

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pembangunan nasional merupakan suatu proses yang menyeluruh, berkesinambungan, dan terarah yang dilaksanakan oleh negara guna meningkatkan taraf hidup, kesejahteraan, dan kualitas sumber daya manusia dalam berbagai bidang kehidupan. Dalam kerangka negara hukum yang demokratis, pembangunan tidak semata-mata dimaknai sebagai proses pembangunan fisik atau infrastruktur, tetapi juga mencakup dimensi sosial, budaya, hukum, dan ekonomi yang terintegrasi. Oleh karena itu, pembangunan nasional harus dirancang berdasarkan prinsip-prinsip perencanaan yang matang, transparan, dan akuntabel, agar tujuan bernegara yang tertuang dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 dapat tercapai secara efektif.¹

Sebagai landasan normatif dan instrumen hukum dalam menyusun arah kebijakan pembangunan jangka panjang, negara telah menetapkan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 25 Tahun 2004 tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional.² Undang-undang ini memuat ketentuan mengenai tata cara perencanaan pembangunan di tingkat nasional, provinsi, hingga

¹ A. Halim, "Analisis Kebijakan Pembangunan Hukum Nasional Berdasarkan UU No. 25 Tahun 2004 Tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional," *Al-Mazaahib: Jurnal Perbandingan Hukum* 2, no. 2 (2014). Melalui:

<<https://ejournal.uin-suka.ac.id/syariah/almazahib/article/view/1368>>

² Abdy Yuhana, "Peranan Haluan Negara dalam Mencapai Tujuan Pembangunan Berkelanjutan di Indonesia," *Litigasi* 25, no. 2 (2024): 331–58. Melalui :

<<https://journal.unpas.ac.id/index.php/litigasi/article/view/12636>>

kabupaten/kota, dengan menekankan pentingnya pendekatan teknokratik, politis, partisipatif, *top-down*, dan *bottom-up* secara simultan. UU ini juga menggarisbawahi bahwa proses perencanaan harus dilaksanakan secara sistematis, menyeluruh, dan berkelanjutan, agar pembangunan dapat merespons kebutuhan masyarakat secara dinamis serta adaptif terhadap perubahan zaman, termasuk dalam menghadapi tantangan globalisasi dan kemajuan teknologi informasi.

Penyusunan Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional (RPJPN) adalah salah satu wujud nyata dari implementasi Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004. Dokumen penting ini secara eksplisit menggarisbawahi bahwa penguatan sistem hukum nasional merupakan salah satu arah kebijakan strategis pembangunan. Ini menunjukkan betapa sentralnya peran hukum dalam visi pembangunan jangka panjang bangsa.³

Pembangunan hukum nasional memiliki keterkaitan erat dengan politik hukum, karena hukum dalam perspektif politik hukum merupakan hasil dari dinamika proses politik. Oleh karena itu, setiap produk hukum yang dihasilkan dipengaruhi oleh keseimbangan kekuatan atau konfigurasi politik yang mendominasi pada saat pembentukannya.⁴ Dalam konteks negara modern, tujuan utama yang ingin dicapai adalah kesejahteraan rakyat. Upaya untuk mewujudkan kesejahteraan ini mencakup berbagai aspek, seperti pemenuhan kebutuhan dasar,

³ E. S. Holle, "Reformulasi Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional Model GBHN Sebagai Pelaksanaan Asas Kedaulatan Rakyat Dalam Rangka Perubahan Ke-V UUD 1945," *Jurnal Hukum Volkgeist* 1, no. 1 (2016): 73–85. Melalui: <<https://media.neliti.com/media/publications/276821-reformulasi-sistem-perencanaan-pembangun-39aa2e8b.pdf>>

⁴ Moh. Mahfud MD, *Pergaulan Politik dan Hukum di Indonesia* (Yogyakarta: Gama Media, 1999), hlm.123

peningkatan kualitas hidup, serta perlindungan hak-hak warga negara, dengan menitikberatkan pada kemajuan sosial, ekonomi, dan keadilan bagi seluruh masyarakat.⁵

Penegasan mengenai pentingnya hukum ini tidak berhenti di situ. Pasal 4 ayat (2) huruf e RPJPN secara spesifik menyatakan bahwa pembangunan jangka panjang nasional memiliki tujuan untuk mewujudkan supremasi hukum yang berlandaskan pada sistem hukum nasional. Tujuan ini juga mencakup jaminan terhadap keadilan dan perlindungan hak asasi manusia bagi seluruh warga negara. Oleh karena itu, dapat disimpulkan bahwa pembangunan hukum adalah aspek yang sangat mendasar dan tidak dapat dipisahkan dari perencanaan pembangunan nasional secara menyeluruh. Tanpa fondasi hukum yang kuat dan berfungsi dengan baik, cita-cita pembangunan nasional untuk mencapai keadilan dan melindungi hak-hak dasar rakyat akan sulit terwujud. Pembangunan hukum menjadi pilar yang menopang seluruh upaya pembangunan di berbagai sektor.

Dalam era perkembangan teknologi dan ekonomi digital yang semakin pesat, isu perlindungan hak cipta menjadi semakin penting untuk diperhatikan. Hak cipta, sebagai salah satu aspek dari hak kekayaan intelektual (HKI), memainkan peran krusial dalam menjaga hasil karya kreatif individu. Perlindungan terhadap hak cipta tidak hanya berfungsi untuk melindungi hak ekonomi pencipta, tetapi juga sebagai pendorong bagi inovasi dan pertumbuhan ekonomi berbasis pengetahuan.

⁵ Ni' Matul Huda, *Ilmu Negara* (Jakarta: Rajawali Press, 2013), hlm.2.

Hak cipta memiliki kaitan erat dengan ekosistem ekonomi digital, di mana produk-produk kreatif seperti musik, film, buku, dan aplikasi perangkat lunak banyak beredar secara *online*. Kemajuan teknologi memungkinkan distribusi yang lebih luas dan cepat, namun di sisi lain juga membuka peluang bagi pelanggaran hak cipta. Penggandaan tanpa izin, pengunggahan ulang konten berhak cipta, serta penayangan ulang secara langsung (*re-stream*) tanpa persetujuan merupakan beberapa bentuk pelanggaran yang sering terjadi dalam era digital.

Pelanggaran hak cipta tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi, tetapi juga menyentuh hak moral para pencipta. Setiap hasil karya yang dibuat memiliki nilai personal dan kreatif yang unik, dan ketika karya tersebut digunakan atau dimanfaatkan tanpa izin, pencipta bisa kehilangan kontrol atas bagaimana karyanya dipresentasikan atau dimodifikasi. Ini dapat merugikan reputasi serta keberlanjutan kreatif mereka dalam menghasilkan karya-karya baru.⁶

Dalam menghadapi tantangan ini, perlindungan hak cipta harus diperkuat melalui regulasi yang tegas serta kesadaran hukum yang tinggi dari masyarakat. Pemerintah dan berbagai pemangku kepentingan perlu berperan aktif dalam memastikan bahwa hukum hak cipta ditegakkan dengan baik, baik melalui edukasi kepada publik maupun penegakan hukum bagi pelanggar. Selain itu, inovasi dalam teknologi perlindungan hak cipta, seperti sistem pelacakan digital dan enkripsi

⁶ Ferry Asril and Reza Azurma, "Mengurai Hak Pencipta: Hak Ekonomi dan Hak Moral dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia," *Lectura Lege Journal* 1, no. 1 (2023): 66–87. Melalui : <https://scholar.google.com/scholar?q=+intitle:%27Mengurai%20Hak%20Pencipta:%20Hak%20Ekonomi%20dan%20Hak%20Moral%20dalam%20UndangUndang%20Hak%20Cipta%20Indonesia%27>

karya, dapat membantu memastikan bahwa hak pencipta tetap terlindungi di tengah kemajuan teknologi yang terus berkembang.

