

BAB II

LANDASAN TEORITIS TENTANG HAK CIPTA FILM LAYAR LEBAR ATAS PENAYANGAN SPOILER DALAM PLATFORM MEDIA SOSIAL

A. Landasan Teoritis

Landasan teori yang digunakan dalam penelitian ini sebagai dasar atau pondasi untuk menguraikan teori-teori, konsep, dan temuan dari penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian. Dalam penulisan skripsi ini menggunakan teori utama sebagai landasan penelitian, diantaranya:

1. Grand Theory : Teori Pancasila

Grand theory yang menjadi landasan dalam penulisan skripsi adalah teori pancasila. Pancasila sebagai ideologi nasional dapat memberikan ketentuan mendasar terhadap pembentukan sistem hukum di Indonesia. Sistem hukum di Indonesia harus dikembangkan berdasarkan nilai- nilai Pancasila sebagai sumbernya(Nurkhotijah, 2024). Dalam rumusan UUD 1945 alinea ke- 4 menyatakan bahwa Pancasila adalah dasar negara Indonesia yang menegaskan bahwa semua peraturan dan kebijakan negara harus berlandaskan pada nilai-nilai Pancasila.

Pancasila memiliki beberapa nilai pedoman bagi kehidupan masyarakat Indonesia, yang diantaranya yaitu Nilai Ketuhanan, Kemanusiaan, Persatuan, Kerakyatan, dan Keadilan. Nilai- nilai dalam

Pancasila tersebut menjadi acuan untuk mengatur tata kehidupan berbangsa dan bernegara. Hal ini memastikan bahwa peraturan perundang-undangan tidak hanya mengatur aspek hukum, tetapi juga mengintegrasikan nilai-nilai spiritual dan sosial yang tinggi (Rivaldo A, Tisna D, 2022). Penelitian ini menggunakan teori Pancasila khususnya pada Pancasila sila ke-5 yang berbunyi “*Keadilan Sosial Bagi Seluruh Rakyat Indonesia*” Merupakan pertanggung jawaban bagi negara untuk memberikan keadilan dan melindungi seluruh rakyatnya. Melalui pembentukan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, negara berupaya menciptakan keseimbangan antara kepentingan pencipta, masyarakat, dan industri kreatif untuk memastikan keadilan dalam ekosistem hak cipta. Pancasila sila ke- 5 ini memiliki fungsi untuk mewujudkan tujuan negara yaitu dengan memberikan kesejahteraan bagi seluruh warga negara, melindungi warga dan wilayahnya, serta mencerdaskan seluruh bangsa (Nurkhotijah, 2024).

2. *Middle Theory* :Negara Kesejahteraan

Negara kesejahteraan pada dasarnya mengacu pada peran negara yang aktif mengelola dan mengorganisasi perekonomian, yang di dalamnya mencakup tanggung jawab negara untuk menjamin ketersediaan pelayanan kesejahteraan bagi seluruh Masyarakat(Simatupang, 2015). Dalam hal ini teori negara kesejahteraan mengacu terhadap pelaksanaan perlindungan hak cipta sebagai bentuk perwujudan negara kesejahteraan dengan

memberikan perlindungan dan menjamin keamanan hak eksklusif bagi pemilik hak cipta.

Teori negara kesejahteraan (*welfare state*) dalam konteks hak cipta berfokus pada peran negara dalam menciptakan keseimbangan antara kepentingan individu (pencipta) dan masyarakat melalui regulasi hak cipta untuk mendorong kesejahteraan Bersama yang bertujuan untuk memastikan kesejahteraan sosial dengan menyediakan akses terhadap barang dan jasa publik. Negara berperan mengatur perlindungan karya intelektual agar pencipta mendapat insentif ekonomi, sekaligus memastikan masyarakat dapat mengakses pengetahuan dan budaya (Mario, 2024).

Negara kesejahteraan adalah konsep negara yang bertanggung jawab terhadap kesejahteraan warganya secara menyeluruh, baik dalam aspek sosial, ekonomi, maupun budaya. Dalam model ini, negara memiliki peran aktif dalam:

- a. Distribusi kekayaan secara adil
- b. Penyediaan layanan publik seperti pendidikan, kesehatan, dan perlindungan sosial
- c. Penjaminan hak-hak dasar, termasuk hak atas hasil karya

Negara Kesejahteraan dalam konteks hak cipta menekankan bahwa negara harus secara aktif menjamin kesejahteraan seluruh rakyatnya, termasuk melalui perlindungan dan penegakan hak cipta yang adil dan

merata. Dalam perspektif ini, hak cipta diposisikan bukan hanya sebagai perlindungan terhadap kepentingan individu pencipta, tetapi juga sebagai instrumen untuk menciptakan keadilan sosial, pertumbuhan ekonomi, dan kesejahteraan masyarakat luas.

