

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Hak Kekayaan Intelektual

##### 1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual

Kekayaan intelektual (KI) merupakan hasil pikiran yang dituangkan dalam bentuk temuan karya desain, tata letak komponen, ilmu pengetahuan, sastra dan seni, simbol tertentu. Lalu, dijadikan suatu produk hukum yang melekat diproses sesuai prosedur dan ketentuan yang tepat yang akan menjadi hak kekayaan intelektual atau *Intellectual Property Rights (IPR)*.<sup>19</sup> Hak Kekayaan Intelektual adalah merupakan persamaan kata dari *Intellectual Property Rights (IPR)*, yaitu hak yang muncul dari pemikiran yang menciptakan suatu produk atau proses yang bermanfaat dan dinikmati secara ekonomis hasil dari sebuah kreativitas intelektual.<sup>20</sup> Hak Kekayaan Intelektual (HKI) melindungi karya yang dihasilkan dari pemikiran dan kreativitas manusia, seperti penemuan, desain, merek dan karya seni.

Beberapa makna HKI dari para ahli, yakni:

- a. Menurut Bambang Kesowo, HAKI merupakan hak atas kekayaan yang tercipta dari kemampuan manusia.

---

<sup>19</sup> Feriyanto and Mujiyono, "Memahami Dan Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual," *Lppm UNY/Sentra HKI UNY*, 2017, 7.

<sup>20</sup> Nanda Dwi Rizkia and Hardi Ferdiansyah, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, *Widina Bhakti Persada*, vol. 3, 2022..

- b. Berdasarkan Ismail Saleh, HKI yaitu penerimaan kepada seorang ataupun badan hukum yang menciptakan karya intelektual dengan memberikan hak khusus yang bersifat sosial ataupun ekonomis.
- c. Berdasarkan David I Bainbridge, HKI merupakan hak atas kekayaan yang berasal dari karya intelektual manusia, yaitu hak dari kemampuan daya pikir manusia yang menciptakan sebuah karya.
- d. Berdasarkan Mahmud Marzuki, HAKI merupakan suatu karya yang timbul dari seseorang dan menghasilkan sebuah keuntungan materiil.
- e. Insan Budi Maulana menyebutkan bahwa kekayaan intelektual termasuk ke dalam hukum kebendaan tak berwujud yang terdiri dari dua jenis, yakni hak kekayaan intelektual (*industrial property rights*) dan hak cipta (*copyright*).

Berdasarkan pendapat ahli diatas, dapat disimpulkan HKI adalah hak yang diberikan kepada seseorang atau badan hukum dari hasil ciptaan yang berasal atas kemampuan intelektual atau daya pikir manusia dan mendatangkan suatu keuntungan materiil. Hak Kekayaan Intelektual termasuk hukum kebendaan yang tidak terwujud termasuk hak cipta serta hak kekayaan industri dan memberikan pengakuan serta hak eksklusif, baik secara ekonomis maupun sosial kepada pencipta ataupun penemu atas karya tersebut.

Hak Kekayaan Intelektual merupakan hak kebendaan, hak atas suatu benda yang sumbernya dari hasil kerja otak dan hasil kerja rasio dari pekerjaan rasio manusia yang menalar. Dimana hasil kerja tersebut berupa benda

imateriil, benda tidak berwujud.<sup>21</sup> Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan pemikiran bahwa karya tersebut memerlukan perjuangan seperti waktu, biaya dan tenaga yang besar. Oleh karena itu, Hak Kekayaan Intelektual membutuhkan perlindungan dan hukum yang mengikat. HKI memberikan pencipta dan pembuat karya untuk mengontrol penggunaan serta mendapatkan keuntungan dari karya tersebut. Salah satu contohnya yaitu karya cipta sinetron. Untuk mendapatkan alur cerita sinetron, diperlukan pekerjaan otak agar tercipta alur cerita sinetron yang terstruktur.

Dalam mengatur dan melindungi Hak Kekayaan Intelektual, terdapat beberapa prinsip dasar untuk menyeimbangkan kepentingan dan peranan pribadi individu dengan kepentingan masyarakat. Berikut adalah prinsip-prinsip utama dalam Hak Kekayaan Intelektual:<sup>22</sup>

a. Prinsip keadilan (*the principle of natural justice*)

Pencipta karya yang mendapat hasil dari kemampuan Intelektualnya patut mendapatkan balasan. Balasan dapat berupa materi maupun bukan materi, sehingga memiliki rasa aman karena karyanya mendapat pengakuan dan terlindungi oleh hukum.

b. Prinsip ekonomi (*the economic argument*)

---

<sup>21</sup> Temmy Wijaya, Diky Zehru Zain, and Khairul Anam, "Kedudukan Hak Kekayaan Intelektual (Hki) Dalam Sistem Hukum Nasional," *Legal Studies Journal* 1, no. 2 (2021): 75–91..

<sup>22</sup> Ojita Aziziyah, "PRINSIP NATIONAL TREATMENT HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM PELANGGARAN MEREK ASING MENURUT HUKUM INTERNATIONAL," *Media Neliti* 17 (1385): 302.

Prinsip ini merupakan hak yang berasal dari kegiatan kreatif atas suatu kemampuan daya pikir manusia yang diekspresikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuk dan bermanfaat. Dengan demikian, Hak Atas Kekayaan Intelektual merupakan suatu bentuk kekayaan bagi pemiliknya. Dari kepemilikannya, seseorang akan mendapatkan keuntungan, misalnya dalam bentuk *royalty* dan *technical fee*.

c. Prinsip kebudayaan (*the cultural argument*)

Merupakan pertumbuhan ilmu pengetahuan, sastra, serta seni yang mebangkan kehidupan manusia. Dengan adanya temuan sebuah karya, bisa meningkatkan taraf kehidupan yang lebih bermanfaat.

d. Prinsip sosial (*the social argument*)

Dimana hukum tidak mengatur kepentingan manusia sebagai perseorangan yang berdiri sendiri, terlepas dari manusia yang lain, akan tetapi hukum yang mengatur kepentingan manusia sebagai warga masyarakat. Dengan demikian, hak yang diakui oleh hukum dan telah diberikan kepada individu merupakan satu kesatuan. Perlindungan yang diberikan berdasarkan keseimbangan kepentingan individu dan masyarakat.