Manusia, sebagai makhluk yang dianugerahi kemampuan berpikir dan keterampilan, memiliki potensi untuk melahirkan ide atau gagasan baru. Ide atau gagasan tersebut kemudian dapat diwujudkan dalam bentuk karya cipta. Oleh karena itu, manusia memiliki kapasitas untuk menciptakan kekayaan intelektual. Berbagai jenis karya dapat dihasilkan dari daya cipta dan kecerdasan manusia, baik dalam bidang seni, ilmu pengetahuan, teknologi, sastra, maupun bidang lainnya. Kreativitas ini merupakan manifestasi dari proses berpikir yang kompleks, dipengaruhi oleh pengalaman, pengetahuan, lingkungan, serta kebutuhan individu dan sosial. Karya-karya yang dihasilkan tidak hanya memiliki nilai estetika atau fungsi praktis, tetapi juga mengandung makna, inovasi, dan identitas budaya. Dalam konteks modern, hasil karya intelektual bahkan menjadi salah satu penopang utama pertumbuhan ekonomi dan pembangunan bangsa, karena menciptakan nilai tambah dan daya saing di tingkat global. Oleh sebab itu, penting untuk memberikan pengakuan dan perlindungan hukum terhadap karya-karya tersebut agar para pencipta terdorong untuk terus berkarya, serta agar hasil ciptaan mereka tidak disalahgunakan oleh pihak lain.⁷

Salah satu jenis dari Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak cipta. Hak cipta merupakan bagian dari keseluruhan hak yang termasuk dalam lingkup HKI, yang pengaturannya berada dalam ranah ilmu hukum dan dikenal sebagai Hukum

⁷ Afda'U Faisal and M.H. S.H., *Dinamika dan Perkembangan Hukum Kekayaan Intelektual di Era Digital* (Jakarta: Graf Literature, 2025). hlm.36

Kekayaan Intelektual. Hukum ini mengatur hak-hak yuridis atas hasil karya atau ciptaan yang berasal dari pemikiran manusia, yang berkaitan erat dengan kepentingan ekonomi dan moral.

Hak cipta muncul sebagai hasil kreasi seorang pencipta melalui proses intelektual dalam bidang seni dan ilmu pengetahuan, yang mengedepankan unsur orisinalitas dan keunikan individu. Karya-karya seperti tulisan, musik, lukisan, film, program komputer, dan bentuk ekspresi lainnya merupakan objek yang dilindungi oleh hak cipta. Selain itu, hak cipta memiliki sifat perlindungan otomatis (*automatic protection*), yang berarti bahwa hak cipta secara otomatis melekat pada suatu karya sejak karya tersebut terwujud dalam bentuk nyata, tanpa memerlukan proses pendaftaran terlebih dahulu. Hal ini memberikan keuntungan besar bagi para pencipta, karena mereka tetap memperoleh perlindungan hukum atas hasil karyanya tanpa harus melalui prosedur administratif yang rumit. Meski demikian, pendaftaran hak cipta tetap disarankan untuk memperkuat bukti kepemilikan jika sewaktu-waktu terjadi sengketa hukum. Perlindungan hak cipta bertujuan untuk mendorong kreativitas, memberikan penghargaan kepada pencipta, dan menciptakan ekosistem yang adil dalam distribusi dan pemanfaatan karya intelektual.⁸

Kemajuan teknologi yang semakin canggih telah memberikan kemudahan bagi setiap individu untuk mengeksplorasi dan menampilkan karya-karyanya melalui berbagai cara, salah satunya melalui platform media sosial *YouTube*, yang

⁸ Nanda Dwi Rizkia and Hardi Fardiansyah, *Hak Kekayaan Intelektual: Suatu Pengantar* (Bandung: Penerbit Widina, 2022). hlm.34

awalnya dikenal sebagai situs berbagi video, namun kini telah berkembang dengan menawarkan beragam fitur, termasuk *YouTube Live*. Fitur ini mengusung konsep siaran langsung atau *live streaming*, yang sangat populer dan dapat diakses oleh siapa saja melalui berbagai jenis perangkat.

Konsep *live streaming*, yang berbasis internet dan berlangsung secara waktu nyata, memungkinkan terjalinnya interaksi langsung antara pengguna, menciptakan pengalaman yang lebih mendalam. Reginald Dennis Miles menjelaskan bahwa:

*“Streaming is the process of sending the digital signal of audio or video. Prior to streaming, sound and video technology required that you wait for an entire file to be delivered (downloaded to your PC) before playback could begin. This would discourage anyone from seeing an announcement or news story. Streaming allows the audio or video to play almost immediately.”*⁹ (Streaming adalah proses pengiriman sinyal digital audio atau video. Sebelum adanya streaming, teknologi audio dan video mengharuskan Anda menunggu hingga seluruh file selesai dikirim (diunduh ke PC Anda) sebelum pemutaran dapat dimulai. Hal ini dapat membuat orang enggan untuk melihat pengumuman atau berita. Streaming memungkinkan audio atau video diputar hampir secara instan.)

Fitur ini sangat populer, terutama di kalangan para gamer yang ingin tetap terhubung dengan para pengikut mereka sambil bermain video gim. Fitur ini menjadi sarana penting untuk meningkatkan interaksi antar pengguna, khususnya bagi mereka yang melakukan siaran langsung. Berdasarkan survei pengguna tahun 2020, sekitar 70% (tujuh puluh) persen *streamer* berusia 24 tahun ke bawah lebih banyak memfokuskan kontennya pada permainan gim dan hiburan. Platform seperti *YouTube Live* dan Instagram menjadi pilihan favorit untuk melakukan *live streaming*. Hubungan antara popularitas *live streaming* dan dunia gim sangat kuat,

⁹ Reginald Dennis Miles, Thesis, “Introduction to Webcasting” (Governors State University Park, USA, 2000), hlm.27.

terbukti pada kuartal ketiga tahun 2021, platform *streaming* di bidang gim berhasil meraih sekitar 8,2 (delapan koma dua) miliar tayangan konten.¹⁰

YouTube Live menyediakan fitur monetisasi, yang memungkinkan para kreator konten memperoleh penghasilan dari aktivitas siaran langsung mereka. Melalui fitur seperti *Super Chat*, *Super Stickers*, dan *Membership Channel*, penonton dapat memberikan dukungan finansial secara langsung kepada kreator saat siaran berlangsung.¹¹ Hal ini tidak hanya membuka peluang ekonomi bagi para *streamer*, tetapi juga memperkuat hubungan antara kreator dan audiens melalui interaksi yang lebih personal dan responsif. Selain melakukan *live streaming*, Windah Basudara juga sering menyimpan rekaman siaran langsungnya dan mengunggah ulang ke beranda YouTube miliknya. Rekaman tersebut kemudian menjadi video tayangan ulang (*live replay*) yang dapat diputar kembali oleh penonton kapan saja di kanal *YouTube*-nya.

Contoh nyata dari manfaat ekonomi dalam industri live streaming dapat dilihat dari pengalaman Reza Arap, seorang *streamer* dan *influencer*, yang menunjukkan bahwa kegiatan ini dapat memberikan penghasilan yang signifikan. Dalam salah satu sesi live streaming permainan video, Reza mengaktifkan fitur

¹⁰ L. Ceci, "Live Streaming – Statistic & Facts," *Statista*," Melalui: <https://www.statista.com/topics/8906/live-streaming/#dossierKeyfigures>. diakses 31 Mei 2025.

¹¹ YouTube, "Live Streaming di YouTube & Premiere: Monetisasi," Melalui: https://www.youtube.com/intl/ALL_id/howyoutubeworks/product-features/live/#monetization, diakses 31 Mei 2025.

pemberian hadiah (*gift*) pada salurannya. Tanpa disangka, kontribusi dari para penonton jika dikonversi dalam bentuk uang mencapai angka miliaran rupiah.¹²

Namun, di balik perkembangan pesat teknologi informasi dan komunikasi, juga terdapat dampak negatif yang perlu diwaspadai. Salah satunya adalah meningkatnya praktik pencurian dan penjiplakan karya orang lain. Seiring meningkatnya kreativitas dalam produksi konten, terbuka pula peluang bagi oknum yang tidak bertanggung jawab untuk mengambil dan mendistribusikan ulang konten milik orang lain tanpa izin. Tidak jarang ditemukan siaran *live* yang disebarluaskan oleh akun lain yang bukan pemilik sah dari konten tersebut, baik dengan tujuan komersial maupun sekadar untuk mendapatkan popularitas. Hal ini tidak hanya merugikan pencipta konten secara moral, tetapi juga secara ekonomi, karena hak eksklusif atas pendapatan dan pengakuan atas karya menjadi terganggu. Selain itu, penyebaran ulang konten tanpa izin juga dapat menimbulkan distorsi terhadap pesan atau maksud asli dari siaran, yang pada akhirnya merusak reputasi kreator. Oleh karena itu, penting adanya kesadaran kolektif serta penegakan hukum yang tegas untuk melindungi hak kekayaan intelektual, agar iklim digital tetap mendukung inovasi, orisinalitas, dan keadilan bagi para pembuat konten.