3. *Applied Theory* : Hukum Sebagai Sarana Pembaharuan

Teori hukum sebagai sarana pembaruan menurut Mochtar Kusumaatmadja menekankan bahwa hukum berfungsi sebagai alat untuk mengatur dan mendorong perubahan dalam masyarakat. Hukum tidak hanya berperan sebagai norma, tetapi juga sebagai instrumen yang mendukung pembangunan sosial dan ekonomi (Ali, 2017).

Teori ini menekankan bahwa hukum harus bersifat progresif dan kontekstual, menyesuaikan diri dengan kebutuhan masyarakat untuk mencapai kesejahteraan. Mochtar berpendapat bahwa hukum bukan sekadar aturan statis, tetapi harus menjadi instrumen dinamis untuk mencapai tujuan pembangunan nasional dengan mendukung perubahan sosial yang terarah, teratur, dan terencana, sesuai dengan kebutuhan Masyarakat.

Teori Hukum Pembaruan menurut Mochtar Kusumaatmadja dikenal sebagai teori Pembangunan. dalam konteks hak cipta, teori ini menekankan peran hukum sebagai alat untuk mendorong pembangunan sosial, ekonomi, dan budaya melalui regulasi yang mendukung inovasi. hukum harus terus diperbarui agar mampu menjadi alat efektif untuk

melindungi hak pencipta, menyesuaikan diri dengan perkembangan zaman, dan mendorong kemajuan ekonomi kreatif masyarakat secara keseluruhan.

B. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) merupakan terjemahan dari *Intellectual Property Right* (IPR), sebagaimana diatur pada Undang-undang No. 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan WTO (*Agreement Establishing The World Trade Organization*). Hak kekayaan intelektual merupakan hak hukum yang diberikan kepada suatu individu atau kelompok atas hasil olah pikir intelektual manusia. Hak Kekayaan Intelektual memberikan perlindungan hukum kepada pencipta untuk mengontrol penggunaan dan distribusi hasil karyanya, serta memperoleh manfaat finansial dari karya tersebut. Perlindungan ini bertujuan untuk mendorong inovasi, melindungi hak pencipta, dan mencegah pelanggaran seperti Pembajakan, dan plagiarisme. Menurut Robert C Sherwood, Terdapat beberapa teori yang menjadi dasar perlindungan hak kekayaan intelektual (Nizwana, 2019b), diantaranya yaitu:

1. Reward Theory

Teori ini memberikan apresiasi atau penghargaan kepada setiap pencipta atas segala usaha yang dikeluarkan dalam menciptakan sebuah karya intelektual. Hal ini bertujuan untuk menghargai kontribusi kreatif dan mendorong pencipta untuk terus berkarya.

2. Recovery Theory

Menurut teori ini, individu atau organisasi yang telah menginvestasikan waktu, tenaga, dan sumber daya dalam menciptakan karya intelektual berhak untuk mendapatkan kembali apa yang telah mereka keluarkan. Hal ini penting untuk memastikan keberlanjutan proses kreatif

3. *Incentive Theory*

Teori ini berfokus pada pentingnya memberikan insentif kepada pencipta agar mereka termotivasi untuk terus berinovasi dan menciptakan karya baru. Perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual diharapkan dapat mendorong lebih banyak penemuan yang bermanfaat bagi Masyarakat

4. *Risk Theory*

Teori ini menjelaskan bahwa penciptaan karya intelektual melibatkan risiko, karena ada kemungkinan orang lain telah menemukan atau memperbaiki ide yang sama sebelumnya. Oleh karena itu, perlindungan hukum diperlukan untuk melindungi pencipta dari risiko tersebut

5. *Economic growth stimulus theory*

Teori ini melihat kekayaan intelektual sebagai alat untuk mendorong pertumbuhan ekonomi suatu negara. Perlindungan yang baik terhadap kekayaan intelektual dapat memberikan dampak positif pada pembangunan ekonomi dengan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi inovasi dan kreativitas.

Menurut Ismail Saleh, *Intellectual Property Rights* dapat diterjemahkan sebagai hak kepemilikan intelektual, dapat dibagi menjadi dua kelompok (Ismail Saleh, 1990), diantaranya yaitu:

1. Hak cipta (*Copyright*)

Melindungi karya orisinal di bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan, seperti buku, musik, film, dan karya seni lainnya. Pencipta memiliki hak untuk mengontrol reproduksi dan distribusi karyanya tanpa melalui pendaftaran resmi untuk mendapatkan perlindungan hukum.

