

BAB I

PENDAHULUAN

A. LATAR BELAKANG

Era revolusi industri 4.0 dan transformasi digital telah membawa perubahan paradigmatik dalam lanskap kreativitas global, termasuk di Indonesia. Dalam beberapa tahun terakhir, kita menyaksikan pergeseran signifikan dari konsumsi konten tradisional menuju konten digital yang diproduksi secara massal oleh pengguna biasa. Jika dulunya manusia dihadapkan pada konten tradisional seperti iklan TV, radio, koran, majalah, papan reklame (*billboard*), brosur, dan katalog. Di era industri 4.0 konten digital menjadi metode pemasaran yang ampuh serta dominan di semua kalangan masyarakat, ini disebabkan kemudahan dalam mengakses serta membuat konten hanya dengan *smartphone*. Fenomena ini tidak lepas dari kemunculan berbagai platform dan aplikasi editing video yang memudahkan proses kreasi konten. Salah satu aplikasi yang menonjol adalah CapCut, produk dari ByteDance (perusahaan induk TikTok), yang telah mendemokratisasi proses produksi konten video secara *remarkable* (luar biasa).

CapCut menawarkan antarmuka yang intuitif dan fitur-fitur canggih yang sebelumnya hanya dapat diakses oleh editor profesional dengan peralatan mahal. Aplikasi ini menyediakan beragam template siap pakai, efek visual dan transisi yang *sophisticated* (canggih), *library* musik yang ekstensif, serta kemampuan editing yang *powerful*. Ini menjadikan CapCut sebagai salah satu aplikasi editing video paling populer di Indonesia, dengan jumlah pengunduh mencapai puluhan juta dari Google Play Store dan Apple App Store. Popularitasnya tidak hanya terbatas pada kalangan

content creator profesional, tetapi juga merambah ke pengguna biasa, pelajar, Usaha Mikro, kecil, dan Menengah (UMKM), dan berbagai lapisan masyarakat lainnya.¹

Namun, dibalik kemudahan dan kepopulerannya, tersembunyi kompleksitas hukum yang justru dapat mengancam para kreator. Pihak yang seharusnya menjadi subjek utama yang dilindungi dalam ekosistem kreatif digital. *Terms of Service* yang selanjutnya disebut sebagai ToS atau Ketentuan Layanan CapCut, yang sering kali hanya disetujui tanpa dibaca secara mendalam oleh pengguna (fenomena ini dikenal dengan sebutan “*clickwrap agreement*”), memuat klausul-klausul yang berpotensi merugikan posisi hukum kreator.²

Klausul yang paling krusial adalah terkait pemberian lisensi. Dalam ToS-nya, CapCut menyatakan bahwa dengan mengunggah konten, pengguna memberikan lisensi yang bersifat global, non-eksklusif, bebas royalti, sub-lisensi-able, dan dapat dialihkan kepada CapCut untuk menggunakan, mereproduksi, mendistribusikan, menampilkan, serta membuat karya turunan dari video yang dihasilkan. Cakupan lisensi yang sangat luas ini menimbulkan pertanyaan mendasar mengenai perlindungan hak-hak dasar kreator.

Dalam kerangka teori perlindungan hukum, hak moral dan hak ekonomi berfungsi sebagai instrumen pelindung bagi kekayaan intelektual dan karya yang dihasilkan pencipta.³ Pemberian lisensi yang ekstensif ini berpotensi berbenturan dengan prinsip-prinsip fundamental dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

¹ Sanita, Meigitaria. (2023). *TikTok dan CapCut Aplikasi Paling Banyak Diunduh Sepanjang Tahun 2023*. Department Of Communications. <https://communication.uui.ac.id/tiktok-dan-capcut-aplikasi-paling-banyak-diunduh-sepanjang-tahun-2023/>. Diakses pada 30 Oktober 2025.

² Tim Marcin (2025). Oke, Apa Yang Terjadi Dengan Ketentuan Layanan CapCut?. Mashable. <https://mashable-com.translate.goog/article/capcut-terms-of-service-changes-license-ownership? x tr sl=en& x tr tl=id& x tr hl=id& x tr pto=tc>. Diakses pada 29 November 2025.

