

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sedikit banyaknya telah mempengaruhi pola sistem dan tata cara berkehidupan masyarakat hampir diseluruh wilayah di dunia. Hingga saat ini akibat kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan pada akhirnya menimbulkan efek efisiensi dalam melakukan segala hal. Perkembangan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan saat ini sedang berlangsung era Revolusi Industri 4.0 yang menimbulkan kesan bahwa penggunaan teknologi akibat dari kemajuan ilmu pengetahuan memudahkan akses informasi yang ada dibelahan dunia. Hal tersebut terlihat banyaknya penggunaan komputer dan gawai pintar semakin banyak di tengah-tengah masyarakat.

Mengenai keberadaan teknologi dalam penggunaannya pada beberapa bidang di Indonesia telah ditegaskan dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku sebagai hukum positif di Indonesia. Terdapat hak atas pengembangan ilmu pengetahuan dan kemajuan teknologi bagi setiap orang yang telah diatur pada Pasal 28C Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 yang berbunyi:

“bahwa setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.”

Dapat disimpulkan terhadap isi pasal tersebut jelas bahwa setiap orang memiliki hak yang sama dalam memenuhi kebutuhannya untuk kesejahteraan manusia.

Namun faktanya, keberadaan kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan sebagai kebutuhan dasar dan kesejahteraan manusia memiliki celah-celah ataupun kesengajaan maupun kelalaian atas penyalahgunaan teknologi dan ilmu pengetahuan. Penyalahgunaan tersebut dapat berupa bentuk kejahatan tindak pidana atau kerugian secara perdata yang keduanya memiliki dampak negatif bagi penggunaan teknologi dan ilmu pengetahuan.

Dalam hukum perdata dikenal dengan adanya perlindungan Hak Kekayaan Intelektual untuk melindungi para pelaku dan pegiat industri dalam hal penggunaan teknologi dan ilmu pengetahuan. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atau *Intellectual Property Rights* (IPR) adalah hak yang lahir sebagai hasil dari olah pikir otak yang membuahkan suatu produk atau proses yang memiliki guna untuk manusia. Pada hakikatnya HKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomi atas hasil dari suatu kreativitas intelektual. Obyek yang diatur dalam HKI adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual tersebut melekat dua hak yaitu hak ekonomi dan hak moral.¹ Oleh karena itu, para pelaku dan pegiat industri terdapat hak-hak yang harus dilindungi.

¹ Sudaryat. ***Hak Kekayaan Intelektual: Memahami Prinsip Dasar, Cakupan, dan Undang-Undang yang berlaku***, Oase Media, Bandung, 2010, h.17

Penyebutan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) mengalami banyak perkembangan. Berdasarkan Keputusan Presiden Nomor 177 Tahun 2000 Kementerian Hukum dan HAM melakukan perubahan dari yang sebelumnya Direktorat Jendral Hak Cipta, Paten dan Merek berubah menjadi Direktorat Jendral Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Kemudian pada Tahun 2015 Presiden menandatangani Peraturan Presiden (perpres) Nomor 44 Tahun 2015 tentang Kementerian Hukum Dan HAM, dalam perpres tersebut ada perubahan nama kembali dari Direktorat Jendral HKI menjadi Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual (KI).

Secara garis besar Kekayaan Intelektual dibagi jadi dua bagian, ialah hak cipta (*copyright*), serta hak atas kekayaan industri (*industrial property rights*). Hak cipta terdiri dari ilmu pengetahuan, seni, serta sastra. Hak kekayaan industri terdiri dari merek, paten, desain produksi industri, indikasi Geografis, desain tata letak sirkuit terpadu, rahasia dagang, dan perlindungan varietas tanaman.

Mengenai Hak Kekayaan Intelektual berbasis teknologi dan ilmu pengetahuan erat kaitannya dengan hak cipta. Salah satu objek yang menjadi perlindungan dalam hak cipta yaitu film mendapat tempat sebagai ciptaan untuk dilindungi. Demikian pula dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC), terdapat perlindungan terhadap ciptaan. Industri film di Indonesia telah dilindungi oleh UUHC merupakan hak khusus untuk pencipta ataupun penerima hak untuk mengumumkan atau perbanyak ciptaanya ataupun memberikan izin. Sebagaimana telah

diatur pada Pasal 1 angka 1 UUHC yang menyatakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.

Film merupakan karya cipta seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Film selaku karya seni ialah objek hak cipta yang dilindungi oleh undang-undang hingga pembuat film sebagai pemegang hak cipta atas karya film yang memiliki hak eksklusif ialah hak untuk memonopoli ciptaannya untuk melindungi ciptaannya dari pelanggaran oleh pihak lain. Bila pihak lain ingin memperbanyak ciptaannya, maka harus mempunyai izin dari pemilik hak cipta supaya pemegang hak cipta memperoleh keuntungan finansial ataupun yang disebut royalti.²

Anime merupakan singkatan dari kata "*animation*" yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada segala jenis Animasi. Animasi adalah film yang berupa rangkaian lukisan ataupun gambar yang satu dengan lain cuma berbeda sedikit sehingga ketika diputar nampak di layar jadi bergerak.³ Istilah "*anime*" sangat lazim di kenal di luar Jepang sebagai jenis animasi yang berhubungan dan atau diproduksi oleh Jepang. Alur cerita

² Isnaini Yusran, ***Buku Pintar HAKI (Tanya Jawab Seputar Hak Kekayaan Intelektual)***, Ghalia Indonesia, Bogor, 2010, h 9.

³ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, kementerian pendidikan dan kebudayaan republik Indonesia, "Pengertian Animasi", *kkbi.kemdikbud.go.id*. 2016, tersedia di <https://kkbi.kemdikbud.go.id/entri/animasi>. diakses pada tanggal 28 Februari 2023

yang menarik, grafik, gambar, seni suara, *soundtrack* musik yang indah membuat *anime* semakin populer dan digemari seluruh lapisan masyarakat dari segala usia. Tidak hanya di Jepang, tetapi juga oleh masyarakat internasional. Berkaitan dengan kekayaan intelektual, *Anime* merupakan salah satu bentuk karya intelektual manusia/Ciptaan.

Tumbuhnya dunia industri film *Anime* di dunia kerap kali “dihantui” dengan pembajakan film yang merupakan akibat dampak negatif dari kemajuan teknologi dan ilmu pengetahuan yang berbanding lurus dengan suburnya situs-situs penyedia film secara ilegal atau bajakan. Pembajakan seperti ini sudah menjadi penyakit masyarakat yang sangat sukar disembuhkan seiring banyaknya oknum yang tidak bertanggung jawab dengan menyediakan media agar masyarakat bisa menonton secara ilegal untuk keuntungan mereka sendiri.

Dalam survei yang dilakukan oleh *YouGov* untuk *Coalition Against Privacy* (CAP) dari *Asian Video Industry Association* (AVIA), 63% masyarakat Indonesia adalah penikmat film bajakan. Hal itu tentunya sangat merugikan para pelaku sinematografi dan sangat mungkin bisa mematikan dunia perfilman.⁴ Salah satu yang menjadi sorotan adalah situs penyedia film ilegal di Indonesia yaitu Layarkaca21. Layarkaca21 adalah situs penyedia film ilegal ternama dikalangan pecinta film di Indonesia. Kendati demikian, Layarkaca21 memang menyediakan *streaming* secara

⁴ Riset Ungkap 63 Persen Orang Indonesia Suka Streaming Video Bajakan, tersedia di <https://www.itworks.id/> diakses pada tanggal 27 Juni 2023

gratis. Dibalik persoalan itu, Layarkaca21 mendapatkan keuntungan yang fantastis dari situsny dengan mengandalkan pendapatan iklan digital setiap harinya. Layarkaca21 biasanya mendapatkan film untuk situsny dapat melalui berbagai hal. Misalnya, sumbernya dari rilisan *blue-ray* fisik atau Brip yang diambil pada saat proses pembuatan film ke DVD atau ke *Blueray*. Oleh karena itu, kerap kali film yang kini tampil di bioskop dengan *download* Brip biasanya terpaut jauh sekitar empat bulan sampai 6 bulan. Kemudian dengan cara rekam layar bioskop lalu diunggah ke situs ilegal.

Pada *smartphone* pun memang ada beberapa developer aplikasi yang mampu membeli lisensi dari anime dari pihak pemegang hak cipta untuk disiarkan kembali seperti *Viu, Netflix, Vidio, Crunchyrol*, dan masih banyak lagi. Aplikasi tersebut merupakan aplikasi legal untuk *streaming anime* yang memang penonton perlu membayar sejumlah uang untuk dapat mengakses dan menonton beberapa anime. Adapula beberapa *website streaming* di internet yang secara ilegal/tidak membayar untuk *streaming* film anime yaitu seperti *Layarkaca21, Oploverz, Anoboy, nekopoi, idlix, xx1*, media sosial (*facebook, Instagram* dan *telegram*) dan masih banyak lagi yang lainnya. Alasan utama kenapa Layarkaca21 sangat populer dan banyak disukai penikmat film *anime* gratisan dari situs lainnya tidak hanya menawarkan layanan nonton film gratis, tapi juga karena Memiliki koleksi film terbaru atau *up-to-date*, bahkan jika dibandingkan dengan layanan berbayar, kemudian Kualitas *Bluray* yang jernih, Kualitas suara dan gambar yang HD (*High Definition*) dan memiliki kecepatan *download* yang cepat

yang saat ini Layarkaca21 sudah diakses lebih dari 1,1 M oleh penikmatnya yang merujuk pada analisis trafik Alexa.

Dari kegiatan *streaming* dan *download* gratis di internet dapat berakibat menurunnya kreativitas dan semangat cipta para kreator film *anime* yang disebabkan layanan *streaming* dan *download* tersebut tidak mendapat restu/ijin dari pihak yang memegang penuh hak ciptanya dan pengguna (*user*) dapat menonton secara langsung di internet (*streaming*) film *anime* tanpa harus meminta izin dan membayar sebagaimana patutnya jika menonton di bioskop dan aplikasi legal. Jadi apabila dalam situs yang tidak berbayar dan ilegal seperti situs Layarkaca21, pemegang Hak Cipta tidak mendapatkan manfaat ekonomi berupa royalti atas pengumuman serta penyebaran Ciptaan tersebut dan cukup berbahaya karena memiliki malware yang dapat masuk ke dalam data pribadi.

Saat ini masyarakat masih belum menganggap kegiatan *streaming* film *anime* gratis di situs web adalah suatu hal yang serius karena ada hak orang lain yang telah terlanggar yaitu pemegang Hak Cipta. Hal tersebut dibuktikan dengan masih banyak pengguna yang melakukan akses ke situs web Layarkaca21 dan menikmati situs tersebut tanpa menyadari hak-hak pemegang Hak Cipta atas karya film yang terdapat dalam situs web tersebut. Padahal dengan masyarakat masih menggunakan situs penyedia jasa layanan *streaming* gratis pada situs ilegal Layarkaca21 jelas masyarakat telah menyalahi UUHC karena memang perbuatan tersebut tergolong pelanggaran Hak Cipta walaupun memang tidak akan

mendapatkan sanksi. Sedangkan pihak situs ilegal Layarkaca21 jelas dapat dikenakan sanksi dan dimintai pertanggungjawaban karena telah melanggar Pasal 9 ayat (1) huruf e, g, dan h Undang-Undang Hak Cipta yaitu dengan mendistribusikan, mengumumkan dan mengkomunikasikan suatu karya film kepada publik tanpa seizin pencipta atau pemegang Hak Cipta karya film tersebut untuk penggunaan secara komersial.

