



**SKRIPSI**

**AKIBAT HUKUM *LIVE STREAMING INSTAGRAM* FILM *NO GAME NO LIFE ZERO* DI BIOSKOP SAAT *PREMIERE* MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

***LEGAL CONSEQUENCES OF LIVE STREAMING INSTAGRAM MOVIE NO GAME NO LIFE ZERO WHILE PREMIERE IN CINEMA BASED ON THE LAW NUMBER 28 YEARS 2014 ON COPYRIGHT***

Oleh

**MIFTAKHUR RIZQIAH**

**NIM.140710101044**

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS HUKUM  
2018**

**SKRIPSI**

**AKIBAT HUKUM *LIVE STREAMING INSTAGRAM* FILM *NO GAME NO LIFE ZERO* DI BIOSKOP SAAT *PREMIERE* MENURUT UNDANG-  
UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

*LEGAL CONSEQUENCES OF LIVE STREAMING INSTAGRAM MOVIE NO  
GAME NO LIFE ZERO WHILE PREMIERE IN CINEMA BASED ON THE LAW  
NUMBER 28 YEARS 2014 ON COPYRIGHT*

**MIFTAKHUR RIZQIAH**

**NIM. 140710101044**

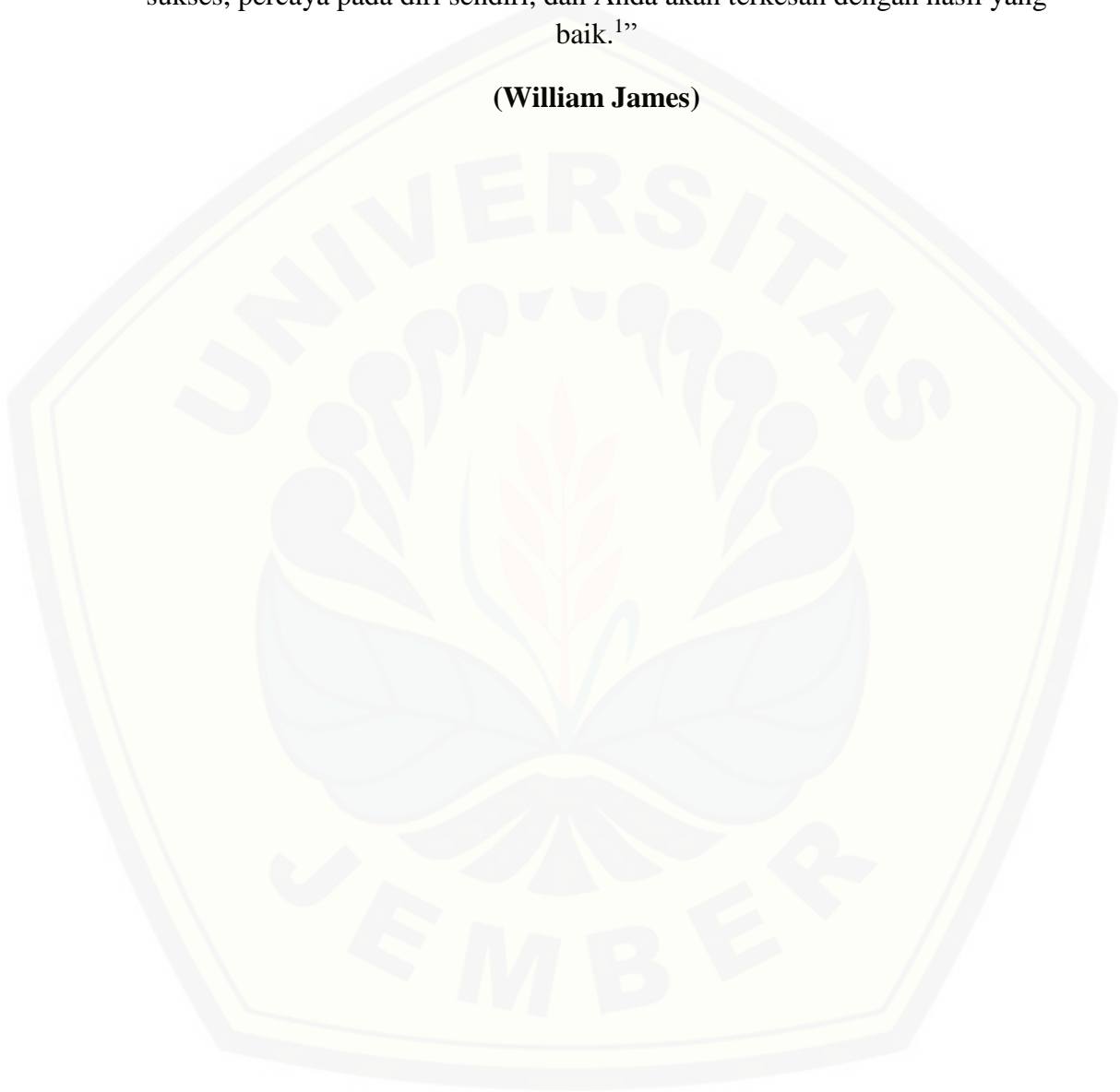
**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS HUKUM**

**2018**

**MOTTO**

“Kesuksesan atau kegagalan lebih tergantung pada sikap daripada kemampuan kita. Orang-orang sukses bertindak layaknya mereka sudah mencapai atau menikmati sesuatu. Hal itu segera menjadi kenyataan. Bertindak, lihat, merasa sukses, percaya pada diri sendiri, dan Anda akan terkesan dengan hasil yang baik.<sup>1</sup>”

**(William James)**



---

<sup>1</sup> <https://jagokata.com/kutipan/kata-kesuksesan.html?page=6>. Diakses pada tanggal 29 Agustus 2018 Pukul 21.15 WIB

## PERSEMBAHAN

Skripsi ini penulis persembahkan kepada :

1. Bapak Masturi dan Ibu Rubingah serta Kakak-Kakakku yang telah memberikan segala dukungan, perjuangan, semangat dan cinta kasih yang tak terhingga serta do'a yang tidak akan pernah terbalas;
2. Almamater Fakultas Hukum Universitas Jember yang kubanggakan.
3. Seluruh Guru dan Dosenku sejak tingkat taman kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi yang membimbing dengan penuh kesabaran, terima kasih atas ilmu dan tuntunannya;

**PRASYARAT GELAR**

**AKIBAT HUKUM *LIVE STREAMING INSTAGRAM* FILM *NO GAME NO LIFE ZERO* DI BIOSKOP SAAT *PREMIERE* MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

***LEGAL CONSEQUENCES OF LIVE STREAMING INSTAGRAM MOVIE NO GAME NO LIFE ZERO WHILE PREMIERE IN CINEMA BASED ON THE LAW NUMBER 28 YEARS 2014 ON COPYRIGHT***

**SKRIPSI**

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

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI  
UNIVERSITAS JEMBER  
FAKULTAS HUKUM  
2018**

**PENGESAHAN**

Skripsi dengan judul :

**AKIBAT HUKUM *LIVE STREAMING INSTAGRAM* FILM *NO GAME NO LIFE ZERO* DI BIOSKOP SAAT *PREMIERE* MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

Oleh :

**Miftakhur Rizqiah**

**NIM. 140710101044**

**Dosen Pembimbing Utama**

**Dosen Pembimbing Anggota**

**Mardi Handono S.H., M.H.**

**NIP. 196312011989021001**

**Pratiwi Puspitho Andini, S.H.,M.H.**

**NIP. 198210192006042001**

**Mengesahkan :**

Kementerian Riset, Teknologi Dan Pendidikan Tinggi  
Universitas Jember  
Fakultas Hukum  
Dekan

**Dr. Nurul Ghufron, S.H., M.H.**

**NIP. 197409221999031003**

## PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Dipertahankan di hadapan Panitia Penguji pada :

Hari : Jum'at

Tanggal : 21

Bulan : September

Tahun : 2018

Diterima oleh Panitia Penguji Fakultas Hukum Universitas Jember

### Panitia Penguji :

**Ketua Dosen Penguji**

**Sekretaris Dosen Penguji**

**Nanang Suparto, S.H., M.H.**

**NIP: 195711211984031001**

**Nuzulia Kumala Sari, S.H., M.H.**

**NIP: 198406172008122003**

### Anggota Penguji :

**Mardi Handono S.H., M.H.**

**NIP. 196312011989021001**

.....

**Pratiwi Puspitho Andini, S.H., M.H.**

**NIP. 198210192006042001**

.....

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Miftakhur Rizqiah  
NIM : 140710101044  
Fakultas/Program Studi : Hukum/Ilmu Hukum

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa karya ilmiah ini yang berjudul **AKIBAT HUKUM *LIVE STREAMING INSTAGRAM* FILM *NO GAME NO LIFE ZERO* DI BIOSKOP SAAT *PREMIERE* MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta saya bersedia menerima sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 23 Juli 2018

Yang Menyatakan,

**Miftakhur Rizqiah**

**NIM. 140710101044**



## UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puja dan puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, karena atas segala rahmat, petunjuk serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **AKIBAT HUKUM *LIVE STREAMING INSTAGRAM FILM NO GAME NO LIFE ZERO* DI BIOSKOP SAAT *PREMIERE* MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**. Penulisan skripsi ini merupakan tugas akhir sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Jember serta mencapai gelar Sarjana Hukum Fakultas Hukum Universitas Jember.

Penulis pada kesempatan ini tak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, antara lain :

1. Bapak Mardi Handono, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Utama yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan memberikan pengetahuannya dengan sabar sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu;
2. Ibu Pratiwi Puspitho Andini, S.H., M.H, selaku Dosen Pembimbing Anggota yang juga bersedia meluangkan waktu dalam mengarahkan, memberikan ilmu dan nasehat serta dengan sabar mendampingi penulis sehingga skripsi ini terselesaikan dengan baik dan tepat waktu;
3. Bapak Nanang Suparto, S.H., M.H., selaku Ketua Penguji yang bersedia meluangkan waktu untuk menguji dan mengevaluasi skripsi ini sehingga penulisan skripsi ini menjadi lebih baik;
4. Ibu Nuzulia Kumala Sari S.H., M.H., selaku Sekretaris Penguji yang juga telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji dan mengevaluasi skripsi ini sehingga penulisan skripsi ini menjadi lebih baik;
5. Prof. Dr. Drs. Abintoro Prakoso, S.H., M.S., selaku Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan pengarahan serta bimbingan akademik.

