

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. LATAR BELAKANG

Kegiatan menonton film atau serial pendek merupakan kegiatan yang digemari oleh seluruh kalangan masyarakat baik dari usia muda hingga dewasa. Hal ini dikarenakan kegiatan menonton dapat mengisi waktu luang dan menghibur individu masing-masing. Sebelum teknologi berkembang pesat seperti saat ini, masyarakat yang ingin menonton serial pendek atau film harus menontonnya di televisi rumah masing-masing atau pergi berkunjung ke bioskop. Tetapi, dengan masuknya era disrupsi teknologi¹ ternyata memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan kegiatan menonton hanya dengan melalui komputer, laptop, dan/atau selular genggam yang dimilikinya. Kemudahan dalam pengaksesan menonton ini menjadikan masyarakat dapat menonton serial pendek atau film di mana saja dan kapan saja tanpa harus merasa takut akan tertinggal jadwal penayangan serial pendek atau film seperti saat menonton di televisi dan di bioskop.

Era disrupsi teknologi ini tidak hanya dirasakan oleh masyarakat saja. Para pengembang teknologi (*developer*) juga ikut merasakannya sehingga para *developer* yang bekerja di industri perfilman di seluruh negara mengembangkan aplikasi *streaming*²nya masing-masing. Kehadiran aplikasi *streaming* ini menjadikan bahwa teknologi lama yang sebelumnya lebih banyak menggunakan fisik dapat menjadi teknologi digital yang dapat menghasilkan sejumlah hal yang benar-benar baru, yang lebih bermanfaat dan

¹ Menurut Hillary Brigitta Lasut (Anggota Komisi I DPR RI) dalam Webinar Literasi Digital menjelaskan bahwa, “*disrupsi teknologi digital merupakan era di mana terjadi inovasi dan perubahan dalam skala besar, yang secara fundamental timbul akibat kehadiran teknologi digital, sehingga mengubah sistem yang ada di Indonesia maupun yang ada secara global.*” Gramedia Blog, “Disrupsi Teknologi: Pengertian, Penyebab, Contoh, Manfaat” diakses 09 Juli 2023 <https://www.gramedia.com/best-seller/disrupsi-teknologi/>

² Istilah *streaming* memiliki arti kegiatan menonton gambar bergerak/video secara online. Glosarium.org, “Artinya Streaming adalah? Pengertian ringkas Kamus Teknologi” diakses 09 Juli 2023 <https://tech.glosarium.org/definisi-streaming/>

lebih efisien.³ Dalam hal ini, dengan hadirnya aplikasi *streaming* mampu memberikan keefisienan dalam kegiatan menonton dikarenakan masyarakat tidak perlu untuk pergi ke bioskop untuk hanya sekedar menonton film. Adapun macam-macam situs dan aplikasi *streaming online* yang telah dikenal dan digunakan oleh masyarakat di berbagai negara yaitu seperti *Disney+*, *HBO on Demand*, *Hooq*, *Hulu*, *iQiYi*, *Netflix*, *Mola*, *Prime Video*, *Viki*, *Viu*, dan *WeTv*. Indonesia tentu saja turut menciptakan *platform* untuk menonton serial pendek bahkan film skala nasional dan internasional. Para pengusaha dan pengembang teknologi (*developer*) bekerja sama untuk menciptakan situs *web streaming online* yang dinamai *Vidio.com* (selanjutnya disebut *Vidio*). Melansir dari situs *Vidio*, *Vidio* berfungsi sebagai penyedia layanan yang menyediakan konten-konten baik serial tv hingga film yang tayang di Indonesia.

