

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sejak menduniannya budaya Korea Selatan pada tahun 1990-an yang disebut dengan istilah *Korean Wave* atau *Hallyu* menyebabkan semakin banyak orang penasaran dan tertarik untuk mendapatkan informasi sebanyak-banyaknya mengenai negeri ginseng tersebut. Adanya globalisasi telah membuka akses yang luas bagi pengenalan ilmu pengetahuan, teknologi dan kebudayaan lintas negara. Banyak sekali produk kebudayaan Korea Selatan yang laris di pasaran baik domestik hingga internasional diantaranya *Korean Drama (K-Drama)*, *Korean Pop (K-Pop)*, *K-Pop Dance*, *Korean Fashion (K-Fashion)*, *Korean Style (K-Style)*, *Korean Make Up*, *Korean Skincare*, *Korean Food* dan lain sebagainya. Alhasil tak sedikit dari kita yang menjadikan budaya Korea Selatan sebagai *trend* masa kini.

Drama Korea (drakor) merupakan karya intelektual sinematorafi yang unik, atraktif dan menginspirasi hasil produksi industri hiburan memiliki peranan penting sebagai sumber pendapatan sekaligus menyebarkan *Hallyu*. Penggemar yang memiliki ketertarikan akut dijuluki *Korean Drama Lovers* yang disingkat menjadi *K-Drama Lovers*. Adapun beberapa judul drama Korea populer yang pernah menghiasi layar kaca lokal antara lain *Endless Love* (2000), *Full House* (2004), *Boys Before Flowers* (2009), *Dream High* (2011), *Reply 1988* (2015), *Goblin* (2016), *Mr. Queen* (2020) dan lain sebagainya.

Semakin populernya drama Korea menyebabkan maraknya kasus pembajakan. Menurut Pasal 1 angka 23, Pembajakan merupakan tindakan penggandaan dan pendistribusian produk Ciptaan maupun Hak Terkait secara luas dan tidak sah untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Pembajakan drama Korea (drakor) sudah terjadi sejak awal tahun 2000-an dalam bentuk VCD/DVD. Drakor yang dikemas dalam bentuk VCD (*Video Compact Disk*) atau DVD (*Digital Video Disc*) *non original* sangat diminati karena harganya jauh lebih murah dibandingkan yang *original*. Di dunia yang serba modern ini, Korea Selatan memanfaatkan *Cyberspace* dan media digital untuk memperluas segmen pasar. Sehingga pembajakan yang terjadi tidak hanya berbentuk fisik tapi juga non-fisik melalui media digital berbasis internet seperti *platform*, *website* dan aplikasi.¹

Media digital dapat diakses melalui perangkat *mobile* seperti *handphone*, komputer, laptop, *notebook* dan alat telekomunikasi elektronik lainnya yang terkoneksi dengan internet.² Telegram merupakan aplikasi bertukar pesan pribadi hingga membentuk grup *chat* yang berasal dari negara Rusia seringkali disalahgunakan sebagai media akses film ilegal. Menyebarkan, *streaming*, mengunduh dan menonton drama Korea di aplikasi Telegram merupakan tindakan ilegal terkait pembajakan produk digital padahal masih banyak aplikasi dan *platform* legal yang bisa digunakan seperti Netflix, Iflix, Viu, WeTV, Viki, iQIYI dan Disney + Hotstar.

¹ Golkar Pangarso R.W., 2015, *Penegakan Hukum Perlindungan Ciptaan Sinematografi*, Bandung: P.T. Alumni, hlm. 18.

² Budi Agus Riswandi, 2016, *Doktrin Perlindungan Hak Cipta di Era Digital*, Yogyakarta: FH UII Press, hlm. 248.

Kasus Pertama:

Dilansir dari Kompas.com, memasuki era digitalisasi telah memberikan dampak positif dan dampak negatif bagi industri perfilman di dunia. Digitalisasi telah meluncurkan banyak inovasi yang memudahkan akses film lokal hingga internasional berupa penyediaan *platform* dan layanan *streaming*. Kemudahan akses film nyatanya membuat maraknya kasus pembajakan digital. Menurut laporan “*Pirates in the outfield*” yang merupakan hasil kolaborasi penyediaan data aktivitas pembajakan *streaming* dan *download* antara Akamai dan MUSO diketahui dalam periode Januari hingga September tahun 2021 permintaan pembajakan di seluruh dunia mencapai 3,7 miliar dan kunjungan *situs web* mencapai 82 miliar.

