

BAB I

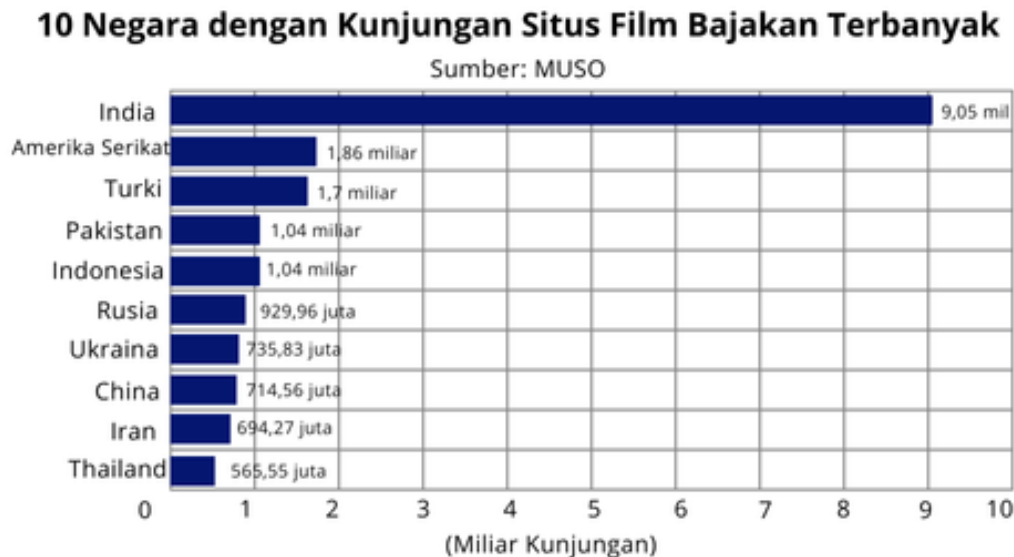
PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Di bawah kerangka hukum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta karya sinematografi seharusnya mendapat perlindungan yang memadai guna memacu perkembangan industri kreatif nasional. Landasan hukum ini dirancang untuk menghormati hak-hak pencipta dan menciptakan lingkungan yang kondusif bagi para sineas. Namun, realitas di era digital menunjukkan adanya kesenjangan signifikan. Maraknya pelanggaran hak cipta sinematografi, yang sering kali dilakukan oleh Generasi Z melalui platform media sosial dan situs ilegal, mencerminkan rendahnya kesadaran hukum di kalangan mereka. Praktik ini, yang terlihat dari kebiasaan mengakses dan mengunduh karya sinematografi secara tidak sah, berujung pada kerugian finansial yang besar bagi para pelaku industri film dan mengancam keberlanjutan ekosistem kreatif. Lebih dari itu, tindakan tersebut juga menempatkan Generasi Z dalam posisi rentan terhadap konsekuensi hukum.

Fenomena pelanggaran hak cipta sinematografi yang melibatkan masyarakat Indonesia bukanlah isapan jempol belaka. Jika sebelumnya pembajakan lazim dilakukan melalui penjualan fisik seperti DVD ilegal, saat ini fenomena tersebut telah bergeser ke lingkungan daring, di mana film dan serial disebarkan melalui situs web atau *platform streaming* yang tidak memiliki izin resmi. Dilansir melalui Databoks, Muso sebuah perusahaan anti-pembajakan yang berbasis di Inggris, mengungkapkan bahwa pada tahun 2022, situs pembajakan di seluruh dunia menerima total 215 miliar kunjungan, meningkat 18% dari tahun sebelumnya. Kunjungan situs yang menawarkan film bajakan menempati urutan ketiga dengan 12,9% setara 27 miliar dari total kunjungan. Konten yang dibajak dalam kategori film ini mencakup baik film yang sedang tayang di bioskop maupun yang tersedia di platform *streaming* legal. Sementara besar kunjungan 46,3% ditujukan ke situs yang menyediakan konten TV ilegal.

Angka ini menunjukkan betapa masifnya pembajakan konten hiburan di dunia (Muhamad, 2023).