Perlindungan terhadap hak cipta atas konten digital seperti *live streaming* telah diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam undang-undang tersebut, konten live streaming dapat dikategorikan sebagai karya

¹² Arie Puji Waluyo, "Hasilkan Miliaran Rupiah Dari Maraphon, Reza Arap Akan Biayai Haji Hingga Beri Ke Guru," *Wartakota*, 2025, Melalui: <https://Wartakota.Tribunnews.Com/2025/04/26/Hasilkan-Miliaran-Rupiah-Dari-Maraphon-Reza-Arap-Akan-Biaya-Haji-Hingga-Beri-Ke-Guru>. April 26, 2025. Diakses 31 Mei 2025

cipta yang termasuk dalam karya audiovisual, pertunjukan, dan karya hasil siaran, yang secara otomatis dilindungi sejak diwujudkan dalam bentuk nyata. Namun, meskipun perlindungan tersebut berlaku secara otomatis, pendaftaran resmi melalui Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual selanjutnya penulis singkat DJKI sangat dianjurkan untuk memperkuat posisi hukum pemilik karya.

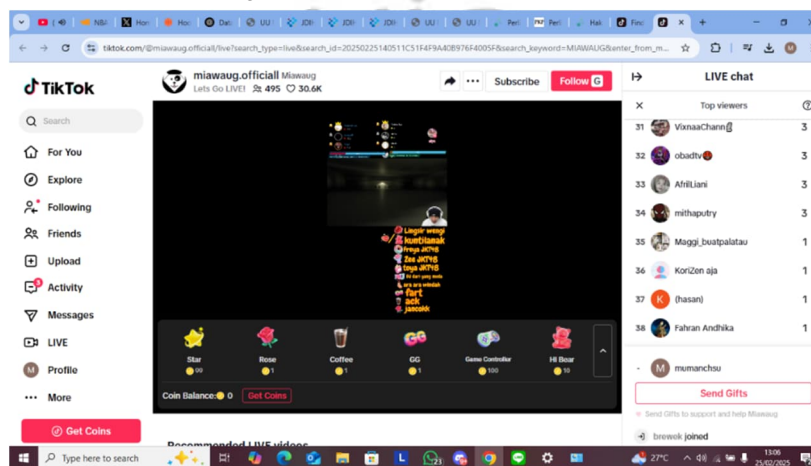
DJKI sebagai lembaga yang berwenang dalam perlindungan kekayaan intelektual memiliki peran penting dalam menerima permohonan pendaftaran ciptaan, menerbitkan sertifikat hak cipta, serta melakukan penyidikan terhadap pelanggaran hukum. Lembaga ini bertanggung jawab memastikan bahwa setiap karya cipta yang terdaftar mendapat perlindungan hukum yang layak, serta memiliki dokumen legal sebagai bukti kepemilikan yang sah. Selain itu, DJKI juga menjalankan fungsi edukasi dan sosialisasi kepada masyarakat agar semakin sadar akan pentingnya mendaftarkan karya mereka, termasuk dalam bentuk digital.

Upaya ini dilakukan melalui berbagai media, seperti seminar, *workshop*, kampanye daring, serta kolaborasi dengan institusi pendidikan dan pelaku industri kreatif. DJKI berperan strategis dalam membangun ekosistem kekayaan intelektual yang sehat dengan mendorong pencipta untuk tidak hanya aktif berkarya, tetapi juga bertanggung jawab dalam melindungi hasil kreasinya. Terlebih di era digital, di mana karya dapat dengan mudah disebarluaskan dan disalin, peran DJKI dalam memberikan literasi hukum serta kemudahan akses layanan pendaftaran secara daring menjadi sangat krusial. Dengan demikian, DJKI tidak hanya bertindak

sebagai pelaksana administratif, tetapi juga sebagai fasilitator perlindungan hak kekayaan intelektual di tengah masyarakat.¹³

Salah satu kasus yang menonjol dan menjadi sorotan publik adalah *re-stream* yang dilakukan oleh akun palsu di TikTok atas siaran langsung Windah Basudara, seorang *streamer* dan ternama di Indonesia. Dalam kasus ini, akun TikTok yang bukan milik Windah telah menayangkan ulang konten live streaming miliknya, yang bertemakan kegiatan donasi, dan berhasil memperoleh keuntungan hingga Rp 50.000.000,00 (lima puluh juta rupiah). Pendapatan ini diperoleh melalui fitur gift TikTok, padahal penonton yang menyumbang menyangka bahwa mereka sedang mendukung langsung aksi amal yang dilakukan oleh Windah Basudara.¹⁴

Gambar 1: Siaran Ulang (Re-Stream) Konten Streamer “Miawaug” di TikTok



Sumber: Penelusuran penulis di Tiktok.com

¹³ “Berdasarkan Hasil Dari Wawancara Pribadi Penulis Dengan Pak Dona Prawisuda, selaku Staff Ahli Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum Kantor Wilayah Jawa Barat Pada Tanggal 22 Mei 2025,”

¹⁴ Billy Mariza, “Akun Fake TikTok Windah Basudara Dapatkan IDR50 Juta dari Restream Charity, Amat Okky Boy,” *KotakGame*, 2022, Melalui: <http://www.kotakgame.com/berita/detail/96466/Akun-Fake-TikTok-Windah-Basudara-Dapatkan-IDR50-Juta-dari-Restream-Charity-Amat-Okky-Boy>., diakses 31 Mei 2025.

Berdasarkan hasil observasi yang ditunjukkan dengan tangkapan layar tersebut, terlihat adanya praktik penayangan ulang langsung (*re-stream*) konten live streaming YouTube ke platform TikTok. Pada layar TikTok dengan akun “miawaug.official”, tampak tayangan permainan (*gameplay*) yang secara visual menunjukkan format siaran khas *live streaming* YouTube, lengkap dengan *overlay* tampilan *live*, elemen interaksi penonton, serta tata letak layar yang menyerupai siaran asli di platform sebelumnya. Hal ini mengindikasikan bahwa konten tersebut bukan produksi langsung dari TikTok, melainkan hasil penyiaran ulang dari platform lain.

Fenomena *re-stream* ini menunjukkan adanya alih platform distribusi konten secara simultan atau tanpa izin dari pemilik hak cipta. Dalam konteks hak cipta, *live streaming game* yang telah diumumkan kepada publik termasuk dalam kategori karya audiovisual yang dilindungi, sehingga setiap bentuk pengumuman ulang atau transmisi kembali ke platform lain semestinya memerlukan persetujuan dari pemilik hak. Dari sisi ekonomi digital, praktik ini berpotensi mengalihkan *traffic*, *engagement*, serta potensi monetisasi (seperti *gift* dan *coin* di TikTok) dari platform asal kepada pihak yang melakukan *re-stream*.

