

REPOST LIVE STREAM YOUTUBE PADA TIKTOK BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Repost Of Youtube Live Streams On Tiktok Based On Law Number 28 Of 2014 Concerning Copy Right

Rania Maharani¹, Aline Gratika Nugrahani²

Program Studi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Trisakti, Jakarta, Indonesia



ISSN 2657-182X (Online)

JURNAL REFORMASI HUKUM TRISAKTI

Volume 7 Nomor 1 Februari 2025

ABSTRAK

Kegiatan *repost* dimasa yang ada saat ini menjadi hal yang meresahkan, *repost* yang bertujuan untuk menyebarkan informasi sangat diperbolehkan, namun tidak sedikit para pelaku *repost* yang menyalahgunakan kegiatan ini, beberapa pihak melakukan *repost* tanpa memiliki izin dari penciptanya dan pihak yang melakukan *repost* sering kali mencari keuntungan dari kegiatan ini. Seperti kasus yang dialami Youtuber Windah Basudara, konten *live streaming gaming* miliknya di *repost* oleh pihak yang tidak bertanggung jawab dan mengkomersialisasikan, sedangkan konten *live streaming* merupakan karya cipta yang dilindungi oleh undang-undang. Rumusan masalah yang dibahas dalam penulisan ini apakah *repost live streaming* tanpa izin diperbolehkan. Tipe penelitian ini normatif yang bersifat deskriptif, menggunakan data primer dan sekunder, pengumpulan data dengan studi pustaka yang dianalisa dengan data kualitatif, serta penarikan kesimpulan dengan cara deduktif. Hasil dan kesimpulan dari penelitian ini adalah kegiatan *repost* yang dilakukan tanpa izin dan mendapatkan keuntungan merupakan sebuah tindakan pelanggaran hak cipta. Hal ini sesuai dengan peraturan pada Pasal 40 UUHC bahwa karya sinematografi merupakan karya yang dilindungi hak cipta.

ABSTRACT

Repost activities in the current era have become troubling, reposts that aim to disseminate information are very permissible, but not a few reposters abuse this activity, some parties repost without having permission from the creator and those who repost often seek profit from this activity. Like the case experienced by Youtuber Windah Basudara, his live streaming gaming content was reposted by an irresponsible party and commercialized, while live streaming content is a copyrighted work protected by law. The problem discussed in this paper is whether reposting live streaming without permission is allowed. This type of research is normative which is descriptive in nature, using primary and secondary data, collecting data by literature study which is analyzed with qualitative data, and drawing conclusions in a deductive manner. The results and conclusions of this research are repost activities carried out without permission and profit is an act of copyright infringement. This is in accordance with the regulations in Article 40 of the UUHC that cinematographic works are works protected by copyright.

- Diterima
Januari 2025
- Revisi
Januari 2025
- Disetujui
Januari 2025
- Terbit *Online*
Februari 2025

*Email Koresponden:
aline.gn@trisakti.ac.id

Kata Kunci:

- Game
- Tiktok
- Konten
- Komersial
- Kreativitas

Keywords:

- Game
- Tiktok
- Content
- Commercial
- Creativity

Sitasi artikel ini:

Maharani, Nugrahani. 2025. *Repost Live Stream Youtube Pada Tiktok Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. Vol. 7 Nomor 1 Februari 2025. Halaman 69-78. Doi: <https://doi.org/10.25105/refor.v7i1.22064>

I. PENDAHULUAN

Media sosial menjadi elemen baru dalam kehidupan setiap individu yang mencerminkan perubahan teknologi serta mempengaruhi dinamika sosial, budaya, dan komunikasi diseluruh dunia. Media sosial berkontribusi dalam kehidupan modern terhadap cara kita berkomunikasi, berbagi informasi, dan membentuk persepsi tentang dunia disekitar kita. Media sosial merupakan wadah komunikasi modern dan serba digital yang digunakan para penggunanya untuk berbagi informasi, berkomunikasi serta menyalurkan bakat yang dimiliki. Media sosial juga memberikan kemudahan para penggunanya agar dapat berkomunikasi tanpa harus bertemu dan memikirkan hambatan terkait jarak. Setiap media sosial juga mempunyai fiturnya tersendiri yang dapat digunakan oleh para pengguna.

