



ISSN Print:
e-ISSN: 2657-0343



Kantor Editor: Program Studi Magister Ilmu Hukum Fakultas Hukum Palembang Sumatera Selatan-30139 Indonesia.
Telepon: +62711-580063 Fax: +62711-581179
E-mail : lexlatamihunsri@gmail.com
Website : <http://journal.fh.unsri.ac.id/index.php/LexS>

Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Multimedia Dari Pembajakan Yang Terdapat Pada *Video Blogging* (Vlog) Melalui Media Berbasis Online

Oleh :

Muslim Nugraha*, Muhammad Syaifuddin**, K.N. Sofyan Hasan**

Abstrak : Banyak terjadi pelanggaran hukum terhadap hak cipta dalam pemanfaatan video blogging. Permasalahan penelitian adalah sebab dan proses pelanggaran hukum pembajakan hak cipta multimedia pada video blogging via online, perlindungan hukum preventif dan represif dan pengaturan hukum pemanfaatan multimedia dalam video blogging yang melindungi hak cipta. Metode penelitian digunakan penelitian hukum normatif. Hasil penelitian menjelaskan pelanggaran hukum pembajakan hak cipta multimedia pada video blogging via online terjadi karena keuntungan besar dalam publikasi video blogging secara online, kurangnya kesadaran hukum terhadap hak kekayaan intelektual, mudahnya akses teknologi informasi dalam pembajakan video blogging. Perlindungan hukum preventif terdapat dalam UU Hak Cipta menitik beratkan keekklusifan kreator konten vlog selaku pencipta dan perlindungan hukum represif terhadap kreator konten vlog dapat mengajukan gugatan secara perdata ke pengadilan dan menuntut secara pidana. Pengaturan hukum pemanfaatan multimedia yang melindungi hak cipta dalam video blogging yaitu peraturan perundang-undangan yang mengutamakan teknologi informasi dalam mengembangkan inovasi dan kreasi pencipta.

Kata Kunci : Perlindungan Hukum; Hak Cipta; Multimedia; Vlog

Abstract: *Violations of copyright law are frequent in the use of video blogging. This research addresses problems related to the cause and process of multimedia copyright piracy in online video blogging, the preventive and repressive legal protection, and the regulation concerning the use of multimedia in video blogging that protects copyrights. Using normative method, this study finds that multimedia copyright piracy in online video blogging occurs due to the huge*

gains from the publication of the video blog online, the lack of legal awareness towards intellectual property rights, and the wide access for information technology enabling the piracy. This research also finds that the preventive legal protection has been enforced in the Copyright Law by emphasizing the exclusiveness of vlog content creator as the maker, while the repressive legal protection for the content creators is enforced by giving them opportunities to submit civil action and criminal charges to the court. In addition, in order to ensure the use of multimedia that protects copyrights in video blogging, it is necessary to enact legislations that prioritize information technology in developing the innovation and creativity of creators.

Keywords: *legal protection;copyright; multimedia; vlog.*

Riwayat Artikel:

Diterima : 23 Juli 2020
 Revisi : 21 November 2020
 Disetujui : 04 Januari 2021

*Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya. Email: MuslimNugraha@gmail.com

**Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya. Email:
 syaifuddin_unsri@yahoo.co.id

***Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya. Email:
 kn.sofyan_hasan@yahoo.co.id

LATAR BELAKANG

Pada zaman modern dan serba canggih ini, kehidupan manusia terus mengalami kemajuan yang menopang kehidupan manusia untuk membuat semua kegiatan manusia menjadi lebih mudah. Salah satunya adalah kemajuan teknologi yang dimanfaatkan oleh manusia untuk mempermudah pekerjaan mereka. Dalam jangka beberapa tahun kedepan, progress kehidupan manusia yang bergantung dengan adanya teknologi merupakan sebuah hal yang tidak dapat dihindari lagi. Seiring majunya peradaban manusia, penggunaan teknologi yang maju dan lebih kompleks sudah hampir menjadi sebuah keharusan jika tidak ingin ditinggalkan oleh kemajuan zaman.

Hal ini dikarenakan manusia selalu menggunakan otaknya secara menalar untuk mampu menghasilkan sesuatu yang dianggap bernilai dan berguna untuk mempermudah setiap pekerjaan bagi kehidupan manusia. Hal yang bernilai ini

memiliki hak yang melekat padanya yaitu “Hak Kekayaan Intelektual” yang merupakan “Hak kebendaan, hak atas sesuatu benda yang sumbernya berasal dari hasil kerja otak, hasil kerja rasio manusia yang menalar yang berupa benda immateril”.¹

Meskipun begitu, hanya mereka yang benar-benar memiliki kemampuan untuk memaksimalkan potensi dan kinerja akal mereka saja yang dapat menghasilkan hak kekayaan intelektual. Oleh karena alasan tersebut, maka sudah selayaknya diberikan perlindungan hukum terhadap hak kekayaan intelektual.

