

**PERSPEKTIF HUKUM HAK CIPTA ATAS PENGGUNAAN MATERI
CERAMAH, LAGU DAN/ATAU MUSIK DALAM PEMBUATAN
VIDEO DENGAN MENGGUNAKAN APLIKASI *DUBSMASH*
MENURUT PRINSIP *FAIR USE***

MUHAMMAD FADHLI

Program Studi Magister Kenotariatan

Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara

Jalan Dr. T. Mansyur Nomor 9, Kampus Padang Bulan, Medan

Telp. (061) 8211633, Email: fadhli.almaidani@gmail.com

ABSTRACT

Internet is an information technology development as new media. Dubsmash appears as mobile application to make selfie dubbing video, using popular audio; the result is distributed through social media. A problem occurs when the sound recording is citation of a popular song or film protecting by copyright, but there is an exception of using the work of a composer which is called, fair use principle.

The research used descriptive analytic method with juridical normative approach. The data were analyzed qualitatively, and the conclusion was drawn deductively through normative framework.

Videos result dubsmash applications has violated the moral values of composers and/or copyright holders in which the users have mutilated the work art such as popular audio of other people's music or films of other people's sound (Article 5, paragraph 1 of UUHC). However, in the fair use principle, since it is not commercial and for personal use and/or does not give any profit to Dubsmash users and there is no objection from the composers (Article 43, letter d of UUHC). The video and Dubsmash distributed to social network is not protected by law according to Article 7, paragraph 1, letter (a) of UUHC since there is no originality element in it; it is only common work which belongs to cinematography. The legal protection for composers and/or copyright holders is preventive and repressive (Article 55 and Article 95, paragraph 1 of UUHC).

It is recommended that the Government intensively inform internet users not to violate other people's copyright. Executive and/or Legislative Institutions

should explain clearly the requirements of a work of art which protected by copyright. Those who feel harmed should report to the Dubsmash or the authorities or bring the case to the Commercial Court for the process of litigation.

Keywords: *Copyright, Video, Dubsmash, Fair Use*

PENDAHULUAN

Internet merupakan salah satu bentuk perkembangan teknologi komunikasi yang dapat dikatakan sebagai *new media*. *Dubsmash* muncul sebagai aplikasi *mobile* untuk membuat video *selfie dubbing* menggunakan audio populer yang hasilnya disebar melalui jejaring sosial. Hal ini menjadi persoalan ketika rekaman suara yang diunggah oleh pengguna merupakan potongan suara dari materi ceramah, lagu dan/atau musik yang dilindungi oleh hak cipta.

Adapun jika melihat beberapa hasil video dari aplikasi *Dubsmash*, video-video tersebut hanya bertujuan sebagai parodi, sehingga bukan tidak mungkin beberapa pengguna aplikasi *Dubsmash* tersebut menjadi terkenal di jejaring sosial dan bahkan bisa saja Pengguna tersebut mendapatkan keuntungan materi terhadap video yang diupload nya di *YouTube* melalui *Google AdSense*. Seperti Ria Ricis. Ria Ricis menjadi *selegram* dan *youtber* karena banyak membuat konten video parodi yang disebar melalui *platform* jejeraing sosial seperti *Instagram* dan *Youtube*.

Disatu sisi dibalik hak eksklusif yang dimiliki oleh pemegang hak cipta atau pencipta tidaklah secara mutlak dimiliki penuh, karena adanya suatu batasan-batasan dimana seseorang yang ingin menggunakan atau memanfaatkan hasil karya dari pencipta tidak memerlukan izin untuk menggunakannya selama tidak merugikan kepentingan yang wajar atas penggunaannya. Batasan-batasan ini dikenal dengan istilah prinsip penggunaan yang wajar (*fair use*). Hal ini sebagaimana tercantum pada ketentuan UUHC tersebut pada BAB VI Pembatasan Hak Cipta (*Fair Use*), Pasal 43 s.d Pasal 49 mengandung maksud tiga hal yakni: cara, tujuan, dan substansi dalam menggunakan hak cipta. Maka berdasarkan uraian tersebut diatas, perlu diadakan penelitian lebih lanjut mengenai “Perspektif Hukum Hak Cipta Atas Penggunaan Materi Ceramah, Lagu Dan/Atau Musik dalam Pembuatan Video dengan Menggunakan Aplikasi *Dubsmash* di Indonesia Berdasarkan Prinsip *Fair Use*”

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka perumusan masalah yang dapat dikaji dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Apakah penggunaan materi ceramah, lagu dan/atau musik dalam pembuatan video dengan menggunakan aplikasi *Dubsmash* menurut prinsip *fair use* sebagaimana dimuat dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 20014 Tentang Hak Cipta?
2. Apakah hasil karya berupa video dari aplikasi *Dubsmash* yang disebarakan ke media jejaring sosial merupakan suatu karya yang dilindungi oleh hak cipta?
3. Bagaimanakah perlindungan hukum terhadap pencipta dan/atau pemegang hak cipta atas perbuatan pengguna aplikasi *Dubsmash*?

Berdasarkan perumusan masalah yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis penggunaan materi ceramah, lagu dan/atau musik dalam pembuatan video dengan menggunakan aplikasi *Dubsmash* menurut prinsip *fair use* sebagaimana dimuat dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 20014 Tentang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis hasil karya berupa video dari aplikasi *Dubsmash* yang disebarakan video yang dibuat ke media jejaring sosial merupakan suatu karya yang dilindungi oleh hak cipta.
3. Untuk mengetahui dan menganalisis perlindungan hukum terhadap pencipta dan/atau pemegang hak cipta atas perbuatan pengguna aplikasi *Dubsmash*

METODOLOGI

Jenis penelitian ini adalah *yuridis normatif*, yaitu “penelitian yang digunakan untuk mengkaji penerapan kaedah-kaedah atau norma-norma hukum”,¹ sedangkan menurut Zainuddin Ali² penelitian yuridis normatif “membahas doktrin-doktrin atau asas-asas dalam ilmu hukum”. Adapun pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*). Disamping itu, dalam penelitian tesis ini digunakan juga pendekatan konseptual.

Penelitian ini bersifat deskriptif yaitu penelitian yang bertujuan untuk menghasilkan data yang bersifat deskriptif analitis yaitu metode yang dipakai

¹ Jhony Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Malang : Bayu Publishing, 2006, hlm. 28.

² Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, cetakan ke-3, Jakarta : Sinar Grafika, 2011, hlm. 24.

untuk menggambarkan suatu kondisi atau keadaan yang sedang berlangsung yang tujuannya agar dapat memberikan data mengenai objek penelitian sehingga mampu mengenali hal-hal yang bersifat ideal, kemudian dianalisis berdasarkan teori hukum atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.³

Sumber data dalam penelitian ini bersumber dari data sekunder sekunder atau data kepustakaan. Data sekunder dalam penelitian hukum adalah data yang diperoleh dari hasil penelaahan kepustakaan atau penelaahan terhadap berbagai literatur atau bahan pustaka yang berkaitan dengan masalah atau materi penelitian.

⁴ Data sekunder dalam tesis ini diperoleh dari buku– buku maupun literatur yang berkaitan dengan masalah yang diteliti yang terdiri dari :

1. Bahan hukum primer, merupakan bahan hukum yang bersifat *autoritatif* artinya mempunyai otoritas. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan konvensi-konvensi internasional.⁵ Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini yaitu :
 - a) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
 - b) *Berne Convention*;
 - c) *Rome Convention*;
 - d) *TRIP's Agreement*;
 - e) *WIPO Copyright Treaty*;
 - f) *Digital Millenium Copyright Act (DMCA)*;
 - g) *US Copyright Act 1976*;
 - h) *Terms of Service aplikasi Dubsplash*.
2. Bahan hukum sekunder, merupakan bahan hukum yang memberikan gambaran penjelasan mengenai bahan hukum sekunder seperti rancangan undang-undang, buku-buku, jurnal-jurnal, artikel-artikel dan tulisan-tulisan yang berkaitan dengan topik penelitian.
3. Bahan hukum tersier, merupakan bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan bahan hukum primer dan sekunder untuk memberikan informasi tentang bahan hukum sekunder.

³ Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta : Sinar Grafika, 2009, hlm. 223.

⁴ Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar, 2010, hlm. 156.

⁵ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta : Prenada Media, 2005, hlm. 141.

Teknik pengumpulan data dilakukan oleh penulis melalui kegiatan penelitian kepustakaan (*library research*). Adapun alat pengumpulan data dalam penelitian kepustakaan berupa buku catatan serta alat-alat tulis untuk membuat catatan dari bahan-bahan hukum (primer, sekunder dan tersier).

Analisis data merupakan proses penyusunan data agar dapat ditafsirkan (implementasikan). Semua data dan bahan yang diperoleh dari penelitian, disusun dan dianalisis secara deskriptif dengan berpedoman pada peraturan perundang-undangan dan berdasarkan pada apa yang diperoleh dari penelitian kepustakaan maupun lapangan, baik secara lisan maupun tertulis. Dalam menganalisis data dapat memakai pedoman-pedoman yang ada, kemudian diarahkan, dibahas dan diberi penjelasan dengan mendasarkan pada ketentuan hukum yang berlaku dan kemudian disimpulkan.⁶

PEMBAHASAN

A. Perspektif Hukum Hak Cipta Atas Penggunaan Materi Ceramah, Lagu Dan/Atau Musik dalam Pembuatan Video dengan Menggunakan Aplikasi *Dubsmah* di Indonesia Berdasarkan Prinsip *Fair Use* Sebagaimana Dimuat Dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 20014 Tentang Hak Cipta

1. Pengertian dan Sejarah Prinsip *Fair Use*

Fair use adalah pembatasan yang beralasan mengenai penggunaan karya cipta tanpa izin pencipta, seperti : mengutip dari buku dalam *review* buku atau menggunakan bagian dari buku tersebut untuk kepentingan parodi.⁷ *Fair use* juga didefinisikan sebagai prinsip hak cipta berdasarkan kepercayaan bahwa publik berhak menggunakan secara bebas porsi materi karya cipta untuk tujuan komentar dan kritik. Berdasarkan definisi tersebut, *fair use* adalah doktrin atau prinsip yang memperbolehkan pihak lain untuk menggunakan kreasi hak cipta tertentu untuk kepentingan atau tujuan yang spesifik. Sebagai contoh, membuat konteks dengan menggunakan bagian dari buku tanpa mencari otorisasi dari pemegang hak cipta⁸.

⁶ Amiruddin dan Asikin Zainal, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004, hlm. 96.

⁷ Bryan A. Garner, *Black Law Dictionary*, Third Pocket Edition, St. Paul MN : Thomson West, 2001, hlm. 279.

⁸ Rr Diyah Ratnajati, *Perbandingan Doktrin Fair Use Pada Internet Antara Amerika Serikat Dan Indonesia*, Tesis, Program Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Diponegoro Semarang 2008, hlm. 23.

2. Pengaturan Prinsip *Fair Use* Dalam Beberapa Peraturan Terkait Tentang Hak Cipta

Terkait dengan pembatasan dan pengecualian hak cipta telah diatur dalam perjanjian internasional, antara lain:

- a. Prinsip *Fair Use* Dalam Konvensi Bern tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra atau disebut *Berne Convention (Berne Convention for the Protection of Artistic and Literary Works)*;
- b. Prinsip *Fair Use* Dalam *Rome Convention*;
- c. Prinsip *Fair Use* Dalam Persetujuan tentang aspek-aspek Hak Kekayaan Intelektual yang terkait dengan perdagangan atau disebut *TRIP's Agreement (Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights)*;
- d. Prinsip *Fair Use* Dalam *US Copyright Act 1976*;
- e. Prinsip *Fair Use* Dalam Organisasi Dunia terkait dengan Hak Cipta atau disebut *WIPO Copyright Treaty (World Intellectual Property Organization) atau WIPO Copyright Treaty*;
- f. Prinsip *Fair Use* Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC). Pada dasarnya esensi dari prinsip *Fair Use* adalah memberikan batasan dan pengecualian terhadap hak eksklusif yang diberikan pada Hak Cipta itu sendiri. Dalam UUHC telah diatur sedemikian rupa, seperti yang tercantum dalam Pasal 26, 43-51. UUHC adalah aturan yang merupakan batasan dalam menentukan pelanggaran Hak Cipta Indonesia.

3. Perkembangan Prinsip *Fair Use* pada Media Internet Menurut *Digital Millenium Copyright Act (DMCA)*

Ruang lingkup perlindungan hak cipta dan pembatasan hak pencipta untuk digunakan pada karya cipta pada lingkungan media digital elektronik diatur oleh *105th U.S. konggres* pada DMCA. DMCA adalah hasil dari konsiderasi konggres selama beberapa tahun yang membahas mengenai kebijakan dan isu hak cipta berkaitan dengan perkembangan domestik pada infrastruktur informasi nasional (dahulu disebut sebagai “*information superhighway*” tetapi saat ini lebih dikenal sebagai internet).⁹

⁹ <https://www.copyright.gov/fair-use/more-info.html>, dikases pada tanggal 14 Juli 2018.

