

**SKRIPSI**

**PENERAPAN DOKTRIN *FAIR USE* DALAM PENGUNGGAHAN FILM  
DI MEDIA SOSIAL**

**AGGUILA**

**I01 20 518**

**Diajukan sebagai salah satu persyaratan  
Untuk memperoleh Gelar Sarjana Hukum (SH)  
Pada Program Studi Hukum**



**KONSENTRASI HUKUM PERDATA**

**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM**

**FAKULTAS ILMU SOSIAL, ILMU POLITIK, DAN HUKUM**

**UNIVERSITAS SULAWESI BARAT**

**MAJENE**

**2024**

**HALAMAN PENGESAHAN**

JUDUL : **PENERAPAN DOKTRIN *FAIR USE* DALAM  
PENGUNGGAHAN FILM DI MEDIA SOSIAL**  
NAMA : Agguila  
NIM : I0120518  
PROGRAM STUDI : ILMU HUKUM

Telah diperiksa dan dinyatakan memenuhi syarat untuk diujikan pada  
Ujian Skripsi.

Majene 1 November 2024

Disetujui oleh,

Pembimbing I



**Ika Novitasari, S.H., M.H.**  
NIP.19891105 201903 2 020

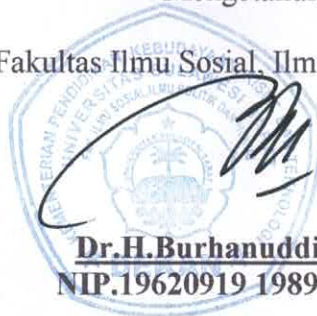
Pembimbing II



**S. Muchtadin Al Attas, S.H., M.H.**  
NIP.19920212 202012 1 008

Mengetahui,

Dekan Fakultas Ilmu Sosial, Ilmu Politik dan Hukum



**Dr. H. Burhanuddin, M.Si**  
NIP.19620919 198903 1 004

**SKRIPSI**

**PENERAPAN DOKTRIN *FAIR USE* PENGUNGGAHAN FILM DI MEDIA  
SOSIAL**

Dipersiapkan dan disusun oleh :

**AGGUILA**


**I 01 20 518**

Telah Diujikan Di Depan Dewan Penguji

Pada tanggal 1 November 2024


Susunan Dewan Penguji

Pembimbing I



**Ika Novitasari, S.H., M.H**  
Nip:19891105 201903 2 020

Penguji I



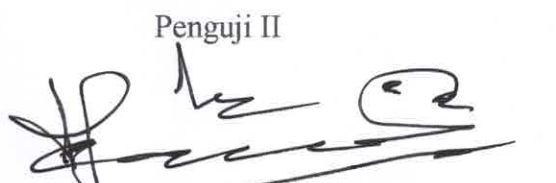
**Dr. Burhanuddin, M.Si**  
NIP: 19620919 198903 1 004

Pembimbing II



**S. Muchtadin Al Attas, S.H., M.H**  
NIP: 19920212 202012 1 008

Penguji II



**Dr. Drs. H.A. Tamaruddin, S.Ag., M.H**  
Nip: 19621231 199603 1 023

Penguji III



**Azriel Pualillin, S.H., M.H**  
NIDN : 0012079106

## ABSTRAK

**Agguila NIM I0120518** Penerapan Doktrin *Fair Use* Pengunggahan Film Di Media Sosial. Suatu Kajian Normatif dibimbing oleh **Ika Novitasari, S.H., M.H** dan **S. Muchtadin Al-Attas, S.H., M.H.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana pandangan hukum terhadap pengunggahan film di media sosial dan untuk mengetahui bagaimana penerapan doktrin *fair use* dalam pengunggahan film di media sosial.

Jenis penelitian dalam penelitian hukum ini adalah hukum normatif atau biasa dikenal dengan penelitian hukum doktrinal (*doctrinal research*), pengumpulan data digunakan dalam penelitian ini adalah kepustakaan (*library research*). Data yang dikumpulkan mencakup peraturan perundang-undangan, serta kasus-kasus yang terkait dengan penerapan *fair use* dalam pengunggahan film.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa penerapan *fair use* berbeda di setiap negara. Di Amerika Serikat, *fair use* diatur dengan jelas dalam undang-undang dan sering kali diakui dalam pengadilan. Sementara di Jepang, penerapan doktrin ini masih terbatas, meskipun ada upaya untuk menyesuaikan dengan tren global. Di Indonesia, meskipun terdapat prinsip serupa dengan *fair use* dalam Undang-Undang Hak Cipta, penerapannya belum optimal, terutama dalam kasus pengunggahan film di media sosial. Karena di Indonesia masih menerapkan doktrin *exhaustion* yang memberikan penjelasan bahwa setelah pemegang hak cipta atau hak kekayaan intelektual lainnya menjual atau mengalihkan kepemilikan atas suatu produk berhak cipta, maka hak eksklusif mereka atas produk tersebut "habis" atau "berakhir". Ini berarti bahwa pemegang hak tidak dapat mengontrol distribusi atau penggunaan lebih lanjut dari produk tersebut oleh pembeli.

**Kata kunci : *fair use*, doktrin *exhaustion*, hak cipta, pengunggahan film, media sosial, perbandingan hukum.**

## **BAB 1**

### **PENDAHULUAN**

#### **A . Latar Belakang**

Sejak awal kemerdekaan, negara Indonesia telah bertekad untuk mewujudkan suatu masyarakat yang dicita-citakan bersama, yaitu masyarakat yang adil dan makmur, spritual dan materil. Bersamaan dengan usaha mencapai atau mewujudkan cita-cita tersebut, pada akhir abad ke-20 sampai abad 21 terjadi suatu perkembangan hukum hak cipta di tingkat nasional dan internasional yang berkembang cepat.<sup>1</sup>

Secara umum kita ketahui bahwa Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak yang diberikan kepada individu atau entitas atas karya cipta intelektual mereka, mencakup hak-hak yang diberikan untuk hasil kreasi di bidang seperti seni, teknologi, dan perdagangan. HKI bertujuan memberikan perlindungan hukum bagi pemilik hak.

Hak Kekayaan Intelektual sangat abstrak dibandingkan dengan hak milik bergerak pada umumnya, seperti hak miliki atas tanah, kendaraan, dan harta benda berwujud dan tidak berwujud lainnya. Menurut David I Bainbridge, kekayaan intelektual atau *Intellectual Property Rights* adalah hak atas kekayaan yang berasal dari hasil karya inteltual manusia, yaitu hak yang berasal dari hasil kreatif,

---

<sup>1</sup> Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, edisi ke-5 (2021), hlm. 1.

yaitu kemampuan daya pikir manusia yang diwujudkan dalam berbagai bentuk karya, yang berguna dan bermanfaat untuk mendukung kehidupan.<sup>2</sup>

Perjanjian Internasional tentang aspek-aspek perdagangan dari HKI (*The TRIPS Agreement*), tidak memberikan definisi mengenai HKI tetapi pasal 1.2 menyatakan bahwa HKI terdiri dari ; hak cipta, hak terkait, merek dagang, indikasi geografis, desain industri, paten, tata letak, perlindungan informasi pribadi, dan kontrol terhadap praktik persaingan usaha tidak sehat dalam perjanjian lisensi.<sup>3</sup>

Perlindungan kekayaan intelektual sebagai sebuah “hak” yang menjadi bagian dalam aktivitas perekonomian atau dengan kata lain Hak Kekayaan Intelektual tidak dapat dilepaskan dari persoalan ekonomi, karena HKI identik dengan komersialisasi karya intelektual.<sup>4</sup>

Banyak hal yang dapat dilindungi HKI, termasuk novel, karya seni, fotografi, musik, rekaman suara, film, perangkat lunak, perangkat keras komputer, situs internet, desain, untuk barang-barang yang diproduksi secara massal, makhluk hidup hasil rekayasa genetika, obat-obatan baru, rahasia dagang, pengetahuan teknik, karakter serta merek.<sup>5</sup>

---

<sup>2</sup> Dahrir Siregar, Hak Kekayaan Intelektual (PT Inovasi Pratama Internasional,2022), hlm. 1.

<sup>3</sup> Prof. Em. Dr. Eddy Damian, S., *Hak Kekayaan Intelektual: Suatu Pengantar Edisi Kedua* (2022), hlm. 3.

<sup>4</sup> Dr. Juwita, S.H., M.H., *Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Bentuk Perlindungan Hukum* (2022), hlm. 3.