Satu diantara Hak Kekayaan Intelektual adalah Hak Cipta. Perlindungan terhadap hak cipta di Indonesia diatur pada UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang selanjutnya disingkat UU Hak Cipta. Pengertian Hak Cipta menurut Pasal 1 angka (1) UU Hak Cipta adalah “Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai denganketentuan peraturan perundang-undangan”.² Objek yang dilindungi sebagai hak cipta adalah semua ciptaan yang termasuk kedalam ruang lingkup ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

Di era modern dan serba maju ini, penggunaan teknologi khususnya teknologi komputer merupakan suatu hal yang sudah melekat erat dengan pekerjaan manusia. Bagaimana tidak, pemanfaatan teknologi komputer telah banyak sekali memberikan manfaat mulai dari kepentingan pribadi hingga hampir di setiap bidang profesi. Satu diantara bentuk dari penggunaan komputer adalah penggunaan multimedia yang menyajikan informasi dengan menggunakan berbagai media berupa, gambar, teks, animasi, suara, video, dan lainnya³.

¹ OK. Saidin, 2004, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Cetakan ke-IV, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada, hlm. 9.

² Pasal 1 angka 1 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang ditulis dalam Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266 dan Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599

³ Nopriyanti dan Putu Sudira, 2015 “Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK”, *Jurnal Pendidikan Vokasi*, Vol 5, No. 2 Juni, Universitas Sriwijaya dan Universitas Negeri Yogyakarta, hlm 224.

Penggunaan multimedia telah menjadi suatu hal yang sangat lumrah bagi masyarakat modern di masa ini. Betapa tidak hampir setiap kegiatan yang bertujuan untuk memaparkan dan menyajikan suatu hal, pasti menggunakan multimedia untuk mempermudah setiap kegiatan. Selain itu penggunaan multimedia juga digunakan sebagai sarana untuk menarik minat semua kalangan agar tertarik untuk menyajikan sesuatu.

Multimedia adalah suatu sarana yang di dalamnya terdapat gabungan berbagai bentuk informasi, seperti teks, grafik animasi, video baik yang interaktif maupun hanya berisi suara untuk menyampaikan informasi. Multimedia yang sering digunakan dalam pada masa sekarang umumnya berupa berbasis kertas, cahaya, suara, gambar bergerak, dan digital.⁴ Dari penjelasan tersebut, dapat kita simpulkan bahwa multimedia merupakan kombinasi dari berbagai media yang diakui sebagai objek yang dilindungi oleh hak cipta.

Satu diantara penggunaan multimedia yang paling banyak diminati oleh masyarakat dimasa ini adalah penggunaan multimedia dalam pembuatan *Video Blogging* atau yang lebih dikenal dengan Vlog. Kegiatan vlog merupakan aktivitas merekam video yang berbasis *audio visual* oleh vlogger sebutan bagi pembuat vlog. Adanya dorongan yang berbeda-beda pada setiap vlogger yang memiliki keinginan melalui pencapaian yang diharapkan menjadi alasan mereka tertarik membuat vlog. Alasan lainnya tayangannya vlog diyakini dapat lebih menghasilkan ekspresi yang lebih alami dari sekedar tulisan pada sebuah blog.⁵

Penyebaran konten multimedia yang berada dalam sebuah vlog biasanya disebarkan oleh Vlogger secara online melalui website-website yang telah disediakan untuk mempublikasikan berbagai konten multimedia secara online. Seperti contohnya,

⁴ Besar, "Pengaturan Karya Cipta Multimedia Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014", dalam <https://business-law.binus.ac.id/2018/04/02/pengaturan-karya-cipta-multimedia-menurut-undang-undang-nomor-28-tahun-2014/> diakses pada hari Rabu, tanggal 16 Oktober 2019, Pukul 11:15 WIB.

⁵ Anri Tenri Ajeng, 2018, "Vlogger Dan Konten Vlog Youtubers Palu: Motivasi Menjadikan Youtube Sebagai Media Berekspresi" *Kinesik*, Vol. 5 No. 3, Palu, Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Tadulako, hlm.. 52.

Youtube, Intagram, Vimeo, Dailymotion, dan sebagainya. Semua website-website tersebut merupakan sarana untuk mempublikasikan hasil karya vlog secara online atau berbasis internet.

Meskipun begitu tingkat pembajakan hak cipta terhadap multimedia di Indonesia masih terbilang cukup tinggi, terutama multimedia yang berupa musik ataupun lagu. Asosiasi Industri Rekaman Indonesia mencatat industri musik Indonesia mengalami kerugian mencapai Rp 8,4 triliun, per tahun lewat situs unduh musik gratis yang ada di internet. General Manager, Asiri Ventha Lesmana mengatakan setiap tahun ada 2,8 miliar lagu yang diunduh masyarakat Indonesia, melalui situs ilegal. Pemerintah telah menyatakan akan memblokir situs unduhan music secara gratis karena merugikan industri music di Indonesia, bahkan akan menggunakan *Infringing Website List (IWL)* untuk mengurangi jumlah angka pembajakan di Indonesia.⁶