4. Perbuatan Pengguna yang Mengunggah Video dari Aplikasi *Dubsmah* dengan Menggunakan Materi Ceramah, Lagu dan/atau Musik Serta Menyebarkan Video yang Dibuatnya Ke Jejaring Sosial Menurut Prinsip *Fair Use*

Undang-undang yang berlaku di Amerika Serikat yakni *US Copyright Act 1976*, terkait penggunaan doktrin *Fair Use* dapat melindungi video dari hasil karya aplikasi *Dubsmah*. Hal tersebut dapat diketahui, selama video digunakan hanya untuk kepentingan pribadi, tidak digunakan secara komersial atau untuk memperoleh keuntungan, maka video dari hasil karya aplikasi *Dubsmah* di seluruh wilayah Amerika Serikat memperoleh status legal. Video tersebut tidak akan dituntut sebagai suatu pelanggaran karena pembatasan dan pengecualian hak cipta yang dikenal dengan istilah “*Fair Use*” yang mengizinkan pengambilan, penggunaan atau perbanyakannya suatu ciptaan tanpa izin pencipta dan pemegang hak ciptanya sepanjang penggunaannya menyebutkan sumber dan perbuatan itu dilakukan terbatas untuk kegiatan yang bersifat non- komersial.¹⁰

Hal berbeda ketika video *Dubsmah* telah disebarluaskan di media teknologi semisal *YouTube* yang kemudian menjadi *viral* serta mendapat keuntungan materi, maka sifat dari video *Dubsmah* yang seharusnya bersifat tidak komersial akan menjadi bersifat komersial yang akan menguntungkan pencipta karya video *Dubsmah* dan pihak-pihak lainnya (dalam hal ini pihak penerbit). Tentu saja ini telah bertentangan dengan aturan yang disebutkan dalam Pasal 43 huruf (d) tersebut. Pasal 43 mengatur tentang perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Sesuai dengan analisa Pasal tersebut maka, perbuatan penggunaan material karya asli dalam video *Dubsmah* merupakan perbuatan yang dianggap sebagai pelanggaran hak cipta.

Adapun tujuan video *Dubsmah* yang sejatinya sebagai penyaluran kreativitas atas maraknya budaya *selfie* yang tidak komersial dapat memenuhi kriteria pada Pasal 44 ayat (1) huruf d dimana video *Dubsmah* dipertunjukkan kepada umum melalui media Internet dengan syarat tidak komersial dan tidak merugikan kepentingan yang wajar. Selain itu Pasal 43 huruf (d) UUHC menyebutkan bahwa salah satu perbuatan tidak akan dianggap sebagai pelanggaran hak cipta meliputi:

¹⁰ Rr Diyah Ratnajati, *Op. Cit.*, hlm. 43.

“Pembuatan dan penyebarluasan konten hak cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan pencipta atau pihak terkait, atau pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut.” Pasal 43 huruf (d) dan Pasal 44 ayat (1) huruf d menekankan pencipta video *Dubsmah* agar tidak mengkomersilkan video *Dubsmah* ketentuan ini dalam rangka memenuhi hak ekonomi pencipta karya asli yang tercantum dalam Pasal 9 UUHC.

Hasil video dari *Dubsmah* yang menggunakan audio populer dari potongan film, acara *talk show*, video klip dan lain-lain termasuk kedalam sebuah distorsi ciptaan yaitu tindakan yang memutarbalikkan fakta dan identitas karya asli. Hasil video dari *Dubsmah* mengkontruksi ulang adegan dalam video aslinya dengan menggunakan *lipsync* dari audio populer tersebut dan menyusun plot cerita yang berbeda dari fakta sebenarnya dengan maksud merusak karya asli. Hal-hal tersebut yang bersifat merugikan kehormatan dan reputasi dari pencipta karya asli tentu merupakan suatu pelanggaran hak moral. Jadi, sesuai dengan Pasal 5 UUHC, hak moral yang dimiliki oleh pencipta karya asli sebagai hak yang melekat pada pribadi pencipta dimana dalam keadaan bagaimanapun dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan daripadanya, seperti namanya dicantumkan sebagai pencipta asli dan tidak dilakukannya distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, atau hal-hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasi pencipta.

Berpedoman pada pasal-pasal tentang pembatasan hak cipta sebagai dasar penilaian objektif, penilaian melanggar atau tidaknya video *Dubsmah* terhadap hak cipta tidak bisa dilepaskan dari tujuan penggunaan serta konten atau isi video *Dubsmah* yang harus diteliti secara kasus per kasus tetapi secara umum semangat video *Dubsmah* sebenarnya hanya sebatas penyaluran kreativitas hiburan semata yang bersifat non-komersil. Maka mencantumkan sumber dan menghilangkan faktor komersil bukan satu-satunya indikator video *Dubsmah* dinilai sebagai penggunaan yang wajar. Karena konten video *Dubsmah* yang sangat beragam serta karena tanpa adanya izin, maka konten tersebut dapat berpotensi melanggar hak moral pencipta apabila konten tersebut dinilai sebagai distorsi dan mutilasi yang merusak integritas dan reputasi pencipta

Mungkin saja terdapat pelanggaran hak cipta walaupun hanya sebagian kecil dari karya asli tersebut yang digunakan. Suatu pelanggaran biasanya terjadi

dimana “bagian utama” (yang merupakan bagian penting dan berbeda) digunakan secara eksklusif oleh orang lain, yang sebenarnya merupakan hak dari pencipta karya asli.

Hal ini berkaitan dengan penilaian kualitatif. Dengan demikian, tidak ada peraturan umum mengenai seberapa banyak sebuah karya dapat digunakan tanpa melanggar hak ciptanya. Penilaiannya akan ditentukan berdasarkan kasus per kasus, bergantung kepada fakta yang ada dan kondisi dari masing-masing kasus tersebut.

Penilaian kualitatif yang konkrit dapat dilihat melalui dampak penggunaan yang berakibat pada kerugian imateril atau moril yang diderita. Contohnya walaupun bagian dari suatu karya asli yang digunakan hanya sedikit bahkan kurang dari 10% tetapi apabila penggunaan tersebut berakibat rusaknya integritas atau reputasi dari pencipta karya asli maka penggunaan tersebut dapat dinilai sebagai pelanggaran hak moral.

