



**PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP  
PENJUALAN AKUN NETFLIX SECARA ILEGAL MELALUI  
MEDIA SOSIAL**

**SKRIPSI**

Oleh:

**BETY SUKMA WIDIANANDA  
NIM. 170710101244**

**BAGIAN HUKUM PERDATA  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS HUKUM  
2022**



**PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP  
PENJUALAN AKUN NETFLIX SECARA ILEGAL MELALUI  
MEDIA SOSIAL**

SKRIPSI

Oleh:

**BETY SUKMA WIDIANANDA  
NIM. 170710101244**

**BAGIAN HUKUM PERDATA  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS HUKUM  
2022**

**MOTTO**

Jangan takut kehilangan hal yang baik untuk mendapatkan yang terbaik.\*

-John D. Rockefeller-



---

\* Yuhan Yusufella Yuwono, *The Dreams Line*, (Solo: PT. Tiga Serangkai Pustaka Mandiri, 2018) h. 44.

## LEMBAR PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan sebagai ungkapan rasa syukur kepada Allah SWT dan rasa terima kasih kepada:

1. Kedua orang tua saya Ayah Widjianto. dan Ibu Yamini dan kakak saya David Ajar Sasmita yang senantiasa menjadi penyemangat dalam terselesainya skripsi ini, terimakasih telah senantiasa memberikan doa-doa, waktu, kasih sayang, nasehat, segala perhatian dan dukungan moril serta materiil hingga saat ini;
2. Seluruh Guru sejak Taman Kanak- Kanak (TK) hingga Madrasah Aliyah Negeri (MAN) 2 Tulungagung dan Dosen saya di Perguruan Tinggi yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu yang telah mendidik dan membimbing dengan memberikan dan mengajarkan segala ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat dan berguna, serta telah membimbing saya dengan penuh kesabaran;
3. Almamater tercinta Fakultas Hukum Universitas Jember.

**PERSYARATAN GELAR**

**PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP PENJUALAN  
AKUN NETFLIX SECARA ILEGAL MELALUI MEDIA SOSIAL**

**SKRIPSI**

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada  
Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Jember

Oleh :

**BETY SUKMA WIDIANANDA  
NIM. 170710101244**

**BAGIAN HUKUM PERDATA  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS HUKUM**

**2022**

**PERSETUJUAN PEMBIMBING**

Skripsi dengan judul “Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Penjualan Akun Netflix Secara Ilegal Melalui Media Sosial” telah disetujui pada :

Hari, tanggal : 23 Januari 2022

Tempat : Fakultas Hukum Universitas Jember

Dosen Pembimbing Utama,

Dosen Pembimbing Anggota,

Dr. Moh. Ali, S.H., M.H.  
NIP. 197210142005011002

Dr. Bhim Prakoso, S.H., M.M., Sp.N., M.H.  
NIP. 196912052014091002

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul “**Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Penjualan Akun Netflix Secara Ilegal Melalui Media Sosial**” oleh Bety Sukma Widiananda telah diuji dan disahkan pada:

Hari, tanggal : Selasa, 22 Maret 2022

Tempat : Fakultas Hukum Universitas Jember

**Panitia Penguji**

Ketua Penguji,



I Wayan Yasa, S.H., M.H.  
NIP. 196010061989021001

Sekretaris Penguji,



Ayu Citra S., S.H., M.H., M.Kn., Ph.D.  
NIP. 198503142015042001

Dosen Pembimbing Utama,

Dr. Moh. Ali, S.H., M.H.  
NIP. 197210142005011002

Dosen Pembimbing Anggota,



Dr. Bhim Prakoso, S.H., M.M., Sp.N., M.H.  
NIP. 196912052014091002

Mengesahkan,

Dekan,



Dr. Bayu Dwi Anggono, S.H., M.H.  
NIP. 198206232005011002

**PENETAPAN PANITIA PENGUJI**

Dipertahankan di hadapan Panitia Penguji pada :

Hari : Selasa

Tanggal : 22

Bulan : Maret

Tahun : 2022

Diterima oleh Panitia Penguji Fakultas Hukum Universitas Jember

**Panitia Penguji:**

**Ketua,**

**Sekretaris,**

**I Wayan Yasa, S.H., M.H.**  
**NIP. 196010061989021001**

**Ayu Citra S., S.H., M.H., M.Kn., Ph.D**  
**NIP. 198503142015042001**

**Anggota Penguji :**

**Dr. Moh. Ali, S.H., M.H.**  
**NIP. 197210142005011002**

**: (.....)**

**Dr. Bhim Prakoso, S.H., M.M., Sp.N., M.H.**  
**NIP. 196912052014091002**

**: (.....)**

## PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawa ini :

Nama : Bety Sukma Widiananda  
NIM : 170710101244  
Program Studi : Ilmu Hukum  
Kekhususan : Hukum Perdata Ekonomi Bisnis

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa skripsi yang berjudul **“Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Penjualan Akun Netflix Secara Ilegal Melalui Media Sosial”** merupakan benar-benar hasil karya saya sendiri sesuai dengan pedoman penyusunan karya ilmiah. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isi dari skripsi ini sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia menerima sanksi akademik apabila dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 22 Maret 2022  
Yang menyatakan,

Bety Sukma Widiananda  
NIM. 170710101244

## UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur kehadiran Allah SWT atas segala rahmat dan hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul **“Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Penjualan Akun Netflix Secara Ilegal Melalui Media Sosial”**. Skripsi ini diajukan sebagai salah satu syarat untuk meraih gelar Sarjana Hukum pada Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Jember.

Penulisan skripsi ini dapat terselesaikan tanpa lepas dari bantuan dan dukungan dari beberapa pihak. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih kepada:

1. Allah SWT yang telah memberikan ridho dan karunia-Nya dalam penulis untuk menyelesaikan skripsi ini;
2. Dr. Moh. Ali, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah meluangkan waktu dan kesempatan untuk memberikan bimbingan arahan maupun kritik dalam penulisan skripsi ini hingga dapat diselesaikan dengan baik;
3. Dr. Bhim Prakoso, S.H.,M.M.,Sp.N.,M.H. selaku Dosen Pembimbing Anggota dan selaku Dosen pembimbing Akademik yang telah meluangkan waktu dan kesempatan untuk memberikan semangat, bimbingan, arahan maupun kritik dengan baik dan sabar dalam perkuliahan dan penulisan skripsi ini hingga dapat diselesaikan dengan baik;
4. Bapak I Wayan Yasa, S.H., M.H. selaku Ketua Penguji, Ayu Citra S., S.H., M.H., M.Kn., Ph.D selaku Sekretaris Penguji yang telah bersedia meluangkan waktu dan memberikan arahan serta petunjuk sehingga dapat terselesaikannya skripsi ini dengan baik;
5. Dr. Bayu Dwi Anggono, S.H., M.H. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Jember, I Gede Widhiana S, S.H., M.Hum., Ph.D. selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Jember, Dr. Iwan Rahmad S, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Jember, serta Dr. Ermanto Fahamsyah, S.H., M.H. selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Jember;
6. Bapak Mardi Handono, S.H., M.H. selaku Ketua Jurusan Bagian Hukum

Perdata Fakultas Hukum Universitas Jember;

7. Para Pimpinan dan Bapak/Ibu dosen di Fakultas Hukum Universitas Jember yang telah memberikan banyak ilmu pengetahuan dan pengalaman;
8. Seluruh tenaga staf dan karyawan di Fakultas Hukum Universitas Jember
9. Kedua orang tua saya Ayah Widjianto, Ibu Yamini serta Kakak David Ajar Sasmita yang senantiasa menjadi penyemangat dalam terselesainya skripsi ini, terimakasih telah senantiasa memberikan doa-doa, waktu, kasih sayang, nasehat, segala perhatian dan dukungan moril serta materiil hingga saat ini yang tidak akan pernah dapat tergantikan oleh suatu apapun;
10. Saudara- saudara penulis di Jember Om, Tante, Rike Putri, Yuriza Adelita, Yurega Triadista, dan Rurin Nurmaidah yang selalu memberikan dukungan dalam bentuk doa-doa, waktu, kasih sayang, nasehat dan segala bentuk perhatian;
11. Teman-teman ALSA *Local Chapter* Universitas Jember terkhusus *Local Board* ALSA LC UJ Periode 2019 yang bersedia berproses dan bekerjasama dalam satu kepengurusan sehingga membentuk keluarga baru;
12. Teman- teman terbaik penulis dari Madrasah Aliyah Negeri (MAN) sampai sekarang yakni, Zaro Ezza, Nadia Dian, Fachry Yuanardi, Fatchurrofiq Zamzami, Zahro Ubay, Fadhila Rahma yang telah menjadi tempat berkeluh kesah, memberikan semangat juga kebahagiaan sampai penulis dapat menyelesaikan study S1;

Jember, 22 Maret 2022

Bety Sukma Widiananda  
NIM 170710101244

## RINGKASAN

**Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Penjualan Akun Netflix Secara Ilegal Melalui Media Sosial; Bety Sukma Widiananda, 170710101244; 2021: 58 halaman; Fakultas Hukum Universitas Jember.**

Netflix merupakan penyedia layanan streaming TV, dokumenter dan film yang mewajibkan pelanggannya untuk mengikuti syarat dan ketentuan sebelum menggunakan aplikasi seperti, menggunakan Netflix secara pribadi dan non-komersial atau dilarang menggandakan, mendistribusikan, menjual konten dari atau melalui layanan Netflix. Netflix sebagai pemegang Hak Cipta dalam program komputer, yang telah diatur ketentuannya di dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pemegang Hak Cipta atau yang mendapatkan izin Pencipta dapat mengeksploitasi karya ciptanya untuk mendapatkan hak ekonomi. Namun terdapat oknum yang melanggar dengan menggandakan, mendistribusikan dan menjual akun Netflix melalui media sosial dan memanfaatkan hak ekonomi tersebut secara pribadi. Hal tersebut menjadi persoalan terkait perlindungan Hak Cipta berdasarkan undang-undang tentang suatu program aplikasi yang disalahgunakan oleh pihak lain. Permasalahan yang akan diteliti dalam skripsi ini yaitu *pertama*, tindakan penjualan akun Netflix melalui media sosial merupakan pelanggaran Hak Cipta; *kedua*, bentuk kerugian yang ditimbulkan terhadap pelanggaran Hak Cipta Netflix; *ketiga*, bentuk perlindungan hukum terhadap tindakan penjualan akun Netflix secara ilegal.

Tujuan dari penelitian skripsi ini, yaitu untuk menganalisa tindakan penjualan akun Netflix ilegal melalui media sosial, mengetahui dan memahami bentuk kerugian yang ditimbulkan dan memahami bentuk perlindungan hukum terhadap tindakan penjualan akun Netflix secara ilegal. Kajian pustaka dalam penulisan skripsi ini meliputi beberapa substansi yaitu Perlindungan Hukum yang terdiri dari pengertian perlindungan hukum, dan bentuk-bentuk perlindungan hukum. Perlindungan Hak Cipta yang terdiri dari ruang lingkup Hak Cipta, dan ketentuan-ketentuan perubahan dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Penjualan yang terdiri dari Pengertian Penjualan, macam-macam penjualan, dan tujuan penjualan. Netflix terdiri dari pengertian Netflix, sejarah Netflix dan layanan Netflix. Media sosial terdiri dari pengertian Media sosial dan jenis media sosial. Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian skripsi ini yaitu yuridis-normatif yang mana dilakukan dengan cara mengkaji berbagai macam norma hukum yang bersifat positif, seperti pada Undang-Undang dan literatur-literatur yang didalamnya berisi mengenai konsep teoritis guna dihubungkan dengan permasalahan yang menjadi pokok pembahasan dalam penelitian.

Hasil pembahasan bahwa Netflix merupakan suatu karya intelektual dalam bentuk program komputer yang dilindungi oleh Hak Cipta. Transaksi penjualan akun Netflix oleh *online shop* Camlyshopp.apps memiliki metode yang tidak sesuai dengan syarat dan ketentuan pihak Netflix. Distributor tidak resmi melakukan penggandaan tanpa izin dari Pemegang Hak Cipta dan mendapatkan keuntungan ekonomi dari hasil penjualan melalui media sosial. Akun tersebut didapatkan melalui tindakan pembajakan yang menimbulkan kerugian kepada Pemegang Hak Cipta Netflix. *Online shop* Camlyshopp.apps telah melakukan tindakan *Shared Account* dengan mengubah ketentuan bahwa 1 (satu) akun pengguna Netflix hanya dapat digunakan oleh 1 (satu) pengguna, menjadi 1 (satu)

akun pengguna Netflix dapat digunakan oleh banyak pengguna. Dengan adanya bentuk kerugian moral dan ekonomi maka diberikan suatu ketertiban atas pelanggaran hasil ciptaan melalui prosedur formal upaya perlindungan Hak Cipta terhadap tindakan penjualan ilegal akun Netflix melalui perlindungan hukum internal dan perlindungan hukum eksternal.

Kesimpulan pada skripsi ini yaitu: Pertama, tindakan pemilik *online shop* Camlyshopp.apps menggandakan dan menjual akun Netflix tanpa hak atau tidak memiliki izin dari Pemegang Hak Cipta merupakan tindakan ilegal yang melanggar Undang-Undang Hak Cipta. Kedua, dengan tindakan penjualan ilegal melalui pembajakan, Netflix mengalami kerugian terhadap pelanggaran Hak Cipta secara moral dan hak ekonomi. Ketiga, perlindungan hukum terhadap tindakan penjualan ilegal dilakukan melalui perlindungan hukum internal dan eksternal. Perlindungan hukum internal melalui perjanjian yang tercantum dalam syarat dan ketentuan. Perlindungan hukum eksternal dengan upaya penyelesaian sengketa yang dapat dilakukan ada 2 cara yaitu, melalui cara non litigasi (di luar pengadilan) dan cara litigasi (pengadilan).

Saran dari penulis skripsi ini seharusnya Pemilik akun *online shop* yang secara sengaja menjual akun Netflix tanpa memiliki lisensi atau izin penjualan tersebut agar menghentikan penjualan dan penghapusan konten terkait karena dinilai sudah melanggar dan merugikan hak ekonomi pemegang Hak Cipta, pemerintah melalui aparat penegak hukum dapat membentuk badan pengawas untuk memberikan sanksi kepada pelanggar serta melakukan penutupan konten, pemblokiran situs jual beli ilegal dan atau hak akses pengguna yang melanggar Hak Cipta, dan sebagai penyelesaian sengketa dapat menggunakan arbitrase karena putusan arbitrase yang bersifat final dan mengikat para pihak.

## SUMMARY

**Copyright Protection of Netflix Accounts Illegal Sale Through Social Media; Bety Sukma Widiananda, 170710101244; 2022: 58 pages; Law Study Program Faculty of Law University of Jember.**

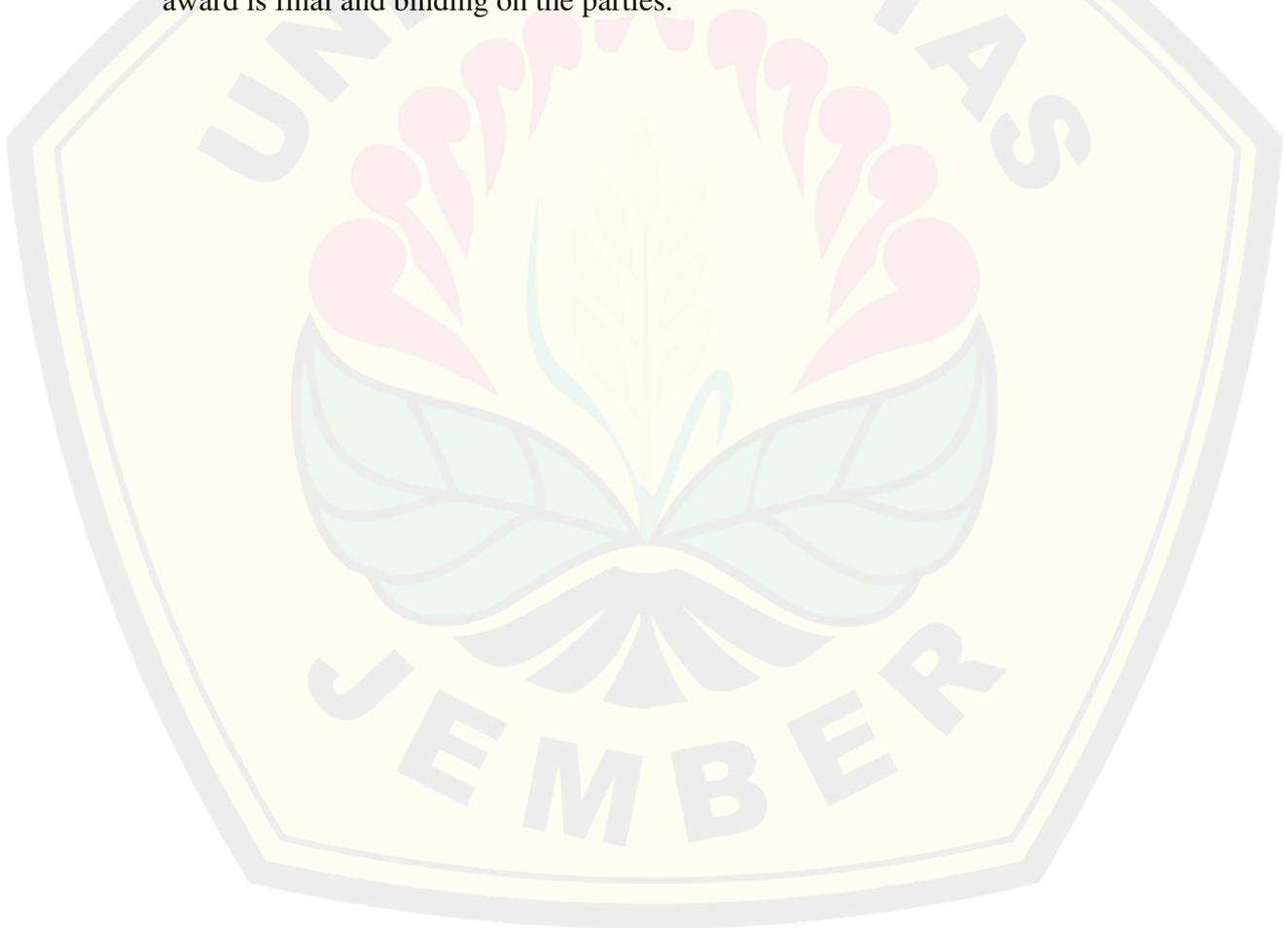
Netflix is a TV, documentary and film streaming service provider that requires its subscribers to follow the terms and conditions before using the application, such as using Netflix personally and non-commercially or not to copy, distribute, sell content from or through the Netflix service. Netflix as the Copyright holder in computer programs, the provisions of which have been regulated in Law No. 28 of 2014 concerning Copyright. Copyright holders or those who obtain permission from the Author can exploit their copyrighted works to obtain economic rights. However, there are individuals who violate by duplicating, distributing and selling Netflix accounts through social media and making personal use of these economic rights. This is a problem related to Copyright protection based on the law regarding an application program that is misused by other parties. The problems that will be examined in this thesis are first, the act of selling Netflix accounts through social media is a copyright violation; second, the form of loss caused by infringement of Netflix Copyright; third, a form of legal protection against the illegal sale of Netflix accounts.

The purpose of this thesis research is to analyze the act of selling illegal Netflix accounts through social media, to know and understand the forms of losses incurred and to understand the forms of legal protection against illegal acts of selling Netflix accounts. The literature review in writing this thesis includes several substances, namely Legal Protection which consists of the notion of legal protection, and forms of legal protection. Copyright Protection which consists of the scope of Copyright, and provisions for amendments to Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. Sales which consists of Understanding Sales, types of sales, and sales objectives. Netflix consists of the notion of Netflix, the history of Netflix and the Netflix service. Social media consists of the notion of social media and types of social media. The type of research used in this thesis research is juridical-normative which is carried out by examining various kinds of positive legal norms, such as the law and the literature which contains theoretical concepts to be associated with the problems that are the subject of discussion in this thesis. study.

The results of the discussion that Netflix is an intellectual work in the form of a computer program that is protected by Copyright. Netflix account sales transactions by online shop Camlyshopp.apps have methods that are not in accordance with Netflix's terms and conditions. Unauthorized distributors reproduce without the permission of the Copyright Holder and earn economic benefits from selling through social media. The account was obtained through acts of piracy that incur losses to Netflix Copyright Holders. Camlyshopp.apps online shop has taken Shared Account action by changing the condition that 1 (one) Netflix user account can only be used by 1 (one) user, to 1 (one) Netflix user account that can be used by many users. With the form of moral and economic losses, an order is given for infringement of creations through formal procedures for copyright protection efforts against illegal sales of Netflix accounts through internal legal protection and external legal protection.

The conclusions of this thesis are: First, the act of the owner of the online shop Camlyshopp.apps duplicating and selling a Netflix account without rights or without permission from the Copyright Holder is an illegal act that violates the Copyright Act. Second, by selling illegal accounts through piracy, Netflix suffers a loss against copyright infringement of moral and economic rights. Third, legal protection against acts of illegally selling Netflix accounts is carried out through internal and external legal protections. Internal legal protection through the agreement stated in the terms and conditions. External legal protection with dispute resolution efforts that can be done there are 2 ways, namely, through non-litigation (out of court) and litigation (court).

The suggestion from the author of this thesis should be that the owner of an online shop account who intentionally sells a Netflix account without having a license or sales permit to stop the sale and deletion of related content because it is considered to have violated and harmed the economic rights of the Copyright holder, the government through law enforcement officials can form an agency. supervisors to impose sanctions on violators as well as to close content, block illegal buying and selling sites and or access rights of users who violate Copyrights, and as a dispute resolution may use arbitration because the arbitration award is final and binding on the parties.



