

JURNAL HUKUM

TINJAUAN YURIDIS TERHADAP HASIL KARYA DARI APLIKASI *DUBSMASH* MENURUT PERSPEKTIF HAK CIPTA



Diajukan oleh:

Hendrykus Andrianto

N P M : 130511341
Program Studi : Ilmu Hukum
Program Kekhususan : Hukum Ekonomi dan Bisnis

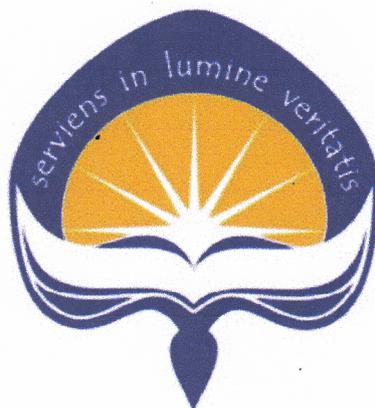
UNIVERSITAS ATMA JAYA YOGYAKARTA

FAKULTAS HUKUM

2016

HALAMAN PENGESAHAN JURNAL HUKUM

TINJAUAN YURIDIS TERHADAP HASIL KARYA DARI APLIKASI *DUBSMASH* MENURUT PERSPEKTIF HAK CIPTA



Diajukan oleh:

Hendrykus Andrianto

N P M : 130511341
Program Studi : Ilmu Hukum
Program Kekhususan : Hukum Ekonomi dan Bisnis

Telah disetujui oleh Dosen Pembimbing
pada tanggal 19 Desember 2016

Dosen Pembimbing,

Dr. C. Kastowo, S.H., M.H.

Mengetahui
Dekan,



Dr. Endro Susilo, S.H., LL.M.

TINJAUAN YURIDIS TERHADAP HASIL KARYA DARI APLIKASI *DUBSMASH*

MENURUT PERSPEKTIF HAK CIPTA

Hendrykus Andrianto

Fakultas Hukum, Universitas Atma Jaya Yogyakarta

Email: hndryksandrianto@gmail.com

Abstract

This thesis is entitled "Juridical Review towards Work from Dubsmash Application in the Copyrights Perspective". Issues in this thesis are: whether works from dubsmash application in form of video is works protected by the copyrights or not; and whether works created from dubsmash application violate the copyrights or not. The objective of this thesis is to analyze that works from dubsmash application protected by copyrights or not; and to understand whether the works form dubsmash application violate law of copyrights or not. The research method is normative. The result from this research are that works from dubsmash application took form as lip-sync video in 15-20 seconds duration. Works from dubsmash application is not a creation because according to the Law number 28 of 2014 about Copyrights, in article 1 section 3, creation from dubsmash application not included to elements or requirements to be considered as creation. As for article 40 about creation which protected, creation from dubsmash application took form as video violates law of copyrights that is moral rights. It's because in the video, found audio clip from music or film of other people, or maybe voice recording from someone else. As for Law no. 28 of 2014 about Copyrights, creation from dubsmash application violates article 5 section 1 subsection e because of mutilation from others creation or work.

Keywords: Copyright, Dubsmash application.

1. PENDAHULUAN

Seiring dengan perkembangan zaman di era globalisasi ini, kehidupan manusia tidak dapat dilepaskan dari teknologi informasi. Kehadiran internet menjadi sebuah fenomena akan adanya kemajuan teknologi yang pesat. Penggunaan internet sebagai media teknologi informasi membuat karya digital dapat secara terus-menerus digandakan dan disebarluaskan kepada jutaan orang dalam waktu yang sangat singkat, hanya dengan menekan beberapa tombol komputer.¹ Adanya hal tersebut menjadi alasan yang menyebabkan internet kemudian dipandang sebagai lautan informasi yang memiliki banyak muatan hak kekayaan intelektual, khususnya hak cipta.² Menurut Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang

Hak Cipta, Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Salah satu contoh fenomena dari adanya perkembangan teknologi informasi yang pesat ialah adanya aplikasi *dubsmash*.