<sup>5</sup>Ujang Suratno and Rahmanisa Purnamasari Faujura, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia* ( 2024), hlm.3

Perkembangan Teknologi informasi dan komunikasi telah membawa perubahan untuk masyarakat dalam hal mengakses, berbagi, dan memproduksi konten mereka. Media sosial menjadi salah satu dari perkembangan tersebut. Media sosial telah menjadi platform yang utama bagi setiap individu dan komunitas untuk berbagi berbagai jenis konten, termasuk film dan video. Kemudahan ini tentunya telah memberikan dampak positif dalam hal pengungkahan dan penyebaran informasi, namun hal ini juga dapat menimbulkan sejumlah masalah terkait dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).

Internet adalah produk teknologi yang banyak digunakan oleh masyarakat. karena itu, internet memiliki kemampuan untuk menciptakan jenis interaksi sosial baru yang berbeda jenis interaksi sosial sebelumnya.<sup>6</sup> Jika pada zaman dahulu manusia berinteraksi bertatapapan atau berbicara secara langsung dengan fisik, namun berbeda dengan keadaan yang sekarang masyarakat dapat berinteraksi melalui media online tanpa harus bertemu secara fisik.

Seiring dengan perkembangan teknologi informasi dan komunikasi tentu kita ketahui bahwa bermacam-macam hal-hal yang dapat kita jumpai dalam internet Seperti gambar, foto, video, musik, bahkan film. Dan kita juga bisa mendengar dan mengetahui berita-berita yang terjadi di negara-negara lain.

Jumlah pengguna internet di indonesia meningkat pesat setiap tahunnya, penetrasi internet di indonesia meningkat dari 64% pad tahun 2019 menjadi

---

<sup>6</sup> Shiefti Dyah Alyusi, *Media Sosial: Interaksi, Identitas, dan Modal Sosial* (2019). hlm.1

79%.19% pada tahun 2023. Peningkatan ini menunjukkan bahwa internet semakin penting dalam kehidupan masyarakat khususnya di Indonesia.<sup>7</sup>

Setiap manusia berusaha untuk memenuhi kebutuhan hidup mereka, baik jasmani maupun rohani. Salah satunya adalah informasi. Setiap orang membutuhkannya sebagai bagian dari tuntutan hidup mereka dan untuk kepentingan mereka sendiri, dan akses ke internet memfasilitasi kebutuhan ini.<sup>8</sup>

Internet berkembang dengan sangat cepat sebagai hasil dari kemajuan teknologi di bidang informasi dan komunikasi di era digital saat ini. Kemajuan teknologi ini membuat Internet menjadi komponen penting dalam masyarakat modern. Dengan menggunakan Internet, pengguna dapat terhubung dengan pengguna lain yang berada di seluruh dunia melalui jaringan yang dapat diakses kapan saja dan di mana saja pengguna berada.<sup>9</sup>

Media internet, sebagai hasil dari kemajuan teknologi, memainkan peran yang sangat penting dalam penyebaran informasi dan teknologi, dan penggunaannya semakin kompleks. Adanya konten digital di internet dapat memudahkan orang yang ingin mengaksesnya atau mendownloadnya secara gratis atau *free*.<sup>10</sup>

---

<sup>7</sup> sumberdata <https://survei.apjii.or.id/Katadata>: <https://katadat.co.id>.

<sup>8</sup> Ibid.hlm 1

<sup>9</sup> Diana Fitri Kusuma & Mohamad Syahriar Sugandi, "Strategi Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Digital Yang Dilakukan Oleh Dino Donuts," Jurnal Manajemen Komunikasi 3, no. 1 (2018): 19, <https://doi.org/10.24198/jmk.v3i1>.

<sup>10</sup> Inge Dwisvimiar Sulasno, *Penerapan Kepentingan yang Wajar (Fair Use) Mengenai Materi Hak Cipta di Internet* (Prodi Ilmu Hukum Universitas Serang Raya, 426), <http://dx.doi.org/10.26623/humani>.



Menurut Widada, Media sosial adalah sebuah media online, di mana para penggunanya bisa dengan mudah memanfaatkannya untuk memenuhi kebutuhan komunikasinya. Konsep lain mengatakan bahwa media sosial merupakan media online yang mendukung interaksi sosial. Implementasinya, media sosial menggunakan teknologi berbasis *web* yang mengubah komunikasi menjadi dialog interaktif.<sup>11</sup>

Perkembangan teknologi informasi membawa sebuah perubahan dalam masyarakat. lahirnya media sosial menjadikan pola perilaku masyarakat mengalami pergeseran baik budaya, etikan dan norma yang ada. Indonesia dengan jumlah penduduk yang besar dengan berbagai kultur suku, ras dan agama yang beraneka ragam memiliki banyak sekali potensi perubahan sosial. Dari berbagai kalangan dan usia hampir semua masyarakat Indonesia memiliki dan menggunakan media sosial sebagai salah satu sarana guna memperoleh dan menyampaikan informasi ke publik.<sup>12</sup> Salah satu contoh yang bisa kita lihat bagaimana peran media internet ini penting, yaitu membantu masyarakat dalam hal menonton drama korea (drakor) khususnya di Indonesia, internet ini menyediakan aplikasi-aplikasi yang bisa kita gunakan untuk menonton drakor secara gratis tersebut tanpa harus ke bioskop atau aplikasi yang berbayar. Misalnya dari Youtube, Tiktok, Instagram, Netflix, dan aplikasi media sosial yang lainnya.

---

<sup>11</sup> Yusuf, F., Rahman, H., Rahmi, S., dan Lismayani, A., "Pemanfaatan Media Sosial sebagai Sarana Komunikasi, Informasi dan Dokumentasi," Jurnal Hukum dan Pembangunan Masyarakat 2 (2023), diakses dari <https://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M>, hlm. 2.

<sup>12</sup> Anang Sugeng Cahyono, "Pengaruh Media Sosial Terhadap Perubahan Sosial Masyarakat Indonesia," Jurnal Ilmu Sosial 9, no. 1 (2016)

Masyarakat Indonesia yang suka menonton drakor di media sosial, ini adalah contoh hubungan antara teknologi dan budaya pop. Media sosial bukan hanya platform distribusi; penggemar dapat berinteraksi dan menciptakan sesuatu. Memahami dinamika ini membantu memahami bagaimana konten media membentuk dan mempengaruhi budaya dan interaksi sosial di era digital.

Adanya kemudahan perolehan secara gratis tersebut menimbulkan kerugian ekonomi bagi negara juga kerawanan dalam tindakan penyalahgunaan yang salah dan tidak dibenarkan hukum seperti tindakan plagiarisme atau mengutip tanpa izin.<sup>13</sup>

Akses gratis ke konten di platform media sosial juga menimbulkan banyak masalah, terutama dalam hal kerugian finansial bagi para pencipta. Banyak pencipta kehilangan potensi pendapatan yang seharusnya mereka peroleh karena kemudahan mengunggah dan mengunduh konten secara gratis.

Adanya media sosial yang memungkinkan orang menonton atau mengakses karya mereka secara gratis sering membuat pencipta mengalami kerugian. Berikut adalah beberapa kerugian ekonomi yang mungkin dialami :

1. Kerugian pendapatan (*Revenue Losses*) : dampak paling langsung dari pelanggaran digital adalah hilangnya pendapatan industri hiburan, termasuk musik, film, dan game. Konten bajakan bersaing langsung dengan penjualan sah, sehingga menyebabkan penurunan keuntungan. Perusahaan perangkat lunak mengalami kerugian besar karena distribusi dan penggunaan produk mereka yang tidak sah, yang dapat merusak stabilitas keuangan mereka
2. Dampak terhadap ketenagakerjaan (*Impact on Employment*) : Berkurangnya keuntungan akibat pelanggaran dapat mengakibatkan Pemutusan Hubungan Kerja (PHK) di sektor hiburan, perangkat lunak, dan teknologi. Hal ini tidak hanya berdampak pada pembuat konten tetapi juga banyak tenaga kerja

---

<sup>13</sup> Sulasno,& Inge Dwisvimiari, *Penerapan kepentingan yang wajar (fair use)* mengenai materi hak cipta di internet. Vol 2 (2021).hlm.425