**DAFTAR ISI**

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN SAMPUL BELAKANG .....	ii
<b>MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>LEMBAR PERSEMBAHAN.....</b>	<b>iv</b>
<b>PERSYARATAN GELAR .....</b>	<b>v</b>
<b>PERSETUJUAN PEMBIMBING .....</b>	<b>vi</b>
<b>PENGESAHAN.....</b>	<b>vii</b>
<b>PENETAPAN PANITIA PENGUJI.....</b>	<b>viii</b>
<b>PERNYATAAN.....</b>	<b>ix</b>
<b>UCAPAN TERIMA KASIH .....</b>	<b>x</b>
<b>RINGKASAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>SUMMARY .....</b>	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xvi</b>
<b>BAB 1. PENDAHULUAN .....</b>	<b>xix</b>
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	9
1.3 Tujuan Penelitian.....	9
1.3.1 Tujuan Umum.....	9
1.3.2 Tujuan Khusus .....	9
1.4 Manfaat Penelitian.....	10
1.4.1 Manfaat Teoritis.....	10
1.4.2 Manfaat Praktis .....	10
1.5 Metode Penelitian .....	10
1.5.1 Tipe Penelitian .....	11

1.5.2 Pendekatan Penelitian .....	11
1.6 Bahan Hukum .....	12
1.6.1 Bahan Hukum Primer .....	12
1.6.2 Bahan Hukum Sekunder .....	13
1.6.3 Bahan Non Hukum .....	13
1.7 Metode Pengumpulan Bahan Hukum.....	13
1.8 Analisis Bahan Hukum.....	14
<b>BAB 2. KAJIAN PUSTAKA .....</b>	<b>15</b>
2.1 Perlindungan Hukum.....	15
2.1.1 Pengertian Perlindungan Hukum.....	15
2.1.2 Bentuk Perlindungan Hukum .....	16
2.2 Hak Cipta .....	16
2.2.1 Ruang Lingkup Hak Cipta.....	19
2.2.2 Ketentuan- Ketentuan Perubahan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta .....	21
2.3 Penjualan .....	22
2.3.1 Pengertian Penjualan.....	22
2.3.2 Macam- Macam Cara Penjualan .....	23
2.3.3 Tujuan Penjualan .....	23
2.4 Netflix .....	24
2.4.1 Pengertian Netflix .....	24
2.4.2 Sejarah Netflix .....	25
2.4.3 Layanan Netflix.....	27
2.5 Media Sosial .....	28
2.5.1 Pengertian Media Sosial.....	28
2.5.2 Jenis Media Sosial.....	30

<b>BAB 3. PEMBAHASAN .....</b>	<b>32</b>
3.1 Tindakan Penjualan Ilegal Akun Aplikasi Netflix Melalui Media Sosial ...	32
3.1.1 Penjualan Ilegal Akun Aplikasi Netflix Melalui Media Sosial Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.....	35
3.2 Kerugian yang Ditimbulkan Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Netflix .....	41
3.2.1 Pendapatan Layanan <i>Streaming</i> Netflix .....	42
3.2.2 Pengeluaran Layanan <i>Streaming</i> Netflix .....	42
3.2.3 Kerugian yang Ditimbulkan Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Netflix .....	44
3.3 Bentuk Perlindungan Hukum Hak Cipta Program Aplikasi Netflix yang Diperjualbelikan Melalui Media Sosial .....	47
3.3.1 Bentuk Perlindungan Hukum Internal .....	49
3.3.2 Bentuk Perlindungan Hukum Eksternal .....	53
<b>BAB 4. PENUTUP.....</b>	<b>59</b>
4.1 Kesimpulan.....	59
4.2 Saran .....	60
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>61</b>

**DAFTAR LAMPIRAN**

1. Syarat dan Ketentuan Pengguna Netflix
2. Syarat dan Ketentuan lanjutan Pengguna Netflix:



## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Modernitas sebagai proses perkembangan yang tidak terelakan di negara-negara di seluruh dunia tidak terkecuali pada negara berkembang, yang ditandai dengan penerapan pengetahuan ilmiah pada setiap aspek kehidupan yang berdampak dengan adanya kemudahan dan kemajuan yang bersifat lebih rasionalis.<sup>1</sup> Aspek kehidupan yang mendapatkan pengaruh tinggi salah satunya yaitu aspek teknologi yang berdampingan erat dengan akses internet. Akses internet digunakan sebagai suatu jaringan kerja yang dibutuhkan oleh sebagian besar masyarakat seluruh dunia dalam media komunikasi, edukasi maupun hiburan dengan penggunaan yang bijak.

Pada era globalisasi secara modern berkembang pada akhir abad ke-19 hingga awal abad ke-20 di mulai pada negara bagian Eropa dan Amerika yang kemudian menyebar ke berbagai negara lain.<sup>2</sup> Berkembangnya globalisasi dipengaruhi oleh penemuan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin canggih pada pertengahan abad ke-20.<sup>3</sup> Teknologi komunikasi dan internet membuat koneksi di seluruh dunia menjadi lebih cepat dan bebas yang dapat dijalankan melalui perangkat elektronik seperti telepon genggam atau *smartphone*, komputer, televisi dll dengan segala fasilitasnya. Kemudahan terhadap akses perangkat elektronik ini memberikan kecenderungan kecenderungan pemakaian *smartphone*, komputer dan penggunaan internet yang banyak terjadi dewasa ini tanpa mengenal batasan usia.

Besarnya angka pengguna internet berdasarkan pada survei dari Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Seluruh Indonesia untuk selanjutnya disingkat APJII, bahwa pada tahun 2018 terjadi lonjakan pengguna internet yang naik mencapai angka 171.17 juta jiwa dengan ditambah kenaikan 25,5 juta pengguna internet baru di tahun 2019 hingga tahun 2020 Q2 total persentase 73.7% pengguna dari

---

<sup>1</sup>Robby Darwis Nasution, *Pengaruh Modernisasi dan Globalisasi Terhadap Perubahan Sosial Budaya di Indonesia*, Jurnal Pengaruh Modernisasi Terhadap Rusaknya Moral Generasi Bangsa, 2017, h. 3.

<sup>2</sup> Iman Lubis dan Mohammad Safii, *Smart Economy Kota Tangerang Selatan*, (Tangerang Selatan: Karya Abadi Mitra Indo, 2018), h.20.

<sup>3</sup> Nurhaidah dan M. Insya Musa, *Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Bangsa Indonesia*, Jurnal Pesona Dasar, Vol.3 No.3, 2015, h.6.

seluruh jumlah total penduduk di Indonesia.<sup>4</sup> Kenaikan persentase data pengguna internet pada tiap tahunnya akan berdampak lurus dengan kenaikan penggunaan aplikasi sebagai salah satu fasilitas pada perangkat elektronik.

Kenaikan penggunaan aplikasi salah satunya berdampak pada aplikasi Netflix yang digunakan oleh pelanggan layanan media *streaming* di Indonesia. Perusahaan yang berasal dari California Amerika masuk Indonesia secara resmi pada 7 Januari 2016 yang disambut positif oleh masyarakat Indonesia untuk berlangganan yang dapat diakses via TV berlangganan dan ponsel pintar dengan transaksi berbayar secara *online* atau transfer<sup>5</sup>. Hal yang ditawarkan oleh Netflix sebagai penyedia layanan *streaming* film dan saluran televisi berkaitan dengan kekayaan intelektual pada era globalisasi. Kekayaan intelektual yang merupakan suatu karya yang lahir dari kerja keras otak manusia<sup>6</sup>. Meliputi objek ilmu pengetahuan, teknologi, seni maupun sastra yang dapat menghasilkan nilai atau manfaat ekonomi bagi kehidupan manusia sehingga karya intelektual dianggap juga sebagai aset komersial yang menghasilkan hak eksklusif dan hak privat yang dibagi ke dalam instrumen-instrumen yang diantaranya meliputi Hak Cipta, Paten, Merek dan Indikasi Geografis, Rahasia Dagang, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Perlindungan Varietas Tanaman.<sup>7</sup>

Hasil karya intelektual seperti Netflix diatur perlindungan hukumnya dalam Undang- Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, bahwa ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata dan Pasal 1 Angka 9 menormakan bahwa Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu. Berdasarkan ketentuan tersebut, Netflix termasuk dalam program komputer yang dapat diakses melalui internet yang berfungsi menampilkan dan

<sup>4</sup>Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia [APJII], *Profil Pengguna Internet Indonesia*, (Jakarta: Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia, 2020), h.15.

<sup>5</sup> <https://help.netflix.com/legal/corpinfo> diakses pada tanggal 07 Februari 2021

<sup>6</sup> Haris Munandar dan Sally Sitanggang, *Mengenal HAKI, Hak Cipta, Paten, Merek dan Seluk-Beluknya*, (Jakarta: Erlangga, 2008) h. 2

<sup>7</sup>Direktorat Jendral Keuangan, *Modul Kekayaan Intelektual Bidang Kekayaan Intelektual Komunal*, 2019.

menyebarkan Informasi Elektronik berupa *email*, *username*, dan *password* pada akun Netflix beserta *tv show* dan film yang terdapat di dalamnya. Pada dasarnya perlindungan Hak Cipta dapat diperoleh dengan melakukan pendaftaran atas merek terlebih dahulu. Sesuai Pasal 1 angka 5 Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis bahwa hak atas merek merupakan hak yang diberikan oleh negara kepada pemilik merek terdaftar untuk menggunakan atau memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakannya dengan jangka waktu yang sudah ditentukan. Perusahaan Netflix telah mendaftarkan merek secara resmi dalam Pangkalan Data Kekayaan Intelektual (PDKI) dengan nama perusahaan NETFLIX melalui nomor pendaftaran IDM000374194 pada tanggal 17-09-2020 dan akan berakhir pada tanggal 16-03-2031.<sup>8</sup> Perlindungan Hak Cipta bersifat teritorial atau mengikuti ketentuan hukum negara atau wilayah hukum dimana suatu karya cipta tersebut akan digunakan. Dengan telah didaftarkan merek tersebut, Netflix akan mendapatkan perlindungan hukum yang setara dengan karya cipta lain yang telah didaftarkan mereknya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan di Indonesia.

Atas lisensi atau izin penggunaan merek, Netflix dapat mengeksploitasi penggunaan aplikasi dengan memberikan penawaran layanan bagi pengguna ponsel pintar dengan mengunduh aplikasi Netflix pada google play bagi pengguna sistem android dan app store bagi pengguna sistem ios, setelah itu melakukan pendaftaran akun menggunakan email sampai diarahkan untuk masuk ke aplikasi tersebut, kemudian terdapat paket layanan *streaming* yang dapat dipilih oleh pengguna dengan pembayaran tiap bulan dari paket paling sederhana yaitu Ponsel dengan berlangganan Rp 54.000,- (lima puluh empat ribu rupiah), paket Ponsel+ dengan berlangganan Rp 79.000,- (tujuh puluh sembilan ribu rupiah), paket Standar dengan berlangganan Rp 153.000,- (seratus lima puluh tiga ribu rupiah), dan paket berlangganan tertinggi diharga paket Premium dengan berlangganan Rp 186.000,- (seratus delapan puluh enam ribu rupiah). Dan langkah terakhir melakukan konfigurasi kartu kredit atau kartu debit sebagai alat pembayaran.<sup>9</sup> Pembayaran melalui kartu kredit maupun kartu debit merupakan langkah terakhir

---

<sup>8</sup> Pangkalan Data Kekayaan Intelektual (PDKI) [www.pdk-indonesia.dgip.go.id](http://www.pdk-indonesia.dgip.go.id), diakses pada tanggal 22 Oktober 2020 pukul 19.00 WIB

<sup>9</sup> [www.netflix.com](http://www.netflix.com), diakses pada tanggal 22 Oktober 2020

yang harus diselesaikan oleh calon pelanggan sebelum mengakses akun Netflix secara bebas. Dengan menyelesaikan pembayaran tersebut pelanggan akan mengikuti berbagai peraturan yang sebelumnya telah disetujui melalui poin syarat dan ketentuan.

Pengguna Netflix juga harus menyetujui ketentuan yang terdapat pada syarat dan ketentuan di antara lain adalah:

1. Mengikuti ketentuan layanan Netflix, dengan memiliki usia minimal 18 tahun atau usia dewasa yang berlaku di provinsi, wilayah, atau negara yang bersangkutan.<sup>10</sup>
2. Layanan Netflix atupun konten ditujukan hanya untuk penggunaan bersifat pribadi dan non-komersial oleh Anda dan tidak dapat digunakan bersama orang-orang di luar rumah Anda. Selama berlangganan Netflix Anda, kami memberi Anda hak terbatas, non-eksklusif, dan tidak dapat dialihkan untuk mengakses layanan Netflix dan melihat konten Netflix. Kecuali untuk hal-hal yang sudah dijelaskan diatas. Anda menyetujui ketentuan untuk tidak menggunakan layanan untuk pertunjukan umum.<sup>11</sup>
3. Anda mengikuti ketentuan untuk menggunakan layanan Netflix, termasuk semua fitur dan fungsi terkaitnya, sesuai dengan semua hukum, aturan, dan peraturan yang berlaku, atau pembatasan lainnya tentang penggunaan layanan atau konten di dalamnya. Anda mengikuti ketentuan untuk tidak membuat arsip atau simpanan, menggandakan, mendistribusikan, mempertunjukkan, mempublikasikan, memberikan lisensi, membuat karya turunan dari, menawarkan untuk menjual, atau menggunakan (kecuali sebagaimana secara tegas diizinkan dalam Ketentuan Penggunaan ini) konten dan informasi yang terdapat pada atau diperoleh dari atau melalui layanan Netflix. Anda juga setuju untuk tidak: menghentikan, menghapus, mengubah, menonaktifkan, menurunkan, atau menggagalkan perlindungan konten dalam layanan Netflix; menggunakan robot, atau program lainnya untuk mengakses layanan Netflix; mengubah, merekayasa, atau membongkar perangkat

---

<sup>10</sup>help.netflix.com., diakses pada tanggal 22 Oktober 2020

<sup>11</sup>*Ibid*, help.netflix.com., diakses pada tanggal 22 Oktober 2020

lunak apa pun atau produk atau proses lain yang dapat diakses melalui layanan Netflix; memasukkan kode atau produk apa pun atau memanipulasi konten layanan Netflix dengan cara apa pun; atau menggunakan penggalian data, pengumpulan data, atau metode ekstraksi apa pun. Selain itu, Anda setuju untuk tidak meng-upload, mem-posting, mengirim email, atau mengirim atau melakukan transmisi materi apa pun yang dirancang untuk mengganggu, merusak, atau membatasi fungsi dari perangkat lunak atau perangkat keras komputer atau peralatan telekomunikasi yang terkait dengan layanan Netflix, termasuk virus perangkat lunak atau kode komputer, file, atau program apa pun lainnya. Kami dapat menghentikan atau membatasi penggunaan layanan oleh Anda jika Anda melanggar Ketentuan penggunaan ini, atau jika Anda terlibat dalam penggunaan layanan yang ilegal atau curang.<sup>12</sup>

Perkembangan teknologi dan globalisasi ekonomi membuat beberapa oknum memanfaatkan celah yang ada dan tidak menghiraukan beberapa ketentuan yang telah menjadi perjanjian antara pengguna dan Netflix. Pelanggaran yang dimaksud berkaitan dengan Hak Atas Kekayaan Intelektual, dimana pada syarat dan ketentuan Netflix pada angka 2 yaitu: “Layanan Netflix atupun konten ditujukan hanya untuk penggunaan bersifat pribadi dan non-komersial oleh Anda dan tidak dapat digunakan bersama orang-orang di luar rumah Anda. Selama berlangganan Netflix Anda, kami memberi Anda hak terbatas, non-eksklusif, dan tidak dapat dialihkan untuk mengakses layanan Netflix dan melihat konten Netflix” dan ketentuan Netflix angka 3 yaitu: “Anda mengikuti ketentuan untuk tidak membuat arsip atau simpanan, menggandakan, mendistribusikan, mempertunjukkan, mempublikasikan, memberikan lisensi, membuat karya turunan dari, menawarkan untuk menjual, atau menggunakan (kecuali sebagaimana secara tegas diizinkan dalam Ketentuan Penggunaan ini) konten dan informasi yang terdapat pada atau diperoleh dari atau melalui layanan Netflix”. Maka dapat diartikan bahwa ketentuan yang tercantum dalam layanan Netflix atupun konten hanya ditujukan untuk pengguna bersifat pribadi, non-komersial, tidak dipublikasikan atau didistribusikan dan menawarkan untuk menjual.

---

<sup>12</sup>*Ibid*, [help.netflix.com](https://help.netflix.com).

Berdasarkan uraian diatas, pada penelitian ini membahas tindakan penjualan akun Netflix secara ilegal melalui media sosial, yang terkait pada perlindungan Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta yakni :

1. Pasal 1 Undang-Undang Hak Cipta menentukan bahwa “Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.”
2. Pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta menentukan bahwa “Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Cipta.”
3. Pasal 9 Ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta menentukan bahwa “(1) Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan: a. penerbitan Ciptaan; b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. penerjemahan Ciptaan; d. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya; f. pertunjukan Ciptaan; g. Pengumuman Ciptaan; h. Komunikasi Ciptaan; dan i. penyewaan Ciptaan.”

Namun pada kenyataannya banyak pelaku usaha yang menjual layanan aplikasi ini pada jejaring sosial media dengan metode yang berbeda tidak sesuai dengan ketentuan dari aplikasi terkait.<sup>13</sup> Salah satu tindakan penjualan akun dilakukan pada jejaring sosial seperti salah satunya *online shop* di Instagram “Camlyshopp.apps” dengan harga yang berbeda dengan ketentuan berlangganan bulanan Netflix. Akun ini tidak dinyatakan sebagai akun penjualan resmi oleh pihak Netflix karena pihaknya hanya menjual aplikasi melalui App Store dan Play Store sebagai toko media digital. Pada *online shop* tersebut ketentuan daftar harga dimulai dari 1 bulan dengan berlangganan Rp 30.000,- (tiga puluh ribu rupiah), 2 bulan dengan berlangganan Rp 55.000,- (lima puluh lima ribu rupiah), 3 bulan dengan berlangganan Rp 80.000,- (delapan puluh ribu rupiah), 4 bulan dengan

---

<sup>13</sup>Instagram, *Camlyshopp.apps*, diakses pada tanggal 05 Desember 2020

berlangganan Rp 100.000,- (seratus ribu rupiah), 5 bulan dengan berlangganan Rp 130.000,- (seratus tiga puluh ribu rupiah), dan 6 bulan dengan berlangganan Rp 150.000,- (seratus lima puluh ribu rupiah).

Konsumen dapat memilih jenis langganan yang akan dipilih, kemudian konsumen diwajibkan mengisi format pesanan yang telah disediakan oleh penjual atau pemilik *online shop* Camlyshopp.apps dengan ketentuan pengisian yaitu nama, jenis layanan, sistem perangkat yang digunakan, jenis pembayaran, dan tanggal pembelian.<sup>14</sup> Setelah pengisian format pesanan konsumen harus mengirimkan pembayaran sesuai jenis pembayaran yang telah dipilih kepada rekening bank *online shop* Camlyshopp.apps. Selanjutnya *online shop* Camlyshopp.apps akan mengirimkan *email, username, dan password* kepada konsumen untuk digunakan pada saat login ke akun Netflix yang bisa digunakan sepenuhnya selama waktu yang telah ditentukan.<sup>15</sup>

Perbandingan dapat terlihat pada ketentuan pembayaran paket berlangganan pada aplikasi Netflix dengan jenis langganan yang ditawarkan oleh *online shop* Camlyshopp.apps, harga yang ditawarkan memiliki perbedaan di tiap bulannya begitu pula dengan jenis layanan dimana akun *online shop* hanya menawarkan paket perbulan tanpa tambahan penawaran lainnya. Pelanggan sebagai konsumen menyadari bahwa pembajakan merupakan hal yang tidak dibenarkan. Namun karena banyaknya pembajakan yang dilakukan akun-akun pada media sosial dan secara terbuka menjual akun Netflix. Kemudian disertai dengan kurang adanya penegakan hukum yang benar-benar diberikan kepada pelaku. Selain itu faktor harga menjadi isu utama mengingat harga yang mahal dari suatu produk digital terlisensi.

Tindakan distributor tersebut dinilai melakukan penjualan ilegal akun aplikasi Netflix yang telah digandakan melalui media sosial. Hal tersebut merujuk pada ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disingkat UU ITE) dalam Pasal 34 Ayat (1) huruf b dijelaskan bahwa, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan,

---

<sup>14</sup>Instagram, *Camlyshopp.apps*, diakses pada tanggal 05 Desember 2020

<sup>15</sup>*Ibid, Camlyshopp.apps*

mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki: a. perangkat keras atau perangkat lunak komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33; b. sandi lewat komputer, kode akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar sistem elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.

Berdasarkan pada Pasal 34 UU ITE tersebut, *online shop* Camlyshopp.apps melakukan dengan sengaja dan tanpa hak atau tidak memiliki izin dari Pemegang Hak Cipta untuk menjual dan mendistribusikan akun Netflix sebagai Dokumen Elektronik yang telah digandakan dan dijual kepada orang lain untuk menggunakan akun tersebut dan dapat mengakses aplikasi Netflix sebagai Sistem Elektronik. Ketentuan lain yang dilanggar dari transaksi ilegal akun Netflix antara lain, aturan penggunaan bersifat pribadi, bahwa data maupun informasi yang telah didaftarkan hanya akan digunakan untuk keperluan internal atau pribadi dan tidak akan dijual atau diberikan kepada pihak-pihak ketiga, ketentuan non-komersial, bahwa penggunaan layanan tidak bertujuan untuk memperoleh keuntungan secara ekonomi atau tidak dapat diperjualbelikan.

Penjual melanggar ketentuan tersebut dengan sengaja tidak menggunakan akun ini secara pribadi dan juga dikomersilkan, hal ini merupakan pelanggaran yang terjadi dalam Hak Kekayaan Intelektual dimana setiap hasil karya cipta wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang hak cipta dan setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial atas hasil karya cipta. Hal ini bertujuan untuk memberikan kejelasan hukum mengenai hubungan antara karya intelektual dengan inventor, pencipta, pemilik, pemakai, perantara yang menggunakannya, memberikan penghargaan atas suatu usaha atau upaya menciptakan suatu karya intelektual, juga memberikan perlindungan terhadap kemungkinan adanya duplikasi karya intelektual karena terdapat jaminan dari negara bahwa pelaksanaan karya intelektual hanya diberikan kepada yang berhak.

Sesuai isu hukum dan latar belakang yang telah diuraikan, menjadi dasar pendorong bagi Penulis untuk lebih mengetahui mengenai Hak Cipta tentang

layanan *streaming* Netflix yang dijual secara tidak resmi melalui media sosial. Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka penulis akan membahas lebih mendalam permasalahan ini melalui penelitian yuridis normatif untuk diangkat sebagai tugas akhir dalam bentuk skripsi dengan judul **“PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP PENJUALAN AKUN NETFLIX SECARA ILEGAL MELALUI MEDIA SOSIAL”**.

## **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka dapat diidentifikasi ke dalam beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Apakah tindakan penjualan akun Netflix melalui media sosial merupakan pelanggaran Hak Cipta ?
2. Apa bentuk kerugian yang ditimbulkan terhadap pelanggaran Hak Cipta Netflix ?
3. Bagaimana perlindungan hukum terhadap tindakan penjualan akun Netflix secara ilegal ?

## **1.3 Tujuan Penelitian**

Penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi ini memiliki tujuan penelitian yang merupakan target yang ingin dicapai oleh peneliti dalam proses penelitian. Tujuan penelitian ini dibagi menjadi dua, yakni tujuan umum dan tujuan khusus.