Pelanggaran Hak Cipta seperti kegiatan streaming film *anime* gratis pada situs Layarkaca21 tergolong pelanggaran Hak Cipta melalui sistem elektronik atau media teknologi informasi. Dalam Pasal 55 ayat (1) UUHC diatur bahwa, “Setiap Orang yang mengetahui pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait melalui sistem elektronik untuk Penggunaan Secara Komersial dapat melaporkan kepada Menteri.”

Dalam penerapan Pasal 55 UUHC tersebut maka pencipta atau pemegang Hak Cipta harus berperan aktif dalam melaporkan adanya pelanggaran Hak Cipta terhadap karya ciptanya kepada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual yang berada dibawah naungan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia. Hal tersebut dilatarbelakangi oleh berlakunya delik aduan dalam Pasal 55 Undang-Undang Hak Cipta tersebut sehingga Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual tidak mungkin memberikan perlindungan dalam bentuk penutupan situs apabila tidak didahului dengan adanya laporan dari pihak yang dilanggar Hak Ciptanya.⁵

⁵ Kaligis, O.C., *Teori-Praktik Merek dan Hak Cipta*, PT. Alumni, Bandung, 2012, h 21.

Pembajakan HKI termasuk ciptaan film sudah menjadi gejala yang berlangsung dalam skala global atau internasional, lalu dampak yang ditimbulkan pada kemunduran maupun kemerosotan kesejahteraan ekonomi serta keselamatan konsumen yang terjadi di banyak negara dan berakibat menurunnya kreativitas dan semangat cipta para kreator film.⁶ Pelanggaran hak cipta pada kenyataannya masih terus berkembang di Indonesia.

Menyikapi permasalahan dari penjelasan di atas, oleh sebab itu peneliti berkeinginan untuk melaksanakan penelitian terhadap kegiatan streaming dan download gratis di situs ilegal yang kerap terjadi pada kegiatan masyarakat dalam mengakses internet. Yang selanjutnya akan dijadikan sebagai penelitian skripsi yang berjudul **“Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Film *Anime* dari Kegiatan *Streaming* dan *Download Gratis* di Internet pada Situs Ilegal Layarkaca21 Ditinjau dari Undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta”**.

B. Rumusan Masalah

Permasalahan dari skripsi ini adalah:

1. Bagaimana pengaturan perlindungan hak cipta pada film *Anime* berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?

⁶ Golkar Pangarso, ***Penegakan Hukum Perlindungan Ciptaan Sinematografi Di Indonesia***, Alumni, Bandung, 2015, h 18.

2. Bagaimana akibat hukum dari kegiatan streaming dan download film *Anime* gratis di internet pada situs ilegal Layarkaca21 ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?
3. Bagaimanakah perlindungan hukum Pemegang Hak Cipta film *anime* dari kegiatan *streaming* dan *download* gratis di internet pada situs ilegal Layarkaca21?

C. Tujuan Penelitian

Dari beberapa pembahasan fokus kajian yang tertera diatas, maka tujuan penelitian yang hendak dicapai sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui mengenai pengaturan perlindungan hak cipta pada film *anime* berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui mengenai akibat hukum dari kegiatan streaming dan download film *anime* gratis di situs ilegal Layarkaca21 berdasarkan UndangUndang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
3. Untuk mengetahui mengenai perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta film *anime* dari kegiatan *streaming* dan *download* gratis di situs ilegal Layarkaca21.

D. Manfaat Penelitian

1. Manfaat Teoritis
 - a. Manfaat Teoritis Hasil penelitian ini diharapkan dapat turut andil dalam memberikan kontribusi dan memberikan manfaat guna

memperdalam wawasan dan ilmu pengetahuan, yaitu dalam hal ilmu hukum dan di bidang hukum kekayaan intelektual serta pada umumnya mengenai ketentuan hukum hak cipta dalam sinematografi film *Anime* dari kegiatan *streaming* dan *download* gratis di internet pada situs ilegal Layarkaca21.

- b. Penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai rujukan dan informasi bagi penulis atau peneliti lain yang sejenis sehingga berguna bagi pengembangan khasanah ilmu pengetahuan hukum khususnya hukum keperdataan.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai bahan tambahan dan sumber informasi bagi mahasiswa lainnya tentang hukum
- b. Hasil penelitian ini diharapkan mendapatkan perhatian khusus dari pemerintah agar lebih memperkuat dan memperjelas mekanisme dalam mengatur perlindungan hak kekayaan intelektual khususnya dalam aktivitas masyarakat dalam penyalahgunaan mengakses internet
- c. Hasil penelitian ini diharapkan bagi masyarakat agar mengapresiasi pencipta dan para pemegang hak cipta atas karya sinematografi dengan tidak melakukan ketentuan-ketentuan yang melanggar hak cipta.