³ Delamarisa, D., & Murdani, D. (2025). Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Content Creator Vidio YouTube Yang Diunggah Ulang tanpa Watermark pada Platform Tiktok dan Facebook. *Jurnal Hukum Indonesia*. Vol. 4. No.4. Hal 226.

tentang Hak Cipta. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pada Pasal 1 hak cipta merupakan hak khusus yang melekat secara otomatis pada pencipta suatu karya, yang timbul pada saat ciptaan tersebut telah berwujud nyata. Konsekuensi hukum ini berlaku berdasarkan prinsip deklaratif, dengan tetap memperhatikan batasan-batasan yang diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Undang-undang ini menjamin perlindungan otomatis bagi setiap karya yang memenuhi unsur orisinalitas, termasuk video hasil editing, dan mengakui adanya dua jenis hak yang melekat pada pencipta: Hak Ekonomi dan Hak Moral. Berdasarkan pada Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Menyatakan bahwa Hak ekonomi merupakan perlindungan hukum kekayaan intelektual, hak ekonomi diartikan sebagai hak istimewa yang dimiliki pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh manfaat material dari eksploitasi ciptaan.⁴ Sedangkan Pada Pasal 5 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hak moral sebagaimana diatur dalam Pasal 4 adalah hak yang tidak dapat dipisahkan dari pencipta dan bersifat permanen.⁵ Hak ini meliputi:

- a. Kewenangan untuk mencantumkan atau tidak mencantumkan nama pencipta pada setiap reproduksi ciptaan yang digunakan untuk kepentingan publik;
- b. Kebebasan untuk menggunakan nama samaran atau nama alias;
- c. Wewenang untuk melakukan modifikasi terhadap ciptaan sepanjang masih dalam batas-batas norma yang diterima masyarakat;
- d. Hak untuk mengubah judul dan subjudul ciptaan;

⁴ Republik Indonesia. (2014). Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266.

⁵ *Ibid.*

- e. Serta hak untuk membela integritas ciptaan ketika terjadi penyimpangan, pemotongan, perubahan, atau tindakan lain yang dapat merusak kehormatan dan reputasi pencipta.

Hak moral yang paling mendasar adalah hak atribusi, yaitu hak pencipta untuk diakui sebagai pemilik karya. Dalam ekosistem digital, hak ini mengalami pergeseran nilai. Bukan lagi semata-mata persoalan moral, melainkan telah terintegrasi dengan nilai ekonomi dalam sistem "ekonomi perhatian" (*attention economy*).⁶ Fungsi strategis atribusi mencakup:

- a. Sebagai penunjuk (*director*) yang mengalirkan audiens ke akun kreator asli.
- b. Sebagai pembangun rekam jejak dan reputasi digital.
- c. Sebagai pintu pembuka bagi peluang kolaborasi dan keuntungan finansial.

Oleh karena itu, pelanggaran terhadap hak atribusi tidak hanya bersifat personal dengan menghapus identitas kreator, tetapi juga bersifat struktural dengan memutus aksesnya terhadap seluruh potensi manfaat yang disebutkan di atas.

Dalam perspektif hukum, pelanggaran hak moral dapat mengakibatkan dampak yang fundamental daripada sekadar kerugian ekonomi, mengingat hak tersebut menyentuh ranah martabat pribadi, identitas kreatif, dan integritas moral seorang pencipta.⁷ Atas dasar tersebut mempertegas pentingnya suatu perlindungan hak moral dalam konteks perkembangan ekosistem digital kontemporer.

Klausul "bebas royalti" dalam ToS CapCut dapat diinterpretasikan sebagai bentuk pelemahan Hak Ekonomi Kreator, sementara hak "sub-lisensiable" berpotensi

⁶ Liamitha, L. F., Mahadewi, K. J., Sudharma, K. J. A., & Kurniawan, I. G. A. (2025). Tinjauan Yuridis Pelanggaran Hak Moral Pada Konten Media Kreator Era Digital Perspektif Undang-Undang Hak Cipta. *Al-Zayn: Jurnal Ilmu Sosial & Hukum*. Vol. 3. No.5. Hal 5920.

⁷ *Ibid.* Hal. 5918

mengaburkan Hak Moral kreator jika karyanya digunakan oleh pihak ketiga tanpa atribusi yang jelas. Lebih lanjut, sifat lisensi yang dapat dialihkan menimbulkan kekhawatiran mengenai kontrol kreator atas karya mereka sendiri.

Berangkat dari pada itu permasalahan ini diperburuk oleh rendahnya kesadaran hukum dan daya baca kreator khususnya kreator di Indonesia itu sendiri, dalam hal ini berasal dari kalangan muda dan UMKM. Dalam kondisi seperti ini, kreator sering kali berada dalam posisi “*take it or leave it*” harus menerima seluruh syarat yang ditetapkan platform jika ingin menggunakan aplikasi tersebut. Fenomena ini mencerminkan asimetri informasi yang signifikan antara platform teknologi besar dengan pengguna individual.