### **1.3.1 Tujuan Umum**

1. Untuk memenuhi tugas akhir guna melengkapi persyaratan yang telah ditentukan untuk meraih gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Jember;
2. Sebagai sarana penerapan ilmu hukum yang telah diperoleh selama perkuliahan dan membandingkan praktik yang terjadi di masyarakat;
3. Memberikan sumbangan pemikiran yang berguna bagi masyarakat umum, civitas akademik Fakultas Hukum Universitas Jember, serta pihak lain yang berminat dengan permasalahan yang dibahas.

### **1.3.2 Tujuan Khusus**

1. Untuk mengetahui, memahami, dan menganalisis tindakan penjualan akun Netflix melalui media sosial yang merupakan pelanggaran Hak Cipta;

2. Untuk mengetahui dan memahami bentuk kerugian yang ditimbulkan terhadap pelanggaran Hak Cipta Netflix;
3. Untuk mengetahui dan memahami bentuk perlindungan hukum terhadap tindakan penjualan akun Netflix secara ilegal.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki beberapa manfaat diantaranya manfaat teoritis dan manfaat praktis, yaitu:

##### **1.4.1 Manfaat Teoritis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi dunia pendidikan dengan menjadi sumber pemikiran terhadap ilmu pengetahuan tentang hukum khususnya mengenai Hukum Atas Kekayaan Intelektual untuk seterusnya disingkat HAKI dan Hak Cipta dalam memberikan kontribusi terhadap peningkatan kualitas pembelajaran terutama dalam penyelesaian karya tulis ilmiah.

##### **1.4.2 Manfaat Praktis**

1. Skripsi ini diharapkan dapat memberikan informasi dan pengetahuan kepada masyarakat sebagai konsumen pengguna program aplikasi berbayar untuk menghindari pelanggaran hak cipta serta meningkatkan kesadaran bahwa perlunya perlindungan hukum Hak Cipta atas suatu program komputer berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Skripsi ini diharapkan dapat menjadi referensi dalam praktik hukum maupun pembaharuan hukum yang dilakukan oleh pemerintah atau praktisi hukum untuk menjadi pedoman dalam menyelesaikan masalah yang serupa.

#### **1.5 Metode Penelitian**

Metode penelitian dalam penulisan karya tulis ilmiah merupakan faktor penting dalam pengkajian dan penganalisaan objek yang diteliti. Metode penelitian dapat digunakan untuk menggali, mengolah, dan merumuskan bahan-bahan hukum yang diperoleh sehingga mendapat kesimpulan yang sesuai dengan kebenaran ilmiah untuk menjawab isu hukum yang dihadapi. Metodologi

merupakan cara kerja untuk menemukan atau memperoleh hasil dari suatu kegiatan.

Penelitian hukum dilakukan dalam upaya pengembangan hukum serta menjawab isu-isu hukum baru yang berkembang dalam masyarakat. Tanpa penelitian hukum maka pengembangan hukum tidak dapat berjalan maksimal.<sup>16</sup> Metode yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi ini adalah sebagai berikut:

### 1.5.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian dalam skripsi ini adalah penelitian yuridis normatif, yakni penelitian yang dilakukan dengan cara mengkaji berbagai macam aturan hukum yang bersifat formil seperti undang-undang, peraturan-peraturan, serta literatur-literatur yang berisi konsep-konsep teoritis yang kemudian dihubungkan dengan permasalahan yang menjadi pokok pembahasan.<sup>17</sup> Pada skripsi ini pokok pembahasan yang sedang dibahas oleh penulis yaitu Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Penjualan Akun Netflix Secara Ilegal Melalui Media Sosial.

### 1.5.2 Pendekatan Penelitian

Pendekatan yang dilakukan pada penelitian hukum, diantaranya pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan kasus (*case approach*), pendekatan historis (*historical approach*), pendekatan komparatif (*comparative approach*), dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*).

Melalui pendekatan penelitian dan isu hukum tersebut penulis memperoleh informasi dari berbagai aspek yang terkait yang kemudian akan diangkat atau dibahas untuk memperoleh jawaban dari permasalahan yang ada. Pendekatan masalah yang digunakan oleh penulis dalam penulisan skripsi ini yaitu:

1. Pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*)

Pendekatan ini dilakukan dengan menganalisa semua undang-undang maupun regulasi yang terkait dengan isu hukum yang sedang menjadi fokus sekaligus tema utama dalam penelitian.<sup>18</sup> Dalam penelitian ini

---

<sup>16</sup> Dyah Ochtorina Susanti dan A'an Efendi, *Penelitian Hukum, Cetakan ke-3* (Jakarta: Sinar Grafika, 2018), h. 7.

<sup>17</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Edisi Revisi* (Jakarta: Kencana Perdana Media Grup, 2005), h. 13.

<sup>18</sup> *Ibid*, h.133.

dilakukan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

## 2. Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*)

Pendekatan Konseptual merupakan metode pendekatan yang merujuk pada prinsip-prinsip hukum. Prinsip-prinsip ini dapat ditemukan dalam pandangan-pandangan sarjana ataupun doktrin-doktrin hukum.<sup>19</sup> Dengan mempelajari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin di dalam ilmu hukum, penulis dapat menemukan ide-ide yang melahirkan pengertian-pengertian hukum, konsep-konsep hukum, dan asas-asas hukum yang relevan dengan isu yang dihadapi.<sup>20</sup>

### 1.6 Bahan Hukum

Bahan hukum merupakan bagian yang terpenting dalam penelitian hukum, sebagai sarana proses penulisan karya tulis yang digunakan untuk memecahkan isu hukum yang ada. Pemecahan isu hukum sebagai sumber penelitian hukum.<sup>21</sup> Sumber-sumber penelitian hukum dapat dibedakan menjadi sumber penelitian yang berupa bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan non hukum.<sup>22</sup>

#### 1.6.1 Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat *autoritatif* yaitu memiliki otoritas.<sup>23</sup> Bahan-bahan primer terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan hakim yang bersifat mengikat dan menjadi bahan utama dalam penelitian.<sup>24</sup> Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian adalah sebagai berikut:

1. Burgerlijk Wetboek voor Indonesie (Staatsblad Tahun 1847 Nomor 23) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata;
2. Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 No 138);

<sup>19</sup>*Ibid*,h.138.

<sup>20</sup>*Ibid*, h.135-136

<sup>21</sup>Dyah Ochtorina Susanti dan Aan Efendi, *Opcit*, h.48.

<sup>22</sup>Peter Mahmud Marzuki. *Op.cit*. h. 181.

<sup>23</sup>Zainudin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta:Sinar Grafika) 2011, h 17.

<sup>24</sup>*Ibid*. h. 41.

3. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 No 266);
4. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 No 58);
5. Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 No 256);
6. Peraturan Mahkamah Agung No. 1 Tahun 2016 tentang Prosedur Mediasi di Pengadilan.

### **1.6.2 Bahan Hukum Sekunder**

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang berasal dari buku-buku, jurnal hukum, kamus hukum, tesis, skripsi, komentar-komentar mengenai hukum, ataupun komentar mengenai Undang-Undang, pendapat para ahli dan sarjana hukum yang mempunyai kredibilitas tinggi, serta putusan pengadilan. Pada penelitian ini bahan hukum sekunder yang digunakan adalah buku-buku yang berkaitan dengan isu hukum yang menjadi pokok permasalahan, tulisan-tulisan ilmiah tentang hukum yang telah dipublikasikan, serta pendapat dari para ahli.

### **1.6.3 Bahan Non Hukum**

Bahan non hukum memiliki tujuan sebagai penunjang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.<sup>25</sup> Bahan non hukum digunakan penulis sebagai bahan untuk mengidentifikasi dan menganalisa fakta dalam isu hukum. Bahan non hukum untuk memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, dengan yang diambil dari internet terkait perlindungan hak cipta terhadap tindakan penjualan akun Netflix secara ilegal.<sup>26</sup>

## **1.7 Metode Pengumpulan Bahan Hukum**

Metode pengumpulan bahan hukum pada penelitian ini dilakukan dengan menggunakan studi kepustakaan guna memperoleh bahan hukum primer ataupun bahan hukum sekunder, sehingga metode pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan menggunakan metode studi kepustakaan guna memperoleh bahan hukum primer ataupun bahan hukum sekunder berupa perundang-undangan, artikel, buku-buku, serta jurnal yang berhubungan dengan judul skripsi yaitu

---

<sup>25</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2014), h.13.

<sup>26</sup>*Ibid.* h. 65.

Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Penjualan Akun Netflix Secara Ilegal Melalui Media Sosial.

### 1.8 Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum yang digunakan penulis dalam penelitian dengan menggunakan metode karya tulis yaitu deskriptif normatif. Deskriptif normatif yakni metode untuk mendapatkan bayangan singkat mengenai permasalahan yang sedang dibahas yang didasarkan pada analisa yang diujikan dengan norma-norma atau kaidah hukum.<sup>27</sup> Dengan langkah-langkah selanjutnya dalam melakukan suatu penelitian hukum yaitu:

1. Mengidentifikasi fakta hukum dan mengeliminasi hal-hal yang tidak relevan untuk mendapatkan isu hukum yang hendak dipecahkan;
2. Pengumpulan bahan-bahan hukum primer dan sekunder yang memiliki relevansi dengan bahan-bahan non-hukum;
3. Melakukan analisa atas isu hukum yang diajukan berdasarkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan;
4. Menarik kesimpulan dalam bentuk argumentasi yang dapat menjawab isu hukum;
5. Memberikan preskripsi berdasarkan argumentasi yang telah dibangun di dalam kesimpulan.<sup>28</sup>

Langkah-langkah diatas sesuai dengan karakter ilmu hukum terapan dan bersifat preskriptif. Ilmu hukum sebagai ilmu terapan, menetapkan standar prosuder, ketentuan-ketentuan, rambu-rambu dalam pelaksanaan aturan hukum. Ilmu hukum bersifat prespektif, mempelajari tujuan hukum, nilai-nilai keadilan konsep-konsep hukum dan norma-norma hukum.<sup>29</sup> Menganalisa permasalahan dengan menjelaskan hal-hal yang bersifat umum terlebih dahulu kemudian mengerucut kepada hal-hal yang bersifat khusus untuk kemudian ditarik suatu kesimpulan menjadi lebih spesifik dan bersifat khusus. Melalui langkah-langkah tersebut akan diperoleh kesamaan antara duatu data dengan data yang lain sehingga penulis dapat menemukan kesimpulan yang tepat.

---

<sup>27</sup> *Ibid.* h. 71.

<sup>28</sup> Peter Mahmud Marzuki. *Op. Cit.*, h. 213.

<sup>29</sup> *Ibid.* h. 215.

## BAB 2. KAJIAN PUSTAKA

### 2.1 Perlindungan Hukum

*Recht Bescherming* atau lebih dikenal dengan Perlindungan Hukum yang secara etimologi terdiri dari kata perlindungan dan hukum “perlindungan” memiliki arti penjagaan atau memelihara.<sup>30</sup> Hukum memiliki pengertian rangkaian pedoman-pedoman perilaku manusia dalam masyarakat yang sengaja dibuat oleh badan perlengkapan masyarakat.<sup>31</sup> Perlindungan hukum memiliki tujuan untuk menciptakan ketertiban, ketentraman, dan kedamaian antara kelompok- kelompok sosial, dan hubungan antara anggota atau kelompok masyarakat dengan pemerintah.

#### 2.1.1 Pengertian Perlindungan Hukum

Pengertian perlindungan hukum menurut Satjipto Rahardjo, perlindungan hukum adalah upaya melindungi kepentingan Hak Asasi Manusia dari perbuatan yang tidak sesuai dengan aturan hukum yang berlaku agar masyarakat dapat menggunakan hak-hak yang telah di kuasakan oleh hukum kepadanya.<sup>32</sup> Pada hal ini, tercemin adanya pengakuan atas perlindungan hak seseorang sebagian atau seluruh masyarakat dan pemerintah atas sesuatu barang, sikap atau perbuatan yang disertai dengan pemenuhan kewajiban sesuai dengan tata nilai dan perilaku yang berlaku di masyarakat tersebut.

Mochamad Isnaeni mengatakan bahwa, dilihat dari sumbernya perlindungan hukum terbagi menjadi dua yakni, perlindungan hukum internal dan perlindungan hukum eksternal.<sup>33</sup> Perlindungan hukum terhadap Hak Cipta dimaksudkan untuk mendorong individu-individu sebagai sumber daya manusia yang memiliki kemampuan intelektual dan kreativitas agar lebih bersemangat dalam berinovasi menciptakan sebanyak mungkin karya cipta yang berbentuk fisik maupun non fisik agar berguna bagi kemajuan bangsa disamping itu diperlukan kesadaran dan pemahaman kepada masyarakat sebagai pelaku usaha tentang arti pentingnya perlindungan hukum kekayaan intelektual.

<sup>30</sup> Trisno Yuwono dan Pius Abdullah, *Kamus Lengkap Bahasa Indonesia Praktis*, Arkola, (Surabaya: Arkola, 1994) h. 262

<sup>31</sup> M. Bakri, *Pengantar Hukum Indonesia*, (Malang: Universitas Brawijaya Press, 2013) h. 7

<sup>32</sup> Satjipto Raharjo, *Ilmu Hukum*, (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2000), hlm. 53

<sup>33</sup> Moch. Isnaeni, *Seberkas Diaroma Hukum Kontrak*, (Surabaya: PT. Revka Petra Media, 2017), h. 179.

### 2.1.2 Bentuk Perlindungan Hukum

Tujuan hukum adalah untuk menciptakan ketertiban dan keseimbangan dalam kehidupan masyarakat sehingga kepentingan manusia akan terlindungi. Menurut Moch. Isnaeni perlindungan hukum dibagi menjadi dua bentuk yaitu perlindungan hukum internal dan perlindungan hukum eksternal.<sup>34</sup> Perlindungan hukum internal dalam membentuk suatu perjanjian, pihak yang bersangkutan dapat menciptakan sendiri perlindungan hukum macam apa yang akan digunakan sesuai dengan dasar asas kebebasan berkontrak yang dapat dituangkan dalam klausula perjanjian.

Perlindungan hukum eksternal menjelaskan mengenai perlindungan yang datangnya dari peraturan perundang-undangan yang berlaku sesuai hakekat aturan perundangan yang mengutamakan keadilan tanpa memihak salah satu pihak, secara proporsional juga wajib diberikan perlindungan hukum yang seimbang sedini mungkin kepada pihak lainnya karena mungkin saja pada awal dibuatnya perjanjian, ada suatu pihak yang relatif lebih kuat dari pihak mitranya.

### 2.2 Hak Cipta

Instrumen-instrumen yang terdapat dalam sistem Hak Kekayaan Intelektual diantaranya adalah Hak Cipta, Paten, Merek dan Indikasi Geografis, Rahasia Dagang, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Perlindungan Varietas Tanaman. Secara yuridis formal Indonesia diperkenalkan dengan hak cipta pada ketentuan *Auteurswet* 1912, *Staatblaad* Pasal 1 Nomor 600 Tahun 1912, hak cipta merupakan: “Hak tunggal dari pada pencipta atau hak dari yang mendapat hak tersebut, atas hasil ciptaannya dalam lapangan kesusasteraan, pengetahuan dan kesenian untuk mengumumkan dan memperbanyak dengan mengingat pembatasan-pembatasan yang ditentukan oleh undang-undang”.<sup>35</sup> Sementara itu, istilah hak cipta dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 tahun 2014 yang diundangkan tanggal 16 September 2014 menjelaskan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam

<sup>34</sup> Moch. Isnaeni, *Pengantar Hukum Jaminan Kebendaan*, (Surabaya: PT. Revka Petra Media, 2016) h. 159.

<sup>35</sup> Saidin Ok, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, (Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada, 2010), h.32

bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Sebuah ciptaan dapat dinikmati, digunakan atau dieksploitasi pihak lain atas izin pemilik hak atas ciptaan. Adanya perlindungan hukum seperti itu dimaksudkan agar pemilik hak atas ciptaan dapat menggunakan dan mengeksploitasi ciptaannya dengan aman tanpa perbuatan sewenang-wenang dari pihak lain. Sistem Hak Atas Kekayaan Intelektual didasarkan pada prinsip-prinsip:

- a. Prinsip Keadilan (*the principle of natural justice*), yaitu prinsip yang menunjukkan bahwa pencipta atau penemu (*inventor*) sebuah penemuan (*invention*) dan membuahkan hasil yang lahir dari kemampuan intelektual layak memperoleh imbalan. Hukum dalam hal ini memberikan hak perlindungan tersebut demi kepentingan pencipta.
- b. Prinsip Ekonomi (*the economic argument*), HKI berasal dari proses kreatif yang memiliki manfaat ekonomi yang dapat menunjang kehidupan manusia.
- c. Prinsip Kebudayaan (*the cultural argument*), hasil ciptaan itu terlahir dan sejalan dengan ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Yang dapat memberikan manfaat bagi kemaslahatan masyarakat, bangsa dan negara.
- d. Prinsip Sosial (*the social argument*). Hukum tidak mengatur manusia sebagai perseorangan yang berdiri sendiri akan tetapi hukum mengatur kepentingan manusia sebagai warga masyarakat dengan membatasi kepentingan tiap masyarakat satu dan lainnya.<sup>36</sup>

Perlindungan Hak Cipta di Indonesia adalah hak eksklusif yang diperoleh pemilik hak cipta atas suatu ciptaan. Hak eksklusif terdiri dari Hak Moral dan Hak Ekonomi yang tertuang dalam pasal 5 dan pasal 8 Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Berdasarkan pasal 5 hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk:

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;

---

<sup>36</sup> Saidin, *Opcit*, h.15

- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Berdasarkan Pasal 8 “Hak ekonomi merupakan Pemegang Hak Cipta untuk atas Ciptaan hak eksklusif Pencipta atau mendapatkan manfaat ekonomi.” Pendaftaran hak cipta bersifat optional atau tidak harus dilakukan suatu pendaftaran. Namun pendaftaran hak cipta akan mengurangi terjadinya sengketa terhadap pelanggaran hak cipta.

### 2.2.1 Pemegang Hak Cipta

Berdasarkan Pasal 1 angka 4 Undang - Undang Hak Cipta, “Pemegang Hak Cipta adalah pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah”. Dalam pengertian pemegang Hak Cipta perlu dijelaskan di dalamnya termasuk:<sup>37</sup>

- a. Pencipta yang pada dasarnya adalah pemilik Hak Cipta
- b. Orang yang menerima hak dari pemilik Hak Cipta
- c. Pihak ketiga yang menerima hak tersebut lebih lanjut dari penerima sebelumnya.

Pihak ketiga yang menerima hak tersebut harus dengan proses hukum yaitu dengan perjanjian lisensi. Pencipta sebagai pemberi lisensi yakni memberi izin memperbanyak ciptaannya kepada pihak lain yang menerima lisensi, dan penerima lisensi tersebut juga dapat memberikan lisensi kepada pihak lain. Dalam Pasal 1 angka 20 Undang-Undang Hak Cipta "Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu." Macam-macam lisensi yaitu, lisensi dan lisensi wajib, berikut pengertiannya:

---

<sup>37</sup> Rahmi Jened, Hukum Hak Cipta (Copyright' s Law) (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2014), h. 120.

1. Pasal 1 angka 20 Undang-Undang Hak Cipta, menjelaskan lisensi merupakan izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.
2. Pasal 84 Undang-Undang Nomor Hak Cipta menjelaskan bahwa, "Lisensi wajib merupakan Lisensi untuk melaksanakan penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra yang diberikan berdasarkan keputusan Menteri atas dasar permohonan untuk kepentingan pendidikan dan/atau ilmu pengetahuan serta kegiatan penelitian dan pengembangan."

Dengan adanya pemberian lisensi kepada para pihak yang terkait, maka penerima lisensi dapat melakukan aktivitas usaha menggunakan merek atau produk dari pemegang hak intelektual secara resmi. Lisensi juga berfungsi dalam memberikan kepercayaan lebih terhadap konsumen atas produk yang sudah dilisensikan.

### **2.2.1 Ruang Lingkup Hak Cipta**

Hak cipta lahir karena adanya sebuah kemampuan intelektual seseorang atau kelompok untuk membuat sebuah Ciptaan. Jenis-jenis ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta tertuang pada ketentuan dalam Pasal 40 Ayat 1, bahwa Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;

- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. potret;
- m. karya sinematograh;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. Program Komputer.

Berdasarkan Pasal 41 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, hasil karya yang tidak dilindungi undang-undang sebagai berikut:

- a. hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata;
- b. setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah Ciptaan; dan
- c. alat, benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.

Dalam ruang lingkup hak cipta meliputi jenis-jenis ciptaan yang dilindungi di dalam Undang-Undang, perlindungan Hak Cipta timbul setelah dilakukan pengumuman atau penyiaran yang menegaskan bahwa atas berbagai jenis karya cipta, termasuk salah satunya program komputer. Perlindungan hak cipta berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman, dengan itu maka pencipta atau pemilik atas suatu karya cipta harus mematuhi segala ketentuan peraturan perundang-undangan yang terkait.

### 2.2.2 Ketentuan- Ketentuan Perubahan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Pada 23 September 2014, DPR RI menyetujui RUU Hak Cipta menjadi undang-undang. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan pengganti terhadap Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Beberapa ketentuan perubahan dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, adalah sebagai berikut:

- a. Ketentuan perubahan dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah mengenai *database* Pasal 12 Ayat (1) huruf l Undang-Undang Hak Cipta adalah sebagai berikut : “Yang dimaksud dengan *database* adalah kompilasi data dalam bentuk apapun yang dapat dibaca oleh mesin (komputer) atau dalam bentuk lain, yang karena alasan pemilihan atau pengaturan atas isi data itu merupakan kreasi intelektual. Perlindungan terhadap *database* diberikan dengan tidak mengurangi hak Pencipta lain yang Ciptaannya dimasukkan dalam *database* tersebut.”
- b. Perlindungan hak cipta dilakukan dengan waktu lebih panjang, seumur hidup, dan 70 (tujuh puluh) tahun sesudah pencipta meninggal.
- c. Perlindungan yang lebih baik terhadap hak ekonomi para pencipta dan/atau pemilik hak terkait, termasuk membatasi pengalihan hak ekonomi dalam bentuk jual putus (*sold flat*); dimana Hak Ciptanya beralih kembali kepada Pencipta pada saat perjanjian tersebut mencapai jangka waktu 25 (dua puluh lima) tahun.
- d. Hak Cipta sebagai benda bergerak tidak berwujud dapat dijadikan objek jaminan fidusia.
- e. Penggunaan hak cipta dan hak terkait dalam sarana multimedia untuk merespons perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.
- f. Pencipta, pemegang hak cipta, pemilih hak terkait menjadi anggota Lembaga Manajemen Kolektif agar dapat menarik imbalan atau royalti.
- g. Pencipta dan/atau pemilik hak terkait mendapat imbalan royalti untuk ciptaan atau produk hak terkait yang dibuat dalam hubungan dinas dan digunakan secara komersial.
- h. Pengelola tempat perdagangan bertanggungjawab atas tempat penjualan dan/atau pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait di pusat tempat

perbelanjaan yang dikelolanya.