Perkembangan perdagangan mengenai hak kekayaan intelektual telah membuat satu komponen yang sangat penting dalam menunjang pertumbuhan ekonomi suatu bangsa dan negara. Pasca dimasukkannya persetujuan mengenai aspek-aspek kekayaan intelektual yang terkait dengan perdagangan TRIPs (*Trade Related Aspects of Intellectual Property Organization*) sebagai salah satu bagian dari kelompok persetujuan pembentukan organisasi perdagangan

sedunia (WTO). Secara umum, cabang Kekayaan Hak Intelektual merujuk pada ketentuan HKI yang diatur dalam TRIPs, yaitu kesepakatan naungan *World Trade Organization*. Terdapat 7 perlindungan menurut TRIPs, yaitu:<sup>23</sup>

- a) Hak Cipta (*copyrights and related rights*);
- b) Merek dagang (*trade marks*);
- c) Indikasi geografis (*geograohical indicators*);
- d) Paten (*patent*);
- e) Desain tata letak sirkuit terpadu (*design of integrated circuits*);
- f) Informasi tertutup (*protection of undisclosed information*).

Perlindungan diatas menjelaskan bahwa tujuan dari perlindungan dan penegakan hak kekayaan intelektual adalah untuk mendorong timbulnya inovasi, pengalihan dan pengguna pengetahuan teknologi, menciptakan kesejahteraan sosial dan ekonomi serta keseimbangan antara hak dan kewajiban.<sup>24</sup>

Dalam klasifikasi nasional umumnya, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) membagi hak kekayaan intelektual menjadi dua golongan, yakni:

- a. Hak Cipta (*copyrights*);
- b. Hak atas kekayaan industri (*industrial property*) yang terdiri dari:
  - 1) Hak paten

<sup>23</sup> M.H. Khoiril Hidayah, S.H., *HUKUM Hak Kekayaan Intelektual*, vol. xvi (Malang: Setara Press, 2017).

<sup>24</sup> Iskandar, Sutri Helfianti, "Manfaat, Prosedur Dan Kendala Pendaftaran Hak Milik Intelektual," *Jurnal Tahqiq: Jurnal Pemikiran Hukum Islam* 3, no. 32 (2018): 1–44.

- 2) Hak merek
- 3) Hak desain industri
- 4) Hak desain tata letak sirkuit terpadu
- 5) Hak perlindungan varietas tanaman.

Untuk melindungi atas hasil karya dan kreativitas, hak kekayaan intelektual sendiri telah diatur dalam undang-undang. Dasar hukum hak kekayaan intelektual di Indonesia meliputi antara lain:

- a. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- b. Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten
- c. Undang-Undang Nomor 16 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis
- d. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri
- e. Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang
- f. Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 tentang Tata Letak Sirkuit Terpadu
- g. Undang-Undang Nomor 29 tentang Perlindungan Varietas Tanaman.

## **B. Hak Cipta**

### **1. Pengertian Hak Cipta**

Hak cipta yaitu kekayaan intelektual yang objeknya dilindungi lebih luas, dikarenakan didalamnya memuat ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art literary*) yang terdiri dari program komputer.<sup>25</sup> Hak cipta yaitu istilah hukum

---

<sup>25</sup> Kementerian Hukum Republik Indonesia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, *Hak Cipta*, <https://www.dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/pengenalan>, diakses pada tanggal 14 Agustus 2025

yang digunakan untuk menjelaskan hak pencipta atas karya seni dan sastra tersebut. Manfaat adanya hak cipta untuk melindungi sebuah karya cipta seseorang atau kelompok agar tidak digunakan, disalin, atau dimanfaatkan tanpa izin dari pemegang hak.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa Hak Cipta merupakan hak eksklusif untuk pencipta dan penerima hak dalam mengumumkan dan memperbanyak ciptaannya serta memberikan izin untuk penggunaan asal tidak mengurangi pembatasan berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hak ini mengatur karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dituangkan dalam bentuk khas dan diberikan pada ide, prosedur, metode atau konsep yang telah dituangkan dalam wujud tetap.

Berdasarkan Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menegaskan bahwa, "*Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan*". Hak terkait tersebut adalah hak yang berkaitan dengan hak cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga penyiaran. Hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau pemegang hak atas suatu karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Hak tersebut diserahkan secara otomatis kepada seorang pencipta karya atas ciptaannya, termasuk dalam

bentuk (buku, artikel dan jurnal), ide, rekaman (video, musik dan suara), gambar (lukisan atau foto), ataupun karya seni lainnya.

Seorang pencipta memiliki hak eksklusif yang meliputi dari hak moral serta hak ekonomi. Adapun hak cipta yang terdiri dari hak ekonomi (*economic rights*) serta hak moral (*moral rights*). Hak ekonomi berguna untuk menghasilkan keuntungan ekonomi dari suatu karya cipta dan produk hak terkait (*neighboring rights*). Sedangkan hak moral merupakan hak melekat pada pencipta ataupun pelaku yang tidak bisa dihapus (*inalienable*) atas dasar apapun, meskipun hak terkait sudah dilimpahkan.<sup>26</sup> Oleh karena itu, tanpa seizin pencipta tidak terdapat pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut. UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan upaya pemerintah untuk melindungi hak ekonomi dan hak moral secara eksplisit bagi pencipta dan pemegang hak terkait sebagai unsur penting dalam pembangunan kreativitas nasional.

Hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya. Hak tersebut berwujud hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaan. Pasal 9 ayat (1) UU Hak Cipta menegaskan Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

a. Penerbitan ciptaan

---

<sup>26</sup> Hendra Tanu Wijaya, "Konsep Hak Ekonomi Dan Hak Moral Pencipta Menurut Sistem Civil Law Dan Common Law," *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM* 10, no. 23 (2003): 152–68.