- yang mendukung industri ini. Pekerja lepas dan pekerja kontrak dengan peran kreatif mungkin memiliki lebih sedikit peluang, sehingga berdampak pada pendapatan dan keamanan kerja mereka
3. Investasi dalam Kreativitas (*Investment in Creativity*) : Menurunnya pendapatan dapat mengakibatkan berkurangnya dana yang tersedia untuk proyek-proyek inovatif dan berisiko. Hal ini dapat menghambat kreativitas dan membatasi keragaman konten yang dihasilkan. Seniman independen, pembuat film, dan pengembang game sering kali terkena dampak paling parah akibat pelanggaran, karena mereka sangat bergantung pada penjualan untuk mempertahankan karya mereka. Pembajakan dapat menghalangi investor untuk mendukung usaha independen.
  4. Ketegangan Ekonomi pada Bisnis Tambahan (*Economic Strain on Ancillary Businesses*) : Bisnis yang terkait dengan pembuatan konten, seperti studio produksi, layanan pasca produksi, dan agen pemasaran, menghadapi tekanan finansial karena pendapatan klien mereka menurun. Pemerintah mungkin melihat adanya penurunan pendapatan pajak yang dihasilkan oleh industri-industri ini, sehingga berdampak pada layanan publik dan infrastruktur.
  5. Gangguan Pasar (*Market Disruption*) : Persaingan Tidak Sehat, Bisnis yang sah dipaksa untuk bersaing dengan konten bajakan yang ditawarkan secara gratis, sehingga menciptakan persaingan yang tidak seimbang dan mengganggu dinamika pasar. Ketersediaan konten bajakan gratis dapat mengubah perilaku konsumen, sehingga memengaruhi kesediaan mereka untuk membayar alternatif yang sah.
  6. Dampak Global (*Global Impact*) : Pelanggaran digital terjadi lintas batas negara, sehingga menyulitkan penegakan undang-undang hak cipta secara global. Hal ini menimbulkan permasalahan internasional yang kompleks yang mempengaruhi perdagangan dan hubungan kekayaan intelektual.
  7. Pencegahan Inovasi (*Innovation Deterrence*) : Teknologi dan Inovasi, Perusahaan di sektor teknologi dapat mengurangi investasi dalam penelitian dan pengembangan karena kekhawatiran akan pelanggaran, yang berpotensi menghambat kemajuan teknologi.<sup>14</sup>

Hasil karya oleh pencipta ini disebut dengan Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pencipta yang secara otomatis timbul yang didasarkan prinsip

---

<sup>14</sup>Bytescare, "Effects of Digital Piracy," Bytescare Blog, accessed August 1, 2024, <https://bytescare.com/blog/effects-of-digital-piracy> AnswerTheeconomiiimpa of, and deter investment in innovation.

deklaratif setelah ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi batasan yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>15</sup>

Karya sinematografi dianggap sebagai Hak Cipta Subjek Pertama, yang berarti bahwa ide-ide, kecekatan, keterampilan, dan keahlian seseorang kemudian dituangkan dalam bentuk yang unik. Sebuah karya sinematografi harus dihargai karena memerlukan banyak uang, teknik, dan proses yang secara khusus dituangkan dari imajinasi ke visualisasi agar dapat dinikmati oleh semua orang.<sup>16</sup>

Pasal 40 ayat (1) huruf m Undang-undang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUCH), Menetapkan bahwa karya sinematografi termasuk dalam hak cipta yang dilindungi. Menurut UUHC, karya sinematografi termasuk karya yang bergerak, seperti film dokumenter, iklan, reportase, atau film cerita atau kartun yang dibuat dengan skenario.<sup>17</sup>

Sinematografi yang dipublikasikan dari ciptaan merupakan jenis karya yang dilindungi oleh hak cipta dan merupakan karya yang sangat kreatif dan originalitasnya melibatkan banyak pihak yang berkontribusi membuatnya. Pencipta memiliki hak eksklusif atas karya cipta mereka (pasal 1 angka 1 UUCH 2014), dan pencipta memiliki otoritas untuk mengontrol bagaimana karya cipta

---

<sup>15</sup> Luh Mas Putri Pricillia ‘‘Akibat hukum pengungkahan karya cipta film tanpa izin pencipta di media sosial’’ hlm.3

<sup>16</sup> Fikri Sulaiman, ‘‘Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online,’’ *Proceeding 1* (2021): 32, diakses dari <https://proceeding.dharmawangsa.ac.id/index.php/PFISIP/article/view/96>.

<sup>17</sup> *Ibid.* hlm.33

mereka didistribusikan melalui penyiaran yang disertai lisensi yaitu melalui lembaga penyiaran.<sup>18</sup>

Melihat jumlah film yang diproduksi setiap tahun, masyarakat pasti sangat tertarik untuk menonton film tersebut dan juga dapat membantu penciptanya. Namun, ada beberapa terdapat masalah di masyarakat termasuk penyebaran film tanpa lisensi resmi di media sosial. Lembaga penyiaran pada dasarnya memiliki hak untuk menyebarkan film tersebut. UUCH 2014 mengatur hal ini.<sup>19</sup> Mengunggah film tanpa izin ke platform media sosial seperti Youtube, Tiktok, Instagram, Facebook dan media sosial lainnya merupakan pelanggaran yang melanggar hukum. Karna dapat menimbulkan kerugian yang besar bagi penciptanya dan bagi yang berkontribusi membuatnya.

Berdasarkan uraian latar belakang di atas maka diperlukan untuk melakukan penelitian dan hasilnya akan dicantumkan dalam judul **“PENERAPAN DOKTRIN *FAIR USE* DALAM PENGUNGGAHAN FILM DI MEDIA SOSIAL”**.

## **B . Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan maka muncul rumusan masalah sebagai berikut :

1. Bagaimana pandangan hukum terkait tindakan pengunggahan film di media sosial?

---

<sup>18</sup>Ibid.hlm. 33

<sup>19</sup>Soedjono Dirdjosisworo, *Hukum Perusahaan Mengenai Hak Atas Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta, Hak Paten, Hak Merek)* (Mandar Maju, 2000). hlm. 56

2. Bagaimana penerapan doktrin *fair use* dalam pengunggahan film di media sosial?

### **C . Tujuan Penelitian**

Berdasarkan rumusan masalah yang telah diuraikan maka tujuan penulisan ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana pandangan hukum terkait tindakan pengunggahan film pada media sosial.
2. Untuk mengetahui bagaimana penerapan doktrin *fair use* dalam pengunggahan film di media sosial.

### **D . Manfaat Penelitian**

Berdasarkan tujuan penulisan yang telah diuraikan maka manfaat penulisan ini yaitu sebagai berikut :

1. Untuk memberikan sumber pengetahuan tentang bagaimana pandangan doktrin *fair use* terhadap pengunggahan film di media sosial.
2. Untuk memberikan sumber pengetahuan tentang bagaimana penerapan doktrin *fair use* terhadap pengunggahan film di media sosial.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A . Konsep Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di bidang Hak Cipta

##### 1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual (HKI)

Istilah “Hak Milik Intelektual” berasal dari istilah belanda “*intelctuelle eigendoms*”, yang berarti hak khusus yang dimiliki manusia atas hasil pikirannya. Namun demikian beberapa pakar menggunakan peristilahan lain, seperti Ahmad M. Ramli menggunakan istilah Hak Atas Kepemilikan Intelektual (HAKI), dengan alasan kata “milik” lebih tepat digunakan dari pada kata “kekayaan” mengingat kata milik mempunyai ruang lingkup yang lebih spesifik dibanding dengan istilah kekayaan.<sup>20</sup>

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) merupakan salah satu bentuk hak milik yang dilindungi oleh negara. Secara konseptual, pengertian HKI dapat didefinisikan dalam dua perspektif, yakni perspektif umum dan perspektif yuridis. Dalam perspektif umum, HKI kerap disosialisasikan sebagai bentuk hak yang melekat pada segala sesuatu yang timbul sebagai hasil cipta, karya, dan karsa manusia dengan kapasitas intelektualnya. Sesuatu itu dapat berwujud apa saja, sejauh ada dan dapat dibuktikan keberadaanya. Sedangkan dalam perspektif yuridis, HKI merupakan instrumen yang memberikam jaminan perlindungan hukum terhadap hak eksklusif untuk mengeksploitasi karya kekayaan intelektual dalam jangka waktu tertentu.<sup>21</sup>

Menurut David Bainbridge, *intellectual property* atau hak kekayaan intelektual adalah hak atas kekayaan yang berasal dari karya intelektual manusia, yaitu hak yang berasal dari hasil kreatif yaitu kemampuan daya pikir manusia

---

<sup>20</sup> Ujang Suratno, S.H., M.Si, & Rahmanisa Purnamasari Faujura, S.H., M.Si, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia* (2024), hlm. 1.

<sup>21</sup> Hikmah, F., Yanto, A., & Ariski, K. (2023). *Perlindungan hak ekonomi bagi pemilik hak cipta dalam perspektif hukum kekayaan intelektual di Indonesia*. *Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK)*, 5(2) 2254-2260.

yang diekspresikan dalam berbagai bentuk karya, yang bermanfaat serta berguna untuk menunjang kehidupan sehari-hari.<sup>22</sup>

Menurut OK Saidin Hak Kekayaan Intelektual adalah hak kebendaan, hak atas sesuatu benda yang bersumber dari kerja otak manusia yaitu penalaran yang ada pada manusia dan hasil kerja tersebut berupa benda immateril. Berkaitan dengan dengan kemampuan manusia OK Saidin mengemukakan bahwa tidak semua orang dapat dan mampu memperkerjakan otaknya ( nalar ratio, intelektual) secara maksimal.<sup>23</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli di atas, semakin memperjelas bahwa kehadiran Hak Kekayaan Intelektual sebagai hak kebendaan immateril atau benda tak berwujud.