Setiap media sosial mempunyai fiturnya masing-masing yang dijadikan sebuah ciri khas tersendiri dari setiap fitur yang disediakan untuk menjadi sebuah pembeda dari setiap media sosial tersebut. Contoh fitur yang disediakan ialah *live streaming*, dalam fitur ini para pengguna dapat membagikan video siaran langsung untuk ditonton oleh masyarakat melalui media sosialnya yang harus terhubung oleh internet. Fitur *live streaming* ini hanya dapat dilakukan dalam beberapa *platform*, dalam beberapa *platform* fitur *live streaming* ini dapat menghasilkan pendapatan untuk setiap *creator* yang memenuhi syarat yang berlaku. Media sosial yang dijadikan para penggunanya untuk menyalurkan bakatnya akan menghasilkan sebuah konten. Konten media sosial sering kali melibatkan music, video, karya seni yang dilindungi hak cipta, dan banyak lagi. Dari hal ini sering terjadi permasalahan terkait hak cipta dari sebuah karya.

Permasalahan lain yang sering terjadi dalam media sosial terkait dengan hak cipta ialah *reposting*. *Reposting* merupakan fitur yang dapat dilakukan di dalam beberapa *platform*, yang bertujuan untuk menyebarkan informasi. Namun, banyak pihak yang menyalahgunakan fitur ini untuk mendapatkan keuntungan. *Reposting* bisa terjadi antara sesama *platform* ataupun berbeda, hal ini juga dapat berupa konten foto ataupun video. Seluruh konten yang berupa foto atau video yang diunggah dalam media sosial berpotensi untuk mengandung hak atas kekayaan intelektual. Konsep konten pada setiap media sosial dapat dikatakan lekat dengan hak moral dan hak ekonomi *creator* atau pencipta dari konten tersebut.¹

¹ Anthony Cartee, "Infringement in the Reposting: Copyright Lawsuits from Reposting Social Media Content," AC Legal, 2024.

Media sosial mengalami perkembangan yang cukup pesat sejalan dengan peningkatan jumlah masyarakat. Youtube merupakan salah satu contoh media sosial yang populer saat ini, Youtube merupakan media sosial yang menjadi wadah untuk para penggunanya menonton berbagai jenis konten video serta mengunggah konten video yang tidak memiliki batasan durasi waktu. Selain itu, Youtube juga mempunyai fitur *live streaming* yang dapat digunakan penggunanya jika mempunyai minimal 1000 subscriber dan telah mempunyai minimal 4000 jam tayang.² Youtube menjadi wadah para individu yang kreatif untuk mencari peluang dalam berekreasi dan meraih pendapatan. Para *creator* Youtube mengekspresikan kreativitas mereka dengan memproduksi berbagai jenis konten yang beragam, mulai dari video musik, wawancara, hingga cerita kehidupan sehari-hari. Para *creator* juga memanfaatkan Youtube untuk berbagi ide, hiburan, dan juga pengalaman mereka dengan khalayak luas.

Masyarakat saat ini sangat mudah mendapatkan tayangan hiburan dengan hanya memanfaatkan jaringan teknologi dan internet untuk menonton pertunjukan yang menghibur. Banyak aplikasi media sosial yang dapat digunakan untuk menonton tayangan hiburan, contohnya *live streaming*. *Live streaming* merupakan program komputer yang dirancang khusus untuk melaksanakan tugas tertentu sesuai dengan kebutuhan pengguna, serta menciptakan pengalaman yang lebih personal dan terjangkau dalam menikmati hiburan digital. Selain Youtube, Tiktok juga menjadi media sosial yang juga populer, dan Tiktok merupakan *platform* berbagi video. Tiktok juga memberikan kemudahan para penggunanya dalam menciptakan serta menyebarluaskan video pendek yang diperkaya dengan efek kreatif, musik, dan berbagai filter. Meskipun memberikan ruang bagi kreativitas dan ekspresi penggunanya, tiktok seperti halnya *platform* berbagi konten lainnya, yang tidak lepas dari berbagai permasalahan terkait dengan hak cipta.