- i. Perlindungan Negara terhadap Ekspresi Budaya Tradisional dan Hak Cipta atas Ciptaan yang Penciptanya tidak diketahui.
- j. Lembaga Manajemen Kolektif yang berfungsi menghimpun dan mengelola hak ekonomi pencipta dan pemilik hak terkait wajib mengajukan permohonan izin operasional kepada Menteri.
- k. Menteri diberi kewenangan untuk menghapus ciptaan yang sudah dicatatkan, apabila ciptaan tersebut melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara, serta ketentuan peraturan perundang-undangan.
- l. Penyelesaian sengketa secara efektif melalui proses mediasi, arbitrase, atau pengadilan, serta penerapan delik aduan untuk tuntutan pidana.
- m. Terhadap setiap kejahatan pembajakan hak cipta diberikan sanksi pidana lebih berat dan paling lama 10 (sepuluh) tahun dan denda yang lebih besar atau denda sebanyak Rp 4.000.000.000,- (empat miliar rupiah).

Hak Cipta merupakan kekayaan intelektual yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa oleh karena itu perlunya peningkatan perlindungan dan jaminan kepastian hukum bagi pencipta, pemegang Hak Cipta, dan pemilik Hak Terkait, atas perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra yang demikian pesat. Dalam ketentuan perubahan Undang- Undang Hak Cipta berisi implementasi dalam hukum nasional atas hukum internasional di bidang Hak Cipta dan sebagai pengganti UU Nomor 19 tahun 2002 yang dinilai kurang relevan atas perkembangan yang demikian pesat.

### **2.3 Penjualan**

Penjualan bisa diartikan dengan pemenuhan kebutuhan penjual dan pembeli. Di samping itu konsep penjualan menekankan pada kebutuhan penjual yaitu untuk menguasai pasar. Penjual mendorong produk yang dijual untuk naik di pasaran agar pembeli tertarik untuk menikmati suatu produk dan mempertahankan pelanggan dalam transaksi tunai maupun kredit. Proses penjualan ini dapat dijadikan tolak ukur apakah bisnis dinilai lancar atau tidak.

### 2.3.1 Pengertian Penjualan

Kegiatan penjualan atau menjual berarti memberikan sesuatu ke pada orang lain untuk memperoleh uang pembayaran. Penjualan selain merupakan kegiatan pelengkap juga merupakan satu kesatuan dengan kegiatan pembelian, untuk memungkinkan terjadinya transaksi. Proses ini terdiri dari kegiatan penetapan harga jual sampai distribusi produk ke tangan konsumen atau pembeli.<sup>38</sup> Dengan rincian yang terdiri dari kegiatan yang meliputi penciptaan permintaan, adanya pembeli, penentuan dan negosiasi harga, dan syarat-syarat pembayaran. Penjual harus menentukan kebijakan dan prosedur yang akan diikuti untuk memungkinkan dilaksanakannya rencana penjualan yang sudah ditetapkan.

### 2.3.2 Macam- Macam Cara Penjualan

Berikut merupakan macam- macam cara penjualan :

a. Langsung kepada konsumen

Merupakan rangkaian penjualan pendek dan termudah dengan memberikan suatu barang maupun jasa yang dijual kepada konsumen.<sup>39</sup>

b. Menggunakan distributor

Distributor sebagai media perantara dalam kegiatan ini didahului dengan membeli suatu hal yang di perdagangkan dari produsen kemudian disalurkan kepada konsumen.

c. Perusahaan ke perusahaan

Kegiatan penjualan ini biasanya dilakukan dalam skala besar dan lebih profesional dengan biaya dari kas pribadi perusahaan.<sup>40</sup>

Dalam proses jual beli atau siklus penjualan melibatkan calon pelanggan yang akan membeli produk atau layanan penjual. Pemilihan penggunaan metode atau cara yang dipilih disesuaikan dengan strategi penjualan yang tepat untuk meningkatkan peluang untuk menjual produk.

### 2.3.3 Tujuan Penjualan

Setiap penjual memiliki tolak ukur dalam menentukan keberhasilan mencari keuntungan dari penjualan produknya, apabila penjual tidak mampu

---

<sup>38</sup>Robert Ashton, *How to Sell*, (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2004), h.8.

<sup>39</sup>Robert Ashton, *Opcit*, h.16.

<sup>40</sup>*Ibid*, h.17.

menjual maka penjual akan mengalami kerugian. Berikut tujuan umum dari penjualan:

- a. Meningkatkan volume penjualan total atau meningkatkan penjualan produk- produk yang lebih menguntungkan penjual.
- b. Mempertahankan posisi penjualan yang efektif dengan melakukan penjualan secara berkala untuk menyediakan informasi mengenai produk baru.
- c. Menunjang pertumbuhan perusahaan dengan target yang telah ditentukan sebelumnya.

Untuk mendapatkan tujuan penjualan diperlukan berbagai cara untuk mendapatkan kenaikan omset dan keuntungan. Salah satunya melalui strategi *digital marketing* melalui iklan di Facebook Ads, Google Ads, Search Engine Optimization, Search Engine Marketing, Social Media Marketing dan masih banyak lagi.

## 2.4 Netflix

Perusahaan ini bergerak dalam menyediakan tayangan dari berbagai penjuru dunia yang dapat diakses dan berlangganan secara *online*. Dalam aplikasi berbayar netflix pelanggan dapat menyaksikan tayangan secara resmi sebagai salah satu bentuk menghargai karya seni setiap orang yang berperan dalam keberhasilan pembuatan film maupun siaran televisi.

### 2.4.1 Pengertian Netflix

Netflix merupakan salah satu aplikasi berbayar yang dapat diunduh ke dalam telepon pintar, komputer maupun *smart TV*. Jaringan televisi internet di dunia dengan lebih dari 36 juta pelanggan yang tersebar di lebih dari 40 negara di seluruh dunia.<sup>41</sup> Dengan jumlah yang sangat besar ini Netflix memiliki pengaruh yang tinggi dalam dunia industri hiburan dan teknologi. Pada aplikasi netflix menawarkan layanan menonton TV show dan film dengan beragam pilihan yang berasal dari berbagai penjuru dunia sebanyak mungkin yang penonton inginkan kapan saja dan di mana saja selama perangkat yang digunakan tersedia koneksi internet. Dalam layanan Netflix, penonton tak perlu direpotkan dengan adanya

---

<sup>41</sup><https://portal.axa.co.id/direct/Tips/Detail/awal-mula-sejarah-netflix-yang-perlu-kamu-ketahui> diakses pada tanggal 05 Desember 2020.

iklan sehingga mereka dapat dengan puas menonton tayangan televisi yang mereka inginkan.

#### 2.4.2 Sejarah Netflix

Netflix didirikan pada tahun 1997 dengan kantor pusat yang berlokasi di Los Gatos, California, Amerika Serikat. dengan pendiri Netflix yaitu Marc Randolph dan Reed Hastings<sup>42</sup>. Netflix pertama kali diluncurkan melalui situsnya pada tanggal 14 April 1998 dengan mempekerjakan 30 karyawan. Pada saat itu terdapat sekitar 925 film yang siap disewa secara online yakni sekitar Rp. 40 ribu tiap sewa serta biaya kirim sekitar Rp. 20 ribu. Konsep langganan secara bulanan selanjutnya diterapkan pada bulan September 1999. Metode ini yang akhirnya dikembangkan oleh perusahaan sebagai pola pembayaran hingga Netflix memiliki jutaan pelanggan hingga saat ini.

Netflix melakukan distribusi pertamanya pada tahun 1999 dengan layanan distribusi langganan secara digital. yang menjadi favorit banyak orang. Di tahun berikutnya, Netflix mulai memperkenalkan sistem rekomendasi film bagi para anggotanya yang telah terdaftar.<sup>43</sup> Salah satu keputusan besar pada tanggal 29 Mei 2002 yang dilakukan Netflix dengan membuat penawaran umum perdana berupa IPO di Nasdaq dengan berada di bawah Ticker “NFLX” dengan menjual 5,5 juta sahamnya. Kenaikan terlihat pada tahun 2005 anggota Netflix pun bertambah menjadi 4,2 juta orang. Hingga tahun 2009, perusahaan ini telah menawarkan koleksi lebih dari 100 ribu judul DVD yang memenuhi lebih dari 10 juta pelanggan. Layanan yang ditawarkan berupa penyewaan DVD secara tidak terbatas dengan paket bulanan berharga murah.<sup>44</sup> Menginjak April 2011, Netflix telah mencatatkan 23,6 juta pelanggannya di Amerika Serikat dan lebih dari 26 juta pelanggan di seluruh dunia karena inovasi perusahaan dengan mengadakan kerja sama dengan perusahaan elektronik yang bertujuan agar layanan *streaming* bisa dinikmati melalui perangkat apa saja di antaranya yakni Xbox 360, pemutar Blu-ray, serta dekoder televisi. Seiring perkembangannya, Netflix pun telah dapat dinikmati di iPad, iPhone, serta iPod Touch Apple, Nintendo Wii, serta

<sup>42</sup>About Netflix, *Netflix Official Website*, <https://media.netflix.com/en/about-netflix> diakses pada tanggal 05 Desember 2020.

<sup>43</sup>*Ibid*, <https://media.netflix.com/en/about-netflix>.

<sup>44</sup>*Ibid*, <https://media.netflix.com/en/about-netflix>.

berbagai macam perangkat lainnya yang terhubung ke internet. Pada tahun yang sama, total pendapatan digital mencapai \$1,5 miliar.<sup>45</sup> Perkembangan Netflix terlihat sangat pesat dan dinilai cukup signifikan dibanding pada awal mula berdirinya perusahaan tersebut hal ini dinilai karena pada saat itu Netflix merupakan pencetus awal dalam perusahaan yang bergerak dibidang elektronik layanan *streaming*.

Penurunan persentase laba terjadi pada kuartal ketiga pada bulan Oktober 2012 sebesar 88%. Namun hal tersebut tidak berlangsung lama sejak mereka mulai melaporkan penambahan jumlah pelanggannya sebesar 2 juta pelanggan di kuartal berikutnya di tahun yang sama. Dengan itu, pendapatan menjadi naik sebesar 8% pada periode yang sama. Ketika Netflix telah dapat diakses pada 2013 di Belanda, Netflix kembali meraih Primetime Emmy Engineering dengan 31 nominasi. Beberapa di antaranya yakni serial drama luar biasa, serial komedi, spesial nonfiksi untuk film-film House of Cards, Orange is The New Black, dan The Square.<sup>46</sup> Pada tahun di 2014 Netflix pun telah resmi ditayangkan di 6 negara baru di Eropa, yakni Austria, Belgia, Prancis, Luksemburg, Swiss, serta Jerman. Pada tahun berikutnya, penyedia hiburan ini membuka cabang di berbagai negara seperti Selandia Baru, Jepang, dan Australia serta ekspansi ke beberapa negara lainnya seperti Italia, Spanyol, dan Portugal. Pada tahun 2016 Netflix baru mulai masuk di Indonesia dengan memanfaatkan koneksi internet super cepat atau Broadband. Adapun kecepatan internet yang direkomendasikan untuk menonton Netflix yaitu 4G LTE atau Fixed Broadband. Pada tahun 2020 pelanggan *streaming* Netflix diperkirakan akan mengalami kenaikan dengan jumlah 907 ribu pelanggan. Hal ini menunjukkan adanya kenaikan yang cukup signifikan dari 482 ribu pelanggan pada tahun 2019<sup>47</sup>. Tingginya angka peminat Netflix diberbagai negara sama halnya yang terjadi di Indonesia, dalam waktu yang cukup singkat telah mencapai perkembangan sekitar 88,35%. Angka ini dinilai cukup tinggi mengingat dibutuhkanannya kecepatan internet yang tinggi

---

<sup>45</sup> *Opcit*, <https://portal.axa.co.id/direct/Tips/Detail/awal-mula-sejarah-netflix-yang-perlu-kamu-ketahui>.

<sup>46</sup> <https://www.cnbcindonesia.com/market/20190829192040-19-95807/sejarah-penyedia-layanan-streaming-netflix>, diakses pada tanggal 05 Desember 2020.

<sup>47</sup> Sulistia Endah, <https://telko.id/sejarah-netflix-berawal-dari-rental-dvd-267408/>, diakses pada tanggal 05 Desember 2020.

untuk mengakses layanan Netflix dan dengan harga berlangganan Netflix yang cukup tinggi dibanding layanan *streaming* lainnya.

### 2.4.3 Layanan Netflix

Aplikasi Netflix menawarkan berbagai macam layanan dalam setiap pilihan paket yang ada. Pelanggan wajib mempunyai akun Netflix kemudian dapat memilih layanan sesuai dengan kebutuhan masing-masing. Berikut layanan yang tersedia pada aplikasi Netflix:

#### 1. Ponsel

Layanan dari paket paling sederhana ini harus melakukan pembayaran tiap bulan yaitu dengan berlangganan Rp 54.000,- (lima puluh empat ribu rupiah). Dengan layanan ini pelanggan mendapatkan kualitas tayangan *Standard Definition* dan dapat ditonton melalui 1 perangkat di setiap pemutaran tayangannya.

#### 2. Ponsel+

Layanan dengan harga Rp 79.000,- (tujuh puluh sembilan ribu rupiah) tiap bulannya pelanggan mendapatkan kualitas tayangan *High Definition* dan dapat ditonton melalui 1 perangkat di setiap pemutaran tayangannya.

#### 3. Standar

Layanan dengan harga sejumlah Rp 153.000,- (seratus lima puluh tiga ribu rupiah) ) tiap bulannya pelanggan mendapatkan kualitas tayangan *High Definition* dan dapat ditonton melalui 2 perangkat di setiap pemutaran tayangannya.

#### 4. Premium

Layanan dari paket tertinggi dengan berlangganan Rp 186.000,- (seratus delapan puluh enam ribu rupiah) ) tiap bulannya pelanggan mendapatkan kualitas tayangan *Ultra HD* dan dapat ditonton melalui 4 perangkat di setiap pemutaran tayangannya.

Setelah memiliki aplikasi Netflix pada perangkat, pengguna dapat memilih paket berlangganan yang dapat disesuaikan dengan anggaran dan kebutuhan masing-masing. Dalam tiap pilihan paket berlangganan yang disediakan Netflix terdapat perbedaan fasilitas yang akan didapatkan oleh pelanggan.

## 2.5 Media Sosial

Media sosial memberikan manusia kesempatan untuk saling berinteraksi tanpa dibatasi ruang dan waktu. Interaksi ini memberikan dampak positif bagi kehidupan sehari-hari seperti dapat terhubungnya manusia ke seluruh dunia, terjalin komunitas, dapat berbagi informasi secara *real time*, dan terciptanya peluang perdagangan secara online.

### 2.5.1 Pengertian Media Sosial

Media sosial dapat digunakan oleh para penggunanya untuk menciptakan informasi dan berbagi informasi dalam bentuk blog, jejaring sosial, wiki, forum dalam dunia virtual yang berisi sekumpulan halaman yang terdiri dari teks, gambar dan suara. Berikut merupakan beberapa definisi yang diberikan oleh para ahli hukum, yaitu:

1. Rulli Nasrullah, mengatakan bahwa media sosial merupakan media yang tersedia di internet yang memungkinkan penggunanya mempresentasikan dirinya seperti berinteraksi, bekerjasama, saling berbagi, berkomunikasi dengan pengguna lainnya, dan membentuk ikatan sosial secara virtual.<sup>48</sup>
2. Van Dijk menjelaskan, bahwa media sosial adalah platform media yang memberikan fokus pada eksistensi pengguna yang memfasilitasi mereka dalam beraktifitas dan juga berkolaborasi, Karena itu media sosial dapat dilihat sebagai medium( fasilitator) online yang menguatkan hubungan antar pengguna sekaligus sebagai sebuah ikatan sosial.<sup>49</sup>
3. Media sosial adalah sebuah media online, dengan para penggunanya bisa dengan mudah berpartisipasi, berbagi dan menciptakan isi meliputi blog, jejaring sosial, wiki, forum dan dunia virtual.<sup>50</sup>
4. Selanjutnya McQuail berpendapat bahwa media sosial memiliki fungsi utama bagi masyarakat yaitu :

<sup>48</sup>Nasrullah Rulli, *Media Sosial Perspektif Komunikasi*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2015), h 13.

<sup>49</sup> Van Dijk, *The Culture of Connectivity: A critical History Of Social. Media* (2013), dikutip oleh Nasrullah Rulli, *Media Sosial Perspektif Komunikasi*, 2015, h.11.

<sup>50</sup>Gusti Ngurah Aditya Lesmana, Tesis: Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment (Studi: PT. XL AXIATA), (Depok: Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia, 2013). h. 10-11.

- a. Memberikan informasi kepada masyarakat yang menjadikan suatu inovasi, adaptasi, dan kemajuan.
- b. Memberikan korelasi dengan menjelaskan, menafsirkan, mengomentari makna peristiwa dan informasi. Juga menunjang otoritas dan norma-norma yang hidup dalam masyarakat. Dapat memberikan koordinasi terhadap sesama dalam beberapa kegiatan seperti contohnya membentuk suatu kesepakatan.
- c. Memberikan kesinambungan salah satu caranya dengan mengekspresikan budaya dominan dan mengakui keberadaan kebudayaan khusus (subculture) serta sebagai media masuknya perkembangan budaya baru. Disamping hal itu diperlukan peningkatan dan melestarikan nilai-nilai budaya.
- d. Memberikan hiburan dengan cara pengalihan perhatian, dan juga sarana relaksasi sebagai bentuk meredakan ketegangan sosial.
- e. Mobilisasi dengan mengkampanyekan tujuan masyarakat dalam bidang politik, perang, pembangunan ekonomi, pekerjaan, dan kadang kala juga dalam bidang agama.<sup>51</sup>
- f. Media sosial merupakan bentuk dari ruang maya, personal computer, tablet, telepon, dan segala hal yang membentuk suatu sistem elektronik dengan berbagai macam bentuk interface dimana memasukkan penonton atau pengguna kedalam suatu ruang tidak terpusat, bersifat sementara, dan memiliki wujud semu.<sup>52</sup>

Aspek kehidupan yang mendapatkan pengaruh tinggi salah satunya yaitu aspek teknologi yang berkaitan erat dengan akses internet. Dengan itu hadir media sosial sebagai suatu jaringan kerja berbentuk halaman pada dunia maya yang dapat digunakan untuk memberikan informasi atau media komunikasi, edukasi maupun hiburan kepada masyarakat.

---

<sup>51</sup>Denis McQuail, *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*,(Jakarta: Erlangga, 1992), h. 71.

<sup>52</sup> Asa Briggs, *Sejarah Media Sosial*, Yayasan Obor Indonesia, (Jakarta, 2000), h.391-392.

### 2.5.2 Jenis Media Sosial

Andreas M. Kaplan dan Michael Haenlein membagi berbagai jenis media sosial ke dalam 6 (enam) jenis, yaitu:<sup>53</sup>

1. *Collaborative projects* memungkinkan adanya kerjasama dalam kreasi konten yang dilakukan oleh beberapa pengguna dan mengizinkan koleksi berbasis kelompok dan mengisi konten media, misalnya Wikipedia.
2. *Blogs* merupakan salah satu bentuk media sosial yang paling awal yang tumbuh sebagai web pribadi dan umumnya menampilkan *date-stamped entries* dalam bentuk kronologis. Jenis blog yang sangat populer adalah blog berbasis teks.
3. *Content communities* memiliki tujuan utama untuk berbagi konten media diantara para pengguna, termasuk didalamnya adalah teks, foto, video, dan powerpoint presentation. Para pengguna tidak perlu membuat halaman profil pribadi.
4. *Social networking sites* memungkinkan para pengguna untuk terhubung dengan menciptakan informasi profil pribadi dan mengundang teman serta kolega untuk mengakses profil dan untuk mengirim surat elektronik serta pesan instan. Profil pada umumnya meliputi foto, video, berkas audio, blogs dan lain sebagainya. Contoh dari *social networking sites* adalah Facebook, MySpace, dan Google+.
5. *Virtual games worlds* merupakan platform yang mereplikasi lingkungan ke dalam bentuk tiga-dimensi yang membuat para pengguna tampil dalam bentuk avatar pribadi dan berinteraksi berdasarkan aturan-aturan permainan.
6. *Virtual sosial worlds* memungkinkan para inhabitant untuk memilih perilaku secara bebas dan untuk hidup dalam bentuk avatar dalam sebuah dunia virtual yang sama dengan kehidupan nyata. Contohnya adalah Second Life.

Dalam praktek pemasaran dan penjualan perlu mengetahui berbagai kelebihan dan kekurangan jenis-jenis *platform* media sosial. Hal ini bertujuan

---

<sup>53</sup>Andres Kaplan dan Michael Haenlein, *User Of The World, Unite! The Challenges and Opportunities Of Social Media*, Business Horizons, Vol. 53, issue 1, 2010, h.59.

untuk memahami fungsi dasar dari tiap jenis media sosial sebagai pertimbangan untuk menjalankan strategi pemasaran dan peneualan yang tepat pada dunia maya.



### BAB 3. PEMBAHASAN

#### 3.1 Tindakan Penjualan Ilegal Akun Aplikasi Netflix Melalui Media Sosial

Globalisasi secara modern yang mulai berkembang pada akhir abad ke-19 dan awal abad ke-20 dipengaruhi oleh penemuan teknologi komunikasi dan informasi yang semakin canggih pada pertengahan abad ke-20.<sup>54</sup> Selain itu para ahli mulai mengembangkan jaringan internet yang dapat digunakan pada tahun 1983.<sup>55</sup> Perkembangan teknologi komunikasi dan internet membuat koneksi di seluruh dunia menjadi lebih cepat dan bebas yang dapat dijalankan melalui perangkat elektronik seperti telepon genggam atau *smartphone*. Negara Indonesia pun tidak luput dari perkembangan teknologi komunikasi dan internet yang terjadi di berbagai belahan dunia.<sup>56</sup> Hal ini membuat teknologi komunikasi dan internet menjadi sumber dasar kebutuhan pada berbagai lapisan masyarakat tanpa mengenal batasan usia dari anak muda hingga orang tua dari aspek pendidikan, ekonomi, sosial dan lain sebagainya.

Kebutuhan masyarakat terhadap teknologi dapat sering terlihat dalam penggunaan elektronik seperti halnya *smartphone*, radio, televisi, perangkat komputer, laptop dan lain sebagainya. Perangkat teknologi yang dapat membantu kerja manusia salah satunya yaitu *smartphone*. Fungsi- fungsi pada *smartphone* selain membuat komunikasi menjadi lebih lancar melalui fitur *chatting* seperti halnya *email*, *smartphone* dapat digunakan untuk mencari informasi, menyimpan data, dan hiburan seperti contohnya bermain game, akses media sosial, memutar lagu, video dan lain- lainnya.<sup>57</sup> Setiap layanan dapat diakses dalam bentuk aplikasi yang harus diunduh terlebih dahulu pada perangkat telepon genggam.

