

Penyalahgunaan Karya Sinematografi Yang Disediakan Layanan Over-The-Top Dikaitkan Dengan Prinsip Fair Use

Anzalna Noor Zalika¹, Rika Ratna Permata², Danrivanto Budhijanto³

¹Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran, anzalna18001@mail.unpad.ac.id

²Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran

³Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran

ABSTRACT

Over-The-Top Services are a concrete form of technological developments whose existence makes it easier for people to carry out daily activities, for example to watch a movie and communicate. The phenomenon related to Over-The-Top Services that recently emerged due to the COVID-19 pandemic is watch party, which is an activity of watching movie together virtually with the help of Over-The-Top Services. This activity has the potential to violate Copyright because it can be categorized as the implementation of the economic rights of the creator or copyright holder of films that are watched without permission. On the other hand, watch party can also be categorized as acts that do not violate Copyright if they meet the fair use requirements based on Law Number 8 of 2014 on Copyright. This research was conducted with the aim of finding answers to these questions. This research was conducted using a normative juridical approach and a qualitative juridical analysis method, in which the author examines in depth the related primary, secondary, and tertiary legal materials. The results of the study indicate that the watch party activity is a form of announcement of creations and includes fair use because it is carried out without commercial purposes.

Cite this paper

Zalika, A. N., Permata, R. R., & Budhijanto, D. (2023). Penyalahgunaan Karya Sinematografi Yang Disediakan Layanan Over-The-Top Dikaitkan Dengan Prinsip Fair Use. *Widya Yuridika: Jurnal Hukum*, 6(1). doi:10.31328/wy.v6i1.3847

MANUSCRIPT INFO

Manuscript History:

Received:

2022-07-17

Accepted:

2022-11-21

Corresponding Author:

Anzalna Noor Zalika,
anzalna18001@mail.unpad.ac.id

Keywords:

Announcement of Works;
Copyright; Fair Use; Over-The-Top Services; Watch Party



Widya Yuridika: Jurnal Hukum is Licensed under a Creative Commons Attribution-ShareAlike 4.0 International License

Layout Version:

v.6.2023

PENDAHULUAN

Globalisasi adalah fenomena multifaset yang meliputi dimensi ekonomi, sosial, politik, teknologi, dan kultur.¹ Perkembangan teknologi sebagai dampak positif dari globalisasi mendorong adanya perubahan gaya hidup masyarakat di mana media massa konvensional seperti koran, radio, dan televisi lebih sulit untuk dijangkau karena meningkatnya

¹ Usman Riaz Mir, dkk., "Understanding Globalization and its Future: An Analysis", *Pakistan Journal of Social Sciences*, Volume 34 Nomor 2, 2014, hlm. 1.

penggunaan ponsel cerdas sebagai media baru.² Hal inilah yang mendorong terjadinya konvergensi media, yakni integrasi antara media massa, komputer, dan telekomunikasi.³ Dilihat dari sisi teknologi, konvergensi media adalah penyatuan jaringan komputasi, teknologi informasi dan komunikasi, serta bentuk digital dari suatu informasi yang disampaikan melalui platform, aplikasi, dan perangkat cerdas. Salah satu bentuk nyata dari konvergensi media adalah munculnya layanan *over-the-top* (Layanan OTT).

Layanan OTT adalah layanan penyedia konten melalui internet dengan memanfaatkan infrastruktur jaringan yang dimiliki oleh operator.⁴ Lebih lanjut, Layanan OTT adalah aplikasi pelengkap atau pengganti yang dibangun di atas infrastruktur fisik internet yang sudah tersedia milik penyedia layanan telekomunikasi, tetapi aplikasi tersebut tidak ditawarkan oleh penyedia layanan telekomunikasi tersebut, sehingga penyedia Layanan OTT tidak memiliki hubungan dengan pengguna atau kontrol atas jaringan yang digunakan pengguna. Oleh karena itu, Layanan OTT sangat bergantung pada transmisi data penyedia layanan telekomunikasi untuk dapat menawarkan layanan mereka.⁵

