

**PELINDUNGAN HUKUM KARYA CIPTA SINEMATOGRAFI YANG
DIGUNAKAN OLEH *STREAMER* SAAT *LIVE STREAMING* DITINJAU
DARI UNDANG-UNDANG NO. 28 TAHUN 2014 (STUDI KASUS TWITCH
'*META TV SHOW*')**

Oleh:

Lucky Ocktavianto*, Royhan Akbar**

INTISARI

Tujuan penelitian ini untuk mengetahui dan menganalisis pelindungan hukum terhadap karya cipta sinematografi yang digunakan oleh *streamer* ketika melakukan *live streaming* di Indonesia, mengetahui perbuatan *live streaming* yang dilakukan oleh *streamer* Twitch jika ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, dan mengetahui upaya yang dilakukan Twitch sebagai penyedia platform *live streaming* dalam melakukan pelindungan atas pelanggaran hak cipta.

Penelitian ini merupakan penelitian normatif yang mana dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder. Teknik pengumpulan data yang akan digunakan adalah dengan cara membaca dan meneliti bahan-bahan kepustakaan yang kemudian data tersebut dianalisis secara kualitatif.

Berdasarkan hasil penelitian, pelindungan hukum terhadap karya sinematografi yang digunakan oleh *streamer* ketika melakukan *live streaming* di Indonesia dilakukan melalui sarana pelindungan preventif dan represif, kemudian perbuatan *live streaming* yang dilakukan oleh *streamer* Twitch dapat dikatakan sebagai pelanggaran terhadap Pasal 9 ayat (2) dan ayat (3) UUHC, dan terdapat upaya yang dilakukan oleh platform Twitch dalam upaya melindungi hak cipta dengan cara pemberlakuan pengaturan mengenai *Term of Service* dan *Guidelines Community*, penyediaan fitur *Soundtrack by Twitch*, penyediaan fitur *Watch Parties*, dan terakhir penggunaan teknologi *Automated Content Recognition (ACR)*.

Kata Kunci: Hak Cipta, Karya Sinematografi, Live Streaming, Fair Use, Twitch

* Mahasiswa Strata-1 (S-1) Departemen Hukum Bisnis, Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada.

** Dosen Departemen Hukum Bisnis, Fakultas Hukum Universitas Gadjah Mada.

***LEGAL PROTECTION OF CINEMATOGRAPHY WORKS USED BY
STREAMERS DURING LIVE STREAMING IN VIEW OF LAW NO. 28
YEAR 2014 (CASE STUDY TWITCH ‘META TV SHOW’)***

By:

Lucky Ocktavianto*, Royhan Akbar**

ABSTRACT

The purpose of this study is to find out and analyze the legal protection of cinematographic copyrighted works used by streamers when live streaming in Indonesia, to find out the actions of live streaming carried out by Twitch streamers when viewed from Law Number 28 of 2014, and to find out the efforts made by Twitch as a live streaming platform provider in protecting against copyright infringement.

This research is normative research which is carried out by examining library materials or secondary data. The data collection technique that will be used is by reading and researching library materials which are then analyzed qualitatively.

Based on the results of the research, legal protection for cinematographic works used by streamers when live streaming in Indonesia is carried out through preventive and repressive protection means, then the actions of live streaming carried out by Twitch streamers can be said to be a violation of Article 9 paragraph (2) and paragraph (3) UUHC, and there are efforts carried out by the Twitch platform in an effort to protect copyright by enforcing regulations regarding Terms of Service and Community Guidelines, providing the Soundtrack by Twitch feature, providing the Watch Parties feature, and finally using Automatic Content Recognition (ACR) technology.

Keywords: Copyright, Cinematographic Works, Live Streaming, Fair Use, Twitch

* Undergraduate Student in Business Law Department at Faculty of Law Universitas Gadjah Mada.

** Lecturer in Business Law Department at Faculty of Law Universitas Gadjah Mada.