Adapun daftar 5 negara dengan kunjungan *situs web* pembajakan terbesar antara lain Amerika Serikat (13,5 miliar), Rusia (7,2 miliar), India (6,5 miliar), China (5,9 miliar) dan Brazil (4,5 miliar). Sementara itu, Indonesia menduduki peringkat ke-9 dengan kunjungan *situs web* pembajakan sebesar 3,5 miliar. Pada tahun 2020, Berdasarkan laporan dari Asosiasi Produser Film Indonesia (APROFI) industri film Indonesia mengalami kerugian sebesar Rp 5 triliun (348,8 juta dollar AS) pertahun. Padahal sejak tahun 2019 pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah berupaya mengatasi pembajakan dengan melakukan pemblokiran *situs streaming* film ilegal secara konsisten. Tercatat bahwa Kominfo telah memblokir 2.300 *situs streaming* film ilegal. Meskipun telah diblokir, kasus pembajakan tidak bisa dihilangkan karena *situs pembajakan* film lain akan tetap muncul.³

Dari kasus pertama ini dapat diketahui jumlah kerugian ekonomi yang dialami oleh setiap negara berbeda-beda berkisar 3,5 miliar hingga 5 triliun pertahunnya.

³ Ali Hakim, 2022, “*Di Balik Layar: Bagaimana Pembajakan Digital Melukai Industri Film Indonesia*”, <https://tekno.kompas.com/read/2022/03/09/10020057/di-balik-layar-bagaimana-pembajakan-digital-melukai-industri-film-indonesia?page=all>, Diakses 14 November 2022.

Indonesia merupakan negara yang mengalami kerugian terbesar akibat pembajakan film berdasarkan laporan dari Asosiasi Produser Film Indonesia (APROFI). Meskipun sudah dilakukan pemblokiran 2.300 situs oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) pembajakan belum bisa diatasi. Bahkan menurut laporan “*Pirates in the outfield*” dalam periode Januari hingga September tahun 2021 permintaan pembajakan di seluruh dunia mencapai 3,7 miliar USD dan kunjungan *situs web* mencapai 82 miliar USD.

Kasus Kedua:

Dilansir dari TribunJogja.com, Sejak pandemi Covid-19, untuk menikmati tayangan film maupun drama penonton beralih dari bioskop ke layanan *streaming* dan *download*. Hal ini menyebabkan peningkatan kasus pembajakan dan penurunan pendapatan bagi industri film karena banyaknya penggunaan *platform* ilegal. Dilansir dari Yonhap, Studio Dragon, CJ ENM yang merupakan perusahaan produksi drama ternama harus berjuang menghadapi penurunan penjualan dan distribusi film dari laba sebesar 837,5 miliar *won* turun menjadi 73,4 miliar *won*.⁴

Dari kasus kedua ini diketahui jumlah pembajakan meningkat selama masa pandemi Covid-19. Dimana penonton drakor sebelumnya beralih dari bioskop ke *platform*, layanan *streaming* dan *download* ilegal. Akibatnya meskipun jumlah penonton drakor meningkat selama masa pandemi Covid-19 justru pendapatan negara Korea Selatan mengalami penurunan drastis. Dilansir dari Yonhap, Studio Dragon, CJ ENM, laba dari produksi film yang sebelumnya sebesar 837,5 miliar *won* turun menjadi 73,4 miliar *won*. Laba yang diperoleh oleh industri film tersebut sebelum dan selama masa

⁴ Bunga Kartikasari, 2020, “Pendapatan Industri Film Korea Selatan Menurun Drastis selama Pandemi, Namun Drakor Melonjak Tajam”, <https://jogja.tribunnews.com/2020/08/14/pendapatan-industri-film-korea-selatan-menurun-drastis-selama-pandemi-namun-drakor-melonjak-tajam>, Diakses 14 November 2022.

pandemi Covid-19 memiliki perbedaan yang jauh. Penggunaan *platform*, layanan *streaming* dan *download* ilegal sangat merugikan industri film.