Aplikasi *dubsmash* merupakan aplikasi yang memungkinkan para penggunanya membuat video melakukan *lip-sync* (sinkronisasi bibir) selama 10-20 detik. Para pengguna dapat menggunakan audio atau rekaman suara populer untuk membuat video tersebut. Aplikasi *dubsmash* ini dapat dipahami dengan cara yang sederhana, yakni sebagai berikut:

a. Para pengguna dalam membuat video *dubsmash*, dapat menggunakan audio atau rekaman suara yang telah disediakan dari pihak *dubsmash* ataupun dapat

¹ Yusran Isnaini, 2009, *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyberspace*, Ghalia Indonesia, Bogor, hlm. 1.

² Ibid.

menggunakan audio atau rekaman suara lain yang diunggahnya sendiri. Pengguna yang mengunggah audio atau rekaman suara miliknya ke dalam aplikasi *dubsmash* dapat membiarkan pengguna lainnya untuk menggunakan audio atau rekaman suara tersebut dalam pembuatan video mereka.

- b. Para pengguna dapat memilih untuk menyimpan hasil video yang telah dibuat untuk kepentingan diri sendiri atau dapat menyebarkan hasil video tersebut melalui media sosial.³

Para pengguna aplikasi *dubsmash* yang mengunggah audio atau rekaman suara miliknya ke dalam aplikasi *dubsmash*, secara otomatis telah memberikan lisensi kepada *Mobile Motion* selaku pemilik aplikasi *dubsmash* untuk menggunakan audio atau rekaman suara tersebut dalam aplikasi. Ketentuan tersebut dapat dilihat dalam *terms of service* aplikasi *dubsmash*:

*“User Content that you upload to the Service is made public to other users of the Service. By uploading User Content, you understand and agree that your username will be made public in relation to each User Content and that you grant Mobile Motion and our affiliates (within the meaning of Sec. 15 et seq. of the German Stock Corporation Act – AktG) the right to display and otherwise use your username in connection with the User Content.”*⁴ Berdasarkan poin 4 dalam *terms of service* aplikasi *dubsmash*, para pengguna yang telah mengunggah audio atau rekaman suara tidak dapat menuntut para pengguna lain apabila mereka menggunakan audio atau rekaman suara tersebut.

Para pencipta karya cipta audio atau rekaman suara dapat dipastikan oleh pihak aplikasi *dubsmash* agar tidak disalahgunakan, yang mana dapat dilihat dari poin 7 *terms of service* aplikasi *dubsmash*, yaitu *“Mobile Motion respects the intellectual property rights of others and expects users of the Service to do*

*the same.”*⁵ Poin tersebut menjelaskan bahwa *Mobile Motion* menghargai hak cipta dari para pencipta atau pemegang hak cipta dan mengharapkan bahwa para penggunanya melakukan hal yang sama.⁶

Pada saat terjadi penyalahgunaan audio atau rekaman suara yang ada dalam aplikasi *dubsmash*, pihak *dubsmash* sendiri telah memiliki *terms of service* bagi para penggunanya agar berjanji bahwa audio atau rekaman suara yang telah diunggahnya tidak melanggar hak cipta, sebagaimana dimaksud dalam poin 12:

*“You promise to us that: 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; you have obtained all necessary permissions and consents from any persons appearing in User Content; and your User Content will comply with these Terms.”*⁷

Penggunaan aplikasi *dubsmash* dalam prakteknya, Video yang merupakan hasil karya dari aplikasi *dubsmash* tersebut menjadi permasalahan. Para pengguna aplikasi *dubsmash* dapat membuat video dengan menggunakan audio atau rekaman suara yang berasal dari klip film atau musik yang populer. Audio atau rekaman suara yang berasal dari klip film atau musik tersebut dibuat sehingga durasinya menjadi 10-20 detik dari versi aslinya yang semula bisa 3-4 menit untuk musik dan 60-120 menit untuk film. Durasi video yang dibuat oleh pengguna sesuai dengan durasi audio atau rekaman suara yang ada dalam aplikasi *dubsmash* tersebut. Adanya perubahan durasi audio atau rekaman suara dalam video aplikasi *dubsmash* menunjukkan bahwa terhadap suatu karya telah dilakukan perubahan dari versi aslinya yang mungkin saja dapat menyebabkan timbulnya persepsi yang berbeda dari yang diharapkan oleh pencipta karya tersebut.

Para pengguna yang sudah membuat video tersebut dapat menyebarkannya ke media sosial.