Perkembangan teknologi komunikasi yang sangat memudahkan berbagai kebutuhan manusia juga memiliki dampak positif bagi lingkungan global, dimana

---

<sup>54</sup> Nurhaidah dan M. Insyah Musa, *Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Bangsa Indonesia*, Jurnal Pesona Dasar, Vol.3 No.3, 2015, h.6.

<sup>55</sup> Iman Lubis dan Mohammad Safii, *Opcit*, h.4.

<sup>56</sup> Daryanto Setiawan, *Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya*, Simbolika, Vol.4 No.1, 2018, h.65.

<sup>57</sup> Deify Timbowo, *Manfaat Penggunaan Smartphone Sebagai Media*, Acta Diurna, Vol.5 No.2, 2016.

lingkungan global merupakan industri yang memiliki persaingan antar lintas negara. Seperti halnya berbagai aplikasi yang menunjang fungsi maupun layanan pada *smartphone* banyak didukung oleh aplikasi yang berasal dari luar negeri dimana hal tersebut tak lepas dari dampak globalisasi. Melalui globalisasi, perusahaan-perusahaan luar negeri mendapatkan manfaat dari industri dan teknologi yang dikembangkan seperti salah satu contohnya terhadap penjualan aplikasi yang legal dan berbayar.

Bahkan, perusahaan jasa yang relatif kecil yang memiliki keunggulan kompetitif khusus dapat memanfaatkan operasi dan pemasaran besar di berbagai negara.<sup>58</sup> Lingkungan global mengacu pada strategi untuk mengejar peluang di mana pun tempatnya yang memungkinkan suatu perusahaan untuk mengoptimalkan fungsi bisnisnya di negara tempatnya beroperasi.<sup>59</sup> Disamping dampak positif bagi lingkungan global terdapat pula dampak negatif yaitu dengan kemudahan akses internet semakin meningkatkan terbukanya peluang bagi seseorang untuk mendapatkan manfaat yang bukan haknya atas berbagai layanan atau aplikasi-aplikasi seperti halnya peretasan, penggandaan akun atau pembajakan dan lain sebagainya.<sup>60</sup>

Layanan atau aplikasi pada *smartphone* dapat diakses dengan langkah pertama yaitu mengunduh aplikasi yang dipilih melalui *smartphone*. Aplikasi hiburan yang dapat diakses antara lain seperti aplikasi Netflix. Aplikasi ini menyediakan layanan menonton TV show dan film dengan beragam pilihan yang berasal dari berbagai penjuru dunia dengan pilihan yang sangat beragam dan dapat ditonton kapan saja dan di mana saja selama perangkat yang digunakan tersedia koneksi internet.<sup>61</sup> Program-program aplikasi yang terdapat pada *smartphone*, PC, atau komputer terbagi atas program aplikasi tidak berbayar dan program aplikasi berbayar.

Program aplikasi tidak berbayar dapat langsung digunakan ketika pengguna melakukan pemasangan pada *smartphone*, PC, atau komputer yang

---

<sup>58</sup> Nielsen Newswire, *Binging' [sic] Is the New Viewing for Over-the-Top Streamers*, New York: The Nielsen Company, 2013, h.14.

<sup>59</sup> *Ibid*, Nielsen Newswire

<sup>60</sup> Sherlyanita, A. K., & Rakhmawati, N. A., *Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet. Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 2016, h22.

<sup>61</sup> Edelhart, Marni, *Netflix Gives Millennials Easy Access to Media*, Pivot. LA: The Tomorrow Project, 2014, h. 14.

dimilikinya, sedangkan program aplikasi berbayar tidak dapat dipakai hanya dengan melakukan pemasangan pada elektronik terkait, kecuali pengguna telah melakukan pembayaran terhadap program aplikasi berbayar terkait sehingga dapat digunakan. Hal ini juga berlaku pada program aplikasi Netflix. Dengan menggunakan aplikasi berbayar Netflix, pelanggan dapat menyaksikan tayangan secara resmi. Melalui layanan yang telah disediakan, Netflix merupakan salah satu program aplikasi *streaming online* yang banyak digemari masyarakat dengan jumlah angka unduh lebih dari empat juta kali terhitung hingga kuartal 1 2021.<sup>62</sup>

Setelah pemasangan aplikasi Netflix selesai pelanggan akan melalui pendaftaran akun menggunakan email, dan selanjutnya pelanggan akan diarahkan menuju halaman pembayaran. Dalam aplikasi tersebut akan tertera berbagai pilihan paket fasilitas layanan yang dapat dipilih oleh pelanggan. Setelah memilih paket yang sesuai dengan kebutuhan dan anggaran, pelanggan akan menerima tagihan dalam satu kali dalam sebulan tepat pada tanggal pendaftaran dilakukan. Untuk melakukan pembayaran Netflix menyediakan pilihan cara yakni melalui kartu debit atau kartu kredit dengan logo *Visa, MasterCard, dan American Express*. Pada halaman pembayaran pelanggan layanan Netflix diwajibkan untuk mengisi kolom keterangan terkait data diri dan konfigurasi kartu debit maupun kartu kredit yaitu, nama depan, nama belakang, nomor kartu, tanggal berakhir (BB/TT), dan kode keamanan (CVV).

Melalui cara pendaftaran dan pembayaran, pihak Netflix menyediakan biaya pembayaran dengan harga minimal Rp 54.000,- (lima puluh empat ribu rupiah) untuk tiap bulannya dengan pembayaran yang tidak semua orang memiliki akses untuk mendapatkannya seperti pengisian konfigurasi kartu debit maupun kartu kredit. Dengan harga yang terbilang tidak murah dengan pilihan pembayaran yang tidak mudah menjadi kendala para pengguna untuk memiliki aplikasi berbayar tersebut.<sup>63</sup> Fakta ini dimanfaatkan oleh pihak-pihak yang muncul diluar pihak resmi aplikasi terkait dengan menawarkan solusi terhadap kendala tersebut, yaitu dengan menjual secara ilegal program aplikasi berbayar melalui media

---

<sup>62</sup> Hermes Joke, *Citizenship in the Age of the Internet*, European Journal of Communication Vol21 No.3, 2021, h.309.

<sup>63</sup> Laura Osur, *Netflix and The Development of The Internet Television Network*, New York, Syracuse Univ, 2019, h.78.

sosial. Salah satunya adalah penjualan Netflix yang penjualannya diiklankan melalui Instagram.<sup>64</sup>

Terdapat beberapa akun *online shop* sebagai distributor Netflix tidak resmi atau disebut dengan penjual yang menggunakan Instagram untuk menjual aplikasi-aplikasi berbayar dengan harga yang tidak sesuai dengan harga yang ditentukan secara resmi dari pihak aplikasi yang terkait. Peneliti mengambil contoh dari *online shop* Camlyshopp.apps yang menjual Netflix dengan harga Rp 40.000,- (empat puluh ribu rupiah) untuk 1 (satu) bulan, Rp 75.000,- (tujuh puluh lima ribu rupiah) untuk 2 (dua) bulan, Rp 110.000,- (seratus sepuluh ribu rupiah) untuk 3 (tiga) bulan, Rp 150.000,- (seratus lima puluh ribu rupiah) untuk 4 (empat) bulan, Rp 180.000,- (seratus delapan puluh ribu rupiah) untuk 5 (lima) bulan, Rp 220.000,- (dua ratus dua puluh ribu rupiah) untuk 6 (enam) bulan. Harga ini berbeda dengan pembayaran setiap bulan pada ketentuan resmi berlangganan layanan Netflix. Sedangkan penggunaan Netflix yang sesuai dengan syarat dan ketentuan adalah membayar sebesar Rp 54.000,- (lima puluh empat ribu rupiah) hingga Rp 186.000,- (seratus delapan puluh enam ribu rupiah) setiap bulan berdasarkan pilihan paket yang tersedia.<sup>65</sup> Dalam penelitian ini perbandingan harga yang ditawarkan pada dua *platform* media sosial ini terlihat memiliki perbedaan yang cukup signifikan. Tidak hanya perbedaan harga, fasilitas pada tiap paket yang ditawarkan aplikasi Netflix juga tidak tersedia pada *online shop* Camlyshopp.apps.

### **3.1.1 Penjualan Ilegal Akun Aplikasi Netflix Melalui Media Sosial Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**

Sistem teknologi informasi merupakan satu satuan perangkat yang terdiri dari 3 (tiga) komponen penting, yaitu Perangkat Keras (*hardware*) yang merupakan peralatan fisik yang terdapat pada komputer seperti *printer*, *keyboard*, CPU, dan *speaker*; Perangkat Lunak (*software*) yang merupakan sebuah program, atau disebut dengan program komputer yang berguna untuk melakukan tugas-

---

<sup>64</sup> Instagram, Camlyshopp.apps diakses pada tanggal 07 Agustus 2021

<sup>65</sup> Instagram, Camlyshopp.apps diakses pada tanggal 07 Agustus 2021

tugas tertentu yang diharapkan pemakai; dan Manusia (*brainware*).<sup>66</sup> Perangkat Lunak Aplikasi adalah program yang dirancang untuk membuat pengguna menjadi lebih produktif dan/atau untuk membantu pengguna dengan tugas-tugas pribadi (contoh: *Website, software* atau aplikasi, dan lain sebagainya).<sup>67</sup> Program aplikasi Netflix merupakan salah satu bentuk dari Program Komputer atau *Software* yang dapat diartikan bahwa Netflix merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi sebagaimana pengertian dalam Pasal 1 Undang-Undang Hak Cipta, yang menyatakan bahwa, Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.

Netflix merupakan program aplikasi yang termasuk dalam suatu karya intelektual program komputer yang dilindungi oleh Hak Cipta. Hal ini didukung dengan pernyataan pihak Netflix melalui halaman resminya.<sup>68</sup> Netflix merupakan suatu aplikasi yang berasal dari Scotss Valley, California dengan kantor pusat yang sekarang berada di kota Los Gatos Netflix dinyatakan secara resmi masuk ke Indonesia atau dapat diakses secara legal di Indonesia pada awal Januari 2016.<sup>69</sup> Semua Ciptaan dan produk Hak Terkait bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia memiliki perlindungan hukum yang sama dengan Hak Cipta milik warga Indonesia yang disebutkan dalam Pasal 2 huruf b Undang-Undang tentang Hak Cipta. Dengan adanya aturan tersebut maka Netflix berhak mendapatkan perlindungan hukum terhadap program aplikasi sesuai Undang-Undang Hak Cipta.<sup>70</sup>

Praktek penjualan program aplikasi Netflix oleh *online shop* Camlyshopp.apps memiliki prosedur yang tidak sesuai dengan syarat dan ketentuan yang ditentukan secara resmi oleh pihak Netflix. Bahwa seharusnya

<sup>66</sup> Abdul Kadir, *Having Fun with Computers* (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2011) h. 12.

<sup>67</sup> Gary B. Shelly dan Misty E. Vermaat, *Menjelajah Dunia Komputer* (Jakarta: Salemba Infotek, 2010) h.16

<sup>68</sup> [www.netflix.com/copyrights](http://www.netflix.com/copyrights), diakses pada tanggal 11 Agustus 2021

<sup>69</sup> Eisy A, *How Netflix went from foe to friend in Indonesia*, (Jakarta: The Jakarta Post, 2020), h.1.

<sup>70</sup> Pasal 2 huruf b Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta: '*Semua Ciptaan dan produk Hak Terkait bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia yang untuk pertama kali dilakukan Pengumuman di Indonesia*'.

pelanggan wajib mengikuti ketentuan untuk menggunakan layanan Netflix untuk tidak membuat arsip atau simpanan, menggandakan, mendistribusikan, mempertunjukkan, mempublikasikan, memberikan lisensi, membuat karya turunan dari, menawarkan untuk menjual, atau konten dan informasi yang terdapat pada atau diperoleh dari layanan Netflix. Prosedur penjualan dan pembuatan akun program aplikasi Netflix oleh *online shop* Camlyshopp.apps adalah sebagai berikut:

- a. Pembeli atau calon pengguna (*user*) terlebih dahulu melakukan pembayaran dengan cara transfer menggunakan pulsa atau melalui rekening bank tertuju kepada pihak *online shop* Camlyshopp.apps .
- b. Kemudian *online shop* Camlyshopp.apps memberikan akun Netflix berupa *email*, *username*, beserta *password* kepada pembeli.
- c. Pembeli melakukan *log in* pada aplikasi Netflix menggunakan akun tersebut dan pembeli langsung memiliki Netflix dan langsung dapat digunakan oleh pembeli.

Praktek penjualan oleh *online shop* Camlyshopp.apps dilakukan dengan membuat akun *online shop* di media sosial seperti Instagram, dan Line sebagai tempat untuk menjual akun Netflix. Para penjual dalam akun *online shop* yang dimilikinya mengatakan bahwa Netflix yang dijual berlaku untuk selamanya, atau biasa disebut dengan *lifetime*, dan memiliki garansi dengan jangka waktu tertentu sebagai jaminan apabila terjadi kerusakan atau kendala pada masa garansi. Garansi yang diberikan adalah penggantian akun yang baru selama jangka waktu garansi yang telah ditentukan apabila terjadi kerusakan pada akun.<sup>71</sup>Penjual membeli dan melakukan pembayaran secara resmi kepada pihak Netflix atas akun-akun Netflix dengan masa aktif tertentu. Pada langkah pertama ini, kegiatan yang dilakukan penjual tersebut merupakan suatu tindakan yang legal, bukan suatu tindakan yang ilegal. Kemudian dilakukan *Shared Account* atas akun original Netflix yang telah dibeli secara legal sebelumnya oleh penjual tersebut, sehingga akun tersebut menjadi berlipat ganda dengan jumlah tertentu.

Beberapa program aplikasi memiliki layanan *Shared Account* atau penggandaan akun yang berfungsi agar suatu akun program aplikasi dapat

---

<sup>71</sup> Line, Camlyshopp.apps diakses pada tanggal 07 Agustus 2021

digunakan oleh beberapa pengguna (*users*), tetapi Netflix merupakan program aplikasi yang bersifat eksklusif, yaitu Netflix melarang layanan *Shared Account*, yang berarti 1 (satu) akun Netflix hanya dapat digunakan oleh 1 (satu) pengguna. Ketika seseorang menggunakan cara untuk melakukan *Shared Account* terhadap akun Netflix sedangkan hal tersebut tidak diperbolehkan oleh pihak Netflix, maka seseorang tersebut telah melanggar syarat dan ketentuan yang telah disetujui terhadap akun Netflix.<sup>72</sup>

Tindakan *Shared Account* pada sebuah akun Netflix merubah ketentuan bahwa 1 (satu) akun pengguna Netflix hanya dapat digunakan oleh 1 (satu) pengguna, menjadi 1 (satu) akun pengguna Netflix dapat digunakan oleh banyak pengguna. Setelah akun *Netflix* dilakukan *Shared Account* dan menjadi berlipat ganda, penjual akan menjual akun tersebut. Penjual melakukan pembajakan melalui metode *email phishing* dengan memberikan *email*, *username*, dan *password* kepada pembeli setelah pembeli melakukan pembayaran atas pembelian akun Netflix yang telah digandakan, kemudian penjual tersebut melakukan tindakan yang sama terhadap pembeli-pembeli lainnya.<sup>73</sup> Melalui tindakan *email phishing*, penjual mencoba mendapatkan keuntungan berlipat atas penjualan Netflix tanpa memberikan hak ekonomi yang sesuai kepada Netflix, Inc sebagai pemegang Hak Cipta aplikasi.

Langkah pertama penjual akan melakukan pembayaran atas akun Netflix secara resmi atau legal, pada saat itu pihak Netflix mendapatkan royalti sesuai dengan pembayaran yang dilakukan penjual, setelah itu penjual tersebut melakukan *Shared Account* atau penggandaan akun atau pembajakan terhadap akun Netflix tersebut sehingga jumlah akun tersebut menjadi berlipat ganda dalam jumlah yang ditentukan penjual. Apabila penjual mendapat lebih dari satu pembeli dari satu akun *email*, *username* dan *password* yang telah di daftarkan, royalti pemegang Hak Cipta atas Netflix tetap pada royalti pembayaran pertama, sedangkan seharusnya pemegang Hak Cipta atas Netflix dapat mendapatkan beberapa kali lipat dari royalti pada awalnya sesuai jumlah pengguna yang sebenarnya.

---

<sup>72</sup> Sidneyeve Matrix , *The Netflix Effect: Teens, Binge Watching, and On-Demand Digital Media Trends*, Jeunesse: Young People, Texts, Cultures 6.1, 2014, h.120

<sup>73</sup> *Ibid*, Sidneyeve Matrix

Transaksi akun Netflix yang melakukan penjualan ilegal Netflix yang telah digandakan oleh penjualan melalui media sosial melanggar ketentuan transaksi yang tercantum dalam UU ITE Pasal 34 Ayat (1) huruf b bahwa, setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak tau melawan hukum memproduksi, menjual mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki: b. sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 27 sampai dengan 33.

Berdasarkan pada Pasal 34 UU ITE tersebut, *online shop* Camlyshopp.apps melakukan dengan sengaja dan tanpa hak atau tidak memiliki izin dari Pemegang Hak Cipta untuk menjual dan mendistribusikan akun Netflix sebagai Dokumen Elektronik yang telah digandakan dan dijual kepada orang lain untuk menggunakan akun tersebut dan dapat mengakses aplikasi *streaming online* Netflix sebagai Sistem Elektronik. Kemudian dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 Ayat (2) Undang-Undang ITE, yaitu “(2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.” Yang dimaksud dengan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik pada Pasal 30 UU ITE diatas adalah *email*, *username*, dan *password*, beserta semua tayangan dalam program aplikasi Netflix. Kemudian yang dengan sengaja dan tanpa hak mengakses Sistem Elektronik adalah pembeli-pembeli akun Netflix pada *online shop* aplikasi berbayar yang menjual akun- akun yang telah digandakan.

Berdasarkan uraian tersebut maka dalam Pasal 36 UU ITE mengatakan bahwa, “Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi Orang lain.” Menurut Pasal 36 UU ITE diatas, menjual dan mendistribusikan akun Netflix sebagai Dokumen Elektronik yang telah digandakan dan dijual kepada orang lain untuk menggunakan akun tersebut dan mengambil keuntungan ekonomi dari hasil penjualan tersebut tanpa

izin dari Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta dan tidak memberikan keuntungan ekonomi yang seharusnya didapatkan oleh Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta merupakan kerugian bagi Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta Netflix. Tindakan penjualan tersebut melanggar ketentuan dalam Undang-Undang Hak Cipta :

1. Pasal 9 Ayat (1) Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan: b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya.
2. Pasal 9 Ayat (2) Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.
3. Pasal 9 Ayat (3) Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Komersial Ciptaan.

Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya, yaitu menggandakan Ciptaan dalam bentuk apapun tanpa izin dari Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta. Para distributor tidak resmi melakukan tindakan penggandaan terhadap Netflix dengan cara melakukan *Shared Account* terhadap suatu akun original Netflix dengan menjual Ciptaan atau salinannya dengan tujuan mendapatkan keuntungan ekonomi secara pribadi.<sup>74</sup>

Hak Ekonomi sebagaimana yang tertulis dalam Pasal 9 Ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta merupakan tindakan Penggunaan Komersial Ciptaan, dimana para penjual tidak resmi yang menjual Netflix tanpa izin dari Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta untuk melaksanakan Hak Ekonomi, yaitu penggunaan secara komersial Netflix tanpa memberikan keuntungan yang seharusnya diterima oleh Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta.<sup>75</sup> Penggunaan secara komersial berdasarkan Pasal 1 Angka 24 Undang- Undang Hak Cipta memberikan pengertian bahwa penggunaan secara komersial adalah pemanfaatan ciptaan

<sup>74</sup> Pasal 1 Angka 17 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta: '*Pendistribusian adalah penjualan, pengedaran, dan/atau penyebaran Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait*'.

<sup>75</sup> Pasal 9 Ayat (2) Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta: '*Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta*'.

dan/atau produk hak terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau membayar.

Penjualan ilegal Netflix yang dilakukan distributor tidak resmi melalui media sosial merupakan tindakan Pembajakan. Definisi “Pembajakan” sebagaimana ditulis pada Pasal 1 Angka 23 Undang-Undang Hak Cipta pembajakan adalah penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Penjual atau distributor tidak resmi melakukan penggandaan tanpa izin dari Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta terhadap suatu akun Netflix dan mendapatkan keuntungan ekonomi dari hasil penjualan yang dilakukan melalui media sosial merupakan tindakan pembajakan terhadap program aplikasi Netflix. Tindakan pembajakan terhadap program aplikasi berbayar banyak dilakukan oleh pihak-pihak tidak resmi dalam internet, khususnya melalui media sosial. Melalui pembajakan tersebut menimbulkan kerugian kepada Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta Netflix.

### **3.2 Kerugian yang Ditimbulkan Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Netflix**

Pembajakan jelas dilarang oleh hukum yang berlaku di Indonesia dengan bentuk dan alasan apapun. Pembajakan menyebabkan perampasan hak ekonomi dan hak moral pemilik hak cipta dengan tidak bertanggungjawab. Tindakan pembajakan juga dapat mematikan keinginan seseorang untuk terus berkreasi karena orang lain akan dapat dengan mudah mengambil karyanya tanpa memberikan sesuatu yang dinilai setimpal.

Apabila tingkat kreatifitas menjadi semakin menurun hal ini akan berimbas pada lesunya pemasukan kas negara. Salah satu sumber pajak negara yakni dari royalti atau jumlah terutang yang wajib dibayarkan oleh pemilik hak cipta yang telah didaftarkan.<sup>76</sup> Besarnya pengaruh hak cipta bagi ekonomi suatu negara, terutama dalam lingkup perdagangan, maka perlindungan hak cipta menjadi suatu hal yang sangat penting.

---

<sup>76</sup> Direktorat Jenderal Pajak, *Pajak Penghasilan*, 2013, h,50

### 3.2.1 Pendapatan Layanan *Streaming* Netflix

Layanan video *streaming* terbesar di dunia saat ini diduduki oleh Netflix perusahaan asal California, Amerika Serikat yang telah memiliki layanan tersebar di 190 negara dengan jumlah pengguna lebih dari 203,6 juta pengguna.<sup>77</sup> Dengan besarnya jumlah pengguna, menurut laporan keuangan perusahaan, pendapatan Netflix di 2020 menyentuh angka US\$25 miliar atau sekitar Rp351 triliun.<sup>78</sup> Konsumen atau pelanggan dapat memilih beberapa pilihan paket bulanan dengan membayar paket yang tersedia untuk kemudian diberikan akses ke *streaming* acara, film, dokumenter, dan konten lain dalam berbagai kualitas (SD, HD, Ultra HD). Netflix menawarkan berdasarkan kualitas *streaming* dari konten yang disediakan dengan ketentuan sebagai berikut:<sup>79</sup>

1. Basic – tayangan dalam kualitas Standard Definition.
2. Standard – tayangan dalam kualitas High Definition.
3. Premium – tayangan dalam kualitas Ultra High Definition.