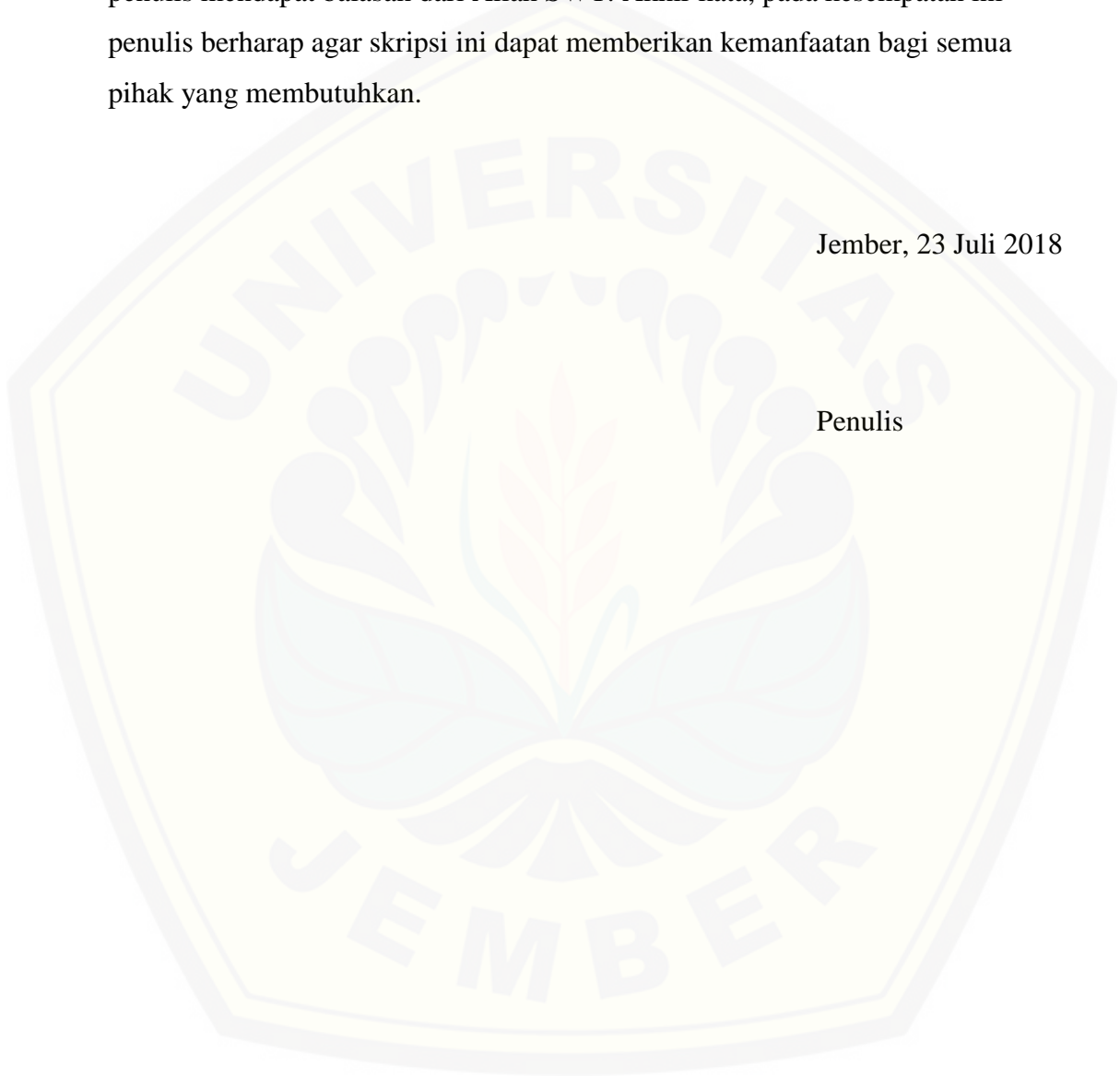
6. Dr. Nurul Ghufron, S.H., M.H. sebagai Dekan Fakultas Hukum Universitas Jember, Dr. Dyah Ochtorina Susanti, S.H., M.Hum. sebagai Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Jember, Bapak Echwan Iriyanto, S.H., M.H. sebagai Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Jember, dan Dr. Aries Harianto, S.H., M.H. sebagai Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Jember;
7. Seluruh Dosen beserta seluruh Staf Fakultas Hukum Universitas Jember yang telah banyak memberikan bantuan selama perkuliahan;
8. Kedua Orang Tua penulis, Bapak Masturi dan Ibu Rubingah tercinta, terima kasih telah berjuang dengan keras dalam membiayai kuliah penulis, terima kasih atas segala dukungan, kasih sayang, ketulusan, kesabaran, semangat serta do'a kepada penulis selama ini dan juga kakakku Khusnul Khotimah, Aminatus Sholikhah, Nurul Azizah, Nurkholis Fadli dan Alfan Lutfi yang telah memberikan dukungan semangat, kasih sayang serta do'a kepada penulis;
9. Seluruh sahabatku tersayang Irma Nuriyana Hidayati, Lutfida, Reni, Johana, Rizvandy, Fuadry, Annisa Nada, Enis, Ade, Maritsa, Mega, Hakiki terimakasih atas semangat, motivasi, dan hiburannya selama ini;
10. Teman-teman KKN 02 Gelombang I tahun 2017/2018 Desa Sukowiryo, Kecamatan Jelbuk, Kabupaten Jember;
11. Keluarga besar Civil Law Community (CLC) 2017/2018 Fakultas Hukum Universitas Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, semangat dan do'anya;
12. Teman-teman Fakultas Hukum Universitas Jember Angkatan 2014, terima kasih atas doa dan dukungannya;
13. Teman-temanku Damara, Cinta, Sela, Ilma, Detha, Adit, Dimas, Gading, Dwi, Marcel, serta masih banyak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
14. Keluarga Besar Mitreka Satata Nganjuk yang telah memberi dukungan dan do'a serta,

15. Semua pihak yang telah mengulurkan bantuan kepada penulis baik secara langsung maupun secara tidak langsung sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Semoga do'a, bimbingan, dan semangat yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. Akhir kata, pada kesempatan ini penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan kemanfaatan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Jember, 23 Juli 2018

Penulis



## RINGKASAN

*Live Streaming Instagram* adalah salah satu fitur yang dimiliki oleh *instagram* yang dipergunakan untuk melakukan siaran langsung seluruh kegiatan pemilik akun *instagram* melalui telepon genggamnya yang berbasis ponsel pintar. Setiap pemilik akun *instagram* dapat diikuti oleh beberapa pengikut hingga ribuan pengikut atau lebih sering disebut sebagai *followers*, yang bertujuan untuk melihat ataupun menikmati setiap foto, video ataupun karya-karya lainnya yang diunggah oleh pemilik akun. Masalah yang cukup menarik perhatian di dunia perfilman yaitu pada kasus film karya negeri Sakura/ Jepang yaitu *No Game No Life Zero*, dimana seorang admin dari *fanbase* sebuah akun *instagram* yang bernama Tindakan yang dilakukan dalam kasus ini merupakan pelanggaran terhadap suatu karya orang lain yang sudah memiliki hak cipta dan masuk dalam ranah pelanggaran hak cipta yang sudah di atur hukumnya oleh negara melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, penulis tertarik untuk membahas masalah diatas dengan judul **“AKIBAT HUKUM LIVE STREAMING INSTAGRAM FILM NO GAME NO LIFE : ZERO DI BIOSKOP SAAT PREMIERE MENURUT UNDANG – UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”**. Rumusan masalah dalam penelitian skripsi ini ada tiga, yaitu: (1) Apa akibat hukum bagi pelaku atas *live streaming instagram* film *No Game No Life Zero* di bioskop *premiere* ? (2) Apa bentuk ganti rugi dalam perbuatan melaawan hukum yang dialami oleh rumah produksi akibat *live streaming instagram* film *No Game No Life Zero* di bioskop saat *premiere* ? (3) Apa upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh pihak penayangan terhadap *live streaming instagram No Game No Life Zero* di bioskop saat *premiere* ?. Tujuan dari skripsi ini untuk memenuhi dan melengkapi tugas sebagai persyaratan pokok yang bersifat akademis guna mencapai gelar Sarjana Hukum sesuai dengan ketentuan kurikulum Fakultas Hukum Universitas Jember. Sebagai sarana menerapkan ilmu dan pengetahuan hukum yang telah diperoleh dari perkuliahan yang bersifat teoritis dengan praktik yang terjadi di masyarakat. Metode penelitian dalam penulisan skripsi ini terdiri dari tipe penelitian yuridis normatif, pendekatan masalah berupa: undang-undang, konseptual. Sumber bahan hukum yang digunakan terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, hukum, dan analisis bahan hukum..

Tinjauan pustaka dari skripsi ini membahas yang pertama mengenai akibat hukum, pengertian akibat hukum, wujud-wujud akibat hukum, yang mana dari pengertian-pengertian ini dikutip oleh penulis dari beberapa sumber bacaan maupun perundang-undangan yang ada di Indonesia. Selanjutnya yang kedua mengenai Hak Kekayaan Intelektual, pengertian Hak Kekayaan Intelektual, ruang lingkup Hak Kekayaan Intelektual dan tujuan Hak Kekayaan Intelektual yang dikutip oleh penulis dari beberapa sumber bacaan maupun perundang-undangan yang ada di Indonesia. Selanjutnya yang ketiga mengenai Hak Cipta, pengertian hak cipta, ruang lingkup hak cipta yang mana dari pengertian-pengertian ini dikutip oleh penulis dari beberapa sumber bacaan maupun perundang-undangan yang ada di Indonesia. Selanjutnya yang keempat mengenai *Live Streaming Instagram*, pengertian *instagram*, pengertian *live streaming* sengketa, jenis-jenis

alternatif sengketa yang mana dari pengertian-pengertian ini dikutip oleh penulis dari beberapa sumber bacaan. Selanjutnya yang kelima mengenai film, pengertian film, jenis-jenis film yang mana dari pengertian-pengertian ini dikutip oleh penulis dari beberapa sumber bacaan maupun perundang-undangan yang ada di Indonesia.

Pada pembahasan skripsi ini menjelaskan yaitu pertama, akibat hukum yang timbul dalam *kasus live streaming instagram* film *No Game No Life Zero* di bioskop saat *premeire* adalah karena adanya peraturan yang dibuat oleh pihak biskop, yang memungkinkan terjadinya pelanggaran hukum yang disebabkan tidak terpenuhinya kewajiban atas peraturan tersebut, yang diantaranya adalah penonaktifan akun instagram yaitu berdasarkan ketentuan instagram, apabila akun instagram yang melanggar hak cipta maka akan dinonaktifkan secara sepihak oleh pihak instagram. Akibat selanjutnya adalah pemberhentian tayang film yaitu apabila terjadi kasus *live streaming instagram* di bioskop saat *premeire*, maka film yang akan ditayangkan harus diberhentikan karena adanya pelanggaran hak cipta terhadap film tersebut. Akibat yang lainnya adalah kerugian yang dialami oleh pihak bioskop, yaitu terjadinya pelanggaran hak cipta seperti *live streaming instagram* ini menyebabkan pihak penayangan mengalami kerugian berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yaitu kerugian dari segi moral dan dari segi ekonomi. Kedua, Bentuk ganti kerugian yang diterima oleh pihak penayangan adalah setimpal dengan kerugian yang dialami oleh pihak penayangan tersebut, hal ini berdasarkan tindakan melawan hukum yang dilakukan oleh pelaku *live streaming instagram* yang dikaitkan dengan Pasal 1365 KUH Perdata. Ketiga, upaya penyelesaian yang dilakukan oleh pihak penayangan terkait kasus *live streaming instagram* adalah berdasarkan undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta yaitu dilakukan cara penyelesaian secara non litigasi dan litigasi. Secara litigasi penyelesaian dilakukan di pengadilan niaga untuk penyelesaian secara perdata.

Kesimpulan atas jawaban-jawaban permasalahan yang telah ditemukan yaitu Akibat Hukum *Live Streaming Instagram Film No Game No Life : Zero* Di Bioskop Saat *Premiere* Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Akibat hukum bagi pelaku yang timbul atas *live streaming instagram* film *No Game No Life Zero* di bioskop saat *premiere* adalah dilihat dari aspek penonaktifan akun instagram, pemberhentian penayangan film, dan kerugian terhadap pihak penayangan. Ketiga hal tersebut terjadi karena adanya pelanggaran hak cipta terhadap *Film No Game No Life Zero* melalui *live streaming instagram*. Bentuk ganti kerugian yang diterima oleh pihak penayangan akibat *live streaming instagram* film *No Game No Life Zero* di bioskop saat *premiere* berdasarkan pasal 1365 KUH Perdata adalah ganti kerugian yang sesuai dengan kerugian yang didapat serta ganti rugi sesuai dengan pasal 99 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh pihak penayangan terhadap *live streaming instagram No Game No Life Zero* di bioskop saat *premiere* yaitu upaya melalui non litigasi dan litigasi, yang dilakukan di pengadilan niaga. Saran yang dapat diberikan yaitu *Pertama*, Sosialisasi masyarakat luas terhadap kebijakan mengenai larangan dilakukannya *live streaming* atau penyebaran film tanpa adanya izin dari pemegang hak cipta.

*Kedua*, hendaknya pemerintah lebih memperjelas mengenai kerugian terkait perbuatan melawan hukum yang dikenal mendadak dan tidak dapat diperhitungkan. Dan *Ketiga*, hendaknya masyarakat di dalam menyelesaikan sengketa terutama penyelesaian sengketa dalam Hak Cipta dapat diselesaikan dengan alternatif penyelesaian sengketa dari tahap yang paling sederhana terlebih dahulu yaitu tahap negosiasi, apabila belum bisa mencapai kesepakatan maka dapat ditingkatkan ke bentuk alternatif penyelesaian sengketa lainnya seperti mediasi, konsiliasi dan arbitrase. Jika alternatif penyelesaian sengketa yang lainnya tidak mencapai kesepakatan juga, maka sengketa tersebut dapat di selesaikan melalui jalur litigasi atau pengadilan.