Hak untuk memproduksi kegiatan karya cipta dalam bentuk cetak.

b. Pengandaan ciptaan dalam segala bentuk

Yaitu proses, tindakan atau cara memperbanyak salinan ciptaan secara permanen ataupun sementara dalam bentuk apapun.

c. Penerjemahan ciptaan

Yaitu tindakan guna menerjemahkan teks atau kata dari satu bahasa ke dalam bahasa lain.

d. Pengadaptasian, pengaransemenan, pertansformasian ciptaan

Hak pengadaptasian yaitu melakukan pengalihwujudan suatu ciptaan menjadi ciptaan lainnya. Hak pengaransemenan adalah mengubah komposisi musik menggunakan nomor suara penyanyi atau instrumen lainnya sehingga esensi musiknya tetap. Pertransformasian adalah hak untuk menambahkan karakter yang baru dan bertujuan agar terdapat perbedaan tetapi karya tidak terdapat perubahan.

e. Pendistribusian ciptaan atau salinannya

Hak untuk menjual, mendistribusikan dan menyebarkan.

f. Pertunjukan ciptaan

Merupakan hak untuk menampilkan ciptaan di depan publik antara lain seperti drama, drama musikal, tarian dan membaca puisi.

g. Pengumuman ciptaan

Merupakan hak untuk melakukan pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik atau non

elektronik atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, ataupun dilihat oleh orang lain.

h. Komunikasi ciptaan

Hak untuk mengkomunikasikan ciptaan kepada publik yaitu berupa kegiatan pertransmisi suatu ciptaan, pertunjukan, atau fonogram melalui kabel atau media lainnya selain penyiaran sehingga dapat diterima oleh publik, termasuk penyediaan suatu ciptaan, pertunjukan atau fonogram agar dapat diakses publik dari tempat dan waktu yang dipilihnya.

i. Penyewaan ciptaan

Setiap orang yang memanfaatkan suatu karya harus memiliki izin dari pencipta atau pemegang hak cipta.

Hak ekonomi dari sebuah ciptaan berguna untuk melakukan komersialisasi atas suatu ciptaan, dengan demikian maka setiap orang yang akan melakukan pemanfaatan suatu ciptaan maka wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang hak cipta,

Pasal 5 UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, mengatur tentang ketentuan hak moral merupakan hak yang melekat dalam diri pencipta untuk:

- a. Tetap menampilkan dan tidak menampilkan nama pada salinan dalam hal ciptaannya digunakan untuk umum;
- b. Memanfaatkan nama aliasnya ataupun samaran;
- c. Merubah ciptaan sesuai kepatutan dalam masyarakat;
- d. Merubah judul dan anak judul ciptaan;

- e. Mempertahankan haknya apabila ciptaannya dirusak, dimutilasi, dirubah atau dirugikan yang merugikan.

Adapun hak moral merupakan hak yang melekat kepada pencipta, sehingga tidak dapat dilimpahkan apabila pencipta masih hidup, namun pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan apabila pencipta meninggal dunia sesuai ketentuan yang berlaku.

## **2. Ruang Lingkup Hak Cipta**

Ruang lingkup Hak Cipta meliputi perlindungan terhadap berbagai jenis karya kreatif yang diciptakan oleh individu atau kelompok. Hak tersebut diberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk mengontrol penggunaan karya mereka untuk mengontrol penggunaan karya mereka, termasuk hak untuk memperbanyak, mendistribusikan, menampilkan, dan menciptakan karya turunan. Adapun subyek dari Hak cipta terdapat pada Pasal 1 ayat (2) dan ayat (4) UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, adalah sebagai berikut:

- a. Pencipta

Merupakan seseorang ataupun sekelompok orang yang bersama menciptakan sebuah karya dan ciptaan.

- b. Pemegang Hak Cipta

Yaitu pencipta sebagai pemilik hak cipta yang memperoleh hak dengan sah dari pencipta, serta pihak lain yang mendapatkan hak tersebut lebih lanjut dengan sah.

Elyta Ras Ginting menjelaskan bahwa, pemegang hak cipta terdiri dari:<sup>27</sup>

a. Pemegang Hak Cipta Berdasar Peristiwa Hukum

Timbulnya kepemilikan berdasar peristiwa hukum telah dijelaskan dalam Pasal 16 ayat (2) UUHC:

“Hak Cipta bisa beralih dan dialihkan, baik semuanya ataupun sebagian yang dikarenakan:

1. Warisan
2. Hibah
3. Wakaf
4. Wasiat
5. Perjanjian tertulis; atau
6. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Merujuk pada Pasal 80 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, memperbolehkan pemegang hak cipta memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan Hak Cipta dan Hak terkait atas suatu ciptaan berdasarkan perjanjian lisensi.

b. Pemegang Hak Cipta Berdasar Undang-Undang

Konsep kepemilikan Hak Cipta diatur dalam Pasal 37, 38, dan 39 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dimana Negara ataupun

---

<sup>27</sup> Elyta Ras Ginting, *Hukum Hak Cipta Indonesia Analisis Teori dan Praktek*, Bandung: Citra Aditya Bakti, 2006, hlm. 183.

badan hukum yakni yang menerbitkan ataupun produser rekaman memegang hak cipta berdasar hukum dalam hal yakni:<sup>28</sup>

1. Pencipta tidak diketahui identitasnya ataupun tidak dikenal (*anonymous works*);
2. Pencipta tidak ingin dikenal atau pencipta membuat nama samarannya (*pseudonymous works*);
3. Karya yang memuat budaya tradisional;
4. Karya yang belum dipublish dan tidak diketahui pembuatnya.

Berdasarkan Pasal 40 UHC Nomor 28 Tahun, menyatakan karya yang dilindungi meliputi karya dibidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, yakni:

- a. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, seta hasil karya tulis lainnya;
- b. Ceramah, kuliah, pidato;
- c. Alat peraga yang digunakan lingkup pendidikan serta ilmu pengetahuan;
- d. Lagu ataupun musik dengan tanpa teks;
- e. Drama, tari, drama musikal , koreografi, wayang, atau pantonim;
- f. Seni rupa apapun yang berbentuk contohnya seni lukis, gambaran, relief, kaligrafi, patung, seni pahat atau sebuah kolase;
- g. Seni terapan;
- h. Karya arsitektur;

---

<sup>28</sup> *Ibid*, hlm. 184.

- i. Potret;
- j. Seni batik atau motif yang lain;
- k. Fotografi;
- l. Potret;
- m. Sinematografi;
- n. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi, dan karya lain yang merupakan hasil perubahan;
- o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. Kumpulan ciptaan dan data, berbentuk format bisa dibaca melalui media komputer ataupun yang lain;
- q. Kumpulan ekspresi budaya tradisional selama kompilasi karya original;
- r. permainan video; dan
- s. program komputer.

