

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Sebuah film hidup dari bentukan teknologi rekaman gambar, suara, dan termasuk ada didalamnya berbagai unsur kesenian yang saat ini menjadi salah satu pilihan hiburan bagi masyarakat di seluruh dunia. Film adalah media komunikasi yang bersifat audio visual untuk menyampaikan suatu pesan kepada orang yang berkumpul di suatu tempat tertentu. Diliat dari sejarahnya, penemuan film sebenarnya berlangsung cukup panjang. Ini disebabkan karena film melibatkan masalah-masalah teknik yang cukup rumit, seperti masalah optik, lensa, kimia, proyektor, kamera, roll film bahkan sampai pada masalah psikologi.

Seperti halnya televisi siaran, tujuan khalayak menonton film terutama adalah ingin memperoleh hiburan. Didalam Film dapat terkandung fungsi informatif maupun edukatif, bahkan persuasif. Hal ini pun sejalan dengan misi perfilman nasional sejak tahun 1979, bahwa selain sebagai media hiburan, film nasional dapat digunakan sebagai media edukasi untuk pembinaan generasi muda dalam rangka *nation and character building*.¹

Fenomena yang ada saat ini, untuk menonton film kita tidak lagi diharuskan pergi ke bioskop. Banyak aplikasi yang menyediakan layanan *streaming* secara resmi yang dapat di akses dengan menggunakan jaringan internet. Selain *streaming* film, saat ini banyak orang-orang yang menyebarluaskan film secara tidak resmi dengan cara meng-*uploadnya* ke situs internet sehingga tidak hanya dapat ditonton tetapi juga di *download* secara gratis oleh pengunjung situs tersebut.

Berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi menjadikan pembajakan film sebagai lahan untuk mengambil keuntungan, hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai surga bagi para pembajak sehingga pemegang

¹ Elvinaro Ardianto, Lukiati Komala, Siti Karlinah, *Komunikasi Massa*, (Bandung: Simbiosis Rekatama Media, 2009), h.145

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumumkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

hak kekayaan intelektual banyak yang dirugikan dan dilanggar hak ciptanya. Proses *downloading* sering dikaitkan dengan pelanggaran hak cipta, bisa berupa software bajakan, video (film), atau lagu-lagu yang banyak beredar di internet. Hak Cipta adalah salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, yaitu ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang didalamnya mencakup film atau sinematografi.

Jackman dan Torde berargumen bahwa perkembangan teknologi dan transformasi dari tradisional ke format digital secara tidak langsung telah membuka jalan dalam pencurian kekayaan intelektual. Sudler memberikan penjelasan bahwa datangnya era digital media dan perkembangan *World Wide Web* bersamaan dengan meningkatnya kecepatan *bandwidth* memfasilitasi kegiatan pembajakan dan dapat disebarakan secara internasional.

Adopsi dari internet yang saat ini sangat mudah diterima oleh masyarakat telah membuka peluang baru dalam berbagi informasi termasuk *file sharing* yang mendorong individu untuk menikmati produk bajakan. Hal ini diperkuat dengan adanya koneksi internet yang cepat dan mudahnya *storage online* memfasilitasi untuk terjadinya pembajakan produk digital. Oleh karena itu, perilaku pembajakan merupakan suatu perilaku yang mudah untuk dilakukan dan tidak ada orang yang tersakiti secara fisik.²

Arus informasi menjadi semakin cepat dengan adanya internet. Kini setiap orang diseluruh dunia dapat saling terhubung satu sama lain melalui fasilitas ini. Orang-orang dapat lebih mudah untuk saling berkomunikasi, mengirim atau memberi informasi, bahkan menyalurkan aspirasi atau kreatifitasnya masing-masing. Di lain pihak, dengan keberadaan jaringan internet itu sendiri memberikan ruang lingkup baru yang perlu diatur. Pertukaran informasi yang begitu cepat, kebebasan luas yang mencakup seluruh dunia dan banyaknya orang yang mengakses di lain pihak memberikan ruang tersendiri untuk seseorang melakukan tindakan pelanggaran bahkan

² Aditya Pandu Wicaksono, Dekar Urumsah " Perilaku Pembajakan Produk Digital: Cerita Dari Mahasiswa Di Yogyakarta", *Jurnal Aplikasi Bisnis*, 17:25, (Yogyakarta, Juli 2017), 25



kejahatan. Adapun tindakan pelanggaran dan kejahatan yang dimaksud antara lain pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual khususnya hak cipta.³

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.⁴ Pembajakan adalah penggandaan ciptaan dan atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang dari penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.⁵

Dalam keseharian tanpa sadar kita banyak melanggar hak cipta orang lain, dan pelanggaran yang paling banyak adalah mengenai “Pembajakan”. Akibat pembajakan yang dirugikan tidak cuma para produser rekaman, para distributor dan toko-toko pengecer resmi, melainkan juga para sineas, para artis, para kru pembuat film dan video dan pemerintah dari sisi pendapatan pajak.⁶

Saat ini pembajakan Film tidak hanya dalam bentuk VCD atau DVD. Sebenarnya pembajakan Film di Indonesia telah ada sejak format rekaman film masuk dalam bentuk video kaset. Asosiasi Produser Film Indonesia (APROF) dan Motion Pictures Association (MPA) di bawah koordinasi Badan Ekonomi Kreatif terus bekerja memberantas pembajakan film. Ada sekitar 176 situs internet yang melakukan pembajakan film.⁷ Di Indonesia pembajakan saat ini adalah sesuatu yang lumrah. Orang yang mengunggah (*upload*) tautan atau berkas ke internet tanpa seizin pemilik tautan atau berkas berarti sudah melakukan perbuatan pembajakan dengan melanggar hak cipta.