Layanan OTT dianggap mempermudah kegiatan sehari-hari masyarakat, khususnya pada saat pandemi *Coronavirus disease* (COVID-19) yang masih berlangsung sampai saat ini. Hal ini dibuktikan dengan terus meningkatnya angka pengguna dari Layanan OTT yang ada. Contohnya, Microsoft Teams, salah satu Layanan OTT dengan fitur utama *video conference*, mencatatkan terdapat 145 juta pengguna aktif harian di seluruh dunia pada April 2021.⁶ Kemudian, penelitian oleh The Trade Desk dan Kantar menunjukkan bahwa pengguna Layanan OTT berupa aplikasi *streaming* film dan acara televisi mencapai angka 66 juta pengguna di Indonesia selama tahun 2020.⁷

Kegiatan yang belakangan ini sering dilakukan oleh pengguna Layanan OTT selama pandemi COVID-19 adalah *watch party*.⁸ *Watch party* adalah kegiatan menonton film atau acara televisi bersama secara virtual. Film atau acara televisi yang biasanya ditonton dalam kegiatan *watch party* adalah film atau acara televisi yang disediakan oleh Layanan OTT yang bergerak di bidang penyediaan konten berupa karya sinematografi. Contoh Layanan OTT penyedia konten berupa karya sinematografi adalah Netflix, Disney+, HBO GO, Vidio, Viu, iQIYI, dan lain-lain. *Watch party* biasanya dilakukan dengan bantuan aplikasi *Video Conference* dengan memanfaatkan fitur *share screen*.

Timbul suatu pertanyaan terkait kegiatan *watch party* yang menarik untuk dibahas. Jika mengacu pada Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut "Undang-Undang Hak Cipta"), kegiatan *watch party* berpotensi melanggar hak cipta yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta atas karya sinematografi karena kegiatan tersebut dapat dikategorikan sebagai pelaksanaan hak ekonomi yang diatur pada pasal tersebut. Kemudian, Pasal 9 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta menekankan bahwa kegiatan yang tertulis pada Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta hanya dapat dilakukan atas izin pencipta atau pemegang hak cipta.

Tetapi, kegiatan *watch party* tersebut juga dapat dikatakan sebagai perbuatan yang tidak melanggar hak cipta apabila memenuhi syarat-syarat atau termasuk kegiatan yang

² Joseph Straubhaar, dkk., "*Media Now (Understanding Media, Culture, and Technology) Seventh Edition*", Boston: Wadsworth Cengage Learning, 2012, hlm. 9.

³ Joseph Straubhaar, dkk., *Ibid*, hlm. 101.

⁴ Tasya Safiranita Ramli, dkk., "Over-The-Top Media in Digital Economy and Society 5.0", *Journal of Telecommunications and the Digital Economy*, Volume 8 Nomor 3, 2020, hlm. 64.

⁵ Jan Kraemer dan Michael Wohlfarth, "Regulating Over-the-Top Service Providers in Two-Sided Content Markets: Insights from the Economic Literature", *Communications & Strategies*, Volume 1 Nomor 99, 2015, hlm. 73.

⁶ Tom Arbuthnot, "*Microsoft Teams now has 145 million Daily Active Users (DAU)*", diakses dari <https://tomtalks.blog/2021/04/microsoft-teams-now-has-145-million-daily-active-users-dau/> pada tanggal 22 Agustus 2021.

⁷ The Trade Desk dan Kantar, "*The Future of TV: A report on the state of OTT in Southeast Asia*", hlm. 10

⁸ Andrew Wallenstein, "*Listen: The 'Watch Party' Trend Sweeping the Video World Amid Lockdown*", diakses dari <https://variety.com/2020/digital/news/watch-party-video-trend-coronavirus-1234643586/> pada tanggal 23 Agustus 2021.

dikategorikan sebagai *fair use*. *Fair use* adalah suatu prinsip dalam rezim hak cipta yang mengedepankan kepentingan publik dalam hal penggunaan ciptaan yang dilindungi, di mana setiap orang diperbolehkan untuk menggunakan ciptaan yang dilindungi tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta dari ciptaan yang digunakan.

Penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan tujuan menjawab pertanyaan yang timbul terkait *watch party*. Pertama, apakah kegiatan *watch party* termasuk perbuatan pelaksanaan hak ekonomi yang dimiliki pencipta atau pemegang hak cipta menurut Undang-Undang Hak Cipta. Kedua, apakah kegiatan *watch party* dapat dikategorikan sebagai *fair use* menurut Undang-Undang Hak Cipta.

Penulis berharap hasil penelitian ini dapat memberikan manfaat serta kegunaan dari segi teoritis dan segi praktis. Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan menambah pemahaman mengenai Hukum Kekayaan Intelektual, khususnya mengenai pengumuman Ciptaan dikaitkan dengan penerapan prinsip *fair use* dalam fenomena yang marak terjadi di masyarakat yang berhubungan dengan Kekayaan Intelektual. Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan pencerahan dan masukan bagi pihak-pihak terkait dengan penelitian ini, seperti produser film, rumah produksi, atau Layanan OTT selaku pemegang Hak Cipta dalam menghadapi fenomena *watch party* yang terjadi di masyarakat; aparat penegak hukum dalam hal penyelesaian masalah di bidang Kekayaan Intelektual; dan akademisi dan praktisi hukum dalam hal pembentukan regulasi terkait prinsip *fair use* di Indonesia.

METHOD

Metode pendekatan yang dilakukan Penulis untuk menulis jurnal ini adalah pendekatan yuridis normatif, yaitu penelitian terhadap asas-asas hukum, sistematikan hukum, dan sinkronisasi hukum dengan bersumber kepada hukum positif, doktrin-doktrin yang berkembang, dan bahan pustaka atau data sekunder yang mungkin mencakup bahan hukum primer, sekunder, maupun tersier.⁹ Pendekatan dilakukan terhadap bahan hukum primer, sekunder, dan tersier terkait hak kekayaan intelektual, hak cipta, Layanan OTT, dan prinsip *fair use*.

Kemudian, penelitian dianalisis menggunakan metode analisis yuridis kualitatif, di mana analisis dilakukan terhadap fenomena *watch party* di masyarakat dengan mengacu kepada hasil penelitian atas bahan hukum primer, sekunder, dan tersier tersebut untuk mendapatkan jawaban dari pokok permasalahan yang dibahas dalam jurnal ini.

RESULT AND DISCUSSION

1. Kegiatan *Watch Party* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Hak Cipta, menurut Pasal 1 angka 1 Undang-Undang 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. Sujud Margono menyatakan bahwa Hak Cipta adalah terminologi hukum yang menggambarkan hak-hak yang diberikan kepada pencipta untuk karya-karya mereka dalam bidang seni dan sastra.¹⁰

Undang-Undang Hak Cipta melindungi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Hak eksklusif atas Ciptaan didapatkan pencipta secara otomatis karena rezim Hak Cipta menganut prinsip deklaratif yang berarti perlindungan diberikan kepada pemegang pertama atau pemakai pertama atas Hak Cipta. Prinsip deklaratif tidak mengharuskan adanya pencatatan Hak Cipta karena suatu Ciptaan otomatis mendapatkan perlindungan saat Ciptaan tersebut selesai dibuat oleh penciptanya.¹¹ Hak

⁹ Soerjono Soekanto, "Pengantar Penelitian Hukum", Jakarta: UI Press, 1986, hlm. 51-52.

¹⁰ Sujud Margono, *Hukum dan Perlindungan Hak Cipta*, Jakarta: CV Novindo Pustaka Mandiri, 2003, hlm. 23

¹¹ Indah Nurdahniar, "Analisis Penerapan Prinsip Perlindungan Langsung Dalam Penyelenggaraan Pencatatan Ciptaan", *Jurnal Ilmu Hukum Veritas et Justitia*, Volume 2 Nomor 1, 2016, hlm. 234.

eksklusif yang dimaksud dalam pengertian Hak Cipta adalah hak moral dan hak ekonomi.

