Cipta menyinggung terjadinya kepemilikan hak cipta menurut peristiwa hukum, tercantum dalam Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang mengatur: Hak cipta dapat beralih dan dialihkan baik itu seluruh ataupun sebagian dikarenakan, pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis dan sebab lainnya yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Mengikuti ketentuan Pasal 80 Undang-Undang Hak Cipta mengatur pemegang hak cipta dapat menyerahkan izin kepada pihak lain untuk melangsungkan hak cipta dan hak terkait atas suatu ciptaan yang didasarkan perjanjian/ atau lisensi.
- Pemegang hak cipta menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pasal 37, Pasal 38 dan Pasal 39. Negara atau badan hukum, serupa penerbit atau produser rekaman dianggap selaku pemegang Hak Cipta.⁵⁷

Mengenai kepemilikan ciptaan yang tidak diketahui siapa pemegang hak ciptanya, menurut hukum diatur sebagai berikut:

⁵⁷ *Ibid.*, hal 25-26

- Pencipta tidak diketahui jati dirinya atau tidak dikenal (*anonymous works*);
- Pencipta tidak ingin diketahui jati dirinya atau pencipta yang hanya menggunakan nama samaran (*pseudonymous works*);
- Ciptaan-ciptaan berupa ekspresi budaya tradisional;
- Ciptaan yang belum diterbitkan dan tidak diketahui siapa penciptanya atau penerbitnya.

Pemegang Hak Cipta mempunyai hak ekonomi untuk melakukan, penerbitan ciptaan, pengadaan ciptaan, penerjemahan ciptaan, pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentranformasian ciptaan, pendistribusian ciptaan atau salinannya, pertunjukan ciptaan, pengumuman ciptaan, komunikasi ciptaan, dan penyewaan ciptaan.⁵⁸

b. Objek Hak Cipta Konten Video *Anime*

Objek dari perlindungan hak cipta yang bersumber pada *Article 2 Berne Convention* ialah karya-karya sastra dan seni yang termasuk dalam hasil bidang sastra, ilmiah, dan kesenian dalam cara maupun bentuk pengutaraan apapun. Dalam *Article 3*, dapat disimpulkan maka di samping karya-karya asli dari pencipta, serta karya-karya yang dilindungi termasuk : terjemahan, saduran-saduran, aransemen musik dan produksi-produksi lain yang berupa saduran dari karya sastra atau seni, termasuk karya fotografi.

⁵⁸ *Ibid.*, hal 26

Menurut Undang-Undang Hak Cipta objek dari hak cipta ialah Ciptaan. Ini berdasarkan dalam Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta, ciptaan ialah setiap hasil karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang diwujudkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata, perlindungan hak cipta bisa dapat diberikan kepada ciptaan yang tidak atau belum dilakukan pengumuman, namun telah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan pengadaan ciptaan.⁵⁹

B. Perlindungan Hak Cipta Terhadap Konten Video *Anime* Pada Media Elektronik

1. Perkembangan Video *Anime*

Perkembangan *anime* dan *manga* Jepang Diawali pada zaman sebelum terjadi Perang Dunia Kedua. Berdasarkan peristiwa sejarah dari kemunculan *anime* dan *manga* disebabkan Jepang yang masih kalah bersaing dengan industri animasi milik Amerika Serikat, *Disney* yang berjaya pada zaman tersebut. Kekalahan yang dialami oleh Jepang pada Perang Dunia Kedua, membuat industri *anime* dan *manga* menjadi runtuh serta dimulai kembali oleh Jepang beberapa tahun setelah berakhirnya Perang Dunia Kedua. Kemudian pada tahun 1960 hingga 1970 *Anime* Jepang mulai bangkit dari kertepurukannya dari Perang Dunia Kedua, dengan memproduksi *Anime* seperti serial *Astro Boy* dan *Space Battleship*

⁵⁹ *Ibid.*, hal 26-28

Yamato, yang bergenre robot dan luar angkasa sampai menjadi cukup populer di Amerika Serikat, tahun-tahun ini mulai menceritakan citra baik bangsa Jepang.⁶⁰

2. Masuknya *Anime* Dalam Media Elektronik Di Indonesia

Pada tahun 1990-an Jepang mulai gencar mempromosikan budaya mereka ke seluruh dunia melalui TV show Jepang. Promosi yang dilakukan oleh Jepang ternyata sukses di Indonesia dan menjadi populer di kalangan masyarakat Indonesia. Dan *Anime* juga mempunyai peran yang penting untuk Indonesia dan Jepang sebagai media untuk mempererat hubungan bilateral. Namun dari perkembangan waktu *anime* mampu menjadi salah satu bentuk kerjasama Jepang dengan Indonesia. Dengan dipopulerkannya *anime* di Indonesia merubah pola pikir masyarakat Indonesia dari awal yang menganggap Jepang adalah negara penjajah, dan kemudian hal ini mendapat respon positif dari rezim pemerintah orde baru serta diterima luas oleh masyarakat Indonesia.⁶¹