Riset yang dilakukan oleh Indonesian *Cyber Law Community* pada tahun 2023 menunjukkan bahwa 95% pengguna aplikasi digital tidak membaca secara lengkap Terms of Service sebelum menyetujuinya. Berdasarkan website Kementerian Komunikasi dan Digital, bahwa UNESCO menyebutkan Indonesia urutan kedua dari bawah soal literasi dunia, artinya minat baca sangat rendah. Menurut data UNESCO, minat baca masyarakat Indonesia sangat memprihatinkan, hanya 0.001%.⁸ Artinya, dari 1,000 orang Indonesia, Cuma 1 orang yang rajin membaca. Lebih lanjut riset berbeda bertajuk *World’s Most Literate Nations Ranked* yang dilakukan oleh Central Connecticut State University pada Maret 2016 lalu, Indonesia dinyatakan menduduki peringkat ke-60 dari 61 negara soal minat membaca, persis berada di bawah Thailand yakni urutan ke-59 dan di atas Bostwana yakni urutan ke-61. Padahal, dari segi

⁸ Ulya, D. M. (2023). Urgensi budaya literasi masyarakat Indonesia. *Maliki Interdisciplinary Journal*. Vol. 1. No. 5. Hal. 402.

penilaian infrastruktur untuk mendukung atau menunjang minat baca, peringkat Indonesia berada di atas negara-negara Eropa.⁹

Berangkat dari poin di atas yang menjadi problematika adalah klausul mengenai hak penggunaan atas konten pengguna yang dinilai terlalu luas yang akhirnya memicu kontroversi. CapCut memberikan dirinya lisensi global, bebas royalti, dapat dipindahtangankan dan disub-lisensikan untuk menggunakan, mendistribusikan, mereproduksi, memodifikasi, dan menciptakan karya turunan dari konten yang diunggah pengguna. Bahkan, konten yang belum dipublikasikan atau hanya berupa draft tetap dalam cakupan ini.¹⁰

Salah satu kekhawatiran terbesar muncul dari kemungkinan CapCut menggunakan wajah, suara, dan *likeness* (kemiripan) pengguna dalam materi promosi atau iklan tanpa pemberitahuan maupun pembayaran. Hal ini tentunya menimbulkan pertanyaan yang besar soal kepemilikan konten, privasi, dan hak atas hasil kreatif.¹¹

Direktur Agensi Omnivore Claudia Sandino mengemukakan bahwa perubahan syarat dan ketentuan layanan CapCut berpeluang membuat para kreator kehilangan kendali atas karya mereka. Revisi ketentuan layanan pun memungkinkan perusahaan mengklaim hak atas konten yang dibuat oleh pengguna. Lebih lanjut Claudia Sandino mengatakan bahwa “jika Anda mengunggah video diri Anda, atau bahkan sekadar sulih suara, mereka dapat menggunakannya secara legal diiklan atau media lain tanpa memberi tahu atau memberi kompensasi kepada Anda.”¹²

⁹ Komdigi.co.id (2020). *Teknologi Masyarakat Indonesia: Malas Baca Tapi Cerewet di Medsos*. <https://www.komdigi.go.id/berita/sorotan-media/detail/teknologi-masyarakat-indonesia-malas-baca-tapi-cerewet-di-medsos>. Diakses pada 30 Oktober 2025.

¹⁰ Irwanto, Junaidi. (2025). *CapCut Ubah Ketentuan Layanan, Apa Saja?*. Mashable Indonesia. <https://id.mashable.com/tech/12493/capcut-ubah-ketentuan-layanan-apa-saja>. Diakses pada 30 Oktober 2025.

¹¹ *Ibid.*

¹² Antaranews.com (2025). *Perubahan Ketentuan Layanan CapCut Memicu Kekhawatiran*. <https://www.antaranews.com/berita/4928941perubahan-ketentuan-layanan-capcut-memicu-kekhawatiran>. Diakses pada 30 Oktober 2025.

Menanggapi reaksi publik, pihak CapCut mengeluarkan pernyataan resmi bahwa tidak ada perubahan yang signifikan dalam klausul yang disorot saat ini. Pihak CapCut mengatakan ketentuan terkait hak cipta dan lisensi IP telah lama ada, perubahan hanya terletak pada aspek teknis seperti klarifikasi definisi layanan pihak ketiga.¹³

Terlepas dari upaya klarifikasi yang dilakukan, sejumlah pengguna masih menyimpan kekhawatiran. Pemberian lisensi yang bersifat abadi (perpetual) memungkinkan CapCut untuk tetap memegang hak atas konten pengguna sekalipun akun mereka telah dinonaktifkan. Situasi ini dinilai problematik, khususnya bagi kreator profesional dan *content creator* yang memanfaatkan platform tersebut untuk proyek-proyek komersial atau pekerjaan atas permintaan klien. Ketiadaan opsi untuk menolak (pot-out) atau mekanisme kompensasi yang proporsional berpotensi mengakibatkan peralihan kepemilikan dan kontrol atas karya tersebut sepenuhnya kepada pihak platform.