Dari kasus pertama dan kasus kedua di atas dapat disimpulkan bahwa pembajakan terhadap karya intelektual di aplikasi Telegram merupakan masalah kompleks yang merugikan perekonomian dan melanggar hak cipta sebagaimana di atur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC). Pembajakan juga telah merugikan hak moral pencipta dan/atau pemegang hak cipta yang berkaitan dengan adanya perizinan pendistribusian drama Korea secara komersil. Tidak hanya pencipta drakor yang berada di Korea Selatan beberapa pemegang hak cipta di Indonesia seperti Netflix, Iflix, Viu, WeTV, Viki, iQIYI dan Disney + Hotstar yang menjalin kerjasama untuk mengadaptasi drakor ikut dirugikan akibat pembajakan yang terjadi.

Berdasarkan amanat Pasal 40 Ayat 2 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Pemerintah melindungi kepentingan umum dari segala jenis gangguan sebagai akibat penyalahgunaan Informasi Elektronik dan Transaksi Elektronik yang mengganggu ketertiban umum, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Sebelum melakukan upaya penegakan hukum tentunya kita perlu mencari tahu dan memahami mekanisme pembajakan serta apa saja faktor penyebab pembajakan drama Korea di aplikasi Telegram. Faktor penyebab penting untuk diperhatikan karena merupakan pemicu yang mengakibatkan pembajakan bisa terjadi. Dengan memahami mekanisme dan membenahi faktor penyebab maka masalah pembajakan bisa diatasi dengan memberikan upaya penegakan hukum yang tepat.

Upaya penegakan hukum HKI harus dilaksanakan untuk memberikan perlindungan, kepastian hukum, apresiasi karya dan menciptakan persaingan usaha yang

sehat sehubungan dengan pelaksanaan pembangunan nasional.⁵ HKI memiliki peranan penting yang memerlukan dukungan dari seluruh komponen masyarakat.⁶ Jika dilanggar maka harus ada akibat hukum yang tegas bagi pelanggar dan kompensasi bagi pihak-pihak yang dirugikan.⁷ Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih lanjut ke dalam bentuk skripsi yang berjudul:

“ANALISIS YURIDIS PEMBAJAKAN DRAMA KOREA DI APLIKASI TELEGRAM”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan yang ada sebagaimana telah diuraikan di atas, maka adapun inti dari rumusan masalah dalam penelitian yang dilakukan oleh penulis sebagai berikut:

1. Bagaimana mekanisme pembajakan drama Korea di aplikasi Telegram?
2. Apa faktor penyebab pembajakan drama Korea di aplikasi Telegram?
3. Bagaimana upaya dalam mengatasi pembajakan drama Korea di aplikasi Telegram?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan rumusan masalah sebagaimana telah diuraikan di atas, maka adapun tujuan dari penelitian yang dilakukan penulis, yaitu:

⁵ Ermansyah Djaja, 2009, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Sinar Grafika, hlm. 4.

⁶ Abdul Atsar, 2018, *Mengenal Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Yogyakarta: Deepublish Publisher, hlm. 5.

⁷ Nanan Isnaina dkk, 2021, “*Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Terkait Pembajakan Sinematografi di Aplikasi Telegram*”, *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum* Vol. 27 No. 7, hlm. 1001.

1. Untuk mengetahui dan memahami mekanisme pembajakan drama Korea yang terjadi di aplikasi Telegram.
2. Untuk mengetahui, memahami dan menganalisis faktor penyebab pembajakan drama Korea di aplikasi Telegram berdasarkan norma-norma hukum serta fakta-fakta sosial, guna menemukan perbandingan sekaligus memberikan bentuk perlindungan hukum hak cipta yang relevan dan akurat.
3. Untuk mengetahui, menerapkan dan mengevaluasi upaya dalam mengatasi pembajakan drama Korea di aplikasi Telegram yang sudah dilaksanakan maupun akan dilaksanakan di Indonesia.

D. Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan penelitian di atas, maka penulis berharap dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi referensi, menambah wawasan dan pengembangan keilmuan di bidang Hukum Ekonomi terkait pembajakan drama Korea di aplikasi Telegram terkhusus mengenai mekanisme, faktor penyebab dan upaya dalam mengatasi pembajakan karya intelektual sinematografi di era digital.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat meningkatkan pengetahuan, kesadaran hukum dan sikap bertanggungjawab pengguna media digital khususnya *K-Drama Lovers* agar tidak melakukan pembajakan drama Korea berkelanjutan di aplikasi Telegram. Serta menjadi evaluasi bagi aparat penegak hukum, pihak Telegram dan masyarakat dalam memperbaiki maupun meningkatkan upaya-upaya perlindungan hak cipta sinematografi dari tindakan pembajakan.