Sedangkan hasil karya cipta yang tidak dilindungi oleh Hak Cipta menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah sebagai berikut:

Pasal 41 yang menyebutkan bahwa, ciptaan yang tidak memiliki perlindungan yaitu:

- a. Ciptaan yang bentuknya belum terwujud;

- b. Setiap konsep, ide, prinsip, prosedur, temuan atau data yang sudah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah karya; dan
- c. Alat, benda, serta produk yang dibuat hanya untuk memecahkan suatu permasalahan dan diwujudkan dalam suatu bentuk dan difungsikan untuk tujuan tertentu.

Pasal 42 menjelaskan bahwa ciptaan tidak memiliki hak cipta meliputi:

- a. Hasil dari rapat terbuka lembaga negara;
- b. Peraturan undang-undang;
- c. Pidato negara serta pidato pemerintah;
- d. Putusan pengadilan dan penetapan dari hakim; dan
- e. Kitab suci serta simbol keagamaan.

Perlindungan hak cipta berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dimulai pada tanggal 1 Januari dan tahun selanjutnya. Jika Pencipta terdiri dari 2 (dua) orang pemilik ataupun lebih, jadi perlindungan hak cipta berlaku selama hidup Pencipta yang meninggal dunia paling terakhir dan berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun sesudahnya, terhitung mulai tanggal 1 Januari dan tahun berikutnya. Namun, jika suatu ciptaan yang dimiliki atau dipegang oleh badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman.

Sedangkan, merujuk pada Pasal 59 UUHC, Perlindungan Hak Cipta atas karya ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta sebagaimana yang telah disebutkan di atas, memiliki jangka waktu 50 (lima puluh) tahun sejak awal diterbitkan. Sedangkan perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan berupa karya seni terapan berlaku selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman.

## **C. Informasi Dan Transaksi Elektronik**

### **1. Pengertian Informasi Dan Transaksi Elektronik**

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE) sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, berdasarkan Pasal 1 Bab 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008, Informasi Elektronik yaitu suatu kumpulan data yang bersifat elektronik, namun tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *Electronic Data Interchange (EDI)*, surat elektronik (*electronic mail*), telegram, teleteks, *teletcopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perfrasi yang sudah dirubah yang bermanfaat untuk orang dapat memahami. Sedangkan transaksi elektronik adalah suatu tindakan hukum yang dikerjakan melalui komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik yang lain.

Transaksi Elektronik telah diatur di dalam Bab V Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang ruang lingkupnya meliputi lingkup publik maupun lingkup perdata. Persyaratan yang ditujukan kepada para pihak

adalah transaksi elektronik harus dilakukan dengan menggunakan sistem elektronik yang telah disepakati oleh kedua belah pihak.<sup>29</sup> Undang- Undang Informasi dan Transaksi Elektronik memiliki tujuan utama dalam memberikan kepastian hukum terhadap setiap perbuatan yang dilakukan secara digital, serta menjamin perlindungan pelaku usaha dan masyarakat pengguna teknologi.

Undang-Undang ITE mencakup berbagai aspek, termasuk informasi dan transaksi elektronik, tanda tangan elektronik, penyelenggaraan sistem elektronik, dan larangan penyebaran konten ilegal. Meskipun di dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tidak secara eksplisit menyebutkan tentang Hak Cipta, akan tetapi pasal-pasalnya dapat digunakan untuk menjerat pelanggaran Hak Cipta apabila dilakukan melalui sistem elektronik maupun internet. salah satunya penayangan tanpa izin sinetron yang masih dalam masa penayangan resmi nelalui platform TikTok. Sebagaimana pelanggaran tersebut dapat dikenakan Pasal 32 dan Pasal 48 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pelaku pelanggaran dapat dikenakan sanksi pidana, termasuk sanksi denda dan pidana penjara.

## **2. Asas-Asas Hukum UU ITE**

Adapun asas dari informasi dan transaksi elektronik telah tercantum di Pasal 3 Undang-Undang ITE bahwa Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, asas

---

<sup>29</sup> Enni Soerjati Priowirjanto, "Pengaturan Transaksi Elektronik Dan Pelaksanaannya Di Indonesia Dikaitkan Dengan Perlindungan E-Konsumen," *PADJADJARAN Jurnal Ilmu Hukum (Journal of Law)* 1, no. 2 (2014): 286–300.

kemanfaatan, asas kehati-hatian, asas itikad baik dan asas kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi. Adapun penjelasan asas-asas tersebut yaitu:

a. Asas Kepastian Hukum

Asas ini adalah acuan untuk memanfaatkan teknologi informasi dan transaksi elektronik dengan segala sesuatu yang penyelenggaraannya didukung dan memperoleh pengakuan hukum baik di dalam maupun di luar pengadilan.

b. Asas Kemanfaatan

Asas manfaat berarti asas bagi pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik diupayakan untuk mendukung proses berinformasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat.

c. Asas Kehati-hatian

Berarti landasan bagi para pihak yang bersangkutan dengan memperhatikan suruh aspek yang dapat menyebabkan potensi kerugian, baik untuk dirinya sendiri maupun bagi para pihak lain dalam pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik.

d. Asas Itikad Baik

Asas ini digunakan bagi para pihak dalam melakukan transaksi elektronik, tidak bertujuan untuk secara sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakibatkan kerugian bagi pihak lain tanpa sepengetahuan pihak lain tersebut.

e. Asas Kebebasan Memilih Teknologi atau Netral Teknologi

Asas ini berarti asas pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik tidak berfokus pada penggunaan teknologi tertentu sehingga dapat mengikuti perkembangan pada masa yang akan datang nantinya.

#### **D. Perlindungan Hukum**

##### **1. Pengertian Perlindungan Hukum**

Secara terminologi, perlindungan hukum dapat diartikan dari gabungan definisi, yakni “perlindungan” serta “hukum”. Pengertian perlindungan dalam KBBI, yaitu tindakan yang melindungi. Sedangkan hukum dapat diartikan aturan ataupun adat dan resmi secara mengikat, serta diresmikan oleh kepala atau pemerintahan. Sehingga, perlindungan hukum dapat diartikan upaya melindungi yang dilakukan oleh pemerintah atau penguasa dengan sejumlah peraturan yang telah ada.