Seperti ditegaskan oleh Claudia Sandino, praktik semacam ini, yang berlangsung tanpa disertai transparansi dan kompensasi, tidak hanya dianggap tidak etis melainkan juga bersifat eksploitatif. Lebih lanjut dikhawatirkan bahwa ketentuan semacam ini dapat menjadi preseden yang berbahaya bagi masa depan kedaulatan kreatif di dunia digital.¹⁴

Pada kondisi ini, CapCut tidak menyediakan pilihan bagi pengguna untuk mengecualikan diri dari ketentuan lisensi ini. Dengan demikian, penggunaan aplikasi tersebut dianggap menyiratkan persetujuan secara implisit terhadap seluruh syarat dan ketentuan yang berlaku. Akibatnya, terdapat kecenderungan di kalangan tertentu

¹³ *Ibid.*

¹⁴ *Ibid.*

pengguna untuk memulai beralih ke platform editing alternatif yang dianggap lebih menghormati hak-hak kreator.

Oleh karena itu diperlukan adanya perlindungan hukum. Esensi dari suatu perlindungan hukum ialah sebagai suatu perlindungan yang diberikan kepada subyek hukum ke dalam bentuk perangkat baik yang bersifat preventif maupun yang bersifat represif, baik yang lisan maupun yang tertulis.¹⁵ Menurut Satjipto Rahardjo, perlindungan hukum adalah untuk memuliakan hak asasi manusia, yang di dalamnya mencakup pemulihan hak-hak pihak yang terdampak kerugian, sekaligus menjamin masyarakat dapat mengakses suatu karya secara legal.¹⁶ Lebih lanjut, Satjipto Rahardjo menekankan bahwa intervensi hukum diperlukan untuk melindungi eksistensi pencipta dan kepentingannya guna mewujudkan kepastian hukum.¹⁷ Sebagai sebuah konsep yang universal, perlindungan hukum dalam ranah Hak Kekayaan Intelektual (HKI) cenderung mengedepankan pendekatan preventif. Pendekatan ini diwujudkan melalui penerapan prinsip kehati-hatian dalam setiap proses pengambilan keputusan sebagai bentuk antisipasi dini.

Perlindungan hukum yang bersifat preventif merupakan suatu bentuk perlindungan yang diinisiasi oleh pemerintah yang bertujuan untuk mengantisipasi terjadinya pelanggaran hukum.¹⁸ Instrumennya berupa peraturan perundang-undangan yang didesain untuk bertindak sebagai rambu-rambu dan batas hukum, sehingga memberikan panduan yang jelas dalam pelaksanaan suatu kewajiban dan mencegah

¹⁵ Sihombing, A dkk. 2023. *Hukum Perlindungan Konsumen*. Pasaman Barat. Penerbit CV. Azka Pustaka. Hal 2.

¹⁶ Dalam Sihombing, A dkk. 2023. *Hukum Perlindungan Konsumen*. Pasaman Barat. Penerbit CV. Azka Pustaka. Hal 1.

¹⁷ *Ibid.* Hal. 2

¹⁸ Satria, M., & Handoyo, S. (2022). Perlindungan Hukum Terhadap Data Pribadi Pengguna Layanan Pinjaman Online Dalam Aplikasi Kreditpedia. *Journal de Facto*, Vol. 8. No. 2. Hal 115.

terjadinya penyimpangan sebelum fakta pelanggaran itu terjadi atau dalam hal ini memastikan semua tindakan berada dalam koridor hukum yang berlaku.

Sedangkan perlindungan hukum yang bersifat represif merupakan mekanisme hukum yang diaktifkan untuk menangani dan menyelesaikan persoalan hukum setelah suatu pelanggaran terjadi (*ex-post facto*). Sebagai bentuk perlindungan *ultimum remedium* (upaya terakhir), perlindungan ini diwujudkan melalui penerapan beragam sanksi seperti hukuman pidana penjara, denda, maupun hukuman tambahan lainnya, yang bertujuan untuk memulihkan keadaan dan memberikan keadilan bagi pihak yang dirugikan.¹⁹

Penelitian ini tidak luput dari berbagai referensi jurnal ilmiah, skripsi maupun tesis dan disertasi oleh penelitian lain. Oleh karenanya penulis akan menjabarkan tiga penelitian terdahulu yang selinear dengan penelitian penulis. Penelitian pertama, Nanan Isnaina, dkk (2021) dengan judul “*Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Terkait Pembajakan Sinematografi di Aplikasi Telegram*” membahas terkait bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta sinematografi berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik. Adapun persamaan penelitian penulis dengan jurnal ilmiah di atas adalah membahas terkait ruang lingkup hak cipta, serta bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta dalam hal ini kreator ataupun pihak yang dirugikan dari hasil pengambilan hak kreator yakni hak ekonomi serta hak moral. Lebih lanjut perbedaan penelitian penulis dengan jurnal ilmiah di atas terletak pada objek yang dikaji. Jurnal ilmiah di atas fokus terhadap pembajakan film pada