Youtube sendiri merupakan satu diantara situs yang paling populer untuk dijadikan tempat para vlogger dan konten kreator mempublikasikan hasil karya mereka. Dalam salah satu fitur yang ada pada Youtube terdapat fitur untuk memberi peringatan jika terdapat video yang di dalamnya dicurigai telah melanggar hak cipta. Youtube bebas untuk menghentikan aktivitas sementara bahkan menghapus permanen video yang telah diduga melanggar hak cipta. Tindakan melakukan *upload* ulang video yang telah ada sebelumnya jelas merupakan pelanggaran hak cipta video, dimana video termasuk satu diantara jenis dari karya sinematografi yang merupakan objek yang dilindungi hak cipta

Meskipun telah diberlakukan Undang-undang Hak Cipta yang baru, ternyata hal ini tidak menghentikan kegiatan para pembajakan untuk melakukan pelanggaran hak cipta karena banyaknya ciptaan yang dihasilkan sehingga angka pembajakan pun juga meningkat sangat besar.⁷ Jika kita teliti lebih lanjut, faktor kebudayaan yang

⁶ Tempo.co, "Orang Indonesia Unduh 2,8 Miliar Musik Secara Ilegal Setiap Tahun", dalam <https://bisnis.tempo.co/read/1024167/orang-indonesia-unduh-28-miliar-musik-secara-ilegal-setiap-tahun/full&view=ok> diakses pada hari Kamis, tanggal 17 Oktober 2019, pukul 11:20 WIB.

⁷ Suyud Margono, 2010, *Hukum Hak Cipta Indonesia Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization (WTO) – TRIPs Agreement*, Jakarta: Ghalia Indonesia, hlm. 144.

berkembang pada masyarakat juga dapat menjadi satu diantara penyebab maraknya pelanggaran hak cipta yang terjadi di masyarakat. Kebudayaan merupakan dasar dari nilai-nilai hukum yang berlaku mengenai anggapan baik buruknya sebuah hal dalam masyarakat. Masyarakat Indonesia umumnya memiliki budaya sikap toleransi yang kental dan mudah menerima setiap pemanfaatan hasil ciptaan dalam masyarakat, bahkan dapat merasa senang jika hal tersebut dinilai telah membantu orang lain meskipun jika hal itu dilakukan dengan menjiplak ciptaan tersebut.⁸

Indonesia merupakan satu diantara negara yang memiliki banyak pengguna aktif teknologi internet dan multimedia. Hal ini dapat dibuktikan dari banyaknya aktivitas dari penggunaan beragam aplikasi *social media* di masyarakat. Penggunaan multimedia, terutama dalam sebuah vlog diyakini mempermudah memberikan informasi yang bermanfaat bagi masyarakat baik dalam bidang pendidikan, sosial, kesehatan, hukum, ekonomi, hiburan dan sebagainya. Akan lebih bermanfaat lagi jika itikad baik yang dibuat oleh para Vlogger dalam membuat karya cipta vlog dilakukan dengan menghargai dan memprioritaskan hak cipta atas multimedia yang digunakannya dalam vlog tersebut. Oleh karena itu permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini yaitu sebab dan proses terjadinya pelanggaran hukum dalam pembajakan hak cipta multimedia yang terdapat pada video blogging (vlog) melalui media berbasis online, perlindungan hukum preventif dan represif, dan konsep pengaturan hukum pemanfaatan multimedia dalam video blogging (vlog) yang melindungi hak cipta yang terdapat di dalamnya.

METODE

Jenis penelitian yang dilakukn bersifat penelitian hukum normatif yang dilakukan dengan cara meneliti bahan hukum dengan menggunakan pendekatan analitis, pendekatan kasus, pendekatan konseptual, dan pendekatan perundang-

⁸ Afrillyanna Purba, 2005, *TRIPS-WTO & Hukum HKI Indonesia Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia*, Jakarta : PT. Rineka Cipta, hlm. 87.

undangan. Sumber bahan hukum menggunakan bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum didapatkan dengan melakukan studi kepustakaan yang diolah dengan metode interpretasi hukum dan konstruksi hukum. Kesimpulan didapatkan dengan menggunakan metode berpikir deduktif

ANALISIS DAN DISKUSI

Pelanggaran Hukum Dalam Pembajakan Hak Cipta Multimedia Yang Terdapat Pada *Video Blogging (Vlog)* Melalui Media Berbasis *Online*

Video Blogging (Vlog) merupakan satu diantara hasil karya cipta yang dihasilkan dengan memanfaatkan sarana multimedia. Dalam pembuatannya, vlog dibuat dengan mempersiapkan konsep yang utuh dan materi berisi informasi yang telah dipersiapkan dengan baik, kemudian dilakukan aktifitas perekaman dengan menggunakan kamera. Tahapan selanjutnya adalah melakukan penyuntingan hasil video dengan menggunakan komputer untuk membuatnya lebih menarik dengan menambahkan beberapa objek seperti suara, tulisan, dan animasi sehingga isi vlog menjadi lebih mudah dipahami.