Hak Moral adalah hak yang hanya melekat pada pencipta dan tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, kecuali hak tersebut dialihkan melalui wasiat atau sebab lain sesuai peraturan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia.¹² Hak Ekonomi adalah hak yang berkaitan dengan pemanfaatan secara komersial suatu Ciptaan dan berhubungan dengan perlindungan kebutuhan ekonomi pencipta seperti hak untuk mendapatkan royalti atas penggunaan ciptaannya.

Hak Ekonomi memberikan hak kepada pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk melakukan berbagai kegiatan atas ciptaan yang mereka miliki sebagaimana diatur dalam Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta, yaitu hak untuk melakukan:

- a. penerbitan Ciptaan;
- b. penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
- c. penerjemahan Ciptaan;
- d. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;
- e. pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
- f. pertunjukan Ciptaan;
- g. pengumuman Ciptaan;
- h. komunikasi Ciptaan; dan
- i. penyewaan Ciptaan.

Pasal 9 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta mewajibkan setiap orang yang melaksanakan Hak Ekonomi tersebut untuk mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang Hak Cipta. Khusus pelaksanaan Hak Ekonomi dalam bentuk penggandaan Ciptaan dan untuk tujuan penggunaan secara komersial Ciptaan.

Hak eksklusif berupa Hak Moral dan Hak Ekonomi merupakan hak yang dimiliki oleh subjek Hak Cipta yaitu pencipta dan pemegang Hak Cipta. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu Ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.¹³ Pemegang Hak Cipta berarti 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.¹⁴ Pemegang Hak Cipta yang bukan Pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa Hak Ekonomi.¹⁵

Keberadaan Pemegang Hak Cipta sebagai pihak lain selain Pencipta untuk melaksanakan Hak Ekonomi atas suatu Ciptaan dimungkinkan adanya berdasarkan mekanisme pengalihan Hak Ekonomi. Hak Cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud yang dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian, melalui berbagai cara seperti pewarisan; hibah; wakaf; wasiat; perjanjian tertulis; atau sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.¹⁶

Salah satu cara pengalihan Hak Ekonomi atas suatu Ciptaan yang sering dilakukan adalah melalui pemberian lisensi yang merupakan salah satu bentuk perjanjian tertulis. Lisensi 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.¹⁷

Perjanjian Lisensi berisi ketentuan pemberian hak kepada penerima Lisensi untuk melaksanakan perbuatan Hak Ekonomi seperti yang tertulis pada Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta. Selain itu, perjanjian Lisensi juga berisi kesepakatan antara

¹² Pasal 5 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

¹³ Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

¹⁴ Pasal 1 angka 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

¹⁵ Penjelasan Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

¹⁶ Pasal 16 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

¹⁷ Pasal 1 angka 20 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

pemberi Lisensi dan penerima Lisensi mengenai jangka waktu Lisensi yang mana tidak boleh melebihi masa berlaku Hak Cipta atau hak terkait yang menjadi objek dari perjanjian Lisensi, besaran royalti yang harus diberikan penerima Lisensi kepada pemberi Lisensi, serta syarat-syarat lain yang dirasa perlu oleh pemberi Lisensi dan penerima Lisensi untuk diatur dalam perjanjian Lisensi.

Kegiatan *watch party* merupakan kegiatan yang berhubungan erat dengan Hak Cipta karena objek dalam kegiatan *watch party* adalah Karya Sinematografi. Karya Sinematografi atau yang lebih dikenal dengan sebutan film adalah Ciptaan berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya Sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik, dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Undang-Undang Hak Cipta melindungi Karya Sinematografi selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman atas Karya Sinematografi tersebut.

Selain itu, kegiatan *watch party* adalah cerminan dari pelaksanaan Hak Ekonomi yang dimiliki pencipta atau pemegang Hak Cipta berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta. Hak Ekonomi yang dimaksud adalah pengumuman Ciptaan. Pengertian Pengumuman tertulis pada Pasal 1 angka 11 Undang-Undang Hak Cipta, sebagai berikut:

“Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik atau non-elektronik atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.”