E. Defenisi Oprasional

Definisi operasional atau kerangka konsep adalah kerangka yang menggambarkan hubungan antara definisi-definisi/konsep-konsep khusus yang akan diteliti. Sesuai dengan judul penelitian yang diajukan yaitu “Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Film *Anime* dari kegiatan *Streaming* dan *Download* Gratis di Internet pada Situs Ilegal Layarkaca21 ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta” maka dapat diterangkan definisi operasional penelitian, yaitu:

1. Perlindungan hukum adalah memberikan pengayoman terhadap Hak Asasi Manusia (HAM) yang dirugikan orang lain dan perlindungan itu diberikan kepada masyarakat agar dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum.⁷
2. 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.
3. Istilah sinematografi selalu berhubungan atau juga bisa disebut dengan film, movie, dan sinema. Film yang disebutkan adalah serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak yang mendorong penonton untuk menyaksikan

⁷ Satjipto Raharjo, *Ilmu Hukum*, Bandung: Penerbit PT. Citra Aditya Bakti, 2000, h 54

gerakan berkelanjutan antar objek yang berbeda secara cepat dan berturut-turut.⁸

4. Animasi adalah film yang berupa rangkaian lukisan ataupun gambar yang satu dengan lain cuma berbeda sedikit sehingga ketika diputar nampak di layar jadi bergerak.⁹
5. Situs web (bahasa Inggris: *website*) sering juga disingkat menjadi situs saja (*site*) adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang saling berkaitan untuk menyajikan informasi tertentu, yang bisa diakses di internet menggunakan web browser (*Chrome, Firefox, dll*).¹⁰
6. *Streaming* adalah layanan yang memungkinkan pengguna untuk menonton video, mendengarkan music, atau melakukan siaran langsung melalui internet.
7. *Download* mengambil data dari internet atau jaringan lainnya yang berupa file seperti dokumen, video, music, atau program perangkat lunak dan menyimpannya ke dalam komputer atau perangkat lainnya.¹¹
8. Layarkaca21 adalah sebuah situs hiburan yang menyajikan *streaming* film atau *download* film gratis dan Subtitle Indonesia.¹²

⁸ Direktorat Jendral Industri Kecil dan Menengah, ***Panduan Pengenalan HKI, Klinik Konsultasi HKI***, Departemen Perindustrian, Jakarta, h 6

⁹ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, op. cit.

¹⁰ Definisi situs web, <https://www.thefreedictionary.com/Website> (dalam bahasa Inggris). *The Free Dictionary by Farlex*. Diakses tanggal 29 Februari 2023

¹¹ Yoevestian wihndy, ***Teknik Men-download Konten Internet untuk pemula***, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2018, h 2

¹² Layerkaca21, tersedia di <https://lk21.social/size/1080/page/5/>, diakses pada tanggal 07 Maret 2023

BAB II

TINJAUAN UMUM

A. Tinjauan Umum Hak Cipta

1. Pengertian Hak Cipta

Kata “hak cipta” merupakan kata majemuk yang terdiri dari dua suku kata, yaitu “hak” dan “cipta”. Kata “hak” berarti kekuasaan untuk berbuat sesuatu karena telah ditentukan oleh Undang-Undang. Sedangkan kata “cipta” menyangkut daya kesanggupan batin (pikiran) untuk membentuk sesuatu yang baru, terutama di lapangan kesenian.¹³

Lalu Hak Cipta adalah bagian dari sekumpulan hak yang dinamakan Kekayaan Intelektual (KI) yang pengaturannya terdapat dalam ilmu hukum dan dinamakan hukum Kekayaan Intelektual.

Istilah hak cipta memiliki maksud yaitu hak eksklusif bagi Pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang antara lain dapat terdiri dari buku, program komputer, ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu, serta hak terkait dengan hak cipta. Pemberlakuan hak eksklusif tersebut diterapkan dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.¹⁴

Menurut Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, memberikan pengertian bahwa:

“Hak Cipta adalah hak eksklusif Pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan

¹³ Depdikbud, **Kamus Besar Bahasa Indonesia**, Balai Pustaka, Jakarta, 1988c

¹⁴ Tim Lindsey-Eddy Damian-Simon Bult-Tomi Suryo Utomo, **Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar**, PT. Alumni, Bandung, 2013, h 6

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

Menurut McKeough dan Stewart hak cipta merupakan suatu konsep dimana pencipta (artis, musisi, pembuat film berhak untuk memanfaatkan hasil karyanya dengan tidak memperkenankan pihak lain untuk menjiplak hasil karyanya tersebut.¹⁵

Dalam arti luas ketentuan kepemilikan suatu ciptaan tidak ditentukan oleh adanya registrasi, karena suatu karya cipta tersebut sudah mendapatkan perlindungan sejak pertama kali diumumkan.

2. Teori Perlindungan Hak Cipta

Hak cipta termasuk salah satu jenis Hak Kekayaan Intelektual (HKI) serta merupakan hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada para pencipta atau kreator atas hasil cipta dan kreasi yang mempunyai nilai komersial yang patut diberi penghargaan atau perlindungan hukum.

Hak eksklusif tersebut tertuang pada Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang memberikan penjelasan ataupun maksud bahwa hak yang hanya ditujukan pada pencipta atau pembuat suatu hasil karya dan hak tersebut tidak dimanfaatkan oleh pihak lain tanpa pemberian izin dari pencipta atau pembuatnya. Pemegang hak

¹⁵ Afrillyana Purba, Gazalba Saleh dan Andriana Krisnawati, *TRIPs-WTO dan Hukum HKI Indonesia*, Penerbit PT Rineka Cipta, Jakarta 2005, h 56-65.

kekayaan intelektual yang bukan pencipta atau pembuatnya hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif tersebut yang berupa hak ekonomi.