E. Kerangka Pemikiran

1. Tinjauan Pustaka

a. Teori Hak Kekayaan Intelektual

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atau Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) merupakan terjemahan dari *Intellectual Property Right* (IPR) merupakan hak eksklusif yang dimiliki perorangan, sekelompok orang atau negara secara privat sebagai bagian dari Hak Asasi Manusia (HAM) atas suatu karya yang tercipta dari kemampuan intelektual manusia.⁸ HKI dikategorikan menjadi dua kategori, yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. HKI berkaitan dengan implementasi ide dan informasi yang

⁸ Adminlp2m, 2021, "*Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI): Pengertian dan Jenisnya*", <https://lp2m.uma.ac.id/2021/11/25/hak-atas-kekayaan-intelektual-haki-pengertian-dan-jenisnya/>, Diakses 11 September 2022.

mengandung nilai komersil sebagai kekayaan yang harus dilindungi.⁹ Jika HKI masih berupa ide maka belum terdapat nilai ekonominya untuk dilindungi.¹⁰ Menurut Sherwood, ada lima teori dasar yang berkaitan dengan perlindungan hak kekayaan intelektual:¹¹

1) *Reward Theory*

Reward theory yaitu menyatakan pengakuan dan penghargaan terhadap karya intelektual hasil kreativitas penemu/pencipta/pendesain yang telah bekerja keras dalam mewujudkan ide-idenya agar lebih termotivasi dalam berkarya.

2) *Recovery Theory*

Recovery theory yaitu menyatakan bahwa penemu/pencipta/pendesain berhak dan wajib memperoleh pengembalian atas waktu, biaya, tenaga dan usaha yang telah ia keluarkan selama menghasilkan suatu karya intelektual.

3) *Incentive Theory*

Incentive theory yaitu menyatakan pemberian insentif kepada para penemu/pencipta/pendesain perlu dilakukan sebagai upaya memacu dan mendorong peningkatan kreativitas yang melahirkan penemuan-penemuan baru bermanfaat.

⁹ Lindsey, dkk, 2006, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung: P.T. Alumni, hlm. 3.

¹⁰ Sujana Donandi, 2019, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Yogyakarta: Deepublish Publisher, hlm. 15.

¹¹ Sudaryat, dkk, 2010, *Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung: Oase Media, hlm. 19-20.

4) *Risk Theory*

Risk theory yaitu menyatakan bahwa setiap karya intelektual berhak memperoleh perlindungan hukum dari segala resiko-resiko yang mungkin saja terjadi akibat penemuan dan perbaikan yang dilakukan orang lain.

5) *Economic Growth Stimulus Theory*

Economic growth stimulus theory yaitu menyatakan bahwa adanya pengakuan terhadap perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) merupakan alat pertumbuhan dan pembangunan ekonomi.¹²

b. Teori Tanggung Jawab Hukum

Konsep tanggung jawab hukum memiliki hubungan yang esensial terhadap konsep hak dan kewajiban.¹³ Konsep tanggung jawab hukum atau pertanggung jawaban hukum adalah pemenuhan dan/atau pelaksanaan sanksi dalam bentuk kewajiban akibat perbuatan yang bertentangan dengan hukum sesuai ketentuan yang berlaku.¹⁴ Tanggung jawab hukum sesuai Buku III BW (*Burgelijk Wetboek*) dapat berlaku akibat unsur-unsur sebagai berikut:¹⁵

¹² Johans Kadir Putra, 2017, "*Perlindungan Hukum Terhadap Pemerintah Atas Dugaan Pelanggaran Hak Cipta Atas Logo Kabupaten*", Vol. 9 No. II, hlm. 58-59.

¹³ Satjipto Rahardjo, 2000, *Ilmu Hukum*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, hlm. 55.

¹⁴ Hans Kelsen, 2006, *Teori Umum Tentang Hukum dan Negara*, Bandung: PT.Raja Grafindo Persada, hlm. 95.

¹⁵ Munir Fuady, 2002, *Perbuatan Melawan Hukum: Pendekatan Kontemporer*, Bandung: PT. Citra Aditya Bhakti, hlm. 3.