¹⁹ Ramadhon, S., & Gorda, A. N. T. R. (2020). Perlindungan hukum terhadap perempuan sebagai korban kekerasan dalam rumah tangga secara preventif dan represif. *Jurnal Analisis Hukum*. Vol. 3. No. 2. Hal 212.

aplikasi Telegram yang sampai saat ini masih masif terjadi, disebabkan tidak adanya sanksi tegas oleh pihak pengembang aplikasi tersebut. Sedangkan penelitian penulis menitikberatkan pada problematika ToS pada aplikasi CapCut yang di mana konten yang dibuat oleh konten kreator pada aplikasi CapCut dapat dipindahtangankan dan disub-lisensikan untuk menggunakan, mendistribusikan, mereproduksi, memodifikasi, yang mana hasil karya kreator tadi dijadikan bahan iklan atau kebutuhan komersial aplikasi itu sendiri.

Andrian Anwar L Nata (2025) “*Perlindungan hukum Konten Kreator TikTok Yang Reupload Pada Aplikasi Berbeda Untuk Tujuan Komersil*” pada jurnal ilmiah kedua ini membahas terkait tindakan pengguna lain yang melakukan *re-upload* konten orang lain dengan maksud mendapatkan keuntungan tanpa izin pemegang hak cipta. Persamaan penelitian penulis dengan jurnal ilmiah ini ialah terkait ruang lingkup hak cipta itu sendiri, seperti yang penulis jabarkan pada paragraf awal pendahuluan bahwa dalam hak cipta terdapat hak ekonomi serta hak moral. Penelitian penulis serta jurnal ilmiah kedua mengkaji hak-hak tersebut. Hal lain yang menjadi persamaan juga terdapat pada bentuk perlindungan hukum yang dapat ditempuh oleh pemegang hak cipta dalam hal ini kreator, baik penelitian penulis maupun jurnal ilmiah di atas sama-sama membahas terkait perlindungan hukum. Sementara letak perbedaannya terletak pada metode penelitian, jika penulis dalam membuat penelitian ini menggunakan metode normatif, berbeda halnya dengan penelitian di atas yang menggunakan metode penelitian empiris. Data yang diperoleh melalui pendekatan langsung terhadap responden dan informan. Lebih lanjut objek yang diteliti juga terdapat perbedaan, pada penelitian penulis pelanggaran hak cipta terjadi pada aplikasi CapCut, sebaliknya jurnal ilmiah di atas terjadi pada aplikasi TikTok.

Selanjutnya oleh Anthon Fathanudien, dkk (2024) “*Perlindungan Hukum Bagi Konten Kreator Terhadap Pengunggah Ulang Pada Youtube Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta*” jurnal ilmiah ini bertujuan untuk memahami lebih dalam terkait aturan hukum konten kreator terhadap pengunggah ulang menurut Undang-Undang Hak Cipta. Persamaan penelitian penulis dengan jurnal ilmiah di atas terletak pada bentuk perlindungan hukum yang dapat ditempuh oleh pemegang hak cipta jika terjadi sengketa atau penyalahgunaan wewenang oleh pihak yang ingin mengambil keuntungan dari pemegang hak cipta. Baik penelitian penulis dan jurnal di atas, sama-sama menggunakan metode penelitian normatif. Kemudian perbedaan penelitian penulis dengan jurnal ilmiah di atas terletak pada ruang lingkup terjadinya pelanggaran, pada penelitian penulis ruang lingkup terjadinya pelanggaran ada pada aplikasi CapCut, sedangkan jurnal ilmiah di atas di dalam ruang lingkup aplikasi Youtube. Hal lain yang menjadi perbedaan kajian penelitian terdapat pada subjek atau pelaku yang melakukan monetisasi konten, pada penelitian penulis yang melanggar hak eksklusif pemegang hak cipta merupakan pengembang aplikasi CapCut itu sendiri, berbeda halnya dengan jurnal ilmiah di atas yang dilakukan oleh sesama pengguna Youtube.