Pada konkretnya penggunaan prinsip *Fair Use* terletak kepada kepentingan pribadi pencipta atas ciptaannya. Misalnya apabila pencipta video *Dubsmah* dapat menunjukkan kepada pencipta karya asli bahwa ia tidak mempunyai kepentingan komersial melainkan untuk keperluan pertunjukan sebagai bentuk ekspresi kreatif, maka penggunaan ini dianggap penggunaan yang wajar dan tidak dapat dikualifikasikan pelanggaran hak cipta.

Setiap orang harus bisa menggunakan sensitivitasnya dalam mengukur kadar *Fair Use* ketika ingin menggunakan karya orang lain. Pada dasarnya doktrin *Fair Use* adalah menyangkut "penggunaan suatu ciptaan untuk kepentingan yang wajar". Perlindungan hak cipta dibuat agar para penghasil karya intelektual lebih terpacu untuk menghasilkan karya lebih baik. Akan tetapi, peraturan juga memberi batasan kepada pencipta agar tidak mengeksploitasi ciptaannya tanpa nurani.

B. Hak Cipta Atas Hasil Karya Berupa Video dari Aplikasi *Dubsmash*

1. Pengaruh Media Sosial Dalam Perkembangan Karya Sinematografi

Sinematografi (*cinematography*) terdiri dari dua suku kata *cinema* dan *Graphy* yang berasal dari bahasa Yunani, *Kinema*, yang berarti gerakan dan *Graphoo* yang berarti menulis. Jadi, sinematografi bisa diartikan menulis dengan

gambar yang bergerak.¹¹ Dalam pengertian umum Sinematografi adalah segala hal mengenai sinema (perfilman) baik dari estetika, bentuk, fungsi, makna, produksi, proses, maupun penontonnya. Dunia sinematografi dalam hal ini menyangkut pemahaman estetik melalui paduan seni akting, fotografi, teknologi optik, komunikasi visual, industri perfilman, ide, cita-cita dan imajinasi yang sangat kompleks.¹²

Menurut penjelasan dalam Pasal 40 ayat (1) huruf m UUHC, yang dimaksud dengan karya sinematografi adalah :

“Ciptaan yang berupa gambar bergerak (moving images) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual”.

Di Indonesia, karya sinematografi merupakan objek hak cipta yang cukup tinggi diedarkan dalam internet melalui situs streaming dan unduh gratis. Suatu karya yang didistribusikan dan ditransmisikan ke dalam internet dapat dikategorikan sebagai suatu dokumen elektronik. Dalam Pasal 25 Undang Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Transaksi Elektronik (UUITE), menyatakan bahwa informasi elektronik maupun dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai bagian dari HKI berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

2. Eksistensi Penggunaan Aplikasi *Dubsmash* Di Indonesia

Salah satu fenomena yang lagi hangat di internet adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna melakukan pengisian atau pencocokan suara (*lipsync*) yang difasilitasi oleh *Dubsmash*. *Dubsmash* diciptakan oleh Jonas Drüppel, Roland Grenke dan Daniel Taschik yang ketiganya adalah pengembang aplikasi dari Jerman. Ketiganya pada awalnya tidak bermaksud membuat aplikasi video *lipsync*, melainkan aplikasi yang memungkinkan penggunanya untuk membuat video musik sendiri bernama Starlize. *Dubsmash* memang menjadi sangat

¹¹ Sarwo Nugroho, *Teknik Dasar Videografi*, Yogyakarta : CV Andi Offset, 2014, hlm.11.

¹² Alfred Damanik, *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta atas Karya Sinematografi Tinjauan Khusus Hak Penyewaan Karya Sinematografi dalam Bentuk VCD*, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Jakarta, 2010, hlm. 40-41.

fenomenal sejak dirilis 14 November 2014. Aplikasi ini telah diunduh oleh 50 Juta lebih pengguna *smartphone* yang tersebar dari 90 negara.¹³

Hasilnya, di Indonesia aplikasi bertema komunikasi dan sosial masih terus menjadi minat utama pengguna. Daftar aplikasi terbaik ditahun 2015 dipenuhi dengan karya pengembang Tanah Air, seperti *Go-Jek*, *Sebangsa*, *Traveloka*, *Tokopedia*, dan *BaBe*. Di kategori produktivitas, *Google Play Store* memilih *Dubsmash*, *Go-Jek*, *Periscope*, *Mivo*, dan *Bestie - Best Selfie Camera*. Untuk kategori ini, lima aplikasi tersebut semuanya bersifat gratis.¹⁴

Dubsmash adalah aplikasi yang memungkinkan pengguna berkreasi dengan cara mengalihkan suara (*dubbing*) dengan suara-suara jenaka. *Dubsmash* disebut juga aplikasi video *messaging* untuk perangkat *Android* dan *iOS* yang membuat penggunanya dapat menambah *soundtrack* pada video yang terekam di *smartphone* mereka. Cara menggunakannya adalah dengan menyesuaikan suara rekaman yang diputar dengan rekaman video pengguna sehingga menjadi sinkron satu sama lain, yang nantinya dari setiap video yang dibuat dengan aplikasi *Dubsmash* akan muncul *watermark Dubsmash.com*.

Selain itu, jika para pengguna aplikasi *Dubsmash* tidak ingin menggunakan audio atau rekaman suara yang sudah di-unggah orang lain, pengguna juga dapat meng-unggah suara yang diinginkan dari perangkat *Android* atau *iOS* masing-masing. Audio yang dapat di-unggah dapat berupa audio dari sebuah *scene* atau adegan dari sebuah film favorit pengguna, lagu favorit, atau acara-acara audio-visual lainnya lalu membuat video dengan latar suara tersebut secara jenaka. Lengkapnya cara kerja *Dubsmash* bagi Pengguna disuguhkan sejumlah kanal; “*Trending*”, “*Latest*”, dan “*Soundboards*”.¹⁵

3. Konsep dan Perlindungan Hukum Parodi Sebagai Karya Cipta

Parodi sebagai suatu karya kreativitas intelektual manusia di Indonesia mendapat perlindungan berdasarkan ketentuan Pasal 40 huruf n UUHC. Parodi dalam UUHC dikenal dengan sebutan “transformasi” dan “adaptasi”. Berdasarkan

¹³ <http://www.plimbi.com/article/161232/dubsmash-aplikasi-lipsync-untuk-smartphone-android>, diakses pada tanggal 2 Desember 2019.