3. Perlindungan Dan Pengawasan Terhadap Konten Hak Cipta Digital Video *Anime*

a. Pengawasan Terhadap Konten Hak Cipta Digital Video *Anime*

1) Sarana Kontrol Teknologi

Di dalam pengawasan hak cipta digital diperlukannya suatu kontrol teknologi sebagai pelindung ciptaan atau produk hak terkait,

⁶⁰ Ceraka Wahyu Erwindo. Efektivitas Diplomasi Budaya Dalam Penyebaran Anime Dan Manga Sebagai Nation Branding Jepang. *Jurnal Analisis Hubungan Internasional*. Vol 7 Nomor. 2 Tahun 2018, hal 66-67

⁶¹ Aidil Audria, Hamdani M.Syam, Analisis Semiotika Representasi Budaya Jepang Dalam Film Anime Barakamon. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa FISIP Unsyiah*. Vol Nomor. 3 Tahun 2019, hal 5

Ciptaan maupun produk hak terkait pastinya memanfaatkan sarana produksi atau penyimpanan data yang berlandas teknologi informasi diharuskan memenuhi aturan perizinan dan persyaratan produksi yang telah ditetapkan oleh instansi yang berwenang.⁶²

2) Konten Hak Cipta Video *Anime* Dalam Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Demi mencegah pelanggaran hak cipta melalui sarana berbasis teknologi informasi, pemerintah berwenang melakukan:

- Pengawasan terhadap perbuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta.
- Kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri, dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta, dan
- Pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apa pun terhadap ciptaan di tempat pertunjukkan.

Masing-masing individu yang menyadari telah terjadi pelanggaran hak cipta melalui sistem elektronik yang digunakan secara komersial dapat melaporkan kepada menteri hukum dan hak asasi manusia, setelahnya menteri akan memverifikasi laporan tersebut. Apabila ditemukan bukti yang cukup didasarkan hasil verifikasi laporan yang dibuat, atas permintaan dari pelapor, menteri kemudian merekomendasikan kepada menteri yang

⁶² Tim Visi Yustisia. 2015. *Panduan Resmi Hak Cipta*. Jakarta: Visimedia, hal 15-16

menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang telekomunikasi dan informatika untuk menutup sebagian atau seluruh konten yang melanggar ketentuan hak cipta dalam sistem elektronik atau menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses. Penutupan tersebut dilakukan secara keseluruhan dan dalam tempo waktu paling lama 14 (empat belas) hari setelah pentupan, menteri wajib meminta penetapan pengadilan.⁶³

b. Perlindungan Hukum Terhadap Konten Hak Cipta Digital Video

Anime

1) Teknologi Internet

Teknologi internet merupakan dari salah satu media alternatif dalam menerbitkan berbagai macam karya dalam bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan pada saat ini. Dengan memanfaatkan internet sebagai sarana tersebut, bahwa tidak mengherankan ketika internet menjadi salah satu sumber informasi yang berhubungan dengan karya seni, sastra dan ilmu pengetahuan. Dalam praktiknya penyalahgunaan internet sering dengan cara memuat berbagai macam karya dalam bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan dan penyalahgunaan internet ini telah melanggar peraturan-peraturan hukum, khususnya hak cipta. Oleh karenanya berbagai pihak terus mengoptimalisasikan perlindungan hak cipta di internet.

⁶³ *Ibid.*, hal 16-17

Berbagai pihak berupaya mengoptimalkan perlindungan hak cipta melakukan beragam pendekatan di internet. Pendekatan tersebut dilakukan dengan upaya pengadopsian teknologi informasi dalam hal ini manajemen informasi hak cipta dan sarana kontrol teknologi ke dalam legislasi hak cipta, baik dalam skala nasional maupun internasional. Bagaimanapun, bentuk legislasi atas dua hal tersebut wajib memperhatikan aspek kemanfaatan baik bagi pemegang hak cipta maupun pengguna hak cipta di internet. Aspek kemanfaatan tersebut dapat dilaksanakan dalam bentuk penormaan hak cipta yang benar-benar tidak hanya mengamati pada perspektif penguatan eksklusivitas pemegang hak cipta saja, demikian seharusnya juga penormaan hak cipta dapat memberikan peluang bagi hak akses pengguna yang tujuannya bukan untuk kepentingan komersial. Namun demikian, kedua kepentingan ini saat penerapannya sangat bergantung pada kehendak dari para legislator saat menetapkan ketentuan hak cipta atas manajemen informasi hak cipta dan sarana kontrol teknologi.⁶⁴

2) Perlindungan Teknis Hak Cipta Dalam Teknologi Informasi

Kemajuan dari teknologi informasi yakni internet telah membawa dampak yang pasti dalam setiap sektor aktivitas kehidupan manusia. Sampai kini, seluruh pengguna internet tampaknya telah dimudahkan akan mendapatkan informasi dan

⁶⁴ M.Hawin, Budi Agus Riswandi. 2017. *Isu-Isu Penting Hak Kekayaan Intelektual*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press. hal, 124-125

sekaligus menggunakan informasi tersebut untuk berbagai berbagai macam keperluan. Mengenai pemanfaatannya pengguna internet dapat mengakses informasi yang telah tersedia di internet, dengan cara mengunduh, menyalin, memodifikasi, mendistribusi, mentransmisi hingga mengadaptasinya.