Namun pada kenyataannya, telah terjadi banyak pelanggaran hukum terhadap hak cipta dalam kehidupan masyarakat. Salah satu bentuk pelanggaran hukum yang dilakukan terhadap hak cipta yaitu berupa pembajakan. Pasal 1 angka 23 UU No. 28 Tahun 2014 menjelaskan bahwa “Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi”. Hal ini terjadi karena beberapa sebab dan proses yaitu, :

- a) Adanya keuntungan ekonomi yang besar dalam publikasi *video blogging (vlog)* secara *online*.

Proses pelanggaran hukumnya dilakukan dengan tahapan :

1. Membuat akun pada *website* layanan berbagi video,
2. Melakukan *upload* vlog dan memberi judul deskripsi tanpa mencantumkan izin dari pencipta vlog yang dibajak

3. Melakukan *monetize* untuk mendapatkan keuntungan ekonomis atas publikasi vlog secara *online*.
- b) Kurangnya kesadaran hukum masyarakat terhadap nilai-nilai Hak Kekayaan Intelektual.

Proses terjadinya hal tersebut dilakukan dengan beberapa tahapan sebagai berikut yaitu :

1. Para awalnya pelanggar hak cipta tersebut merupakan masyarakat yang memiliki tingkat ekonomi yang rendah dan berusaha mencari keuntungan ekonomi dengan mudah.
 2. Dengan rendahnya ekonomi tersebut, maka hilanglah keinginan untuk memberikan penghargaan terhadap karya cipta yang asli,
 3. Masyarakat menjadi cenderung apatis dan pada akhirnya tidak mau mempelajari mengenai hak cipta yang dimiliki oleh seorang pencipta
- c) Mudahnya akses teknologi, informasi, dan komunikasi dalam pembajakan *video blogging* (Vlog).

Adapun proses pelanggaran hukumnya dilakukan dengan tahapan yaitu :

1. Melakukan *download* pada sebuah vlog milik seseorang,
2. Melakukan proses *editing* dalam sebuah vlog,
3. Melakukan penjiplakan konten vlog dengan mengubah salah satu media di dalamnya,
4. Mengubah bahasa di dalam sebuah konten vlog, mengubah sebuah tulisan milik orang lain menjadi sebuah vlog tanpa seizin dari pemilik hak cipta tulisan tersebut,
5. Melakukan plagiarisme dengan mengambil sebagian besar atau seluruh bagian dalam sebuah vlog,
6. Melakukan *reupload* sebuah vlog yang telah ada sebelumnya dengan mengganti judul vlog tersebut.

Perlindungan Hukum Hak Cipta Multimedia Dari Pembajakan Yang Terdapat Pada *Video Blogging* (Vlog) Melalui Media Berbasis *Online*

Pada dasarnya, perlindungan hukum terhadap Hak Kekayaan Intelektual dilakukan untuk memberikan kepastian hukum dan memberikan manfaat yang ekonomis. Muhammad Djumhana dan R. Djuabaedillah menjelaskan bahwa :

- a) Perlindungan HKI yang kuat dapat memberikan dorongan guna meningkatkan pengembangan teknologi nasional yang lebih cepat lagi.
- b) Perlindungan HKI merupakan upaya mewujudkan iklim yang lebih baik bagi tumbuh dan berkembangnya gairah para pencipta dan penemuan lainnya di bidang pengetahuan, seni, dan sastra.
- c) Perlindungan HKI merupakan penciptaan suasana yang baik guna menarik minat penanaman modal asing, dan menjadi penggerak perdagangan internasional.⁹

Berkaitan dengan alasan tersebut, maka dipandang perlu untuk memberikan perlindungan hukum terhadap hak cipta di Indonesia. Dalam sistem hukum di Indonesia, pengaturan mengenai perlindungan hak cipta telah diatur dalam Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang selanjutnya disebut UU No. 28 Tahun 2014. UU No. 28 Tahun 2014 ini menyempurnakan dan menggantikan undang-undang hak cipta yang telah berlaku sebelumnya. Cakupan dari perlindungan hukum preventif hak cipta multimedia dalam sebuah vlog yaitu :

- a) Subjek Perlindungan Hukum

Subjek perlindungan hukum adalah pencipta atau pemegang hak cipta atas sebuah vlog yang dalam hal ini adalah para kreator konten dalam sebuah vlog. Kreator konten bisa dilakukan oleh individu, komunitas, atau perusahaan.

- b) Objek Perlindungan.

Objek yang dimaksud adalah semua jenis vlog yang telah dipublikasikan secara *online*, baik vlog yang telah menerima royalti berupa *Google Adsense*, maupun yang belum menerima royalti.