**DAFTAR ISI**

<b>HALAMAN SAMPUL DEPAN .....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN SAMPUL DALAM.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN MOTTO .....</b>	<b>iii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN .....</b>	<b>iv</b>
<b>HALAMAN PRASYARAT GELAR.....</b>	<b>v</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN .....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN PENETAPAN PANITIA PENGUJI.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERNYATAAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH .....</b>	<b>ix</b>
<b>HALAMAN RINGKASAN .....</b>	<b>xii</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xv</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>xviii</b>
<b>BAB 1 PENDAHULUAN .....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	5
1.3 Tujuan Penelitian .....	5
1.3.1 Tujuan Umum .....	5
1.3.2 Tujuan Khusus .....	5
1.4 Metode Penelitian.....	6
1.4.1 Tipe Penelitian .....	6
1.4.2 Pendekatan Penelitian .....	7
1.5 Sumber Bahan Hukum .....	7
1.5.1 Bahan Hukum Primer.....	8
1.5.2 Bahan Hukum Sekunder .....	8
1.6 Analisis Bahan Hukum .....	9

<b>BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....</b>	<b>10</b>
2.1 Akibat Hukum.....	10
2.1.1 Pengertian Akibat Hukum.....	10
2.1.2 Wujud-wujud Akibat Hukum .....	11
2.2 Hak Kekayaan Intelektual .....	12
2.2.1 Pengertian Hak Kekayaan Intelektual .....	12
2.2.2 Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual.....	13
2.2.3 Tujuan Hak Kekayaan Intelektual.....	15
2.3 Hak Cipta.....	16
2.3.1 Pengertian Hak Cipta.....	16
2.3.2 Ruang Lingkup Hak Cipta.....	18
2.4 <i>Live Streaming Instagram</i> .....	20
2.4.1 Pengertian <i>Instagram</i> .....	20
2.4.2 Pengertian <i>Live Streaming Instagram</i> .....	22
2.5 Film.....	23
2.5.1 Pengertian Film.....	23
2.3.2 Jenis-jenis Film .....	25
<b>BAB 3 PEMBAHASAN .....</b>	<b>29</b>
3.1 Apa akibat hukum bagi pelaku atas <i>live streaming instagram</i> film <i>No Game No Life Zero</i> di bioskop saat <i>premiere</i> .....	29
3.1.1 Akibat Hukum Bagi Pelaku Atas <i>Live Streaming Instagram Film No Game No Life Zero</i> di Bioskop Saat <i>Premiere</i> Dalam Aspek Penonaktifan Akun Instagram .....	35
3.1.2 Akibat Hukum Bagi Pelaku Atas <i>Live Streaming Instagram Film No Game No Life Zero</i> di Bioskop Saat <i>Premiere</i> Dalam Aspek Pemberhentian Tayang Film.....	39



3.1.3	Akibat Hukum Bagi Pelaku Atas <i>Live Streaming Instagram</i> Film <i>No Game No Life Zero</i> di Bioskop Saat <i>Premiere</i> Dalam Aspek Kerugian Yang Dialami Oleh Pihak Bioskop.....	41
3.2	Bentuk ganti rugi dalam perbuatan melawan hukum yang dialami oleh pihak penayangan akibat <i>live streaming instagram</i> film <i>No Game No Life Zero</i> di bioskop saat <i>premier</i> .....	43
3.3	Upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh pihak penayangan terhadap <i>live streaming instagram No Game No Life Zero</i> di bioskop saat <i>premiere</i> .....	48
3.3.1	Penyelesaian Sengketa Secara <i>Non Litigasi</i> .....	50
3.3.2	Penyelesaian Sengketa Secara Litigasi.....	54
	<b>BAB 4 PENUTUP</b> .....	<b>59</b>
4.1	Kesimpulan .....	59
4.2	Saran.....	61
	<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
	<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN</b>	

**LAMPIRAN**

Lampiran 1. Poster Film NO GAME NO LIFE ZERO.

Lampiran 2. Bukti *Live Streaming* Film NO GAME NO LIFE ZERO di bioskop.



## BAB 1

### PENDAHULUAN

#### 1.1 Latar Belakang

Perkembangan teknologi dan komunikasi yang terus meningkat tentunya berpengaruh pada kreatifitas karya cipta yaitu di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Salah satu contoh perkembangan teknologi dan komunikasi yang terus meningkat ditandai dengan adanya media sosial yang memiliki berbagai macam aplikasi yang dapat di akses oleh semua umur melalui telepon genggam yang berbasis ponsel pintar maupun laptop. Sehingga banyak masyarakat yang dapat mengakses segala kreatifitas serta karya-karya manusia yang baru di ciptakan, seperti karya seni, karya musik, maupun karya film. Setiap karya yang diciptakan oleh seorang pencipta atau penemunya memiliki hak yang dinamakan Hak Atas Kekayaan Intelektual atau yang disebut dengan HKI. HKI pada umumnya berhubungan dengan perlindungan penerapan ide dan informasi yang bernilai komersil. Hak Kekayaan Intelektual atau HKI secara umum digolongkan menjadi dua, yaitu hak cipta dan hak industri, guna untuk membedakan hasil ciptaan dengan hasil temuan. Hasil ciptaan secara otomatis mendapatkan perlindungan dari negara sejak pertama karya tersebut muncul tanpa harus mendaftarkan terlebih dahulu. Akan tetapi dengan perkembangan teknologi dan komunikasi yang terus meningkat banyak masyarakat dengan mudahnya melanggar undang-undang hak cipta.

Lahirnya Undang-Undang Hak Cipta menunjukkan upaya pemerintah untuk memberikan perlindungan hukum yang tepat terhadap pencipta dan pemegang hak cipta, serta untuk mendorong masyarakat agar lebih berupaya keras dalam menciptakan karya cipta yang mampu bersaing hingga kancan internasional. Pada dasarnya hak cipta secara otomatis diakui berdasarkan saat pertama kali karya tersebut muncul. Perlindungan hukum terhadap hak cipta, tidak hanya untuk melindungi ciptaan per orang, tetapi juga untuk melindungi industri perfilman yang sedang berkembang pesat saat ini. Dengan berkembangnya industri perfilman di Indonesia yang semakin pesat ini, maka perlindungan hukum

tersebut juga untuk melindungi hak terkait, yaitu hak eksklusif bagi pelaku untuk memperbanyak atau menyiarkan pertunjukan serta lembaga penyiaran untuk membuat, memperbanyak atau menyiarkan karya cipta film tersebut sesuai dengan yang telah diatur dalam pasal 20 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Serta untuk menyiarkan atau memperbanyak ciptaannya tersebut, orang yang bukan warga negara Indonesia harus terlebih dahulu mendapatkan izin dari instansi yang berkaitan, hal ini sudah ditegaskan di dalam pasal 2 (c) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.<sup>2</sup>

*Live Streaming Instagram* adalah salah satu fitur yang dimiliki oleh *instagram* yang dipergunakan untuk melakukan siaran langsung seluruh kegiatan pemilik akun *instagram* melalui telepon genggamnya yang berbasis ponsel pintar. *Instagram* sendiri merupakan aplikasi media sosial sebagai pembagi atau pembuat foto, video, maupun media promosi, dengan berkonsep “*follow*”, “*like*”, “*komentar*”, dan “*popular*”. Setiap pemilik akun *instagram* dapat diikuti oleh beberapa pengikut hingga ribuan pengikut atau lebih sering disebut sebagai *followers*, yang bertujuan untuk melihat ataupun menikmati setiap foto, video ataupun karya-karya lainnya yang diunggah oleh pemilik akun. *Instagram* memiliki dampak positif yaitu dapat dimanfaatkan sebagai pengembang bisnis yang dimiliki oleh pemilik *instagram* guna untuk mempromosikan produknya, serta sebagai sumber informasi yang terupdate tentang berbagai jenis karya-karya seperti lagu dan film. Namun *instagram* juga memiliki dampak negatif yaitu banyaknya masyarakat yang tidak sadar melanggar ketentuan Undang-Undang hak cipta, contoh halnya seperti penyebaran film yang baru pertama kali tayang di bioskop melalui fitur *Insta Story* ataupun *live streaming* yang terdapat di *instagram*, karena hal seperti itu tentunya akan mengurangi nilai dari film tersebut. Dan tindakan ini melanggar hak ekonomi bagi pihak penyiaran, yang sudah jelas diatur di dalam pasal 25 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang berbunyi “Setiap Orang dilarang melakukan penyebaran tanpa izin dengan tujuan komersial atas konten karya Lembaga Penyiaran”. Meskipun pihak penyebar tidak

---

<sup>2</sup> Iswi Hariyani. 2010. *Prosedur Mengurus Hak Kekayaan Intelektual yang Benar*. Yogyakarta:Pustaka Yustisia. Hlm. 47

bermaksud untuk mencari keuntungan ekonomi dan bermaksud hanya untuk membantu promosi pihak produksi film, akan tetapi hal tersebut tetap dilarang karena peraturan dalam lembaga penyiaran sudah jelas dan tegas melarang kegiatan perekaman dalam bentuk apapun.

Film adalah media *audio-visual* yang mampu menarik minat masyarakat dunia untuk tidak hanya sekedar menikmati hiburan, menyentuh emosional, dan membuat peka akan tetapi film akan mampu memperagakan kekayaan budaya. Suatu film berbasis cerita rakyat akan memuat unsur informatif, edukatif bahkan persuasif jika diproduksi seoptimal mungkin dengan kerjasama berbagai pihak.<sup>3</sup> Perkembangan perfilman di Indonesia dipengaruhi oleh produksi film dalam negeri maupun luar negeri. Banyaknya film luar negeri yang masuk di Indonesia menjadikan masyarakat lebih cenderung memilih menonton film produksi luar negeri yang dianggap lebih menarik dan berkualitas tinggi, contoh film produksi luar negeri yang selalu dinantikan masyarakat Indonesia adalah film karya dari negeri Sakura/ Jepang, yang selalu memiliki alur ataupun cerita yang sangatlah menarik dengan grafis yang luar biasa, meskipun film tersebut dalam bentuk *live action* maupun *animasi*. Hal ini ditandai dengan banyaknya permintaan dari masyarakat yang meminta pihak penyiaran melalui akun resminya agar menayangkan film-film terbaru yang di produksi oleh negeri Sakura/ Jepang di bioskop seluruh Indonesia.<sup>4</sup>

Masalah yang cukup menarik perhatian di dunia perfilman yaitu pada kasus film karya negeri Sakura/ Jepang yaitu *No Game No Life Zero* yang di produksi oleh Madhouse dan di sutradarai oleh Atsuko Ishizuka. Film yang terinspirasi dari serial anime ini mengalami permasalahan saat *premiere* tayang di salah satu bioskop di Bali, dimana seorang admin dari *fanbase* sebuah akun *instagram* yang bernama *@forumanime.id* melakukan *live streaming* melalui *instagram* saat jalannya film. Diduga *live streaming* tersebut dilakukan secara sengaja dikarenakan rasa antusias yang tinggi terhadap film *anime*. Pasalnya akun

---

<sup>3</sup><http://www.indonesiastudents.com> Diakses pada tanggal 29 Maret 2018 pukul 02.23 WIB.

<sup>4</sup> <https://www.cgv.id/>. Diakses pada tanggal 02 Juni 2018 pukul 22.54 WIB.

*instagram @forumanime.id* ternyata memiliki pengikut begitu banyak yaitu lebih dari 100 ribu *followers*. Perbuatan admin *@forumanime.id* tersebut pun tertangkap oleh pihak bioskop CGV Bali. Sehingga pihak penayangan yang berwenang dalam penayangan film *No Game No Life Zero* yaitu CGV Cinemas Indonesia dan CB Internasional Movie memberikan pengumuman resmi bahwasannya akan menunda dan bahkan tidak akan menayangkan film-film karya negeri Sakura/ Jepang yang lain yang sebelumnya telah diumumkan untuk tayang, akibat munculnya kasus *live streaming* film *No Game No Life Zero* yang dilakukan oleh akun *instagram @forumanime.id*.<sup>5</sup> Hal tersebut jelas mengakibatkan kerugian berupa hak moral dan hak ekonomi bagi pihak penyiaran serta kekecewaan yang dialami oleh banyaknya para pecinta *anime* di Indonesia yang sudah lama menanti film-film karya negeri Sakura/ Jepang, mengingat film *anime* tidak ada yang tayang di Indonesia, namun setelah proses selama bertahun-tahun, pihak pemilik hak cipta di Jepang akhirnya mulai menilai bahwa film *anime* mereka bisa tayang di Indonesia. Tentu juga berakibat merugikan pihak rumah produksi film serta para kreator yang telah mempercayai pihak CGV sebagai pendistribusi film tersebut, serta kasus ini juga sudah terdengar dan tengah menjadi perbincangan di negara tempat produksi film tersebut yang sangat menyayangkan tindakan yang dilakukan. Tindakan yang dilakukan dalam kasus ini merupakan pelanggaran atas penyalahgunaan karya milik orang lain. *Live streaming* yang dilakukan terhadap suatu karya orang lain yang sudah memiliki hak cipta masuk dalam ranah pelanggaran hak cipta yang sudah di atur hukumnya oleh negara melalui Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Berdasarkan uraian yang telah dijelaskan diatas, penulis tertarik untuk membahas masalah diatas dengan judul **“AKIBAT HUKUM *LIVE STREAMING INSTAGRAM FILM NO GAME NO LIFE ZERO* DI BIOSKOP SAAT *PREMIERE* MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”**.