Kenyataan yang terjadi dalam dunia internet telah menimbulkan konflik dari dua sisi yang bertolak belakang, dimana pada satu sisi para pengguna internet mudah mengakses informasi secara bebas, sedangkan pada sisi lainnya para pengguna internet telah melahirkan perbuatan yang dapat melanggar hukum. Pada kasus ini pengguna melakukan perbuatan melanggar hukum dari kemungkinan dan pemanfaatan informasi di internet ini telah berkaitan satu sama lain dengan pelanggaran hak cipta. Perlindungan teknis yang ditingkatkan dalam perspektif teknologi ialah *digital right management* (DRMs). DRMs beroperasi untuk keamanan dan enkripsi dalam mencegah terjadinya aktivitas penyalinan secara tidak berwenang. Fungsi lain dari DRMs ialah pengidentifikasian pengguna, perdagangan, penjualan, *tracking* dan pengawasan lainnya. DRMs berlandaskan pada kategorisasi yang dibuat oleh WIPO dalam *The WIPO Copyright Treaty* dan *the Wipo Performances and Phonograms Treaty* mencakup dua kategori, yaitu; *Technical Protection Measures* (TPMs) dan *Rights Management Information* (RMI). TPMs ialah sistem atau aplikasi

yang mendukung pada usaha mengidentifikasi karya atau atribut dari karya yang terdapat dalam karya tersebut.⁶⁵

Keberadaan DRMs atau TPM dan IRM menjadi sarana teknis untuk melindungi hak cipta juga diakui oleh sebagian ahli dalam bidang ini. Hal ini telah dikemukakan oleh Clarkes Clark yang dikutip oleh Victoria Banti-Markouti yang menyampaikan: “*The answer to the machine is the machine.*” Kesimpulan ini dimaksudkan oleh Clarkes Clark ialah teknologi dapat digunakan untuk melakukan tindakan pengamanan atas ancaman hak kekayaan intelektual melalui teknologi yang sama. Berikutnya, Hugenboltz menyampaikan statetment ini dengan memberikan pernyataan sebagai berikut:

“The technological development has led to the use technological measures by the copyright owners in order to prohibit the infringement of their right or restrict the ilegal actions. Indeed, technological protection measures have been characterised as ‘powerful new weapons in the copyright arsenal.’”

Dengan mendalami pernyataan yang telah disebutkan di atas, maka dapat disimpulkan bahwa perlindungan teknis dapat dijadikan sebagai sarana perlindungan hak cipta atas informasi yang ada di internet.⁶⁶

⁶⁵ *Ibid*, hal 129

⁶⁶ *Ibid.*, hal 129

3) Kerterikatan WIPO Internet Treaties Dengan Ketentuan Hak Cipta Dalam Perlindungan Teknis

Dengan mempelajari perlindungan teknis yang ada guna memberikan perlindungan hak cipta, bahwa sewajarnya perlindungan teknis ini dapat disinergikan dengan ketentuan hak cipta. Beberapa pertimbangan yang dapat dikemukakan adalah; *Pertama*, kegunaan perlindungan teknis terhadap perlindungan hak cipta menjadi tidak optimal mengingat perlindungan teknis hanya mampu memberikan perlindungan hanya tingkat pencegahan. Ketika perlindungan teknis disinergikan dapat menjangkau pada perlindungan pada tingkat penindakan; dan *Kedua*, perlindungan teknis guna perlindungan hak cipta tidak optimal menimbang perlindungan teknis tidak dapat menjadi perlindungan hak cipta secara kuat. Dengan menyadari pentingnya sinergitas antara perlindungan teknis dengan ketentuan hak cipta, maka kekuatan keamanan teknologi dapat dilangsukan lebih kuat mengingat perlindungan teknis mendapatkan dukungan dari perlindungan hukum. Pada saat ini kesepakatan multilateral secara global telah memfasilitasi sinergitas perlindungan teknis dan ketentuan hak cipta. Kesepakatan multilateral tersebut termuat dalam *WIPO Internet Treaties*. *WIPO Internet Treaties* yakni kesepakatan multilateral dalam bidang hak cipta di lingkungan digital. *WIPO*

Internet Treaties disahkan pada tahun 1996. *WIPO Internet Treaties* mengatur dua konvensi internasional hak cipta, yakni *WIPO Copyright Treaty* dan *WIPO Performance and Phonogram Treaty*. *WIPO Copyright Treaty* mencakup lingkup perlindungan pada karya seni dan sastra di lingkungan digital, di antaranya; buku, program komputer, musik, fotografi, lukisan dan film, sementara itu *WIPO Performance and Phonogram Treaty* mencakup lingkup perlindungan pada rekaman suara, seperti rekaman kaset, CD dan juga hak pelaku pertunjukan yang menampilkan karya rekaman.⁶⁷