2. Hak kekayaan industri (*Industrial Property right*)

Kekayaan industri memerlukan pendaftaran resmi untuk mendapatkan perlindungan terhadap karya industri seperti Paten, Merek, Desain Industri, Indikasi geografis, dan rahasia dagang. Setelah pendaftaran, pemilik memiliki hak eksklusif untuk menggunakan dan mengkomersialkan hasil kreasinya.

Istilah Hak Cipta (*Copyright*) pertama kali dikemukakan dalam *Berne Convention* yang diadakan tahun 1886. Indonesia telah meratifikasi *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997. Konvensi ini memberikan perlindungan otomatis terhadap karya cipta tanpa memerlukan pendaftaran formal (Raharjo, 2021).

Di Indonesia istilah hak cipta dikemukakan melalui kongres kebudayaan di Bandung tahun 1951, oleh Prof. Moh. Soetan Moh. Sjah, yang kemudian diterima sebagai pengganti istilah Hak Mengarang yang dianggap

kurang luas cakupan pengertiannya. Sejak masa itu pula, pemerintah Republik Indonesia telah beberapa kali merancang dan merevisi peraturan tentang hak cipta. Dikarenakan semakin berkembangnya Indonesia, semakin berkembang pula kemampuan teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan adanya pembaruan Undang-Undang Hak Cipta (Putra, 2020).

Hak Cipta diatur dalam Undang- Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC) yang memberikan landasan hukum bagi perlindungan hak cipta, termasuk ketentuan mengenai pendaftaran, pelanggaran, dan sanksi bagi pelanggar hak cipta. Sesuai dengan ketentuan yang disebutkan dalam Pasal 1 ayat (1) UUHC, Hak Cipta merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang- undangan. Makna dari hak eksklusif adalah bahwa hanya pemegang hak ciptalah yang bebas melaksanakan hak cipta tersebut, sementara orang atau pihak lain dilarang melaksanakan hak cipta tersebut tanpa persetujuan dari pemegang hak cipta (Putra, 2020).

Undang- Undang Hak Cipta mengatur tentang pembatasan Hak Cipta yang bertujuan untuk memberikan keseimbangan antara kepentingan pemilik ciptaan dan kepentingan Masyarakat, serta memastikan bahwa hak eksklusif pemegang hak cipta tidak digunakan secara sewenang-wenang.

Pembatasan hak cipta disebut sebagai *"fair use"* atau *"fair dealing"* yang memungkinkan masyarakat untuk mengakses karya-karya yang

dilindungi tanpa harus mendapatkan izin dari pemilik hak cipta, dalam kondisi tertentu. Pembatasan ini diatur untuk mengutamakan kepentingan umum, sehingga penggunaan karya cipta dapat dilakukan tanpa melanggar hak pemiliknya, asalkan memenuhi syarat yang ditentukan oleh undang-undang (Suyud, 2010). Pembatasan tersebut mencakup penggunaan karya cipta untuk tujuan pendidikan, penelitian, dan kegiatan sosial yang tidak bersifat komersial sehingga tidak merugikan kepentingan pemilik hak cipta. (Raharjo, 2021).

Hak cipta memberikan perlindungan hukum kepada pencipta untuk mencegah terjadinya pembajakan, atau penggunaan karya tanpa izin. Pembajakan merupakan kegiatan menyalin atau menggandakan sebuah karya cipta milik orang lain tanpa sepengetahuan dan izin pemegang hak cipta kemudian mendistribusikan hasil penggandaan untuk mendapatkan keuntungan. (Losung et al., 2021).

Berdasarkan pada Pasal 16 ayat (2) Undang- Undang No. 28 Tahun 2014 Pemilik hak cipta dapat secara langsung mengalihkan hak cipta baik seluruh maupun sebagian karena:

- a. pewarisan;
- b. hibah;
- c. wakaf;
- d. wasiat;
- e. perjanjian tertulis; atau

- f. sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Hak ekonomi atas suatu hak cipta dapat dialihkan, namun berdasarkan pada Pasal 5 ayat (2) UUHC, hak moral tidak dapat dialihkan selama Pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan undangan.(Haryawan et al.,2016).

Pemilik hak cipta dapat memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan karya melalui perjanjian lisensi. Lisensi menurut Pasal 1 angka 20 UUHC adalah izin tertulis yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu(Damian, 2022). Pihak yang menerima lisensi dapat menggunakan, mendistribusikan, atau melakukan tindakan tertentu terhadap karya tersebut sesuai dengan syarat dan ketentuan yang ditetapkan dalam perjanjian lisensi (Haryawan et al.,2016).