Unsur pertama dalam pengertian Pengumuman Ciptaan adalah “pembacaan, penyiaran, pameran suatu Ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik atau non-elektronik atau melakukan cara apapun”. Antara pembacaan, penyiaran, dan pameran, perbuatan yang tergambar dalam kegiatan *watch party* adalah perbuatan penyiaran suatu Ciptaan dengan menggunakan alat elektronik. Penyiaran adalah pentransmisi suatu Ciptaan atau produk hak terkait tanpa kabel sehingga dapat diterima oleh semua orang di lokasi yang jauh dari tempat transmisi berasal. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, transmisi adalah mengirimkan atau meneruskan pesan dari seseorang atau benda kepada orang lain atau benda lain.

Kegiatan *watch party* terjadi saat adanya transmisi Karya Sinematografi yang tersedia di Layanan OTT dari satu orang yang ditujukan kepada satu orang atau lebih penerima yang berlokasi jauh dari pengirim dan memiliki akses internet sehingga dapat menggunakan aplikasi *Video Conference*. Penggunaan alat elektronik seperti laptop, komputer, atau *smartphone* dalam kegiatan *watch party* dibutuhkan untuk merealisasikan terjadinya transmisi Karya Sinematografi karena alat elektronik tersebut digunakan untuk mengakses aplikasi *Video Conference*.

Unsur kedua adalah unsur “sehingga suatu Ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain”. Ciptaan yang menjadi objek dalam kegiatan *watch party* adalah Karya Sinematografi. Karya Sinematografi merupakan produksi kreatif di mana serangkaian gambar yang dikumpulkan (baik yang disertai dengan suara atau tidak), dimainkan dengan perangkat mekanik atau elektronik, serta dapat dilihat atau dilihat dan didengar.¹⁸ Karya Sinematografi adalah Ciptaan yang bisa berbentuk karya visual atau karya audiovisual. Dengan dilakukannya Penyiaran atas Karya Sinematografi menyebabkan Karya Sinematografi tersebut dapat dilihat atau dilihat dan didengar oleh orang lain.

¹⁸ Suk Jin Kim, “A Study of Copyright Issues Surrounding Online Gaming”, *Yonsei Law Journal*, Volume 5 Nomor 1, 2014, hlm. 83.

Pelaksanaan Hak Ekonomi atas Karya Sinematografi dalam bentuk *watch party* hanya dapat dilakukan oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Layanan OTT yang menyediakan film dan acara televisi adalah Pemegang Hak Cipta atas Karya Sinematografi yang ada pada layanannya melalui perjanjian Lisensi antara pihak Layanan OTT dengan rumah produksi atau Pencipta yang sah atas Karya Sinematografi. Hal ini memberikan Layanan OTT hak untuk melakukan perbuatan yang termasuk Hak Ekonomi yang tertulis di Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta, salah satunya untuk melakukan Pengumuman Ciptaan.

Berdasarkan uraian di atas, berdasarkan pengertian Pengumuman Ciptaan dalam Undang-Undang Hak Cipta, kegiatan *watch party* termasuk perbuatan Pengumuman Ciptaan karena telah memenuhi unsur-unsur yang ada. Oleh karena itu, kegiatan *watch party* atas Karya Sinematografi yang tersedia dalam Layanan OTT hanya dapat dilakukan oleh Layanan OTT itu sendiri selaku Pemegang Hak Cipta yang sah atas Karya Sinematografi.

2. Kegiatan *Watch Party* Dikaitkan Dengan Prinsip *Fair Use* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Hasil analisis pada subbab sebelumnya menyimpulkan bahwa kegiatan *watch party* termasuk Pengumuman Ciptaan yang merupakan salah satu Hak Ekonomi yang dimiliki Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Pelaksanaan Hak Ekonomi hanya dapat dilakukan oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta serta pihak yang diizinkan oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk melakukannya.