Gambar 1.1 Negara dengan Kunjungan Terbanyak ke Situs Film Bajakan

(Sumber: Muhamad, 2023)

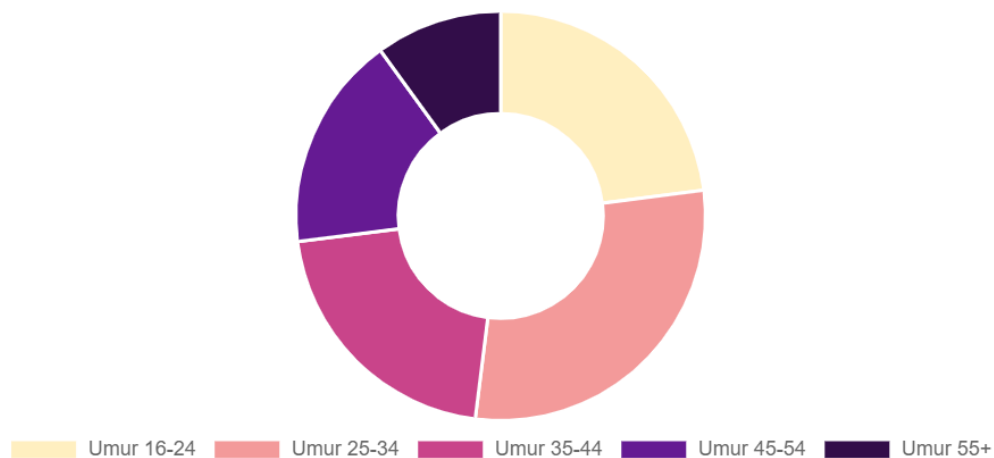
Gambar 1.1 menunjukkan bahwa pembajakan film secara daring masih menjadi masalah global. Muso, melaporkan bahwa pada tahun 2023 terjadi 229,4 miliar kunjungan ke situs film bajakan, cenderung meningkat 6,5% dari tahun sebelumnya. Indonesia termasuk salah satu negara dengan tingkat akses yang tinggi, menempati urutan kelima dunia dengan 1,04 miliar kunjungan atau 3,5% dari total kunjungan global ke situs-situs tersebut menandakan bahwa masyarakat Indonesia memiliki tingkat akses dan konsumsi konten bajakan yang tinggi. Pelanggaran hak cipta dapat diartikan sebagai bentuk ketidakpatuhan terhadap prinsip-prinsip Pancasila, khususnya dalam hal menjunjung tinggi keadilan dan memberikan penghargaan yang layak terhadap suatu karya cipta.

Hal tersebut didukung dengan pertumbuhan industri *streaming* di Indonesia yang signifikan dalam beberapa tahun terakhir ditandai oleh peningkatan jumlah pelanggan. Berdasarkan laporan oleh Media Partners Asia pada tahun 2024, Indonesia menduduki peringkat keenam di Asia dalam hal kontribusi jumlah pelanggan layanan *streaming*, menyumbang 5% atau setara dengan 29 juta

pelanggan dari total 644 juta pelanggan di kawasan Asia (Brzeski, 2025). Munculnya *platform Over-The-Top* (OTT) atau *platform streaming* berbayar cukup populer dikalangan masyarakat Indonesia. Beberapa contoh platform *streaming* digital *Over The Top* (OTT) legal di Indonesia antara lain Netflix, Prime Video, KlikFilm, Iflix dan lainnya.

Persentase Usia Pengguna OTT di Indonesia

Sumber: Kantar dan The Trade Desk



Gambar 1.2 Presentase Usia Pelanggan Layanan *Streaming* di Indonesia

(Sumber: *The Trade Desk*, 2022)

Berdasarkan gambar 1.2 hasil dari survei Kantar dan The Trade Desk (2022), Generasi Z dan Milenial muda usia 16-34 tahun mendominasi pengguna layanan *Over-The-Top* (OTT) di Indonesia, dengan persentase mencapai 52%. Dengan rinciannya, 23% pengguna OTT kelompok Generasi Z berusia 16-24 tahun, di antaranya merupakan pengguna berat, yaitu menggunakan OTT lebih dari 4 jam sehari. Milenial muda berusia 25-34 tahun juga memberikan kontribusi signifikan dengan persentase 29% dari total pengguna OTT. Mengingat dominasi Generasi Z dalam konsumsi media digital dan keterlibatan mereka yang tinggi dalam ekosistem daring, kelompok usia ini memiliki potensi besar sebagai agen perubahan dalam mewujudkan negara hukum yang menjunjung tinggi hak kekayaan intelektual.