Dari hal yang telah dijelaskan di atas, dapat dilihat dengan adanya pengembangan aplikasi *streaming online* menjadikan industri perfilman berkembang dengan pesat khususnya di Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan mulai banyaknya serial pendek dan film Indonesia berkualitas yang terus bermunculan setiap tahunnya pada aplikasi *streaming online* khususnya pada aplikasi *Vidio*. Selain sebagai penyedia layanan konten, *Vidio* juga memproduksi secara *in-house*⁴ dan menjadi pemegang hak eksklusif atas konten tersebut, yang disebut sebagai serial Orisinal Produksi *Vidio.com* (selanjutnya disebut *Vidio Originals*).⁵

³ Rosyda Nur Fauziah, “Disrupsi Teknologi: Pengertian, Penyebab, Contoh, Manfaat” diakses pada 09 Juli 2023, <https://www.gramedia.com/best-seller/disrupsi-teknologi/>

⁴ Istilah *in-house* merupakan sebuah program yang dibuat oleh perusahaan yang bersangkutan dengan menggunakan tenaga serta aset lain yang dimiliki oleh perusahaan itu sendiri. Glosarium.org, “*in house production – (Multimedia)*”, diakses Juli 19 2023, <https://glosarg/arti-in-house-production-di-multimedia/>

⁵ Istilah *Vidio Originals* merupakan serial *in-house* milik *Vidio* dengan berbagai jenis cerita dari dalam dan luar negeri. Tim *Vidio*, “Peraturan Pengguna Syarat & Ketentuan”, diakses Februari 18 2023, <https://www.vidio.com/pages/terms-and-conditions>

Seluruh serial pendek dan film pada aplikasi *streaming online* khususnya pada aplikasi *Vidio* termasuk ke dalam karya sinematografi⁶ yang merupakan bagian dari objek hak cipta. Maka dari itu, serial pendek dan film yang akan ditayangkan di televisi maupun pada aplikasi *streaming online* sudah pasti telah mengantongi izin hak eksklusif dan dilindungi oleh undang-undang yang berlaku di Indonesia. Pada dasarnya, hak cipta diberikan sebagai bentuk apresiasi dan perlindungan bagi para pihak yang telah bekerja keras dalam menciptakan sebuah karya. Hal ini sudah tertera dengan jelas dalam Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta) yang berbunyi “*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.*”

Namun, sangat disayangkan masih banyak pihak yang kurang paham akan pentingnya hak cipta sehingga masih banyak pula pihak-pihak yang dengan mudahnya melakukan pembajakan serial pendek dan film khususnya serial *Vidio Originals* di situs *streaming online*. Sebelum teknologi berkembang seperti saat ini, pembajakan dilakukan dalam bentuk DVD yang kemudian diperjual-belikan dengan harga yang sangat murah. Tetapi, saat ini penyebaran konten serial dan film secara ilegal sudah merambat pada dunia digital. Salah satunya yaitu, hadirnya media *streaming online* ilegal baik melalui situs *web* ataupun pada aplikasi media sosial. Untuk di aplikasi media sosial sendiri, pembajakan umumnya sering terjadi pada media sosial *Telegram*. Hal ini dapat dilihat dengan banyaknya *channel-channel* yang bermunculan di *Telegram* yang berisikan konten-konten eksklusif serial *Vidio Originals*. Salah satu kasus yang sempat ramai diperbincangkan oleh masyarakat di berbagai

⁶ Penjelasan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Karya Sinematografi merupakan “*ciptaan yang berupa gambar bergerak (moving images) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase, atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual.*”

media sosial adalah gencarnya pembajakan serial *Vidio Originals* berjudul “Pertaruhan the Series” yang dibintangi oleh aktor dan aktris papan atas Indonesia. Pembajakan yang dilakukan oleh para pelaku terhadap serial “Pertaruhan the Series” mengakibatkan beredarnya konten ilegal secara luas di masyarakat selama 2 (dua) bulan lebih sejak serial ini tayang di aplikasi *Vidio* pada bulan Juni 2022. *Vidio* melalui kuasa hukumnya melaporkan para pihak yang diduga melakukan pembajakan melalui aplikasi media sosial *Telegram* ke Badan Reserse Kriminal Kepolisian Negara Republik Indonesia (Bareskrim Polri) di Jakarta Selatan pada tanggal 11 Oktober 2022 karena telah melanggar Pasal 113 Ayat (4) Undang-Undang Hak Cipta.