Netflix sebagai penyedia layanan *streaming* memungkinkan pelanggan menonton acara TV, film, dokumenter, dan lainnya. Dengan metode bisnis seperti itu, Netflix tidak menjual ruang iklan pada situsnya, juga tidak menjual data penggunanya. Pada dasarnya, satu-satunya sumber pendapatan laba atau keuntungan adalah dengan mengandalkan biaya langganan.

### 3.2.2 Pengeluaran Layanan *Streaming* Netflix

Perkiraan baru dari BMO Capital Markets memperkirakan perusahaan akan mengeluarkan \$ 17,3 miliar tunai untuk konten asli tahun ini, meningkat \$ 2 miliar dari 2019.<sup>80</sup> Pada tahun 2028, perusahaan BMO Capital Markets memperkirakan, Netflix akan menghabiskan \$ 26 miliar per tahun untuk konten.<sup>81</sup> Netflix menghabiskan jauh lebih banyak biaya untuk konten asli daripada para pesaingnya. Dalam menarik para pelanggan perusahaan ini berkomitmen untuk menampilkan tayangan yang akan populer dalam waktu yang akan lama maka Netflix juga mengeluarkan banyak biaya dalam hal produksinya dalam hal sebagai berikut:

<sup>77</sup> <https://dailysocial.id/post/>, diakses pada tanggal 05 Agustus 2021

<sup>78</sup> Netflix Proxy Statements, 2020, h.25.

<sup>79</sup> [www.netflix.com](http://www.netflix.com), diakses pada tanggal 05 Agustus 2021

<sup>80</sup> [www.fortune.com](http://www.fortune.com), diakses pada tanggal 05 Agustus 2021

<sup>81</sup> *Ibid*, [www.fortune.com](http://www.fortune.com), diakses pada tanggal 05 Agustus 2021

a. Biaya Lisensi

Netflix merupakan perusahaan penyedia layanan yang sudah terdaftar dengan legal, begitu pula dalam melakukan *streaming* acara dan film secara legal. Untuk dapat menayangkan TV, film fiksi, dokumenter, dan sebagainya Netflix harus membayar biaya kepada pemilik Hak Cipta untuk melisensikan konten yang ditawarkannya.<sup>82</sup> Netflix bertujuan untuk mendapatkan pelanggan baru dengan menjalin kerjasama melalui pembuatan kontrak kerja persetujuan atau *licensing agreement* dengan persentase pembayaran yang telah tertera pada kontrak. Ketentuan persentase pembayaran dinilai dengan *data mining* yang dilakukan oleh perusahaan.<sup>83</sup> Dengan dilakukannya *Data Mining* maka akan mendapatkan kesimpulan dari data awal yang besar dan lengkap. Kemudian diketahui jumlah lama jam tayang dari sebuah film/acara/serial dan menghitung kebutuhan perjamnya.

b. Biaya Produksi

Konten utama netflix hadir dengan nama Netflix Originals yang diluncurkan pada tahun 2013 untuk menghindari biaya lisensi dan sebagai bagian dari strategi pemasaran dengan menawarkan tayangan yang berkualitas.<sup>84</sup> Netflix Originals menghabiskan biaya produksi yang sangat besar. Menjadikan produksi konten eksklusif sebagai salah satu pengeluaran terbesar dalam perusahaan ini.<sup>85</sup>

c. Biaya Pemasaran

Netflix hadir sebagai layanan *streaming* pertama di internet yang banyak disusul oleh pendatang baru seperti HBO Max, Amazon Prime, Hulu, Disney Hotstar, dll. Dan dikawasan Asia muncul layanan serupa seperti VIU, Iflix, Video dll.<sup>86</sup>

Banyaknya jumlah pesaing dalam layanan yang sama Netflix dituntut untuk terus memberikan inovasi dengan kualitas yang terbaik. Hal ini menaikkan

<sup>82</sup> Wolff, Michael, Netflix Plays Its 'Cards' in a New Game Strategy, USA: 2013, h.113.

<sup>83</sup> Anna Gregory, *Complete Analysis of Netflix, Inc*, 2020, h.48.

<sup>84</sup> Netflix Proxy Statements, 2013, h.25.

<sup>85</sup> Garry Lu, *Huge New Content Spending Not Adding Enough Subscribers*, Vol. 1, issue 1, 2021, h.3

<sup>86</sup> www.bigalpha.id, diakses pada tanggal 05 Agustus 2021

jumlah biaya pemasaran yang terdiri dari biaya iklan, pembayaran kepada pihak afiliasi dan mitra penyedia perangkat, dan biaya bulan pertama bagi setiap pengguna baru (pelanggan baru mendapatkan gratis biaya langganan bulan pertama).<sup>87</sup>

d. Biaya Penelitian dan Pengembangan

Netflix merupakan perusahaan yang banyak memberi perhatian dalam penelitian dan pengembangan agar mampu terus bertahan. Netflix meakukan inovasi sehingga hingga sekarang masih memimpin pasar dengan model bisnis berbasis langganannya.<sup>88</sup>

e. Biaya Teknologi dan Perawatan

Netflix harus mengelola ratusan ISP untuk memberikan pengalaman *streaming* yang lancar kepada pelanggan dengan melokalisasi sejumlah besar lalu lintas internet. Biaya perawatan ini melibatkan biaya besar diantaranya pengembangan aplikasi, biaya infrastruktur serta biaya perawatan.<sup>89</sup>

f. Biaya Umum dan Administrasi

Biaya terkait sumber daya manusia dan biaya profesional kemitraan yang berkaitan dengan administrasi perusahaan.<sup>90</sup>

Netflix memiliki tujuan untuk mendapatkan pelanggan baru sebanyak-banyaknya, dengan banyaknya jumlah pesaing dalam layanan yang sama Netflix dituntut untuk terus memberikan inovasi dengan kualitas tayangan yang terbaik. Maka disamping itu biaya produksi yang dikeluarkan dinilai cukup besar untuk mengoptimalkan website berskala besar, dan memiliki banyak konten, seperti Netflix.

### 3.2.3 Kerugian yang Ditimbulkan Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Netflix

Hak cipta memiliki dua macam hak yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak pencipta untuk memberikan identitas atau mengklaim sebagai pencipta suatu ciptaan. Pemegang karya cipta dapat mengajukan

<sup>87</sup> Netflix.Inc, *Documents Incorporated*, 2015

<sup>88</sup> *Opcit*, Anna Gregory, h. 41

<sup>89</sup> *Ibid*, h.47

<sup>90</sup> *Ibid*, h.53

keberatan terhadap perbuatan yang bermaksud mengubah keaslian ciptaanya yang dapat meragukan kehormatan dan reputasi penciptanya. Dengan penggunaan nama beserta logo yang sama dengan Netflix akun penjual tidak resmi dapat mempengaruhi tingkat kepercayaan pelanggan dan reputasi pencipta dengan menurunnya angka pembeli utama pada aplikasi Netflix.

Hak ekonomi merupakan suatu hak seorang pencipta untuk mendapatkan keuntungan dengan mengeksploitasi, mengumumkan dan memperbanyak karya ciptaannya.<sup>91</sup> Berdasarkan hak-hak ekonomi yang dipunyai, mengeksploitasi suatu karya cipta untuk memperoleh keuntungan ekonomi perlu dilindungi secara hukum agar dapat berjalan dengan tertib.<sup>92</sup> Apabila kaidah-kaidah hukum dilanggar maka menimbulkan sengketa antara pemilik hak cipta dengan pihak lain yang melanggarnya. Dalam mengeksploitasi suatu karya cipta seseorang harus mendapatkan izin dari pemilik hak cipta dan pemilik hak cipta berhak menentukan boleh atau tidaknya suatu ciptaan yang dihasilkan untuk dieksploitasi dengan cara diperbanyak atau yang berkaitan dengan suatu karya ciptaan.<sup>93</sup>

Ketika pihak lain akan memperbanyak suatu karya ciptaan diperlukan suatu perjanjian dengan seorang pencipta untuk menghindari adanya pelanggaran yang tidak sesuai. Seperti terjadinya pelanggaran atas hak eksklusif pencipta lebih khususnya dalam hak ekonomi. Netflix sebagai penjual produsen mengharapkan hak ekonomi yang sesuai dengan mendapatkan keuntungan kembali dari biaya produksi yang sudah dikeluarkan melalui langganan berbayar.

Penelitian ini menjelaskan bahwa penjual akun Netflix melalui media sosial Camlyshop.apps telah melakukan tindakan pelanggaran melalui metode *Shared Account* pada sebuah akun Netflix merubah ketentuan bahwa 1 (satu) akun pengguna Netflix hanya dapat digunakan oleh 1 (satu) pengguna, menjadi 1 (satu) akun pengguna Netflix dapat digunakan oleh banyak pengguna.<sup>94</sup> Ketika seseorang menemukan cara untuk melakukan *Shared Account* terhadap akun Netflix sedangkan hal tersebut tidak diperbolehkan oleh pihak Netflix, maka

---

<sup>91</sup> Hendra Tanu Atmadja, *Konsep Hak Ekonomi dan Hak Moral Pencipta Menurut Sistem Civil Law dan Common Law*, Jurnal Hukum. Vol 10 No. 23, 2003, h.154.

<sup>92</sup> Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta menurut Beberapa Konvensi Internasional, Undang-undang Hak Cipta* (Bandung: PT.Alumni 1999), h. 140.

<sup>93</sup> *Opcit*, Hendra Tanu Atmadja, h.155.

<sup>94</sup> <https://www.cnb.com/2021/04/20>, diakses pada tanggal 05 Agustus 2021

seseorang tersebut telah melanggar syarat dan ketentuan yang telah disetujui terhadap akun Netflix.

Tindakan yang dilakukan oleh penjual yaitu mencoba mendapatkan keuntungan berlipat atas penjualan Netflix tanpa memberikan hak ekonomi yang sesuai kepada Netflix, Inc sebagai pemegang Hak Cipta aplikasi. Terdapat perbandingan harga berlangganan akun yang dijual secara resmi dan tidak hal ini menyumbang angka kerugian terhadap perusahaan Netflix.<sup>95</sup> Sebuah penelitian dilakukan pada akun layanan *streaming* pribadi dari perusahaan asal New York yang bekerja dalam bidang penyiaran, CordCutting menyebutkan bahwa layanan *streaming* Netflix merupakan jenis layanan yang paling sering dibajak oleh pihak pihak yang tidak berwenang. Dalam penelitiannya disebutkan bahwa diantara layanan *streaming* lain seperti Amazon dan Hulu setidaknya 1 dari 5 orang melakukan pembajakan pada aplikasi layanan *streaming* tersebut.

CordCutting juga menyebutkan waktu pembajakan dimana pada tiap aplikasi layanan *streaming* Netflix rata-rata dilakukan pembajakan selama kurang lebih 26 bulan dimana periode ini dirasa cukup panjang dibandingkan pembajakan pada dua layanan *streaming* lain yakni Amazon dalam waktu 16 bulan dan pada periode pembajakan Hulu dilakukan dalam waktu 11 bulan. Dalam kurun waktu 26 bulan, Netflix terhitung mengalami banyak kerugian materiil ditaksir kehilangan keuntungan sebanyak USD192 juta pada tiap bulannya. Dan para pihak tidak bertanggungjawab dinilai dapat menghemat pengeluaran untuk pembelian layanan secara resmi sebanyak USD207,74 selama kurun waktu 26 bulan saat pembajakan.<sup>96</sup> Maka pelanggan yang membeli akun ilegal akan menonton menggunakan layanan akun yang seharusnya tidak dapat dibagikan oleh pemiliknya. Survei tersebut mengatakan bahwa yang dilakukan oleh pihak-pihak tersebut mengklaim akan membayar secara resmi layanan Netflix jika mereka kehilangan akses ke akun yang dipinjamnya. Menurut penelitian tersebut, terdapat sekitar 59,3 persen (sekitar 14 juta orang) yang menyatakan akan membayar jika mereka kehilangan akses.<sup>97</sup> Namun secara khusus penelitian tersebut membuktikan pernyataan dibalik perkataan para responden, yakni

---

<sup>95</sup> <https://www.forbes.com/>, diakses pada tanggal 05 Agustus 2021

<sup>96</sup> <https://www.tek.id/culture>, diakses di akses pada tanggal 05 Agustus 2021

<sup>97</sup> *Ibid*

membenarkan adanya tindak pembajakan pada akun tersebut.

Netflix berupaya untuk menghadapi masalah penyelewangan hak terhadap lisensi tersebut. Salah satu cara yang dilakukan perusahaan ini adalah dengan menaikkan harga langganan pada tiap bulannya. Di semua negara Netflix mematok harga yang bervariasi dengan angka tertinggi semula hanya US7,99, dan saat ini harga berubah menjadi US8,99. Dan harga berlangganan paling mahal ditetapkan Netflix pada angka US12,99 dalam sebulan.<sup>98</sup> Harga tersebut menjadikan Netflix memiliki harga yang paling mahal diantara semua layanan *streaming* yang ada.

Namun salah satu kebijakan Netflix dalam merubah harga jual pada tiap layanan per bulan ini tidak cukup mengurangi angka pembajakan secara signifikan.<sup>99</sup> Karena semakin banyaknya pasar konsumen yang dijangkau oleh Netflix menjadi semakin banyaknya peminat pada layanan yang mereka miliki baik dari kalangan menengah hingga kalangan atas. Adanya kenaikan harga justru membuat para konsumen mencari jalan termudah dengan membeli akun dengan harga lebih murah dari pihak ketiga. Seperti yang dapat dikutip dari tulisan Robert J. seorang analis dalam media penyiaran *Spectator Life* menyatakan, pada saat hanya netflix sebagai satu-satunya layanan *streaming* yang eksklusif tingkat pembajakan tidak mengalami kenaikan seperti saat ini keadaan ini mulai berbalik saat Amazon, Hulu dll masuk sebagai pendatang baru layanan *streaming*.<sup>100</sup>

Pembajakan naik karena tiap perusahaan layanan *streaming* semakin menaikkan harga berlangganan terkait dengan perlindungan lisensi konten yang mereka sediakan, dengan adanya kenaikan harga masyarakat menilai bahwa harga yang ditawarkan menjadi terlalu mahal, maka jalan pintasnya dengan membeli akun bajakan.

### **3.3 Bentuk Perlindungan Hukum Hak Cipta Program Aplikasi Netflix yang Diperjualbelikan Melalui Media Sosial**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberi dampak besar terhadap Hak Kekayaan Intelektual. Hal ini meliputi permasalahan hak milik intelektual yang merupakan suatu permasalahan yang terus berkembang seiring

<sup>98</sup> <https://www.history.com>, diakses pada tanggal 05 Agustus 2021

<sup>99</sup> <https://variety.com/2021>, diakses pada tanggal 05 Agustus 2021

<sup>100</sup> <https://www.forbes.com/sites/>, diakses pada tanggal 05 Agustus 2021

berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi serta perdagangan internasional.<sup>101</sup> Salah satu bentuk permasalahan terkait hak milik intelektual antara lain adalah menyebarluaskan suatu ciptaan atau hasil karya tanpa adanya hak dan atau izin dari pemilik karya cipta atau pemegang Hak Cipta.<sup>102</sup> Untuk melakukan pembelaan terhadap hak-hak dan kewenangan pemegang Hak Cipta maka dapat mengajukan gugatan ganti kerugian melalui Pengadilan Niaga untuk melindungi peranan pemegang Hak Cipta dan melindungi kepentingan ekonomi pencipta.<sup>103</sup> Dalam menyelesaikan sengketa dapat diajukan secara perdata oleh pemegang hak cipta atas pelanggaran hak ciptanya kepada Pengadilan Niaga. Penyelesaian sengketa dapat meminta ganti rugi melalui gugatan sejumlah uang tertentu dengan perhitungan sendirinya yang harus masuk akal dan dapat dipertanggung jawabkan akuntabilitasnya.<sup>104</sup>

Ketentuan terkait diatur dalam Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta yang mengatur ciptaan-ciptaan dilindungi, yaitu ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra antara lain karya cipta buku, lukisan, patung, karya pertunjukan, karya siaran, program komputer, dan hak-hak yang berkaitan dengan Hak Cipta seperti pelaku karya pertunjukan, produsen rekaman suara, dan lembaga penyiaran dimana hak-hak tersebut memiliki hak khusus yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Untuk memberikan suatu ketertiban atas pelanggaran mengenai hasil ciptaan yang dilindungi diperlukan prosedur formal melalui upaya perlindungan Hak Cipta terhadap tindakan penjualan ilegal akun Netflix yang telah digandakan dapat dilakukan dengan perlindungan hukum internal dan perlindungan hukum eksternal.

---

<sup>101</sup> Abdul Latif Mahfuz, *Problematik Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia*, Jurnal Kepastian Hukum dan Keadilan, Vol.1 No. 2, 2020, h.55.

<sup>102</sup> *Ibid.* h,51.

<sup>103</sup> Lionita Putri Lobo dan Indirani Wauran, *Kedudukan Istimewa Merek Terkenal Dalam Hukum Merek Indonesia*, Jurnal Masalah-Masalah Hukum, Jilid 50 No.1, 2021, h.81.

<sup>104</sup> Sri Redjeki Slamet, *Tuntutan Ganti Rugi Dalam PMH: Suatu Perbandingan Dengan Wanprestasi*, Lex Jurnalica Vol. 10 No. 2, 2013, h.118.

Undang-Undang Hak Cipta, menyatakan bahwa bentuk pelanggaran Hak Cipta pada dasarnya berkaitan dengan:<sup>105</sup>

1. Dengan sengaja tanpa hak mengumumkan, memperbanyak atau mendapatkan manfaat ekonomi dari suatu ciptaan.
2. Dengan sengaja melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial yang dilakukan dalam bentuk pembajakan suatu ciptaan.

Pada metode transaksi penjualan akun Netflix oleh *online shop* Camlyshopp.apps dinilai tidak sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Hak Cipta. Camlyshopp.apps sebagai distributor tidak resmi telah melakukan penggandaan tanpa izin dari Pemegang Hak Cipta dan mendapatkan keuntungan ekonomi dari hasil penjualan melalui media sosial.

### 3.3.1 Bentuk Perlindungan Hukum Internal

Perlindungan hukum internal pada dasarnya diciptakan sendiri oleh para pihak saat membuat perjanjian dimana ketentuan- ketentuan akan tercantum dalam klausula- klausula kontrak, kedua belah pihak akan menjalankan kepentingannya berdasarkan kesepakatan bersama.<sup>106</sup> Segala bentuk resiko dapat diperkecil melalui klausula – klausula dalam kontrak sehingga dengan klausula tersebut kedua belah pihak akan memperoleh perlindungan hukum yang imbang atas kesepakatan mereka bersama. Atas dasar asas kebebasan berkontrak kedua belah pihak mempunyai keleluasaan untuk menyatakan kehendak sesuai kepentingan masing- masing.

Upaya perlindungan hukum internal yang telah dikeluarkan oleh pihak Netflix memberikan beberapa klausula-klausula yang tercantum dalam syarat dan ketentuan sebagai berikut: Anda mengikuti ketentuan untuk menggunakan layanan Netflix, termasuk semua fitur dan fungsi terkaitnya, sesuai dengan semua

<sup>105</sup> Pasal 113 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta: ‘Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah)’.

Pasal 114 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta: ‘Setiap Orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah)’.

<sup>106</sup> Moch. Isnaeni. *Opcit*, h. 179.

hukum, aturan, dan peraturan yang berlaku, atau pembatasan lainnya tentang penggunaan layanan atau konten di dalamnya. Pelanggan mengikuti ketentuan untuk tidak membuat arsip atau simpanan, menggandakan, mendistribusikan, mempertunjukkan, mempublikasikan, memberikan lisensi, membuat karya turunan dari, menawarkan untuk menjual, atau menggunakan (kecuali sebagaimana secara tegas diizinkan dalam Ketentuan Penggunaan ini) konten dan informasi yang terdapat pada atau diperoleh dari atau melalui layanan Netflix.

Pelanggan juga setuju untuk tidak: menghentikan, menghapus, mengubah, menonaktifkan, menurunkan, atau menggagalkan perlindungan konten dalam layanan Netflix; menggunakan robot, atau program lainnya untuk mengakses layanan Netflix; mengubah, merekayasa, atau membongkar perangkat lunak apa pun atau produk atau proses lain yang dapat diakses melalui layanan Netflix; memasukkan kode atau produk apa pun atau memanipulasi konten layanan Netflix dengan cara apa pun; atau menggunakan penggalian data, pengumpulan data, atau metode ekstraksi apa pun.

Pelanggan yang setuju untuk tidak meng-upload, mem-posting, mengirim email, atau mengirim atau melakukan transmisi materi apa pun yang dirancang untuk mengganggu, merusak, atau membatasi fungsi dari perangkat lunak atau perangkat keras komputer atau peralatan telekomunikasi yang terkait dengan layanan Netflix, termasuk virus perangkat lunak atau kode komputer, file, atau program apa pun lainnya. Kami dapat menghentikan atau membatasi penggunaan layanan oleh Pelanggan jika melanggar ketentuan penggunaan ini, atau jika Pelanggan terlibat dalam penggunaan layanan yang ilegal atau curang.<sup>107</sup> Apabila pelanggan telah menyetujui syarat dan ketentuan tersebut maka dianggap akan mengikuti segala ketentuan dan dapat mengurangi bentuk resiko pelanggaran dalam bentuk apapun. Berikut beberapa klausula-klausula perjanjian selanjutnya dalam syarat dan ketentuan Netflix:

1. Mengunduh atau menggunakan merek dagang Netflix, logo, merek layanan, nama layanan, atau fitur khusus lainnya dari Netflix ("Aset Merek Netflix") melalui situs Netflix, yang terletak di [brand.netflix.com](http://brand.netflix.com), atau situs web Netflix lainnya, pelanggan telah setuju untuk terikat dengan

---

<sup>107</sup> *Ibid*, [help.netflix.com](http://help.netflix.com).

syarat dan ketentuan penggunaan program aplikasi tersebut. Jika terjadi pelanggaran terhadap syarat dan ketentuan ini perjanjian tertulis yang akan berlaku.<sup>108</sup>

2. Semua penggunaan pelanggan atas merek Netflix dalam pemasaran, iklan, konten, atau materi lainnya diartikan tunduk pada syarat dan ketentuan Netflix yang telah disetujui sebelum digunakan. Persetujuan untuk penggunaan tersebut harus diajukan melalui permintaan persetujuan aplikasi Netflix. Persetujuan tersebut tidak boleh dialihkan ke pihak ketiga mana pun tanpa persetujuan tertulis dari Netflix. Persetujuan syarat dan ketentuan Netflix atas setiap penggunaan program aplikasi Netflix merupakan tanggung jawab pribadi sebagai pelanggan sepenuhnya.<sup>109</sup>

Semua penggunaan aplikasi Netflix juga harus mematuhi Pedoman Merek Netflix dengan persyaratan berikut, kecuali jika memiliki izin tertulis sebelumnya dari Netflix:<sup>110</sup>

1. Tidak ada Modifikasi. Merek Netflix harus digunakan sebagaimana disediakan oleh Netflix tanpa modifikasi. Dilarang menghapus, mendistorsi, atau mengubah elemen apa pun dari Aset Merek Netflix atau mengubah apa pun. Jangan mempersingkat, menyingkat, atau membuat akronim dari Merek Netflix.
2. Tidak Dapat Digunakan Secara Umum. Jangan gunakan Merek Netflix dengan cara yang menunjukkan arti umum, deskriptif, atau umum.
3. Tidak Ada Penggabungan. Jangan memasukkan Merek Netflix ke dalam nama produk, nama layanan, merek dagang, logo, nama perusahaan, nama domain, judul situs web, judul publikasi, atau sejenisnya milik Anda sendiri, kecuali secara tegas diizinkan oleh Netflix.
4. Tidak ada tanda serupa yang membingungkan. Jangan menggunakan Merek Netflix, termasuk merek dagang Netflix apa pun, dengan cara yang dapat menimbulkan kebingungan tentang kepemilikan atau sumber produk dan layanan Merek Netflix.