Kurangnya literasi hukum masyarakat mengenai hak cipta dan kurangnya dalam menghargai sebuah karya menjadi faktor normalisasi perilaku tersebut. Menurut Skinner (sebagaimana dikutip dalam Hartini dkk., 2021, hal. 2) perilaku (*behavior*) dipandang sebagai hasil interaksi antara individu dan lingkungannya, yang terwujud dalam bentuk pengetahuan, sikap, dan tindakan. Perilaku individu bukanlah hal yang tetap dan kaku, melainkan bisa berubah-ubah. Sejak lahir, individu berinteraksi dengan lingkungannya dan merespons berbagai rangsangan. Interaksi berulang ini membentuk pola-pola perilaku yang khas, yang pada akhirnya membentuk kepribadian seseorang. Setiap tindakan, termasuk pelanggaran hak cipta, dipandang sebagai respons yang dipelajari dan diperkuat oleh konsekuensi. Perilaku ini, pada gilirannya, sangat terkait erat dengan tingkat kesadaran hukum individu. Menurut Soejono Soekanto (1982, hal. 152) kesadaran hukum adalah nilai-nilai yang ada dalam diri seseorang mengenai pemahaman tentang hukum yang seharusnya ada di masyarakat serta hukum yang diharapkan ada di masyarakat. Tindakan pembajakan seringkali berakar pada minimnya pemahaman masyarakat tentang konsekuensi hukum dari perbuatannya.

Republik Indonesia sebagai sebuah negara hukum, yang tercantum dalam Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945. Negara hukum menegaskan prinsip bahwa kekuasaan tertinggi berada pada hukum (Asshiddiqie, 2008, hal. 59). Sebagai negara hukum Indonesia memiliki komitmen kuat dalam menjamin hak-hak dasar warganya, termasuk hak atas kekayaan intelektual. Kekayaan Intelektual adalah hasil karya intelektual manusia yang berupa ide atau gagasan yang telah diwujudkan atau diekspresikan secara konkret (Feriyanto & Mujiyono, 2017, hal. 1). Salah satu bagian dari hak kekayaan intelektual adalah hak cipta. Hak Cipta adalah hak yang melindungi karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang telah diwujudkan dalam bentuk yang khas dan tetap. Melalui hak cipta, pencipta diberikan hak eksklusif yang merupakan sebagai hak moral dan hak ekonomi. (Feriyanto & Mujiyono, 2017, hal. 6). Pemberian hak ini sejalan dengan prinsip

negara hukum yang bertujuan untuk memastikan setiap individu memperoleh penghargaan dan perlindungan atas usaha intelektualnya.

Meski demikian, penerapan konsep negara hukum dalam praktik seringkali menghadapi kendala berarti, khususnya dalam kasus pelanggaran hak cipta. Kementerian Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia (Kominfo RI) telah melakukan upaya mengurangi tindak pelanggaran hak cipta sinematografi dengan pemblokiran situs bajakan. Dilansir dari [Antaranews.com](https://antaranews.com) melalui kolaborasi dengan Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM RI, Kominfo mencatat bahwa penanganan pelanggaran hak kekayaan intelektual pada tanggal 15 Februari 2024 telah mencapai angka 16.657 kasus. Dari jumlah tersebut, mayoritas pelanggaran, yaitu sebanyak 14.978 kasus, teridentifikasi terjadi pada situs-situs yang menyediakan konten bajakan (Wiguna, 2023). Besarnya angka tersebut menunjukkan kendala dalam pemberantasan situs bajakan yang terus bertambah dan tidak terkontrol membuat Keminfo RI sulit untuk mendindaknya satu persatu. Langkah Kominfo RI dalam memblokir situs-situs ilegal dapat diinterpretasikan sebagai bagian integral dari upaya penegakan hukum.

Penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Wardani & Chandra (2023) berjudul “Analisis Penggunaan Website Film Ilegal Pada Masyarakat Indonesia” menjelaskan bahwa sebagian besar dari masyarakat masih memiliki kebiasaan atau keinginan kuat untuk menonton film melalui situs *streaming* ilegal, dengan mayoritas pengguna terbanyak berusia antara 17-20 tahun, yakni sekitar 63,8%. Rentang usia ini secara demografis termasuk dalam Generasi Z. Kebiasaan menonton film melalui situs ilegal telah menjadi isu krusial di Indonesia, terutama di kalangan Generasi Z. Tingginya angka penonton di kelompok usia ini mengindikasikan rendahnya kesadaran akan hak cipta di masyarakat, khususnya di kalangan generasi muda yang seharusnya menjadi agen perubahan dan pendorong inovasi.