³ Adakah Hukuman bagi Pengguna Dubsmash, <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/lt5625c318e899e/adakah-hukuman-bagi-pengguna-aplikasi-dubsmash>, diakses pada tanggal 15 September 2016, pukul 19.43.

⁴ <https://www.dubsmash.com/terms/>, poin 4, diakses pada tanggal 15 September 2016, pukul 19.50.

⁵ Ibid, poin 7.

⁶ Adakah Hukuman bagi Pengguna Dubsmash, Loc.Cit.

⁷ <https://www.dubsmash.com/terms/>, Loc.Cit.

Tidak jarang para pengguna aplikasi *dubsmash* yang telah menyebarkan video ke media sosial menjadi terkenal, seperti Yoga Arizona. Ia menciptakan suatu karya yang berupa video singkat dari aplikasi *dubsmash* sehingga ia sampai diundang menjadi bintang tamu di beberapa acara televisi, seperti acara musik dahsyat dan hitam putih.⁸ Pengguna aplikasi *dubsmash* seperti Yoga Arizona secara tidak langsung mendapatkan keuntungan dari video yang telah dibuatnya dan diunggahnya. Audio atau rekaman suara yang ada di dalam video yang ia buat, digunakan tanpa seizin pencipta karya audio atau rekaman.

2. METODE

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian hukum yang dipergunakan adalah jenis Penelitian Hukum Normatif. Jenis penelitian hukum normatif bertitik fokus pada norma hukum positif berupa Peraturan Perundang-Undangan terkait Tinjauan Yuridis terhadap Hasil Karya dari Aplikasi *Dubsmash* Menurut Perspektif Hak Cipta. Dalam jenis penelitian ini, dilakukan abstraksi melalui proses deduksi dengan melakukan lima tugas ilmu hukum dogmatik yaitu melalui proses deskripsi, sistematisasi, analisis, interpretasi dan menilai hukum positif.

2. Sumber Data

Dalam penelitian hukum normatif data berupa data sekunder, terdiri atas:

- a. Bahan hukum primer
Bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan Hak Cipta., yaitu Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- b. Bahan hukum sekunder
Bahan hukum sekunder merupakan pendapat hukum dan pendapat bukan hukum yang diperoleh dari buku, hasil penelitian, jurnal hukum, majalah, surat kabar, internet, dan makalah.

3. Pengumpulan Data

- a. Untuk memperoleh data primer dilakukan dengan studi kepustakaan, yaitu dengan membaca, menelaah, serta mengklasifikasikan peraturan perundang-undangan, buku-buku, literatur, serta dokumen-dokumen yang berkaitan dengan obyek yang akan diteliti dan selanjutnya dipelajari sebagai suatu kesatuan, sehingga ditemukan suatu solusi atau hasil dari permasalahan hukum terkait untuk kemudian diambil suatu kesimpulan.
- b. Wawancara, yaitu mengadakan tanya jawab secara lisan dengan Bapak Haryanto, S.H selaku Kasubbid Pelayanan Administrasi Hukum Umum dan HKI (Hak Kekayaan Intelektual) Kantor wilayah Hukum dan HAM Daerah Istimewa Yogyakarta (Jalan Gedong Kuning No. 146, Rejowinangun, Kotagede, Kota Yogyakarta, Daerah Istimewa Yogyakarta 55171) dan Ahli Hukum Kekayaan Intelektual (HKI) yakni Prof. M. Hawin, S.H., LL.M., Ph.D. selaku guru besar di Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada Yogyakarta.

4. Analisis Data

- a. Bahan Hukum Primer
Analisis terhadap bahan hukum primer yang berupa peraturan perundang-undangan sesuai dengan lima tugas ilmu hukum normatif yakni dengan deskripsi hukum positif, sistematisasi hukum positif, analisis hukum positif, interpretasi hukum positif, dan menilai hukum positif.
- b. Bahan Hukum Sekunder
Bahan hukum sekunder yang berupa pendapat hukum dianalisis dengan maksud mencari perbedaan dan persamaan pendapat hukum. Bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder diperbandingkan, dan dicari ada tidaknya kesenjangan.