¹⁴ Delvit Grafelly, *Aplikasi Android terbaik 2015 versi Google Play*, <https://www.techno.id/apps/aplikasi-android-terbaik-2015-versi-google-play-151206z.html>, diakses pada tanggal 23 Desember 2019.

¹⁵ Muhmmar Fikrie, *Mengintip Dubsmash, Aplikasi Video Lip Sync Populer*, dalam <https://beritagar.id/artikel/sains-teknologi/mengintip-dubsmash-aplikasi-video-lip-sync-populer-24561>, diakses pada tanggal 13 Februari 2019.

Penjelasan Pasal 40 huruf n UUHC diatur bahwa yang dimaksud dengan adaptasi adalah mengalihwujudkan suatu ciptaan menjadi bentuk lain. Sebagai contoh dari buku menjadi film. Sementara itu, yang dimaksud dengan “karya lain dari hasil transformasi” adalah merubah format ciptaan menjadi format bentuk lain. Sebagai contoh musik pop menjadi musik dangdut.

4. Hasil Karya Berupa Video dari Aplikasi *Dubsmash* yang Disebarkan Ke Jejaring Sosial dalam Suatu Karya yang Dilindungi Oleh Hak Cipta

Untuk lebih mudah mencermati aplikasi *Dubsmash* ini, dapat disederhanakan dengan cara kerja dari aplikasi *Dubsmash* ini sebagai berikut:

- a. Dalam membuat video, para pengguna aplikasi ini dapat menggunakan audio yang telah disediakan oleh *Dubsmash* ataupun audio lain yang diunggah sendiri. Pengguna yang mengunggah audio mereka sendiri dapat membiarkan pengguna lain menggunakan audio tersebut dalam video mereka.
- b. Setelah video dibuat, para pengguna aplikasi ini kemudian dapat memilih untuk menyimpan hasil video tersebut untuk kepentingan pribadi atau menyebarkannya melalui media sosial.

Dari poin pertama, secara hukum ketika pengguna mengunggah audio milik pribadinya ke aplikasi *Dubsmash*, maka pengguna tersebut telah memberikan lisensi kepada Mobile Motion selaku pemilik aplikasi *Dubsmash* untuk menggunakan audio tersebut dalam aplikasi *Dubsmash*, seperti disebutkan dalam poin 6.2 *Terms of Service* aplikasi *Dubsmash* sebagai berikut:

*By uploading any Sound Recordings to the Service, you grant Mobile Motion a worldwide, unrestricted, non-exclusive, royalty-free, transferable licence to use any Sound Recordings that you upload to the Service, along with your username, in connection with the Service, subject to these Terms and our Privacy Policy.*¹⁶

Selain itu, dalam *Terms of Service Dubsmash* terdapat ketentuan bahwa dengan menggunakan aplikasi *Dubsmash*, pengguna telah berjanji bahwa konten yang diunggahnya ke aplikasi *Dubsmash* tidak melanggar hak cipta, sebagaimana disebutkan dalam poin 12.1 sebagai berikut:¹⁷

You promise to us that:

¹⁶ *Dubsmash, Terms of Service*, <https://www.dubsmash.com/terms/>, diakses pada tanggal 15 November 2018.

¹⁷ *Ibid.*

- a. *your User Content will not infringe the rights of any third party, including any intellectual property rights, rights in confidential information or rights in privacy;*
- b. *you have obtained all necessary permissions and consents from any persons appearing in User Content; and your User Content will comply with these Terms.*
- c. *your User Content will comply with these Terms.*

Pada praktiknya, rekaman suara yang diunggah oleh pengguna inilah yang menjadi persoalan, karena banyak dari rekaman suara tersebut merupakan potongan suara dari lagu atau film populer yang dilindungi oleh hak cipta. Ketika seseorang mengunggah karya cipta yang bukan miliknya ke sebuah media elektronik yang dapat diakses publik, hal ini terindikasi telah terjadi pelanggaran hak cipta.

Terkait hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* yang berupa video dapat dikatakan sebagai suatu ciptaan yang dilindungi. Berdasarkan Pasal 40 UUHC, hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* yang berupa video tersebut memiliki unsur-unsur yang sama dengan Pasal 40 ayat (1) huruf m, yakni karya sinematografi. Adapun unsur-unsur dimaksud, antara lain:

- a. Karya sinematografi adalah suatu ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*). Hal ini dapat dikatakan sama dengan hasil karya aplikasi *Dubsmash*. Mengingat hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* merupakan sebuah video *lip-sync* yang mana didalam video tersebut, pengguna melakukan aksi *lip-sync* nya sesuai dengan apa yang mereka hendaki.
- b. Karya sinematografi dibuat dengan skenario atau cerita tertentu, begitu juga dengan hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* yang berupa video. Video hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* tersebut tentunya dibuat berdasarkan klip audio dari musik tertentu, film, ataupun hasil rekaman suara milik pengguna atau orang lain yang tentunya mendeskripsikan mengenai keadaan atau situasi tertentu.
- c. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik, dan/atau media lainnya. Dalam hal ini, hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* dapat menggunakan “media lainnya”, yakni aplikasi *Dubsmash* itu sendiri sehingga para penggunanya dapat membuat hasil karya mereka sendiri berupa video.
- d. Karya sinematografi dapat dimungkinkan untuk dipertunjukan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Dalam hal ini, hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* juga dapat dipertunjukan melalui “media lainnya”, yakni media sosial yang ada saat ini, seperti: *facebook, instagram, YouTube, path*, dan sebagainya.

Berdasarkan penjelasan di atas, dengan melihat dari kesamaan keempat unsur tersebut, secara eksplisit dapat disimpulkan bahwa hasil karya dari aplikasi

Dubsmash yang berupa video tersebut termasuk ke dalam karya sinematografi. Lebih lanjut hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* yang berupa video memang dapat dikatakan sebagai karya sinematografi yang menurut Pasal 40 UHC sebagai suatu ciptaan yang dilindungi. Namun, suatu karya sendiri dapat dikatakan sebagai suatu ciptaan jikalau memiliki beberapa unsur atau persyaratan, seperti:

- a. Adanya keaslian atau originalitas suatu karya yang tidak menjiplak karya milik orang lain
- b. Suatu karya harus menunjukkan adanya kreatifitas, ide, pikiran, imajinasi dari pencipta.
- c. Suatu karya harus diwujudkan dalam bentuk yang nyata.
- d. Suatu karya yang telah dibuat harus mencakup dibidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

Melihat unsur-unsur atau persyaratan tersebut, maka hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* yang berupa video parodi tidak dapat disebut sebagai suatu ciptaan yang dilindungi. Walaupun hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* yang berupa video parodi merupakan hasil olah pikiran, imajinasi, atau ide-ide lainnya yang diekspresikan dalam bentuk yang nyata, namun hal tersebut tetap saja tidak dapat dianggap sebagai suatu ciptaan yang dilindungi, karena hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* bukan merupakan ilmu pengetahuan, seni, maupun jenis sastra dan tidak memenuhi unsur originalitas.