---

<sup>5</sup><https://popcon.asia/admin-grup-live-ig-dari-bioskop-cgv-kapok-tayangkan-anime/5925>.

Diakses pada tanggal 29 Maret 2018 pukul 03.00 WIB.

## 1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut maka permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi adalah sebagai berikut :

1. Apa akibat hukum bagi pelaku atas *live streaming instagram* film *No Game No Life Zero* di bioskop saat *premiere* ?
2. Apa bentuk ganti rugi dalam perbuatan melawan hukum yang diterima oleh pihak penayangan akibat *live streaming instagram* film *No Game No Life Zero* di bioskop saat *premiere* ?
3. Apa upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh pihak penayangan terhadap *live streaming instagram* film *No Game No Life Zero* di bioskop saat *premiere* ?

## 1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan penelitian merupakan arah atau sasaran yang hendak dicapai dengan diadakannya suatu penelitian. Penelitian skripsi ini memiliki dua tujuan, yaitu :

### 1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan yang dicapai dalam penelitian ini adalah :

1. Untuk memenuhi dan melengkapi tugas akhir sebagai salah satu persyaratan yang telah ditentukan untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum dalam Program Studi Ilmu Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Jember;
2. Untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu pengetahuan yang telah diperoleh diperkuliahan dengan kasus yang terjadi dalam kehidupan masyarakat;
3. Untuk memberikan sumbangan pemikiran yang bermanfaat bagi kalangan umum dan khususnya mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Jember.

### 1.3.2 Tujuan Khusus

1. Untuk mengetahui dan memahami akibat hukum *live streaming instagram* pada film di bioskop saat *premiere*;
2. Untuk mengetahui dan memahami bentuk ganti kerugian yang diterima oleh pihak penayangan akibat *live streaming instagram* film di bioskop saat *premiere*;

3. Untuk mengetahui dan memahami upaya penyelesaian yang dilakukan oleh pihak penayangan terhadap *live streaming instagram* film di bioskop saat *premiere*.

#### 1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan cara untuk memperoleh data secara akurat, lengkap, dan dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sehingga tujuan penelitian dapat dicapai. Metode penelitian pada karya ilmiah merupakan aspek epistemologis yang sangat penting dan dapat dikemukakan dalam bab tersendiri secara rinci dan jelas.<sup>6</sup>

Dalam menyelesaikan suatu karya ilmiah, seorang peneliti mempunyai metode tersendiri, karena tanpa adanya metode peneliti tidak dapat menemukan, merumuskan, dan memahami permasalahan yang terjadi secara tepat. Oleh karena itu, metode penelitian hukum yang akan digunakan dalam penulisan karya ilmiah ini adalah tipe penelitian, pendekatan masalah, sumber bahan hukum, metode pengumpulan bahan hukum, dan analisa bahan hukum.

##### 1.4.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penyusunan skripsi ini adalah yuridis normatif adalah menemukan kebenaran koherensi, yaitu adakah aturan hukum yang sesuai dengan norma hukum, dan adakah norma hukum yang berbentuk larangan dan perintah yang sesuai dengan prinsip hukum, serta adakah tindakan seseorang sesuai dengan norma hukum atau prinsip hukum.<sup>7</sup> Penulis mengkaji aturan hukum yang menggunakan literature sebagai konsep, teori serta pendapat ahli hukum terhadap permasalahan yang dianalisis. Berbeda dengan penelitian sosial yang bersifat deskriptif, penelitian hukum (*legal research*) merupakan penelitian yang bersifat preskriptif sehingga tidak dimulai dengan suatu hipotesis.<sup>8</sup>

---

<sup>6</sup> Universitas Jember. 2011. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Edisi Ketiga, Cetakan Ketiga*. Jember: Jember University Press, Hlm 21

<sup>7</sup> Peter Mahmud Marzuki. 2014. *Penelitian Hukum*.,Cetakan ke-9. Jakarta:Prenada Media Group. Hlm 47

<sup>8</sup>*Ibid*. Hlm 59



### 1.4.1 Pendekatan Penelitian

Didalam penelitian hukum terdapat beberapa pendekatan. Pendekatan tersebut diperlukan untuk memperoleh informasi dari berbagai aspek mengenai isu yang sedang dicoba untuk dicari jawabannya. Pendekatan-pendekatan yang digunakan dalam penelitian hukum adalah pendekatan undang-undangan, pendekatan konseptual, pendekatan kasus, pendekatan historis, pendekatan konseptual perbandingan.<sup>9</sup> Pendekatan yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah pendekatan undang-undang dan pendekatan konseptual.

Pendekatan undang-undang dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkut paut dengan isu hukum yang diketengahkan. Terkait dengan isu hukum yang menjadi topik bahasan, yaitu penyelesaian akibat hukum *live streaming instagram* film di bioskop maka digunakan pendekatan perundang-undangan yang diharapkan mampu menjawab isu hukum tersebut. Setelah dilakukan telaah terhadap regulasi-regulasi terkait isu hukum tersebut, maka hasilnya akan digunakan sebagai argumen untuk memecahkan isu hukum yang dihadapi.<sup>10</sup>

Pendekatan konseptual yang penulis gunakan dilakukan manakala peneliti tidak beranjak dari aturan hukum yang ada. Hal ini peneliti lakukan karena memang belum ada atau tidak ada aturan hukum untuk masalah yang dihadapi. Guna dapat menjawab isu hukum yang menjadi pokok permasalahan, maka pendekatan konseptual digunakan untuk memahami lebih mendalam terkait dengan prinsip-prinsip, baik melalui doktrin-doktrin hukum maupun pandangan-pandangan hukum. Konsep-konsep yang berkaitan dengan penyelesaian akibat hukum *live streaming instagram* film di bioskop akan mampu membantu menjawab isu hukum yang menjadi topik permasalahan.<sup>11</sup>

## 1.5 Sumber Bahan Hukum

Bahan hukum adalah bagian terpenting dalam penelitian hukum. Tanpa bahan hukum tidak akan mungkin dapat ditemukan jawaban atas isu hukum yang

---

<sup>9</sup> Dyah Ochtarina Susanti dan A'an Efendi. 2014. *Penelitian Hukum (Legal Research)*. Jakarta: Sinar Grafika. Hlm. 7.

<sup>10</sup> *Ibid.* Hlm. 110

<sup>11</sup> *Ibid.* Hlm. 115

diketengahkan. Untuk memecahkan isu hukum yang dihadapi digunakan bahan hukum sebagai sumber penelitian hukum.<sup>12</sup> Bahan hukum dapat dibedakan menjadi bahan hukum primer (*primary source*) dan bahan hukum sekunder (*secondary source*).<sup>13</sup>

### 1.5.1 Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang memiliki otoritas (*authority*), artinya bersifat mengikat. Bahan hukum primer dapat dibedakan lagi menjadi bahan hukum primer yang bersifat *mandatory authority* (meliputi peraturan perundang-undangan yang dikeluarkan di wilayah hukum sendiri dan putusan hakim) dan *persuasive authority* (meliputi peraturan perundang-undangan di wilayah hukum negara lain tetapi menyangkut hal yang sama dan putusan hakim di wilayah yurisdiksi negara lain).<sup>14</sup> Bahan hukum primer yang digunakan oleh penulis dalam penulisan skripsi ini terdiri dari:

1. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 139, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5060);
2. Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2009 Nomor 141, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5952).
3. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599);

### 1.5.2 Bahan Hukum Sekunder

Bahan-bahan sekunder meliputi buku-buku hukum yang ditulis oleh para ahli hukum, kamus hukum, ensiklopedia hukum, jurnal-jurnal hukum, disertasi hukum, tesis hukum, skripsi hukum, komentar undang-undang dan komentar

---

<sup>12</sup>*Ibid*, hlm. 48

<sup>13</sup>*Ibid*, hlm. 52

<sup>14</sup>*Ibid*, hlm. 52

putusan pengadilan, dan lain sebagainya.<sup>15</sup> Penelitian hukum yang beranjak pada hukum primer, baik itu yang berwujud peraturan perundang-undangan maupun putusan hakim adalah tidak akan dapat dengan mudah untuk memahami isi peraturan perundang-undangan atau putusan hakim itu. Peneliti akan lebih mudah untuk memahaminya ketika peneliti harus membaca terlebih dahulu bahan-bahan hukum sekunder yang mengulas bahan-bahan hukum primer yang akan dijadikan sumber penelitian. Lebih sesuai lagi jika seorang meneliti membaca buku-buku teks yang khusus memang berisi komentar mengenai peraturan perundang-undangan atau putusan hakim.<sup>16</sup>

### 1.6 Analisis Bahan Hukum

Analisa bahan hukum merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk menentukan jawaban atas pokok permasalahan yang timbul dari fakta hukum, proses tersebut dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu :<sup>17</sup>

1. Mengidentifikasi fakta hukum dan mengeliminasi hal-hal yang tidak relevan untuk menetapkan isu hukum yang hendak dipecahkan;
2. Pengumpulan bahan-bahan hukum dan sekiranya dipandang mempunyai relevansi juga bahan-bahan non hukum;
3. Melakukan telaah atas isu hukum yang diajukan berdasarkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan;
4. Menarik kesimpulan dalam bentuk argumentasi yang menjawab isu hukum;
5. Memberikan preskripsi berdasarkan argumentasi yang telah dibangun di dalam kesimpulan.

---

<sup>15</sup>*Ibid*, hlm. 52

<sup>16</sup>*Ibid*, hlm. 88-89

<sup>17</sup> Peter Mahmud Marzuki, *op.cit*, hlm. 213

## BAB 2

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Akibat Hukum

##### 2.1.1 Pengertian Akibat Hukum

Akibat hukum adalah suatu akibat yang ditimbulkan oleh hukum, terhadap suatu perbuatan yang dilakukan oleh subjek hukum. Akibat hukum juga dapat timbul oleh peristiwa hukum, karena suatu peristiwa hukum disebabkan oleh perbuatan hukum, sedangkan suatu perbuatan hukum juga dapat melahirkan suatu hubungan hukum, maka akibat hukum juga dapat dimaknai sebagai suatu akibat yang ditimbulkan oleh adanya suatu perbuatan hukum dan/atau hubungan hukum.

Akibat hukum adalah segala akibat atau konsekuensi yang terjadi dari segala perbuatan hukum yang dilakukan oleh subjek hukum terhadap objek hukum apapun akibat-akibat lain yang disebabkan oleh kejadian-kejadian tertentu yang oleh hukum yang bersangkutan sendiri telah ditentukan atau dianggap sebagai akibat hukum. Akibat hukum inilah yang selanjutnya merupakan sumber hukum lahirnya hak dan kewajiban lebih lanjut dari subjek hukum yang bersangkutan, akibat hukum lahir karena adanya suatu pelanggaran yang dilakukan oleh subjek hukum atas peraturan yang berlaku.<sup>18</sup> Pelanggaran yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab akan menimbulkan kerugian bagi orang lain.

Berdasarkan uraian tersebut, untuk dapat mengetahui telah muncul atau tidaknya suatu akibat hukum, maka yang perlu diperhatikan adalah hal-hal sebagai berikut :

1. Adanya perbuatan yang dilakukan oleh subyek hukum terhadap obyek hukum atau terdapat akibat tertentu dari suatu perbuatan, yang mana akibat itu telah diatur oleh hukum;
2. Adanya perbuatan yang seketika dilakukan bersinggungan dengan pengembanan hak dan kewajiban yang telah diatur dalam hukum (undang-undang).

---

<sup>18</sup> R. Soeroso, 2013, *Pengantar Ilmu Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta. Hlm. 295.

Akibat hukum merupakan sumber lahirnya hak dan kewajiban bagi subjek hukum yang bersangkutan. Misalnya mengadakan perjanjian jual beli maka lahirlah suatu akibat hukum dari perjanjian jual beli tersebut yakni ada subjek hukum yang mempunyai kewajiban membayar barang dan hak untuk mendapatkan barang tersebut. Jelaslah bahwa perbuatan yang dilakukan subjek hukum terhadap objek hukum menimbulkan akibat hukum.<sup>19</sup>

### 2.1.2 Wujud Akibat Hukum

Akibat hukum dapat berwujud seperti berikut :<sup>20</sup>

- I. Lahirnya, berubahnya atau lenyapnya suatu keadaan hukum.