Penegakan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah cerminan esensial dari prinsip negara hukum, yang bertujuan untuk memastikan setiap individu

menerima apresiasi dan perlindungan atas kontribusi intelektualnya. HKI tidak hanya memberikan hak eksklusif, tetapi juga menuntut kepatuhan terhadap regulasi yang sejalan dengan Pendidikan Kewarganegaraan (PKn), menekankan pentingnya kesadaran hukum dan tanggung jawab warga negara. Kepatuhan ini membutuhkan *civic knowledge* yang memadai mengenai hak dan kewajiban. Dengan menghargai HKI, individu turut menciptakan lingkungan inovatif, mendukung pembangunan nasional, dan mewujudkan masyarakat adil berlandaskan Pancasila (Sila, 2024).

Sebagai digital natives, Generasi Z sangat bergantung pada teknologi. Oleh karena itu, menumbuhkan kesadaran hukum HKI pada Generasi Z sangat krusial. Ini tidak hanya untuk mengurangi pelanggaran hak cipta di era digital, tetapi juga untuk membentuk warga negara yang baik (*good citizenship*). Dengan pemahaman yang kuat akan hak dan kewajiban dalam konteks hak kekayaan intelektual, serta internalisasi nilai-nilai Pancasila yang menjunjung tinggi penghargaan terhadap karya dan keadilan, Generasi Z dapat menjadi pelopor dalam menciptakan lingkungan digital yang lebih taat hukum, berkontribusi pada kemajuan industri kreatif, dan pada akhirnya, memperkuat integritas negara hukum Indonesia di masa depan

Berdasarkan pemaparan latar belakang permasalahan di atas, mengingat dominasi Generasi Z dalam konsumsi media digital dan keterlibatan mereka yang tinggi dalam ekosistem daring, urgensi untuk memahami kesadaran hukum hak kekayaan intelektual terkait fenomena pelanggaran hak cipta sinematografi pada kelompok ini menjadi krusial. Oleh karena itu, penelitian ini berfokus secara spesifik menyoroti Generasi Z sebagai subjek utama dalam konteks pelanggaran hak cipta. Penelitian ini akan mengkaji faktor-faktor yang memengaruhi kesadaran hukum hak kekayaan intelektual Generasi Z, mengetahui strategi yang efektif dan implementasi strategi tersebut menumbuhkan kesadaran hukum hak kekayaan intelektual pada Generasi Z. Oleh karena itu peneliti bermaksud melakukan penelitian dengan judul **“Kesadaran Hukum Berbasis Hak**

Kekayaan Intelektual Pada Generasi Z Terkait Fenomena Pelanggaran Hak Cipta Sinematografi.”

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian ini, fokus utama dari masalah yang akan diteliti adalah sebagai berikut:

1. Faktor-faktor apa saja yang mempengaruhi kesadaran hukum berbasis Hak Kekayaan Intelektual Generasi Z, terkait fenomena pelanggaran hak cipta sinematografi?
2. Bagaimana strategi yang efektif untuk menumbuhkan kesadaran hukum berbasis Hak Kekayaan Intelektual pada Generasi Z terkait fenomena pelanggaran hak cipta sinematografi?
3. Bagaimana implementasi strategi penumbuhan kesadaran hukum berbasis Hak Kekayaan Intelektual pada Generasi Z terkait fenomena pelanggaran hak cipta sinematografi?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dibuat, maka tujuan penelitian adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi kesadaran hukum berbasis Hak Kekayaan Intelektual Generasi Z, terkait fenomena pelanggaran hak cipta sinematografi.
2. Untuk mengetahui strategi yang efektif dalam menumbuhkan kesadaran hukum berbasis Hak Kekayaan Intelektual pada Generasi Z terkait fenomena pelanggaran hak cipta sinematografi.
3. Untuk mengetahui implementasi strategi penumbuhan kesadaran hukum berbasis Hak Kekayaan Intelektual pada Generasi Z terkait fenomena pelanggaran hak cipta sinematografi.