Hak cipta muncul karna banyaknya konten yang dihasilkan oleh pengguna *platform* media sosial yang seringkali mencakup elemen-elemen yang dilindungi hak cipta, seperti musik, klip video atau materi kreatif lainnya. Hal seperti ini sering menimbulkan pertanyaan terkait izin dan lisensi yang diperlukan untuk menggunakan dan mendistribusikan konten tersebut di dalam platform Tiktok. Repost atau pengunggahan Kembali merupakan salah satu contoh dari permasalahan terkait hak cipta, pengguna

² Lina Masruunoh, "YouTube Sebagai Media Fundraising Bagi Fundraiser Islami," *BIL HIKMAH* 2, no. 1 (2024): 105–26.

Tiktok sering kali meniru atau menyebarkan kembali video orang lain tanpa izin atau pengakuan yang memadai, yang dapat melibatkan pelanggaran hak cipta, terutama jika hal ini dilakukan untuk mendapatkan keuntungan tersendiri.

Windah Basudara merupakan salah satu *content creator* dalam *platform* Youtube yang mengalami permasalahan terkait dengan hak cipta. Windah mempunyai konten *live streaming* yang bertujuan untuk kegiatan amal dan telah meraih dana mencapai 1 Miliar.³ Konten *live streaming* milik Windah Baudara tersebut di repost tanpa izin oleh pihak yang tidak bertanggung jawab yang berhasil mendapatkan sejumlah uang atas pengunggahan kembali konten *live streaming* amal Youtube Windah Basudara melalui fitur *live streaming* Tiktok berupa *gift*. Ketidakesetaraan dalam pengakuan dan perlindungan hak cipta pada *platform* seperti Tiktok terus menjadi perdebatan dan menantang pengembangan lebih lanjut dalam praktik-praktik hak cipta yang adil dan berkelanjutan di era digital ini. Pencipta dan pemegang hak cipta memiliki hak yang dipilah dalam dua macam, yakni hak moral serta hak ekonomi.⁴ Para pengguna lain yang menggunakan konten milik orang lain tanpa izin dan tidak memberikan kredit yang memadai menimbulkan pertanyaan tentang pelanggaran hak cipta dan perlindungan karya seni antar *platform* digital.

Perkembangan Tiktok yang pesat menimbulkan dampak besar dalam budaya digital, isu-isu hak cipta yang muncul di dalamnya menunjukkan kompleksitas dan tantangan dalam mengakomodasi hak-hak pencipta di era digital ini. Perlindungan hak cipta yang efektif dan kebijakan yang jelas di dalam *platform* seperti Tiktok menjadi semakin penting untuk menjaga keseimbangan antara mendorong kreativitas dan melindungi hak-hak pencipta.⁵ Atas uraian ini rumusan masalah dalam artikel ini adalah apakah *repost live stream* Youtube pada Tiktok merupakan pelanggaran hak cipta jika ditinjau berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?

II. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan pendekatan hukum normatif yang bersifat deskriptif, dengan menggunakan data yang terdiri dari bahan hukum primer yaitu peraturan perundang-undangan, bahan hukum sekunder berupa buku-buku, dan bahan hukum

³ One Esports, "Windah Basudara Cetak Rekor Baru Streaming Amal Mencapai Rp1 Miliar," oneesports, 2023.

⁴ Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual* (Malang: Setara Press, 2017).

⁵ Nabhila Nasution, "Analisis Hukum Pelanggaran Hak Cipta Pengguna Aplikasi Tik Tok Ditinjau Menurut Undan-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Jurnal Pancabudi* 14, no. 1 (2021): 158–68.

tersier seperti informasi dari internet dan wawancara dengan Konsultan Hak Kekayaan Intelektual sebagai tambahan untuk bahan hukum sekunder. Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan yang dianalisis secara kualitatif, dan kesimpulan ditarik dengan metode deduktif.⁶

III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

REPOST LIVE STREAM YOUTUBE PADA TIKTOK MERUPAKAN PELANGGARAN MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Saat ini perkembangan teknologi sangat maju, semakin banyaknya sosial media yang ada menunjukkan semakin berkembangnya teknologi. Perkembangan teknologi ini akan berjalan beriringan dengan kehidupan manusia sebagai pengguna. Teknologi yang semakin berkembang ini dapat memberi kemudahan untuk para masyarakat sebagai pengguna karena adanya inovasi di dalam perkembangan ini. Namun, teknologi yang semakin maju juga mempunyai dampak buruk, seperti banyaknya orang yang menyalahgunakan suatu teknologi, menjadi sebuah Tindakan kejahatan. Hal ini bisa terjadi karena minimnya wawasan para pelaku akan hal yang dilakukan dapat merugikan pihak lain ataupun merugikan dirinya sendiri.