Berdasarkan pada Pasal 58 Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 Jangka waktu Hak Cipta akan terus berlangsung selama 70 Tahun setelah pemilik hak cipta meninggal dunia(Banindro, 2015). Setelah jangka waktu perlindungan hak cipta berakhir, karya yang dilindungi hak cipta tersebut menjadi milik umum atau domain publik. Hal ini berarti bahwa karya tersebut tidak lagi dilindungi oleh hak cipta dan dapat digunakan oleh siapa saja tanpa memerlukan izin dari pemilik hak cipta sebelumnya (Raharjo, 2021).

C. Perlindungan Hukum Terhadap Pemilik Hak Cipta

Satjipto Rahardjo mengutip pendapat dari *Fitzgerald* didalam bukunya “Ilmu Hukum” menjelaskan makna teori perlindungan hukum menurut Salmond bahwa tujuan hukum harus diciptakan dengan tujuan melindungi kepentingan Masyarakat. Kepentingan hukum adalah mengurus hak dan kepentingan manusia, sehingga hukum memiliki otoritas tertinggi untuk menentukan kepentingan manusia yang perlu diatur dan dilindungi. Menurut Satjipto Raharjo, perlindungan hukum adalah memberikan pengayoman terhadap hak asasi manusia (HAM) yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu di berikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum (Sinaulan, 2018).

Pembentukan peraturan perundang-undangan, diungkapkan oleh Mochtar Kusuma-Atmadja, dimana Beliau menegaskan bahwa hukum adalah salah satu dari kaidah sosial, yang merupakan cerminan dari nilai-nilai yang berlaku dalam masyarakat, sehingga hukum yang baik adalah hukum yang sesuai dengan hukum yang hidup. Setidaknya harus disadari bahwa hukum di bentuk dengan mempertimbangkan keadilan (*gerechtigkeite*), kepastian hukum (*rechtssicherheit*), dan kemanfaatan (*zweckmassigkeit*) (Sinaulan, 2018).

Undang- Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dibentuk untuk memberikan perlindungan hukum kepada pemilik hak cipta atas hasil kecerdasan, pikiran, dan renungan seseorang yang selanjutnya dikemas dalam bentuk sebuah karya yang dihasilkan seperti film, musik, ataupun buku (K. R. Gunawan et al., 2025a).

Hak cipta merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif yang menimbulkan 2 hak terhadap pencipta atau pemegang hak cipta yang bersangkutan diantaranya adalah hak ekonomi dan hak moral. Pencipta berhak atas hak moral dan ekonomi, yang memungkinkan untuk melarang seseorang mempergunakan hak cipta tanpa izin pemilik hak cipta (Banindro, 2015).

Hak ekonomi menurut Pasal 8 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta adalah hak eksklusif Pencipta atau Pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas suatu ciptaan. Hak tersebut meliputi hak untuk mengalihkan dan memberikan izin kepada pihak lain agar pencipta memperoleh keuntungan royalti. Sementara Pasal 5 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta memberikan penjelasan mengenai hak moral yaitu hak yang melekat secara abadi kepada diri pencipta. Diantaranya hak untuk mencantumkan namanya dalam pemakaian ciptaan untuk umum, dan untuk mempertahankan haknya jika terjadi hal-hal yang merugikan kehormatannya (Wahyuni et al. 2021).

Pendaftaran hak cipta melalui DJKI memberikan bukti yang lebih kuat dihadapan hukum. Pendaftaran ini memudahkan pencipta untuk membuktikan kepemilikan dari suatu karya cipta. Secara konstitutif dapat memberikan kepastian hukum yang lebih baik. Hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada pemilik hak cipta yang terdaftar dapat melindungi hak ciptanya secara maksimal, baik melalui penggunaan langsung, pemberian lisensi, atau pengalihan hak kepada pihak lain (Andrianto, 2012).

Perlindungan hukum terbagi dalam 2 kategori, diantaranya yaitu: Perlindungan Hukum Preventif bertujuan untuk mencegah terjadinya suatu pelanggaran. Menyeleggarakan seminar, atau pemaparan materi, dan pengetahuan mengenai hak cipta dapat mencegah terjadinya pelanggaran. Perlindungan Hukum Represif merupakan perlindungan terakhir yang dapat memberi tindakan tegas atau tindakan hukuman seperti denda atau ganti rugi (Barbara, M., Putra, P.,2024).

Pasal 64 Undang-Undang Hak Cipta mencatat bahwa tindakan preventif dapat diambil melalui upaya hukum untuk melindungi hak moral dan ekonomi pencipta. Salah satu langkah yang dapat diambil adalah mencatatkan hak tersebut ke DJKI Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. DJKI memberikan perlindungan hukum terhadap suatu karya ciptaan yang dijalankan melalui penyusunan kebijakan, memberikan bimbingan teknis, melakukan pengawasan, serta melaksanakan evaluasi dan pelaporan dalam berbagai aspek seperti permohonan, publikasi, pelayanan hukum hak cipta, produk, dan hak terkait (Spiridiana Sorowea et al., 2024).