⁹ Muhammad Syaifuddin dan Sri Handayani, 2017, *Hukum Perlindungan Rekayasa Genetika Relasi Moral, Hak Kekayaan Intelektual dan Perlindungan Varietas Tanaman dan Paten di Indonesia*, Malang : Setara Press, hlm 111

c) Masa Perlindungan

Setiap objek hak cipta memiliki jangka waktu perlindungan. Untuk jangka perlindungan dalam sebuah vlog disebutkan dalam pasal 50 ayat (1) UU No. 28 Tahun 2014, perlindungan atas sinematografi berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.

Perlindungan hukum secara represif juga dibutuhkan demi melindungi hak cipta yang melekat dalam suatu ciptaan demi mengatasi dan menyelesaikan sengketa akibat pelanggaran hak cipta tersebut. Upaya represif yang dapat ditempuh dapat dilakukan dengan penyelesaian melalui pengadilan.¹⁰ Dalam hal ini pengadilan yang memiliki wewenang untuk menyelesaikan sengketa di bidang hak cipta adalah pengadilan niaga. Adapun upaya hukum melalui pengadilan niaga yang dapat dilakukan sesuai yang tercantum dalam UU No. 28 Tahun 2014 adalah :

- a) Mengajukan gugatan ganti rugi ke Pengadilan Niaga jika telah terjadi pelanggaran hak cipta, dengan melakukan penyitaan terhadap benda hasil pembajakan dengan maksud untuk menghentikan pelanggaran hukum hak cipta yang telah terjadi.
- b) Mengajukan permohonan kepada Pengadilan Niaga untuk mengeluarkan penetapan sementara dengan didukung bukti-bukti yang kuat. Hal ini bertujuan mencegah terjadinya kembali pelanggaran hukum hak cipta dan menyimpan barang bukti terkait pelanggaran hak cipta.
- c) Melaporkan pelanggaran tersebut kepada penyidik Kepolisian Republik Indonesia (POLRI) dan/atau Penyidik Pegawai Negeri Sipil Direktorat Jenderal HKI (PPNS DJHKI)¹¹

Pada praktek sengketa pelanggaran hak cipta, pembuktian inilah yang merupakan salah satu langkah yang cukup sulit bagi pencipta, terutama untuk mendapatkan bukti tertulis. Hal ini dikarenakan hak cipta berbeda dengan hak kekayaan intelektual lainnya yang memiliki kekuatan pembuktian yang kuat dengan adanya dokumen pendaftaran.

¹⁰ Ahmad Falda Albar, Rohaini, Diane Eka Rusmawati, 2018, "Perlindungan Hukum Penggunaan Musik Sebagai Latar Dalam Youtube Menurut Undang-Undang Hak Cipta", *Pactum Law Jurnal* ISSN: 2615-783 Vol 1 No. 04, 2018, hlm 332

¹¹ *Ibid.*, hlm 332

Dilema yang sama tentunya juga dirasakan bagi para kreator konten, dikarenakan banyak para kreator konten sebuah vlog yang memang tidak melakukan pendaftaran hak cipta.

Karena itulah untuk membantu mempermudah penyelesaian perkara pelanggaran hak cipta, kerjasama dengan *website* penyedia layanan berbagi video seperti Youtube dapat dilakukan. Dilansir dari halaman resmi *Support Google*, apabila terdapat sebuah video yang beresiko mengandung pelanggaran hak cipta didalamnya, maka pihak yang merasa hak ciptanya dilanggar dapat melakukan “*Klaim Content ID*” yang memungkinkan mereka untuk meminta pihak Youtube untuk memblokir konten mereka yang dibajak atau tetap mengizinkan orang lain agar tetap menayangkan materi milik mereka.

Para kreator konten juga dapat memanfaatkan kerjasama dengan pihak Youtube untuk menghapus video, memblokir akun, atau menghapus akun yang melakukan pelanggaran hak cipta. Selanjutnya kreator konten dapat mencetak bukti pemblokiran atau penghapusan dari sebuah akun atau video yang melanggar hak cipta oleh *website* Youtube, sehingga didapatkan bukti tulisan untuk menjadi alat bukti yang *valid*. Hal ini sesuai dengan Pasal 5 ayat (1) UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yaitu “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah”.¹²

Selain itu perlindungan hukum terhadap hak cipta vlog secara represif juga bisa dilakukan secara hukum pidana yang mana UU Hak Cipta juga mengatur ketentuan mengenai pidana terhadap pelanggaran hak cipta. UU Hak Cipta mengkategorikan tindak pidana dalam pembajakan ini sebagai tindak pidana aduan. Pelanggaran hak moral dengan mengubah dan menghilangkan informasi elektronik hak cipta dapat dikenakan ancaman pidana sesuai dengan pasal 112 UU. No. 28 tahun 2014. Sementara pelanggaran hak ekonomi yang berbentuk penggandaan pengumuman pendistribusian ciptaan, dan semua kegiatan memberikan keuntungan yang bersifat ekonomis bagi para pembajak dikenakan ancaman pidana sesuai pasal 113 ayat (3) UU Hak Cipta.