Pemenuhan unsur originalitas dikenal dengan dua tradisi hukum yaitu *Civil Law System* dan *Common Law System*. Konsep *Civil Law System* sebagaimana yang digunakan di Indonesia mensyaratkan bahwa suatu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta harus merupakan kreasi intelektual yang bersifat pribadi sebagai suatu tanda yang tercetak dengan memenuhi syarat originalitas dan kreativitas dalam derajat yang tinggi. Sementara *Common Law System* mensyaratkan jika suatu ciptaan berasal dari derajat penemuan pencipta secara mandiri.¹⁸

C. Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta Atas Perbuatan Pengguna Aplikasi *Dubsmash*

1. Konsepsi Originalitas Suatu Karya Cipta

Originalitas merupakan salah satu persyaratan dalam memberikan perlindungan hak cipta di dunia barat. Namun ketentuan mengenai syarat *originality* atau keaslian dalam *Berne Convention* yang merupakan perjanjian

¹⁸ Rahmi Jened, *Hak Kekayaan Intelektual Penyalahgunaan Hak Eksklusif*, Airlangga Surabaya : University Press, 2007, hlm. 61.

tertua dalam perlindungan hak cipta hanya terdapat sedikit ketentuan yang tersirat mengenai *originality* atau keaslian, sementara bagi pencipta, sangatlah penting mempertahankan keaslian dari karya yang diciptakannya.¹⁹

Berkaitan dengan konsep keaslian atau orisinalitas suatu ciptaan, Pasal 1 angka 3 UUHC menyatakan bahwa ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keaslian dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Suatu ciptaan tidak akan ada tanpa adanya pencipta dimana dalam upaya melahirkan suatu ciptaan, pencipta telah meuangkan seluruh daya imajinasi, pengetahuan, ketrampilan atau keahliannya dalam suatu bentuk yang khas dan bersifat abadi. Tidak semua ciptaan dilindungi hak cipta. Ciptaan yang mendapat perlindungan adalah ciptaan yang memenuhi standar keaslian, kreativitas dan berwujud.

Hasil pengolahan dari ciptaan asli juga harus mendapat perlindungan karena merupakan hasil ciptaan baru serta memerlukan kemampuan intelktual tersendiri untuk menghasilkannya. Keaslian atau originalitas merupakan salah satu kriteria dari pemberian perlindungan atas suatu ciptaan. Keaslian juga harus ada dalam suatu karya *derivative work* walaupun karya itu merupakan hasil pengolahan dari karya cipta asli yang telah ada. Suatu karya harus merupakan karya asli yang dihasilkan oleh yang menciptakan karya itu sendiri.

2. Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta Atas Perbuatan Pengguna Aplikasi Dubsplash

Berkaitan dengan penggunaan atau pemanfaatan ciptaan untuk tujuan komersial UUHC sudah mengaturnya berdasarkan Pasal 1 angka 24 UUHC. Pencipta memiliki hak atas karyanya berupa hak moral dan hak ekonomi. Berdasarkan Pasal 8 UUHC diatur bahwa hak ekonomi adalah hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Lebih lanjut dalam Pasal 9 Ayat (1) huruf d. UUHC diatur salah satunya bahwa pencipta atau pemegang hak ciptalah yang memiliki hak ekonomi untuk melakukan pengadaptasian, pengarsenaman, maupun pentransformasian atas ciptaannya. Dalam hal pihak lain ingin melaksanakan hak ekonomi untuk mengadaptasi sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 9 Ayat (1), maka pihak

¹⁹ Cliff Kuehn, *The "Originality" Requirement for Copyright Protection in Western Societies*, dalam <http://trademarkcopyrightlaw.wordpress.com/2012/09/18/the-originality-requirement-for-copyright-protection-in-western-societies/>, diakses pada tanggal 23 Februari 2019.

tersebut wajib memperoleh izin pencipta atau pemegang hak cipta sebagaimana diatur melalui ketentuan Pasal 9 Ayat (2) UUHC.

Sehubungan dengan hal itu, khusus mengenai perlindungan hak pencipta karya sinematografi yang karyanya dibuat video parodi dan dikomersialisasikan baik melalui media konvensional maupun media online seperti *Youtube*, perlu adanya perlindungan dan penegakan hukum yang efektif. Sebagaimana dikemukakan sebelumnya bahwa pengertian dari penggunaan secara komersial diatur dalam UUHC Pasal 1 angka 24 yang didefinisikan sebagai pemanfaatan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar.

Penyebarluasan seperti mengunggah karya adaptasi untuk tujuan komersial tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta dapat dikategorisasikan sebagai pelanggaran hak cipta. Media *online Youtube* menjadi salah satu platform yang memungkinkan pengunggah video untuk memperoleh keuntungan dengan cara menyematkan pengaturan monetisasi unggahan sehingga apabila video yang diunggah dilihat oleh jumlah tertentu pengguna *Youtube*, maka pengunggah akan memperoleh penghasilan dari hasil unggahannya tersebut. Tindakan ini tentu dapat dikualifikasikan sebagai salah satu penggunaan secara komersial walaupun pengunggah dapat mempublikasikan ciptaannya secara gratis. Sebagaimana dijelaskan dalam Penjelasan Pasal 55 ayat (1) UUHC, dalam media elektronik informasi dan komunikasi bahwa penggunaan secara komersial mencakup penggunaan komersial secara langsung (berbayar) maupun penyediaan layanan konten gratis yang memperoleh keuntungan ekonomi dari pihak lain yang mengambil manfaat dari penggunaan Hak Cipta dan atau atau Hak Terkait.