Dalam salah satu konten *streaming* di kanal Youtube YB Rap, Miawaug menyampaikan keresahannya terkait fenomena *re-stream* ini. Miawaug menjelaskan bahwa dirinya dan rekannya Windah Basudara termasuk yang paling sering menjadi korban *re-stream*. Ia juga menjelaskan bahwa upaya pelaporan

kepada *platform* telah dilakukan, namun tidak membuahkan hasil. Miawaug menyatakan:

“Yang paling sering kena *re-stream* di TikTok itu Mas Windah sama aku. Sering banget nih berdua. Aku sendiri sudah coba *report streamer* tersebut, tapi dari sananya (*platform*) menolak laporan aku.”¹⁵

MiawAug juga mengungkapkan strategi yang saat ini ia lakukan, yaitu mengumpulkan bukti untuk kemungkinan tindakan hukum di masa depan. Ia menyatakan:

“Yang bisa aku lakukan sekarang adalah screenshot saja semua bukti laporan itu. Suatu saat, kalau aku niat, aku bisa somasi atau tuntutan per hari per video. Aku sudah punya bukti screenshot saat mereka live dan bukti laporan-laporan aku. Tinggal tunggu momen yang tepat saja.”¹⁶

Selain kerugian ekonomi, terdapat pula potensi kerugian reputasi dan pencemaran nama baik. Bang Regi menjelaskan bahwa dalam beberapa kasus, pelaku reupload membuka donasi menggunakan nama yang menyerupai akun asli. Bahkan lebih jauh, ia menyatakan: “Kalau ada yang memberi *gift*, suara notifikasinya itu makian. Itu sudah pencemaran nama baik buat aku.”¹⁷ Hal ini menunjukkan bahwa dampak *re-stream* tidak hanya sebatas pelanggaran hak ekonomi, tetapi juga dapat menyentuh aspek hak moral dan reputasi pencipta.

¹⁵ YB RAP, “MARAPTHON SEASON 2 — Welcome To Thousand Sunny,” YouTube video, diunggah 8 Februari 2025, Melalui: <<https://www.youtube.com/watch?v=v-GuTpSvJ3Y>>, diakses 10 Maret 2025

¹⁶ YB RAP, “MARAPTHON SEASON 2 — Welcome To Thousand Sunny,” YouTube video, diunggah 8 Februari 2025, Melalui: <<https://www.youtube.com/watch?v=v-GuTpSvJ3Y>>, diakses 20 Februari 2025

¹⁷ YB RAP, “MARAPTHON SEASON 2 — Welcome To Thousand Sunny,” YouTube video, diunggah 8 Februari 2025, Melalui: <<https://www.youtube.com/watch?v=v-GuTpSvJ3Y>>, diakses 20 Februari 2025

Lebih lanjut, dibedakan pula antara clipper dan reupload penuh. Miawauag menegaskan: “tolong bedakan ya antara clipper dengan yang benar-benar *reupload* satu video penuh.”¹⁸ Pernyataan ini penting karena tidak semua bentuk distribusi ulang memiliki karakter pelanggaran yang sama. Pemotongan klip tertentu dapat berada dalam wilayah abu-abu (misalnya untuk tujuan ulasan atau promosi), sedangkan *reupload* penuh atau *re-stream* langsung tanpa izin jelas berpotensi melanggar hak eksklusif pencipta.

Kasus ini menimbulkan persoalan serius terkait pelanggaran hak cipta dan manipulasi identitas digital. Akun palsu tersebut tidak hanya melanggar hak eksklusif pencipta atas karya siaran langsung, namun juga berpotensi merusak reputasi dan niat baik sang *content creator*. Dalam konteks hukum, tindakan *re-streaming* tanpa izin seperti ini dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap hak ekonomi sebagaimana diatur dalam Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Terlebih lagi, ketika *re-streaming* dilakukan untuk memperoleh keuntungan, pelanggaran tersebut semakin nyata dan berimplikasi hukum.

Memanfaatkan hasil kerja keras orang lain secara ilegal, seperti dengan menyalin dan mengkomersialkan karya tanpa izin, tidak hanya menimbulkan kerugian materiil bagi pemiliknya, tetapi juga berdampak negatif terhadap perkembangan teknologi, seni, dan budaya. Hal ini dapat menghambat inovasi serta

¹⁸ YB RAP, “MARAPTHON SEASON 2 — Welcome To Thousand Sunny,” YouTube video, diunggah 8 Februari 2025, Melalui: <<https://www.youtube.com/watch?v=v-GuTpSvJ3Y>>, diakses 10 Februari 2025

membuat pencipta enggan untuk terus mengembangkan karyanya. Dalam konteks hukum, tindakan tersebut termasuk pelanggaran yang diatur dalam Buku Tiga Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, sebagaimana tercantum dalam Pasal 1365 yang menyatakan sebagai berikut:¹⁹

“Tiap perbuatan melanggar hukum, yang membawa kerugian kepada seorang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu mengganti kerugian tersebut.”

Selain itu, pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif atas karyanya, sehingga pihak lain tidak diperkenankan untuk menggunakan atau memanfaatkan hak tersebut tanpa izin dari pencipta. Hak eksklusif ini mencakup kewenangan untuk mengumumkan dan memperbanyak ciptaan. Proses pengumuman suatu ciptaan memiliki cakupan yang luas, termasuk di dalamnya pembacaan, penyiaran, pengutipan (*quotation*), pameran, penjualan, distribusi, serta penyebaran melalui berbagai media, termasuk internet. Dengan cara apa pun, tindakan tersebut memungkinkan suatu ciptaan untuk diakses, didengar, atau dilihat oleh orang lain.

Kondisi ini menunjukkan bahwa perlindungan hukum terhadap content creator live streaming belum sepenuhnya efektif di era media sosial yang sangat terbuka dan cepat berkembang. Platform seperti TikTok sering kali tidak memiliki mekanisme verifikasi atau moderasi yang cukup kuat untuk mencegah akun-akun palsu melakukan eksploitasi konten milik orang lain. Oleh karena itu, penting untuk mengkaji lebih dalam bagaimana ketentuan dalam UU Hak Cipta dapat

¹⁹ Raden Subekti and Raden Tjitrosudibio, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Jakarta: Pradnya Paramita, 1999). hlm.341.

diimplementasikan secara efektif untuk melindungi para *streamer* dari praktik *re-stream* yang merugikan secara ekonomi maupun moral.

Melalui kasus nyata seperti yang dialami oleh Windah Basudara, dan Miawaug penelitian ini menjadi relevan untuk mengangkat isu perlindungan hak cipta konten live streaming secara lintas platform, khususnya antara *YouTube* sebagai platform asal dan TikTok sebagai pihak yang memfasilitasi tayangan ulang tanpa otorisasi. Penelitian ini juga bertujuan untuk menilai efektivitas instrumen hukum yang ada serta mekanisme perlindungan yang dapat diupayakan oleh para content creator di tengah tantangan teknologi digital yang terus berkembang.

Gambar 2: Laporan Permintaan Penghapusan Kekayaan Intelektual Di TikTok Indonesia



Metrik	Juli - Dese mber..	Januari - Juni 2022	Juli - Dese mber..	Januari - Juni 2023	Juli - Dese mber..	Jan-Jun 2024	Juli - Dese mber..
Total permintaan penghapusan terkait hak cipta	49,821	94,267	168,141	189,564	272,555	266,392	280,259
Pelaporan hak cipta yang berujung penghapusan	40,469	65,828	95,479	113,491	152,830	173,891	194,405
Total permintaan penghapusan terkait merek dagang	6,379	12,392	19,239	26,633	29,188	28,733	42,407
Pelaporan merek dagang yang berujung penghapusan	5,372	7,991	11,624	14,890	16,758	17,547	29,318
Jumlah tindakan yang diambil terhadap akun							253,309
Permintaan tidak valid							98,943
Total permintaan penghapusan merek dagang yang melibatkan pemalsuan							1,908

Sumber: <https://www.tiktok.com/transparency/id-id/intellectual-property-removal-requests-2024-H2>

Data pelaporan pelanggaran hak cipta yang dirilis oleh TikTok menunjukkan adanya peningkatan signifikan dalam jumlah permintaan penghapusan konten dalam kurun waktu 2021–2024. Pada periode Juli–Desember

2021, total permintaan penghapusan terkait hak cipta tercatat sebanyak 49.821, sedangkan pada Juli–Desember 2024 jumlah tersebut meningkat menjadi 280.259. Kenaikan ini memperlihatkan pertumbuhan yang sangat tajam dalam waktu relatif singkat, yang mengindikasikan bahwa peredaran konten yang diduga melanggar hak cipta di platform digital terus mengalami peningkatan.