<sup>108</sup> [brand.netflix.com](https://brand.netflix.com) diakses pada tanggal 07 november 2021

<sup>109</sup> *Ibid.*

<sup>110</sup> *Ibid.*

5. Nama domain. Dilarang mendaftarkan Merek Netflix, termasuk merek dagang Netflix apa pun, sebagai nama domain, atau sebagai bagian dari nama domain.
6. Tampilan produk. Jangan menyalin atau meniru desain situs web, tipografi, warna, gaya, desain grafis, atau gambar Netflix yang khas.
7. Promosi. Dilarang menampilkan Merek Netflix dengan cara apa pun yang (i) melebih-lebihkan hubungan Anda dengan Netflix; (ii) menyiratkan bahwa Anda memiliki hubungan atau afiliasi dengan Netflix; (iii) menyiratkan bahwa Anda disponsori atau didukung oleh Netflix; (iv) menyiratkan bahwa konten apa pun telah disahkan oleh Netflix; atau (v) mewakili pandangan atau opini personel Netflix atau Netflix kecuali Anda memiliki izin tertulis sebelumnya dari Netflix untuk melakukannya.
8. Pelanggaran Hukum. Jangan tampilkan Merek Netflix di situs web apa pun yang berisi, menampilkan, atau mempromosikan pornografi atau seperti konten dewasa, atau perjudian, penjualan tembakau, alkohol, atau senjata api kepada orang di bawah usia dua puluh satu (21) tahun.
9. Penggunaan yang tidak menyenangkan. Jangan menampilkan Merek Netflix dengan cara yang menyesatkan, tidak adil, memfitnah, melanggar, memfitnah, meremehkan, cabul, atau tidak menyenangkan Netflix.
10. Siaran. Merek Netflix tidak boleh digunakan di televisi, film, atau video tanpa izin tertulis sebelumnya dari Netflix. Kirimkan Permintaan Persetujuan untuk menggunakan Aset Merek Netflix dengan cara ini.
11. Buku atau Judul Publikasi Lainnya. Merek Netflix tidak boleh ditampilkan dalam judul publikasi, termasuk buku, tanpa izin tertulis sebelumnya dari Netflix. Harap kirimkan permintaan persetujuan untuk menggunakan Merek Netflix dengan cara ini.
12. Merchandise. Merek Netflix tidak boleh digunakan atau ditampilkan di dalam atau pada barang dagangan atau barang produksi dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis sebelumnya dari Netflix.

Netflix juga memiliki ketentuan umum yang harus diperhatikan oleh pelanggan bahwa tidak boleh mengalihkan hak pelanggan atau mendelegasikan kewajiban pelanggan berdasarkan persyaratan ini tanpa persetujuan tertulis

sebelumnya dari Netflix. Ketentuan ini tidak menciptakan hak apa pun di pihak ketiga mana pun. Tidak ada pihak yang dianggap sebagai karyawan, agen, mitra, atau perwakilan hukum dari pihak lainnya. Jika ada ketentuan yang dianggap ilegal, batal, atau tidak dapat dilaksanakan oleh pengadilan dengan yurisdiksi yang kompeten, ketentuan tersebut harus diubah dan ditafsirkan sebaik mungkin untuk mencapai tujuan ketentuan asli sejauh diizinkan oleh hukum. Netflix menyediakan pilihan penyelesaian sengketa yang akan ditafsirkan sesuai dengan arbitrase hukum Negara Bagian California<sup>111</sup>

Mengatasi adanya bentuk pelanggaran mengenai Hak Cipta terhadap program aplikasi maupun layanan *streaming*, pihak Netflix telah menyediakan bentuk perlindungan hukum dalam upaya represif lain dengan mengisi kolom aduan Klaim Pelanggaran Hak Cipta pada laman resmi Netflix yang dapat diakses dengan mengunjungi situs [netflix.com/copyrights](https://www.netflix.com/copyrights). Sehingga Netflix dapat mengubah atau menghentikan izin layanan aplikasi kapan saja. Netflix dapat mengambil tindakan terhadap setiap penggunaan Merek Netflix yang tidak mematuhi persyaratan atau izin tertulis dari Netflix, melanggar kekayaan intelektual atau hak lain yang dimiliki atau dilisensikan Netflix, atau dinilai melanggar hukum yang berlaku.

Bentuk aduan pada situs netflix yang bisa diakses melalui [netflix.com/copyrights](https://www.netflix.com/copyrights) didasarkan kepada kesadaran masyarakat yang secara yakin mengetahui bahwa suatu karya miliknya maupun orang lain telah disalahgunakan dengan cara direproduksi atau didistribusikan dengan cara yang merupakan pelanggaran hak cipta atau mengetahui adanya materi yang melanggar melalui layanan Netflix.<sup>112</sup>

### 3.3.2 Bentuk Perlindungan Hukum Eksternal

Perlindungan hukum eksternal dibuat oleh pemerintah melalui badan yang berwenang melalui regulasi bagi kepentingan pihak yang lemah, sesuai hakekat peraturan perundang-undangan tidak boleh berat sebelah dan bersifat memihak untuk mencapai tujuan perlindungan hukum yakni melindungi kepentingan-kepentingan tiap manusia.

---

<sup>111</sup> *Ibid.*

<sup>112</sup> [www.netflix.com/copyrights](https://www.netflix.com/copyrights), diakses pada tanggal 23 agustus 2021

Ketentuan dalam Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta mengatur ciptaan-ciptaan dilindungi, yaitu ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra antara lain karya cipta buku, lukisan, patung, karya pertunjukan, karya siaran, program komputer, dan hak-hak yang berkaitan dengan Hak Cipta seperti pelaku karya pertunjukan, produsen rekaman suara, dan lembaga penyiaran dimana hak-hak tersebut memiliki hak khusus yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Konsep dasar atas perlindungan Hak Cipta (*The Basic Concepts of Copyright Protection*) disetiap Negara berlaku secara *universal* termasuk di Indonesia, dengan konsep perlindungan Hak Cipta yang meliputi:<sup>113</sup>

- a. Ide atau pemikiran asli yang telah diwujudkan berhak atas perlindungan Hak Cipta. Merupakan bentuk yang nyata dan berwujud dan dapat dinyatakan bukan merupakan suatu hasil tiruan adalah syarat wajib dipenuhi untuk dapat mendapatkan perlindungan hukum Hak Cipta.
- b. Hak Cipta timbul dengan sendirinya. Suatu ciptaan mendapatkan perlindungan Hak Cipta saat seorang Pencipta mewujudkan idenya dalam suatu bentuk nyata yang berwujud.
- c. Ciptaan yang diumumkan maupun tidak diumumkan kedua-duanya dapat memperoleh perlindungan Hak Cipta.
- d. Hak Cipta merupakan suatu hak yang sah dan telah diakui oleh hukum (*legal right*) yang harus dipisahkan dan harus dibedakan dari penguasaan fisik suatu Ciptaan.
- e. Hak Cipta bukan merupakan suatu hak mutlak (*absolute right*). Bahwa suatu ciptaan yang muncul belakangan belum tentu merupakan suatu duplikasi atau suatu tindakan penggandaan murni dari ciptaan yang terdahulu sehingga memungkinkan seorang Pencipta menciptakan suatu ciptaan yang sama dengan ciptaan yang terdahulu dan ia tidak melanggar Hak Cipta.

Karya Ciptaan berdasarkan pada Undang-Undang Hak Cipta memiliki hak eksklusif, sebagaimana yang tertulis pada Pasal 1 Undang-Undang Hak Cipta, hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan

---

<sup>113</sup>Otto Hasibuan, *Hak Cipta di Indonesia (tinjauan khusus hak cipta lagu, neighbouring right dan collecting society)*, (Bandung: PT. Alumni, 2008) h. 67.

prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Perlindungan Hak Cipta terhadap program komputer secara otomatis akan diberikan pada waktu program komputer tersebut telah berbentuk dalam suatu media atau wujud lainnya.<sup>114</sup> Untuk memberikan suatu ketertiban atas pelanggaran mengenai hasil ciptaan yang dilindungi diperlukan prosedur formal melalui upaya perlindungan Hak Cipta terhadap tindakan penjualan ilegal akun Netflix yang telah digandakan dapat dilakukan dengan bentuk perlindungan hukum eksternal.

Perlindungan eksternal berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta terdapat dalam Pasal 95 Ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta, yaitu penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan. Pasal 95 Ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta menyebutkan bentuk-bentuk perlindungan eksternal untuk mengatasi tindakan penjualan ilegal yang telah digandakan melalui media sosial adalah Litigasi dan Non-Litigasi. Penjelasan mengenai Litigasi dan Non-Litigasi adalah sebagai berikut:

a. Litigasi

Pengertian litigasi merupakan penyelesaian sengketa melalui pengadilan.

Penyelesaian sengketa Hak Cipta hanya dapat dilakukan dengan mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga.<sup>115</sup> Tindakan penjualan ilegal akun berbayar Netflix yang telah digandakan termasuk dalam tindakan pembajakan atas suatu Ciptaan sebagai karya intelektual, jika pihak yang bersengketa berada di wilayah Indonesia penyelesaian sengketa harus melalui somasi atau pemberitahuan kepada pihak yang melakukan pelanggaran terlebih dahulu.<sup>116</sup>

<sup>114</sup> Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta: *'Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan'*.

<sup>115</sup> Pasal 100 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta: *'Gugatan atas pelanggaran Hak Cipta diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga'*.

<sup>116</sup> Pasal 8 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa: *'Dalam hal timbul sengketa, pemohon harus memberitahukan dengan surat tercatat, telegram, teleks, faksimili, e-mail atau dengan buku ekspedisi kepada termohon bahwa syarat arbitrase yang diadakan oleh pemohon atau termohon berlaku'*.

Pentingnya kedudukan merek dalam usaha memberikan setiap merek yang terdaftar memiliki perlindungan khusus dalam penggunaannya.<sup>117</sup> Merek termasuk hak eksklusif, terdapat perlindungan bagi pemiliknya untuk mengajukan gugatan kepada pihak yang tanpa izin menyalahgunakan merek yang telah didaftarkan.<sup>118</sup> Jika pemilik merek merasa dirugikan maka penyelesaian sengketa dapat dilakukan dengan gugatan perdata antara lain gugatan pelanggaran merek, penghapusan merek, pembatalan merek, dan gugatan penolakan merek.

Pemilik merek terdaftar dapat mengajukan gugatan atas pelanggaran merek dan mengajukan gugatan ganti rugi dan atau penghentian semua perbuatan yang berkaitan dengan penggunaan merek tersebut.<sup>119</sup> Berdasarkan Pasal 99 Ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta, dalam menyelesaikan sengketa terhadap hak-hak dan kewenangan pemegang Hak Cipta dapat diajukan secara perdata oleh pemegang hak cipta atas pelanggaran hak cipta terkait melalui Pengadilan Niaga.<sup>120</sup> Pasal 95 Ayat 2 dan 3 Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa sengketa Pengadilan Niaga berwenang mengadili sengketa Hak Cipta, serta pengadilan lainnya selain Pengadilan Niaga tidak berwenang mengadili sengketa Hak Cipta.<sup>121</sup> Pihak-pihak yang dirugikan hak ekonominya berhak meminta ganti rugi melalui gugatan sejumlah uang tertentu dengan perhitungan sendirinya yang harus masuk akal dan dapat dipertanggung jawabkan yang ditetapkan dalam putusan pengadilan.<sup>122</sup>

<sup>117</sup> Parinduri, R. J., *Interface Hukum Kekayaan Intelektual dan Hukum Persaingan (Penyalahgunaan HKI)*. (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2013), h.15.

<sup>118</sup> Nurhidayati, N., *Perlindungan Merek Terkenal Menurut UU No. 15 Tahun 2001(Kasus Pierre Cardin Melawan Alexander Satriyo Wibowo)*. Jurnal Administrasi Kantor, 5(1), 2017,h. 9.

<sup>119</sup> Pasal 83 Ayat (1) Undang- Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis: '*Pemilik Merek terdaftar dan/atau penerima Lisensi Merek terdaftar dapat mengajukan gugatan terhadap pihak lain yang secara tanpa hak menggunakan Merek yang mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya untuk barang dan/atau jasa yang sejenis berupa: a. gugatan ganti rugi; dan/atau b. penghentian semua perbuatan yang berkaitan dengan penggunaan Merek tersebut*'.

<sup>120</sup> Pasal 99 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta: '*Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait*'.

<sup>121</sup> Pasal 99 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta: '*Pengadilan lainnya selain Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud ayat (2) tidak berwenang menangani penyelesaian sengketa Hak Cipta*'.

<sup>122</sup> Pasal 96 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta: '*Pencipta, pemegang Hak Cipta dan/atau pemegang Hak Terkait atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh Ganti Rugi*'.

Pemilik media sosial Instagram Camlyshop.apps akibat perbuatannya yang melakukan penjualan tanpa izin Netflix di Indonesia dapat dikenai Pasal 118 Ayat 1 UUHC yang berbunyi: "Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 ayat (2) huruf a, huruf b, huruf c, dan/atau huruf d untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)".

b. Non Litigasi

Pengertian non litigasi merupakan upaya penyelesaian sengketa diluar pengadilan, berdasarkan Pasal 1 Angka 10 Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa dibedakan menjadi beberapa cara yaitu konsultasi, negosiasi, mediasi, konsiliasi, atau penilaian ahli.<sup>123</sup>

1. Konsultasi, merupakan pemberian pendapat hukum yang diminta oleh kliennya selanjutnya keputusan mengenai penyelesaian sengketa akan diambil sendiri oleh pihak klien.<sup>124</sup>
2. Negosiasi, merupakan upaya komunikasi atau musyawarah antara dua pihak tanpa dihadiri pihak lain, bertujuan mencapai kesepakatan terhadap pemecahan masalah.<sup>125</sup>
3. Mediasi, merupakan upaya penyelesaian sengketa melalui musyawarah antara dua pihak dengan dibantu mediator. Apabila para pihak tidak menemukan jalan keluar untuk menyelesaikan sengketa, mediator harus dapat memberikan solusi-solusi yang disepakati bersama oleh para pihak.<sup>126</sup>
4. Konsiliasi, merupakan upaya penyelesaian sengketa para pihak dibantu oleh komisi konsiliasi yang akan menyerahkan laporan kepada para pihak

---

<sup>123</sup> Pasal 1 Angka 10 Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa: '*Alternatif Penyelesaian Sengketa adalah lembaga penyelesaian sengketa atau beda pendapat melalui prosedur yang disepakati para pihak, yakni penyelesaian di luar pengadilan dengan cara konsultasi, negosiasi, mediasi, konsiliasi, atau penilaian ahli*'.

<sup>124</sup> Dewi Tuti M, B. Rini Heryanti, *Pengaturan dan Penyelesaian Sengketa Non Litigasi Perdagangan*, Dinamika Sosbud, Vol 13 No 1, 2011, h.50.

<sup>125</sup> *Ibid.* h.55

<sup>126</sup> Peraturan Mahkamah Agung No. 1 Tahun 2016 Tentang Prosedur Mediasi di Pengadilan

disertai dengan kesimpulan dan usulan penyelesaian sengketa.<sup>127</sup>

5. Arbitrase, merupakan pemutusan sengketa oleh arbiter yang telah ditunjuk berdasarkan persetujuan bahwa para pihak akan melaksanakan keputusan yang diberikan.<sup>128</sup> Upaya penyelesaian sengketa dalam bentuk arbitrase memiliki nilai keunggulan salah satunya mengenai kerahasiaan atau disebut *right to privacy*, proses arbitrase akan dilakukan secara tertutup dan putusan tidak akan dipublikasikan.<sup>129</sup>

Upaya penyelesaian sengketa yang ada memberikan alternatif pilihan melalui jalur litigasi dalam hal sengketa Hak Cipta penyelesaiannya di Pengadilan Niaga yang merupakan salah satu bentuk pengadilan khusus di lingkungan peradilan umum. Netflix telah menyediakan pilihan penyelesaian sengketa melalui jalur non litigasi dengan arbitrase dengan ketentuan apabila ada ketentuan yang dianggap ilegal, batal, atau tidak dapat dilaksanakan oleh pengadilan dengan yurisdiksi yang kompeten, ketentuan tersebut harus diubah dan ditafsirkan sebaik mungkin untuk mencapai tujuan ketentuan asli sejauh diizinkan oleh hukum dan ketentuan lainnya yang akan diatur dan ditafsirkan sesuai dengan arbitrase hukum Negara Bagian California. Pilihan penyelesaian sengketa melalui arbitrase memiliki kelebihan diantaranya, terjaminnya kerahasiaan, sidang arbitrase yang terjadwal dan tepat waktu, arbiter yang memiliki pengalaman dan keahlian di bidangnya, putusan arbitrase bersifat final dan mengikat para pihak.

---

<sup>127</sup> Tris Widodo, *Penyelesaian Secara Konsiliasi Dalam Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial Menurut UU No. 2 Th 2004*, Jurnal Warta, Vol. 49, 2016, h.4

<sup>128</sup> Muskibah, *Arbitrase Sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa*, Jurnal Komunikasi Hukum (JKH), Vol. 4 No. 2, 2018, h.5.

<sup>129</sup> Normin Pakpahan, *Naskah Akademis RUU Tentang Arbitrase*, (Jakarta: ELIP, 2003) h.3.

## BAB 4. PENUTUP

### 4.1 Kesimpulan

Berdasarkan penjabaran permasalahan pada penelitian skripsi diatas dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Tindakan penjualan akun Netflix melalui media sosial merupakan pelanggaran Hak Cipta karena *online shop* Camlyshopp.apps melakukan dengan sengaja dan tanpa hak atau tidak memiliki izin dari Pemegang Hak Cipta untuk menjual dan mendistribusikan akun Netflix sebagai Dokumen Elektronik yang telah digandakan dan dijual kepada orang lain untuk menggunakan dan mengakses aplikasi Netflix. Transaksi tersebut dilarang oleh ketentuan UU ITE dan UU Hak Cipta bahwa, dengan sengaja dan tanpa hak melawan hukum menjual dan mendistribusikan tanpa izin dari Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta dan tidak memberikan keuntungan ekonomi yang seharusnya didapatkan oleh Pemegang Hak Cipta.
2. Bentuk kerugian yang ditimbulkan terhadap pelanggaran Hak Cipta Netflix melalui pembajakan atau penggandaan akun menyebabkan perampasan hak moral dan hak ekonomi pemegang hak cipta dengan tidak bertanggungjawab. Mematikan keinginan seseorang untuk berkreasi dengan mengeksploitasi suatu karya tanpa izin. Dalam kurun waktu 26 bulan, Netflix terhitung mengalami banyak kerugian materiil ditaksir kehilangan keuntungan sebanyak USD192 juta pada tiap bulannya.
3. Perlindungan hukum terhadap tindakan penjualan akun Netflix secara ilegal dilakukan melalui perlindungan hukum internal dan eksternal. Bentuk perlindungan hukum internal dengan mencegah terjadinya sengketa melalui upaya pihak Netflix melalui beberapa klausula-klausula perjanjian yang tercantum dalam syarat dan ketentuan. Bentuk perlindungan hukum eksternal terhadap hak-hak dan kewenangan pemegang Hak Cipta dapat mengajukan gugatan ganti kerugian melalui Pengadilan Niaga untuk melindungi peranan pemegang Hak Cipta dan dapat menyelesaikan sengketa secara non litigasi melalui arbitrase atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif lainnya.

## 4.2 Saran

Berdasarkan pada permasalahan dan kesimpulan yang telah dijelaskan, dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Pemilik akun *online shop* yang secara sengaja menjual akun Netflix tanpa memiliki lisensi atau izin penjualan tersebut agar menghentikan penjualan dan penghapusan konten terkait karena dinilai sudah melanggar dan merugikan hak ekonomi pemegang Hak Cipta.
2. Penegakan terhadap bentuk pelanggaran Undang-Undang Hak Cipta dapat dilakukan dengan meningkatkan pengawasan oleh aparat penegak hukum, yaitu Menkominfo beserta Menteri Hukum dan HAM membentuk badan pengawas untuk memberikan sanksi kepada pelanggar serta melakukan penutupan konten, pemblokiran situs jual beli ilegal dan atau hak akses pengguna yang melanggar Hak Cipta.
3. Pemegang Hak Cipta dapat menggunakan arbitrase sebagai penyelesaian sengketa, karena putusan arbitrase yang bersifat final dan mengikat para pihak. Putusan arbitrase juga bersifat tertutup sehingga kerahasiaan dapat terjaga. Putusan tersebut berbeda dengan putusan Pengadilan Negeri dimana putusannya masih bisa untuk diajukan upaya banding, kasasi, hingga peninjauan kembali. Penyelesaian sengketa menggunakan arbitrase haruslah berdasarkan perjanjian yang dibuat oleh para pihak sebelumnya atau sesudah terjadinya sengketa atas kesepakatan dan itikad baik.