¹² Pasal 5 ayat (1) UU No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang ditulis dalam Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58

Pasal-pasal yang mengatur ancaman pidana dalam UU Hak Cipta tersebut dalam dapat dikenakan terhadap pelanggaran cipta vlog yang telah melanggar hak ekonomi dan dipublikasikan kembali melalui *website* penyedia layanan berbagi video. Dimana penggunaan vlog tersebut untuk digunakan secara komersial, demi memperoleh keuntungan ekonomi secara pribadi dengan mendapat royalti seperti *Google Adseses* bagi para pembajak.¹³

Konsep Pengaturan Hukum Pemanfaatan Multimedia Dalam *Video Blogging* (Vlog) Yang Melindungi Hak Cipta Yang Terdapat Di Dalamnya

Konsep sebuah peraturan perundang-undangan merupakan bagian penting dalam mewujudkan sistem hukum. Dalam peraturan perundang-undangan, pemikiran mengenai sebuah landasan yuridis, sosiologis dan filosofis merupakan hal yang penting untuk mengetahui kondisi hukum mengenai isi materi yang akan diatur. Dalam hal ini akan diuraikan landasan filosofis, sosiologis, dan yuridis mengenai konsep pengaturan hukum pemanfaatan multimedia dalam *video blogging* (vlog) yang melindungi hak cipta yang terdapat di dalamnya.

a) Landasan Filosofis

1. Inovasi dan kreasi para pencipta atau pemegang hak cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra mempunyai peranan strategis dalam memajukan kesejahteraan umum dan mendukung pembangunan bangsa seperti yang tertuang dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
2. Hak untuk mengeksploitasi dan mendapatkan perlindungan hukum terhadap hasil karya cipta tersebut merupakan Hak Asasi Manusia yang harus dilindungi.
3. Perlindungan terhadap hak cipta merupakan bagian dari upaya melindungi kepentingan bersama, karena pelanggaran terhadap hak cipta selain

¹³ Habi Kusno, 2016, "Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Pencipta Lagu Yang Diunduh Melalui Internet", *Fiat Justisia Journal of Law ISSN 1978-5186 Volume 10 Issue 3*, July-September, hlm 495

merugikan terhadap pencipta atau pemegang hak cipta, juga merugikan masyarakat yang menikmati suatu ciptaan

b) Landasan Sosiologis

1. Banyaknya kasus pelanggaran hak cipta yang marak terjadi di masyarakat beberapa tahun belakangan ini, mulai dari kasus yang menimbulkan kerugian sedikit maupun kerugian yang sangat besar secara ekonomi.
2. Perkembangan teknologi informasi yang semakin maju di masa kini ternyata berbanding lurus dengan banyaknya pelanggaran hukum yang terkait dalam pemanfaatan multimedia tersebut.
3. Indonesia telah melakukan banyak perubahan UU Hak Cipta, namun perkembangan zaman dan keadaan masyarakat terjadi dengan begitu cepat, khususnya dalam hal teknologi informasi dan komunikasi, serta perubahan lingkungan strategis, baik lokal maupun internasional. Hal ini menunjukkan bahwa jika hal ini tidak segera ditanggapi, maka pelanggaran-pelanggaran hak cipta akan terus terjadi bahkan dengan cara yang lebih sulit lagi untuk diatasi, mengingat perkembangan teknologi informasi dan komunikasi semakin cepat berkembang.

c) Landasan Yuridis

1. Pada tahun 1982, Pemerintah Indonesia mencabut pengaturan tentang hak cipta berdasarkan Auteurswet 1912 Staatsblad Nomor 600 tahun 1912 dan menetapkan Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta, yang merupakan undang-undang hak cipta yang pertama di Indonesia. Undang-undang tersebut kemudian diubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1987, Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997, Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002, dan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 yang kini berlaku.
2. Indonesia telah meratifikasi konvensi tentang pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (*World Trade Organization*) yang mencakup pula tentang *TRIPs Agreement*. Ratifikasi dari peraturan tersebut menjujung keikutsertaan Indonesia dalam Konvensi *Bern*, sebagaimana telah disahkan

dengan Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 1997 tanggal 7 Mei 1997.¹⁴

3. Mengenai pembentukan konsep perundang-undangan tentang hak cipta dapat merujuk pada pasal 20 ayat (1) UUD RI 1945 bahwa Dewan Perwakilan Rakyat memegang kekuasaan membentuk undang-undang, dan juga Pasal 20, Pasal 21, dan Pasal 22A UUD RI 1945 yang mana ketentuan lebih lanjut tentang tata cara pembentukan undang-undang pada UU No. 12 Tahun 2011 tentang Pembentukan Peraturan perundang-undangan.

Dalam pengaturan hukum pemanfaatan multimedia dalam video blogging (vlog) yang melindungi hak cipta yang terdapat di dalamnya, diperlukan adanya kepastian hukum yang lebih jelas mengenai pengaturan perlindungan hukum hak cipta yang lebih memanfaatkan penggunaan teknologi informasi, dan komunikasi. Berkaitan dengan kepastian hukum tersebut, maka implikasi mengenai konsep pengaturan hukum dengan menerapkan pemanfaatan teknologi, informasi, dan komunikasi sebagai upaya melindungi hak cipta vlog dalam media *online* akan langsung dikaitkan dengan isi dalam UU No. 28 Tahun 2014.