Sejalan dengan itu, jumlah pelaporan hak cipta yang berujung pada penghapusan juga menunjukkan tren yang sama, dari 40.469 menjadi 194.405. Data ini menunjukkan bahwa isu pelanggaran hak cipta bukanlah persoalan yang bersifat marginal, melainkan fenomena yang masif dan berulang. Tingginya angka penghapusan tersebut mencerminkan bahwa sengketa atau klaim atas kepemilikan konten digital semakin sering terjadi, terutama dalam konteks distribusi ulang konten tanpa izin.

Mencermati permasalahan yang ada, penulis terdorong untuk melakukan kajian lebih mendalam terhadap aspek yuridis dari aktivitas *live streaming*, khususnya terkait perlindungan hukum yang dapat diberikan kepada *live streamer* sebagai subjek pemilik hak atas konten yang dihasilkan. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi ilmiah dalam bentuk pemahaman yang komprehensif mengenai hak cipta, serta mengidentifikasi bentuk-bentuk tindakan yang dapat dikualifikasikan sebagai pelanggaran terhadap hak tersebut. Sebagai bagian dari analisis, penulis juga akan menguraikan sejumlah contoh empirik terkait pengunggahan ulang cuplikan konten, guna memperjelas konteks permasalahan dan mendukung argumentasi hukum yang dibangun.

Berdasarkan uraian diatas Penulis tertarik untuk meneliti dan memahami lebih dalam untuk melakukan penulisan dalam skripsi yang berjudul;

“Perlindungan Hukum Bagi Streamer Youtube Terhadap Tindakan Penayangan Ulang Langsung (Re-stream) Dikaitkan Dengan Uu No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana perlindungan hukum bagi *streamer YouTube* terhadap penayangan ulang langsung (*re-stream*) di Tiktok dihubungkan dengan Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana akibat hukum yang timbul bagi pelaku penayangan ulang langsung (*re-stream*) serta bagaimana kepastian hukum dalam penerapan sanksi terhadap perbuatan (*Re-Stream*)?
3. Bagaimana kendala-kendala hukum dan upaya-upaya hukum yang dihadapi oleh *streamer* dalam penegakan hukum terhadap pelanggaran penayangan ulang langsung (*re-stream*)?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui perlindungan hukum bagi *content creator livestream* terhadap penayangan ulang *live stream*-nya yang diunggah oleh orang lain?
2. Untuk mengetahui akibat hukum yang timbul bagi pelaku penayangan ulang langsung (*re-stream*) serta bagaimana kepastian hukum dalam penerapan sanksi terhadap perbuatan tersebut
3. Untuk mengetahui kendala-kendala hukum dan upaya-upaya hukum yang dihadapi dalam penegakan hukum terhadap pelanggaran penayangan ulang langsung (*re-stream*)

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pengembangan ilmu hukum pada umumnya, khususnya dalam bidang hukum perdata mengenai kekayaan intelektual dan hak cipta di era digital. Penelitian ini memperluas cakupan pemahaman terhadap konsep hak ekonomi dan hak moral yang dimiliki oleh pencipta atas konten digital, terutama dalam konteks siaran langsung (*live streaming*) yang semakin marak digunakan oleh masyarakat.

Lebih lanjut, penelitian ini berkontribusi pada pengembangan teori hukum perlindungan hak cipta dalam praktik lintas platform digital, yakni dari *YouTube* ke *TikTok*, yang sampai saat ini masih tergolong minim kajian akademiknya. Dengan menggunakan pendekatan yuridis empiris, penelitian ini juga memperkuat posisi teori perlindungan hukum dan teori tanggung jawab hukum dalam mengkaji realitas pelanggaran hak cipta dalam dunia maya.

2. Manfaat Praktis

Secara praktis, penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan bagi para content creator, khususnya para *streamer* di *YouTube*, untuk memahami hak-hak hukum mereka atas konten yang diproduksi, serta bentuk pelanggaran hak cipta yang dapat terjadi, terutama dalam bentuk *re-streaming* tanpa izin. Penelitian ini juga memberikan wawasan kepada

masyarakat umum agar lebih memahami pentingnya menghormati karya cipta orang lain dalam dunia digital.

Selain itu, hasil penelitian ini dapat dimanfaatkan oleh pembuat kebijakan, aparat penegak hukum, dan pemangku kepentingan lainnya sebagai bahan pertimbangan dalam merumuskan kebijakan hukum yang lebih adaptif dan efektif terhadap tantangan pelanggaran hak cipta di era transformasi digital. Dengan demikian, penelitian ini mendukung upaya perlindungan hukum yang lebih kuat bagi pelaku ekonomi kreatif dalam mendukung pembangunan hukum nasional yang responsif dan berkeadilan.

E. Kerangka Berfikir

Secara konstitusional, konsep negara hukum telah diakui dalam Undang-Undang Dasar 1945. Istilah ini mengalami perbedaan redaksional antara sebelum dan sesudah amandemen. Sebelum amandemen, UUD 1945 menyatakan bahwa "Indonesia adalah negara yang berdasar atas negara hukum." Setelah amandemen, rumusannya menjadi lebih tegas, yakni "Negara Indonesia adalah negara hukum," sebagaimana tercantum dalam Pasal 1 ayat (3) UUD 1945. Meskipun terdapat perubahan dalam redaksi, kedua versi tersebut memiliki esensi yang sama, yaitu menegaskan bahwa Indonesia adalah negara hukum. Sebagai negara hukum, Indonesia memiliki karakteristik yang khas dan mandiri, tercermin dari penerapan konsep hukum yang disesuaikan dengan nilai-nilai lokal, yaitu Pancasila. Dengan menjadikan Pancasila sebagai dasar negara hukum, Indonesia bertujuan menciptakan tatanan kehidupan berbangsa dan bernegara yang damai, tertib, adil,

dan sejahtera, serta menjamin kesetaraan kedudukan hukum bagi setiap warga negara.

Menurut Gustav Radbruch, hukum harus mencerminkan tiga nilai utama yang menjadi identitasnya, yaitu²⁰:

1. Prinsip kepastian hukum (*rechmatigheid*), yang dilihat dari perspektif yuridis dan menekankan pentingnya hukum yang jelas dan dapat diterapkan secara konsisten.
2. Prinsip keadilan hukum (*gerechtigheid*), yang ditinjau dari sisi filosofis, di mana keadilan dipahami sebagai perlakuan yang setara bagi setiap individu di hadapan hukum dan pengadilan.
3. Prinsip kemanfaatan hukum (*zweckmatigheid*), juga dikenal sebagai *doelmatigheid* atau *utility*, yang menekankan bahwa hukum harus memberikan manfaat nyata bagi masyarakat.

Tujuan hukum yang dianggap lebih realistis adalah menciptakan kepastian hukum serta memberikan kemanfaatan hukum. Menurut Utrecht, kepastian hukum memiliki dua makna penting. Pertama, adanya aturan hukum yang bersifat umum memungkinkan individu memahami tindakan apa saja yang diperbolehkan maupun yang dilarang. Kedua, aturan tersebut memberikan perlindungan hukum kepada individu dari tindakan sewenang-wenang oleh pemerintah, karena individu dapat mengetahui batasan kewenangan negara terhadap dirinya.²¹

²⁰ Peter Mahmud Marzuki, Pengantar Ilmu Hukum (Jakarta: Kencana, 2008), hlm.58.

²¹ Riduan Syahrani, Rangkuman Intisari Ilmu Hukum (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1999), hlm.23.

Konsep kepastian hukum ini bersumber dari ajaran yuridis-dogmatik yang berakar pada aliran positivisme hukum, yang memandang hukum sebagai sistem yang mandiri dan otonom. Bagi penganut aliran ini, tujuan utama hukum bukanlah keadilan atau kemanfaatan, melainkan kepastian itu sendiri.²²

Dengan demikian, kepastian hukum mencakup kejelasan mengenai dasar hukum, subjek hukum, objek hukum, serta sanksi yang dikenakan. Meski demikian, kepastian hukum tidak harus selalu dipaksakan sebagai prinsip mutlak yang berlaku dalam segala keadaan. Dalam praktiknya, kepastian hukum sebaiknya disesuaikan dengan konteks dan kondisi tertentu, dengan tetap memperhatikan asas kemanfaatan dan efisiensi agar hukum tetap relevan dan dapat diterapkan secara adil.