Pada saat ini teknologi semakin canggih, semakin banyak dan beragam tindak kejahatan seseorang untuk mendapatkan keuntungan tanpa memikirkan dampak buruknya. Kegiatan *repost* dilakukan oleh pihak tidak bertanggung jawab dengan sengaja dan beberapa dari mereka tidak meminta izin. *Repost* merupakan perbuatan membagikan atau menggandakan konten dalam bentuk apapun yang bukan miliknya, tidak sedikit juga yang melakukan hal ini justru menjadikan ini sebagai kegiatan mencari untung. Kegiatan *repost* ini bisa berupa konten foto, video maupun tulisan.

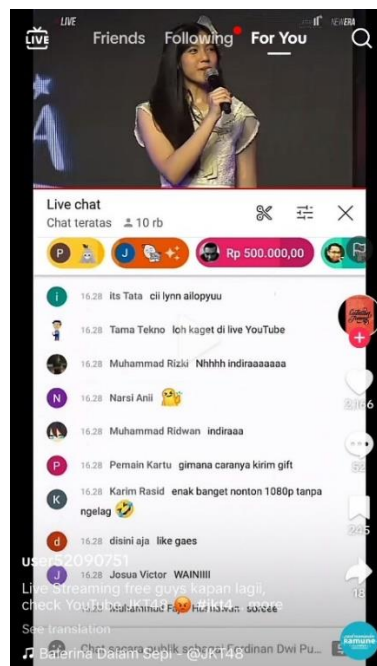
Repost terjadi karena terdapat celah peluang yang dapat dilakukan para pihak yang tidak memikirkan dampak buruk dari *me-repost*. Permasalahan *repost* ini sering terjadi karena tidak adanya kredit atau tanda yang memadai dari sebuah konten dan hal ini membuat beberapa orang diluar sana banyak melakukan *repost*. *Repost* memang dianggap kegiatan yang tidak penting, namun hal ini sangat berdampak bagi hak ekonomi serta hak moral dari setiap pencipta atau *creator* yang dirugikan dari kegiatan *repost* ini. *Repost* merupakan kegiatan yang mudah dilakukan untuk mendapatkan

⁶ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: Universitas Indonesia, 2014).

keuntungan, dan dari mudahnya mendapatkan keuntungan ini *live streaming* pada *platform* Tiktok disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Terdapat kecanggihan teknologi bernama *mirroring content*, *live streaming* pada aplikasi Youtube bisa di *repost* pada aplikasi Tiktok.



Gambar 1. Contoh Repost Live Stream
Sumber: @kamubisasukses



Gambar 2. Contoh Repost Live Stream
Sumber: @user52090751

Live streaming dimasa sekarang merupakan sebuah tren, karena ini merupakan salah satu bukti atas kecanggihan teknologi yang ada saat ini. Beberapa *platform* memberikan fasilitas berupa *live streaming* untuk digunakan oleh para penggunanya dengan bijak. *Live streaming* sebagai tempat setiap penggunanya menghibur audiens, memberikan informasi atau sekedar ingin berinteraksi dengan audiensnya. *Live streaming* pada *platform* Youtube contohnya, fitur ini memberikan peluang kepada setiap creator untuk dapat menjangkau komunitasnya secara *real time*. Hal ini menjadi daya tarik para *creator* untuk melakukan *live streaming*, karena juga dianggap seluruh masyarakat dunia selalu mengakses Youtube untuk mencari hiburan ataupun informasi serta membagikan cerita bahagia.

Mirroring content merupakan salah satu kegiatan menghubungkan akun satu media sosial dengan akun dari media sosial lainnya. *Mirroring content* ini mempunyai manfaat karena dapat membuat para *creator* menjadi efektif, mempersingkat waktu serta meingkatkan presence dari beberapa *platform* secara sekaligus. Namun, *mirroring content* ini memang menjadikan peluang bagi orang yang ingin mencari keuntungan sendiri. Semakin canggih teknologi dan pemikiran orang untuk melakukan *mirroring content* milik orang lain melalui *platform* yang berbeda dan tanpa izin dari *creatormya*.