Sejalan dengan paparan di atas, Robert C. Shewood mengemukakan pendapatnya mengenai teori perlindungan hukum. Menurut Robert C. Shewood, teori perlindungan hak kekayaan intelektual adalah sebagai berikut:

- a. *Reward Theory*
Pencipta atau penemu diberikan penghargaan atas usaha yang telah dilakukan berupa pengakuan terhadap hasil karya intelektualnya.
- b. *Recovery Theory*
Pencipta atau penemu berhak menapatkan timbal balik sehingga menghasilkan sesuatu, dimana dalam prosesnya telah mengorbankan waktu, tenaga, dan biaya berupa perolehan kembali penemuan yang bermanfaat untuk public tersebut.
- c. *Incentive Theory*
Insentif diperlukan atas hasil kreatifitas dalam hasil karya intelektual sehingga memberikan motivasi dalam kegiatan penelitian selanjutnya yang bermanfaat.
- d. *Risk Theory*
Perlindungan hasil karya intelektual diberikan atas dasar risiko yang dialami dalam proses pembuatan atau penelitian suatu karya.
- e. *Economic Growth Stimulus Theory*
Hak milik intelektual merupakan alat pembangunan dalam pertumbuhan ekonomi suatu negara.¹⁶

Di sisi lain terdapat teori dari Kovensi Bern yang mengatur sekumpulan hak yang dinamakan hak moral (*droit moral*). Yang dimaksud dengan hak moral ialah hak pencipta mengklaim sebagai pencipta untuk mengajukan keberatan terhadap setiap perbuatan yang bermaksud mengubah, mengurangi, atau menambah keaslian ciptaannya (*any*

¹⁶ Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Setara Press, Malang, 2018, h.8

mutilation or deformation or other modification or other derogatory action), yang dapat meragukan kehormatan dan reputasi pencipta (*author's honor or reputations*). Hak moral yang diberikan kepada seorang pencipta, menurut penulis sejalan atau berkedudukan sejajar dengan hak-hak ekonomi.

Debois dalam bukunya *Le Droit d'auteur* berpendapat bahwa sebagai suatu doktrin, hak moral seorang pencipta mengandung empat makna yaitu:

- a. *Droit de publication*, hak untuk melakukan atau tidak melakukan pengumuman ciptaannya.
- b. *Droit de repentier*, hak untuk melakukan perubahan-perubahan yang dianggap perlu atas ciptaannya dan hak untuk menarik dari peredaran ciptaan yang telah diumumkan.
- c. *Droit au respect*, hak untuk tidak menyetujui dilakukannya perubahan-perubahan atas ciptaannya oleh pihak lain.
- d. *Droit a la paternite*, hak untuk mencantumkan nama pencipta, hak untuk tidak menyetujui perubahan atas nama pencipta yang akan dicantumkan, dan hak untuk mengumumkan sebagai pencipta setiap waktu yang diinginkan¹⁷

3. Subjek Hak Cipta

Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta, subjek hak cipta sendiri yaitu pencipta dan pemegang hak cipta. Pencipta dijelaskan pada Pasal 1 angka 2 yang berisikan:

“Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.”

¹⁷ A. Komen, *Compendium van het Autersrecht*, Deventer, Kluwer 1970, h.7

Kemudian pada Pasal 1 angka 4 memberikan pengertian mengenai pemegang hak cipta didefinisikan sebagai:

“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 tersebut secara sah”

Tidak hanya seorang pencipta yang bisa menjadi pemegang hak cipta tetapi seseorang atau lembaga yang tidak menciptakan suatu karya pun bisa menjadi pemegang hak cipta.

4. Objek Hak Cipta

Objek hak cipta memiliki beberapa objek yang dilindungi dan tidak dilindungi. Ciptaan seseorang pada umumnya merupakan objek hak cipta yang dilindungi.

Menurut Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Hak Cipta, 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.

Secara spesifik objek hak cipta terkandung dalam Pasal 40 ayat (1) 40 Undang-Undang Hak Cipta Menurut Eddy Damian didalam bukunya yang dapat teridentifikasi pengaturan perlindungan hukum diberikan atas ciptaan-ciptaan yang berupa:

1. Ciptaan-ciptaan sastra (*literary works*) seperti novel-novel, cerita pendek, sajak, buku.
2. Ciptaan-ciptaan musik (*musical works*) seperti nyanyian, paduan suara yang menggunakan instrumen tunggal maupun banyak instrument

3. Ciptaan koreografi (*cheographic works*) seperti tarian modern maupun tradisional.
4. Ciptaan seni (*artistic works*), baik dua dimensi atau tiga dimensi, abstrak atau riil, seni murni.
5. Peta dan Gambar Teknik.
6. Fotografi.
7. *Audiovisual*/sinematografi yang merupakan media komunikasi massa pandang dengan (*moving images*) dengan suara atau tanpa suara.¹⁸

5. Pencatatan Hak Cipta

Seseorang yang ingin mendapatkan hak cipta atas ciptaan dan kekayaan intelektualnya harus melakukan pencatatan hak cipta. Meskipun sebenarnya perlindungan dari suatu ciptaan akan nampak ketika ciptaan tersebut muncul, bukan karena pencatatan. Namun jika melakukan pencatatan maka akan mendapatkan dokumen sebagai bukti di pengadilan apabila terjadi suatu sengketa mengenai hak ciptaannya di kemudian hari.

Yang tidak dapat didaftarkan sebagai Ciptaan adalah:

- a. Ciptaan diluar bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra
- b. Ciptaan yang tidak orisinal
- c. Ciptaan yang tidak diwujudkan dalam suatu bentuk yang nyata
- d. Ciptaan yang sudah merupakan milik umum
- e. Ketentuan yang diatur dalam pasal 12 UU Hak Cipta.¹⁹

6. Jangka Waktu Berlakunya Hak Cipta

¹⁸ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, Edisi Kedua, Cetakan Ke-3, Alumni, Bandung, 2005, h 50-51

¹⁹ Dahris Siregar, *Tinjauan Yuridis Hak Cipta untuk Pencegahan Plagiarisme dan Pembajakan Karya Sastra*, Kediri, CV Kreator Cerdas Indonesia, 2022, h 20.