Materi Pasal

Menambahkan poin konsideran yang berbunyi :

“Bahwa Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju di masa ini telah memberikan pengaruh yang besar terhadap eksistensi hak cipta, sehingga diperlukan implementasi dalam sistem hukum yang lebih mengedepankan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi”.

Pasal 10

Dalam pasal ini perlu diberikan penjelasan tempat perdagangan yang dilarang juga meliputi berupa kegiatan jual beli secara *online* dalam kegiatan *e-commerce* (perdagangan elektronik)

Pasal 43

¹⁴ Suyud Margono. Op.Cit., hlm 195.

Dalam pasal ini, mengenai penyebarluasan konten hak cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi tersebut, perlu adanya keterangan lebih lanjut dengan jelas bahwa pencipta tersebut harus lebih dulu telah menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut.

Sebab telah banyak dalam prakteknya secara nyata konten hak cipta yang telah lebih dulu disebarluaskan tanpa izin pencipta, sehingga pada akhirnya pencipta terpaksa mengizinkan dengan dalih menjauhkan sengketa pelanggaran hukum hak cipta.

Pasal 45

Materi ini perlu ditinjau ulang sebab dalam program komputer yang berlisensi OEM (*Original Equipment Manufacturer*) tidak diperbolehkan untuk digandakan meski untuk dikembangkan sendiri tanpa seizin pengembang program komputer tersebut. Hanya program komputer yang berlisensi *open source* yang memperbolehkan penggandaan terhadap program komputer tersebut.

Berkaca dari pasal ini, maka perlu dibuat aturan baru bahwa setiap konten hak cipta yang memanfaatkan teknologi, informasi, dan komunikasi seperti contohnya vlog, seseorang tidak diperbolehkan menggandakan konten tersebut dengan tujuan menyunting dan mengubah konten isi vlog milik seseorang tersebut.

Pasal 54

Dalam pasal ini perlu dijelaskan adanya kerjasama antara pemerintah dan *website* penyedia jasa layanan berbagi konten hak cipta secara *online* dalam fungsi pengawasan yang tata caranya diatur lebih lanjut dalam Peraturan Pemerintah.

Pasal 55

Dalam menindak lanjuti pasal ini, setiap pelanggaran hak cipta terhadap konten yang berupa sarana multimedia dalam media *online* dapat dilaporkan

ke *website* khusus yang dibuat dengan tujuan menerima laporan setiap pelanggaran konten hak cipta pada media *online*

Penambahan aturan dalam materi Konten Hak Cipta Dan Hak Terkait Dalam Teknologi Informasi Dan Komunikasi

Menambahkan aturan khusus bagi publikasi konten hak cipta pada bidang Teknologi Informasi Dan Komunikasi yang dipublikasikan dalam media *online*, bahwa dapat dilakukan proses pendaftaran hak cipta dengan mudah dan praktis yang juga memanfaatkan *website* internet khusus pendaftaran konten hak cipta Teknologi Informasi Dan Komunikasi yang dipublikasikan dalam media *online*.

Hal ini bertujuan untuk mempermudah para kreator konten yang memanfaatkan sarana multimedia untuk tetap berkarya dan disisi lain juga mendapatkan perlindungan hukum yang tetap dari pendaftaran hak cipta tersebut. Karena bukan tidak mungkin dimasa yang akan datang, penggunaan Teknologi Informasi Dan Komunikasi akan banyak menguasai hampir pada segala bidang kehidupan di masyarakat.

KESIMPULAN

1. Pelanggaran hukum dalam pembajakan hak cipta multimedia yang terdapat pada video blogging (vlog) melalui media berbasis online terjadi karena beberapa sebab dan proses yaitu, :
 - a. Adanya keuntungan ekonomi yang besar dalam publikasi video blogging (vlog) secara online dengan proses pelanggaran hukumnya dilakukan melalui membuat akun pada website layanan berbagi video, melakukan upload vlog dan memberi judul deskripsi tanpa mencantumkan izin dari pencipta vlog yang dibajak, dan melakukan monetize untuk mendapatkan keuntungan ekonomis atas publikasi vlog secara online.