Tindakan pembajakan *Vidio Originals* pada aplikasi media sosial *Telegram* menimbulkan kerugian bagi pemegang hak cipta serial tv tersebut khususnya aplikasi *Vidio* sendiri. Hal ini dikarenakan pelaku pembajakan melakukan tindakan tersebut secara ilegal dan tanpa izin dari pemegang hak cipta dan tentunya dapat merugikan hak ekonomi atas karya itu sendiri. Maka dari itu, penulis tertarik untuk menjadikan fenomena ini sebagai bahan untuk analisis tugas akhir dalam pemenuhan sarjana hukum atau disebut skripsi yang berjudul **“PERLINDUNGAN HUKUM ATAS HAK CIPTA TERHADAP PENYEBARAN SERIAL ORISINAL PRODUKSI VIDIO.COM PADA APLIKASI MEDIA SOSIAL TELEGRAM”**

1.2. RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan di atas, terdapat 2 (dua) rumusan masalah yang muncul yaitu :

1. Bagaimana perlindungan hukum hak cipta atas penyebaran serial orisinal produksi Vidio.com pada aplikasi media sosial *Telegram* berdasarkan Hukum Positif Indonesia?
2. Bagaimana upaya pemerintah dan pihak penyedia layanan dalam melindungi hak cipta yang dimilikinya dan menanggulangi pelanggaran hak cipta serial orisinal produksi Vidio.com yang terjadi melalui aplikasi media sosial?

1.3. TUJUAN PENELITIAN

Adapun tujuan penulisan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Mengetahui dan mengkaji perlindungan hukum hak cipta di Indonesia terhadap penyebaran video ilegal hasil pelanggaran hak cipta dalam peraturan perundang-undangan.
2. Mengetahui upaya pemerintah dan pihak penyedia layanan dalam melindungi hak cipta yang dimilikinya dan menanggulangi pembajakan pada aplikasi media sosial.

1.4. MANFAAT PENELITIAN

1. Manfaat Teoritis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat menyadarkan masyarakat terkait pentingnya pengetahuan Hukum Kekayaan Intelektual tentang Hak Cipta yang menjadi perlindungan dalam suatu karya.

2. Manfaat Praktis

Diharapkan dengan adanya penelitian ini dapat membantu para praktisi hukum, pembentuk undang-undang, dan para pihak yang bekerja dalam ruang lingkup hak cipta dalam menanggulangi pembajakan. Serta memberikan informasi perihal langkah-langkah yang dapat ditempuh dalam melindungi hak cipta atas suatu karya.

1.5. KERANGKA PEMIKIRAN

1.5.1 Kerangka Teori

1.5.1.1 Teori Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum merupakan sebuah upaya untuk melindungi yang dilakukan oleh pemerintah dengan mengaplikasikan dan/atau melahirkan peraturan yang ada. Ahli Satjipto Rahardo turut mengemukakan pendapatnya yang terinspirasi dari Fitzgerald yakni tujuan hukum adalah untuk

mengintegrasikan dalam masyarakat dengan cara mengatur perlindungan dan pembatasan terhadap berbagai kepentingan tersebut.

Menurut Philipus M. Hadjon, perlindungan hukum merupakan perlindungan akan harkat dan martabat, serta pengakuan terhadap hak asasi manusia yang dimiliki oleh subjek hukum yang berdasarkan ketentuan hukum. Selain itu, dalam teorinya Hadjon membagi 2 (dua) macam perlindungan hukum, yakni: (i) perlindungan preventif, yang pada intinya masyarakat diberikan kesempatan untuk menyampaikan pendapatnya kepada pemerintah sebelum keputusan pemerintah telah berkekuatan hukum tetap (*inkracht*) guna mencegah terjadinya sengketa dan (ii) perlindungan represif, yang bertujuan untuk menyelesaikan sengketa.