Sedangkan pengertian perlindungan hukum menurut para ahli adalah sebagai berikut:

- a. Menurut pendapat Satjipto Rahardjo, perlindungan hukum merupakan perlindungan kepada orang dengan cara mengalokasikan kekuasaan untuk melindungi kepentingan seseorang. Kekuasaan yaitu hak yang hanya diberikan oleh hukum kepada seseorang.<sup>30</sup>
- b. Menurut Philipus M. Hadjon, perlindungan hukum yaitu perlindungan pengakuan hak asasi manusia dan perlindungan harkat serta martabat

---

<sup>30</sup> Satjipto Rahardjo, “Ilmu Hukum”, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2006, hlm. 53.

manusia yang dimiliki oleh subjek hukum berdasarkan suatu ketentuan hukum yang berasal dari konsep negara hukum dan Pancasila.<sup>31</sup>

- c. Menurut C. S. T. Kansil, perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang dilakukan oleh aparat penegak hukum bertujuan memberikan rasa aman dan nyaman, baik secara pikiran maupun fisik dari gangguan dan berbagai ancaman.
- d. Menurut Setiono, perlindungan hukum merupakan tindakan atau upaya untuk mencegah tindakan sewenang-wenang oleh penguasa yang melanggar hukum, guna menciptakan keamanan dan ketertiban yang memungkinkan orang untuk menikmati.<sup>32</sup>
- e. Sedangkan Soerjono Soekanto berpendapat bahwa definisi perlindungan hukum merupakan segala upaya melindungi hak dan memberikan bantuan yang bertujuan memberikan rasa aman kepada para saksi ataupun korban, yang dapat diwujudkan dalam bentuk restitusi, kompensasi, pelayanan medis, dan bantuan hukum.<sup>33</sup>

Sebuah perlindungan bisa dikategorikan sebagai perlindungan hukum jika memuat unsur:

- a. Pemerintah memberikan arahan kepada warga
- b. Pancasila kepastian hukum
- c. Saling terkait dengan hak warga negara

---

<sup>31</sup> Philipus M. Hadjon, "Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia", Surabaya: Bina Ilmu, hlm. 25.

<sup>32</sup> Setiono, "Rule Of Law", Surakarta, hlm. 3

<sup>33</sup> Soerjono Soekanto, "Pengantar Penelitian Hukum", Jakarta: UI Press, 1986, hlm. 133.

d. Terdapat sanksi hukuman bagi pelanggar

Dengan dipenuhinya keempat unsur tersebut, maka perlindungan hukum dapat dikatakan berjalan secara efektif dan memberikan rasa aman serta terdapat kepastian hukum bagi seluruh masyarakat.

## 2. Bentuk Perlindungan Hukum

Philipus M. Hadjon berpendapat, bentuk perlindungan hukum terdiri dari:<sup>34</sup>

f. Perlindungan hukum preventif

Merupakan perlindungan yang diberikan untuk warga dengan tujuan pengajuan keberatan atau pendapatnya sebelum suatu keputusan pemerintah bersifat definitif (keputusan yang berlaku selamanya).

g. Perlindungan hukum represif

Yaitu bentuk perlindungan hukum yang ditujukan lebih untuk penyelesaian sengketa.

Sedangkan menurut R. La Porta dalam *Jurnal Of Financial Economics*, bentuk perlindungan hukum yang diberikan oleh suatu negara memiliki dua sifat, yaitu:

a. Perlindungan hukum bersifat pencegahan (*prohibited*)

b. Perlindungan hukum bersifat hukuman (*sanction*).

---

<sup>34</sup> Philipus M. Hadjon, *Op. cit.* hlm. 2-3.

## E. Sinematografi

### 1. Pengertian Sinematografi

Sinematografi (dalam Yunani: *kinema* - *κίνημα* berarti “gerakan” dan *graphein* - berarti “merekam”), yaitu pengetahuan yang didalamnya memuat cara menangkap gambar dan menggabungkannya untuk membuat rangkaian gambar yang dapat menyampaikan konsep ataupun cerita. Sinematografi secara etimologis, berasal dari tiga kata latin yang berarti *kinema* berarti gerak, *photos* berarti cahaya dan *graphos* berarti lukisan atau tulisan sehingga dapat disimpulkan bahwa sinematografi adalah aktivitas melukis gerak dengan bantuan cahaya.<sup>35</sup> Sedangkan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Sinematografi adalah teknik perfilman atau suatu teknik pembuatan film.

Sinematografi merupakan karya seni dalam menciptakan karya film dengan menangkap cerita secara visual. Namun, secara teknis, sinematografi yaitu seni serta ilmu untuk merekam cahaya dengan cara elektronik menjadi sensor gambar atau secara kimiawi menjadi film. Hal tersebut merupakan penciptaan gambar agar dapat ditampilkan di monitor.<sup>36</sup> Sinematografi tidak hanya sekedar merekam gambar, tetapi juga merupakan seni dalam menciptakan visual yang kuat dan emosional bagi para penonton serta menjadikan pengalaman visual yang menarik. Sinematografi merupakan

---

<sup>35</sup> Estu Miyarso, “PERAN PENTING SINEMATOGRAFI DALAM PENDIDIKAN PADA ERA TEKNOLOGI INFOMRASI & KOMUNIKASI,” *Dinamika Pendidikan* 18 No. 2 (2011): 102–14.

<sup>36</sup> Alsendo Anjaya and Deli, “Studi Perbedaan Komposisi Pada Sinematografi Dan Efek Yang Dihasilkan,” *Conference on Business, Social Sciences and Innovation Technology* 1, no. 1 (2020): 604–12.

proses pembelajaran tentang cara pembuatan video, memahami sebuah bentuk visual, serta bagaimana elemen-elemen dalam video dapat disusun menjadi gambar yang mampu menyampaikan makna, informasi atau gagasan tertentu.<sup>37</sup>

Salah satu bentuk karya cipta yang dilindungi yaitu sinematografi yang telah diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf m UUHC. Sinematografi adalah karya cipta berwujud gambar yang gerak (*moving images*) seperti film iklan, dokumenter, *reportase* atau film cerita yang diproduksi dengan alur cerita, serta film kartun. Ciptaan karya bisa diproduksi dalam bentuk pita *seluloid*, video, piringan video, cakram optik, dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media yang lain. Sinematografi termasuk salah satu bentuk dari audiovisual. Permasalahan sering kali timbul dalam bidang sinematografi yaitu pembajakan yang sering kali ditemukan namun kurang terlalu diperhatikan.<sup>38</sup> Suatu karya sinematografi sebagai objek dalam media digital selain dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta, juga dilindungi pula oleh Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE). Substansi Undang-Undang ITE secara umum mengatur mengenai perlindungan terhadap informasi elektronik dan dokumen elektronik.<sup>39</sup>

## 2. Pengertian Sinetron

<sup>37</sup> Prabowo, Mei, "Buku Sinematografi I", The Mahfud Ridwan Institute, 2022.