5. Proses Berpikir

Proses berpikir yang digunakan adalah deduktif yaitu bertolak dari proposisi umum yang kebenarannya telah diketahui

⁸ 7 Orang yang Tenar karena Dubsmash, <http://efekgila.com/wow-orang-terkenal-karena-bikin-video-dubsmash/>, diakses 20 September 2016, pukul 12.34.

dan berakhir pada suatu kesimpulan yang bersifat khusus. Dalam hal ini yang umum berupa peraturan perundang-undangan mengenai hak cipta. Yang khusus berupa hasil penelitian mengenai hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video menurut perspektif hak cipta.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Aplikasi *dubsmash* merupakan sebuah aplikasi yang memungkinkan para penggunanya membuat video *lip-sync* yang berdurasi 10-20 detik. Penggunaan aplikasi *dubsmash* menimbulkan problematika dimana hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video tersebut merupakan suatu karya yang dilindungi oleh hak cipta serta melanggar hak cipta atau tidak. Maka dari itu, penulis melakukan analisis mengenai hasil karya dari aplikasi *dubsmash*.

Berdasarkan wawancara penulis dengan Bapak Haryanto, S.H selaku Kasubbid Pelayanan Administrasi Hukum Umum dan HKI (Hak Kekayaan Intelektual) Kantor wilayah Hukum dan HAM Daerah Istimewa Yogyakarta yang menjadi narasumber, beliau menyatakan bahwa suatu karya dapat dikatakan sebagai suatu ciptaan yang dilindungi jikalau karya tersebut memiliki suatu originalitas dan yang telah dituangkan ke dalam bentuk yang nyata. Suatu karya yang dilindungi hak cipta juga harus memuat bidang-bidang tertentu seperti ilmu pengetahuan, seni, dan sastra seperti yang ada dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta, sudah terdapat macam-macam Ciptaan yang dilindungi yang mencakup dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

Suatu hasil karya dapat dikatakan sebagai suatu ciptaan yang dilindungi juga jika suatu karya tersebut terdapat dalam Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta. Hasil Karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video dapat dikatakan sebagai suatu ciptaan yang dilindungi. Berdasarkan Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, hasil karya dari aplikasi

dubsmash yang berupa video tersebut memiliki unsur-unsur yang hampir dikatakan sama dengan Pasal 40 ayat (1) huruf m, yakni karya sinematografi. Unsur-unsur dari karya sinematografi yang dikatakan hampir sama dengan hasil karya dari aplikasi *dubsmash*, 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 dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Dalam hal ini, hasil karya dari aplikasi *dubsmash* juga dapat dipertunjukkan melalui “media lainnya”, yakni media sosial yang ada saat ini, seperti: *facebook*, *instagram*, *twitter*, *path*, dan sebagainya.

Dengan melihat dari kesamaan keempat unsur tersebut, Bapak Haryanto, S.H dapat menyimpulkan bahwa hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video

tersebut termasuk ke dalam karya sinematografi dan dapat dikatakan sebagai suatu ciptaan yang dilindungi.

Hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video *lip-sync* berdurasi 10-20 terdapat klip audio dari musik atau film milik orang lain yang durasinya disesuaikan dengan durasi video tersebut. Mengingat adanya regulasi mengenai hak cipta, hal tersebut sama saja dapat dikatakan sebagai suatu tindakan mutilasi ciptaan. Mutilasi ciptaan merupakan proses atau tindakan menghilangkan sebagian ciptaan. Menurut Pak Haryanto, S.H, beberapa dari mutilasi ciptaan tersebut dapat menjadi hasil karya tersendiri, sehingga tidak dapat dikatakan sebagai tindakan pelanggaran hak cipta. Seperti dalam hal pembuatan buku, seseorang yang membuat buku melakukan tindakan mutilasi ciptaan orang lain dengan mengambil sepenggal atau beberapa penggal kalimat untuk dijadikan penulisan di bukunya. Namun, hal tersebut tetap dilakukan dengan adanya penulisan *footnote*, untuk menghindari terjadinya penafsiran seseorang mengambil karya milik orang lain. Hal yang terpenting apabila akan melakukan tindakan mengambil suatu karya orang lain untuk dijadikan karya sendiri, maka harus memerlukan izin dari orang yang mempunyai karya tersebut. Disamping itu, dapat dilihat bahwa suatu karya yang dimiliki orang lain tersebut sudah diumumkan untuk dapat digunakan atau belum.