Contoh:

- a. Usia menjadi 21 tahun, akibat hukumnya berubah dari tidak cakap hukum menjadi cakap hukum, atau
- b. Dengan adanya pengampunan, lenyaplah kecakapan melakukan tindakan hukum.

- II. Lahirnya, berubahnya atau lenyapnya suatu hubungan hukum, antara dua atau lebih subyek hukum, di mana hak dan kewajiban pihak yang satu berhadapan dengan hak dan kewajiban pihak yang lain.

Contoh:

A mengadakan perjanjian jual beli dengan B, maka lahirlah hubungan hukum antara A dan B. Setelah dibayar lunas, hubungan hukum tersebut menjadi lenyap.

- III. Lahirnya sanksi apabila dilakukan tindakan yang melawan hukum.

Contoh:

Seorang pencuri diberi sanksi hukuman adalah suatu akibat hukum dari perbuatan si pencuri tersebut ialah mengambil barang orang lain tanpa hak dan secara melawan hukum.

- IV. Akibat hukum yang timbul karena adanya kejadian-kejadian darurat oleh hukum yang bersangkutan telah diakui atau dianggap sebagai akibat hukum, meskipun dalam keadaan yang wajar tindakan-tindakan tersebut mungkin terlarang menurut hukum.

Contoh:

Dalam keadaan kebakaran dimana seseorang sudah terkepung api, orang tersebut merusak dan menjebol tembok, jendela, pintu dan lain-lain untuk jalan keluar menyelamatkan diri.<sup>21</sup>

Di Dalam kenyataannya, bahwa perbuatan hukum itu merupakan perbuatan yang akibat diatur oleh hukum, baik yang dilakukan satu pihak saja

---

<sup>19</sup>*Ibid*, hlm. 295.

<sup>20</sup> Syarifin, Pipin, 2012, *Pengantar Ilmu Hukum*, Pustaka Setia, Jakarta. Hlm. 71.

<sup>21</sup>*Ibid*.

(bersegi satu) maupun yang dilakukan dua pihak (bersegi dua). Apabila akibat hukumnya (*rechtsgevolg*) timbul karena satu pihak saja, misalnya membuat surat wasiat diatur dalam Pasal 875 KUH Perdata, maka perbuatan itu adalah perbuatan hukum satu pihak. Kemudian apabila akibat hukumnya timbul karena perbuatan dua pihak, seperti jual beli, tukar menukar maka perbuatan itu adalah perbuatan hukum dua pihak.<sup>22</sup>

## 2.2 Hak Kekayaan Intelektual

### 2.2.1 Pengertian Hak Kekayaan Intelektual

Menurut W. R. Cornish Hak Kekayaan Intelektual atau disebut HKI melindungi pemakaian ide dan informasi yang memiliki nilai komersial dan nilai ekonomi, terutama di bidang-bidang teknologi informasi, telekomunikasi, transportasi, dan perekenomian. HKI merupakan suatu hak milik yang berada di ruang lingkup ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. HKI baru ada bila kemampuan intelektual manusia itu telah membentuk sesuatu yang bisa dilihat, didengar, dibaca, maupun digunakan.<sup>23</sup> David I. Bainbridge mengatakan bahwa HKI merupakan hak yang berasal dari hasil kegiatan kreatifitas suatu kemampuan daya pikir yang diekspresikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuk, yang memiliki manfaat serta berguna dalam menunjang kehidupan manusia, juga mempunyai nilai ekonomi.

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atau *Intellectual Property Rights* adalah hak hukum yang bersifat eksklusif (khusus) yang dimiliki oleh para pencipta maupun penemu sebagai hasil aktivitas intelektual dan kreatifitas yang bersifat khas dan baru. HKI jika ditelusuri lebih jauh sebenarnya merupakan benda, yaitu benda yang tidak berwujud. Karya-karya intelektual tersebut dapat berupa hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra serta hasil penemuan (*invensi*) di bidang teknologi. HKI berbeda dengan Hak Milik Kebendaan karena HKI bersifat tidak nyata sehingga mudah hilang, tidak dapat

---

<sup>22</sup><https://elkace.wordpress.com/2008/12/05/peristiwa-hukum/>. Diakses pada tanggal 27 Maret 2018 pukul: 15.00 WIB.

<sup>23</sup><http://digilib.unila.ac.id/6118/15/BAB%20II.pdf>. Diakses pada tanggal 16 Mei 2018 pukul: 02.30 WIB.

disita, dan lebih langgeng. HKI mengenal adanya hak moral dimana nama pencipta atau penemu tetap melekat bersama hasil ciptaan atau temuannya meskipun hak tersebut telah dialihkan kepada pihak lain. HKI juga mengenal adanya hak ekonomi dimana para pencipta, penemu, dan masyarakat dapat mengambil manfaat ekonomis dari suatu karya cipta atau temuan.<sup>24</sup>

HKI merupakan hak privat dimana seseorang pencipta atau penemu bebas mengajukan ataupun tidak mengajukan permohonan pendaftaran karya intelektualnya. Sedangkan pemberian hak eksklusif kepada pelaku HKI (pencipta, penemu, pendesain, dan sebagainya) dimaksudkan sebagai penghargaan atas hasil karya kreatifitasnya, sehingga orang lain ikut terangsang untuk mengembangkan lebih lanjut. Pengembangan HKI ditentukan melalui mekanisme pasar yang sehat dan diarahkan untuk memajukan masyarakat, sehingga HKI mengenal adanya pembatasan tertentu untuk melindungi kepentingan masyarakat. Sistem HKI mendorong adanya sistem dokumentasi yang baik, sehingga dapat mencegah timbulnya ciptaan atau inovasi yang sama.<sup>25</sup>

### **2.2.2 Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual**

Hukum atas kekayaan intelektual pada dasarnya digolongkan ke dalam 2 (dua) kategori utama, yaitu hak cipta dan hak kekayaan industri. Cakupan luasnya HKI, yaitu sesuatu hak milik yang berada dalam ruang lingkup kehidupan teknologi, ilmu pengetahuan, ataupun sastra. Ruang lingkup hak cipta adalah karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, karya sastra, sedangkan ruang lingkup hak kekayaan industri adalah dalam bidang teknologi. Dalam terminologi HKI dikenal istilah “pencipta” dan/ atau “penemu”. Istilah “pencipta” digunakan dalam bidang hak cipta, sedangkan istilah “penemu” lebih diarahkan dalam bidang hak kekayaan industri.

---

<sup>24</sup>Iswi Hariyani. 2010. *Prosedur Mengurus Hak Kekayaan Intelektual yang Benar*. Yogyakarta:Pustaka Yustisia. Hlm. 16

<sup>25</sup>*Ibid.* Hlm 16-17

Pembedaan istilah pencipta dan penemu, dalam kacamata hukum diperlukan karena keduanya memiliki akibat hukum yang berbeda.<sup>26</sup>

Secara kategoris, HKI mencakup bidang-bidang penting seperti Hak Cipta, Paten dan Merek. Bidang HKI yang dekat konsepsinya dengan Hak Cipta meliputi Desain Industri (*Industrial Design*) dan Hak-hak yang terkait dengan Hak Cipta (*Related Rights/Neighbouring Rights*). Yang terkait dengan Merek, meskipun bukan Merek adalah Indikasi Geografis (*Geographical Indication*) dan Indikasi Asal (*source of origin*).<sup>27</sup> Hak Kekayaan Intelektual (*Intellectual Property Rights*) dalam prakteknya dikelompokkan dalam berbagai bidang-bidang. Pengelompokan hak milik intelektual itu lebih lanjut dapat dikategorikan dalam kelompok sebagai berikut: 1. Hak Cipta (*Copy Right*) 2. Hak Milik Perindustrian (*Industrial Property Right*) Hak Cipta sebenarnya dapat lagi diklasifikasikan kedalam dua bagian yaitu : 1. Hak Cipta dan 2. Hak yang bertetangga dengan hak cipta.

HKI juga dapat berupa Hak Kekayaan Industri yang meliputi hak atas :

1. Paten dan Paten sederhana
2. Merek/Merek Dagang (*Trade Mark*) dan Indikasi Geografis
3. Desain Industri (*Industrial Design*)
4. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (DTLST)
5. Rahasia Dagang (*Trade Secret*)
6. Perlindungan Varietas Tanaman (PVT).

Sesuai dengan namanya, maka Hak Kekayaan Industri hanya diperuntukkan bagi hasil penemuan di bidang teknologi, khususnya teknologi untuk kepentingan industri secara umum, termasuk industri pertanian (agrindustri).<sup>28</sup>

Penggolongan HKI ke dalam Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri diperlakukan karena adanya perbedaan sifat hasil ciptaan dan hasil temuan. Perlindungan terhadap suatu ciptaan bersifat otomatis, artinya suatu ciptaan diakui secara otomatis oleh negara sejak pertama kali ciptaan tersebut muncul ke dunia nyata, meskipun ciptaan tersebut belum dipublikasikan dan belum didaftarkan. Pendaftaran Hak Cipta tidak wajib dilakukan, kecuali untuk

---

<sup>26</sup>*Ibid.* Hlm. 17

<sup>27</sup>Rahayu Hartini, 2010, Hukum Komersial, Malang : UMM Press, hlm. 256

<sup>28</sup>Iswi Hariyani. 2010. *Prosedur Mengurus Hak Kekayaan Intelektual yang Benar*. Yogyakarta: Pustaka Yutisia. Hlm 18



keperluan pemberian lisensi dan pengalihan hak cipta. Sebaliknya, Hak Kekayaan Industri (Paten, Merek, Desain Industri, DTLST, Rahasia Dagang, dan PVT) ditentukan berdasarkan pihak yang pertama kali mendaftarkan hasil karya intelektualnya ke instansi berwenang dan berhasil disetujui. Berdasarkan asas first-to-file ini, maka pemohon hak tersebut harus segera mendaftarkan karya intelektualnya ke instansi berwenang agar tidak didahului pihak lain.<sup>29</sup>

### 2.2.2 Tujuan Hak Kekayaan Intelektual

Hak Kekayaan Intelektual adalah hak yang timbul dari kemampuan berfikir atau olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Dalam ilmu hukum, hak kekayaan intelektual merupakan harta kekayaan khususnya hukum benda (*zakenrecht*) yang mempunyai objek benda intelektual, yaitu benda yang tidak berwujud yang bersifat immaterial maka pemilik hak atas kekayaan intelektual pada prinsipnya dapat berbuat apa saja sesuai dengan kehendaknya. Jadi pemilik hak bebas untuk mengajukan permohonan pendaftaran maupun tidak untuk setiap benda yang ditemukan atau diciptakan.

Perlindungan dan penegakkan hukum HKI bertujuan untuk mendorong timbulnya inovasi, pengalihan dan penyebaran teknologi dan diperolehnya manfaat bersama antara penghasil dan pengguna pengetahuan teknologi, menciptakan kesejahteraan sosial dan ekonomi serta keseimbangan antara hak dan kewajiban.

Dalam hal ini memberikan kebutuhan masyarakat secara luas serta memberikan reputasi internasional untuk ekspor produk lokal yang berkarakter dan memiliki tradisi budaya daerah. Karena jika dilihat di beberapa Negara maju HKI menjadi peluang bisnis dalam hal ekonomi kreatif. Perlindungan hukum terhadap HKI secara umum bertujuan untuk:<sup>30</sup>

- a. Memberikan kepastian hukum kepada para pencipta dan/atau penemu dalam status hukum dari hasil ciptaan dan/atau hasil temuannya.

---

<sup>29</sup>*Ibid.* Hlm. 18-19

<sup>30</sup>*Ibid.* Hlm. 25

- b. Menjamin rasa keadilan kepada para pencipta dan/atau penemu yang selama ini kurang mendapat perlindungan hukum atas jerih payah mereka.
- c. Memberikan penghargaan yang tinggi kepada para pencipta dan/atau penemu sehingga mereka tetap bergairah menghasilkan hal-hal baru dan khas.<sup>31</sup>
- d. Mendorong tumbuhnya daya kreativitas di dalam masyarakat, sektor ekonomi kreatif dan industri kreatif, kemajuan bangsa dan peradaban umat manusia, publikasi hasil-hasil ciptaan dan/atau temuan agar dapat diakses oleh masyarakat luas.