Berangkat dari penjelasan di atas diharapkan penelitian ini dapat memberikan kontribusi nyata dalam melindungi para kreator, sebab kreator ialah aset berharga dalam ekonomi kreatif Indonesia, dari potensi pelemahan hak-hak intelektual mereka di dunia digital, sekaligus memberikan kebijakan yang berimbang antara kepentingan platform teknologi dan perlindungan hak cipta kreator

Berdasarkan kerangka permasalahan yang telah dipaparkan, diperlukan suatu kajian mendalam atau komprehensif untuk menganalisis isu tersebut. Sebagai respons terhadap kebutuhan akademik ini, penulis mengangkat penelitian dengan judul sebagai

berikut: “Analisis Yuridis Terhadap Perlindungan Hak Cipta Konten Kreator Atas Karya Video Hasil Editing Aplikasi CapCut.”

B. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan pada uraian latar belakang tersebut dapat diajukan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah kebijakan aplikasi CapCut telah sesuai dengan ketentuan dalam Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana perlindungan hukum hak cipta kreator atas karya video hasil editing aplikasi CapCut menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?

C. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penulis melaksanakan penelitian ini yaitu:

1. Guna mengetahui kebijakan aplikasi CapCut telah sesuai dengan ketentuan dalam Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Guna mengetahui perlindungan hukum hak cipta kreator atas karya video hasil editing aplikasi CapCut menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

D. MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagi Penulis (Peneliti)

Sebagai salah satu syarat kelulusan (memperoleh gelar sarjana starata-1). Manfaat lain bagi Penulis untuk mendapatkan pemahaman yang mendalam serta spesifik terkait penerapan Undang-Undang Hak Cipta dalam konteks digital, khususnya

untuk karya yang lahir dari platform aplikasi editing. Lebih lanjut Penulis berharap hasil penelitian ini dapat menjadi fondasi untuk penelitian penulis selanjutnya.

2. Bagi Akademisi (Dosen, Mahasiswa, dan Lembaga Pendidikan)

Besar harapan penulis penelitian ini memberikan sumbangan pemikiran akademis di bidang hukum teknologi dan hak cipta, mengisi celah literasi mengenai karya dari aplikasi editing. Penulis juga berharap penelitian ini menjadi sumber referensi yang sangat berharga bagi mahasiswa hukum, komunikasi, atau ilmu digital yang sedang meneliti topik serupa, disebabkan penelitian ini mengangkat isu faktual atau *up to date*.

3. Bagi Konten Kreator (*Content Creator*)

Sedangkan manfaat untuk pihak *content creator*, penelitian ini akan memberikan panduan yang jelas tentang hak serta kewajiban apa saja yang melekat pada mereka sebagai kreator video editing dari CapCut (hak ekonomi dan hak moral). Serta menjawab keraguan tentang apakah karya hasil editing yang menggunakan aset bawaan CapCut (seperti musik, efek, stiker) masih dilindungi hak cipta atau tidak. Lebih lanjut kreator mengetahui tindakan jika karyanya dibajak atau dimanfaatkan tanpa izin oleh pihak lain. Hal ini searah dengan langkah-langkah penyelesaian sengketa hukum baik secara litigasi maupun non-litigasi yang dilakukan untuk melindungi karya.

4. Bagi Pengembang Aplikasi (Developer CapCut – ByteDance)

Adapun manfaat penelitian ini terhadap pengembang aplikasi yakni sebagai bahan pertimbangan untuk mengevaluasi ToS serta fitur-fitur yang berpotensi menimbulkan sengketa hak cipta. Dengan memahami interpretasi hukum terhadap aplikasi mereka, harapannya pihak pengembang dapat merancang kebijakan dan fitur yang lebih *compliance* (kepatuhan terhadap peraturan, standar, kebijakan, dan

prosedur yang berlaku, baik dari internal perusahaan maupun eksternal) dengan Undang-Undang Hak Cipta, sehingga mengurangi risiko gugatan hukum di Indonesia. *Insight* atau pemahaman mendalam hasil dari penelitian ini dapat menginspirasi pengembang fitur baru yang mendukung perlindungan hak cipta kreator.

E. KEGUNAAN PENELITIAN

Adapun penelitian ini memiliki kegunaan yang bersifat teoritis (bagi pengembang ilmu) dan praktis (bagi pemangku kepentingan).

1. Kegunaan yang bersifat teoritis

Secara teoritis penelitian ini berfungsi untuk mengembangkan dan memperkaya khazanah ilmu hukum, khususnya hukum hak cipta, dengan mengkaji penerapannya pada objek baru yang lahir dari perkembangan teknologi, yaitu karya video hasil editing aplikasi *smartphone*. Lebih lanjut penelitian ini menjembatani teori-teori klasik dalam hak cipta (seperti konsep *originality*, hak moral, dan hak ekonomi) dengan konteks kekinian. Dalam penelitian ini penulis menguji apakah teori-teori tersebut masih relevan dan dapat diaktualisasikan secara efektif pada platform digital seperti CapCut. Dewasa ini pembahasan terkait hak cipta lazimnya terfokus pada karya tradisional (buku, musik, film) atau software. Penelitian ini mengisi celah literasi dengan fokus spesifik pada karya turunan dan kompilasi yang dihasilkan oleh pengguna atau kreator dalam ekosistem aplikasi tertentu. Berangkat dari beberapa poin di atas, hasil penelitian ini dapat dijadikan sebagai pijakan atau referensi dasar bagi penelitian lain yang ingin mengeksplorasi topik serupa, misalnya analisis perbandingan dengan aplikasi editing lain atau kajian dari sudut pandang ekonomi kreatif.