Namun, rezim Hak Cipta mengenal prinsip *fair use*. Prinsip *fair use* adalah norma pembatasan dan pengecualian hak eksklusif pemegang Hak Cipta dengan tujuan untuk memelihara keseimbangan yang layak antara kepentingan dari pemegang Hak Cipta dan pengguna karya yang dilindungi Hak Cipta.¹⁹ *Fair use* adalah keistimewaan yang dimiliki orang lain selain pemegang Hak Cipta untuk menggunakan objek Hak Cipta secara wajar tanpa izin.²⁰ Prinsip *fair use* merupakan contoh peraturan didasarkan pada kepentingan publik karena prinsip *fair use* tidak melindungi kepentingan individu atau kelompok, melainkan kepentingan masyarakat demi mendapatkan manfaat yang lebih besar dari suatu Ciptaan.²¹

Prinsip *fair use* dalam Undang-Undang Hak Cipta tertera pada Bab VI Undang-Undang Hak Cipta. Bab tersebut menuliskan kegiatan apa saja dan syarat yang harus terpenuhi dalam kegiatan tersebut untuk bisa dikatakan sebagai penggunaan yang tidak melanggar Hak Cipta. Pada penelitian ini, Penulis hanya menganalisis ketentuan yang tertulis Pasal 43 huruf d Undang-Undang Hak Cipta karena pasal tersebut secara spesifik ditujukan untuk kegiatan yang dilakukan di ranah digital seperti kegiatan *watch party*.

Pasal 43 huruf d Undang-Undang Hak Cipta mengatur bahwa perbuatan pembuatan dan penyebarluasan konten Hak Cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan Pencipta atau pihak terkait, atau Pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut.

Unsur pertama dalam Pasal 43 huruf d Undang-Undang Hak Cipta adalah “perbuatan pembuatan dan penyebarluasan konten Hak Cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi”. Arti kata “konten” menurut Undang-Undang Hak Cipta adalah isi dari hasil Ciptaan yang tersedia dalam media apapun.²² Namun, Pasal 43 huruf d Undang-Undang Hak Cipta secara spesifik mengatur mengenai perbuatan pembuatan dan penyebarluasan melalui media teknologi dan komunikasi, sehingga konten yang

¹⁹ Fatimah Nurul Aini dan Indirani Wauran, “Pemenuhan Prinsip Fair Use Dalam Cover Lagu Berdasarkan Hukum Hak Cipta Indonesia”, *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Volume 15 Nomor 1, 2021, hlm. 114.

²⁰ Paul Goldstein, “*Copyright Volume 2*”, Boston: Little, Brown & Company, 1989, hlm. 187.

²¹ *Ibid*, hlm. 26.

²² Penjelasan Pasal 54 huruf a Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

dimaksud dalam Pasal 43 huruf d Undang-Undang Hak Cipta adalah isi dari hasil Ciptaan yang tersedia dalam media teknologi informasi dan komunikasi.

Menurut Isjoni dan Moh. Arif H. Ismail, teknologi informasi dan komunikasi merupakan perpaduan seperangkat teknologi, terutama mikroelektronik komputer, teknologi komunikasi yang membantu proses pengumpulan, penyimpanan, pemrosesan, penghantaran, dan penyajian data informasi melalui berbagai media seperti teks, audio, video, grafik, dan gambar.²³ Teknologi informasi dan komunikasi mencakup dua aspek, yaitu teknologi informasi dan teknologi komunikasi. Teknologi informasi meliputi segala hal yang berkaitan dengan proses, penggunaan sebagai alat bantu, manipulasi, dan pengelolaan informasi. Teknologi komunikasi berkaitan dengan penggunaan alat bantu untuk memproses dan mentransfer data dari satu perangkat ke perangkat lainnya.²⁴

Kegiatan *watch party* adalah kegiatan penyebaran konten melalui media teknologi informasi dan komunikasi, di mana kegiatan *watch party* hanya dapat dilakukan karena adanya internet; perangkat keras seperti laptop, komputer, atau *smartphone*; serta perangkat lunak yaitu aplikasi *Video Conference*. Media teknologi informasi dan komunikasi tersebut berfungsi sebagai alat bantu untuk menyajikan suatu informasi berupa Karya Sinematografi sehingga informasi tersebut dapat diterima dan dilihat oleh orang lain dengan bantuan media teknologi informasi dan komunikasi yang sama dengan yang telah disebutkan sebelumnya.