<sup>38</sup> Regent Regent et al., "Pelanggaran Hak Cipta Sinematografi Di Indonesia: Kajian Hukum Perspektif Bern Convention Dan Undang-Undang Hak Cipta," *Indonesia Law Reform Journal* 1, no. 1 (2021): 111–21.

<sup>39</sup> Robi Rismansyah, Mohammad and Yasmin Hadid, "Perlindungan Hak Moral Pencipta Dalam Hak Cipta Terhadap Distorsi Karya Sinematografi Di Media Sosial," *Jurnal Padjadjaran Law* 7 (2019): 38–55.

Televisi merupakan salah satu contoh sebagai media tontonan utama bagi masyarakat di Indonesia. Sinetron termasuk jenis tontonan yang paling laris atau memiliki rating tertinggi diantara jenis tontonan lainnya. Sinetron merupakan singkatan dari sinema elektronik yang di dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) memiliki arti sebagai film yang diproduksi khusus guna penayangan melalui media elektronik yakni televisi. Terdapat perbedaan karakteristik daya pengaruh sinema televisi jika dibandingkan dengan film layar lebar juga dikenal sebagai bioskop. Sinetron ditayangkan kepada seluruh masyarakat umum, akan tetapi penonton bisa membereskan pekerjaan yang lain disaat ada iklan, sementara layar lebar memiliki bentangan layar selebar kurang lebih 6 meter dengan kondisi gelap sehingga tidak bisa mengerjakan aktifitas yang lain.<sup>40</sup>

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), sinetron juga dapat diartikan sebagai film yang diciptakan secara khusus untuk penayangan melalui media elektronik yaitu televisi. Sinetron merupakan salah satu bentuk karya audio visual yang ditayangkan secara berseri yang ditayangkan melalui media televisi ataupun platform digital yang termasuk ke dalam kategori film sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman. Merujuk pada Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang tersebut, mendefinisikan film adalah sebagai karya seni budaya yang merupakan pranata sosial dan media komunikasi massa yang dibuat berdasarkan kaidah

---

<sup>40</sup> Bunyamin, "Sinetron Indonesia Menuju Perkembangan Sebagai Sarana Media Massa," *Al-Mada: Jurnal Agama, Sosial Dan Budaya* 1, no. 2 (2018): 35–45.

sinematografi dengan atau tanpa suara dan dapat dipertunjukkan. Berdasarkan definisi tersebut, sinetron dapat dikategorikan sebagai bagian dari produk perfilman karena memenuhi unsur-unsur sinematografi, mempunyai narasi, serta melibatkan proses produksi layaknya film.

Undang-Undang Nomor 33 Tahun 2009 tentang Perfilman mengatur seluruh kegiatan perfilman di Indonesia, mulai dari tahap produksi, distribusi hingga apresiasi film. Tujuan dari adanya Undang-Undang Perfilman berdasarkan Pasal 3, yaitu:

- a. Terbinanya akhlak mulia;
- b. Terwujudnya kecerdasan kehidupan bangsa;
- c. Terpeliharanya persatuan dan kesatuan bangsa;
- d. Meningkatnya harkat dan martabat bangsa;
- e. Berkembangnya dan lestarnya nilai budaya bangsa;
- f. Dikenalnya budaya bangsa oleh dunia internasional;
- g. Meningkatnya kesejahteraan masyarakat; dan
- h. Berkembangnya film berbasis budaya bangsa yang hidup dan berkelanjutan.

Adapun manfaat dari perfilman menurut Pasal 4, yaitu:

- a. Budaya;
- b. Pendidikan;
- c. Hiburan;
- d. Informasi;
- e. Pendorong karya kreatif; dan

f. Ekonomi.

Undang-Undang tentang Perfilman mendorong peningkatan film termasuk sinetron. Maka dari itu, sinetron diharapkan tidak hanya mengejar rating saja, tetapi juga memiliki kreativitas yang bersifat natatif, estetika dan bernilai edukatif serta mencerminkan budaya bangsa. Yang artinya, sinetron bukan hanya sekedar hiburan, namun merupakan bagian dari tanggung jawab budaya dan sosial yang telah diatur secara hukum dalam Undang-Undang.

Menurut Veven Sp Wardhana, macam-macam sinetron terdiri dari beberapa macam sebagai berikut:<sup>41</sup>

a. Sinetron Lepas

Adalah sinetron yang terdiri hanya 1 episode saja. Rangkaian cerita yang ditayangkan selesai disaat penayangan berlangsung hingga jam penayangan berakhir. Sinetron lepas kebanyakan mengangkat tema yang ringan sehingga pesan dapat tersampaikan kepada penonton saat jam tayang selesai.

b. Sinetron seri

Sinetron ini memiliki episode yang banyak, akan tetapi setiap episode tidak terkait satu sama lain dengan episode sebelumnya bahkan selanjutnya. Cerita dalam sinetron ini biasanya berjenis drama atau komedi, sehingga isi cerita diselesaikan dalam waktu itu juga.

c. Sinetron Serial

---

<sup>41</sup> Veven Sp. Wardana, *Kapitalisme Televisi Strategi Budaya Massa*, (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 1997), hlm. 294-296.