³ Refyael A. Rantung, “Hak Cipta Dalam Jaringan Internet Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta”, *Jurnal Hukum Unsrat*, 2:1, (Manado, Maret 2014), 101

⁴ Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h.9

⁵ Republik Indonesia Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

⁶ Eddie Karsito, *Menjadi Bintang*, (Jakarta: Ufuk Press, 2008), h.133

⁷ Agustinus Shindu Alpito, “6 Fakta Seputar Pembajakan Film”, *Metronews.Com*, 14 Maret 2017



Perlindungan hak cipta dirancang untuk memastikan bahwa orang-orang yang menciptakan konten dikompensasi secara finansial atas pekerjaan mereka. Asumsinya adalah akan semakin banyak “pengarang” yang menciptakan konten jika kompensasi keuangan dijamin dari orang-orang yang menggunakannya. Ketika konten bersifat nyata dan dapat disentuh (buku, film, videotape, majalah, CD), masalah pengarang dan penggunaannya relatif mudah untuk diidentifikasi. Akan tetapi, dalam dunia maya, hal ini menjadi lebih rumit.⁸

Dari hasil pra-riset yang peneliti lakukan pada mahasiswa program studi Teknik Informatika UIN SUSKA Riau, diketahui dari 30 mahasiswa yang mengisi kuisisioner, 29 diantaranya pernah mendownload dan menonton film bajakan di internet dan ini berarti bahwa mereka yang familiar dengan teknologi ikut menikmati hasil bajakan.⁹ Mahasiswa sebagai *agent of change* yang diharapkan akan menjadi pemimpin dimasa depan seharusnya ikut membantu pemerintah dalam menangani kasus pembajakan, bukannya ikut menikmati hasil bajakan yang melanggar hak cipta dan merugikan Negara. Untuk itu, dari latar belakang diketahui bahwa masih banyak yang menikmati film bajakan dan penulis tertarik untuk melakukan penelitian di Fakultas Sains dan Teknologi karena pengguna internet terbesar adalah Remaja terutama Mahasiswa, dan penulis mengambil judul :“ **Hubungan Mahasiswa Jurusan Teknik Informatika UIN SUSKA Riau Menonton Film Bajakan Di Internet Dengan Pengetahuan Tentang Pelanggaran Hak Cipta**”

B. Penegasan Istilah

Agar lebih memahami unsur – unsur yang terdapat dalam penelitian ini, maka penulis akan menjelaskan beberapa istilah yang termasuk dalam penulisan skripsi ini, sehingga mampu memberikan penjelasan yang lebih baik terhadap permasalahan yang sedang diteliti dan juga agar tidak terjadi kesalahan pemahaman dalam memahami judul yang penulis teliti, berikut beberapa istilah:

⁸ Stanley J. Baran. *Pengantar Komunikasi Massa Melek Media dan Budaya*. (Jakarta: Penerbit Erlangga, 2012), h.416

⁹ Hasil Pra Riset, 6 Januari 2018, Fakultas Sains dan Teknologi

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:

- a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
- b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.

2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

1. Hubungan

Kata korelasi berasal dari kata bahasa Inggris *correlation*. Dalam bahasa Indonesia sering diterjemahkan dengan “hubungan”, “saling berhubungan”, atau hubungan timbal balik.¹⁰ Dalam ilmu statistik istilah “korelasi” adalah hubungan antara dua variabel atau lebih¹¹

2. Menonton

Melihat berarti (pertunjukan, gambar hidup, dan sebagainya)¹²

3. Film bajakan

Film bajakan adalah film yang didapat lewat situs-situs penyedia film gratis dan juga VCD atau DVD bajakan yang banyak di jual dengan harga murah dibanding VCD atau DVD aslinya.¹³

4. Internet

Internet (international network) atau jaringan komputer internasional atau WAN adalah kumpulan dari berbagai jaringan komputer kecil/lokal yang saling terhubung.¹⁴

5. Pengetahuan

Pengetahuan adalah hasil dari tahu yang terjadi melalui proses sensoris khususnya mata dan telinga terhadap objek tertentu.¹⁵

6. Hak Cipta

Hak cipta merupakan kekayaan intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.¹⁶

¹⁰ Anas Sudijoro, *Pengantar Statistik Pendidikan*, (Jakarta: Raja Grafindo, 2003), 167.