## DAFTAR PUSTAKA

### A. Buku

- Abdul Kadir, 2011, *Having Fun with Computers*, Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Asa Briggs, 2000, *Sejarah Media Sosial*, Yayasan Obor Indonesia, Jakarta.
- Assauri, Sofjan, 2011, *Manajemen Pemasaran*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Denis McQuail, 1992, *Teori Komunikasi Massa Suatu Pengantar*, Jakarta: Erlangga.
- Direktorat Jenderal Pajak, 2013, *Pajak Penghasilan*
- Direktorat Jendral Keuangan, 2019, *Modul Kekayaan Intelektual Bidang Kekayaan Intelektual Komunal*.
- Dyah Ochtorina Susanti dan Aan Efendi, 2015, *Penelitian Hukum: Legal Research*, Sinar Grafika, Jakarta.
- Eddy Damian, 1999, *Hukum Hak Cipta menurut Beberapa Konvensi Intemasional, Undang-undang Hak Cipta*, Bandung: PT.Alumni.
- Eisya A, 2020, *How Netflix went from foe to friend in Indonesia*, Jakarta: The Jakarta Post.
- Gary B. Shelly dan Misty E. Vermaat, 2021, *Menjelajah Dunia Komputer*, Jakarta: Salemba Infotek.
- Haris Munandar dan Sally Sitanggang, 2008, *Mengenal HAKI, Hak Cipta, Paten, Merek dan Seluk-Beluknya*, Jakarta: Erlangga.
- Iman Lubis dan Mohammad Safii, 2018, *Smart Economy Kota Tangerang Selatan*.
- JP. Frtzgerald, 1966, *Salmond on Jurisprudenc e*, London: Sweet & Mazwell
- Koswara, E. (Ed.), 1998, *Dinamika Informasi Dalam Era Global*. Bandung: Remaja Rosdakarya.
- Krisnani Setyowati et al, 2005, *Hak Kekayaan Intelektual dan Implementasinya di Perguruan Tinggi*, Bogor: Kantor HKI-IPB.
- Moch. Isnaeni, 2016, *Pengantar Hukum Jaminan Kebendaan*, Surabaya: PT. Revka Petra Media
- Moch. Isnaeni, 2017, *Seberkas Diaroma Hukum Kontrak*, Surabaya: PT. Revka Petra Media
- Mr. L.E.H., Ruttent dalam *Seire Asser's Handleiding tot de beoefening van get Nederlands Burgerlijk*
- Muhammad Fitri Rahmadana, 2021, *Ekonomi Digital*, Bali: Nilacakra.

- Munir Fuady, 2005, *Perbuatan Melanggar Hukum (Pendekatan Kontemporer)*, Jakarta: Citra Aditya.
- Nasrullah Rulli, 2015, *Media Sosial Perspektif Komunikasi*, Bandung: Simbiosis Rekatama Media.
- Netflix.Inc, 2015, *Documents Incorporated*.
- Normin Pakpahan, 2003, *Naskah Akademis RUU Tentang Arbitrase*, Jakarta: ELIP.
- Otto Hasibuan, 2008, *Hak Cipta di Indonesia (tinjauan khusus hak cipta lagu, neighbouring right dan collecting society)* Bandung: PT. Alumni.
- Parinduri, R. J., 2013, *Interface Hukum Kekayaan Intelektual dan Hukum Persaingan (Penyalahgunaan HKI)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Peter Mahmud Marzuki, 2016, *Penelitian Hukum*, Jakarta : Kencana Prenada media Group.
- Philipus M., 1987, Hadjon, *Perlindungan Hukum bagi Rakyat Indonesia*, Surabaya: PT. Bina Ilmu
- Purnadi Purbacaraka dan Soerjono Soekanto, 1993, *Perihal Kaedah Hukum*, Bandung: Citra Aditya Baku.
- Robert Ashton, 2004, *How to Sell*, Penerbit Erlangga, Jakarta.
- Saidin Ok, 2010, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2014, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Van Dijk, *The Culture of Connectivity: A critical History Of Social. Media* (2013), dikutip oleh Nasrullah Rulli, 2015, *Media Sosial Perspektif Komunikasi*.
- Wolff, Michael, 2013, *Netflix Plays Its 'Cards' in a New Game Strategy*, USA.
- Yuhan Yusufella Yuwono, 2018, *The Dreams Line*, Solo: Tiga Serangkai Pustaka Mandiri.
- Zahirin Harahap, 2001, *Hukum Acara Peradilan Tata Usaha Negara*, Jakarta: Raja Grafindo.
- Zainudin Ali, 2011, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika.

### **B. Jurnal**

- Abdul Latif Mahfuz, *Problematik Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia*, Jurnal Kepastian Hukum dan Keadilan, Vol.1 No. 2, 2020.
- Andres Kaplan & Michael Haenlein, *User Of The World, Unite! The Challenges and Opportunities Of Social Media*, Business Horizons, Vol. 53, issue 1: 59, 2010.
- Anna Gregory, *Complete Analysis of Netflix, Inc*, 2020

- Daryanto Setiawan, *Dampak Perkembangan Teknologi Informasi dan Komunikasi Terhadap Budaya*, Simbolika, Vol.4 No.1, 2018.
- Dewi Tuti M, B. Rini Heryanti, *Pengaturan dan Penyelesaian Sengketa Non Litigasi Perdagangan*, Dinamika Sosbud, Vol 13 No 1, 2011.
- Edelhart, Marni, *Netflix Gives Millennials Easy Access to Media*, Pivot. LA: The Tomorrow Project, 2014.
- Garry Lu, *Huge New Content Spending Not Adding Enough Subscribers*, Vol. 1, issue 1 2021.
- Gusti Ngurah Aditya Lesmana, *Analisis Pengaruh Media Sosial Twitter Terhadap Pembentukan Brand Attachment (Studi: PT. XL AXIATA)*, Tesis Program Magister Manajemen, Fakultas Ekonomi, Universitas Indonesia, 2013.
- Hendra Tanu Atmadja, *Konsep Hak Ekonomi dan Hak Moral Pencipta Menurut Sistem Civil Law dan Common Law*, Jurnal Hukum. Vol 10 No. 23, 2003.
- Hermes Joke, *Citizenship in the Age of the Internet*, European Journal of Communication, 2021.
- Indriyanto Seno Adji, *Dalam Perspektif Hukum Pidana Di Indonesia (Tinjauan Kasus Terhadap Perkembangan Tindak Pidana Korupsi)*, Tesis Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Depok: 1996.
- Laura Osur, *Netflix and The Development of The Internet Television Network*, Syracuse Univ, 2019.
- Lionita Putri Lobo dan Indirani Wauran, *Kedudukan Istimewa Merek Terkenal Dalam Hukum Merek Indonesia*, Jurnal Masalah-Masalah Hukum, Jilid 50 No.1, 2021.
- Muhammad Arif, Rosni, *Pemanfaatan dan Pengelolaan Hak Atas Kekayaan Intelektual (HKI) Sebagai Strategi Pengembangan Kewirausahaan*, Jurnal Geografi Vol 10 No.1, 2018.
- Muskibah, *Arbitrase Sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa*, Jurnal Komunikasi Hukum (JKH), Vol. 4 No. 2, 2018
- Nielsen Newswire, *Binging' [sic] Is the New Viewing for Over-the-Top Streamers*, New York: The Nielsen Company, 2013.
- Nurhaidah dan M. Insya Musa, *Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Bangsa Indonesia*, Jurnal Pesona Dasar, 2015.
- NurhidAyati, N., *Perlindungan Merek Terkenal Menurut UU No. 15 Tahun 2001(Kasus Pierre Cardin Melawan Alexander Satriyo Wibowo)*. Jurnal Administrasi Kantor, 5(1), 2017
- Robby Darwis Nasution, *Pengaruh Modernisasi dan Globalisasi Terhadap Perubahan Sosial Budaya di Indonesia*. Jurnal Pengaruh Modernisasi Terhadap Rusaknya Moral Generasi Bangsa, 2017.

Sherlyanita, A. K., & Rakhmawati, N. A., *Pengaruh dan Pola Aktivitas Penggunaan Internet. Journal of Information Systems Engineering and Business Intelligence*, 2016.

Sidneyeve Matrix , *The Netflix Effect: Teens, Binge Watching, and On-Demand Digital Media Trends*, Jeunesse: Young People, 2014.

Sri Redjeki Slamet, *Tuntutan Ganti Rugi Dalam PMH: Suatu Perbandingan Dengan Wanprestasi*, Lex Jurnalica Vol. 10 No. 2, 2013.

Tris Widodo, *Penyelesaian Secara Konsiliasi Dalam Penyelesaian Perselisihan Hubungan Industrial Menurut UU No. 2 Th 2004*, Jurnal Warta, Vol. 49, 2016

### C. Internet

help.netflix.com [diakses pada tanggal 22 Oktober 2020 Pukul 23.11]

<https://bigalpha.id/news/10-aplikasi-video-streaming-terbaik-2021-fitur-dan-biaya> [diakses pada tanggal 05 Agustus 2021 Pukul 09.15]

<https://dailysocial.id/post/benq-mobiuz-ex2710s-pilihan-terbaik-monitor-gaming-165hz> [diakses pada tanggal 05 Agustus 2021 Pukul 14.00]

<https://e-hakcipta.dgip.go.id/asset/panduan-ehakcipta.pdf> [diakses 4 28 Juli 2021 Pukul 20.18]

<https://fortune.com/2020/01/16/netflix-spending-content-2020-17-billion/> [diakses pada tanggal 05 Agustus 2021 Pukul 10.22]

<https://help.netflix.com/legal/corpinfo> [diakses pada tanggal 07 Februari 2021 Pukul 21.16]

<https://portal.axa.co.id/direct/Tips/Detail/awal-mula-sejarah-netflix-yang-perlu-kamu-ketahui> [diakses pada tanggal 05 Desember 2020 Pukul 19.00]

<https://telko.id/sejarah-netflix-berawal-dari-rental-dvd-267408/> [diakses pada tanggal 05 Desember 2020 Pukul 21.30]

<https://variety.com/2021/digital/news/netflix-content-spending-2021-amortized-1235072612/> [diakses pada tanggal 05 Agustus 2021 Pukul 12.35]

<https://www.cnbcindonesia.com/market/20190829192040-19-95807/sejarah-penyedia-layanan-streaming-netflix> [diakses pada tanggal 05 Desember 2020 Pukul 20.16]

<https://www.forbes.com/sites/forbes-personal-shopper/2021/09/21/caraway-bakeware-review/?sh=199691e15d4e> [diakses pada tanggal 05 Agustus 2021 Pukul 20.40]

<https://www.forbes.com/sites/greatspeculations/2019/03/08/loss-of-licensed-content-is-an-underrated-crisis-for-netflix/?sh=3a237b702111> [diakses pada tanggal 05 Agustus 2021 Pukul 21.16]

<https://www.forbes.com/sites/greatspeculations/2019/07/19/netflixs-original-content-strategy-is-failing/> [diakses pada tanggal 05 Agustus 2021 Pukul 13.25]

<https://www.history.com/this-day-in-history/house-of-cards-netflix-first-original-series-starts-streaming> [diakses pada tanggal 05 Agustus 2021 Pukul 14.26]

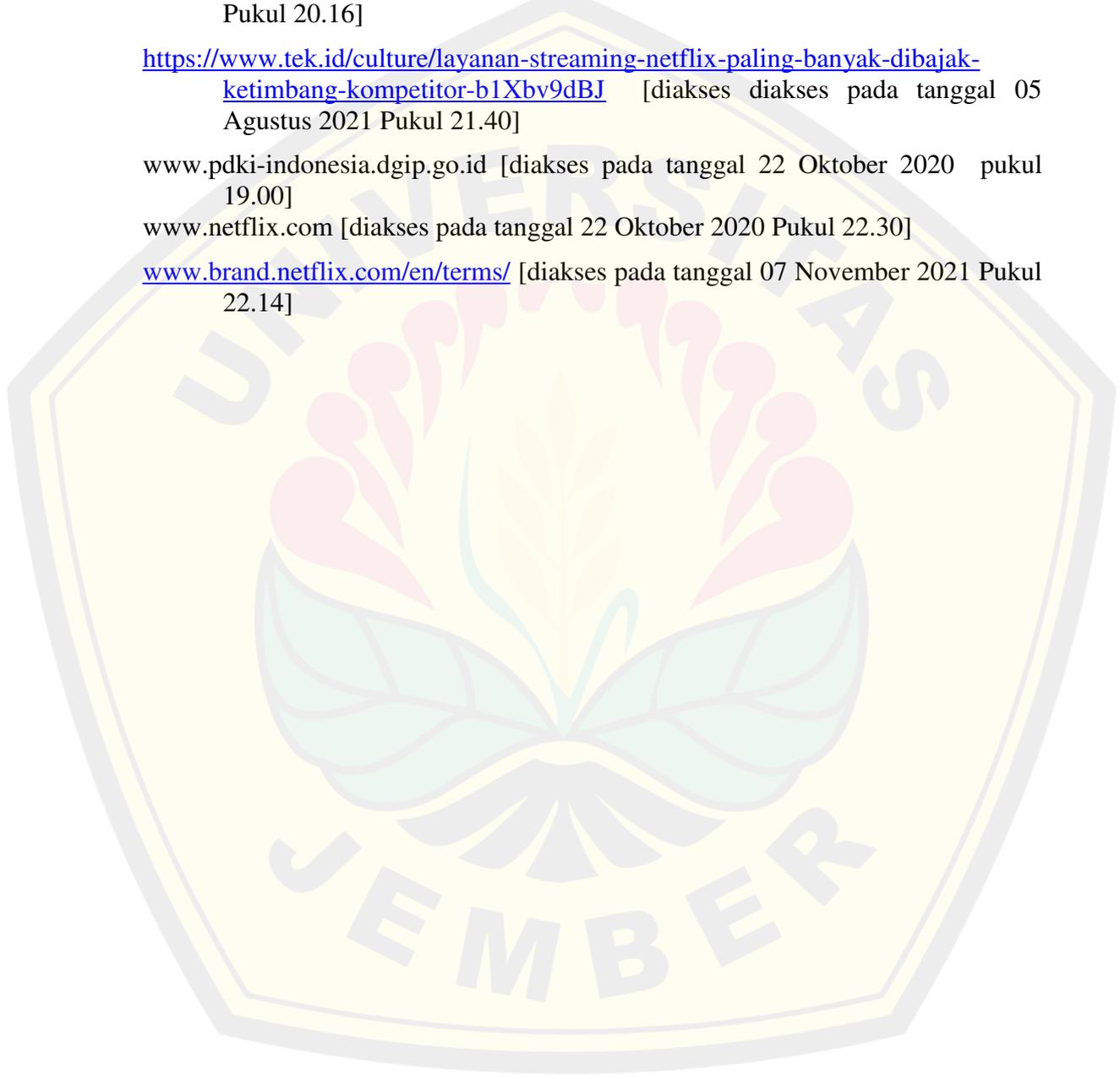
<https://www.instagram.com/camlyshopp.apps/> [diakses pada tanggal 01 Mei 2021 Pukul 20.16]

<https://www.tek.id/culture/layanan-streaming-netflix-paling-banyak-dibajak-ketimbang-kompetitor-b1Xbv9dBJ> [diakses diakses pada tanggal 05 Agustus 2021 Pukul 21.40]

[www.pdki-indonesia.dgip.go.id](http://www.pdki-indonesia.dgip.go.id) [diakses pada tanggal 22 Oktober 2020 pukul 19.00]

[www.netflix.com](http://www.netflix.com) [diakses pada tanggal 22 Oktober 2020 Pukul 22.30]

[www.brand.netflix.com/en/terms/](http://www.brand.netflix.com/en/terms/) [diakses pada tanggal 07 November 2021 Pukul 22.14]



### Syarat dan Ketentuan Pengguna Netflix

1. Mengikuti ketentuan layanan Netflix, dengan memiliki usia minimal 18 tahun atau usia dewasa yang berlaku di provinsi, wilayah, atau negara yang bersangkutan.
2. Layanan Netflix atupun konten ditujukan hanya untuk penggunaan bersifat pribadi dan non-komersial oleh Anda dan tidak dapat digunakan bersama orang-orang di luar rumah Anda. Selama berlangganan Netflix Anda, kami memberi Anda hak terbatas, non-eksklusif, dan tidak dapat dialihkan untuk mengakses layanan Netflix dan melihat konten Netflix. Kecuali untuk hal-hal yang sudah dijelaskan diatas. Anda menyetujui ketentuan untuk tidak menggunakan layanan untuk pertunjukan umum.
3. Anda mengikuti ketentuan untuk menggunakan layanan Netflix, termasuk semua fitur dan fungsi terkaitnya, sesuai dengan semua hukum, aturan, dan peraturan yang berlaku, atau pembatasan lainnya tentang penggunaan layanan atau konten di dalamnya. Anda mengikuti ketentuan untuk tidak membuat arsip atau simpanan, menggandakan, mendistribusikan, mempertunjukkan, mempublikasikan, memberikan lisensi, membuat karya turunan dari, menawarkan untuk menjual, atau menggunakan (kecuali sebagaimana secara tegas diizinkan dalam Ketentuan Penggunaan ini) konten dan informasi yang terdapat pada atau diperoleh dari atau melalui layanan Netflix. Anda juga setuju untuk tidak: menghentikan, menghapus, mengubah, menonaktifkan, menurunkan, atau menggagalkan perlindungan konten dalam layanan Netflix; menggunakan robot, atau program lainnya untuk mengakses layanan Netflix; mengubah, merekayasa, atau membongkar perangkat lunak apa pun atau produk atau proses lain yang dapat diakses melalui layanan Netflix; memasukkan kode atau produk apa pun atau memanipulasi konten layanan Netflix dengan cara apa pun; atau menggunakan penggalan data, pengumpulan data, atau metode ekstraksi

apa pun. Selain itu, Anda setuju untuk tidak meng-upload, mem-posting, mengirim email, atau mengirim atau melakukan transmisi materi apa pun yang dirancang untuk mengganggu, merusak, atau membatasi fungsi dari perangkat lunak atau perangkat keras komputer atau peralatan telekomunikasi yang terkait dengan layanan Netflix, termasuk virus perangkat lunak atau kode komputer, file, atau program apa pun lainnya. Kami dapat menghentikan atau membatasi penggunaan layanan oleh Anda jika Anda melanggar Ketentuan penggunaan ini, atau jika Anda terlibat dalam penggunaan layanan yang ilegal atau curang.



Syarat dan Ketentuan lanjutan Pengguna Netflix:

1. Mengunduh atau menggunakan merek dagang Netflix, logo, merek layanan, nama layanan, atau fitur khusus lainnya dari Netflix ("Aset Merek Netflix") melalui situs Netflix, yang terletak di brand.netflix.com, atau situs web Netflix lainnya, pelanggan telah setuju untuk terikat dengan syarat dan ketentuan penggunaan program aplikasi tersebut. Jika terjadi pelanggaran terhadap syarat dan ketentuan ini perjanjian tertulis yang akan berlaku.
2. Semua penggunaan pelanggan atas merek Netflix dalam pemasaran, iklan, konten, atau materi lainnya diartikan tunduk pada syarat dan ketentuan Netflix yang telah disetujui sebelum digunakan. Persetujuan untuk penggunaan tersebut harus diajukan melalui permintaan persetujuan aplikasi Netflix. Persetujuan tersebut tidak boleh dialihkan ke pihak ketiga mana pun tanpa persetujuan tertulis dari Netflix. Persetujuan syarat dan ketentuan Netflix atas setiap penggunaan program aplikasi Netflix merupakan tanggung jawab pribadi sebagai pelanggan sepenuhnya.

Semua penggunaan aplikasi Netflix juga harus mematuhi Pedoman Merek Netflix dengan persyaratan berikut, kecuali jika memiliki izin tertulis sebelumnya dari Netflix:

1. Tidak ada Modifikasi. Merek Netflix harus digunakan sebagaimana disediakan oleh Netflix tanpa modifikasi. Dilarang menghapus, mendistorsi, atau mengubah elemen apa pun dari Aset Merek Netflix atau mengubah apa pun. Jangan mempersingkat, menyingkat, atau membuat akronim dari Merek Netflix.
2. Tidak Dapat Digunakan Secara Umum. Jangan gunakan Merek Netflix dengan cara yang menunjukkan arti umum, deskriptif, atau umum.
3. Tidak Ada Penggabungan. Jangan memasukkan Merek Netflix ke dalam nama produk, nama layanan, merek dagang, logo, nama perusahaan, nama domain, judul situs web, judul publikasi, atau

sejenisnya milik Anda sendiri, kecuali secara tegas diizinkan oleh Netflix.

4. Tidak ada tanda serupa yang membingungkan. Jangan menggunakan Merek Netflix, termasuk merek dagang Netflix apa pun, dengan cara yang dapat menimbulkan kebingungan tentang kepemilikan atau sumber produk dan layanan Merek Netflix.
5. Nama domain. Dilarang mendaftarkan Merek Netflix, termasuk merek dagang Netflix apa pun, sebagai nama domain, atau sebagai bagian dari nama domain.
6. Tampilan produk. Jangan menyalin atau meniru desain situs web, tipografi, warna, gaya, desain grafis, atau gambar Netflix yang khas.
7. Promosi. Dilarang menampilkan Merek Netflix dengan cara apa pun yang (i) melebih-lebihkan hubungan Anda dengan Netflix; (ii) menyiratkan bahwa Anda memiliki hubungan atau afiliasi dengan Netflix; (iii) menyiratkan bahwa Anda disponsori atau didukung oleh Netflix; (iv) menyiratkan bahwa konten apa pun telah disahkan oleh Netflix; atau (v) mewakili pandangan atau opini personel Netflix atau Netflix kecuali Anda memiliki izin tertulis sebelumnya dari Netflix untuk melakukannya.
8. Pelanggaran Hukum. Jangan tampilkan Merek Netflix di situs web apa pun yang berisi, menampilkan, atau mempromosikan pornografi atau seperti konten dewasa, atau perjudian, penjualan tembakau, alkohol, atau senjata api kepada orang di bawah usia dua puluh satu (21) tahun.
9. Penggunaan yang tidak menyenangkan. Jangan menampilkan Merek Netflix dengan cara yang menyesatkan, tidak adil, memfitnah, melanggar, memfitnah, meremehkan, cabul, atau tidak menyenangkan Netflix.
10. Siaran. Merek Netflix tidak boleh digunakan di televisi, film, atau video tanpa izin tertulis sebelumnya dari Netflix. Kirimkan Permintaan Persetujuan untuk menggunakan Aset Merek Netflix dengan cara ini.

11. Buku atau Judul Publikasi Lainnya. Merek Netflix tidak boleh ditampilkan dalam judul publikasi, termasuk buku, tanpa izin tertulis sebelumnya dari Netflix. Harap kirimkan permintaan persetujuan untuk menggunakan Merek Netflix dengan cara ini.
12. Merchandise. Merek Netflix tidak boleh digunakan atau ditampilkan di dalam atau pada barang dagangan atau barang produksi dalam bentuk apa pun tanpa izin tertulis sebelumnya dari Netflix.