- 1) Tanggung jawab akibat unsur perbuatan melawan hukum yang diatur dalam Pasal 1365 KUHPerdata;
- 2) Tanggung jawab akibat unsur kesalahan khususnya kelalaian yang diatur dalam Pasal 1366 KUHPerdata;
- 3) Tanggung jawab mutlak (tanpa kesalahan) yang diatur dalam Pasal 1367 KUHPerdata.

c. Teori Kesadaran Hukum

Menurut Soerjono Soekanto, kesadaran hukum memiliki arti pengetahuan, pemahaman dan sikap menjunjung tinggi nilai-nilai hukum yang ada di dalam diri manusia. Soerjono Soekanto juga menerangkan bahwa aspek-aspek yang ditekankan ialah nilai-nilai yang berkaitan dengan fungsi hukum, bukan terhadap penilaian hukum atas suatu fenomena konkrit yang terjadi di dalam masyarakat.¹⁶ Menurut Kutschinsky ada beberapa indikator penilaian kesadaran hukum, yaitu:

1. Pengetahuan tentang peraturan hukum atau *law awareness*.
2. Pengetahuan tentang isi peraturan hukum atau *law acquaintance*.
3. Sikap terhadap peraturan-peraturan hukum atau *legal attitude*.

¹⁶ Tim Hukumonline, 2022, "Ciri-Ciri Kesadaran Hukum yang Tinggi dalam Masyarakat", <https://www.hukumonline.com/berita/a/ciri-ciri-kesadaran-hukum-yang-tinggi-1t63031f672a8db/?page=1>, Diakses 5 Desember 2022.

4. Pola-pola peri kelakuan hukum atau *legal behaviour*.¹⁷

d. Pembajakan

Pembajakan adalah tindakan menggunakan, mengekspos, mendistribusikan, menyebarluaskan, memperjual-belikan, suatu karya intelektual tanpa izin pencipta dan/atau pemegang hak cipta. Pembajakan merupakan perbuatan melawan hukum yang terjadi karena unsur kesengajaan dan/atau kelalaian. Pembajakan telah merugikan hak moral dan hak ekonomi orang lain. Sehingga siapapun yang melakukan pembajakan memiliki tanggung jawab hukum untuk menanggung kerugian yang disebabkan perbuatannya. Hal ini sesuai dengan Pasal 1365 KUHPerdara yang berbunyi: “Tiap perbuatan melanggar hukum, yang membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut.”

e. Drama Korea

Drama Korea (Drakor) adalah karya intelektual sinematografi yang diperankan, menceritakan dan berasal dari Korea Selatan. Secara etimologis Sinematografi berasal dari bahasa Latin yaitu; *Kinema* (gerak), *Photos* (cahaya), *Graphos* (lukisan/ tulisan). Jadi, Sinematografi dapat diartikan sebagai kegiatan melukis gerak dengan bantuan cahaya. Menurut Kamus

¹⁷ Soerjono Soekanto, 1982, *Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum*, Jakarta: CV. Rajawali, hlm. 159.

Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata sinematografi memiliki dua makna yaitu teknik perfilman dan teknik pembuatan film.¹⁸ Menurut Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang No. 33 tahun 2009 tentang Perfilman, Film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Drakor termasuk karya intelektual sinematografi memiliki hak cipta sehingga berhak mendapatkan perlindungan hukum.¹⁹

f. Aplikasi Telegram

Aplikasi merupakan perangkat lunak (*software*) untuk menjalankan fungsi tertentu pada perangkat elektronik yang didukung oleh koneksi internet. Aplikasi bersifat universal guna memudahkan pekerjaan manusia. Setiap aplikasi memiliki keunggulan, ciri khas dan fungsi yang berbeda. Globalisasi telah mengakibatkan penggunaan telekomunikasi dan informasi semakin terpadu (*global communication network*).²⁰ Telegram merupakan salah satu inovasi dari kemajuan teknologi dibidang komunikasi dan informasi. Aplikasi Telegram adalah aplikasi multifungsi yang awalnya hanya digunakan sebagai layanan *chatting* kini dijadikan sebagai layanan akses film. Aplikasi Telegram menawarkan fitur-fitur canggih dalam

¹⁸ Anonim, 2021, “*Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*”, <https://kbbi.web.id/sinematografi>. Diakses_15 September 2022.

¹⁹ OK. Saidin, 2016, *Sejarah dan Politik Hukum Hak Cipta*, Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, hlm. 15.