1.5.1.2 Teori Justifikasi Perlindungan Kekayaan Intelektual

Kekayaan Intelektual sudah seharusnya diberikan sebuah perlindungan. Perlindungan terhadap Kekayaan Intelektual telah ada sejak konsep penghargaan bagi para pencipta pertama kali muncul pada abad ke-4 sebelum Masehi pada zaman politik Aristoteles.

Secara garis besar, terdapat 2 (dua) teori filosofis yang mendukung bahwa Kekayaan Intelektual (HKI) dapat dianggap sebagai bentuk kepemilikan. Teori ini dikembangkan oleh John Locke yang berpengaruh dalam negara dengan sistem hukum *Common Law* dan Hegel yang berpengaruh dalam negara dengan sistem hukum *Civil Law*.⁷ John Locke mengajarkan konsep kepemilikan (*property*) yang berkaitan dengan Hak Asasi Manusia melalui pernyataannya "*Life, Liberty, and Property*".⁸ Dalam hal ini Locke menjelaskan bahwa dalam keadaan status naturalis (*state of nature*), suasana aman tenteram dan tidak ada hukum positif yang mengatur pembagian kepemilikan atau pemberian wewenang kepada seseorang untuk mengatur orang lain. Namun status ini tidak dapat dipertahankan karena tidak ada hakim

⁷ Rahmi Jened, *Hukum Hak Cipta*, cet.14, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2014), 1

⁸ *Ibid.*, hlm. 2

yang dapat memberikan interpretasi hukum alam yang mengikat untuk menyelesaikan konflik kepentingan antara individu. Di sisi lain, G.W. Friedrich Hegel mengembangkan konsep tentang “*right, ethic, and state*” yang pada intinya mencakup eksistensi kepribadian.⁹

Dua konsepsi dari John Locke dan Hegel berawal dari teori hukum alam yang bersumber pada moralitas tentang apa yang baik dan apa yang buruk dan konsepsi John Locke dan Hegel saling melengkapi dengan dua alasan, yakni:

- a) Pertama, Kekayaan Intelektual (HKI) adalah bentuk kepemilikan yang terkait dengan karya yang mencerminkan kemampuan intelektual dan kreativitas manusia, jauh melampaui sekedar konsumsi seperti yang dijelaskan oleh Locke.
- b) Kedua, interpretasi Locke terhadap teori yang menunjukkan urutan logis dari HKI, bahwa manusia sejak awal memiliki tubuh, usaha, dan tertarik pada usahanya dalam "padang pasir yang tidak berpenghuni", menjadi dasar dari teori Hegel bahwa HKI adalah konsep abstrak yang menjadi dasar eksistensi manusia.¹⁰

Dari pemaparan di atas, ternyata pengaruh doktrin teori hukum alam terhadap justifikasi hak kekayaan intelektual juga dikemukakan oleh Eddy Damian yang menjadi refleksi dalam hak-hak asasi manusia yang selanjutnya menimbulkan 3 (tiga) macam konsep:

- 1) Konsep kekayaan;
- 2) Konsep hak; dan
- 3) Konsep perlindungan hukum

Dari ketiga konsep tersebut, muncul pengembangan hukum yang menghasilkan regulasi yang terkait dengan kekayaan intelektual, termasuk

⁹ *Ibid.*, hlm. 3

¹⁰ *Ibid.*, hlm. 7-8

Undang-Undang Hak Cipta, Merek, Paten, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, Rahasia Dagang, dan Indikasi Geografis.¹¹

Berdasarkan pemaparan sebelumnya, ternyata hal ini sejalan dengan pendapat Riyo Hanggoro Prasetyo yang mengatakan bahwa “*justifikasi hak perlindungan kekayaan intelektual bukanlah suatu hal yang baru, karena keberadaannya secara filosofis bersumber kepada hak asasi manusia sebagai suatu product of mind*”.¹² Adapun unsur-unsur yang setidaknya termasuk dalam *product of mind* yakni:

- a) Sebuah karya manusia;
- b) Lahir secara alamiah sebagai berkat dari Tuhan Yang Maha Esa melalui upaya yang berharga secara ekonomi yang pantas diakui sebagai kekayaan;
- c) Menghasilkan hak yang patut dilindungi secara hukum, bahkan dari perspektif hukum agama sekalipun.¹³

Pada hakikatnya, kekayaan intelektual harus dilindungi keberadaannya. Karena perlindungan kekayaan intelektual mencakup pada rasa hasrat martabat seorang individu dan hak asasi manusia. Berdasarkan penjelasan dari Nico Kansil, terdapat 4 (empat) teori yang menjadi dasar perlindungan hukum terhadap Kekayaan Intelektual (KI), yaitu:

1. Teori *Reward*, bahwa pencipta di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, serta penemu di bidang teknologi baru yang mengandung Langkah inovatif serta dapat diterapkan dalam industri, diberikan suatu penghargaan dan pengakuan serta perlindungan atas keberhasilan upayanya dalam melahirkan ciptaan baru itu;

¹¹ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, (Bandung: Alumni, 2014) hlm. 17. Dikutip dari Tesis Riyo Hanggoro Prasetyo, *Konsepsi dan Implementasi Perjanjian Lisensi Sinkronisasi atas Hak Cipta Lagu dan/atau Musik di Indonesia*, Universitas Pelita Harapan, 2022, hlm. 47

¹² Riyo Hanggoro Prasetyo, *Konsepsi dan Implementasi Perjanjian Lisensi Sinkronisasi atas Hak Cipta Lagu dan/atau Musik di Indonesia*, Universitas Pelita Harapan, 2022 hlm. 49

¹³ *Ibid.* hlm. 49

2. Teori *Recovery*, bahwa atas usaha dari pencipta dan penemu yang telah mengeluarkan tenaga, pikiran, waktu, dan biaya yang tidak sedikit jumlahnya kepadanya diberikan hak eksklusif untuk mengeksploitasi KI guna meraih kembali yang telah dikeluarkannya;
3. Teori Insentif, bahwa insentif diberikan untuk merangsang kreativitas dan upaya menciptakan karya-karya baru di bidang teknologi; dan
4. Teori *Public Benefit*, bahwa KI merupakan suatu alat untuk meraih dan mengembangkan ekonomi.¹⁴

1.5.2 Kerangka Konsep

Kerangka konsep merupakan suatu uraian tentang hubungan antara konsep-konsep yang akan diamati melalui penelitian yang akan dilakukan oleh penulis. Pada kerangka konsep ini akan dijelaskan definisi atas konsep-konsep yang akan digunakan antara lain:

- a. Hak Cipta

Pengertian hak cipta menurut Undang-Undang Hak Cipta Pasal 1 Ayat 1 adalah:

“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.”

Dalam Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta disebutkan 15 (lima belas) jenis ciptaan yang dapat dilindungi dengan jangka waktunya masing-masing.

- b. Karya Sinematografi

Berdasarkan Penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf m Undang-Undang Hak Cipta, Karya sinematografi memiliki arti:

¹⁴ Dr. Sudjana, *Hukum Kekayaan Intelektual* (Bandung: CV Keni Media, 2018), 40

“Yang dimaksud dengan ‘karya sinematografi’ adalah Ciptaan yang berupa gambar bergerak (moving images) antara lain film documenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun.”

Karya sinematografi dapat dibuat dalam bentuk:

- a) Pita Seluloid;
- b) Pita Video;
- c) Piringan Video;
- d) Cakram optik/dan atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop.¹⁵

c. Internet

Pada era *digital* saat ini, dapat dikatakan hampir seluruh kegiatan sehari-hari masyarakat berhubungan dan berdampingan dengan internet.¹⁶ Penggunaan internet tidak hanya digunakan dalam kegiatan berkomunikasi atau alat media hiburan saja, melainkan bekerja dan penyelenggaraan sekolah pun sudah menggunakan Internet sepenuhnya.

d. Pembajakan (Penggandaan)

Pasal 1 Angka 12 Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa :

“pembajakan atau penggandaan merupakan suatu proses, cara, dan perbuatan menggandakan satu salinan ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dalam bentuk dan cara apapun, baik secara permanen atau sementara.”