Perlindungan hukum terhadap hasil karya dari aplikasi *dubsmash* dapat dilihat pada Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Mengingat hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video dapat dimasukkan dalam kategori suatu karya sinematografi, maka menurut Pasal 59 ayat (1), Perlindungan Hak Ciptaan atas ciptaan karya sinematografi berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukannya pengumuman.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dilakukan dengan Bapak Haryanto, S.H, penulis mempunyai pendapat yang berbeda dengan beliau. Menurut penulis,

hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video memang dapat dikatakan sebagai karya sinematografi yang menurut Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta 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 tidak dapat disebut sebagai suatu ciptaan yang dilindungi. Walaupun hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video 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.⁹

Syarat originalitas terkait dengan konsepsi hak cipta sebagai kekayaan (*property*), ciptaan harus benar dari eksistensi pencipta. Apa yang dapat dilindungi sebagai hak cipta milik pribadi sedangkan apa yang tidak dapat dilindungi adalah milik umum (*public domain*). Salah satu pemahaman unsur originalitas pada hak cipta dalam konteks hak cipta melindungi ekspresi dari ide, informasi atau pemikiran (dan bukan ide atau pemikiran itu sendiri) yang dituangkan dalam bentuk yang konkret. Originalitas dalam hal ini bukan originalitas ide atau pemikiran, tetapi originalitas dalam menuangkannya dalam suatu bentuk khusus yang disyaratkan untuk mengekspresikan ide atau pemikiran tersebut. Dengan demikian unsur originalitas yang diminta adalah originalitas dalam perwujudan (ekspresi) dari ide, sehingga yang dilindungi sudah merupakan bentuk yang nyata sebagai suatu ciptaan apapun media ekspresi yang digunakan.¹⁰

Melihat Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang merupakan sebuah video *lip-sync* singkat dengan durasi 10-20 detik yang dimana pengguna dapat menggunakan klip audio dari musik atau film milik orang lain atau rekaman suara milik orang lain tentu saja melanggar hak cipta karya milik orang lain. Pengguna yang menggunakan klip audio milik orang lain, tentu saja tidak meminta izin kepada orang yang menciptakan klip audio tersebut. Terlepas dari izin klip audio milik orang lain, hasil karya dari aplikasi *dubsmash* ini juga melanggar ketentuan dalam Pasal 5 ayat (1) huruf e Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam Pasal 5 ayat (1) huruf e Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta berisi ketentuan bahwa:

“Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk mempertahankan hak nya dalam terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.”

Dalam hal ini, apabila melihat ketentuan Pasal tersebut yang khususnya mengenai mutilasi ciptaan, dapat diketahui bahwa hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video mengandung mutilasi ciptaan. Menurut penjelasan Pasal 5 ayat (1) huruf e Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, mutilasi ciptaan adalah proses atau tindakan menghilangkan sebagian ciptaan. Video hasil karya dari aplikasi *dubsmash* tersebut menggunakan klip audio musik atau film milik orang lain yang dimana klip audio musik atau film tersebut dipotong dan dijadikan beberapa detik saja (10-20 detik), padahal jika melihat karya aslinya, durasi musik tersebut bisa mencapai 3-4 menit dan durasi dari film bisa mencapai 60-120 menit. Tindakan menjadikan klip audio musik atau film menjadi beberapa detik tersebut merupakan tindakan pelanggaran hak cipta.

Pendapat dari penulis didukung oleh pendapat dari Prof. M. Hawin, S.H., LL.M., Ph.D, selaku guru besar di Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada Yogyakarta yang juga merupakan narasumber penulis. Menurut Prof. Hawin, kriteria atau syarat tertentu yang mengatakan suatu karya bisa dianggap sebagai ciptaan yang dilindungi dapat dilihat dari Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Kriteria tersebut yakni:

- a. Suatu hasil karya harus merupakan *intellectual creations*, yang dimana tidak hanya disebut sebagai suatu karya semata. Namun, dalam karya tersebut harus mengandung hal-hal seperti inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, ide-ide yang kreatif, keterampilan atau keahlian.
- b. Suatu karya harus memiliki suatu originalitas. Suatu karya tersebut harus asli dari perwujudan karya pencipta,

⁹ Rahmi Jened, 2007, *Hak Kekayaan Intelektual Penyalahgunaan Hak Eksklusif*, Airlangga University Press, Surabaya, hlm. 61.