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) adalah lembaga di bawah Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia yang memiliki peran penting dalam pengelolaan dan perlindungan Kekayaan Intelektual. DJKI bertugas mengelola serta memastikan perlindungan hukum terhadap aset kekayaan intelektual Masyarakat untuk mencegah penyalahgunaan atau pelanggaran hukum. DJKI membangun kesadaran hak cipta kepada masyarakat dengan menginformasikan, mengedukasi, sosialisasi, dan memberikan peran

aktif kepada masyarakat dalam melindungi hak cipta di Indonesia (Ariani et al., 2021).

Pasal 96 Undang- Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa Pencipta, pemegang Hak Cipta dan / atau pemegang Hak Terkait atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh Ganti Rugi. Berdasarkan pada Pasal 99 UU Hak Cipta, menyebutkan bahwa gugatan ganti rugi dapat diproses melalui pengadilan niaga. Permintaan gugatan ganti rugi dapat berupa (Losung et al., 2021) :

- a. Permintaan untuk menyerahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari pelanggaran hak cipta;
- b. Permintaan penyitaan ciptaan yang dilakukan dari hasil pelanggaran hak cipta;
- c. Permintaan menghentikan kegiatan Pengumuman, pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan Ciptaan yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.

D. Film Layar Lebar

Pengertian film secara harfiah yakni sinema, dijelaskan yakni cinematographic yang berasal dari kata cinema dan tho/ “phytos” yakni cahaya serta graphic adalah tulisan/ gambar/ citra, bisa dikatakan film tersebut berarti melukiskan suatu gerak dengan Cahaya (Kartika, 2017). Film merupakan sebuah media komunikasi yang berbentuk elektronik yang menampilkan media audio visual yang dapat menyajikan pengertian, citra, bunyi dan semua kombinasi. Menurut Prof. Effendy Film tidak hanya berperan

sebagai sarana hiburan, tetapi dapat juga ditampilkan sebagai sarana Pendidikan.

Undang-Undang Nomor 33 tahun 2009 tentang Perfilman, yang tertera pada Bab 1 ayat 1 menyebutkan, film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaedah sinematografi dengan suara atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan (Yuwandi, 2018).

Dalam pembagiannya film dibagi berdasarkan media dan jenisnya. Film berdasarkan media dibagi menjadi dua yakni film layar lebar dan film layar kaca. Film layar lebar merupakan film yang ditayangkan didalam bioskop, sedangkan film layar kaca merupakan film yang ditayangkan di dalam televisi. Film berdasarkan jenisnya terbagi mejadi dua yakni film fiksi dan film non fiksi. Untuk film fiksi sendiri terbagi menjadi dua yakni fiksi eksperimental dan genre fiksi. Sedangkan film non fiksi terbagi menjadi tiga ialah film untuk tujuan ilmiah, dokumentasi maupun film documenter atau yang menceritakan Sejarah (Oktavianus et al., 2013).

Film layar lebar adalah karya seni audiovisual yang diproduksi untuk ditayangkan di bioskop atau media lain dengan durasi yang lebih panjang dibandingkan dengan film pendek. Film ini biasanya memiliki struktur naratif yang kompleks, melibatkan berbagai elemen seperti skenario, akting, sinematografi, dan musik. Dalam konteks industri kreatif, film layar lebar merupakan salah satu bentuk ekspresi artistik yang memiliki nilai komersial dan budaya yang tinggi.

Film merupakan karya seni dan budaya yang memiliki fungsi sebagai media komunikasi massa audio-visual. Dibuat dengan menggunakan prinsip sinematografi, film mencakup berbagai teknologi dan metode dalam proses produksinya (K. R. Gunawan et al., 2025a). Film Layar Lebar merupakan karya sinematografi yang dilindungi oleh Undang- Undang Hak Cipta sebagaimana yang telah ditetapkan pada Pasal 40 Undang- Undang No. 28 Tahun 2014.

Kata “sinematografi” diciptakan dari kata Yunani *κίνημα* (kinema), yang berarti “gerakan” dan *γράφειν* (graphein) yang berarti “untuk merekam”, bersama-sama berarti “gerak rekaman”. Kata yang digunakan untuk merujuk pada seni, proses, atau pekerjaan film-film. Menurut Bordwell Thompson sinematografi adalah tindakan menangkap gambar fotografi dalam ruang melalui penggunaan sejumlah elemen dikontrol. Hal ini termasuk kualitas stok film, manipulasi lensa kamera, framing, skala dan gerakan (Yuwandi, 2018).