¹¹ *Ibid*, 167

¹² *KBBI (Kamus Besar Bahasa Indonesia)*

¹³ Johandy Lingkubi, *Antara Film Original dan Film Bajakan*, diakses dari <https://www.kompasiana.com/jlingkubi/577a192ed19273f8128d922e/antara-film-original-dan-film-bajakan> pada 27 Juli 2018 pukul 15:31

¹⁴ MADCOMS, *Panduan Menggunakan Internet untuk Pemula*, (Yogyakarta : Andi Offset, 2008), h.3

¹⁵ Drs. Sunaryo, M. Kes, *Psikologi Untuk Keperawatan*, (Jakarta: Penerbit Buku Kedokteran EGC, 2002), h.25

¹⁶ Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 tahun 2014

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

C. Permasalahan

1. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian, ditemukan permasalahan sebagai berikut:

- a. Mahasiswa masih menganggap bahwa pembajakan film adalah hal yang biasa.
- b. Mahasiswa masih menonton film bajakan di internet.
- c. Kurangnya sosialisasi mengenai larangan menonton film bajakan oleh pemerintah.

2. Batasan Masalah

Yang akan diteliti adalah hubungan mahasiswa jurusan teknik informatika UIN Suska Riau menonton film bajakan di internet dengan pengetahuan tentang pelanggaran hak cipta. Penulis membatasi penelitian ini hanya pada Mahasiswa angkatan 2014 Teknik Informatika UIN SUSKA Riau yang berjumlah 251 orang.

3. Rumusan Masalah

Melihat fenomena pembajakan terutama yang terjadi di kalangan mahasiswa, maka penulis merumuskan masalah sebagai berikut :

Bagaimanakah hubungan perilaku mahasiswa jurusan teknik informatika UIN SUSKA Riau menonton film bajakan di internet dengan pengetahuan tentang pelanggaran hak cipta?

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Untuk mengetahui hubungan mahasiswa jurusan teknik informatika UIN SUSKA Riau menonton film bajakan di internet dengan pengetahuan tentang pelanggaran hak cipta.

2. Kegunaan Penelitian

a. Secara akademis

- 1) Untuk mendapatkan pengalaman dalam mengaplikasikan ilmu yang telah penulis dapat selama masa perkuliahan di jurusan ilmu komunikasi.



Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

- 2) Penelitian ini dapat digunakan sebagai referensi dan menambah wawasan serta sumbangan informasi kepada para peneliti di bidang ilmu komunikasi.
 - 3) Sebagai tugas akhir untuk memperoleh gelar sarjana (S1) pada jurusan ilmu komunikasi UIN Suska Riau.
- b. Secara praktis
- 1) Diharapkan bahwa seluruh tahapan penelitian dan hasil penelitian yang diperoleh dapat memperluas wawasan dan sekaligus memperoleh pengetahuan mengenai hubungan menonton film bajakan di internet dengan pengetahuan tentang pelanggaran hak cipta.
 - 2) Penelitian ini diharapkan dapat menambah dan memperkaya hasil-hasil penelitian, serta sebagai bahan referensi bagi mahasiswa Fakultas Dakwah dan Komunikasi program studi ilmu komunikasi yang melakukan kajian yang serupa.

E. Sistematika Penulisan

Bentuk penulisan penelitian ini disusun dalam enam bab, dengan sistematika penulisan sebagai berikut :

BAB I : PENDAHULUAN

Bab satu merupakan bab pendahuluan yang meliputi latar belakang masalah, penegasan istilah, rumusan masalah, tujuan dan kegunaan penelitian, serta sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Bab dua merupakan bab tinjauan pustaka yang meliputi teori, kajian terdahulu, konsep operasional serta hipotesis.

BAB III : METODOLOGI PENELITIAN

Bab tiga merupakan bab metodologi penelitian yang meliputi jenis dan pendekatan penelitian, lokasi dan waktu penelitian, populasi dan sampel, teknik pengumpulan data, validitas data dan teknik analisis data.

Hak Cipta Dilindungi Undang-Undang

1. Dilarang mengutip sebagian atau seluruh karya tulis ini tanpa mencantumkan dan menyebutkan sumber:
 - a. Pengutipan hanya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah.
 - b. Pengutipan tidak merugikan kepentingan yang wajar UIN Suska Riau.
2. Dilarang mengumunkan dan memperbanyak sebagian atau seluruh karya tulis ini dalam bentuk apapun tanpa izin UIN Suska Riau.

BAB IV : GAMBARAN UMUM

Bab empat meliputi gambaran umum lokasi penelitian yaitu jurusan teknik informatika fakultas sains dan teknologi UIN SUSKA Riau, Sejarah Jurusan Teknik Informatika, Visi-Misi dan Struktur Jurusan.

BAB V : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab lima merupakan bab penyajian data dan analisis data yang meliputi uji validitas dan uji hipotesis.

BAB VI : PENUTUP

Bab enam meliputi kesimpulan dan saran penulis terhadap penelitian yang telah dilakukan.

DAFTAR PUSTAKA**LAMPIRAN-LAMPIRAN**