Menurut Sudikno Mertokusumo, kepastian hukum merupakan jaminan bahwa hukum diterapkan secara konsisten dan bahwa pihak yang secara hukum berhak akan memperoleh haknya, serta bahwa putusan hukum tersebut dapat dijalankan.²³ Kepastian hukum memungkinkan masyarakat memahami dengan jelas hak dan kewajibannya di hadapan hukum. Tanpa adanya kepastian hukum, seseorang tidak akan mengetahui apa yang seharusnya dilakukan, serta tidak dapat membedakan apakah tindakannya sah atau melanggar hukum. Oleh karena itu, kepastian hukum perlu diwujudkan melalui perumusan peraturan perundang-

²² Achmad Ali, *Menguak Tabir Hukum* (Jakarta: Toko Gunung Agung, 2002), hlm.82–83.

²³ H. Salim HS and Sudikno Mertokusumo, *Perkembangan Teori dalam Ilmu Hukum* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2010), hlm.24

undangan yang baik, tegas, dan jelas agar pelaksanaannya pun dapat dilakukan secara tepat dan konsisten.

Negara Indonesia menjamin perlindungan dan pengakuan terhadap hak milik warga negaranya melalui ketentuan dalam konstitusi, yaitu Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Hal ini ditegaskan dalam Pasal 28D yang menyatakan: “setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum”.²⁴

Ketentuan ini dengan jelas menunjukkan bahwa negara memiliki kewajiban untuk menjamin hak-hak setiap individu, termasuk hak milik pribadi sebagaimana diatur dalam Pasal 28H ayat (4) UUD 1945, yang berbunyi: “Setiap orang berhak mempunyai hak milik pribadi dan hak milik tersebut tidak boleh diambil alih secara sewenang-wenang oleh siapapun”. Berdasarkan landasan konstitusional tersebut, Indonesia sebagai negara hukum memiliki tanggung jawab untuk melindungi setiap hak milik dan hak-hak lain yang melekat pada warga negaranya

Menurut Satjipto Raharjo, perlindungan hukum merupakan suatu bentuk upaya untuk menjaga kepentingan individu dengan memberikan kewenangan tertentu agar orang tersebut dapat bertindak demi kepentingannya. Ia juga menjelaskan bahwa salah satu fungsi utama dari hukum adalah untuk melindungi masyarakat.²⁵ Oleh karena itu, perlindungan hukum terhadap masyarakat harus diwujudkan melalui terciptanya kepastian hukum. Aturan yang berlaku berfungsi sebagai batasan dalam interaksi sosial, agar masyarakat tidak bertindak sewenang-

²⁴ Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

²⁵ Soetjipto Raharjo, *Permasalahan Hukum Indonesia* (Bandung: Alumni, 1983), hlm.121.

wenang terhadap individu. Dengan adanya aturan yang jelas dan penerapannya secara konsisten, maka kepastian hukum dapat terwujud.

Perlindungan hukum, dan kepastian hukum terhadap hak cipta di Indonesia didasarkan pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta beserta peraturan pelaksanaannya. Ketentuan-ketentuan tersebut menjadi dasar hukum yang digunakan oleh negara, yang dalam hal ini dijalankan oleh pemerintah, dalam mengatur dan menegakkan hukum terkait hak cipta.

Dengan demikian, perlindungan hukum, kepastian hukum, serta keadilan di bidang hak cipta berarti bahwa para pemegang hak cipta berhak memperoleh jaminan perlindungan atas hak-haknya, serta adanya panduan yang jelas bagi pemerintah dalam pelaksanaannya. Hak cipta sendiri merupakan hak eksklusif yang secara otomatis melekat pada pencipta berdasarkan prinsip deklaratif, segera setelah suatu karya tercipta dan diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa mengesampingkan batasan-batasan yang diatur oleh peraturan perundang-undangan. Artinya, pencipta atau pihak yang menerima hak tersebut secara sah memiliki wewenang penuh untuk mengumumkan, memperbanyak, atau memberikan izin atas penggunaan ciptaannya, selama tetap mematuhi ketentuan hukum yang berlaku. Pemegang hak cipta dapat berupa pencipta itu sendiri, pihak yang memperoleh hak secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang mendapat hak lanjutan dari penerima hak sebelumnya secara sah.

Hak cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas dua komponen utama, yaitu hak moral dan hak ekonomi, sebagai berikut:²⁶

²⁶ Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia* (Bogor: Ghaja Indonesia, 2010), hlm.51.

1. Hak moral adalah hak yang secara pribadi melekat pada pencipta.
2. Hak ekonomi adalah hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh keuntungan secara ekonomi dari ciptaannya.

Sebagaimana jenis hak lainnya yang termasuk dalam kategori hak kekayaan intelektual, hak cipta digolongkan sebagai hak milik pribadi yang tidak berwujud. Hak ini memiliki sifat khusus karena hanya diberikan kepada pemilik atau pemegang hak terkait dalam jangka waktu tertentu, dengan tujuan untuk memberikan perlindungan hukum dalam hal pengumuman, perbanyakan, penyebaran, dan tindakan lain terhadap karya cipta, serta memberikan kewenangan untuk mengizinkan pihak lain melakukannya.

Pasal 9 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyatakan:

“Setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang hak cipta.”²⁷

Sementara itu, Pasal 40 huruf m Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa perlindungan hak cipta juga mencakup karya sinematografi. Yang dimaksud dengan “karya sinematografi” dalam hal ini adalah ciptaan berupa gambar bergerak. Maka jika seseorang me *re-upload* konten *live-streaming YouTube* tanpa izin pembuatnya, sehingga mendapat keuntungan dalam hal ekonomi, maka pembuat konten video berhak atas ganti rugi akibat hak ekonomi pencipta dilanggar.

²⁷ Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Melalui: <<https://peraturan.bpk.go.id/Download/28018/UU%20Nomor%2028%20Tahun%202014.pdf>>

Selain Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sebagai dasar utama perlindungan karya cipta, terdapat juga Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Tata Cara Pendaftaran Ciptaan dan Produk Hak Terkait yang memperkuat sistem perlindungan hukum terhadap karya digital secara administratif. Peraturan ini berfungsi sebagai pedoman teknis dalam proses pendaftaran ciptaan, termasuk dalam bentuk konten digital seperti video, siaran langsung (*live streaming*), karya audio-visual, maupun konten lainnya yang tersebar di platform digital seperti YouTube dan TikTok.

Pasal 1 angka 1 Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait. menyebutkan bahwa:

“Pendaftaran Ciptaan adalah pencatatan Ciptaan ke dalam daftar umum Ciptaan oleh Menteri yang dilakukan secara elektronik maupun non-elektronik.”

Hal ini menunjukkan bahwa negara memberikan ruang formal bagi para pencipta untuk memperoleh perlindungan hukum secara sah melalui mekanisme pendaftaran, baik secara daring maupun luring.

Selanjutnya, Pasal 3 Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait. menegaskan bahwa:

“Setiap orang dapat mengajukan permohonan pendaftaran ciptaan yang dibuat secara nyata dan orisinal dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.”

Dengan demikian, konten live streaming yang diproduksi secara orisinal dan kreatif oleh seorang *streamer* dapat dikategorikan sebagai ciptaan yang dilindungi dan berhak untuk didaftarkan.

Secara teknis, Pasal 5 ayat (1) Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait. menyatakan bahwa:

“Permohonan pendaftaran ciptaan dilakukan secara elektronik melalui laman resmi Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.”²⁸

Kemudahan ini menunjukkan bahwa negara telah mengadopsi sistem digitalisasi dalam perlindungan hak cipta untuk menjawab kebutuhan zaman, termasuk fenomena pelanggaran yang terjadi di ranah digital seperti praktik re-streaming tanpa izin.