2. Kegunaan yang bersifat praktis

Bagi konten kreator secara praktis guna memberikan yang jelas dan mudah dicerna tentang hak dan kewajiban mereka sebagai kreator di ruang digital, meningkatkan kesadaran untuk melindungi karya sendiri dan menghargai karya orang lain, sehingga menciptakan ekosistem konten yang lebih sehat, serta memberikan pengetahuan tentang langkah-langkah yang dapat diambil jika hak cipta mereka dilanggar. Bagi pengembang aplikasi guna sebagai masukan berharga untuk mengevaluasi dan memperbaiki ToS agar lebih transparan, jelas, adil, dan sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta Indonesia. Lebih lanjut penelitian ini mampu membantu aparat penegak hukum dalam memahami karakteristik dan kompleksitas kasus hak cipta yang melibatkan karya digital kontemporer, sehingga dapat menangani laporan atau perkara dengan lebih baik. Sedangkan guna dalam bidang pendidikan dan akademisi menjadi sumber referensi dan studi kasus yang bersifat faktual.

F. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode penelitian normatif. Metode ini bertujuan menganalisis hubungan timbal balik antara aspek hukum dan realitas sosial, dengan menempatkan hukum sebagai variabel bebas dan fakta sosial sebagai variabel terikat. Secara khusus, penelitian normatif berfokus pada mengidentifikasi dan menganalisis berbagai permasalahan hukum, seperti: kekosongan hukum (*absence of law*), norma hukum yang tidak jelas (*ambiguity of law*), dan tumpang tindih atau konflik antar norma (*overlapping or conflicting laws*). Istilah “normatif” menegaskan bahwa studi ini berpusat pada penelaahan terhadap norma-norma hukum (kajian doktrinal). Meskipun pada prinsipnya tidak harus melakukan penelitian lapangan, dalam praktiknya metode

ini dapat dikombinasikan dengan pengumpulan data empiris di lapangan untuk memperkaya analisis.²⁰

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang penulis gunakan merupakan jenis penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif atau yang sering disebut sebagai penelitian hukum doktrinal, pada hakikatnya adalah studi dokumen. Ciri khas metodologi ini terletak pada penggunaan sumber-sumber hukum tertulis sebagai data utamanya, yang meliputi peraturan perundang-undangan, yurisprudensi, dokumen kontraktual, serta karya-karya doktrinal seperti teori hukum dan pendapat para ahli.²¹

2. Pendekatan

Penelitian ini menggunakan pendekatan *statute approach* (pendekatan perundang-undangan) dan *conceptual approach* (pendekatan konsep) atau yuridis normatif. Penelitian ini berfokus pada analisis terhadap kaidah-kaidah hukum positif, yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta asas-asas hukum dan norma-norma yang berlaku. Pendekatan ini tepat karena tujuan utamanya adalah untuk menguji konsistensi dan menerapkan hukum normatif terhadap fenomena spesifik di masyarakat. Pendekatan ini disebut juga sebagai pendekatan dogmatik hukum atau studi hukum doktrinal.

3. Sumber Bahan Hukum

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat otoritatif dan imperatif, yang berarti ketentuannya wajib ditaati dan memiliki kekuatan hukum yang

²⁰ Sholahuddin Al-Fatih. *Perkembangan Metode Penelitian Hukum di Indonesia*. Malang. UMM Press. Hal. 18-19.