¹⁰ Ibid, hlm. 62.

tidak melakukan jiplakan atau plagiasi atas karya cipta milik orang lain yang telah diwujudkan.

- c. Suatu karya harus diwujudkan dalam bentuk nyata, bukan hanya sekedar ide-ide atau proses saja, melainkan ekspresi dari itu semua yang diwujudkan menjadi karya yang nyata.

Hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video semata-mata tidak dapat dikatakan sebagai suatu ciptaan yang dilindungi. Dalam hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video tersebut terdapat klip audio dari lagu atau film milik orang lain, yang apabila ingin menggunakannya untuk dijadikan suatu karya harus memerlukan izin dari penciptanya. Seperti jika kita ingin menggunakan karya musik dari Ahmad Dani, tentunya harus dengan seizin beliau selaku orang yang mencipta karya tersebut. Namun, jika membicarakan aplikasi *dubsmash*nya, maka dapat dikatakan bahwa aplikasi *dubsmash* merupakan suatu ciptaan yang dilindungi menurut Pasal 40 ayat (1) huruf s Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta yakni merupakan program komputer.

Mengingat hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video tersebut terdapat klip audio dari lagu atau film milik orang lain, maka dapat dikatakan karya tersebut merupakan karya yang kontroversial. Dalam hal itu, klip audio dari lagu atau film milik orang yang ada di dalam video hasil karya aplikasi *dubsmash* tersebut dijadikan 10-20 detik, tidak sesuai dengan durasi aslinya. Hal tersebut tentu dapat dikatakan sebagai pelanggaran hak cipta, yakni hak moral. Tindakan menjadikan klip audio dari lagu atau musik orang lain menjadi 10-20 detik merupakan tindakan mutilasi ciptaan, yang mana hal tersebut sudah diatur dalam Pasal 5 ayat (1) huruf e Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video tersebut tidak mempunyai tujuan yang jelas. Dalam hal ini, apabila hasil karya dari aplikasi *dubsmash*

ingin dijadikan *fair use*, maka karya tersebut dapat dikatakan sebagai suatu karya cipta yang dilindungi hak cipta. Aturan mengenai *fair use* terdapat dalam Pasal 44 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Namun dalam *fair use*, jika pencipta merasa dirinya dirugikan karena hal-hal tertentu, pencipta tetap dapat bisa menggugat seseorang yang semata-mata menggunakan *fair use* dalam suatu karyanya. Menurut Prof. M. Hawin, pencipta dapat menggugat orang tersebut dengan dasar hukum Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dengan menggunakan Pasal 1365 yang berisi: “Tiap perbuatan melanggar hukum, yang membawa kerugian pada orang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut.”

Hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video sulit dikatakan sebagai suatu karya yang memiliki hak cipta. Hasil karya dari aplikasi *dubsmash* mungkin saja dapat dikatakan sebagai karya cipta, namun belum tentu dilindungi oleh hak cipta. Menurut Pasal 40 ayat (1) huruf m Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, terdapat suatu ciptaan yang dilindungi yakni karya sinematografi. Hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video tersebut sangat dimungkinkan masuk ke dalam karya sinematografi. Disamping itu, hasil karya dari aplikasi *dubsmash* dapat dikatakan masuk ke dalam ketentuan mengenai kompilasi ciptaan. Namun, hal tersebut tidak membuat hasil karya dari aplikasi *dubsmash* dilindungi oleh hak cipta, karena hasil karya dari aplikasi *dubsmash* yang berupa video *lip-sync* yang berdurasi 10-20 detik tidak mempunyai unsur-unsur atau kriteria yang dapat dianggap sebagai suatu hasil karya cipta yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta.