## 2.3 Hak Cipta

### 2.3.1 Pengertian Hak Cipta

Istilah Hak Cipta dalam bahasa Inggris disebut “*copyright*” yang memiliki arti “hak untuk menyalin”.<sup>32</sup> Dalam kepustakaan hukum di Indonesia yang pertama dikenal adalah istilah hak pengarang (*Author Right*) yaitu setelah diberlakukannya Undang-Undang Hak Pengarang (Auteurswet 1912 Stb. 1912 No. 600), kemudian menyusul istilah Hak Cipta. Istilah Hak Pengarang (*Author Right*) berkembang dari daratan Eropa yang menganut sistem hukum sipil, sedangkan istilah Hak Cipta (*Copyright*) bermula dari negara yang menganut sistem *common law*. Pengertian hak cipta asal mulanya hanya menggambarkan hak untuk menggandakan atau memperbanyak suatu karya cipta.<sup>33</sup>

Hak Cipta merupakan sebagai bagian dari Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Pengelolaan hak cipta di Indonesia saat ini diatur melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang merupakan hasil revisi dari Undang-Undang Hak Cipta lama yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987, dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997. Hak Cipta terdiri atas hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk hak terkait, hak moral adalah hak yang melekat pada diri

---

<sup>31</sup>*Ibid.* Hlm. 25

<sup>32</sup> Iswi Hariyani, Cita Yustisia Serfiyani dan R. Serfianto D.P, 2018. *Buku Pintar Haki dan Warisan Budaya*. Yogyakarta :Gadjah Mada University Press. Hlm. 35

<sup>33</sup> Muhammad Djumhana dan Djubaedillah. 1997. *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori dan rakteknnya di Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti. Hlm. 47

pencipta yang tidak dapat dihilangkan tanpa alasan apapun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan.<sup>34</sup>

Berdasarkan Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, yang dimaksud dengan 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. Hak eksklusif bagi pencipta artinya hak yang semata-mata diperuntukkan bagi penciptanya, sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta. Hak cipta timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan selesai dibuat. Dengan demikian, suatu ciptaan yang diumumkan maupun yang tidak atau belum diumumkan, kedua-duanya memperoleh perlindungan hak cipta

Hak Cipta merupakan suatu hak khusus yang dimiliki oleh pencipta atas karyanya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang sejak terciptanya karya tersebut telah diakui oleh hukum. Artinya, perlindungan hukum terhadap hak-hak si pencipta telah ada sekalipun penciptanya tidak melakukan pendaftaran atas ciptaannya ke instansi yang berwenang.

Menurut Pasal 16 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, didalam ketentuannya menyatakan bahwa:

- “(1) Hak Cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud
- (2) Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:
- a. Pewarisan;
  - b. Hibah;
  - c. Wakaf;
  - d. Wasiat;
  - e. Perjanjian Tertulis;
  - f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (3) Hak Cipta dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia

---

<sup>34</sup>Iswi Hariyani. 2010. *Prosedur Mengurus Hak Kekayaan Intelektual yang Benar*. Yogyakarta:Pustaka Yutisia. Hlm 41

- (4) Ketentuan mengenai Hak Cipta sebagai objek jaminan fidusia sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilaksanakan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.”

Hak cipta bukanlah suatu hak yang berlakunya secara absolut. Hak cipta dibatasi dengan adanya frase dalam ketentuan Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang menyatakan “dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku”. Pembatasan dimaksud sudah tentu bertujuan agar dalam setiap pemanfaatan hak cipta tidak sewenang-wenang dan harus memperhatikan pembatasan hak cipta yang diatur dalam Pasal 43 sampai dengan Pasal 51 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Pemanfaatan hak cipta juga harus mempertimbangkan apakah hal itu tidak bertentangan atau tidak merugikan kepentingan umum. Hak cipta adalah suatu bentuk monopoli yang terbatas (*limited monopoly*) yang artinya hak cipta tidak selamanya berlaku, melainkan ditentukan oleh jangka waktu berlakunya hak cipta agar bisa menjadi domain publik (*public domain*) dan dimanfaatkan secara luas oleh masyarakat.<sup>35</sup>

Hak cipta dianggap sebagai hak kebendaan yang tidak berwujud yang dapat dialihkan baik seluruhnya maupun sebagian, baik melalui pewarisan, wasiat, hibah atau perjanjian tertulis. Hak Cipta tidak dapat dialihkan secara lisan, tetapi harus secara tertulis, baik dengan akta autentik (dengan akta Notaris) maupun dengan akta perjanjian di bawah tangan (tanpa akta Notaris). Meskipun demikian, guna mencegah timbulnya masalah di kemudian hari, pengalihan Hak Cipta tersebut lebih baik dilakukan secara tertulis melalui akta Notaris, agar lebih mendapat kepastian hukum manakala terjadi kasus sengketa yang harus diselesaikan di pengadilan. Selain itu, hak cipta juga dianggap sebagai benda bergerak dan tidak dapat disita kecuali jika hak itu diperoleh secara melawan hukum.<sup>36</sup>

### 2.3.2 Ruang Lingkup Hak Cipta

---

<sup>35</sup><http://digilib.unila.ac.id/5103/12/pdf> diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul 01.30 WIB.

<sup>36</sup><http://digilib.unila.ac.id/5103/12/pdf> diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul 01.30 WIB.

Ide dasar sistem hak cipta adalah untuk melindungi wujud hasil karya manusia yang lahir karena kemampuan intelektualnya. Perlindungan hukum ini hanya berlaku untuk ciptaan yang telah mewujudkan secara khas sehingga dapat dilihat, didengar, atau dibaca.<sup>37</sup> Dengan pengertian tersebut maka dapat menunjukkan bahwa hak cipta mempunyai syarat substantif yaitu originalitas, kreatifitas, dan fiksasi. Ciri suatu karya yang memiliki unsur originalitas dan merupakan hasil kreatifitas jika merupakan hasil kreasi sendiri walaupun bisa saja terinspirasi dari karya orang lain. Adapun unsur fiksasi mengandung maksud suatu karya berhak mendapatkan hak cipta apabila tertuang dalam bentuk nyata, bukan dalam bentuk ide.

Berdasarkan Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, yang termasuk ruang lingkup perlindungan Hak Cipta, adalah mencakup hal-hal sebagai berikut:

1. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
2. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
3. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
4. Lagu dan/atau music yang dibuat dengan atau tanpa teks;
5. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan dan pantomim;
6. Karya seni rupa dengan segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
7. Karya seni terapan;
8. Karya arsitektur;
9. Peta;
10. Karya seni batik atau karya seni lain;
11. Karya fotografi;
12. Potret;
13. Karya sinematografi;
14. Terjemahan, tafsir, sanduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi, dan karya lain dari hasil transformasi;
15. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi dengan budaya tradisional;
16. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;

---

<sup>37</sup>Muhammad Djumhana dan Djubaedillah. 1997. *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori dan rakteknya di Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti. Hlm. 55

17. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya asli;
18. Permainan video; dan
19. Program komputer.

Pekembangan pengaturan hukum hak cipta sejalan dengan perkembangan kebutuhan masyarakat dewasa ini, bahkan perkembangan perdagangan internasional, artinya bahwa konsep hak cipta telah sesuai dengan kepentingan masyarakat untuk melindungi hak-hak pencipta berkenaan dengan ciptaannya bukan kepada penerbit lagi.

Pemahaman yang benar tentang ruang lingkup hak cipta diperlukan untuk menghindari adanya kerancuan pengertian yang sering terjadi di masyarakat. Secara hakiki hak cipta merupakan hak milik immaterial karena menyangkut ide, gagasan pemikiran, maupun imajinasi dari seseorang yang dituangkan dalam bentuk karya cipta, seperti buku ilmiah, karya sastra, maupun karya seni. Disamping itu, dalam hak cipta juga dikenal adanya beberapa prinsip dasar, yaitu.<sup>38</sup>

- a. Yang dilindungi hak cipta adalah ide yang telah berwujud dan asli (original);
- b. Hak cipta timbul dengan sendirinya (otomatis);
- c. Hak cipta merupakan hak yang diakui hukum (*legal right*) yang harus dilegalkan dari penguasaan fisik suatu ciptaan;
- d. Hak cipta bukan hak mutlak.

## 2.4 *Live Streaming Instagram*

### 2.4.1 *Pengertian Instagram*

*Instagram* berasal dari pengertian dari keseluruhan fungsi aplikasi ini. Kata "*insta*" berasal dari kata "*instan*", seperti kamera polaroid yang pada masanya lebih dikenal dengan sebutan "foto instan". *Instagram* juga dapat menampilkan foto-foto secara instan, seperti polaroid di dalam tampilannya. Sedangkan untuk kata "gram" berasal dari kata "*telegram*" yang cara kerjanya untuk mengirimkan informasi kepada orang lain dengan cepat. Sama halnya dengan *instagram* yang dapat mengunggah foto dengan menggunakan

---

<sup>38</sup>Iswi Hariyani. 2010. *Prosedur Mengurus Hak Kekayaan Intelektual yang Benar*. Yogyakarta:Pustaka Yustisia. Hlm. 44

jaringan internet, sehingga informasi yang ingin disampaikan dapat diterima dengan cepat.

*Instagram* adalah sebuah aplikasi berbagi foto dan video yang memungkinkan pengguna mengambil foto, mengambil video, menerapkan filter digital, dan membagikannya ke berbagai layanan jejaring sosial, termasuk milik *instagram* sendiri. Satu fitur yang unik di *instagram* adalah memotong foto menjadi bentuk persegi, sehingga terlihat seperti hasil kamera Kodak *Instamatic* dan polaroid. Hal ini berbeda dengan rasio aspek 4:3 yang umum digunakan oleh kamera pada peranti bergerak. *Instagram* dapat digunakan di *iPhone*, *iPad* atau *iPod Touch* versi apapun dengan sistem operasi iOS 7.0 atau yang terbaru, telepon genggam Android apapun dengan sistem operasi versi 2.2 ke atas, dan *Windows Phone* 8. Aplikasi ini dapat diunggah melalui *Apple App Store* dan *Google Play*.<sup>39</sup>

Menurut Bambang, *Instagram* adalah sebuah aplikasi dari Smartphone yang khusus untuk media sosial yang merupakan salah satu dari media digital yang mempunyai fungsi hampir sama dengan *twitter*, namun perbedaannya terletak pada pengambilan foto dalam bentuk atau tempat untuk berbagi informasi terhadap penggunanya. *Instagram* juga dapat memberikan inspirasi bagi penggunanya dan juga dapat meningkatkan kreatifitas, karena *instagram* mempunyai fitur yang dapat membuat foto menjadi lebih indah, lebih artistik dan menjadi lebih bagus.

Ada banyak sekali fitur yang dimiliki *instagram* antara lain sebagai berikut:<sup>40</sup>

1. Mengedit foto dan video, memberikan *caption*, memberi tag, serta mengunggah foto atau video tersebut ke akun *Instagram*.
2. Membagikan sejumlah foto dan video lewat fitur *Instagram Story*, yang akan hilang setelah 24 jam.
3. Fitur *live streaming*, di mana kamu bisa membagikan kegiatanmu kepada teman dan followers.

---

<sup>39</sup><https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram>. Diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul : 03.18 WIB.

<sup>40</sup><https://www.kata.co.id/Pengertian/Instagram/2535>. Diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul : 03.23 WIB

4. Mengirim pesan teks, foto atau video ke teman dan kelompokmu melalui fitur *Instagram Direct*.
5. Menonton Instagram Story dan video *live streaming* dari orang-orang yang kamu *follow* di *Instagram*.<sup>41</sup>
6. Melihat foto dan video milik orang lain dengan mudah.
7. Memberikan tanda like dan komentar di postingan milik orang lain.
8. Mengikuti atau memblokir akun tertentu.
9. Fitur *Last Seen* seperti yang dimiliki aplikasi Whatsapp. Pengguna bisa mengetahui kapan tepatnya pengguna lain terakhir kali membuka *Instagram*.
10. Fitur Type, merupakan fitur di mana pengguna bisa membagikan cerita dengan menggunakan tulisan yang dilengkapi dengan foto latar belakang berwarna.
11. Fitur simpan atau bookmark. Jika menyukai postingan tertentu, bisa menyimpannya agar lebih mudah untuk melihatnya di lain kesempatan dengan cara mengklik simbol bookmark pada foto tersebut.