²⁰ Abdul Halim Barkatullah, 2018, *Hukum Transaksi Elektronik di Indonesia (Sebagai Pedoman dalam Menghadapi Era Digital Bisnis e-Commerce di Indonesia)*, Bandung: Nusa Media, hlm. 4.

berkomunikasi tidak sekedar berbentuk teks tapi juga stiker, gambar, video, audio, dokumen, dan *videocall*.

g. Mekanisme

Secara etimologis mekanisme berasal dari bahasa Yunani yaitu "*Mechane*" yang berarti perangkat, instrumen dan sarana untuk menjalankan sesuatu. Mekanisme berkaitan dengan teori maupun kegiatan gerak untuk memahami dan menjelaskan prinsip kerja suatu perangkat guna mencapai tujuan tertentu.²¹ Mekanisme pembajakan adalah proses atau cara kerja terkait kegiatan pengguna yang menyebabkan kerugian dan penyalahgunaan perangkat.

h. Faktor Penyebab

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) faktor adalah suatu hal, keadaan dan peristiwa yang menyebabkan atau mempengaruhi terjadinya sesuatu. Jadi, faktor penyebab merupakan beberapa hal, keadaan dan peristiwa yang mengakibatkan terjadinya sesuatu. Faktor penyebab dibagi menjadi dua yaitu faktor penyebab internal dan faktor penyebab eksternal. Faktor internal adalah faktor yang berasal dari dalam individu, kelompok maupun lembaga itu sendiri yang mengakibatkan terjadinya suatu hal tertentu padanya. Sedangkan Faktor eksternal adalah faktor yang berasal

²¹ Guru Ekonomi, 2022, "*Mekanisme Adalah*", <https://sarjanaekonomi.co.id/mekanisme/>, Diakses 3 Maret 2023.

dari luar individu, kelompok maupun lembaga itu sendiri yang mengakibatkan terjadinya suatu hal tertentu padanya.²²

i. Upaya

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) upaya adalah usaha yang dilakukan untuk mencapai maksud tertentu dan menyelesaikan masalah.²³ Upaya yang dimaksud dalam penelitian ini berkaitan dengan upaya penegakan hukum. Upaya penegakan hukum adalah usaha yang dilakukan guna menegakkan fungsi dan norma hukum secara nyata sebagai pedoman perilaku kehidupan bermasyarakat.

2. Kerangka Konsep

Pembajakan karya intelektual sinematografi “Drama Korea atau drakor” di aplikasi Telegram merupakan sebuah fenomena umum yang terus mengalami peningkatan. Kecanggihan teknologi yang ada saat ini memberikan peluang bagi pembajakan digital untuk berkembang pesat. Pembajakan digital hanya perlu menggunakan perangkat telekomunikasi elektronik dan koneksi internet yang bisa dilakukan di mana saja. Semakin populernya drama korea di Indonesia memicu maraknya aktivitas pembajakan. Telegram merupakan salah satu dari banyaknya aplikasi yang kerap dijadikan sebagai sarana akses film ilegal. Pembajakan merupakan tindakan yang menyimpangi nilai-nilai hukum

²² Anonim, 2022, “Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)”, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/faktor>, Diakses 21 November 2022.

²³ Anonim, 2022, “Kamus Besar Bahasa Indonesia”, <https://kbbi.web.id/upaya>, Diakses 3 Maret 2023.

mengenai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) terkhusus di bidang hak cipta sinematografi.

Pembajakan drakor di aplikasi Telegram telah merugikan hak-hak orang lain secara moral dan ekonomi. Kerugian tersebut tidak hanya dialami Pencipta drakor yang berada di Korea Selatan tapi juga Pemegang hak cipta drakor seperti Netflix, Iflix, Viu, WeTV, Viki, iQIYI dan Disney + Hotstar yang tersebar diberbagai negara. Selain mengalami kerugian materiil Pencipta dan/atau Pemegang hak cipta sangat dirugikan secara moral berupa tidak adanya penghargaan atas karya intelektual mereka yang dimanfaatkan dengan bebas tanpa perizinan sebelumnya. Meskipun sudah ada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, pembajakan yang dilakukan *K-Drama Lovers* masih terus terjadi dan semakin beragam.