Pada dasarnya Undang-Undang Hak Cipta mengenal tiga ketentuan jangka waktu perlindungan. Hal ini diatur dalam Pasal 57 sampai dengan Pasal 61 UUHC sebagai berikut:

1. Sepanjang hayat pencipta ditambah 50 tahun setelah meninggal dunia untuk ciptaan yang asli dan bukan turunan (*derevatif*).
2. Selama 50 tahun sejak pertama kali ciptaan itu diumumkan. Jenis-jenis ciptaan yang dimaksud meliputi program komputer, dan karya deverbatim seperti karya sinematografi, rekaman suara, karya pertunjukan dan karya siaran.
3. Selama 25 tahun. Perlindungan yang terpendek ini diberikan untuk karya fotografi dan karya susunan perwajahan, karya tulis yang diterbitkan.
4. Ciptaan yang dimiliki atau dipegang oleh Badan Hukum, berlaku selama 50 tahun dan 25 tahun sejak pertama kali diumumkan.
5. Ciptaan yang dipegang atau dilaksanakan oleh negara berdasarkan Pasal 10 ayat (2) huruf b, berlaku tanpa batas.

7. Substansi Hak Cipta

Dalam substansi hak cipta, dikenal 2 (dua) macam konsep hak yang dianut diantaranya adalah hak moral (*moral right*) dan hak ekonomi (*economy right*).

1. Hak Ekonomi Pencipta

Hak Ekonomi (*Economics Rights*) adalah hak yang dimiliki oleh seorang pencipta untuk mendapatkan keuntungan atas ciptaannya, yang mencakup hak perbanyak, hak pengumuman, hak pertunjukan, dan hak penyiaran.

Menurut Pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta Hak Ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan. Hak ekonomi ini dapat

berupa hak untuk mengumumkan (*performing rights*) dan hak menggandakan (*mechanical rights*).

Diberikannya Hak Ekonomi kepada pencipta atau pemegang hak cipta telah disebutkan dalam Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta, yaitu:

- a. *Penerbitan Ciptaan;*
- b. *Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;*
- c. *Penerjemahan Ciptaan;*
- d. *Pengadaptasian, pengaransemenan, pentransformasian Ciptaan;*
- e. *Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;*
- f. *Pertunjukan Ciptaan;*
- g. *Pengumuman Ciptaan;*
- h. *Komunikasi Ciptaan; dan*
- i. *Penyewaan Ciptaan.*

2. Hak Moral Pencipta

Hak moral memberikan berbagai kontrol kepada pencipta terhadap penggunaan karya-karya ciptanya dengan memberikan hak kepada seseorang pencipta untuk mengklaim hasil karyanya sebagai pencipta dari sebuah karya dan mencegah penggunaannya dengan cara yang oleh pencipta layak ditolak atau tidak disepakati.²⁰

Hal ini diatur dalam Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta sebagai berikut:

“Hak Moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 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;

²⁰ Hendra Tanu Atmadja. (Konsep Hak ekonomi dan Hak moral Pencipta menurut Sistem Civil Law dan Common Law), *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM* Nomor 23 Vol 10, 2015 h 157

- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- 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.”

Berbeda halnya dengan hak ekonomi yang dapat dialihkan, maka hak moral bersifat abadi dalam diri pencipta. Hak ini tidak dapat dihilangkan dengan alasan apapun walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Sesuai dengan Pasal 5 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta “Hak Moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah Pencipta meninggal dunia.

8. Peralihan Hak Cipta dan Pemberian Lisensi

Hak yang dialihkan pada dasarnya adalah pengalihan hak eksklusif pencipta atas suatu ciptaan. Dalam pengalihan hak cipta, maka pencipta atau pemegang hak cipta mengalihkan kepemilikan atas hak ekonomi yang terdapat pada ciptaan sehingga ia tidak dapat melaksanakan haknya lagi setelah dialihkan.

Berdasarkan Pasal 16 ayat (2) UU Hak Cipta, hak cipta dapat dialihkan antara lain karena:

“Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:

- a. pewarisan;*
- b. hibah;*
- c. wakaf;*
- d. wasiat;*
- e. perjanjian tertulis; atau*
- f. sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.”*

Pemegang Lisensi adalah pihak yang diberikan izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu Pasal 1 angka 20 UU Hak Cipta.

Pemberian lisensi ini dilakukan dengan perjanjian dan sebagai pemberi lisensi, pencipta atau pemegang hak cipta dapat memperoleh imbalan yang disebut dengan royalti.²¹

Jadi, dalam pemberian lisensi hak ekonomi atas ciptaan tersebut hanya dapat digunakan oleh pihak lain sebagai penerima lisensi tanpa mengalihkan kepemilikan atas hak tersebut.

9. Pelanggaran dan Sanksi

Suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai suatu pelanggaran Hak Cipta apabila perbuatan tersebut melanggar Hak khusus dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Sanksi pidana terhadap pelanggaran Hak Cipta sebagaimana tercantum dalam UU Hak Cipta, yaitu:

²¹ Putu Ayu Ira, Ida Ayu Sukihana, PENGATURAN BENTUK DAN SYARAT SAHNYA PERJANJIAN LISENSI HAK CIPTA, **Jurnal Kertha Semaya**, E-ISSN: Nomor 2303-0569, Vol. 9 No. 7, 2021, h 128

- a. Dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan. Ancaman hukuman pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp.100.000.000,- (Seratus Juta Rupiah).
- b. Dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mendengarkan atau menjual kepada umum ciptaan hasil pelanggaran hak cipta, ancaman pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 50.000.000,- (Lima Puluh Juta Rupiah)
- c. Melanggar ketentuan pasal 16, ancaman pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 25.000.000,- (Dua Puluh Lima Juta).
- d. Melanggar ketentuan pasal 18, ancaman pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 15.000.000,- (Lima Belas Juta Rupiah).²²

B. Tinjauan Umum Film

1. Pengetian Umum Film

Sinematografi atau dikenal dalam bahasa Inggris *Cinematography* merupakan suatu seni dan teknologi fotografi gambar bergerak. Istilah sinematografi selalu berhubungan atau juga bisa disebut dengan film, movie, dan sinema. Umumnya jika menyebut sinematografi lebih berhubungan dengan film.²³

Dalam hal ini, film yang disebutkan adalah serangkaian gambar diam, yang ketika ditampilkan pada layar akan menciptakan ilusi gambar bergerak yang mendorong penonton untuk menyaksikan gerakan berkelanjutan antar objek yang berbeda secara cepat dan berturut-turut.