Sinetron jenis serial merupakan sinetron yang episodenya bersambung. Sehingga, alur dari cerita didalam sinetron tersebut saling berkaitan atau berlanjut pada episode selanjutnya. Cerita yang diambil dalam jenis sinetron ini biasanya bercerita tentang kekomplekan masalah hidup. Adapun sinetron “Asmara Gen Z” yang diambil peneliti adalah termasuk kedalam kategori sinetron serial.

d. Sinetron Mini Seri

Sinetron miniseri adalah sinetron yang jumlah episodenya dibawah 10 episode dan tidak akan dilanjutkan lagi jumlah episodenya. Sinetron jenis ini merupakan sebuah karya yang utuh dan selesai. Sinetron miniseri bukanlah sinetron yang jam tayangnya panjang yang penyiarannya dipisahkan dan dipilah-pilah karena jatah jam tayang yang sedikit.

e. Sinetron Maksi Seri

Sinetron maksi seri adalah sinetron yang berasal dari sinetron seri atau sinetron serial yang dipanjangkan dikarenakan banyaknya peminat atau rating yang tinggi. Sinetron jenis ini merupakan sinetron yang jumlah episode tidak dapat diketahui tidak diketahui waktu berakhirnya.

Sinetron, secara struktural kepemilikan utamanya berada di bawah naungan rumah produksi (*Production House / PH*) yang secara resmi memiliki hak cipta dan bertanggung jawab penuh atas seluruh proses pembuatan sampai dengan distribusi. Rumah produksi merupakan perusahaan yang bergerak dalam menawarkan jasa membuat film. Film yang ditawarkan bisa berupa film panjang, acara televisi, video clip dan bahkan iklan. Hampir seluruh stasiun

televisi berlomba untuk menayangkan sinetron yang bekerja sama dengan rumah produksi sebagai pembuatan produksi sinetron.<sup>42</sup>

Sinetron biasanya digunakan untuk acara televisi dengan genre fiktif. Sinetron adalah genre serial radio atau televisi yang tayang lama, yang seting dicirikan oleh melodrama, pameran ansambel, dan sentimentalitas. Di Indonesia sendiri, didapati banyaknya sinetron menggunakan jam “kejar tayang”, merupakan proses pembuatan gambar episode sinetron secara kebut (bisa kurang dari satu hari) sebelum jadwal episode tersebut ditayangkan.<sup>43</sup>

## **F. Tiktok**

### **1. Pengertian TikTok**

Media sosial merupakan pelantar digital yang memfasilitasi penggunaannya untuk saling berinteraksi ataupun membagikan konten berupa tulisan, foto, dan video untuk melakukan aktivitas sosial bagi penggunaannya. Media sosial tidak hanya sebagai sarana aktivitas sosial, namun juga sebagai platform untuk membangun jejaring profesional, mempromosikan bisnis, dan menyebarkan informasi secara luas.<sup>44</sup> Salah satunya yaitu TikTok. TikTok merupakan salah satu dari banyaknya platform media sosial yang sedang populer di dunia serta didalamnya memiliki fitur yang beragam dan menarik perhatian. Pengguna dapat mengunduh TikTok menggunakan Google Play

---

<sup>42</sup> Gita, A.P, R, *Naratif dan Realisme Sinetron*, IMAJI, Edisi 4 No. 1, hlm. 51.

<sup>43</sup> Marfuah Sri Sanityastuti, “‘Membaca’ Televisi Indonesia, Sebuah Upaya Menyikapi Tayangan Televisi,” *Jurnal Komunikasi* 2, no. 1 (2007): 189–200.

<sup>44</sup> Abdul Qadir, Ramli, M, *Media Sosial (Definisi, Sejarah, dan Jenis-Jenisnya)*, Al-Furqan: Jurnal Agama, Sosial, dan Budaya, Vol. 3 No. 6 (2024), hlm. 2713.

Store aplikasi di android sedangkan App Store untuk pengguna Iphone. Semenjak dirilis beberapa tahun yang lalu, TikTok mengalami sejumlah besar perubahan dalam fitur dan layannya.

TikTok berasal dari Tiongkok yang dibuat oleh Zhang Yiming. Seperti yang kita ketahui sekarang, TikTok pada awalnya bukanlah nama aplikasi awal. Pada Bulan September 2016, perusahaan asal China yaitu *Byte Dance* meluncurkan aplikasi video pendek bernama *Douyin*. Aplikasi ini berhasil mengumpulkan 100 juta pengguna dalam tahun pertamanya. Seiring dengan berjalannya waktu, *Douyin* menjadi populer dan meroket sehingga melakukan ekspansi global ke luar China dengan nama yang baru dikenal yaitu sebagai TikTok yang kemudian meraih popularitas di seluruh dunia.<sup>45</sup> Awal mula pandemi virus *Covid-19* memberikan dampak yang besar pada berbagai aspek kehidupan, termasuk pada lonjakan pengguna salah satunya aplikasi TikTok. Pembatasan aktivitas sosial diluar rumah di masa pandemi virus tersebut meningkatkan penggunaan internet dan media sosial khususnya aplikasi short video yaitu TikTok. Penggunaan media sosial TikTok saat masa pandemi digunakan untuk mencari hiburan dan informasi, penggunaan tersebut masih melonjak drastis hingga saat ini.<sup>46</sup> Saat ini aplikasi TikTok menjadi aplikasi yang populer dan telah digunakan lebih dari 1 miliar pengguna aktif di seluruh

---

<sup>45</sup> Malimbe Armylia. (et.al), *Dampak Penggunaan Aplikasi Online Tiktok (Douyin) Terhadap Minat Belajar di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado*, Jurnal Ilmiah Society, Vol. 1 No. 1 (2021), hlm. 1.

<sup>46</sup> Parameswara, B. G., Liyah, L. N., Sania, N., & Ibrahim, A.). *Pemanfaatan Aplikasi TIK-TOK di Masa Pandemi Covid-19*. *Cebong Journal*, 1(1),(2021) 10-14.

dunia. Hal tersebut ditunjukkan dengan banyaknya orang yang menggunakan aplikasi TikTok dari seluruh dunia, termasuk Indonesia.

Aplikasi ini memungkinkan penggunanya untuk membagikan ekspresi konten kreatif melalui video berdurasi 15 detik bahkan difitur terbarunya berdurasi hingga 10 menit. Tiktok memberikan ruang bagi para pengguna untuk berekspresi dan mengembangkan bakat serta kreativitas dalam membuat konten. Konten yang dibagikan sangatlah beragam, mulai dari tarian, edukasi, musik, tutorial, komedi, hingga informasi lainnya. Beragam filter dan efek serta musik yang tersedia di TikTok memungkinkan penggunanya untuk membuat, mengedit dan membagikan video yang kreatif dan unik. Dengan mempermudah interaksi di TikTok disertai fitur komentar, like, simpan dan share yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dengan konten yang disukai. TikTok juga sering kali memunculkan ataupun menyalurkan *challenge* dan tren baru yang diikuti oleh berbagai pengguna diseluruh penjuru negara. Hal itu menjadikan TikTok sebagai salah satu media sosial yang diminati oleh banyak kalangan. Mulai dari anak-anak, remaja hingga dewasa.