## **2. Jenis-jenis Hak Kekayaan Intelektual (HKI)**

Hak Kekayaan Intelektual termasuk dalam ranah hukum perdata yang mengatur tentang benda. Hak kebendaan dapat dibagi menjadi dua yaitu, materil dan immateril, kebendaan Hak kekayaan Intelektual termasuk dalam benda tidak berwujud atau disebut immaterial.<sup>24</sup> Berikut ini adalah jenis-jenis dari Hak Kekayaan Intelektual yaitu :

- 1) Hak Cipta atau *copyright*, adalah suatu hak yang diberikan pada pencipta atas karya *literature* dan *artistic* perusahaan, tujuannya yaitu tentu untuk memberikan perlindungan hak cipta perusahaan

---

<sup>22</sup> Ramadhan, M. C., Dewi Siregar, F. Y., & Wibowo, B. F., *Buku ajar hak kekayaan intelektual* (2023). hlm.1

<sup>23</sup> Ibid. hlm 1

<sup>24</sup> Dian Latifiani, Alya Fatimah Azzahra, & Oktora Tri Wanida, *Pentingnya Hak Kekayaan Intelektual sebagai Hak Benda bagi Hak Cipta MEREK Perusahaan* (2022).hlm.67



dan mendukung serta memberikan penghargaan atas kreatifitas yang dituangkan dalam (UU No. 24 Tahun 2014).

- 2) Paten atau *patent*, adalah hak eksklusif yang diberikan negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi, untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri invensinya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakan (UU No 14 Tahun 2014).
- 3) Merek atau *trademark*, adalah tanda berupa gambar, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki tanda pembeda yang biasanya digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa (UU No.15 Tahun 2014).
- 4) Desain industri atau *industrial design*, adalah kreasi bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau warna dan garis atau gabungan yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industry, atau kerajinan tangan (UU No.31 Tahun 2000).
- 5) Sirkuit terpadu, adalah suatu produk jadi atau setengah jadi yang di dalamnya terdapat berbagai elemen atau sekurang-kurangnya satu dari elemen tersebut adalah elemen aktif yang sebagian atau seluruhnya saling berkaitan serta dibentuk secara terpadu di dalam sebuah bahan semikonduktor untuk menghasilkan fungsi elektronik (UU No.32 Tahun 2000)
- 6) Rahasia dagang atau *trade secret*, adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi bisnis, memiliki nilai ekonomis yang berguna untuk kegiatan usaha dan kerahasiannya dijaga oleh pemilik rahasia dagang.<sup>25</sup>

## **B. Konsep Hak Cipta**

### **1. Pengertian Hak Cipta**

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.<sup>26</sup>

---

<sup>25</sup> Ibid. hlm.69-70

<sup>26</sup> Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang no 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Hak cipta lahir dan timbul dari hasil olah pikir manusia dalam bidang ilmu pengetahuan, kesenian, dan sastra. Hak cipta timbul secara otomatis seketika suatu ciptaan lahir. Hak cipta merupakan hak perdata yang melekat pada diri si pencipta.<sup>27</sup>

Hak cipta adalah hak yang mengatur karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra yang dituangkan dalam wujud tetap, atau dengan kalimat adalah hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.<sup>28</sup>

Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, dan keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.<sup>29</sup>

Pencipta atau pemegang hak cipta atas suatu ciptaan yang terdiri atas beberapa bagian, jika suatu ciptaan terdiri atas beberapa bagian yang diciptakan dua orang atau lebih, yang dianggap sebagai pencipta ialah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan itu, atau dalam hal tidak ada orang

---

<sup>27</sup> Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, & Tiara Azzahra Anzani, *Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital*, Vol. 3 No. 1 (2021).Hlm.11

<sup>28</sup> Mujiyono, Feriyanto, *memahami dan cara memperoleh hak kekayaan intelektual*.(2016).hlm.6

<sup>29</sup> Ibid.hlm.6

tersebut, yang dianggap sebagai pencipta ialah orang yang menghimpunnya dengan tidak mengurangi hak cipta masing-masing atas bagian ciptaannya.<sup>30</sup>

## **2. Jenis-jenis Hak diberikan bagi pemegang hak cipta**

Menurut UU Hak Cipta, Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

### **1) Hak Ekonomi**

Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan :

- a) Penerbitan ciptaan;
- b) Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;
- c) Penerjemahan ciptaan;
- d) Pengadaptasian, pengansemenan, pentransformasian ciptaan, atau;
- e) Pendistribusian atau salinannya;
- f) Pertunjukan ciptaan;
- g) Pengumuman ciptaan;
- h) Komunikasi ciptaan; dan
- i) penyewaan ciptaan.

### **2) Hak Moral**

Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus dengan alasan apapun walaupun Hak Cipta atau hak terkait telah dialihkan. Hak moral tidak dapat dihapus walaupun jangka waktu perlindungan hak cipta telah berakhir. tetapi dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia.<sup>31</sup>

Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk :

- a) tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
- b) menggunakan nama aliasnya atau samarannya;

---

<sup>30</sup> Ibid.hlm 6

<sup>31</sup> Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, Tiara Azzahra Anzani, *Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital*. V o l . 3 N o . 1 ( 2 0 2 1). Hlm.12

- c) mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d) mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan
- e) mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

### C. Konsep Doktrin *fair Use*

#### 1. Pengertian Doktrin *Fair Use*

Doktrin *fair use* berasal dari hukum hak cipta di Amerika Serikat dan diatur dalam Pasal 107 dari Undang-Undang Hak Cipta Amerika Serikat (*Copyright Act of 1976*). *Fair use* mengizinkan penggunaan terbatas materi berhak cipta tanpa izin pemegang hak cipta untuk tujuan seperti kritik, komentar, berita, pengajaran, beasiswa, dan penelitian.<sup>32</sup>

Thomas Reuters mengemukakan dalam analisisnya terhadap kasus *Folsom vs Marsh* bahwa doktrin *fair use* merupakan doktrin yang memungkinkan penggunaan karya berhak cipta tanpa memperoleh izin dari pemegang hak ciptanya dan ini adalah salah satu jenis pembatasan dan pengecualian terhadap hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta termasuk komentar, kritik, parodi, pelaporan berita, penelitian, pengajaran, pengarsipan perpustakaan dan untuk kepentingan beasiswa dapat dikategorikan sebagai pembatasan hak cipta asalkan memenuhi empat faktor yang harus dipenuhi agar dapat dikategorikan sebagai penggunaan karya secara wajar atau termasuk kedalam doktrin *fair use*.<sup>33</sup>

Doktrin *fair use* bertujuan untuk menyeimbangkan hak eksklusif pencipta atas karyanya dengan kepentingan masyarakat untuk mengakses dan menggunakan informasi dan budaya. *Fair use* memungkinkan penggunaan karya

---

<sup>32</sup> Candra Irawan, *Politik Hukum Hak Kekayaan Intelektual Indonesia*, CV. Manar Maju, Bandung : 2011, hlm. 194

<sup>33</sup> Rima Duana, Nina Herlina, & Alis Yulia, "*Fair Use Hak Cipta atas Cover Lagu Dna-BTS oleh Hibe Labels Terhadap Kreator Konten YouTube Midi-Midi*," hlm. 90, diakses dari <http://dx.doi.org/10.25157/justisi.v11i1>.

cipta untuk tujuan tertentu, seperti kritik, komentar, pendidikan, penelitian, dan pelaporan berita, tanpa perlu izin dari pencipta.<sup>34</sup>

## 2. Prinsip *fair use*

Prinsip *fair use* adalah bentuk dari pembatasan yang mengizinkan pihak lain untuk menggunakan suatu karya tanpa meminta izin pada pencipta dalam batasan tertentu. Dalam Undang – undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Prinsip *fair use* di Indonesia diatur di Pasal 43 sampai Pasal 51 UUHC, berdasarkan apa yang diatur dalam Pasal-Pasal tersebut, perbuatan yang tidak dikenai sebagai pelanggaran hak cipta harus memiliki beberapa syarat, sebagai berikut :

- a) Pengumuman, pendistribusian, dan penggandaan.
- b) Pengambilan berita aktual, baik seluruh atau sebagian dari kantor berita, lembaga penyiaran, dan surat kabar atau sumber lain, dengan ketentuan harus disebutkan sumber aslinya.
- c) Penyebaran bersifat tidak komersial dan menguntungkan penciptanya.<sup>35</sup>

Di Amerika Serikat, prinsip *fair use* diatur dalam Pasal 107 Undang-Undang Hak Cipta (*Copyright Act*) yang mencakup faktor utama yang dipertimbangkan untuk menentukan apakah penggunaan tersebut wajar. Berikut 4 faktor tersebut yaitu :

- a) Tujuan dan karakter penggunaan:  
Penggunaan yang bersifat non-komersial atau pendidikan cenderung dianggap *fair use* .  
Penggunaan yang bersifat transformasional, yaitu mengubah karya asli menjadi sesuatu yang baru atau berbeda secara kualitatif, lebih mungkin dianggap *fair use*.
- b) Sifat karya yang dilindungi:  
Karya yang lebih bersifat faktual atau non-fiksi lebih mungkin dianggap sebagai *fair use* dibandingkan dengan karya yang lebih bersifat kreatif atau fiksi.
- c) Jumlah dan Substansi yang Digunakan:  
Semakin sedikit bagian dari karya asli yang digunakan, semakin besar kemungkinan dianggap *fair use*.