Sinematografi sering dikaitkan dengan ilmu terapan yang membahas teknik pengambilan gambar bergerak baik dalam pengambilan dari suatu

²² Direktorat Jendral Industri Kecil dan Menengah, ***Panduan Pengenalan HKI, Klinik Konsultasi HKI***, op.cit, h 6

²³ Gloria Lotha, Encyclopedia Britannica, tersedia di <https://www.britannica.com/topic/cinematography>, diakses pada tanggal 11 Maret 2023

gambar-gambar yang digabungkan sehingga menjadi suatu karya bergerak yang mengandung cerita dan makna.

Sinematografi selaku karya seni ialah objek hak cipta yang dilindungi oleh undang-undang hingga pembuat film sebagai pemegang hak cipta atas karya film yang memiliki hak eksklusif ialah hak untuk memonopoli ciptaannya untuk melindungi ciptaannya dari pelanggaran oleh pihak lain. Bila pihak lain ingin memperbanyak ciptaannya, maka harus mempunyai izin dari pemilik hak cipta supaya pemegang hak cipta memperoleh keuntungan finansial ataupun yang disebut *royalty*.²⁴

Sinematografi yang terdapat pada UUHC termaktub didalam frase bagian dari Fonogram yaitu Fiksasi suara pertunjukan atau suara lainnya, atau representasi suara, yang tidak termasuk bentuk Fiksasi yang tergolong dalam sinematografi atau Ciptaan audiovisual lainnya. Namun hal tersebut tidak terpisahkan sama sekali dalam karya yang dilindungi didalam bidang Hak Cipta khususnya dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Pasal 40 ayat (1) poin (m) Karya sinematografi.

2. Pengertian Umum *Anime*

Anime merupakan singkatan dari kata "*animation*" yang berasal dari bahasa inggris yang merujuk pada segala jenis Animasi. Animasi adalah film yang berupa rangkaian lukisan ataupun gambar yang satu dengan lain cuma berbeda sedikit sehingga ketika diputar nampak di layar jadi bergerak.²⁵

²⁴ Isnaini Yusran, ***Buku Pintar HAKI (Tanya Jawab Seputar Hak kekayaan Intelektual)***, op.cit

²⁵ Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa, kementerian pendidikan dan kebudayaan republik indonesia, "Pengertian Animasi", *kkbi.kemdikbud.go.id*. 2016,

Istilah “*anime*” sangat lazim di kenal di luar Jepang sebagai jenis animasi yang berhubungan dan atau diproduksi oleh Jepang. Alur cerita yang menarik, grafik, gambar, seni suara, *soundtrack* musik yang indah membuat *anime* semakin populer dan digemari seluruh lapisan masyarakat dari segala usia. Tidak hanya di Jepang, tetapi juga oleh masyarakat internasional. Berkaitan dengan kekayaan intelektual, *Anime* merupakan salah satu bentuk karya intelektual manusia/Ciptaan.

Istilah *anime* itu sendiri digunakan untuk membedakan film kartun buatan Jepang dengan film kartun yang lain. Untuk membuat satu anime adalah gambar langkah untuk membuat suatu imajinasi penggambaran karakter dalam *anime* dengan cara memanfaatkan prinsip “*after image*” pada visual memanfaatkan gambar tidak bergerak menjadi gambar yang bergerak secara terus menerus.

Pada saat ini Jepang menjadi industri animasi yang sangat berkembang pada kancah dunia. Banyak hasil karya animasi Jepang yang ditayangkan di negara Indonesia sehingga menarik masyarakat Indonesia menjadi penonton untuk karya animasi hasil karya negara tersebut.

C. Tinjauan Umum Situs *Streaming* dan *Download*

1. Dasar Hukum *Streaming* dan *Download*

Belum ada aturan yang konkrit mengenai *streaming* dan *download* pada peraturan perundang-undangan, namun secara eksplisit dijelaskan mengenai streaming dan download pada UU penyiaran dan UU ITE. Pada Undang-Undang Nomor 32 tahun 2002 tentang Penyiaran yang terdapat pada pasal 1 angka 2 yaitu:

“Penyiaran adalah kegiatan pemancarluasan siaran melalui sarana pemancaran dan/atau sarana transmisi di darat, di laut atau di antariksa dengan menggunakan spektrum frekuensi radio melalui udara, kabel, dan/atau media lainnya untuk dapat diterima secara serentak dan bersamaan oleh masyarakat dengan perangkat penerima siaran.”

Sementara itu, pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik termuat dalam pasal 32 ayat 1 yang berbunyi:

“Setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi elektronik dan/ atau dokumen elektronik milik orang lain atau milik publik.”

Dapat ditarik kesimpulan bahwa streaming dan download pada situs ilegal merupakan tindakan yang dilarang.

2. Pengertian Situs

Situs web (bahasa inggris: *website*) sering juga disingkat menjadi situs saja (*site*) adalah kumpulan dari halaman-halaman situs yang saling berkaitan untuk menyajikan informasi tertentu, yang bisa diakses di internet menggunakan web *browser* (*Chrome, Firefox, dll*) yang umumnya

merupakan bagian dari suatu nama domain (*domain name*) atau subdomain di *World Wid Web* (WWW) di Internet.