WIPO Internet Treaties mempunyai keterkaitan dengan perlindungan teknis menimbang salah satu isi kesepakatan dalam *WIPO Internet Treaties* yakni mengenai keterkaitan ketentuan hak cipta dan perlindungan teknis. Di dalam *WIPO Internet Treaties* terdapat dua tipe teknologi yang dapat diadopsi dalam upaya perlindungan hak cipta. Dua tipe teknologi tersebut yakni *Pertama*, teknologi *anti-circumvention*. Teknologi ini dapat mengatasi permasalahan “hacking”. Negara-negara dapat menerapkan perlindungan hukum yang pantas dan ganti rugi yang efisien terhadap teknologi *anti-circumvention* serupa teknologi enkripsi yang digunakan oleh pemegang hak cipta untuk melindungi hak mereka ketika ciptaanya disebarluaskan melalui internet; dan *Kedua*, teknologi pengaman yang efektif dan menjamin keutuhan

⁶⁷ *Ibid.*, hal 130

data di pasar *online* melalui persyaratan-persyaratan yang telah ditentukan oleh negara untuk melarang pengrusakan dan penghapusan atas manajemen informasi hak cipta.⁶⁸

4) Pengaturan Dan Catatan Manajemen Informasi Hak Cipta Sarana Kontrol Teknologi Dalam Ketentuan Hak Cipta Indonesia

Indonesia yakni salah satu negara yang telah melaksanakan ratifikasi terhadap *WIPO Copyright Treaty* menjadi bagian *WIPO Internet Treaties*. Ratifikasi terhadap *WIPO Copyright Treaty* ini dilakukan melalui keputusan Presiden No. 19 Tahun 1997. Dengan ratifikasi ini telah membawa konsekuensi terhadap Indonesia untuk melakukan harmonisasi ketentuan hak ciptanya dengan *WIPO Copyright*. Dalam penerapannya, Indonesia telah mulai melakukan harmonisasi *WIPO Copyright Treaty* dimulai sejak pemberlakuan Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Hal ini dapat diyakinkan dengan mengacu kepada dasar pertimbangan dari pembentukan Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, khususnya penjelasan bagian umum. Pada penjelasan bagian umum dikemukakan. Dengan meninjau pada ratifikasi *WIPO Copyright Treaty*, maka ketentuan Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta telah meningkatkan cakupan perlindungan hak cipta pada aspek

⁶⁸ *Ibid.*, hal 131

pemanfaatan teknologi internet. Kondisi ini terdapat pada ketentuan pada Pasal 1 angka 5 yang memberikan definisi pengumuman sebagai berikut:

“Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu Ciptaan dengan memanfaatkan alat yang tersedia, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apa pun sehingga Ciptaan dapat dibaca, didengar, dan dilihat orang lain.”⁶⁹

Wujud harmonisasi ratifikasi WIPO Copyright Treaty dapat dilihat pada ketentuan Pasal 25 dan 27 Undang-Undang No.19 Tahun 2002. Pasal 25 ayat (1) dan (2) Undang-Undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta yang berisi:

- Informasi elektronik tentang informasi manajemen hak Pencipta tidak boleh ditiadakan atau diubah.
- Ketentuan lebih lanjut sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Sementara itu menurut ketentuan Pasal 27 Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta memberitahukan bahwa Kecuali atas izin Pencipta, sarana kontrol teknologi berfungsi menjadi pengaman hak Pencipta tidak diperbolehkan dirusak, ditiadakan, atau dibuat tidak berfungsi. Dalam perkembangannya, ketetapan Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 telah mengalami

⁶⁹ *Ibid.*, hal 132

pergantian dengan ditetapkan dan diberlakukannya Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Pengesahan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 dirancang untuk lebih memastikan lagi perlindungan hak cipta. Mengenai penguatan perlindungan hak cipta dilakukan dengan memprioritaskan kepentingan nasional dan memperhatikan keseimbangan antara kepentingan Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait, serta memperhatikan ketentuan dalam perjanjian internasional di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait. Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dilandaskan pada beberapa alasan, *Pertama*, semakin berkembangnya ekonomi kreatif dan pemanfaatan teknologi informasi di Indonesia, dimana mewajibkan perlindungan dan kontribusi bagi pembangunan perekonomian nasional; dan *Kedua*, keterlibatan Indonesia dalam beberapa konvensi internasional dalam bidang hak cipta, yang dibuktikan dengan dilakukannya ratifikasi atas konvensi internasional. Adapun konvensi internasional yang telah diratifikasi Indonesia adalah *World Intellectual Property Organization Performances and Phonograms Treaty* (Perjanjian Karya-Karya Pertunjukan dan Karya-Karya Fonogram WIPO) berikutnya disebut WPPT, melalui Keputusan Presiden No. 74 Tahun 2004.⁷⁰