Untuk memastikan hak eksklusif pencipta terlindungi, *Dubsmash* sendiri sudah menyiapkan klausula baku terkait hak cipta yang harus dipenuhi oleh setiap pengguna aplikasi tersebut. dipoin 7.1 dari *Terms of Service Dubsmash* disebutkan bahwa *Mobile Motion* menghargai hak cipta dari para pemegang hak cipta dan mengharapkan para penggunanya melakukan hal yang sama. Selain itu, *Mobile Motion* juga memberikan jalan kepada pemegang hak cipta yang ingin mempertahankan hak ciptanya atas konten baik audio ataupun video yang diunggah ke *Dubsmash*. Selaint iu dalam Poin 7.2 dalam *Terms of Service Dubsmash* menjelaskan langkah yang dapat diambil oleh pencipta untuk

melaporkan pelanggaran hak cipta kepada *Mobile Motion*, dengan menyiapkan surat tertulis yang berisi informasi sebagai berikut:²⁰

- a. Pernyataan bahwa pemegang hak cipta telah mengidentifikasi konten di *Dubsmash* yang telah melanggar hak cipta miliknya (atau pihak lain yang telah memberikan kuasa kepadanya);
- b. Deskripsi karya cipta yang dilanggar;
- c. Deskripsi konten di *Dubsmash* yang melanggar hak cipta dan keterangan di mana konten tersebut dapat ditemukan;
- d. Informasi kontak pemegang hak cipta yang terdiri dari nama jelas, alamat, nomor telepon dan alamat surat elektronik yang dapat dihubungi;
- e. Pernyataan bahwa pemegang hak cipta memiliki itikad baik; dan
- f. Pernyataan bahwa surat laporan tersebut dibuat dengan akurat dan penulis surat adalah pemegang hak cipta atau orang yang telah diberikan kuasa.

Menurut Philipus M. Hadjon perlindungan hukum dibagi menjadi dua yaitu perlindungan preventif dan perlindungan represif. Perlindungan preventif merupakan suatu bentuk perlindungan yang diberikan untuk mengajukan keberatan atas pendapatnya sebelum suatu keputusan pemerintah diberikan. Sedangkan perlindungan represif diberikan setelah adanya aturan-aturan hukum yang dilanggar atau apabila seseorang merasa haknya telah dilanggar. Dengan adanya perlindungan hukum ini tidak lain untuk dapat melindungi atas suatu karya cipta yang dimiliki oleh pencipta.²¹

a. Perlindungan Preventif

Pasal 54 UUHC menyebutkan, “untuk mencegah pelanggaran hak cipta dan hak terkait melalui sarana berbasis teknologi informasi, Pemerintah berwenang melakukan”:

- 1) Pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta dan hak terkait;
- 2) Kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran hak cipta dan hak terkait; dan
- 3) Pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap ciptaan dan produk hak terkait di tempat pertunjukan.

²⁰ *Terms of Service* aplikasi *Dubsmash* dalam ejaan asli menggunakan bahasa inggris, dalam *Dubsmash, Terms of Service*, <https://www.dubsmash.com/terms/>, diakses pada tanggal 15 November 2018.

²¹ Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, Surabaya : Bina Ilmu, 2005, hlm. 5.

Penjelasan Pasal 54 huruf a UUHC “Yang dimaksud dengan ‘konten’ adalah isi yang tersedia dalam media apapun. Bentuk penyebarluasan konten antara (*upload*) konten melalui media internet”. Setiap orang yang mengetahui pelanggaran hak cipta dimedia elektronik diakomodasi dalam Pasal 55 ayat (1) untuk melaporkan pelanggaran hak cipta dimedia elektronik dalam hal ini misalnya *video hasil karya aplikasi Dubsmash* yang dikomersialisasi melalui internet maka fans karya asli dapat berpartisipasi untuk melaporkan penggunaan secara komersial tersebut kepada menteri terkait dan menteri akan memverifikasi laporan itu. Hasil verifikasi akan di eksekusi menteri yang terkait dengan urusan komunikasi untuk menutup sebagian atau seluruh konten yang melanggar hak cipta.

b. Perlindungan Represif

BAB XIV dalam UUHC, terdapat aturan khusus yang mengatur tentang penyelesaian sengketa hak cipta. Dalam Pasal 95 menyebutkan bahwa penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan dengan cara alternatif, arbitrase ataupun pengadilan. Pasal 95 UUHC (1) “Penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan”.

Ketika seorang pencipta atau pemegang hak cipta yang merasa dirugikan oleh *video hasil karya aplikasi Dubsmash* yang dikomersialkan, maka dapat mengajukan gugatan secara perdata ke Pengadilan Niaga. Penggugat dapat menggugat pihak tergugat untuk mendapatkan ganti rugi atas kerugian hak ekonomi yang dirampas darinya. Dalam kasus ini, pihak Tergugat *video hasil karya aplikasi Dubsmash* tersebut dan/atau penerbit sebagai pihak yang menggandakan, mengumumkan, dan penyebarluaskan *video hasil karya aplikasi Dubsmash* tersebut.

KESIMPULAN DAN SARAN

A. Kesimpulan

Berdasarkan atas pemaparan yang sesuai dengan inti pokok permasalahan, maka dapat diambil suatu kesimpulan sebagai berikut :

1. Penggunaan audio populer dalam pembuatan video menggunakan aplikasi *Dubsmash* tidak termasuk dalam prinsip *fair use*, karena telah melanggar hak moral pencipta dan/atau pemegang hak cipta, dimana pengguna aplikasi *Dubsmash* memutilasi ciptaan atas hasil karya cipta yakni berupa audio

populer dari musik atau film milik orang lain atau mungkin rekaman suara orang lain menjadi bagian yang tidak utuh (Pasal 5 ayat (1) UUHC). Akan tetapi penggunaan audio populer dalam pembuatan video menggunakan aplikasi *Dubsmash* bisa termasuk dalam prinsip *fair use* jika memiliki tujuan penggunaan yang berbeda-beda, video *Dubsmash* tidak disebar ke public (media sosial) dan konten yang beraneka ragam. UUHC mengakomodir kepentingan pengguna aplikasi *Dubsmash* untuk menggunakan materi dari karya asli tanpa izin dari pencipta secara langsung dengan beberapa ketentuan Ketentuan atau kualifikasi pembatasan hak cipta dalam undang-undang guna menciptakan keadilan dalam penggunaan karya cipta asli dan disaat bersamaan tetap menjaga dan mengakomodir hak ekonomi dan hak moral pencipta atau pemegang hak cipta karya asli.