E. *Spoiler*

Ditinjau dari bahasa, *spoiler* merupakan biasan dari istilah mencerminkan atau memantulkan secara konotasi, yang secara harfiah diartikan sebagai suatu tindakan “mencerminkan” atau mengunggah kembali terhadap apa saja yang menjadi objek, baik itu tulisan, musik, maupun film pada dunia maya (Yaumil, 2023). Dalam perfilman *spoiler* seringkali dihubungkan dengan beberapa istilah lainnya, yaitu:

1) *Trailer*

Thailer adalah istilah umum dalam industri film dan menunjukkan materi yang berkaitan dengan media promosi film atau serial yang

ditayangkan. Cuplikan disajikan dengan video berdurasi 2-3 menit. *Trailer* berisi preview singkat plot utama cerita, konflik yang dihadapi oleh karakter utama film, sutradara, produser, dan distributor, serta informasi tentang jadwal rilis. Cuplikan *thailer* dilakukan untuk menarik perhatian dari penonton (Yaumil, 2023).

2) *Teaser*

Teaser seringkali didefinisikan tidak jauh berbeda dengan *trailer*. *Teaser* merupakan cuplikan atau video pendek yang secara resmi dirilis oleh tim produksi baik pada suatu film/serial, video musik, dan lainnya sebagai upaya untuk mengajak khalayak umum menyaksikannya (Yaumil, 2023) .

Informasi yang diperoleh dari potongan video *trailer* dan *teaser* merupakan ajakan kepada khalayak umum untuk menyaksikan film ataupun karya cipta lain yang akan segera dirilis. *Spoiler* merupakan tindakan yang dilakukan untuk membocorkan informasi penting yang terkandung dalam sebuah karya cipta orang lain baik melalui lisan maupun *platform* media sosial, tanpa seizin dari pencipta maupun pemegang hak ciptanya langsung.

Pengertian dari *spoiler* sendiri adalah istilah yang sering muncul di media sosial. Istilah *spoiler* sendiri berasal dari Bahasa Inggris yang mana konotasinya merujuk pada mencerminkan atau memantulkan, Atau dengan kata lain istilah mencerminkan ini juga dapat diartikan sebagai pengungkahan kembali suatu objek, baik itu tulisan, musik, atau film. Pada *spoiler* film juga sering ditemui bocoran jalan cerita film yang mana hal ini dapat mengganggu

pengalaman menonton seseorang serta memberikan kerugian bagi pencipta film. Dalam *spoiler* film mengungkapkan informasi yang merupakan elemen penting dari alur cerita, seperti *twist* atau akhir cerita, yang dapat merusak pengalaman menonton bagi orang lain. Tindakan *spoiler* ini dapat menimbulkan pengungkapan informasi berupa alur cerita film yang akan merusak elemen dari alur film tersebut. (Hauzan, R., Haryanto, I, 2023).

F. Platform Media Sosial

Meike dan Young dalam Nasrullah (2015) mengartikan kata media sosial sebagai konvergensi antara komunikasi *personal* dalam arti saling berbagi diantara individu (*to be share one-to-one*) dan media publik untuk berbagi kepada siapa saja tanpa ada kekhususan individu. Menurut Boyd dalam Nasrullah (2015) media sosial sebagai kumpulan perangkat lunak yang memungkinkan individu maupun komunitas untuk berkumpul, berbagi, berkomunikasi, dan dalam kasus tertentu saling berkolaborasi atau bermain. Media sosial memiliki kekuatan pada *user-generated content* (UGC) dimana konten dihasilkan oleh pengguna (Setiadi, 2016).

Media Sosial dapat dilakukan berbagai aktifitas dua arah dalam berbagai bentuk pertukaran, kolaborasi, dan saling berkenalan dalam bentuk tulisan, visual maupun audiovisual. Media sosial adalah *platform* digital yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi, berbagi informasi, dan menciptakan konten secara online. Media sosial diawali dari tiga hal, yaitu *Sharing, Collaborating dan Connecting* (Puntoadi, 2011).

Teknologi informasi dan komunikasi (TIK) yang berkembang pesat, telah mengubah cara berinteraksi dan berkomunikasi. Saat ini, jarak dan waktu tidak lagi menjadi penghalang, dengan kemajuan yang mencakup internet, media sosial, dan berbagai aplikasi yang memudahkan komunikasi.