⁷⁰ *Ibid.*, hal 132-134

Apabila menilik pada pengaturan hak cipta yang termuat di dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014, bahwa pengaturan hak cipta di internet terdapat di dalam Bab VIII membahas Konten Hak Cipta dan Hak Terkait dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. Poin Utama dalam Bab VIII ialah bahwa pemerintah memiliki kewenangan dalam hal perlindungan hak cipta di internet untuk melakukan tiga hal, yakni; *Pertama*, pengawasan kepada pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait; *Kedua*, kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam mencegah pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait; dan *Ketiga*, pengawasan mengenai tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap Ciptaan dan produk Hak Terkait di tempat pertunjukan. Penerapan sarana kontrol teknologi dapat dijalankan untuk perlindungan ciptaan. Untuk saksi perdata yang dapat dilakukan yaitu dengan melakukan gugatan ganti rugi bersumber pada ketentuan Pasal 99 ayat (1) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 yang berbunyi: “Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait.”⁷¹

⁷¹ *Ibid.*, hal 136-137

C. Penyelesaian Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Konten Video *Anime* Pada Platform Youtube

1. Sistem Perlindungan Hak Cipta Dalam Sistem Youtube

a. Perkembangan *Youtube* Dan Sistem *Content ID*

Youtube ialah bagian dari media sosial yang menyajikan layanan untuk berbagi video atau menonton video dari beragam pihak. Pengguna yang terdaftar dapat mengunggah video mereka di *Youtube* kemudian dilihat oleh seluruh masyarakat dunia dapat melihatnya. Akun *Youtube* pengguna agar mendapatkan manfaat dari *Youtube* yaitu dengan cara monetisasi, monetisasi *Youtube* yakni metode mengubah sesuatu menjadi penghasilan. Pemilik akun youtube yang telah mengunggah videonya ke dalam *Youtube* disebut *Youtuber*.⁷² *Youtube* berdiri pada tanggal 14 Februari 2005 di *San Mateo, California, Amerika Serikat*, Pendiri *Youtube* terdiri dari 3 orang yang bernama Jawed Karim, Steve Chen, Chad Hurley, Seiring perkembangan zaman *Youtube* menyadari lemahnya sistem keamanan mereka khususnya hak cipta, maka *Youtube* mulai memperkenalkan teknologi mereka yang bernama *Content ID*, Teknologi ini membuat *Youtube* dapat memindai dan mendapati potensi terjadinya kasus pelanggaran hak cipta secara otomatis dalam jangkauan

⁷² Yoseph Garintio Apriyefian, Dkk. Analisis Yuridis Content ID Sebagai Perlindungan Hak Cipta Atas Video Yang Diunggah Di Youtube. *Jurnal Hukum Universitas Negeri Surabaya*. Vol 1 Nomor 1 Tahun 2012. Hal 2

yang luas. Akan tetapi, *Content ID* terlalu luas untuk mengidentifikasi pelanggaran hak cipta, acap kali memilih penggunaan konten yang sah. Setiap potensi kasus pelanggaran hak cipta identifikasi yang dilakukan oleh *Content ID* secara otomatis memicu klaim hak cipta atas nama pemegang hak cipta di *Youtube* dan seterusnya membekukan semua aliran pendapatan.

Content ID dapat mengidentifikasi kecocokan audio dan kecocokan video, apabila *Content ID* menemukan kecocokan, pemilik hak cipta dapat memblokir ataupun mulai menghasilkan uang dari video miliknya yang diunggah oleh orang untuk kepentingan komersial, *Content ID* akan secara otomatis menandai pelanggaran yang terjadi dalam *Youtube*.⁷³ Sederhananya *Content ID* ialah perlindungan hak cipta atas.⁷⁴

b. Penyelesaian Sengketa Hak Cipta Terhadap Konten Video *Anime* Dalam Platform *Youtube*

1) Penyelesaian Sengketa Hak Cipta Konten Video *Anime*

Penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilaksanakan menggunakan penyelesaian secara arbitrase, mediasi, konsultasi, dan konsiliasi, dan juga melalui pengadilan. Pengadilan yang berhak adalah pengadilan niaga. Tidak ada pengadilan yang berwenang dalam menangani penyelesaian sengketa hak cipta.