Dalam konteks penelitian ini, Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait sangat penting karena memberikan dasar legal dan administratif bagi para content creator untuk memperoleh bukti otentik kepemilikan hak cipta atas konten yang mereka buat. Dengan adanya pendaftaran resmi, pemilik ciptaan dapat menindaklanjuti pelanggaran termasuk praktik penayangan ulang secara langsung di platform lain melalui jalur hukum yang sah. Oleh karena itu, peraturan ini tidak hanya melindungi hak cipta dari sisi substantif, tetapi juga memberikan instrumen hukum preventif dan represif bagi pemilik hak.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) Lingkup Privat merupakan regulasi yang mengatur kewajiban platform digital seperti YouTube dan TikTok sebagai penyelenggara sistem elektronik dalam menjamin tata kelola konten dan perlindungan terhadap hak-hak pengguna, termasuk hak kekayaan intelektual. Dalam konteks pelanggaran hak cipta atas konten *live* streaming yang ditayangkan

²⁸ Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait. Melalui: <<https://peraturan.bpk.go.id/Details/133306/pp-no-16-tahun-2020>>

ulang secara langsung (*re-stream*) di platform lain tanpa izin, peraturan ini menjadi sangat relevan.

Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika ini memberikan dasar tanggung jawab hukum kepada platform digital sebagai fasilitator penyebaran konten pengguna. Sebagaimana diatur dalam Pasal 14 ayat (1), disebutkan bahwa:

“Penyelenggara Sistem Elektronik wajib menyediakan mekanisme pengaduan atas konten yang melanggar hukum, termasuk pelanggaran hak kekayaan intelektual.”

Ketentuan ini menunjukkan bahwa platform tidak dapat bersikap pasif terhadap adanya konten yang melanggar hukum, termasuk tayangan ulang konten berhak cipta tanpa izin. Mekanisme pengaduan yang dimaksud bertujuan agar pemilik hak dapat melaporkan konten pelanggar secara langsung, dan agar platform dapat bertindak cepat.

Lebih lanjut, Pasal 15 ayat (3) Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik (PSE) Lingkup Privat mempertegas tanggung jawab tersebut dengan menyatakan bahwa:

“PSE wajib menurunkan akses terhadap informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang memiliki muatan pelanggaran hak cipta dalam waktu paling lambat 24 (dua puluh empat) jam sejak diterimanya notifikasi.”²⁹

Artinya, ketika pemilik hak cipta telah menyampaikan keberatan atas pelanggaran yang terjadi, platform seperti TikTok atau YouTube berkewajiban

²⁹ Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat. Melalui:
<<https://peraturan.bpk.go.id/Details/203049/permenkominfo-no-5-tahun-2020>>

menindaklanjuti laporan tersebut dan melakukan penurunan akses atau take down terhadap konten pelanggar dalam jangka waktu tertentu. Ketentuan ini juga mencerminkan prinsip notice and takedown yang umum berlaku dalam sistem hukum hak cipta digital.

Dalam konteks penelitian ini, Permenkominfo No. 5 Tahun 2020 memberikan dukungan normatif terhadap upaya perlindungan hukum atas konten digital, sekaligus memperluas tanggung jawab hukum dari pelaku langsung ke pihak penyedia sistem elektronik. Dengan kata lain, platform yang membiarkan konten pelanggar tetap tayang tanpa tindakan berarti berpotensi melakukan pembiaran atau kelalaian yang dapat dikenai sanksi administratif atau tuntutan hukum lebih lanjut. Oleh karena itu, peraturan ini berperan penting dalam memperkuat posisi hukum para content creator yang menjadi korban pelanggaran hak cipta di era media sosial.

Selain peraturan khusus yang mengatur hak cipta dan sistem elektronik, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPperdata) juga menjadi salah satu dasar hukum yang relevan dalam perlindungan hak atas kekayaan intelektual, termasuk dalam konteks konten digital. Meskipun KUHPperdata tidak secara eksplisit mengatur mengenai hak cipta, namun asas-asas umum dalam hukum perdata tetap berlaku, khususnya yang menyangkut hak milik, perbuatan melawan hukum, dan tanggung jawab atas kerugian.

Salah satu pasal penting dalam KUHPperdata adalah Pasal 1365, yang menyatakan:

"Tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut."³⁰

Ketentuan ini menjadi dasar umum gugatan perbuatan melawan hukum (*onrechtmatige daad*) yang dapat diterapkan dalam kasus pelanggaran hak cipta. Dalam hal ini, tindakan re-streaming konten live streaming milik orang lain tanpa izin di platform seperti TikTok dapat dikualifikasikan sebagai perbuatan melawan hukum karena merugikan pemilik hak baik secara ekonomi maupun moral.

Selain itu, Pasal 570 KUHPerdara menyebutkan bahwa hak milik adalah hak untuk menikmati dan menguasai sesuatu dengan cara sepenuhnya. Dalam konteks kekayaan intelektual, khususnya hak cipta, pemilik karya memiliki hak eksklusif untuk menentukan bagaimana karyanya digunakan dan disebarluaskan. Jika hak tersebut dilanggar, seperti melalui penayangan ulang tanpa izin, maka tindakan tersebut dapat dianggap sebagai bentuk pelanggaran terhadap hak milik sebagaimana diatur dalam hukum perdata.

F. Penelitian Terdahulu

Penelitian terdahulu ini bertujuan sebagai acuan, perbandingan, dan untuk menghindari kesamaan dengan penelitian penulis. Adapun perbedaan hasil penelitian terdahulu dapat dilihat pada Tabel 1 adalah sebagai berikut:

No.	Penelitian Terdahulu	Unsur Pembeda	Persamaan

³⁰ Raden Subekti and Raden Tjitrosudibio, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (Jakarta: Pradnya Paramita, 1999). hlm.341.

1.	Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Konten Video YouTube yang Di-reupload oleh Stasiun Televisi. ³¹	Fokus pada lembaga penyiaran konvensional (stasiun TV), bukan pada platform OTT seperti TikTok atau YouTube Shorts	Persamaan pada fokus perlindungan hukum terhadap konten video YouTube yang digunakan ulang tanpa izin, serta pada pembahasan mengenai jalur penyelesaian sengketa atas pelanggaran hak cipta.
2.	Analisis Yuridis Pelanggaran Hak Cipta Pengguna Aplikasi TikTok Ditinjau Menurut UU No. 28 Tahun 2014. ³²	Fokus terbatas pada pelanggaran hak cipta audio (musik), belum menyentuh konten visual seperti video atau live stream.	Titik analisis terhadap praktik pelanggaran hak cipta di platform TikTok, serta penggunaan pasal-pasal dalam UU No. 28 Tahun 2014 yang berkaitan dengan perlindungan hukum terhadap

³¹ Anggana Yoga Sugara, Skripsi, "Perlindungan Hukum Hak Cipta terhadap Konten Video YouTube yang di Re-Upload oleh Stasiun Televisi Nasional Tanpa Izin Dihubungkan dengan Pasal 9 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta" (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2024).