Seperti kasus *creator* Youtube Windah Basudara, ia merupakan Youtuber dalam bidang *gaming*. Windah memanfaatkan fitur *live streaming* dari *platform* Youtube yang bisa ia gunakan untuk melakukan kegiatan baik seperti amal yang akan dibagikan kepada beberapa yayasan melalui *platform* KitaBisa. Kegiatan amal dengan bermain game melalui fitur *live streaming* ini dilakukan Windah dan berhasil mengumpulkan amal sampai dengan 1 Miliar. Hasil yyang diperoleh oleh Windah saat melakukan *live streaming* juga berkat dari kebaikan para penonton channel Windah yang saling peduli akan sesamanya.

Amal yang dilakukan Windah ini dilakukan hanya pada *platform* Youtube, namun kegiatan amal ini disalah gunakan oleh orang lain. Ada pihak yang dengan sengaja melakukan *mirroring content live streaming* Youtube milik Windah pada Tiktok, hal ini dilakukan tanpa sepengetahuan Windah sebagai pemilik Konten. Selain hal ini dilakukan tanpa izin ternyata pihak tersebut juga menjadikan *content live streaming* ini sebagai keuntungan untuk dirinya, *content live streaming* milik Windah di *repost* tanpa izin pada *platform* Tiktok. *Live streaming* pada Tiktok dapat memberikan keuntungan kepada setiap streamernya, hal ini karena *streamer* pada Tiktok dapat diberikan *virtual gift* dari

penontonnya. Dalam kasus Windah ini, terdapat pihak yang melakukan *repost live streaming* Youtube miliknya ke Tiktok, dan pihak yang melakukan *repost* tersebut mendapatkan keuntungan hingga lebih dari 50 juta rupiah. Hasil yang diperoleh pihak tersebut dikarenakan para penonton yang mengira bahwa Windah melakukan *live streaming* pada *platform* Tiktok, sehingga para penonton memberikan *virtual gift* yang bernominalkan besar jumlahnya. *Repost live streaming* ini merupakan bagian dari canggihnya teknologi *mirroring content* yang disalahgunakan oleh beberapa pihak. Hal ini melanggar hak cipta dari creator, dilakukan tanpa izin Windah sebagai creator dan juga pihak tersebut mendapatkan keuntungan sendiri.

Live streaming pada bidang *gaming* merupakan salah satu karya sinematografi yang merupakan ciptaan, karena hal ini berkaitan dengan karya seni yang tercipta karna hasil dari pemikiran ide, serta keahlian dari setiap penciptanya. Sinematografi tidak hanya berkaitan dengan perfilman, namun seluruh yang terkait dengan gambar bergerak seperti penjelasan Pasal 40 huruf m pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta "Yang dimaksud dengan 'karya sinematografi' adalah ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film documenter, film, reportase atau film cerita yang dibuat dengan scenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optic dan/atau media lain yang memungkinkan untuk mempertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual.⁷

Live streaming gaming merupakan contoh karya sinematografi yang dilindungi hak cipta sesuai dengan Pasal 40 UUHC. *Live streaming* dalam bidang gaming ini merupakan gambar bergerak yang dipertunjukan kemasyarakat banyak secara langsung dalam *platform* Youtube, dan merupakan contoh bentuk audiovisual karena tidak hanya memperlihatkan permainan gamingnya saja namun *creator* juga mempertunjukan dirinya yang sedang bermain game untuk memberikan reaksi, menunjukan kontribusinya dalam video *live streaming* tersebut sehingga para penonton tidak hanya melihat gamenya saja tetapi juga melihat *creator* dari Youtube tersebut dalam melakukan *live streaming* bermain game. *Live streaming* pada *platform* Youtube merupakan video yang dibagikan secara langsung menggunakan internet yang dapat

⁷ Indonesia Pemerintah Pusat, "Undang-Undang (UU) Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," Pub. L. No. 28 (2014).

diakses oleh siapapun secara bebas. *Live streaming* juga merupakan ajang para *creator* untuk bisa berinteraksi langsung dengan para penontonnya.