⁷³ Rika Ratna Permata, Dkk., *Op.Cit.*, hal 71-72

⁷⁴ Yoseph Garintio Apriyefian.*Op.Cit.*, hal 3

- Mengajukan permohonan penetapan sementara terhadap pengadilan niaga dengan menunjukkan bukti-bukti kuat sebagai pemegang hak dan bukti adanya pelanggaran. Penetapan sementara ditujukan untuk:
 - a) Mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta, terlebih mencegah masuknya barang yang diduga melanggar hak cipta atau hak terkait terhadap jalur perdagangan, termasuk tindakan importasi;
 - b) Menyimpan bukti yang berhubungan dengan pelanggaran hak cipta atau hak terkait tersebut untuk menghindari terjadinya kehilangan barang bukti;
- Mengajukan gugatan ganti rugi ke pengadilan niaga atas pelanggaran hak ciptanya meminta penghapusan konten yang diperbanyak. Hakim dapat memerintahkan pelanggar untuk menghentikan kegiatan pengunggahan ciptaan. Melaporkan pelanggaran tersebut kepada pihak penyidik POLRI dan/ atau PPNS DJHKI.⁷⁵

2) Tata Cara Gugatan Perdata Dalam Pengadilan Niaga

- a) Gugatan terhadap pelanggaran Hak Cipta diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga.
- b) Gugatan sebagaimana tertera pada ayat (1) dicatat oleh Pengadilan Niaga dalam register perkara pengadilan pada tanggal gugatan tersebut didaftarkan.

⁷⁵ Yoyo Arifardhani. 2020. *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana. Hal, 78-79

- c) Panitera Pengadilan Niaga memberikan tanda terima yang telah ditandatangani pada tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran.
- d) Panitera Pengadilan Niaga menyampaikan permohonan gugatan kepada ketua Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 2 (dua) Hari terhitung sejak tanggal gugatan didaftarkan.
- e) Dalam Waktu paling lama 3 (tiga) Hari terhitung sejak gugatan didaftarkan, Pengadilan Niaga menetapkan Hari sidang.
- f) Pemberitahuan dan pemanggilan para pihak dilakukan oleh juru sita dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak gugatan didaftarkan.⁷⁶

3) Upaya Hukum Dalam Penyelesaian Hak Cipta Video *Anime*

Upaya Hukum yang dapat dilakukan oleh pemohon yang mengacu pada ketentuan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yaitu sebagai berikut:

- a) Terhadap putusan Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud dalam Pasal 101 ayat (3) hanya dapat diajukan kasasi.
- b) Permohonan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajukan paling lama 14 (empat belas) Hari terhitung sejak tanggal putusan Pengadilan Niaga diucapkan dalam sidang terbuka atau diberitahukan kepada para pihak.

⁷⁶ *Ibid.*, hal 80

- c) Permohonan didaftarkan pada Pengadilan Niaga yang telah memutus gugatan tersebut dengan membayar biaya yang besarnya ditetapkan oleh pengadilan.
- d) Panitera Pengadilan Niaga mendaftarkan permohonan kasasi pada tanggal permohonan diajukan dan memberikan tanda terima yang telah ditandatanganinya kepada pemohon kasasi pada tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran.
- e) Panitera Pengadilan Niaga wajib menyampaikan permohonan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (4) kepada termohon kasasi paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak permohonan kasasi didaftarkan.

Penjabaran Pasal 102 ayat (1) yang dimaksud dengan “hanya dapat diajukan kasasi” adakah tidak ada upaya hukum banding.

- a) Pemohon kasasi wajib menyampaikan memori kasasi kepada panitera Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 14 (empat belas) Hari terhitung sejak tanggal permohonan kasasi didaftarkan.
- b) Panitera Pengadilan Niaga wajib mengirimkan memori kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada termohon kasasi dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak panitera Pengadilan Niaga menerima memori kasasi.
- c) Termohon kasasi dapat mengajukan kontra memori kasasi kepada panitera Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 14 (empat belas) Hari terhitung sejak termohon kasasi menerima kasasi.

- d) Panitera Pengadilan Niaga menyampaikan kontra memori kasasi kepada pemohon kasasi dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak panitera Pengadilan Niaga menerima kontra memori kasasi.
- e) Panitera Pengadilan Niaga wajib mengirimkan berkas perkara kasasi kepada Mahkamah Agung dalam waktu paling lama 14 (empat belas) Hari terhitung sejak jangka waktu sebagaimana dimaksud pada ayat (3).

Pasal 104:

- a) Dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak Mahkamah Agung menerima permohonan kasasi, Mahkamah Agung menetapkan Hari sidang.
- b) Putuan kasasi harus diucapkan paling lama 90 (Sembilan puluh) Hari terhitung sejak tanggal permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung.
- c) Panitera Mahkamah Agung wajib menyampaikan salinan putusan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) kepada pemohon kasasi dan termohon kasasi dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak panitera Pengadilan Niaga menerima putusan kasasi.

Pasal 105:

Hak untuk mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran Hak Cipta dan/ atau Hak Terkait tidak mengurangi Hak Pencipta dan/ atau pemilik Hak Terkait untuk menuntut secara pidana.⁷⁷

4) Penetapan Sementara Pengadilan

Dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta juga mengatur ketentuan Penetapan Sementara Pengadilan terdapat dalam Pasal 106. Atas permintaan pihak yang merasa dirugikan karena pelaksanaan Hak Cipta atau Hak Terkait. Pengadilan Niaga dapat mengeluarkan penetapan sementara untuk:

- a) Mencegah masuknya barang yang diduga hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait ke jalur perdagangan;
- b) Menarik dari peredaran dan menyita serta menyimpan sebagai alat bukti yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait tersebut;
- c) Mengamankan barang bukti dan penghilangannya oleh pelanggar; dan/ atau mencegah;
- d) Menghentikan pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar.