Unsur kedua pada Pasal 43 huruf d Undang-Undang Hak Cipta adalah unsur “bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan Pencipta atau pihak terkait, atau Pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebaran tersebut”. Unsur tersebut bersifat alternatif karena adanya penggunaan kata “dan/atau”.

Peningkatan terjadinya kegiatan *watch party* selama pandemi COVID-19 didorong karena adanya himbuan untuk membatasi kegiatan di luar rumah dan usaha masyarakat untuk tetap terhubung dengan orang-orang disekitarnya tanpa harus keluar rumah. Kegiatan *watch party* adalah kegiatan yang mudah untuk dilakukan karena hanya membutuhkan akun Layanan OTT yang memberikan kebebasan pada penggunaannya untuk memilih film atau acara televisi yang ingin ditonton serta aplikasi tambahan seperti aplikasi *Video Conference* untuk menghubungkan orang-orang yang ingin menonton bersama.

Kemudian, kegiatan *watch party* biasanya dilakukan dengan orang-orang terdekat saja seperti keluarga dan teman-teman, sehingga pelaku *watch party* biasanya tidak melebihi 10 (sepuluh) orang dan pelaku *watch party* tidak perlu mengeluarkan biaya sama sekali untuk menonton. Berdasarkan penjelasan sebelumnya, dapat dilihat bahwa kegiatan *watch party* merupakan kegiatan yang murni dilakukan dengan tujuan mengisi kekosongan waktu, sarana hiburan selama pandemi COVID-19, dan menjalin komunikasi dengan keluarga dan teman tanpa harus bertemu secara langsung.

Di antara syarat yang tertulis pada unsur “bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan Pencipta atau pihak terkait, atau Pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebaran tersebut” untuk menentukan apakah suatu perbuatan tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta, kegiatan *watch party* telah memenuhi unsur “bersifat tidak komersial” karena pelaksanaan kegiatan *watch party* tidak memungut biaya sepeser pun bagi siapa yang ingin mengikutinya.

Berdasarkan hasil analisis di atas, dapat dilihat bahwa kegiatan *watch party* telah memenuhi syarat-syarat untuk dikatakan sebagai *fair use* menurut Pasal 43 huruf d Undang-

²³ Isjoni dan Moh. Arif H. Ismail, “Pembelajaran Virtual: Perpaduan Indonesia-Malaysia”, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2008, hlm. 142.

²⁴ Irfan Dwi Nugroho, “Identifikasi Hambatan Dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru Kelas IV Sekolah Dasar di Gugus VI UPTD Kecamatan Ponjong”, Yogyakarta: Universitas Negeri Yogyakarta, 2015, hlm. 12.

Undang Hak Cipta karena kegiatan *watch party* bukanlah kegiatan yang dilakukan dengan tujuan komersial.

PENUTUP

Perbuatan Pengumuman Karya Sinematografi yang disediakan oleh Layanan OTT adalah contoh dari pelaksanaan hak ekonomi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta yaitu Pengumuman Ciptaan berdasarkan Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta. Pengaturan mengenai *fair use* di Indonesia tertulis dalam Pasal 43 – 51 Undang-Undang Hak Cipta. Ketentuan mengenai keberlakuan prinsip *fair use* di dunia digital tertulis di Pasal 43 huruf d Undang-Undang Hak Cipta. Perbuatan Pengumuman Karya Sinematografi yang tercermin dalam kegiatan *watch party* termasuk *fair use* berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta karena dilakukan tanpa adanya tujuan komersial.