¹⁵ Penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf M, Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Undang-Undang Hak Cipta.

¹⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, “Internet merupakan jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer dan fasilitas komputer yang terorganisasi di seluruh dunia melalui telepon atau satelit.”

Berdasarkan data dari Analytic Firm Muso, kegiatan *streaming ilegal* dari tahun ke tahun khususnya di era Covid-19 meningkat hingga 33 (tiga puluh tiga) persen.¹⁷ Jika dihitung kerugian yang diakibatkan oleh kegiatan *streaming ilegal*, maka kerugian akibat pembajakan mencapai triliunan rupiah.

e. Media Sosial

Media sosial¹⁸ dapat dikatakan sebagai wadah *digital* yang di dalamnya terdapat fasilitas untuk melakukan aktivitas sosial bagi penggunanya. Aktivitas yang dapat dilakukan di media sosial yakni berkomunikasi dengan individu lainnya, menyebarkan informasi, bermain *gim* daring, serta menonton konten-konten berupa film, musik, dan buku daring. Aktivitas pada media sosial dapat berjalan untuk seluruh pengguna selama 24 (dua puluh empat) jam penuh tanpa jeda.

1.6. SISTEMATIKA PENULISAN

Sistematika penulisan dimaksudkan untuk menjabarkan dan memberikan pemahaman tentang permasalahan yang akan dibahas serta memberikan gambaran secara garis besar tentang bab-bab yang akan dibahas. Dalam penulisan skripsi ini terdiri dari 5 (lima) bab yang dijelaskan sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini akan membahas tentang latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat

¹⁷ Denny J.A., “Ketika Pembajakan Hak Milik Intelektual Menjadi Industri”, diakses pada Mei 17 2022, <https://publika.rmol.id/read/2021/08/27/502084/ketika-pembajakan-hak-milik-intelektual-menjadi-industri>

¹⁸ B.K. Lewis dalam buku *Sosial Media Strategic Communication Attitudes and Perceptions Among College Students, 2010* menjelaskan “*media sosial merupakan suatu label yang merujuk pada teknologi digital yang berpotensi membuat semua orang untuk saling terhubung dan melakukan interaksi, produksi, dan berbagi pesan.*”

penulisan, kerangka pemikiran, metode penelitian, dan sistematika penulisan yang terdapat dalam penelitian ini.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Pada bab ini akan membahas mengenai penjelasan lebih lanjut terkait rumusan masalah yang dibahas dan dikorelasikan dengan konsep, teori, serta peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan isu yang dibahas pada penelitian ini sehingga nantinya mendapatkan hasil analisis yang dapat menjawab isu tersebut.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini akan membahas tentang metode penelitian yang akan digunakan serta bahan yang akan digunakan dalam penelitian ini. Konsep dan teori yang telah dijelaskan sebelumnya akan dikorelasikan sehingga menghasilkan pembahasan yang akan dibahas lebih lanjut pada bab berikutnya.

BAB IV HASIL DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas dan menganalisis faktor utama maraknya pembajakan serial Orisinal Produksi Vidio.com pada aplikasi *Telegram*. Selain itu, akan dijelaskan tentang perlindungan hukum atas hak cipta yang digandakan secara ilegal yang tertera pada peraturan perundang-undangan. Kemudian hasil akhir pembahasan akan disertai kesimpulan secara keseluruhan.

BAB V

PENUTUP

Bab ini terdiri atas kesimpulan dan saran. Kesimpulan yang tertera pada bab ini merupakan inti garis besar dari pembahasan pada bab-bab selanjutnya secara ringkas. Sedangkan saran yang tertera pada bab ini merupakan solusi yang diberikan atas permasalahan yang menjadi objek penelitian tugas akhir.