Akibat pembajakan ini muncul sejumlah pertanyaan mengenai bagaimana mekanisme pembajakan? apa faktor penyebab pembajakan? bagaimana upaya penegakan hukum dalam mengatasi pembajakan di aplikasi Telegram? Mengingat pembajakan merupakan perbuatan melawan hukum yang didalamnya terdapat unsur-unsur kesalahan, kelalaian dan kesengajaan yang dilakukan *K-Drama Lovers* telah menimbulkan kerugian maka pertanggungjawaban hukum harus dipenuhi. Sebelum menentukan bentuk pertanggungjawaban yang pantas diberikan kepada pelaku pembajakan tentunya harus mengetahui dan memahami mekanisme serta faktor penyebab pembajakan terlebih dahulu.

Mengetahui mekanisme dan faktor penyebab merupakan hal yang penting guna menemukan upaya penegakan hukum yang tepat sekaligus meninjau efektivitas kebijakan hukum yang ada sebelumnya. Sehingga penulis tertarik untuk mencari tahu mekanisme dan faktor penyebab pembajakan tersebut dengan menggali fakta-fakta yang ada di dalam masyarakat. Dengan harapan setelah mengetahui mekanisme dan faktor penyebab pembajakan dapat mengevaluasi kekurangan dari upaya-upaya sebelumnya agar perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) di Indonesia bisa terealisasi lebih baik ke depannya.

F. Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah pencarian jawaban dan pembuktian suatu hubungan untuk memecahkan masalah-masalah tertentu sesuai fakta-fakta, pemikiran yang logis dan kebenaran sebagaimana telah terencana serta disajikan secara sistematis.²⁴ Adapun metode penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini sebagai berikut:

1. Jenis Penelitian

Dalam penelitian ini penulis menggunakan tipe penelitian hukum sosio legal yang bersifat interdisipliner. Penelitian sosio legal merupakan studi hukum ‘hibrida’ yang menggabungkan pendekatan ilmu hukum dan ilmu

²⁴ Tarjo, 2019, *Metode Penelitian Sistem 3 X Baca*, Yogyakarta: Deepublish Publisher, hlm. 11.

sosial dari perspektif masyarakat.²⁵ Penelitian ini akan menjelaskan fungsi hukum di dalam kehidupan masyarakat dan peran masyarakat terhadap hukum sebagai kajian yang luas dengan menghimpun informasi tertulis yang diperoleh dari bahan pustaka atau data sekunder seperti norma-norma hukum, peraturan perundang-undangan, karya ilmiah dan literatur lainnya yang didukung oleh hasil wawancara melalui kuesioner berdasarkan perspektif masyarakat.

2. Sifat Penelitian

Penelitian yang dilakukan penulis ini bersifat deskriptif analisis yang bertujuan untuk menganalisis, merangkum dan menguraikan data yang telah diperoleh ke dalam bentuk tulisan yang komprehensif mengenai mekanisme, faktor penyebab dan upaya dalam mengatasi pembajakan drama Korea di aplikasi Telegram.

3. Jenis Pendekatan

a. Pendekatan Perundang-Undangan (*The Statute Approach*)

Pendekatan ini akan mengkaji peraturan perundang-undangan yang memiliki keterkaitan dengan unsur-unsur dalam penelitian ini yaitu UUD 1945, UU No. 33 Tahun 2009 tentang Perfilman, UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas

²⁵ Sulistyowati Irianto, dkk. 2012, *Kajian Sosio-Legal*, Denpasar: Pustaka Larasan, hlm. 1.

UU No . 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, UU No. 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan WTO (*Agreement Establishing The World Trade Organization*), Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) atau *Burgerlijk Wetboek* (BW), *International Covenant on Civil and Political Rights* (ICCPR) dan *Universal Declaration of Human Rights* (UDHR).

b. Pendekatan Kasus (*The Case Approach*)

Pendekatan ini dilakukan dengan menelaah kasus-kasus yang terjadi di lapangan yang dikaitkan dengan perspektif hukum. Pemecahan kasus yang terjadi didasari oleh argumentasi hukum yang saling berhubungan satu sama lain. Pendekatan kasus akan membantu memahami hukum dengan lebih fokus dan spesifik mengenai kesesuaian nilai-nilai hukum terkait isu-isu masalah yang terjadi di lingkungan masyarakat baik di Indonesia maupun negara lain.

c. Pendekatan Perbandingan (*Comparative Approach*)

Pendekatan perbandingan (*comparative approach*) dilakukan dengan membandingkan hukum dan keadaan yang terjadi antara negara Indonesia dengan negara lain. Pendekatan perbandingan dilakukan untuk mengetahui kekurangan dan kelebihan mengenai sistem hukum hingga keadaan yang terjadi di tempat yang berbeda yang kemudian menimbulkan penilaian-penilaian tersendiri.