Melakukan kegiatan *repost* tanpa izin pemilik *content* merupakan hal yang dilarang dan dianggap melanggar hak cipta karena ini termasuk kedalam kategori penggandaan dan pada Pasal 9 ayat 3 UUHC pun melarang kegiatan ini, mengingat hal ini juga dilakukan oleh pihak tidak bertanggung jawab untuk mendapatkan keuntungan sendiri atau hak ini dijadikan hal komersial untuknya. Bunyi Pasal 9 ayat 3 UUHC "Setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan".⁸

Pengertian penggunaan secara komersial menurut Pasal 1 ayat 24 adalah "pemanfaatan ciptaan dan/atau produk hak terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau membayar".⁹ Dari hasil wawancara dengan bapak Tommy bahwa kegiatan *repost* ini juga dapat diartikan sebagai penggandaan ciptaan, memperbanyak ciptaan dari konten milik orang lain tanpa seizin *creatormya*, yang artinya ini merupakan pelanggaran hak cipta yang berkaitan dengan hak ekonomi pencipta yang dalam hal ini adalah *creator* Youtube Windah Basudara. Pihak yang melakukan *repost* ini merupakan orang yang berpura-pura menjadi Windah Basudara yang melakukan *live streaming* pada *platform* Tiktok.

Hal yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab ini merupakan penyebarluasan serta penggandaan konten hak cipta tanpa persetujuan pemilik konten yang bersifat komersial. Pihak yang tidak bertanggung jawab tersebut meraih keuntungan lebih dari 50 juta rupiah ini dapat dikenakan sanksi pidana karena termasuk melanggar hak ekonomi pencipta. Jika ditinjau dari UUHC pelaku pelanggaran hak cipta yang melakukan penggandaan ciptaan dengan segala macam caranya dan digunakan secara komersial dapat memperoleh ganti rugi berupa pembayaran yang diberikan dari hasil putusan pengadilan, hal ini juga sesuai dengan Pasal 96 ayat 1 UUHC "Pencipta, pemegang hak cipta dan/atau pemegang hak terkait atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh ganti rugi".¹⁰

Dalam kasus ini dikatakan pelanggaran karena *creator* Youtube Bernama Windah Basudara ini dirugikan oleh pihak lain, yang dimana dalam video *live streaming* yang di *repost* terdapat wajah dari *creator*, kegiatan jelas *creator* dalam bermain game serta

⁸ *Ibid.*

⁹ *Ibid.*

¹⁰ *Ibid.*

reaksi-reaksi yang diberikan *creator* kepada para penontonnya, dan ini termasuk karya sinematografi Windah yang dilanggar oleh pihak yang tidak bertanggung jawab.

IV. KESIMPULAN

Repost live streaming Youtube pada Tiktok tanpa izin dan menjadikannya sebuah keuntungan komersial merupakan Tindakan pelanggaran hak cipta. Hal ini ditinjau berdasarkan UUHC Pasal 40 bahwa seluruh konten berupa video yang terdapat dalam platform Youtube merupakan sebuah karya sinematografi, yang dimana karya sinematografi adalah karya yang dilindungi hak cipta. Hal ini dikarenakan konten pada *platform* Youtube adalah hasil karya para *creator* dalam menuangkan ide, inspirasi, kemampuan, gagasan, keterampilan dan juga bakat mereka dalam bidang seni yang di realisasikan dalam bentuk nyata. Berarti seluruh konten video pada *platform* Youtube dikategorikan sebagai karya sinematografi yang menunjukkan bahwa ini merupakan hak cipta turunan, hal ini dikarenakan konten video merupakan gabungan dari gambar bergerak yang dibuat dalam media serta di pertunjukkan melalui media.

DAFTAR PUSTAKA

- Cartee, Anthony. "Infringement in the Reposting: Copyright Lawsuits from Reposting Social Media Content." AC Legal, 2024.
- Esports, One. "Windah Basudara Cetak Rekor Baru Streaming Amal Mencapai Rp1 Miliar." onesports, 2023.
- Hidayah, Khoirul. *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Malang: Setara Press, 2017.
- Indonesia Pemerintah Pusat. Undang-undang (UU) Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Pub. L. No. 28 (2014).
- Masruunoh, Lina. "YouTube Sebagai Media Fundraising Bagi Fundraiser Islami." *BIL HIKMAH* 2, no. 1 (2024): 105–26.
- Nasution, Nabhila. "Analisis Hukum Pelanggaran Hak Cipta Pengguna Aplikasi TikTok Ditinjau Menurut Undan-Undang Nomor 28Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal Pancabudi* 14, no. 1 (2021): 158–68.
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: Universitas Indonesia, 2014.