2. Hasil karya berupa video dari aplikasi *Dubsmash* yang disebar ke media jejaring sosial bukan merupakan suatu karya yang dilindungi oleh hak cipta, dimana hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* merupakan sebuah video *lip-sync* berdurasi 10-20 detik. Video hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* bukan merupakan sebuah karya cipta yang dilindungi menurut UUHC khususnya dalam Pasal 1 angka 3 UUHC, hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* tersebut tidak termasuk ke dalam unsur-unsur atau persyaratan dianggap sebagai suatu ciptaan, yakni tidak terpenuhinya unsur originalitas. Adapun dalam Pasal 40 mengenai ciptaan yang dilindungi, hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* yang berupa video tidak termasuk ke dalam lingkupannya. Karena hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* yang berupa video tersebut bukan termasuk sebagai karya yang dilindungi oleh hak cipta melainkan hanya karya-karya biasa semata, maka hasil karya dari aplikasi *Dubsmash* tidak mendapatkan perlindungan hukum dari UUHC.
3. Perlindungan hukum terhadap pencipta dan/atau pemegang hak cipta atas perbuatan pengguna aplikasi *Dubsmash* yang diberikan UUHC bagi pencipta atau pemegang hak cipta karya asli terhadap kegiatan modifikasi tak berizin dalam pembuatan video menggunakan aplikasi *Dubsmash* adalah:
 - a. Perlindungan hukum preventif dengan cara mencegah pengeksploitasian karyanya secara berlebihan dan tanpa sepengetahuannya di internet, dengan menetapkan persyaratan sesuai keinginannya kepada pihak yang

ingin menggunakan karyanya tanpa harus bertemu dan meminta izin secara langsung. Selain itu masyarakat umum dapat membantu melakukan pengawasan dalam hal mencegah terjadi pelanggaran konten hak cipta di dalam media telekomunikasi dan informasi.

- b. Perlindungan hukum represif dengan cara melakukan penyelesaian melalui arbitrase atau melakukan gugatan perdata ke Pengadilan Niaga, laporan pidana, dan permohonan penetapan sementara Pengadilan untuk mencegah terjadi kerugian yang lebih besar, hal ini sebagaimana diakomdir dalam poin 7.1 *Terms of Service* aplikasi *Dubsmash*.

B. Saran

Adapun yang menjadi saran dalam penelitian ini sebagai berikut :

1. Penggunaan audio populer dalam pembuatan video menggunakan aplikasi *Dubsmash* agar termasuk dalam prinsip *fair use*, dimana pemerintah diharapkan senantiasa memberikan himbauan lebih intensif kepada pengguna internet untuk tidak melanggar hak cipta orang lain. Begitu pula, apabila ada pemegang hak cipta yang merasa dirugikan atas pelanggaran hak cipta miliknya yang dilakukan oleh orang lain, seyogyanya dapat melaporkan ke pihak yang berwenang atau melakukan upaya hukum lain seperti mengajukan gugatan melalui Pengadilan Niaga.
2. Hasil karya berupa video dari aplikasi *Dubsmash* yang disebar ke media jejaring sosial agar termasuk suatu karya yang dilindungi oleh hak cipta, diharapkan lembaga Eksekutif dan/atau Legislatif sebaiknya lebih memperjelas lagi mengenai unsur-unsur atau persyaratan suatu karya dianggap sebagai suatu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta sehingga tidak terjadi adanya kesalahpahaman mengenai suatu karya yang dianggap sebagai suatu ciptaan yang dilindungi atau tidak.
3. Perlindungan hukum terhadap pencipta dan/atau pemegang hak cipta atas pembuatan pengguna aplikasi *Dubsmash*, disarankan kepada para pengguna aplikasi *Dubsmash* sebaiknya dalam membuat hasil karyanya yakni video *lip-sync* yang didalamnya menggunakan klip audio musik atau film milik orang lain atau bahkan rekaman suara milik orang lain, harus memberikan *credit* seperti pencantuman nama pencipta atau pemegang hak cipta karya tersebut.

DAFTAR PUSTAKA**A. Buku**

- Ali, Zainuddin, 2009, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta : Sinar Grafika.
- _____, 2011, *Metode Penelitian Hukum*, cetakan ke-3, Jakarta : Sinar Grafika.
- Amiruddin dan Asikin Zainal, 2004, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta.
- Garner, Bryan A., 2001, *Black Law Dictionary*, Third Pocket Edition, St. Paul MN : Thomson West.
- Hadjon, Philipus M., 2005, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, Surabaya : Bina Ilmu.
- Ibrahim, Jhony 2006, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Malang : Bayu Publishing.
- Jened, Rahmi, 2007, *Hak Kekayaan Intelektual Penyalahgunaan Hak Eksklusif*, Airlangga Surabaya : University Press.
- Marzuki, Peter Mahmud, 2005, *Penelitian Hukum*, Jakarta : Prenada Media.
- Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, 2010, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Yogyakarta : Pustaka Pelajar.
- Nugroho, Sarwo, 2014, *Teknik Dasar Videografi*, Yogyakarta : CV Andi Offset.

B. Peraturan Perundang-undangan dan Konvensi Internasional

- Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
- Berne Convention*;
- Rome Convention*;
- TRIP's Agreement*;
- WIPO Copyright Treaty*;
- Digital Millenium Copyright Act (DMCA)*;
- US Copyright Act 1976*;
- Terms of Service aplikasi Dubsplash*

C. Tesis

- Damanik, Alfred, 2010, *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta atas Karya Sinematografi Tinjauan Khusus Hak Penyewaan Karya Sinematografi*

dalam Bentuk VCD, Tesis, Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Jakarta.

Ratnajati, Rr Diyah, 2008, *Perbandingan Doktrin Fair Use Pada Internet Antara Amerika Serikat Dan Indonesia*, Tesis, Program Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Diponegoro Semarang.

D. Website

Delvit Grafelly, *Aplikasi Android terbaik 2015 versi Google Play*, <https://www.techno.id/apps/aplikasi-android-terbaik-2015-versi-google-play-151206z.html>, diakses pada tanggal 23 Desember 2019.

Dubsmash, Terms of Service, <https://www.dubsmash.com/terms/>, diakses pada tanggal 15 November 2018.

<https://www.copyright.gov/fair-use/more-info.html>, dikases pada tanggal 14 Juli 2018.

<http://www.plimbi.com/article/161232/dubsmash-aplikasi-lipsync-untuk-smartphone-android>, diakses pada tanggal 2 Desember 2019.

<http://trademarkcopyrightlaw.wordpress.com/2012/09/18/the-originality-requirement-for-copyright-protection-in-western-societies/>, diakses pada tanggal 23 Februari 2019.

Muhmmar Fikrie, *Mengintip Dubsmash, Aplikasi Video Lip Sync Populer*, dalam <https://beritagar.id/artikel/sains-teknologi/mengintip-dubsmash-aplikasi-video-lip-sync-populer-24561>, diakses pada tanggal 13 Februari 2019.