Penguraian Pasal 106 huruf (d) keputusan ini dimaksudkan guna mencegah kerugian yang lebih pada pihak yang haknya dilanggar, kemudian hakim Pengadilan Niaga diberi kewenangan guna menerbitkan penetapan sementara untuk mencegah berlanjutnya

⁷⁷ *Ibid.*, hal 81-82

pelanggaran dan masuknya barang yang diduga melanggar Hak Cipta dan Hak Terkait ke jalur perdagangan termasuk tindakan eksportasi dan importasi.

a) Permohonan penetapan sementara diajukan secara tertulis oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait, atau kuasanya kepada Pengadilan Niaga dengan memenuhi persyaratan.

(1) Melampirkan bukti kepemilikan Hak Cipta atau Hak Terkait;

(2) Melampirkan petunjuk awal terjadinya pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait;

(3) Melampirkan keterangan yang jelas mengenai barang dan/ atau dokumen yang diminta, dicari, dikumpulkan, atau diamankan untuk keperluan pembuktian;

(4) Melampirkan pernyataan adanya kekhawatirna bahwa pihak yang diduga melakukan pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait akan menghilangkan barang bukti; dan

(5) Membayar jaminan yang besaran jumlahnya sebanding dengan nilai barang yang akan dikenai penetapan sementara.⁷⁸

Permohonan sementara pengadilan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga di wilayah hukum tempat ditemukannya barang yang diduga merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait.

Pasal 108:

⁷⁸ *Ibid.*, hal 82-84

Jika permohonan penetapan sementara telah memenuhi persyaratan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 107, panitera Pengadilan Niaga mencatat permohonan dan wajib menyerahkan permohonan penetapan sementara dalam waktu paling lama 1x24 (satu kali dua puluh empat) jam kepada ketua Pengadilan Niaga. Dalam waktu paling lama 2 (dua) Hari terhitung sejak tanggal diterimanya permohonan penetapan sementara, ketua Pengadilan Niaga menunjuk hakim Pengadilan Niaga untuk memeriksa permohonan penetapan sementara.

Pada waktu paling lama 2 (dua) Hari terhitung mulai tanggal penunjukan sebagaimana dimaksud pada ayat 2 (dua), hakim pengadilan niaga memutuskan guna mengabulkan atau menolak permohonan penetapan sementara. Permohonan penetapan sementara dikabulkan, hakim Pengadilan Niaga mengeluarkan penetapan sementara pengadilan. Pengadilan Niaga mendatangkan pihak yang dikenai penetapan sementara dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak tanggal dikeluarkannya penetapan sementara guna dimintai keterangan. Pihak yang dikenai penetapan sementara bisa menyampaikan keterangan dan bukti mengenai Hak Cipta dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak tanggal diterimanya panggilan. Dalam waktu paling lama 30 (tiga puluh) Hari terhitung saat tanggal dikeluarkannya penetapan sementara, hakim Pengadilan Niaga memutuskan untuk menguatkan atau membatalkan penetapan

sementara pengadilan. Dalam hal penetapan sementara pengadilan dikuatkan maka:

- a) Uang jaminan yang telah dibayarkan harus dikembalikan kepada pemohon penetapan;
- b) Pemohon penetapan dapat mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran hak cipta; dan/ atau.

Penetapan sementara pengadilan dibatalkan, maka uang jaminan yang telah dibayarkan wajib diserahkan ke pihak yang dikenai penetapan sementara sebagai ganti rugi akibat penetapan sementara.⁷⁹

⁷⁹ *Ibid.*, hal 84-85

BAB IV

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan penguraian diatas, dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut :

1. Legalitas terhadap konten video *anime* yang diunggah pada platform terdapat dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 40 huruf M dan N yang mengatur tentang legalitas Hak Cipta dalam teknologi informasi.
2. Perlindungan hukum yang diberikan ialah mengatur tentang pengawasan dan koordinasi pemerintah dengan berbagai pihak, youtube merupakan salah satu pihak dan dibarengi dengan perlindungan teknis dengan *Digital Right Management* (DRM's) beroperasi untuk keamanan dan enkripsi dalam mencegah terjadinya aktivitas penyalinan secara tidak berwenang. *Trusted Platform Module* (TPM's) ialah sistem atau aplikasi yang mendukung pada usaha mengidentifikasi karya atau atribut dari karya yang terdapat dalam karya tersebut, terdapat pada Pasal 54 dan 55 yang mengatur mengenai Konten Hak Cipta Dan Hak Terkait Dalam Teknologi Informasi Dan Komunikasi.
3. Penyelesaian pelanggaran Hak Cipta dilakukan melalui 2 cara yaitu melalui jalur Non-Litigasi dan Litigasi, penyelesaian melalui Non-Litigasi melalui arbitrase ialah perjanjian dalam perdata yang telah disepakati oleh para pihak untuk menyelesaikan sengketa antara dua belah pihak yang diputuskan oleh pihak ketiga yang disebut arbiter, sedangkan melalui jalur