---

<sup>34</sup>"Prinsip Penggunaan yang Wajar (*Fair Use*)," Universitas Kristen Satya Wacana, diakses pada 10 Juli 2024, [https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/29402/3/T1\\_312019044](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/29402/3/T1_312019044).

<sup>35</sup> Margaritha Rami Ndoen dan Hesti Monika, *Prinsip Fair use terhadap Cover Version Lagu dalam-Perspektif Perlindungan Hak Cipta (Perbandingan Antara Undang-Undang Hak Cipta Indonesia Dengan Amerika Serikat)* <http://ojs.ukipaulus.ac.id/index.php/plj/article/view/464>

Penggunaan bagian inti atau esensial dari karya asli, meskipun dalam jumlah kecil, bisa mengurangi kemungkinan *fair use*.

d) Dampak Penggunaan Terhadap Pasar atau Nilai Karya Asli:

Jika penggunaan tersebut berdampak negatif terhadap nilai pasar atau potensi pendapatan dari karya asli, kemungkinan besar tidak akan dianggap *fair use*.<sup>36</sup>

Faktor-faktor ini tidak bersifat definitif dan harus dipertimbangkan secara keseluruhan dalam setiap kasus. Pengadilan akan menimbang semua faktor ini secara holistik untuk menentukan apakah suatu penggunaan dapat dikategorikan sebagai *fair use*.

## **D . Konsep Media Sosial**

### **a) Pengertian Media Sosial**

Kaplan Dan Haenlein mengatakan, Media sosial adalah sekelompok aplikasi yang berbasis internet yang didasarkan pada fondasi ideologi dan teknologi *Web 2.0* yang memungkinkan pengguna membuat konten mereka sendiri, ini adalah salah satu tren utama dalam teknologi informasi (TI) di era informasi atau era digital.<sup>37</sup>

Taprial dan Kanwar mendefinisikan media sosial sebagai media di mana seseorang menjadi sosial atau mendapatkan daring sosial dengan berbagi isi, berita, foto, dan lainnya dengan orang lain.<sup>38</sup>

---

<sup>36</sup> *United States Copyright Act*, 17 U.S.C. § 107 (1976)

<sup>37</sup> Leon A. Abdillah, Copyright: *Peranan Media Sosial Modern (2022)*.hlm.1

<sup>38</sup> Varinder Taprial & Priya Kanwar, *Understanding Social Media* (London: Ventus Publishing ApS, 2012).hlm. 8

Media sosial adalah proses interaksi antara individu dengan menciptakan, membagikan, menukarkan dan memodifikasi ide atau gagasan dalam bentuk komunikasi virtual atau jaringan.<sup>39</sup>

Media sosial merupakan sesuatu yang dapat menciptakan bermacam-macam bentuk komunikasi dan informasi bagi semua yang menggunakannya. Media sosial selalu memberikan bermacam kemudahan yang menjadikannya nyaman berlama-lama di media sosial.<sup>40</sup>

Berdasarkan pendapat para ahli dan definisi-definisi yang lain di atas, maka dapat disimpulkan bahwa media sosial adalah tempat bersosialisasi yang terdiri dari berbagai aktivitas seperti berbagi informasi, teks, gambar, dan video, serta elemen lainnya. Dengan bantuan internet orang dapat bersosialisasi dengan satu sama lain, dimanapun dan kapanpun.

#### **b) Prinsip-prinsip Media Sosial**

Menurut Bradley terdapat 6 prinsip utama yang terdapat dalam nilai-nilai media sosial. terdapat beberapa karakteristik yang membedakan media sosial dengan bentuk komunikasi yang lain, yaitu :

- a) *Participation*; Media sosial sangat bergantung pada kolaborasi massal yang dilakukan melalui partisipasi pengguna. Diharapkan bahwa pengguna akan mengembangkan ide-ide mereka dengan teknologi yang lebih mudah digunakan daripada teknologi yang lebih dulu.
- b) *Collective*; Ada banyak situs media sosial di mana orang dapat mengumpulkan informasi untuk membuat konten baru atau berbagi konten ke khalayak umum. Banyak situs media sosial juga menawarkan fasilitas yang memungkinkan pengguna untuk bertukar informasi di antara aplikasi

---

<sup>39</sup> Erwin Jusuf Thaib, *Problematika Dakwah Di Media Sosial*, (Sumatra Barat: Insan Cendekia. Mandiri, 2021), hlm. 8.

<sup>40</sup> Lira Alifah, *Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Dan Prestasi Belajar.PAI Terhadap Tingkat Religiusitas*, *Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati*, (Bandung,2020), hlm. 1. Diakses pada <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint>.

yang ada dan mengakses informasi yang telah disimpan secara online di situs media sosial yang lain.

- c) *Transparency*; Mayoritas konten buatan di sosial media didistribusikan ke masyarakat melalui voting, komentar, dan metode lainnya. Hanya aliran informasi dan konten yang jelas yang dapat mendorong kolaborasi, bahkan jika ada kemungkinan untuk menyimpan atau memiliki konten pribadi di internet.
- d) *Independence*; Pengguna dapat berpartisipasi kapan saja dan dari mana saja yang mereka inginkan, dan fitur media sosial terkait dengan arus konten yang bebas yang menyebar melalui jaringan internet.
- e) *Persistence*; Bahkan sebagian besar orang mungkin berpikir bahwa dia akan selalu dikenal sebagai anonim di internet karena konten digital akan tetap tersedia seiring berjalannya waktu sebagai reputasi yang muncul terhadap suatu hal.
- f) *Emergence*; Kebanyakan orang setuju bahwa media sosial sangat penting untuk kehidupan digital saat ini dan akan menjadi lebih penting lagi di masa mendatang. Namun, ada juga yang percaya bahwa media sosial tidak pernah dapat diprediksi dan tidak pasti.<sup>41</sup>

### c) Asas-Asas Media Sosial

Menurut Peraturan Menteri Perdayagunaan Aparatur Negara Dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia No 83 Tahun 2012 Tentang Pedoman Pemanfaatan Media sosial Instansi Pemerintahan. Maka dapat disimpulkan Asas-asas Media sosial sebagai berikut :

- a) Faktual ; maksudnya, informasi yang disampaikan melalui media sosial didasarkan pada data dan fakta yang jelas dan mempertimbangkan hal-hal yang bermanfaat bagi masyarakat umum.
- b) Menyampaikan pesan dengan benar, jujur, dan apa adanya dapat diakses dengan mudah oleh siapa saja, kapan saja, dan di mana saja.
- c) Keikutsertaan dan keterlibatan: Penggunaan media sosial untuk mendorong partisipasi dan keterlibatan masyarakat dengan memberikan komentar, tanggapan, dan masukan dengan cara yang interaktif, harmonis, etis, kesetaraan, profesional, dan akuntabel.<sup>42</sup>

## E . Konsep film

### 1. Pengertian Film

---

<sup>41</sup> L. Malita .*Social Media Time Management Tools and Tips*, Procedia Computer Science 3 (2010): 748-749.

<sup>42</sup> Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia, *Peraturan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi No. 83 Tahun 2012 tentang Pedoman Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Komunikasi* (Jakarta: Kementerian Pendayagunaan Aparatur Negara dan Reformasi Birokrasi Republik Indonesia, 2012).