Tidak hanya itu saja, TikTok juga menjadi *social commerce* yang sedang naik daun karena fitur belanja TikTok Shop atau yang familiar disebut dengan istilah keranjang kuning. TikTok Shop merupakan fitur terbaru yang diluncurkan oleh aplikasi tersebut sehingga menarik banyak pengguna.<sup>47</sup> Fitur ini dapat digunakan oleh pengguna untuk menjual ataupun membeli dalam satu

---

<sup>47</sup> Saragih, J. R. S., Siregar, M.S, Batubara, K. A & Hidayat, N., *Pengaruh Penggunaan Social Commerce (TikTok Shop) Terhadap Gaya Hidup Konsumtif Generasi Z. Journal of Management Education Social Sciences Information and Religion*, 1(2) (2024), 330-343.

aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk menonton video ataupun membeli secara *live streaming* yang menampilkan

suatu produk tanpa berpindah aplikasi. TikTok Shop memberikan rentang harga yang lebih rendah dibandingkan dengan *e-commerce* dan *marketplace* yang lainnya dengan memberikan penawaran harga yang lebih rendah, memberikan promo-promo yang menarik sampai dengan memberikan potongan harga yang cukup tinggi serta mendapatkan promo gratis ongkos kirim ke seluruh Indonesia.<sup>48</sup>

Penggunaan TikTok sebagai media sosial memberikan dampak pengaruh positif maupun negatif. Dampak positifnya yaitu mudah untuk mendapatkan teman, dapat digunakan sebagai media promosi, media komunikasi dengan pengguna lain, serta dapat dijadikan untuk mencari suatu informasi terkini baik dalam pendidikan ataupun informasi lainnya. Selain dampak positif, terdapat juga dampak negatifnya yaitu menggunakan TikTok yang berlebihan dapat menyebabkan seseorang lupa waktu sehingga mengurangi tingkat produktivitas, kurangnya sosialisasi di lingkungan sekitar, kurangnya konsentrasi dalam melakukan kegiatan dan penyebaran pemyiaran karya ciptaan tanpa izin secara ilegal.

## **2. Fitur-Fitur Tiktok**

Adapun fitur-fitur yang disajikan didalam aplikasi TikTok sangat beragam, antara lain:

---

<sup>48</sup> Sa'adah, A. N., Rosma, A., & Aulia, D. (2022). Persepsi generasi Z terhadap fitur Tiktok Shop pada aplikasi Tiktok. *Transekonomika: Akuntansi, Bisnis Dan Keuangan*, 2(5), 131-140.

a. Perekaman dan pengunggahan foto dan video

Fitur ini merupakan fitur mendasar dari TikTok yang digunakan para penggunanya untuk merekam serta mengunggah foto maupun video. Pengguna juga dapat mengunggah beberapa banyak pilihan foto ataupun video yang sudah tersimpan dari penyimpanan kamera pribadi, sehingga memberikan kebebasan penggunaan dalam berkreasi.

b. Pengeditan Foto dan Video

Fitur ini dapat digunakan untuk alat penyempurnaan foto maupun video. Alat pengeditan tersebut meliputi *overlay* dan efek suara, efek video, serta pengeditan multitrack.

c. Filter dan efek

Merupakan bagian terbaik dari TikTok yang digunakan oleh penggunanya. Karena, fitur filter dan efek yang ditawarkan seperti filter kecantikan ataupun animasi dapat membuat foto atau video yang akan diunggah lebih menarik.

d. Beranda atau *For You Page* (FYP)

Beranda atau lebih sering disebut dengan FYP merupakan fitur utama TikTok yang berada di halaman utama aplikasi ketika membukanya dengan menampilkan kumpulan foto atau video rekomendasi yang telah dipersonalisasi bagi setiap pengguna berdasarkan sistem algoritma TikTok. Di beranda, pengguna dapat menemukan konten hiburan, pendidikan, berita, musik, tarian bahkan penawaran penjualan barang dari fitur TikTok Shop.

e. *Live streaming*

Fitur ini memungkinkan pengguna untuk melakukan siaran langsung yang dapat menghubungkan kreator konten dan pengikutnya dapat berinteraksi langsung secara *face to face*.<sup>49</sup> Pengguna bahkan dapat memberikan hadiah atau *gift* dengan mengirimkan kepada kreator saat mereka sedang *live streaming*. Sebagai kreator, memiliki kemampuan untuk memanfaatkan fitur *live streaming* seperti efek wajah, *hosting multi-guest*, moderasi, hadiah *live* dan pengaturan lainnya. Selain itu, penonton dapat mendukung konten *live* kreator favorit yang disukai dengan melihat video *live* kreator tersebut, berlangganan komunitas *live*, turut serta dalam berdiskusi, bereaksi kepada *live* kreator serta mengirimkan hadiah *virtual*. Adapun syarat untuk menggunakan *live* TikTok, sebagai berikut:

1. Pengguna dengan usia lebih dari 18 tahun.
  2. Pengguna dengan usia 18 tahun lebih (19 tahun lebih jika di Korea Selatan) untuk mengirimkan serta mendapatkan *gift* saat *live* berlangsung.
  3. Mempunyai 1.000 pengikut agar bisa menayangkan *live*.
- f. Duet

Fitur ini digunakan untuk pengguna untuk membuat video duet bersamaan dengan pengguna lainnya. Sehingga, kedua konten video tersebut diputar secara bersamaan ataupun berdampingan yang artinya pengguna dapat

---

<sup>49</sup> Maulani, Izni Nur Indrawati. "Live streaming TikTok sebagai Media Komunikasi Pemasaran Digital TMade Artisan Souvenir." *Jurnal PIKMA: Publikasi Ilmu Komunikasi Media Dan Cinema* 7.1 (2024): 37-52.

menyanyi bersama atau melakukan tarian bersama dan aksi bersama  
lainnya