#### **2.4.2 Pengertian *Live Streaming Instagram***

*Live Streaming* adalah istilah yang mengacu pada konten yang disiarkan langsung melalui media internet. Saat ini layanan *live streaming* dapat berupa *live streaming* televisi dan audio. Namun dewasa ini seiring perkembangan teknologi dan komunikasi, *live streaming* dapat dilakukan melalui berbagai macam media sosial, salah satunya melalui *instagram*. *Live streaming instagram* merupakan fitur yang ada di dalam *Instagram*, dimana dapat digunakan untuk membagikan kegiatan yang pengguna lakukan kepada pengikut atau *followers*. Dengan fitur *live streaming* ini kita dapat memperlihatkan kegiatan apa saja yang kita lakukan melalui video yang dapat dilihat secara oleh sesama pengguna atau lebih sering disebut dengan pengikut/*followers* dan kita layaknya selebritis yang menyiarkan segala aktifitasnya. Fitur untuk menayangkan video *live streaming* di media sosial tersebut, bisa digunakan di Indonesia mulai tanggal 25 Januari 2017 lalu, awalnya

---

<sup>41</sup><https://www.kata.co.id/Pengertian/Instagram/2535>. Diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul : 03.23 WIB



fitur ini hanya dapat digunakan oleh beberapa pengguna terpilih saja, sedangkan penggunanya lainnya hanya bisa menonton.<sup>42</sup>

Fitur *live streaming* termasuk kedalam media penyiaran. Penyiaran diatur dalam Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran, dimana pengertian dari penyiaran sendiri diatur secara khusus dalam pasal 1 angka 2 yang berbunyi “penyiaran adalah kegiatan pemancarluasan siaran melalui sarana pemancaran dan/atau sarana transmisi darat, dilaut, dan diantariksa dengan menggunakan spectrum frekuensi radio melalui udara, kabel, dan/atau media lainnya untuk dapat diterima secara serentak dan bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran.”

## 2.5 Film

### 2.5.1 Pengertian Film

Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2009 Tentang Perfilman menyatakan bahwa film adalah karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Film juga dikenal sebagai movie, gambar hidup, film teater atau foto bergerak, merupakan serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak karena efek fenomena phi. Ilusi optik ini memaksa penonton untuk melihat gerakan berkelanjutan antar objek yang berbeda secara cepat dan berturut-turut. Proses pembuatan film merupakan gabungan dari seni dan industri. Sebuah film dapat dibuat dengan memotret adegan sungguhan dengan kamera film; memotret gambar atau model miniatur menggunakan teknik animasi tradisional; dengan CGI dan animasi komputer; atau dengan kombinasi beberapa teknik yang ada dan efek visual lainnya.

Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada sekelompok orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu.<sup>43</sup> Pesan film pada komunikasi massa dapat berbentuk apa saja

---

<sup>42</sup><https://tekno.kompas.com/read/2017/01/25/10295237/siaran.langsung.instagram.live.stories.sudah.bisa.dijajal.di.indonesia>. Diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul: 03.54

<sup>43</sup> Effendy. 2012. *Kamus Komunikasi*. Jakarta:Balai Pustaka. Hlm. 226

tergantung dari misi film tersebut. Akan tetapi, umumnya sebuah film dapat mencakup berbagai pesan, baik itu pesan pendidikan, hiburan dan informasi. Pesan dalam film adalah menggunakan mekanisme lambang-lambang yang ada pada pikiran manusia berupa isi pesan, suara, perkataan, percakapan dan sebagainya. Film juga dianggap sebagai media komunikasi yang ampuh terhadap massa yang menjadi sasarannya, karena sifatnya yang audio visual, yaitu gambar dan suara yang hidup. Dengan gambar dan suara, film mampu bercerita banyak dalam waktu singkat. Ketika menonton film penonton seakan-akan dapat menembus ruang dan waktu yang dapat menceritakan kehidupan dan bahkan dapat mempengaruhi penonton.

Film sendiri pertama kali diciptakan pada tahun 1805 oleh Lumiere Brothers. Kemudian pada tahun 1899 George Melies mulai menampilkan film dengan gaya editing yang berjudul *Trip To The Moon*. Pada tahun 1902, Edwin Peter membuat film yang berjudul *Life Of In American Fireman*. Di Indonesia sendiri, film mencapai kejayaannya pada era 70-an sampai 80-an atau tepatnya sebelum masuknya *Broadcast-Broadcast TV* pada tahun 1988 (RCTI). Masyarakat sangat apresiatif dalam menanggapi film-film yang ada di Indonesia. Hal ini berkaitan dengan bobot dari film tersebut yang memang dapat memenuhi kebutuhan psikologi dan spiritual dari masyarakat Indonesia. Di Indonesia, bioskop pertama kali muncul di Batavia (Jakarta), tepatnya di Tanah Abang Kebonjae, pada 5 Desember 1900. Namun, kehadiran bioskop ini tidak dapat dikatakan sebagai tonggak awal sejarah film Indonesia. Alasannya, film-filmnya saat itu masih impor dari luar negeri. Film cerita pertama yang diproduksi di Indonesia, tepatnya di Bandung, baru ada pada tahun 1926. Film ini berjudul *Loetoeng Kasaroeng*. Film ini bisa dikatakan sebagai acuan tonggak sejarah perfilman Indonesia. Kesuksesan produksi film tersebut tidak terlepas dari keterlibatan bupati Bandung, Wiranatakusumah V di dalamnya.<sup>44</sup>

---

<sup>44</sup><http://forum.teropong.id/2017/08/17/pengertian-film/>. Diakses tanggal 03 April 2018 pukul: 04.18

### 2.5.2 Jenis- Jenis Film

Pada dasarnya film dapat dikelompokkan ke dalam dua pembagian dasar, yaitu kategori film cerita dan non cerita. Pendapat lain menggolongkan menjadi film fiksi dan non fiksi. Film cerita adalah film yang diproduksi berdasarkan cerita yang dikarang, dan dimainkan oleh aktor dan aktris. Pada umumnya film cerita bersifat komersial, artinya dipertunjukkan di bioskop dengan harga karcis tertentu atau diputar di televisi dengan dukungan sponsor iklan tertentu. Film non cerita adalah film yang mengambil kenyataan sebagai subyeknya, yaitu merekam kenyataan dari pada fiksi tentang kenyataan. (Sumarno, 1996:10). Dalam perkembangannya, film cerita dan non cerita saling mempengaruhi dan melahirkan berbagai jenis film yang memiliki ciri, gaya dan corak masing-masing. Seperti halnya dengan film Pendekar Awan dan Angin, film ini termasuk film cerita karena ceritanya dikarang yang dipertunjukkan ditelevisi dengan dukungan iklan.

Film cerita agar tetap diminati penonton harus tanggap terhadap perkembangan zaman, artinya ceritanya harus lebih baik, penggarapannya yang profesional dengan teknik penyuntingan yang semakin canggih sehingga penonton tidak merasa dibohongi dengan trik-trik tertentu bahkan seolah-olah justru penonton yang menjadi aktor/aktris di film tersebut. Dalam pembuatan film cerita diperlukan proses pemikiran dan proses teknis, yaitu berupa pencarian ide, gagasan atau cerita yang digarap, sedangkan proses teknis berupa keterampilan artistik untuk mewujudkan segala ide, gagasan atau cerita menjadi film yang siap ditonton.

Film dibedakan menjadi beberapa jenis yaitu :

1. Film Horor : film jenis ini biasanya bercerita tentang hal-hal mistis, supranatural, berhubungan dengan kematian, atau hal-hal di luar nalar yang lain. Film horor ini memang dibuat menyeramkan agar penonton ketakutan dan merasa ngeri.
2. Film Drama : film dengan kategori ini termasuk lebih ringan dibanding dengan film horor. Umumnya bercerita tentang suatu konflik kehidupan.

Macam- macam film drama bisa kita kategorikan sesuai dengan tema atau ide ceritanya.

3. Film Romantis : film yang berkisah tentang konflik percintaan antar manusia. Contohnya adalah *Romeo and Juliet* (1968).
4. Film Drama Keluarga (*Family*) : film yang umumnya memiliki kisah yang cukup ringan, ide cerita dan konfliknya mudah diselesaikan. Film jenis ini juga cocok untuk ditonton anak kecil.
5. Film Kolosal : Kolosal sendiri berarti luar biasa besar. Film jenis ini umumnya diproduksi dengan dana yang sangat banyak dan melibatkan banyak sekali pemain, mulai dari pemeran utama sampai figuran. Biasanya, film kolosal hampir selalu bertema sejarah atau zaman kuno yang menampilkan adegan peperangan besar-besaran. Contohnya adalah *Gladiator* (2000) dan *The Last Samurai* (2003).
6. Film Thriller : tak sedikit yang mengkategorikan film thriller sebagai film horor, hal ini mungkin dikarenakan film thriller sama-sama membuat jantung berdebar seperti saat menonton film horor. Bedanya, film thriller tidak berkisah tentang sesuatu yang mistik atau supranatural yang menjadi ciri khas film horor. Film thriller sendiri dapat diartikan sebagai film yang mendebarkan. Macam-macam film thriller yang banyak beredar biasanya berkisah tentang petualangan hidup seseorang atau pengalaman buruk tertentu yang kadang berkaitan dengan pembunuhan.
7. Film Fantasia : Tema atau konflik dari film ini tak terlalu berbeda dengan jenis film yang lain. Yang paling membedakan film fantasi dengan film lain adalah setting atau latar belakang serta karakter tokoh unik, yang tidak ada di dunia nyata. Setting waktu film fantasi biasanya masa lampau atau masa depan, tapi ada juga yang bersetting masa sekarang. Contohnya adalah *Harry Potter* yang populer.
8. Film Komedi : Sama seperti film fantasi, inti film komedi bisa sama dengan jenis film lain. Perbedaannya adalah adanya unsur komedi atau kelucuan yang bisa membuat penonton tertawa.

9. Film Misteri : film misteri adalah film yang mengandung unsur teka-teki. Film jenis ini cukup banyak peminatnya karena alur film yang tidak mudah untuk ditebak. Para penonton pun dipastikan betah mengikuti cerita karena jawaban teka-teki akan disuguhkan di akhir film.
10. Film Action/Laga : seperti namanya, film ini mengandung aksi-aksi yang menegangkan. Biasanya ada banyak adegan perkelahian, saling kejar-kejaran, atau aksi menggunakan senjata api.
11. *Sci Fi ( Science Fiction )* : sebenarnya *Sci-Fi* mencakup tema-tema yang luas dan mempunyai subgenre-subgenre yang mengakibatkan sulit untuk didefinisikan secara jelas. *Sci-Fi* sendiri adalah salah satu genre dari cerita fiksi (*fiction*) yang mempunyai ciri khusus yaitu elemen imajinasinya berkaitan erat dan mempunyai kemungkinan untuk dijelaskan menggunakan *science* atau kemajuan teknologi yang berdasarkan pada hukum alam yang dituangkan pada postulat-postulat *science*.
12. Film Animasi / Kartun : Film kartun dalam sinematografi dikategorikan sebagai bagian yang integral film yang memiliki ciri dan bentuk khusus. Film secara umum merupakan serangkaian gambar yang diambil dari obyek yang bergerak. Gambar obyek tersebut kemudian diproyeksikan ke sebuah layar dan memutarinya dalam kecepatan tertentu sehingga menghasilkan gambar hidup. Film kartun dalam sinematografi adalah film yang pada awalnya dibuat dari tangan dan berupa ilustrasi di mana semua gambarnya saling berkesinambungan.
13. Film Pendek : Durasi film cerita pendek biasanya di bawah 60 menit. Di banyak negara seperti Jerman, Australia, Kanada, Amerika Serikat, dan juga Indonesia, film cerita pendek dijadikan laboratorium eksperimen dan batu loncatan bagi seseorang / sekelompok orang untuk kemudian memproduksi film cerita panjang. Jenis film ini banyak dihasilkan oleh para mahasiswa jurusan film atau orang/kelompok yang menyukai dunia film dan ingin berlatih

membuat film dengan baik. Sekalipun demikian, ada juga yang memang mengkhususkan diri untuk memproduksi film pendek, umumnya hasil produksi ini dipasok ke rumah-rumah produksi atau saluran televisi.