Secara harafiah, kata "*cinemathographie*" berasal dari kata "sinema", yang berarti "cahaya" dan "*graphie*", yang berarti "gambar" atau "citra". Oleh karena itu, pengertiannya adalah melukis gerak dengan cahaya. Untuk melakukannya, kita perlu menggunakan alat khusus yang disebut kamera.<sup>43</sup>

Film didefinisikan sebagai karya seni dan budaya yang merupakan media komunikasi massa pandang-dengar yang berdasarkan asas sinematografi dan direkam pada pita seluloid, pita video, piringan video, atau bahan hasil penemuan teknologi lainnya dalam berbagai bentuk, jenis, dan ukuran melalui proses kimiawi, elektronik, atau metode lainnya yang dapat diproyeksikan, ditayangkan, atau ditunjukkan melalui sistem proyeksi mekanik, elektronik, atau lainnya.<sup>44</sup>

Effendy menjelaskan bahwa film adalah media visual atau audio yang digunakan untuk menyampaikan pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat.<sup>45</sup>

Film dikategorikan menjadi tiga kategori: dokumenter, fiksi, dan eksperimental. Kategori ini didasarkan pada cara mereka bercerita: film fiksi termasuk dalam kategori cerita, sedangkan film dokumenter dan eksperimental termasuk dalam kategori non-cerita.<sup>46</sup>

Film dokumenter mengandung ide realisme (nyata), sedangkan film eksperimen mengandung ide formalisme (abstrak). Film dokumenter juga

---

<sup>43</sup> D. Joseph, ' *Pusat Apresiasi Film,*' e-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta (2011). hlm.11

<sup>44</sup> Ibid.hlm. 12

<sup>45</sup> D.A. Daniswara, *Pembuatan Film Dokumenter Tentang Kopi Ijo dan Seni Cethe Khas Kota Tulungagung* (Tesis Sarjana, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya, 2017)..hlm.6

<sup>46</sup> Himawan Pratista ' *Memahami film* ' edisi 2.hlm.29

biasanya tidak memiliki konflik, penyelesaian, atau tokoh protagonis atau antagonis seperti film fiksi. film eksperimental juga umumnya tidak bercerita tentang apapun, bahkan film ini tidak mudah dipahami.<sup>47</sup>

## 2. Prinsip-prinsip pembuatan film

Menurut Joseph V. Mascelli A.S.C agar pengambilan gambar yang akan dilakukan mempunyai nuansa sinematik, maka terdapat beberapa prinsip penting dasar dari sinematografi yaitu sebagai berikut :

- a) *Camera angle* ; Meletakkan lensa kamera pada sudut pandang pengambilan gambar yang tepat dan memiliki motivasi tertentu untuk membentuk kedalaman dan dimensi gambar serta memnetukan titik pandang penonton saat menonton adegan dan menciptakan kesan psikologis dari gambar, seperti: (1) pengambilan gambar dengan sudut pandang tinggi dengan meletakkan kamera tinggi di atas objek atau garis mata orang; (2) pengambilan gambar dengan sudut pandang rendah dengan meletakkan lensa kamera sejajar dengan garis mata objek yang dituju; dan (3) pengambilan gambar dengan meletakkan tinggi kamera di bawah objek .
- b) *Type shot* ; dibagi dalam beberapa bagian, hal ini akan membantu komunikasi visual. Ketika kita bercerita kepada penonton atau menyampaikan informasi kepada penonton, kita memerlukan beberapa penekanan pada informasi penting, jadi kita perlu menyampaikan informasi dengan detail. Untuk itu kita memerlukan beberapa *Tipe shot* yaitu ;
  - a) *Extreem Close-up* (ECU) menggunakan pengambilan gambar yang sangat dekat untuk menunjukkan bagian tertentu dari tubuh objek, meningkatkan kedetailan;
  - b) *Big Close-up* (BCU) Gambar diambil dari kepala hingga dagu objek, meningkatkan ekspresi yang dikeluarkan oleh objek;
  - c) *Closeup* (CU) fungsinya untuk memberikan gambaran yang jelas tentang objek dengan ukuran hanya dari ujung kepala hingga leher.;
  - d) *Medium Close-up* (MCU) ) gambar yang diambil dari kepala sampai dada. tujuannya adalah untuk membuat profil seseorang lebih jelas bagi penonton.;
  - e) *Medium Shoot* (MS) pengambilan foto dari kepala sampai pinggang. Memperkenalkan bentuk objek;

---

<sup>47</sup>Ibid hlm.30

- f) *Kneel Shoot* (KS) Pengambilan gambar dari kepala hingga lutut hampir sama dengan pengambilan tengah.;
- g) *Full Shoot* (FS), Pengambilan gambar penuh dari kepala hingga kaki. Memerlihatkan objek beserta lingkungannya;
- h) *Lo Shoot* (LS) Pengambilan gambar lebih luas dari pada Fool Shoot. Menunjukkan objek dengan latar belakangnya. dan;
- i) *Extreem Long Shoot* (ELS), yakni Pengambilan gambar melebihi long shoot.
- c) *Composition* ; Pengaturan (aransemen) elemen gambar untuk membentuk kesatuan yang harmonis dalam sebuah bingkai disebut komposisi. *Framing* adalah proses di mana gambar dapat dimasukkan dan dikeluarkan dari bingkai *viewfinder* kamera. Membuat gambar dengan mempertimbangkan komposisi bertujuan untuk membuat gambar yang menarik bagi penonton sehingga mereka tidak mau melepaskannya. Komposisi dalam frame ditentukan oleh tiga faktor, yaitu :
  - a) *Headroom*, untuk meninggalkan ruang di atas kepala, bagian atas kepala dan batas frame harus diatur sehingga tidak terlalu tinggi atau rendah.;
  - b) *Noseroom*,; di mana seseorang memiliki jarak pandang ke kiri dan ke kanan, yang berarti seseorang melakukan interaksi dengan orang atau objek.;
  - c) *Walking room*, yakni orang sedang berlari atau berjalan selalu menyisakan ruang didepan atau arah seseorang yang sedang bergerak kedepan tersebut, dan ruang kosong .<sup>48</sup>

### 3. Asas-asas Perfilman

Menurut Undang-Undang RI No 33 Tahun 2009 Perfilman berasaskan sebagai berikut :

- a) Ketuhanan yang Maha Esa; bahwa perfilman harus menempatkan Tuhan sebagai yang maha suci, maha Agung, maha Pencipta.
- b) Kemanusiaan; bahwa perfilman harus mencerminkan perlindungan dan penghormatan hak-hak asasi manusia serta harkat dan martabat setiap warga negara dan penduduk Indonesia.
- c) Bhineka tunggal ika; bahwa perfilman diselenggarakan dengan memperhatikan dan menghormati keanekaragaman sosial budaya yang hidup di seluruh wilayah negara Indonesia.

---

<sup>48</sup> Rp Sari *Jurnal Riset Mahasiswa Dakwah dan Komunikasi (JRMDK) Vol. 1 No. 6, Januari 2020*.hlm.419-420.

- d) Keadilan; adanya kesamaan kesempatan dan perlakuan dalam penyelenggaraan perfilman bagi setiap warga Indonesia.
- e) Manfaat; bahwa perfilman membawa masalah bagi masyarakat, bangsa, dan negara Indonesia.
- f) Kepastian hukum; bahwa perfilman harus diselenggarakan sesuai dengan hukum dan peraturan perundang-undangan.
- g) Kebersamaan; bahwa perfilman diselenggarakan dengan semangat maju bersama.
- h) Kemitraan; bahwa perfilman diselenggarakan berdasarkan kerja sama yang saling menguntungkan, menguatkan, dan mendukung.
- i) Kebajikan; perfilman harus mendatangkan kebaikan, keselamatan, dan keberuntungan.

## **F . Konsep Pengunggahan**

### **1) Pengertian pengunggahan**

Media sosial telah mengubah cara kita berinteraksi, berbagi informasi, dan menjalin hubungan dengan orang di seluruh dunia. Secara teknis pengertian upload yaitu menyimpan sesuatu di internet yang bersifat berbagi secara publik, sehingga membuat sesuatu yang disimpan tersebut bisa diambil oleh orang lain.<sup>49</sup>

*Upload* adalah mentransfer data atau file dari komputer klien ke *web server*.<sup>50</sup> Pengiriman data dari satu sistem komputer ke sistem komputer lain melalui jaringan disebut unggah. Pengunggahan melalui *browser web*, klien FTP, dan terminal (SCP/SFTP) adalah beberapa metode yang paling umum.

---

<sup>49</sup> Ahmad Faizin karimi “ *Think Different; Jejak Pikir Reflektif Seputar Intelektualitas, Humanitas, dan Religiusita*”.hlm.243

<sup>50</sup> Firliana, Rina, Anis Rahmawati Amna, and Ami Prastyo. "Sistem informasi pemesanan catering berbasis web." *Nusantara of Engineering (NOE)* 3.2 (2016): 43-51.