Saran Penulis terkait dengan penelitian ini adalah diperlukannya sosialisasi kepada seluruh lapisan masyarakat, baik yang merupakan Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pengguna Hak Cipta mengenai hak dan kewajiban yang dimiliki masing-masing pihak terkait dengan Hak Cipta. Hal ini diharapkan akan memberikan pemahaman yang mendalam bagi seluruh masyarakat mengenai pentingnya melindungi dan menghargai suatu Ciptaan yang telah dilindungi. Kemudian, diperlukan revisi Undang-Undang Hak Cipta dalam rangka memperbaiki pengaturan mengenai *fair use* agar menjadi lebih komprehensif. Contohnya dengan cara memberlakukan ketentuan yang seragam mengenai syarat-syarat apa saja yang harus dipenuhi supaya suatu kegiatan dapat dikategorikan sebagai *fair use* untuk mempermudah masyarakat dalam memahami konsep *fair use* serta menghindari kebingungan bagi aparat penegak hukum atau pihak terkait di kemudian hari jika dihadapkan dengan permasalahan mengenai *fair use*.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Goldstein, Paul, “*Copyright Volume 2*”, Boston: Little, Brown & Company, (1989).

Isjoni dan Moh. Arif H. Ismail, “*Pembelajaran Virtual: Perpaduan Indonesia-Malaysia*”, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, (2008).

Soerjono Soekanto, “*Pengantar Penelitian Hukum*”, Jakarta: UI Press, (1986).

Straubhaar, Joseph dkk., “*Media Now (Understanding Media, Culture, and Technology) Seventh Edition*”, Boston: Wadsworth Cengage Learning, (2012).

Sujud Margono, “*Hukum dan Perlindungan Hak Cipta*”, Jakarta: CV Novindo Pustaka Mandiri, (2003).

Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Sumber Lainnya

Arbuthnot, Tom, *Microsoft Teams now has 145 million Daily Active Users (DAU)*, diakses dari <https://tomtalks.blog/2021/04/microsoft-teams-now-has-145-million-daily-active-users-dau/> pada tanggal 22 Agustus 2021.

Fatimah Nurul Aini dan Indirani Wauran, “Pemenuhan Prinsip Fair Use Dalam Cover Lagu Berdasarkan Hukum Hak Cipta Indonesia”, *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Volume 15 Nomor 1, 2021.

Indah Nurdahniar, “Analisis Penerapan Prinsip Perlindungan Langsung Dalam Penyelenggaraan Pencatatan Ciptaan”, *Jurnal Ilmu Hukum Veritas et Justitia*, Volume 2 Nomor 1, 2016.

- Irfan Dwi Nugroho, “*Identifikasi Hambatan Dalam Penguasaan Teknologi Informasi dan Komunikasi Guru Kelas IV Sekolah Dasar di Gugus VI UPTD Kecamatan Ponjong*”, Skripsi Universitas Negeri Yogyakarta, 2015.
- Kim, Suk Jin, “A Study of Copyright Issues Surrounding Online Gaming”, *Yonsei Law Journal*, Volume 5 Nomor 1, 2014.
- Kraemer, Jan dan Michael Wohlfarth, “Regulating Over-the-Top Service Providers in Two-Sided Content Markets: Insights from the Economic Literature”, *Communications & Strategies*, Volume 1 Nomor 99, 2015.
- Mir, Usman Riaz dkk., Understanding Globalization and its Future: An Analysis, *Pakistan Journal of Social Sciences*, Volume 34 Nomor 2, 2014.
- Tasya Safiranita Ramli, dkk., “Over-The-Top Media in Digital Economy and Society 5.0”, *Journal of Telecommunications and the Digital Economy*, Volume 8 Nomor 3, September 2020.
- The Trade Desk dan Kantar, “*The Future of TV: A report on the state of OTT in Southeast Asia*”.
- Wallenstein, Andrew, *Listen: The ‘Watch Party’ Trend Sweeping the Video World Amid Lockdown*, <https://variety.com/2020/digital/news/watch-party-video-trend-coronavirus-1234643586/> diakses pada tanggal 23 Agustus 2021.