1.4 Manfaat Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan bagi pembuat kebijakan, pelaku industri kreatif, dan masyarakat luas dalam upaya

meningkatkan kesadaran hukum tentang hak cipta dan melindungi karya-karya kreatif di Indonesia.

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang lebih mendalam tentang kesadaran hukum masyarakat dalam era digital. Temuan-temuannya dapat menjadi masukan berharga bagi para pembuat kebijakan dalam merumuskan regulasi yang lebih efektif terkait dengan digital *piracy*.

1.4.2 Manfaat Kebijakan

Seperti yang tercantum dalam Pasal 1 Ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, menyebutkan bahwa Indonesia adalah negara hukum yang segala sesuatunya harus berlandaskan hukum yang berlaku. Dalam penelitian ini dibahas mengenai kesadaran hukum Generasi Z terhadap fenomena pelanggaran hak cipta sinematografi. Dimana dasar hukum tindak pembajakan merujuk pada Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Dalam implementasinya masih rendahnya kesadaran masyarakat akan pentingnya perlindungan hak cipta, kemudahan akses terhadap konten bajakan, serta ketidakkonsistenan dalam penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta sinematografi. Melalui penelitian ini, diharapkan dapat meningkatkan kesadaran hukum masyarakat sehingga peraturan yang ada dapat dipatuhi secara sukarela.

1.4.3 Manfaat Praktis

1. Dapat diketahuinya faktor-faktor yang mempengaruhi kesadaran hukum berbasis Hak Kekayaan Intelektual pada Generasi Z terkait fenomena pelanggaran hak cipta sinematografi.
2. Dapat diketahuinya strategi yang efektif untuk menumbuhkan kesadaran hukum berbasis Hak Kekayaan Intelektual pada Generasi Z terkait fenomena pelanggaran hak cipta sinematografi.
3. Dapat diketahuinya implementasi strategi penumbuhan kesadaran hukum berbasis Hak Kekayaan Intelektual pada Generasi Z terkait fenomena pelanggaran hak cipta sinematografi.

1.4.4 Manfaat Isu dan Aksi Sosial

Melalui penelitian ini, diharapkan dapat diidentifikasi faktor-faktor yang mempengaruhi perilaku Generasi Z terkait pelanggaran hak cipta. Informasi ini dapat digunakan untuk mengembangkan strategi dan program pendidikan yang efektif dalam mengubah perilaku negatif dan mendorong praktik yang lebih etis dan legal.

1.5 Struktur Organisasi Penulisan Skripsi

Proses penulisan mengikuti Pedoman Penulisan Karya Ilmiah Universitas Pendidikan Indonesia Tahun 2024, sehingga penulis telah menyusunnya dalam struktur organisasi skripsi. Struktur penulisan skripsi ini meliputi halaman judul, halaman pengesahan, halaman pernyataan tentang keaslian dan pernyataan bebas plagiarisme, halaman ucapan terimakasih, abstrak, daftar isi, daftar tabel, daftar gambar, daftar lampiran. Adapun bagian isi dalam skripsi ini adalah:

BAB I: Pendahuluan

Bab pendahuluan pada skripsi adalah bab dasar yang menjadi bab pengenalan. Pada bab ini memuat latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan struktur organisasi skripsi.

BAB II: Tinjauan Pustaka

Bab kajian pustaka berperan sebagai jembatan antara teori dan praktik penelitian. Melalui kajian pustaka, peneliti dapat membangun kerangka berpikir yang sistematis dan menyusun hipotesis yang dapat diuji.

BAB III: Metode Penelitian

Sebagai bagian yang bersifat prosedural, bagian ini menyajikan langkah demi langkah yang dilakukan peneliti dalam menjalankan penelitian, mulai dari perencanaan hingga pelaporan hasil

BAB IV: Temuan dan Pembahasan

Bab ini bertujuan untuk memaparkan temuan-temuan yang diperoleh dari penelitian, baik secara kuantitatif maupun kualitatif. Temuan-temuan ini

kemudian didiskusikan secara mendalam untuk menjawab pertanyaan penelitian yang telah diajukan di awal penelitian.

BAB V: Simpulan dan Saran

Bab ini menyajikan kesimpulan akhir dari penelitian, menguraikan makna dan implikasi dari temuan-temuan yang diperoleh, serta memberikan saran untuk penelitian selanjutnya atau kebijakan yang relevan.