Litigasi melalui Pengadilan Negeri Niaga terdapat dalam Pasal 95 Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

B. Saran

1. Sepatutnya peraturan perundang-undangan yang membahas secara mendalam mengenai Hak Cipta dalam *Internet* khususnya dalam Platform *Youtube* dan memberikan kepastian hukum yang lebih detail terhadap konten video *anime* atas Hak Cipta.
2. Semestinya pemerintah membuat peraturan perundang-undangan tersendiri yang membahas hak cipta dalam teknologi informasi terhadap perlindungan yang diberikan masih kurang cukup dikarenakan maraknya terjadi kasus pencurian Hak Cipta di *Youtube* dan pemerintah berkoordinasi dengan *Youtube* agar memperbarui peraturan yang ada untuk melindungi hak-hak pemilik Hak Cipta, pemilik Hak Cipta disini ialah studio pembuat *Anime*.
3. *Youtube* sebagai platform penyedia pemutaran video untuk lebih meningkatkan keamanan hak ciptanya, sistem Hak Cipta yang diciptakan oleh *Youtube* melalui teknologi yang bernama *Content ID* dirasa belum cukup menyelesaikan permasalahan pelanggaran Hak Cipta, *Youtube* wajib mematuhi segala peraturan perundang-undangan yang ada di Indonesia dengan memperbarui peraturan yang ada.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Budi Agus Riswandi, Dkk. (2017). *“Pembatasan Dan Pengecualian Hak Cipta Di Era Digital”*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Dameis Surya Anggara, Candra Abdillah, (2019). *“Modul Metode Penelitian”*, Tangerang Selatan, UNPAM PRESS.
- Ida Hanifah, Dkk. (2018). *“Pedoman Penulisan Tugas Akhir Mahasiswa.”*, Medan, CV Pustaka Prima.
- Jubilee Enterprise. (2020). *Dasar-Dasar Animasi Komputer*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo
- M. Hawin, Budi Agus Riswandi. (2017). *Isu-Isu Penting Hak Kekayaan Intelektual*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- M.S Gumelar. (2017). *Elemen dan Prinsip Animasi 2D*. Banten: An1mage
- Muhammad Ramdhan. 2021. *Metode Penelitian*. Surabaya: Cipta Media Nusantara
- Ni Ketut Supasti Dharmawan, Wayan Wiryawan Dkk, (2016). *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*. Yogyakarta: Deepublish
- Purna Citra Nugraha. (2022). *Yurisdiksi Dalam Hukum Siber*. Bandung: Refika Aditama.
- Rahma Fitri, Joko Sabtohadhi, Dkk. (2022). *Hak Kekayaan Intelektual*. Padang: Global Eksekutif Teknologi
- Richardus Eko Indrujit, (2016). *Keamanan Informasi Dan Internet*, Yogyakarta: Preinexus.

Rika Ratna Permata, Dkk. (2022). *Hak Cipta Era Digital Dan Pengaturan Doktrin Fair Use Di Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.

Siwi Widi Asmoro Dkk. (2019). *Animasi 2D dan 3D SMK/MAK Kelas XI. Kompetensi Keahlian Multimedia Program Keahlian Teknik Komputer dan Informatika*. Yogyakarta: Penerbit ANDI.

Tim Redaksi. (2021). *Himpunan Lengkap Undang-Undang Hak Cipta, Paten, Merek Dan Indikasi Geografis, Serta Hak Kekayaan Intelektual*. Yogyakarta: Laksana.

Tim Visi Yustisia. (2015). *Panduan Resmi Hak Cipta*. Jakarta

Yoyo Arifardhani. (2020). *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Jakarta: Kencana.

Muhammad Syukran Yamin Lubis, Dkk. (2021). *Buku Ajar Hukum Perdata Internasional*. Medan: UMSU Press

B. Jurnal dan Karya Ilmiah

Ampuang Situmeang, Dkk. “Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Atau Pemegang Hak Cipta Lagu Dalam Pembayaran Royalti”. *Jurnal of Law And Policy Transformation*. Vol 5 Nomor 1 Tahun 2020

Daniel Andre Stefano, Dkk. “Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Film Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Yang Dilakukan Situs Penyedia Layanan Film Streaming Gratis Di Internet (Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)”. *Jurnal Diponegoro Law*. Vol 5 Nomor 3 Tahun 2016

Ida Nadirah, “Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual Terhadap Pengrajin Kerajinan Tangan” Jurnal Ilmu Hukum Fakultas Hukum UMSU. Vol. 5 Nomor 1 Tahun 2020.

C. Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik

D. Sumber Lain

Al-Qur'an dan Hadist

Kamus Besar Bahasa Indonesia