³² Mohamad Gio Mufti, Skripsi, "Analisis Yuridis Pelanggaran Hak Cipta Pengguna Aplikasi TikTok Ditinjau Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta" (UIN Sunan Gunung Djati Bandung, 2024).

			pemegang hak cipta.
3.	Pembajakan Hak Cipta Video pada Situs YouTube Ditinjau dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. ³³	Tidak membahas penayangan ulang secara langsung (<i>live restream</i>), fokus pada penggandaan statis dan dampak ekonomi.	Persamaan terletak pada objek perlindungan yang berupa video digital di platform YouTube serta fokus terhadap pelanggaran hak ekonomi dan hak moral akibat pengunggahan ulang tanpa izin.
4.	Perlindungan Hak Cipta Terhadap Ciptaan Konten Youtube Yang Diunggah Kembali Tanpa Hak. ³⁴	Fokus pada penayangan ulang secara langsung (<i>re-stream</i>), yaitu siaran langsung dari YouTube yang ditampilkan secara real-time di platform TikTok tanpa izin dari pemilik konten.	Penelitian ini memiliki persamaan substansial karena mengkaji tindakan distribusi ulang konten <i>live streaming</i> YouTube ke TikTok, dengan subjek dan

³³ Cindya Rinka and Kartika Dewi Irianto, "Pembajakan Hak Cipta Vidio Pada Situs YouTube Ditinjau Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Innovative: Journal of Social Science Research* 4, no. 5 (2024): 8761–8772. Melalui: <<https://j-innovative.org/index.php/Innovative/article/view/14755>>

³⁴ Amailia Krisdiana Agustine, Skripsi, "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Ciptaan Konten Youtube Yang Diunggah Kembali Tanpa Hak" (Universitas Wijaya Kusuma Surabaya, 2023)

			instrumen hukum yang serupa
5.	Perlindungan Hak Cipta Konten <i>Live Stream</i> pada Platform YouTube terhadap Tindakan Pengunggahan Cuplikan Konten <i>Live Streaming</i> Tanpa Izin. ³⁵	Belum membahas fenomena <i>restream</i> secara langsung di TikTok atau platform lainnya secara <i>real-time</i> .	Penelitian ini memiliki kesamaan dengan penelitian Anda karena sama-sama mengkaji perlindungan hak cipta atas konten <i>live streaming</i> , serta menggunakan UU No. 28 Tahun 2014 sebagai dasar yuridis

Penelitian yang dilakukan oleh Anggana Yoga Sugara berjudul Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Konten Video YouTube yang Di-reupload oleh Stasiun Televisi berfokus pada perlindungan hukum terhadap konten video yang telah diunggah ke YouTube dan kemudian diambil serta ditayangkan ulang oleh lembaga penyiaran konvensional, seperti stasiun televisi. Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif untuk menjelaskan bagaimana hak cipta dilanggar oleh institusi formal dan bagaimana pemilik karya dapat menempuh jalur hukum. Meskipun penelitian ini relevan dalam konteks pelanggaran hak cipta, fokusnya

³⁵ Rahmannisa Fadhilah, Skripsi, Perlindungan Hak Cipta Konten Live Stream pada Platform YouTube terhadap Tindakan Pengunggahan Cuplikan Konten Live Streaming Tanpa Izin (Universitas Indonesia, 2023).

terbatas pada pelaku dari kalangan lembaga penyiaran tradisional. Dengan demikian, unsur pembeda dari penelitian ini terletak pada objek pelanggaran, yaitu lembaga penyiaran, bukan pada platform digital berbasis *over-the-top* (OTT) seperti TikTok atau YouTube Shorts yang menjadi objek dalam penelitian ini.

Penelitian berikutnya adalah karya Mohamad Gio Mufti dengan judul Analisis Yuridis Pelanggaran Hak Cipta Pengguna Aplikasi TikTok Ditinjau Menurut UU No. 28 Tahun 2014. Penelitian ini memusatkan perhatian pada pelanggaran hak cipta di TikTok yang dilakukan oleh pengguna individu, khususnya dalam penggunaan musik atau audio berhak cipta tanpa izin. Penelitian ini memberikan pemahaman mengenai batasan hukum atas pemanfaatan audio digital serta tanggung jawab pengguna dalam menghormati hak moral dan hak ekonomi pemilik ciptaan. Unsur pembedanya adalah bahwa penelitian ini hanya terbatas pada pelanggaran dalam bentuk penggunaan unsur audio atau musik, dan belum menjangkau isu yang lebih kompleks seperti penyiaran ulang konten visual dalam bentuk siaran langsung (*live streaming*), sebagaimana menjadi fokus dalam penelitian ini.

Sementara itu, penelitian oleh Cindyra Rinka dan Kartika Dewi Irianto berjudul Pembajakan Hak Cipta Video pada Situs YouTube Ditinjau dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengangkat isu mengenai penggandaan ulang dan pengunggahan kembali video YouTube oleh pihak lain tanpa izin pemilik hak cipta. Penelitian ini membahas pelanggaran dari

segi hak ekonomi pemilik video, terutama dalam konteks reproduksi dan distribusi konten secara ilegal. Meskipun relevan dalam kajian hak cipta, fokus penelitian ini masih terbatas pada tindakan reupload konten secara statis, bukan pada praktik penayangan ulang secara langsung (live restream) yang secara teknis dan hukum memiliki karakteristik berbeda. Oleh karena itu, unsur pembedanya adalah bahwa penelitian ini tidak membahas aspek dinamis dari live streaming yang menjadi isu sentral dalam penelitian ini.

Penelitian oleh Agustine A. K. dengan judul Perlindungan Hak Cipta Terhadap Ciptaan Konten YouTube yang Diunggah Kembali Tanpa Hak merupakan studi hukum yang mengkaji pelanggaran hak cipta atas konten video YouTube yang dipublikasikan kembali oleh pihak lain tanpa izin. Dalam penelitian tersebut, dibahas pula praktik re-stream, yakni penayangan ulang secara langsung dari konten siaran YouTube ke platform lain seperti TikTok, tanpa persetujuan dari pemilik konten. Dengan demikian, terdapat kesamaan topik antara penelitian tersebut dan penelitian ini dalam hal objek pelanggaran, yaitu praktik penyiaran ulang konten *live stream* secara tidak sah.

Namun, unsur pembeda dari penelitian ini terletak pada fokus analisis yang lebih terperinci terhadap aspek pelanggaran hak ekonomi dan moral dalam praktik restreaming lintas platform. Di samping itu, penelitian ini secara lebih eksplisit membahas dinamika regulasi hak cipta digital dalam konteks pelaksanaan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, termasuk peran negara dalam pengawasan dan penegakan hukum di

era media sosial yang cepat dan sulit dikendalikan. Dengan demikian, meskipun membahas isu yang serupa, penelitian ini menawarkan ruang kajian yang lebih luas dan mendalam terhadap fenomena live restreaming sebagai tantangan hukum kekayaan intelektual kontemporer.

Terakhir, penelitian yang dilakukan oleh Rahmannisa Fadhilah berjudul Perlindungan Hak Cipta Konten *Live Stream* pada Platform YouTube terhadap Tindakan Pengunggahan Cuplikan Konten *Live Streaming* Tanpa Izin berfokus pada perlindungan terhadap konten *live stream* yang dipotong dan diunggah ulang dalam bentuk cuplikan ke platform lain tanpa izin. Penelitian ini memberikan kontribusi penting terhadap pemahaman hak cipta dalam konteks konten siaran langsung, namun belum secara khusus membahas praktik restream secara langsung dari satu platform ke platform lain, khususnya dari YouTube ke TikTok. Oleh karena itu, penelitian ini melengkapi ruang diskusi tetapi tetap berbeda dalam hal objek pelanggaran yang dikaji, karena fokus penelitian ini terletak pada tayangan ulang secara langsung (*real-time restream*), bukan pada pengunggahan ulang potongan video.

Kebaruan (*novelty*) dari penelitian ini terletak pada fokus analisis terhadap praktik penayangan ulang secara langsung (*live restream*) lintas platform digital, khususnya dari YouTube ke TikTok, yang belum secara komprehensif dibahas dalam penelitian-penelitian terdahulu. Berbeda dengan studi sebelumnya yang umumnya menitikberatkan pada tindakan *reupload* statis, penggunaan audio tanpa izin, atau pelanggaran oleh

lembaga penyiaran konvensional, penelitian ini mengkaji secara spesifik fenomena penyiaran ulang real-time yang menghadirkan kompleksitas teknis dan yuridis yang lebih tinggi. Selain itu, penelitian ini mengadopsi pendekatan yuridis empiris dengan melibatkan wawancara dan observasi langsung, sehingga mampu menggambarkan dinamika faktual yang dialami oleh para *streamer* sebagai subjek hukum yang hak ciptanya dilanggar. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya memperluas ruang kajian hak cipta digital dalam konteks *live streaming*, tetapi juga menawarkan pemahaman baru mengenai efektivitas regulasi, tantangan penegakan hukum, serta peran negara dan platform OTT dalam melindungi pencipta di era media sosial yang berkembang pesat.