Selain sebagai alat Interaksi, media sosial kini dimanfaatkan untuk meningkatkan taraf hidup Masyarakat. Memperluas jaringan sosial dengan mempromosikan usaha dan meningkatkan akses informasi dapat mendorong pertumbuhan ekonomi. Masyarakat dapat mengakses informasi penting terkait pertanian, kesehatan, dan kewirausahaan melalui *platform* media sosial. Pelajar dapat menemukan konten edukatif yang dapat membantu memperoleh keterampilan baru.

Sependapat dengan hal di atas, Supradono dan Hanum (2011) mengatakan bahwa dalam bidang pemasaran, keunggulan layanan media sosial adalah memberikan ruang komunikasi dua arah antara konsumen-perusahaan dan konsumen-konsumen. Beberapa praktek terbaik perusahaan yang telah berhasil memanfaatkan sosial media adalah melakukan survey jejak pendapat keinginan konsumen, memberikan tautan layanan video, penawaran diskon, berinteraksi dengan konsumen, dan *ekspriental marketing*. Tentunya hal ini akan memberikan efek *viral marketing*, *loyalitas brand*, *word of mouth* dan *crowd sourcing*. Sosial media mampu memfasilitasi masyarakat untuk memperoleh informasi terbaru, berpartisipasi, berinteraksi dan kolaborasi dengan pemerintah secara online (Setiadi, 2016).

Media sosial memungkinkan pengguna untuk berbagi berbagai jenis konten, seperti gambar, video, dan tulisan. Konten yang cepat menyebar meningkatkan visibilitas tetapi juga dapat menimbulkan risiko pelanggaran hak cipta. Konten dalam media sosial merujuk pada segala jenis informasi atau materi yang dibagikan melalui *platform* media sosial, seperti Facebook, Instagram, TikTok, Youtube, Twitter, dan lainnya. Konten ini dapat berupa teks, gambar, video, *spoiler* film, audio, infografis, animasi, polling, atau bahkan cerita pendek.

Pada hakikatnya konten dalam media sosial dapat memberikan dampak positif bagi penggunaannya dalam memperluas jaringan sosial, meningkatkan penjualan produk/jasa, menghibur audiens, serta menemukan informasi yang bermanfaat dan actual. Proses pembuatan konten juga dapat mendorong pembuat untuk berpikir kreatif dan inovatif, yang dapat meningkatkan keterampilan mereka dalam berkomunikasi dan bercerita. Konten dalam media sosial dapat menghasilkan manfaat yang dibutuhkan Masyarakat Ketika dipergunakan dengan baik dan mematuhi aturan hukum. Dengan pemanfaatan yang tepat, media sosial dapat menjadi alat yang efektif untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat, mengembangkan potensi ekonomi, dan memperkuat identitas budaya lokal.

G. Sanksi Pelanggaran Hak Cipta

Sanksi atau hukuman berasal dari bahasa Belanda, yaitu *Sanctie*, yang artinya ancaman hukuman. Sanksi dimaknai sebagai suatu alat pemaksa guna ditaatinya suatu kaidah atau norma peraturan perundang- undangan. Menurut

Black's Law Dictionary (Seventh Edition): Sanksi adalah penalti atau tindakan koersif yang dihasilkan dari kegagalan untuk mematuhi hukum, aturan, atau perintah. Penerapan sanksi hukum dilakukan sebagai alat pemaksa atau jaminan agar norma hukum ditaati oleh setiap orang (Mujiburohman, 2023). Sanksi dapat juga dikatakan sebagai akibat hukum bagi seseorang yang melanggar norma hukum (sebagai alat represif) (Mathar, 2023).

Sanksi hukum publik ataupun hukum privat (perdata) memiliki sanksi hukum tertentu. Misalnya, pada norma hukum administrasi dikaitkan dengan sanksi administrasi, pada norma hukum perdata dikaitkan sanksi ganti rugi, batalnya suatu perjanjian dan lain- lain, sedangkan pada norma hukum pidana dikaitkan dengan sanksi pidana yang berupa pidana mati, pidana penjara, pidana kurungan, dan pidana denda(Mathar, 2023)

Sanksi pelanggaran hak cipta adalah tindakan hukum yang diambil terhadap individu atau entitas yang melanggar ketentuan hak cipta. sebagaimana yang diatur dalam Undang- Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Pelanggaran hak cipta terjadi ketika seseorang menggunakan karya yang masih dilindungi hak cipta tanpa seizin pencipta atau pemegang haknya. Tindakan ini melanggar hak eksklusif yang dimiliki pemilik hak cipta, seperti hak untuk menggandakan, memproduksi, dan mendistribusikan karya cipta. Seseorang yang melanggar hak eksklusif pencipta dapat dikenai sanksi pidana maupun perdata berupa hukuman penjara, atau membayar ganti rugi (Firmansyah et al., 2020).