14. Film Panjang : Film dengan durasi lebih dari 60 menit lazimnya berdurasi 90-100 menit. Film yang diputar di bioskop umumnya termasuk dalam kelompok ini. Beberapa film, misalnya *Dances With Wolves*, bahkan berdurasi lebih 120 menit. Film-film produksi India rata-rata berdurasi hingga 180 menit.
15. Film Dokumenter : Film dokumenter menyajikan realita melalui berbagai cara dan dibuat untuk berbagai macam tujuan. Namun harus diakui, film dokumenter tak pernah lepas dari tujuan penyebaran informasi, pendidikan, dan propaganda bagi orang atau kelompok tertentu. Intinya, film dokumenter tetap berpijak pada hal-hal senyata mungkin.<sup>45</sup>

---

<sup>45</sup><https://adhitoge.wordpress.com/2013/09/01/pengertian-film/>. Diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul : 04.30

## BAB 4 PENUTUP

### 4.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Akibat hukum bagi pelaku yang timbul atas *live streaming instagram* film *No Game No Life Zero* di bioskop saat *premiere* adalah dilihat dari aspek penonaktifan akun instagram, pemberhentian penayangan film, dan kerugian terhadap pihak penayangan. Penonaktifan instagram dilakukan pada akun instagram @forumanime.id, pemberhentian penayangan film dilakukan pada film *No Game No Lie Zero* dan kerugian pada pihak penayangan adalah kerugian yang dialami oleh pihak bioskop yang menayangkan film *No Game No Life Zero*. Ketiga hal tersebut terjadi karena adanya pelanggaran hak cipta terhadap film *No Game No Life Zero* melalui *live streaming instagram*.
2. Bentuk ganti rugi dalam perbuatan melawan hukum yang diterima oleh pihak penayangan akibat *live streaming instagram* film *No Game No Life Zero* di bioskop saat *premiere* berdasarkan pasal 1365 KUHPerdara yang menyatakan “tiap perbuatan melawan hukum, yang mendatangkan kerugian pada seorang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menertibkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut”, maka bentuk ganti kerugiannya adalah ganti kerugian yang sesuai dengan kerugian yang didapat dan ketentuan ganti rugi juga dijelaskan dalam pasal 99 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta sebagai berikut :
  1. Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait.
  2. Gugatan ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah,

pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait. Selain gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat ( 1 ), Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait dapat memohon putusan provisi atau putusan sela kepada Pengadilan Niaga untuk:

- a. meminta penyitaan Ciptaan yang dilakukan Pengumuman atau Penggandaan, dan/atau alat Penggandaan yang digunakan untuk menghasilkan Ciptaan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait; dan/atau
  - b. menghentikan kegiatan Pengumuman, pendistribusian, Komunikasi, dan/atau hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait.
3. Upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh pihak penayangan terhadap *live streaming instagram No Game No Life Zero* di bioskop saat *premiere* yaitu upaya melalui non litigasi dan litigasi, yang dilakukan di pengadilan niaga. Penyelesaian sengketa tersebut dapat dilakukan upaya litigasi yaitu dengan melakukan gugatan secara perdata melalui Pengadilan Niaga sebagaimana yang diatur dalam pasal 100 Undang-Undang Hak Cipta.



#### 4.2.Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Sosialisasi masyarakat luas terhadap kebijakan mengenai larangan dilakukannya *live streaming* atau penyebaran film tanpa adanya izin dari pemegang hak cipta.
2. Hendaknya pemerintah lebih memperjelas mengenai kerugian terkait perbuatan melawan hukum yang dikenal mendadak dan tidak dapat diperhitungkan.
3. Hendaknya masyarakat di dalam menyelesaikan sengketa terutama penyelesaian sengketa dalam Hak Cipta dapat diselesaikan dengan alternatif penyelesaian sengketa dari tahap yang paling sederhana terlebih dahulu yaitu tahap negosiasi, apabila belum bisa mencapai kesepakatan maka dapat ditingkatkan ke bentuk alternatif penyelesaian sengketa lainnya seperti mediasi, konsiliasi dan arbitrase. Jika alternatif penyelesaian sengketa yang lainnya tidak mencapai kesepakatan juga, maka sengketa tersebut dapat di selesaikan melalui jalur litigasi atau pengadilan.

**DAFTAR PUSTAKA**

**A. BUKU**

Abdulkadir Muhammad, 2000, *Hukum Perdata Indonesia*, Bandung: Citra Aditya Bakti.

Dyah Ochtarina Susanti dan A'an Efendi. 2014. *Penelitian Hukum (Legal Research)*. Jakarta: Sinar Grafika

Effendy. 2012. *Kamus Komunikasi*. Jakarta: Balai Pustaka.

Gatot Supramono. 2010. *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*. Jakarta: Rieneka Cipta.

Indarti, 2002, *Konten Digital*, Jakarta : Gramedia Pustaka.

Ishaq, 2014, *Pengantar Ilmu Hukum Indonesia (PHI)*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Iswi Hariyani. 2010, *Prosedur Mengurus Hak Kekayaan Intelektual yang Benar*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.

Iswi Hariyani, Cita Yustisia Serfiyani dan R. Serfianto D.P, 2018. *Buku Pintar Haki dan Warisan Budaya*. Yogyakarta : Gadjah Mada University Press.

Jimmy Joses Sembiring, 2011, *Cara Menyelesaikan Sengketa Diluar Pengadilan*, Jakarta : Visimedia.

M.A. Moegni Djojodirdjo, 1979, *Perbuatan Melawan Hukum*, Jakarta : Pradnya Paramita.

Muhammad Djumhana dan Djubaedillah, 1997. *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori dan prakteknya di Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

Munir Fuady, 2010, *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*, Bandung: Citra Aditya Bakti.

Munir Fuady, 2013, *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*, Bandung: Citra Aditya Bakti.

Munir Fuady, 2015, *Konsep Hukum Perdata*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.

Peter Mahmud Marzuki. 2014. *Penelitian Hukum*, Cetakan ke-9. Jakarta: Prenada Media Group.

Rachmadi Usman, 2013, *Pilihan Penyelesaian Sengketa di Luar Pengadilan*, Bandung: Citra Aditya Bakti.

Rahayu Hartini, 2010. *Hukum Komersial*, Malang : UMM Press.

Soeroso, 2013, *Pengantar Ilmu Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta.

Syarifin, Pipin, 2012, *Pengantar Ilmu Hukum*, Pustaka Setia, Jakarta.

Universitas Jember. 2011. *Pedoman Penulisan Karya Ilmiah. Edisi Ketiga, Cetakan Ketiga*. Jember: Jember University Press.

## **B. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN**

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2002 tentang Penyiaran

Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

## **INTERNET**

<https://adhitoge.wordpress.com/2013/09/01/pengertian-film/>. Diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul : 04.30

<http://digilib.unila.ac.id/5103/12/.pdf> diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul 01.30 WIB.

<http://digilib.unila.ac.id/6118/15/BAB%20II.pdf>. Diakses pada tanggal 16 Mei 2018 pukul: 02.30 WIB.

<https://elkace.wordpress.com/2008/12/05/peristiwa-hukum/>. Diakses pada tanggal 27 Maret 2018 pukul: 15.00 WIB.

<http://forum.teropong.id/2017/08/17/pengertian-film-/>. Diakses tanggal 03 April 2018 pukul: 04.18

<https://id.wikipedia.org/wiki/Instagram>. Diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul : 03.18 WIB.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Film#Genre>. Diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul: 04.00

<https://ndahindahdah.wordpress.com/2012/07/11/kewenangan-mengadili-kompetensi/>

<https://jagokata.com/kutipan/kata-kesuksesan.html?page=6>. Diakses Pada tanggal 29 Agustus 2018 Pukul 21.15 WIB.

<https://popcon.asia/admin-grup-live-ig-dari-bioskop-cgv-kapok-tayangkan-anime/5925>. Diakses pada tanggal 29 Maret 2018 pukul 03.00 WIB.

<https://tekno.kompas.com/read/2017/01/25/10295237/siaran.langsung.instagram.live.stories.sudah.bisa.dijajal.di.indonesia>. Diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul: 03.54

<http://www.indonesiastudents.com> Diakses pada tanggal 29 Maret 2018 pukul 02.23 WIB.

<http://www.instagram.com>. Diakses Pada tanggal 30 Juni 2018 Pukul 17.30 WIB.

<https://www.kata.co.id/Pengertian/Instagram/2535>. Diakses pada tanggal 03 April 2018 pukul : 03.23 WIB.

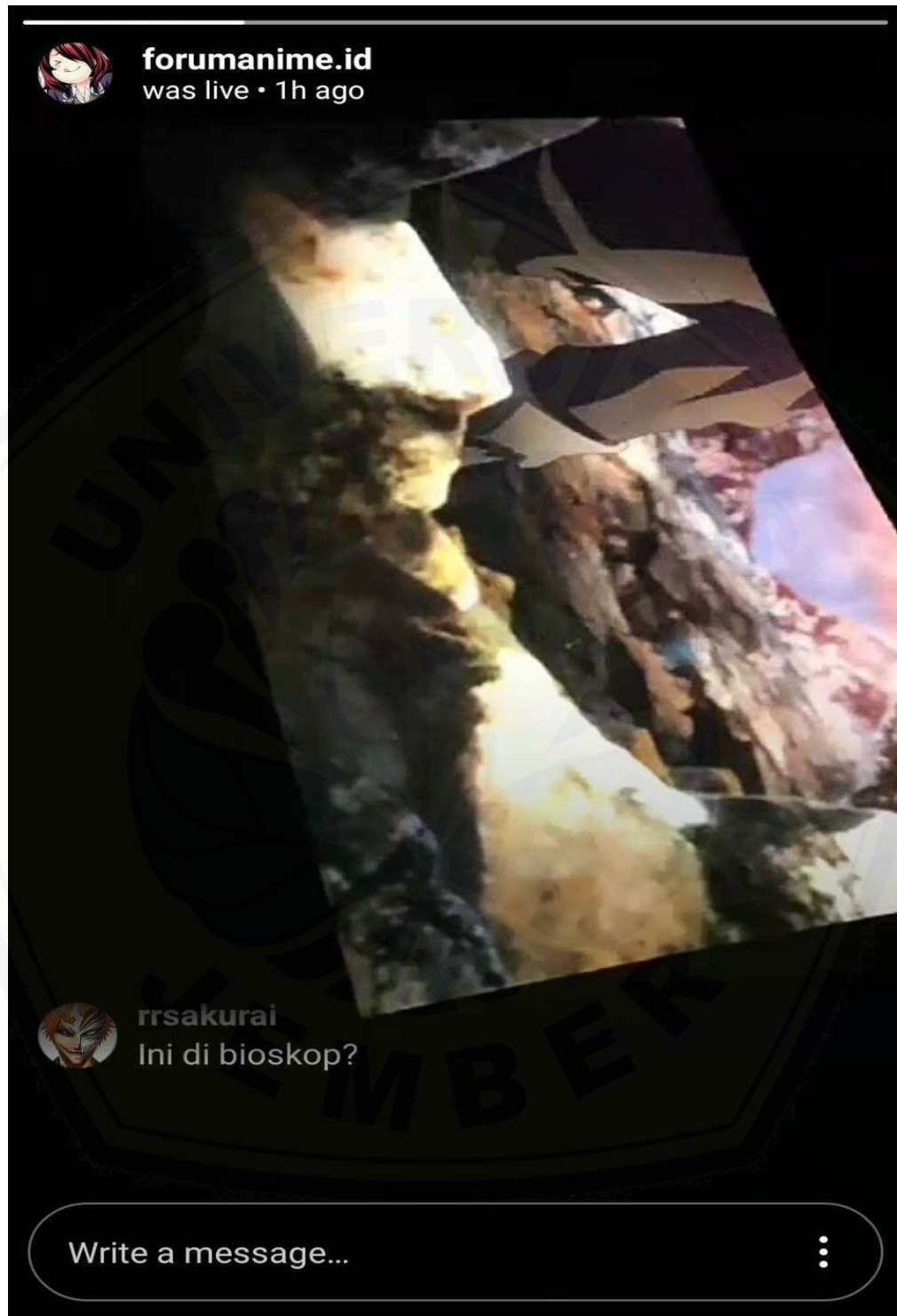
<http://www.pubinfo.id/berita-tata-tertib-baru-bagi-penonton-bioskop.html>. Diakses pada tanggal 30 Juni 2018, Pukul 17.03 WIB

LAMPIRAN 1



<https://popcon.asia/admin-grup-live-ig-dari-bioskop-cgv-kapok-tayangkan-anime/5925>

LAMPIRAN 2



<https://popcon.asia/admin-grup-live-ig-dari-bioskop-cgv-kapok-tayangkan-anime/5925>