²¹ Muhaimin. 2020. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram. Mataram University Press. Hal 45

memaksa.²² Bahan hukum primer terdiri dari Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta Peraturan perundang-undangan terkait lainnya.

b. Bahan Hukum Sekunder

Yang tergolong sebagai bahan hukum sekunder adalah segala publikasi yang berisi analisis dan interpretasi para ahli terhadap hukum. Ruang lingkungnya meliputi buku-buku teks hukum, jurnal ilmiah, karya akhir akademik (skripsi, tesis, disertasi), komentar atas undang-undang dan putusan pengadilan, serta berbagai bahan referensi hukum seperti kamus dan ensiklopedia.²³ Pada penelitian ini penulis menggunakan sumber data sekunder yang di antaranya; buku-buku teks hukum hak kekayaan intelektual dan hukum sipil, artikel jurnal ilmiah mengenai hak cipta di era digital, karya ilmiah (tesis, disertasi) yang membahas topik serupa, internet, serta sumber lainnya yang mendukung penelitian ini hingga selesai.

c. Bahan Hukum Tersier

Penelitian ini menggunakan beberapa bahan hukum tersier yang di antaranya; kamus umum dalam hal ini seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), lebih lanjut ada pedoman penulisan karya ilmiah, serta jika dibutuhkan situs web resmi seperti DJKI (Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual) untuk memahami prosedur pendaftaran ciptaan.

4. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

²² Susanti, D. O., Sh, M., Efendi, A. A., & SH, M. 2022. *Penelitian Hukum: Legal Research*. Jakarta. Sinar Grafika. Hal 52

²³ *Ibid*

Pengumpulan data dilaksanakan melalui penelitian kepustakaan (*library research*). Aktivitas ini mencakup eksplorasi dan analisis terhadap sumber-sumber dokumen tertulis, termasuk bahan hukum primer dan sekunder seperti peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, literatur hukum, jurnal-jurnal akademis, dan sumber terpercaya lainnya yang mendukung analisis permasalahan. Karena menggunakan data sekunder, teknik pengumpulan data oleh penulis dilakukan dengan menelusuri, mengumpulkan, mencatat, dan mengkaji bahan-bahan hukum primer, sekunder, yang telah tersampaikan di atas. Penelusuran dilakukan melalui perpustakaan, jurnal online (google scholar, sinta) dan situs web resmi lembaga pemerintah.

5. Analisis Bahan Hukum

Teknik analisis bahan hukum menggunakan metode penalaran hukum deduktif. Sedangkan untuk sifat analisis bahan hukum menggunakan analisis kualitatif. Adapun serangkaian proses pengkajian permasalahan hukum yang ada, didahului dengan identifikasi masalah secara sistematis, kemudian penulis melakukan inventarisasi hukum yang mana dalam poin ini penulis menyusun dan mengelompokkan semua ketentuan hukum yang relevan dari Undang-Undang Hak Cipta. Setelah selesai melakukan inventarisasi hukum, maka penulis membuat sinkronisasi baik secara vertikal dan horizontal (poin ini berdasarkan pada asas hukum yakni Asas *Lex Superior Derogat Legi Inferiori*). Poin juga bertujuan untuk memastikan ketentuan dalam Undang-Undang Hak Cipta tidak bertentangan dengan undang-undang lainnya. Poin selanjutnya penulis membuat interpretasi atau penafsiran hukum dalam hal ini menafsirkan pasal-pasal yang relevan dengan isu hukum yang terdapat dalam penelitian ini. Seperti Pasal 40 tentang Hak Ekonomi serta Pasal 5 tentang Hak Moral, untuk diterapkan pada objek penelitian. Baru pada poin selanjutnya penulis membuat analisis terkait penerapan hukum

(menerapkan hasil interpretasi hukum terhadap kasus pelanggaran karya video hasil editing pada aplikasi CapCut). Serta menarik kesimpulan hukum berdasarkan analisis dan memberikan saran yang konstruktif.

G. SISTEMATIKA PENULISAN

Pada sistematika penulisan, penelitian ini termuat dalam empat bab pokok yang kemudian dari empat bab tersebut diperinci lagi menjadi beberapa sub bab. Tiap-tiap sub bab diuraikan secara terstruktur sesuai dengan pedoman yang ada, sebagai berikut:

BAB I : Dibuka dengan pendahuluan sebagai judul bab pokok dengan sub bab di antaranya latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kegunaan penelitian, metode penelitian, serta sistematika penelitian.

BAB II : Pada bab ini membahas terkait bahan-bahan teori dalam ruang lingkup perlindungan hak cipta, konsep dasar hak cipta. Sebagai tambahan pada bab ini juga terdiri dari doktrin atau pendapat sarjana, serta kajian yuridis yang memiliki keterkaitan dengan topik penelitian.

BAB III : Selanjutnya pada bab ini mengedepankan terkait hasil penelitian yang telah dikaji serta dianalisis secara sistematis melalui tinjauan pustaka pada bab sebelumnya oleh penulis. Yang secara eksplisit membahas terkait permasalahan yang ada pada sub bab perumusan masalah yang merupakan sub bab dari bab pendahuluan.

BAB IV : Yaitu bab penutup. Pada bab pokok akhir penelitian ini memuat tentang kesimpulan dan saran oleh penulis terkait dengan permasalahan perlindungan hak cipta kreator atas karya video hasil editing.