Pengunggahan dapat digunakan untuk klien yang mengirim file ke server pusat.<sup>51</sup>

Pengiriman data dari satu perangkat ke perangkat lainnya melalui jaringan atau koneksi lainnya dikenal sebagai *uploading*. Kata "*unggah*" juga bisa merujuk pada kecepatan perjalanan data keluar melalui koneksi Internet. Karena beberapa jenis koneksi Internet bersifat asimetris, yang berarti bahwa mereka tidak dapat mengunggah dan mengunduh data dengan kecepatan yang sama.<sup>52</sup>

## 2) Istilah-istilah dalam Media sosial

Media sosial sangat erat dengan istilah *like*, *posting*, *share*, dan *konten*. Penggunaan media sosial tidak terbatas pada faktor usia seseorang. Setiap orang bisa mengakses internet dan aktif di media sosial.<sup>53</sup>

Ada beberapa istilah yang sering digunakan dalam media sosial, yaitu sebagai berikut :

- a) *Post*  
Postingan (*post*) adalah pembaruan status di media sosial, foto, atau video, atau apa pun yang dibagikan di blog atau forum.
- b) *Followers*  
Pengikut (*followers*) orang-orang yang menyukai (atau "mengikuti") akun Anda di media sosial. Jumlah pengikut yang Anda miliki di platform media sosial konvensional seperti Facebook, Instagram, dan Twitter dapat digunakan sebagai indikator seberapa populer Anda di sana.
- c) *Share/repot*

---

<sup>51</sup> Merriam-Webster "*Upload Definition*" Retrieved 11 June 2020. Diakses pada <https://www.merriam-webster.com/dictionary/upload>

<sup>52</sup> Brian P. Techherms, "*Upload*," 5 Oktober 2022, <https://techterms.com/definition/upload..>

<sup>53</sup> Sugeng Riyanto & Mas Ayu Ambyoang, *Media Sosial Modal Sosial dalam Pemasaran Sayur*.hlm.22

Berbagi di media sosial adalah ketika seseorang menggunakan akun sosialnya untuk berbagi konten, seperti artikel, video, gambar, atau tautan, kepada audiensnya di platform media sosial.

d) *Caption*

Keterangan yang menyertai foto di media sosial, yang dapat terdiri dari teks, *hashtag*, *@mention*, atau emoji, sangat penting untuk menceritakan kisah foto Anda dan mendorong keterlibatan.<sup>54</sup>

e) *Hashtag*

*Hashtag* adalah kata atau frasa yang diawali dengan "#", yang digunakan di jejaring sosial untuk memberikan keterangan khusus pada pesan. *Hashtag* digunakan oleh jejaring sosial untuk mengkategorikan konten dan membuatnya mudah dicari oleh pengguna.

f) *Like*

Untuk menunjukkan persetujuan mereka, pengguna Facebook atau Instagram dapat mengklik tombol "*Like*" sebagai alternatif untuk menulis komentar atau membagikan postingan.

g) *Comment*

Tanggapan, yang biasanya diberikan sebagai reaksi terhadap postingan *blog* atau pesan di jejaring sosial, dikenal sebagai komentar.

h) *Story*

Kisah Snapchat, Facebook, Instagram, atau TikTok adalah serangkaian gambar atau video yang berlangsung selama 24 jam. Pengguna dapat membuat cerita untuk dibagikan secara publik atau hanya kepada sekelompok penerima yang disesuaikan.

i) *Tag*

Penandaan, fitur media sosial yang populer di Instagram dan Facebook, memungkinkan pengguna menghubungkan kembali ke profil orang yang ditampilkan dalam gambar atau menjadi target pembaruan.<sup>55</sup>

Berdasarkan uraian di atas kita dapat mengetahui apa saja istilah yang sering digunakan dalam media sosial dan apa fungsi dari istilah-istilah tersebut. Untuk membantu pengguna lebih efektif dalam berinteraksi dan berkomunikasi di platform media sosial. Memahami istilah-istilah ini adalah kunci untuk navigasi yang efektif di media sosial, baik untuk tujuan pribadi, profesional, maupun bisnis.

---

<sup>54</sup> Christina Newberry. Hootsuite, '*Social Media Glossary*' <https://blog.hootsuite.com/social-media-definitions.2024>

<sup>55</sup> Lindsay Kolowich Cox. HubSpot, '*The Ultimate List of Social Media Definitions*' <https://blog.hootsuite.com/social-media-definitions>

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah diuraikan di atas, maka peneliti dapat menarik kesimpulan sebagai berikut :

- 1) Pandangan hukum terhadap pengunggahan film di media sosial cukup jelas menentang tindakan ini jika dilakukan tanpa izin dari pemegang hak cipta. Hukum hak cipta melindungi karya-karya kreatif, termasuk film, dari penggunaan yang tidak sah, dan media sosial tidak memberikan pengecualian terhadap aturan ini. Namun di Indonesia belum mengatur secara eksplisit tentang istilah *fair use* sehingga pelanggaran hak cipta film seringkali terjadi tetapi tidak sampai keranah hukum. Berbeda halnya dengan di Amerika Serikat istilah *fair use* sudah diatur secara eksplisit, sehingga pelanggaran hak cipta film dapat mengakibatkan konsekuensi hukum yang serius, termasuk tuntutan hukum dan penghapusan konten oleh platform yang bersangkutan.
- 2) Dengan sifat internet yang publik, pengguna sering kali tidak menyadari perbedaan dalam hukum hak cipta di berbagai negara. Hal ini menciptakan tantangan bagi pengguna media sosial yang ingin berbagi konten tanpa melanggar hukum. Pengguna harus memahami bahwa meskipun suatu penggunaan mungkin dianggap sah di satu negara, hal tersebut belum tentu sah di negara lain.

## B. Saran

Berdasarkan kesimpulan di atas, penulis memberikan beberapa saran yaitu :

1. Pada saat menggunakan karya film harus lebih mempertimbangkan *fair use*, seperti melakukan parodi atau ulasan, dan pentingnya memahami batasan penggunaan. Misalnya jika ingin membuat sebuah parodi dari suatu film, pastikan bahwa konten tersebut memberikan sudut pandang baru, kritis, atau humor terhadap karya asli. Pengadilan umumnya lebih cenderung menganggap parodi sebagai *fair use* karena sifatnya yang transformasional. Semakin pendek cuplikan yang digunakan, semakin besar kemungkinan bahwa penggunaan tersebut akan dianggap sebagai *fair use*. Dan jangan lupa untuk tetap mencantumkan sumbernya di setiap unggahan konten.
2. Untuk aturan mengenai hak cipta *fair use* di Indonesia agar bisa lebih jelas dalam mengatur batasan-batasan hak cipta agar tidak dianggap ambigu. Seperti doktrin *fair use* di Amerika Serikat yang sangat jelas mengatur mengenai *fair use* dan menentukan karakteristik apa saja yang masuk dalam *fair use* agar hak cipta film tetap terlindungi. Melihat dari penerapan *fair use* Amerika Serikat yang sangat jelas sehingga cukup perlu penerapan doktrin *fair use* terkhusus dalam pengunggahan film di media sosial di Indonesia.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku :

- Ahmad Faizin karimi *Think Different; Jejak Pikir Reflektif Seputar Intelektualitas, Humanitas, dan Religiusita.*
- Alyusi, Shiefti Dyah. (2019). *Media Sosial: Interaksi, Identitas, dan Modal Sosial.*
- Candra Irawan, 2011. *Politik Hukum Hak Kekayaan Intelektual Indonesia*, CV. Manar Maju, Bandung.
- Damian, E. (2021). *Hukum Hak Cipta* (Edisi 5).
- Damian, Eddy, Prof. Em. Dr., S. (2022). *Hak Kekayaan Intelektual: Suatu Pengantar Edisi Kedua.*
- Dirdjosisworo, Soedjono. 2000 *Hukum Perusahaan Mengenai Hak Atas Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta, Hak Paten, Hak Merek)*. Mandar Maju
- Himawan Pratista *Memahami filmmedisi 2.*
- Juwita, Dr., S.H., M.H. (2022). *Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Bentuk Perlindungan Hukum.*
- Leon A.abdillah copyright.2022. *peranan media sosial modern.*
- Mujiyono, & Feriyanto. (2016). *Memahami dan cara memperoleh hak kekayaan intelektual.*
- Peter Mahmud Marzuki 2009. *Penelitian hukum*. Kencana Prenada Media Group Jakarta
- Rahmi Jened, 2013, *Interface Hukum Intelektual Kekayaan dan Hukum Persaingan (Penyalahgunaan HKI)*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta.
- Ramadhan, M. C., Dewi Siregar, F. Y., & Wibowo, B. F. (2023). *Buku ajar hak kekayaan intelektual.*
- Shiefti Dyah Alyusi .2019 *Media sosial: interaksi,identitas,dan modal sosial.*
- Siregar, Dahris. *Hak Kekayaan Intelektual*. (2022). PT Inovasi Pratama Internasional.
- Sugeng riyanto, Mas ayu ambayoen, 2021 *Media Sosial Modal Sosial dalam Pemasaran Sayur.*

Suratno, U., & Faujura, R. P. (2024). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*.