4. Sumber Data/Bahan Hukum

Pada penelitian ini sumber data yang digunakan yaitu berdasarkan bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier antara lain sebagai berikut:

a. Primer

Bahan hukum primer memiliki sifat *autoritatif* yang berarti memiliki otoritas atau kewenangan. Bahan hukum primer mengacu pada analisis peraturan perundang-undangan, dokumen-dokumen resmi tertulis baik domestik maupun internasional dan putusan-putusan hakim. Adapun bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini, yaitu:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945
2. Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman.
3. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
4. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
5. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) atau *Burgerlijk Wetboek* (BW).

6. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan WTO (*Agreement Establishing The World Trade Organization*) atau *TRIPs Agreement*.
7. *International Covenant on Civil and Political Rights* (ICCPR)
8. *Universal Declaration of Human Rights* (UDHR).

b. Sekunder

Bahan hukum sekunder mengacu pada Penelitian Kepustakaan (*Library Research*) dengan membaca, mencatat, menganalisis dan mengolah data tertulis yang diperoleh dari catatan dan dokumen resmi yang beredar di internet (non fisik) hingga berbentuk fisik seperti buku-buku hukum, jurnal hukum maupun jurnal non hukum, laporan, artikel dan hasil penelitian sebelumnya yang memiliki relevansi terkait pembajakan serta perlindungan hak cipta sinematografi.

c. Tersier atau Data Penunjang

Bahan hukum tersier atau data penunjang berdasarkan literatur yang menambah pengetahuan umum untuk memperkuat sumber data primer dan sumber data sekunder seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Kamus Hukum dan jawaban responden.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan penulis untuk mengumpulkan data-data yang diperlukan dalam penelitian ini bersumber dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier dengan cara sebagai berikut:

a. Teknik Studi Dokumen (*Literature Research*)

Teknik Studi Dokumen (*Literature Research*) adalah teknik pengumpulan data dengan melakukan analisis terhadap dokumen tertulis seperti peraturan perundang-undangan: UUD Tahun 1945, UU No. 33 tahun 2009 tentang Perfilman, UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, UU No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, KUHPperdata, UU No. 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan WTO (*Agreement Establishing The World Trade Organization*), *International Covenant on Civil and Political Rights* (ICCPR), *Universal Declaration of Human Rights* (UDHR), buku hukum, jurnal hukum atau non hukum, artikel dan tulisan-tulisan di internet lainnya untuk memperoleh data yang sesuai dengan penelitian.

b. Teknik Komunikasi Tidak Langsung (Kuesioner atau Angket)

Komunikasi tidak langsung atau wawancara tidak langsung adalah teknik interaksi yang memerlukan media perantara atau pihak

ketiga dalam menyalurkan informasi dari responden (*K-Drama Lovers*). Pada penelitian ini penulis akan menyebarkan link kuesioner atau angket yang berisi sejumlah pertanyaan tertulis untuk dijawab oleh responden (*K-Drama Lovers*) yang pernah hingga masih menggunakan Telegram untuk menonton drama Korea melalui perangkat telekomunikasi elektronik guna mencari tahu mekanisme dan faktor-faktor apa saja yang menyebabkan pembajakan di Telegram sekaligus menemukan upaya penyelesaian masalah yang tepat dalam memberikan perlindungan hukum hak cipta sinematografi.

6. Teknik Penentuan Sampel Penelitian

Teknik penentuan sampel yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Snowball Sampling*. *Snowball Sampling* atau teknik bola salju merupakan teknik pengambilan data berantai yang memiliki jangkauan semakin luas dari satu sumber ke sumber lainnya. Pengambilan data dari responden ini akan berhenti setelah penulis memperoleh hasil yang cukup dan memiliki kesamaan atas jawaban-jawaban sebelumnya.

7. Teknik Analisis Data

Teknik Analisis Kualitatif yang bersifat deskriptif ini akan menguraikan hasil pengolahan data-data yang telah terhimpun ke dalam bentuk rangkaian kata-kata ringkas dengan makna mendalam secara

komprehensif guna memecahkan masalah dan menjawab isu hukum seputar mekanisme, faktor penyebab dan upaya dalam mengatasi pembajakan drama Korea di aplikasi Telegram.