- b. Kurangnya kesadaran hukum masyarakat terhadap nilai-nilai Hak Kekayaan Intelektual. Adapun proses pelanggaran hukumnya dilakukan dengan masyarakat yang melanggar hak cipta pada umumnya memiliki tingkatan ekonomi yang rendah, lalu dengan rendahnya ekonomi tersebut, maka hilanglah keinginan untuk memberikan penghargaan terhadap karya cipta yang asli, kemudian masyarakat menjadi cenderung apatis dan pada akhirnya tidak mau mempelajari mengenai hak cipta yang dimiliki oleh seorang pencipta.
 - c. Mudahnya akses teknologi, informasi, dan komunikasi dalam pembajakan video blogging (Vlog). Adapun proses pelanggaran hukumnya dilakukan dengan melakukan download pada sebuah vlog milik seseorang, melakukan proses editing dalam sebuah vlog, melakukan penjiplakan konten vlog dengan mengubah salah satu media di dalamnya, mengubah bahasa di dalam sebuah konten vlog, mengubah sebuah tulisan milik orang lain menjadi sebuah vlog tanpa seizin dari pemilik hak cipta tulisan tersebut, melakukan plagiarisme dengan mengambil sebagian besar atau seluruh bagian dalam sebuah vlog, melakukan reupload sebuah vlog yang telah ada sebelumnya dengan mengganti judul vlog tersebut.
2. Perlindungan hukum hak cipta multimedia dari pembajakan yang terdapat pada video blogging (vlog) melalui media berbasis online yaitu berbentuk :
 - a. Perlindungan hukum preventif terdapat dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang menitik beratkan kepada keekklusifan kreator konten vlog selaku pencipta atau pemegang hak cipta, baik vlog yang telah menerima royalti berupa Google AdSense, maupun yang belum menerima royalti.
 - b. Perlindungan hukum represif diberikan terhadap kreator konten vlog yang merasa dirugikan dengan mengajukan gugatan ganti rugi secara perdata ke pengadilan niaga sesuai prosedur yang tertera dalam UU No. 28 Tahun 2014 dan kreator konten vlog juga dapat menuntut secara pidana terhadap pelanggaran hak moral dan hak ekonomi yang dilakukan oleh pembajak vlog.

3. Konsep pengaturan hukum pemanfaatan multimedia yang melindungi hak cipta yang terdapat dalam video blogging (vlog) diwujudkan dalam bentuk peraturan perundang-undangan yang memiliki landasan filosofis, sosiologis dan yuridis yang mengutamakan teknologi informasi dan komunikasi dalam inovasi dan kreasi pencipta, kemudian diimplikasikan pada beberapa pasal-pasal dalam UU No. 28 Tahun 2014 yang masih dapat dikembangkan agar lebih dapat memanfaatkan sarana teknologi informasi, dan komunikasi.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Faldi Albar, Rohaini, Diane Eka Rusmawati, 2018, ***“Perlindungan Hukum Penggunaan Musik Sebagai Latar Dalam Youtube Menurut Undang-Undang Hak Cipta”***, Pactum Law Jurnal ISSN: 2615-783 Vol 1 No. 04, 2018
- Anri Tenri Ajeng, 2018, ***“Vlogger Dan Konten Vlog Youtubers Palu: Motivasi Menjadikan Youtube Sebagai Media Berekspresi”***, Kinesik, Vol. 5 No. 3, Palu, Program Studi Ilmu Komunikasi FISIP Universitas Tadulako
- Afrillyanna Purba, 2005, ***TRIPS-WTO & Hukum HKI Indonesia Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia***, Jakarta : PT. Rineka Cipta
- Habi Kusno, 2016, ***“Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Pencipta Lagu Yang Diunduh Melalui Internet”***, Fiat Justisia Journal of Law ISSN 1978-5186 Volume 10 Issue 3, July-September
- Muhammad Syaifuddin dan Sri Handayani, 2017, ***Hukum Perlindungan Rekayasa Genetika Relasi Moral, Hak Kekayaan Intelektual dan Perlindungan Varietas Tanaman dan Paten di Indonesia***, Malang : Setara Press
- Nopriyanti dan Putu Sudira, 2015 ***“Pengembangan Multimedia Pembelajaran Interaktif Kompetensi Dasar Pemasangan Sistem Penerangan Dan Wiring Kelistrikan Di SMK”***, Jurnal Pendidikan Vokasi, Vol 5, No. 2 Juni, Universitas Sriwijaya dan Universitas Negeri Yogyakarta
- OK. Saidin, 2004, ***Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights), Cetakan ke-IV***, Jakarta : PT RajaGrafindo Persada

Suyud Margono, 2010, *Hukum Hak Cipta Indonesia Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization (WTO) – TRIPs Agreement*, Jakarta: Ghalia Indonesia

Tempo.co, "Orang Indonesia Unduh 2,8 Miliar Musik Secara Ilegal Setiap Tahun", dalam <https://bisnis.tempo.co/read/1024167/orang-indonesia-unduh-28-miliar-musik-secara-ilegal-setiap-tahun/full&view=ok> diakses pada hari Kamis, tanggal 17 Oktober 2019, pukul 11:20 WIB.

Besar, "Pengaturan Karya Cipta Multimedia Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014", dalam <https://business-law.binus.ac.id/2018/04/02/pengaturan-karya-cipta-multimedia-menurut-undang-undang-nomor-28-tahun-2014/> diakses pada hari Rabu, tanggal 16 Oktober 2019, Pukul 11:15 WIB