Suratno, Ujang, S.H., M.Si, & Faujura, Rahmanisa Purnamasari, S.H., M.Si. (2024). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*.

Taprial, Varinder, & Kanwar, Priya. *Understanding Social Media*. London: Ventus Publishing ApS, 2012.

Wulan Oktava Rini, Trinas Dewi Hariyana, Imam Makhali, Vol.8 No.2 Agustus 2022 *Pengunggahan Ulang Video Perfilman Indonesia Secara Ilegal Melalui Public Channel Telegram*.

Moch Zairul Alam, *perbandingan perlindungan sarana kontrol teknologi atas ciptaan menurut ketentuan hak cipta di Indonesia dan Amerika seikat*.

Khalif Raihan Sovano, *analisis yuridis penggunaan wajar pada aplikasi media sosial Tiktok*

#### **Jurnal :**

Adi Tiaraputri, *Exhaustion Doctrine on Intellectual Property The Doctrine of Exhaustion on Intellectual Property* vol 04, Nomor 01, Juni 2022.

"Prinsip Penggunaan yang Wajar (Fair Use)." Universitas Kristen Satya Wacana. Diakses pada 10 Juli 2024. [https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/29402/3/T1\\_312019044](https://repository.uksw.edu/bitstream/123456789/29402/3/T1_312019044).

Cahyono, A. S. (2016). *Pengaruh media sosial terhadap perubahan sosial masyarakat Indonesia*. *Jurnal Ilmu Sosial*, 9(1).

Daniswara, D.A. (2017). *Pembuatan Film Dokumenter Tentang Kopi Ijo dan Seni Cethe Khas Kota Tulungagung*. Tesis Sarjana, Institut Bisnis dan Informatika Stikom Surabaya.

Dian Latifiani, Alya Fatimah Azzahra, & Oktora Tri Wanida. (2022). *Pentingnya Hak Kekayaan Intelektual sebagai Hak Benda bagi Hak Cipta MEREK Perusahaan*.

Duana, Rima, Herlina, Nina, & Yulia, Alis. "Fair Use Hak Cipta atas Cover Lagu Dna-BTS oleh Hibe Labels Terhadap Kreator Konten YouTube Midi-Midi." <http://dx.doi.org/10.25157/justisi.v1i11>

Erwin Jusuf Thaib, 'Problematika Dakwah Di Media Sosial', (Sumatra Barat: Insan Cendekia Mandiri, 2021).8. <http://repository.iainkudus.ac.id>

Henry Soelistyo, vol 1 8-24-2022 *Distorsi Hak Moral Dalam Orbit Digital*.

- Hikmah, F., Yanto, A., & Ariski, K. (2023). *Perlindungan hak ekonomi bagi pemilik hak cipta dalam perspektif hukum kekayaan intelektual di Indonesia*. Jurnal Pendidikan dan Konseling (JPDK), 5(2).
- Jaman, U., Putri, G. R., & Anzani, T. A. (2021). *Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital*. Vol. 3 No. 1.
- Joseph, D. (2011). "Pusat Apresiasi Film." e-Journal Universitas Atma Jaya Yogyakarta.
- Kusuma, Diana Fitri, & Sugandi, Mohamad Syahriar. (2018). "*Strategi Pemanfaatan Instagram Sebagai Media Komunikasi Pemasaran Digital Yang Dilakukan Oleh Dino Donuts*." Jurnal Manajemen Komunikasi, 3(1), 19. <https://doi.org/10.24198/jmk.v3i1>
- Lira Alifah, "*Pengaruh Intensitas Penggunaan Media Sosial Instagram Dan Prestasi Belajar PAI Terhadap Tingkat Religiusitas*", Skripsi Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati, (Bandung,2020).1. <https://digilib.uinsgd.ac.id/id/eprint>
- Rika Ratna Permata, Tasya Safiranita Ramli, Yuliana Utama, dan Reihan Ahmad Millaudy, *Regulasi Doktrin fair use terhadap pemanfaatan hak cipta pada platform digital semasa dan atau/pasca pandemi covid 19*.
- Rr Diyah Ratnajati, S.H. , MLI, *perbandingan doktrin fair use pada internet antara amerika serikat dan indonesia*
- Shefina Ja Ashari, Annisa Amalia Ramadhani, Fifi Rezkiani, *Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Terkait Penyebaran Film Agak Laen di Media Sosial TikTok*
- Stevan Richardo Manoppo, Anna Wahongan , Kathleen Pontoh, *Tinjauan Yuridis Terhadap Penggunaan Hak Cipta Karya Sinematografi Untuk Kepentingan Konten Media Sosial Berdasarkan Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*
- Sulasno, Inge Dwisvimiar. *Penerapan Kepentingan yang Wajar (Fair Use) Mengenai Materi Hak Cipta di Internet*. Prodi Ilmu Hukum Universitas Serang Raya, 426. <http://dx.doi.org/10.26623/humani>
- Yusuf, F., Rahman, H., Rahmi, S., & Lismayani, A. (2023). *Pemanfaatan media sosial sebagai sarana komunikasi, informasi dan dokumentasi*. Jurnal Hukum dan Pembangunan Masyarakat, 2. Retrieved from <https://journal.unm.ac.id/index.php/JHP2M>
- Indah, C. F. *Perlindungan hukum pemegang hak cipta terhadap situs film gratis di internet*.

## **Artikel :**

Bytescare. *Effects of digital piracy*. Bytescare Blog. Retrieved August 1, 2024, from <https://bytescare.com/blog/effects-of-digital>

Christina Newberry. Hootsuite, 'Social Media Glossary' <https://blog.hootsuite.com/social-media-definitions>

Firliana, Rina, Anis Rahmawati Amna, and Ami Prastyo. "Sistem informasi pemesanan catering berbasis web." *Nusantara of Engineering (NOE) 3.2 (2016)*. <https://doi.org/10.29407/noe.v3i2>

Ike Alfiyani, Budi Santoso, *Tindakan Mengunggah Cuplikan Film Bioskop (Cinema) Melalui Instastory Ditinjau Dari Undang-Undang Hak Cipta*.

Lembaga Penelitian dan pengabdian masyarakat universitas medan <https://lp2m.uma.ac.id/2022/09/12/analisis-deskriptif-definisi-dan-tips-untuk-peneliti>

Lindsay Kolowich Cox. HubSpot, "The Ultimate List of Social Media Definitions" <https://blog.hootsuite.com/social-media-definitions>

Malita, L. (2010), "Social media time management tools and tips", *Procedia Computer Science*. 3. <https://doi.org/10.1016/j.procs.2010.12.123>

Merriam-Webster "Upload Definition" Retrieved 11 June 2020. <https://www.merriam-webster.com/dictionary/upload>

Ndoen, Margaritha Rami, & Monika, Hesti. "Prinsip Fair Use Terhadap Cover Version Lagu dalam Perspektif Perlindungan Hak Cipta: Perbandingan antara Undang-Undang Hak Cipta Indonesia dengan Amerika Serikat." Diakses dari <http://ojs.ukipaulus.ac.id/index.php/plj/article/view/464>

Putri Pricillia, Luh Mas. "Akibat Hukum Pengunggahan Karya Cipta Film Tanpa Izin Pencipta di Media Sosial". <https://ojs.unud.ac.id/index>.

Sulaiman, Fikri. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online." *Proceeding 1 (2021)*: 32. <https://proceeding.dharmawangsa.ac.id/index.php/PFISIP/article/view/96>

Techherms, Brian P. "Upload." 5 Oktober 2022. <https://techterms.com/definition/upload>

## **Undang-Undang :**

*Copyright Act of Japan (1970, revisi terbaru 2021)*

Republik Indonesia. (2009). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 141. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.

Republik Indonesia. (2014). Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266. Jakarta: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.

*United States Copyright Act*, 17 U.S.C. § 107 (1976).

### **Website atau Internet**

*Arti mengunggah dan mengunduh* diakses pada <https://www.lifewire.com/uploading-and-downloading-online-3985950>

Detik News. (2023, September 23). Apakah meng-upload cuplikan film series di TikTok melanggar hak cipta. Detik. <https://news.detik.com/berita/d-6944604/apakah-meng-upload-cuplikan-film-series-di-tiktok-melanggar-hak-cipta>

*Legal Information Institute. (n.d.). Digital Millennium Copyright Act. Cornell Law School. [https://www.law.cornell.edu/wex/digital\\_millennium\\_copyright\\_act](https://www.law.cornell.edu/wex/digital_millennium_copyright_act)*