Pelanggaran hak cipta dapat dibedakan menjadi 2 kategori utama, diantaranya yaitu pelanggaran hak moral, dan pelanggaran hak ekonomi. Pelanggaran hak moral dapat terjadi Ketika seseorang menggunakan karya tanpa menyebutkan nama pencipta, atau mengubah dan memodifikasi karya tanpa persetujuan pencipta (Hawin M & Riswandi, 2020). Sedangkan pelanggaran hak ekonomi dapat terjadi Ketika seseorang menyalin atau mendistribusikan karya yang dilindungi hak cipta tanpa izin dari pemilik hak, atau Melakukan pemanfaatan terhadap karya cipta milik orang lain dengan tujuan komersial atau memperoleh keuntungan tanpa izin pencipta.

Pelanggaran terhadap hak cipta dapat diproses dengan ketentuan pidana delik aduan sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 120 Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 berbunyi *“Tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam undang-undang ini merupakan delik aduan.”* Sanksi pelanggaran hak cipta yang diberikan dapat berupa pidana penjara dan/atau denda sebagaimana yang diatur dalam Pasal 112 sampai dengan Pasal 114 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Losung et al., 2021).

Apabila suatu ciptaan dipergunakan tanpa izin dengan tujuan komersial atau untuk mendapatkan keuntungan dapat dikenai sanksi pidana. Setiap orang yang melakukan perbuatan pelanggaran hak ekonomi dalam bentuk pembajakan atau penggandaan suatu karya cipta dapat dikenai sanksi sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 113 ayat 4 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 yang menyebutkan bahwa setiap orang yang melakukan pembajakan, dapat dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh)

tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Selain sanksi pidana, pemilik hak cipta berhak melakukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran hak cipta sebagaimana yang diatur dalam Pasal 95 sampai dengan Pasal 104 UU No. 28 Tahun 2014. Pelaku pelanggaran hak cipta dapat dikenai sanksi sesuai dengan ketentuan sebagai berikut (Losung et al., 2021):

a. Pasal 96:

- (1) Pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemegang hak terkait atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh ganti rugi.
- (2) Ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diberikan dan dicantumkan sekaligus dalam amar keputusan pengadilan tentang perkara tindak pidana hak cipta dan/atau hak terkait.
- (3) Pembayaran ganti rugi kepada pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemilik hak terkait dibayarkan paling lama 6 (enam) bulan setelah putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Tindakan menyebarkan *spoiler* film layar lebar secara ilegal dapat mengurangi minat Masyarakat untuk menonton tayangan resmi. Melihat terlalu banyak cuplikan atau bocoran isi dari film memungkinkan masyarakat membatalkan niatnya untuk menonton film tayangan resmi. Pemilik karya cipta perfilman dapat mengalami kerugian karena karyanya menjadi tidak laku di pasaran. Tindakan tersebut telah melanggar hak moral dan ekonomi milik

pencipta. Hal ini dapat berpengaruh terhadap motivasi pencipta untuk menciptakan karya baru.

Pelaku yang menyebarluaskan *spoiler* film layar lebar melalui media sosial untuk mendapatkan keuntungan tanpa izin juga dapat dianggap sebagai bentuk pembajakan karya. Di Indonesia, berdasarkan Pasal 113 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, seseorang yang mendistribusikan film atau karya untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dapat dikenakan pidana penjara paling lama 3 tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000.00 (lima ratus juta rupiah).

Sanksi bagi pelaku penyebaran *spoiler* film layar lebar secara ilegal dapat mencakup hukuman pidana berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang ITE. Melakukan penggandaan film resmi, lalu mendistribusikan hasil penggandaan melalui *platform* media sosial tanpa izin merupakan bentuk kegiatan memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak. Hal tersebut dilarang dalam ketentuan Pasal 32 ayat (1) dan (2) Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Akibatnya pelaku dapat dikenai sanksi sebagaimana yang disebutkan dalam pasal 48 Undang-Undang No. 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang menyebutkan:

(1) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).

(2) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 32 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 (sembilan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp3.000.000.000,00 (tiga miliar rupiah).

Aturan ini mengacu pada tindakan yang melanggar ketentuan mengenai perubahan, penghilangan, atau pemindahan informasi elektronik milik orang lain tanpa hak. Pelaku pembajakan *spoiler* film tanpa izin juga dikenai sanksi pidana sebagaimana diatur dalam Pasal 113 ayat (3) UU Hak Cipta yang berbunyi :

“Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)”.

Pasal 113 ayat (4) UU Hak Cipta berbunyi sebagai berikut:

“Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana

penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).”