WWW terdiri dari seluruh situs web yang tersedia kepada public halaman-halaman sebuah situs web diakses dari sebuah URL yang menjadi “akar” (*root*), yang disebut *homepage* (halaman induk sering diterjemahkan menjadi “beranda”, “halaman muka”), dan biasanya disimpan dalam server yang sama. Tidak semua situs web dapat diakses dengan gratis. Beberapa situs web memerlukan pembayaran agar dapat menjadi pelanggan, misalnya situs-situs yang menyediakan film, situs-situs berita, layanan surat elektronik (*e-mail*), dan lain-lain.

Keberadaan *website* yang menjadi penghubung dari suatu halaman saat dalam mengakses internet tentu tidak selamanya akan aman dari setiap aktivitas pengaksesannya, akan tetapi juga terdapat *website* ilegal yang mana akan membahayakan serangan *cyber* yang akan ditimbulkan. pada kegiatan *streaming* dan *download*.

3. Pengertian Streaming

Streaming adalah layanan yang memungkinkan pengguna untuk menonton video, mendengarkan music, atau melakukan siaran langsung melalui internet.

Streaming adalah suatu teknologi untuk menjalankan *file* audio atau video secara langsung (*live*) maupun dengan prerecord dari sebuah mesin *server* (*web server*). *File* audio atau video yang terletak pada sebuah *server*

dapat secara langsung dijalankan pada komputer klient sesaat setelah ada permintaan dari pengguna sehingga proses *download file* tersebut dapat mencegah dalam menghabiskan waktu cukup lama.

Ketika *file* video atau audio di *stream*, akan terbentuk sebuah buffer di komputer klient dan data video-audio tersebut akan mulai diunduh ke dalam *buffer* yang telah terbentuk pada mesin klient. Dalam waktu beberapa detik, *buffer* telah terisi penuh dan secara otomatis file video/audio dijalankan oleh sistem. Sistem akan membaca informasi dari *buffer* dan tetap menjalankan proses unduh *file*, sehingga proses streaming tetap berlangsung.²⁶

Dalam membuat video *streaming*, pembuat dapat merekam video terlebih dahulu kemudian diunggah ke situs online untuk dinikmati penontonnya. Video yang diunggah ke situs bisa berupa konten milik pribadi yang diabadikan dan bisa ditonton berulang kali, atau sebuah film atau drama yang diproduksi oleh perusahaan produksi film.

4. Pengertian *Download*

Download yaitu mengambil data dari internet atau jaringan lainnya yang berupa file seperti dokumen, video, music, atau program perangkat lunak dan menyimpannya ke dalam komputer atau perangkat lainnya.²⁷

²⁶ Nasikin, Zainul Rohman, Ahmad Rofiq Hakim, "Optimalisasi Live Audio Streaming Shoutcast DNAS Server Dengan Metode QOS di Lingkungan Radio Komunitas Kampus Polnesia", **Prosiding Seminar Ilmu Komputer dan Teknologi Informasi Politeknik Negeri Samarinda**, e-ISSN 2540-7902 dan p-ISSN 2541-366X, Vol. 3, No. 1, 2018, h 14-15.

²⁷ Yoevestian wihndy, **Teknik Men-download Konten Internet untuk pemula**, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2018 , h 2

Keuntungan yang didapat dari penggunaan cara download ini adalah akses yang lebih cepat ke salah satu bagian dari file tersebut. Sedangkan kekurangannya adalah pengguna yang ingin mengakses video tersebut harus menunggu terlebih dahulu sampai keseluruhan file multimedia tersebut diterima secara keseluruhan.

D. Tinjauan Umum Layarkaca21

1. Pengertian Layarkaca21

Layarkaca21 adalah sebuah situs hiburan yang menyajikan *streaming* film atau *download* film gratis dan *subtitle* Indonesia yang bisa diakses melalui semua perangkat

. Selain gratis, *streaming* film *subtitle* indonesia lewat situs ini menyediakan beragam pilihan film bioskop lama dan terbaru dengan berbagai kualitas. Sama seperti Rebahin, IndoXXI, dan layarkaca21 juga menawarkan fitur pencarian yang memudahkan pengguna untuk menemukan film yang di inginkan.

Salah satu kelebihan situs Layarkaca21 adalah kualitas video yang baik. Situs ini juga menawarkan beberapa pilihan resolusi video mulai dari 360p hingga 1080p. Menariknya, situs Layarkaca21 juga mengklaim memiliki server yang cepat, sehingga pengguna dapat *streaming* film tanpa *buffering* atau gangguan. Dengan begitu, kamu tidak perlu lagi khawatir kehabisan pilihan film untuk ditonton di waktu luang.

Pada kegiatan *streaming* film di *website* ilegal seperti *layarkaca21* tersebut, selain merugikan pemegang hak cipta sinematografi yang tidak mendapatkan pembayaran yang semestinya mereka peroleh. Penikmat film online tidak perlu melakukan registrasi dan membayar biaya berlangganan untuk bisa menikmati konten yang tersedia di situs ini.

Kegiatan *streaming* dan *download* gratis film di situs ilegal *Layarkaca21* tentu perangkat pengguna berpotensi akan terjangkit malware yang bisa berdampak buruk dalam bentuk, mencuri informasi kartu kredit pengguna dan menjualnya ke hacker lain, mencuri data log in di *website* belanja pengguna dan menggunakannya untuk kepentingan pribadi.

Adapun beberapa situs-situs yang menyediakan dalam *Streaming* dan *download* film *anime* secara legal diantaranya, *Viu, Netflix, Vidio, Crunchyrol*, dan masih banyak lagi. Adapula beberapa *website streaming* di internet yang secara ilegal/tidak membayar untuk *streaming* film *anime* yaitu seperti *Layarkaca21, Oploverz, Samehadaku, Anoboy, Animeloverz, nekopoi, idlix, xx1*, media sosial (*facebook, Instagram* dan *telegram*) dan masih banyak lagi yang lainnya.