4. KESIMPULAN

Berdasarkan hasil analisis mengenai tinjauan yuridis terhadap hasil karya dari aplikasi *dubsmash* menurut perspektif hak cipta, maka penulis menyimpulkan:

- a. 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 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam Pasal 1 angka 3, 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 lingkungannya. 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 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- b. Video yang merupakan hasil karya dari aplikasi *dubsmash* didalamnya terdapat klip audio dari musik atau film milik orang lain atau mungkin rekaman suara orang lain. Maka dari itu hasil karya dari aplikasi *dubsmash* melanggar hak cipta yang dimana melanggar hak moral. Menurut Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, hasil karya dari aplikasi *dubsmash* tersebut melanggar Pasal 5 ayat (1) huruf e yang mana terjadi mutilasi ciptaan atas hasil karya cipta milik orang lain. Aplikasi *dubsmash* dalam hal ini juga melanggar ketentuan Pasal 5 ayat (1) dengan melakukan tindakan mutilasi ciptaan yang membuat klip audio dari musik atau film milik orang lain menjadi bagian yang tidak utuh.

5. REFERENSI

Buku:

Adrian Sutedi, 2009, *Hak atas Kekayaan Intelektual Cetakan Pertama*, Sinar Grafika, Jakarta.

Alwi Hasan, dkk. 2005. *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, Departemen Pendidikan Nasional Balai Pustaka, Jakarta.

Anisyah, 2000, *Analisa dan Desain Sistem Informasi*, PT. Andi Offset, Yogyakarta.

Azhard Arsyad, 2011, *Media Pembelajaran*, PT RajaGrafindo Persada, Jakarta.

Badan Pembinaan Hukum Nasional, 1976, *Seminar Hak Cipta*, Binacipta, Bandung.

Budi Agus Riswandi, 2009, *Hak Cipta di Internet (Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia)*, FH UII Press, Yogyakarta.

Budi Santoso, 2005, *Butir-butir yang Berserakan*, Mandar Maju, Bandung.

Djumhana. Muhammad dan R. Djubaedillah, 1997, *Hak Kekayaan Intelektual Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*, Citra Aditya Abadi, Jakarta.

Eddy Damian, 2014, *Hukum Hak Cipta Edisi Keempat*, PT. Alumni, Bandung.

Microsoft Press, *Kamus Komputer Standar Lengkap untuk Bisnis, Sekolah, Perpustakaan, dan Rumah*, PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, Jakarta.

Otto Hasibuan, 2014, *Hak Cipta Di Indonesia Tinjauan Khusus Hak Cipta Lagu, Neighbouring Rights dan Collecting Society*, PT. Alumni, Bandung.

Rahmi Jened, 2007, *Hak Kekayaan Intelektual Penyalahgunaan Hak Eksklusif*, Airlangga University Press, Surabaya.

Yusran Isnaini, 2009, *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyberspace*, Ghalia Indonesia, Bogor.

Undang – Undang:

Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Jurnal:

Henry Soelistyo dalam I Gusti Andre Pratista dan Ida Ayu Sukihana, 2014, “Pelanggaran Hak Moral Karya Lagu/Musik dan Rekaman Suara dalam Praktik Penggunaan Hak Cipta”, Jurnal Kertha Semaya, Vol. 02, No. 01, Februari 2014, Universitas Udayana, hlm. 3.

Website:

7 Orang yang Tenar karena Dubsmash, <http://efekgila.com/wow-orang-terkenal-karena-bikin-video-dubsmash/>, diakses 20 September 2016, pukul 12.34.

Adakah Hukuman bagi Pengguna Dubsmash, <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/lt5625c318e899e/adakah-hukuman-bagi-pengguna-aplikasi-dubsmash>, diakses pada tanggal 15 September 2016, pukul 19.43.

<http://kbbi.web.id/video>, diakses tanggal 7 Oktober 2016, pukul 14.48.

<http://titikwahyuni.weebly.com/video.html>, diakses tanggal 7 Oktober 2016, pukul 15.15.

<http://www.cnnindonesia.com/teknologi/20150727092622-185-68272/kisah-pembuatan-aplikasi-dubsmash/>, diakses tanggal 24 November 2016, pukul 17.15.

<http://www.yrci.or.id/sejarah-hak-cipta-di-indonesia/>, diakses tanggal 27 September 2016, pukul 13.34.

<https://dailysocial.id/post/apa-itu-dubsmash>, diakses tanggal 26 September 2016, pukul 19.10.

<https://www.dubsmash.com/terms/>, poin 4, diakses pada tanggal 15 September 2016, pukul 19.5