

**PENGUNAAN KONTEN BERLISENSI *CREATIVE COMMONS* DALAM
PENCIPTAAN KONTEN DI PLATFORM TIKTOK**

Skripsi

Oleh:

TIRANI KHARISMA PUTRI

2112011048



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG
2025**

ABSTRAK

PENGUNAAN KONTEN BERLISENSI *CREATIVE COMMONS* DALAM PENCIPTAAN KONTEN DI PLATFORM TIKTOK

Oleh

TIRANI KHARISMA PUTRI

Penggunaan konten digital yang terus berkembang di platform TikTok memunculkan persoalan hukum dalam ranah hak cipta, khususnya terkait penggunaan ulang karya tanpa izin. Lisensi *Creative Commons* hadir sebagai alternatif untuk mengatur penggunaan konten secara terbuka, namun belum terimplementasi secara optimal di TikTok. Penelitian ini mengkaji hubungan hukum antara kreator, pengguna, dan TikTok; penerapan lisensi CC dalam pembuatan konten di platform TikTok; serta upaya hukum jika terjadi pelanggaran.

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif dengan tipe penelitian deskriptif. Pendekatan masalah yang digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*). Data dalam penelitian ini adalah data sekunder yang diperoleh melalui studi kepustakaan dan studi dokumen. Teknik analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa hubungan hukum antara kreator, pengguna, dan TikTok bersifat kontraktual melalui ketentuan layanan yang disepakati pengguna, di mana kreator tetap memegang hak cipta atas karya yang diunggah, TikTok memiliki hak lisensi terbatas atas konten tersebut selama berada dalam platform, dan pengguna dapat memanfaatkan konten dalam batasan yang diizinkan oleh ketentuan hukum hak cipta dan lisensi yang berlaku. Penerapan lisensi CC belum optimal karena bergantung pada inisiatif pribadi kreator tanpa dukungan fitur resmi dari TikTok. Upaya hukum jika terjadi pelanggaran, yaitu dilakukan melalui pelaporan ke TikTok, penyelesaian sengketa alternatif (ADR) upaya hukum secara keperdataan, upaya hukum secara kepidanaan, dan upaya penanggulangan oleh TikTok.

Kata Kunci: Hak Cipta, Kreator Konten, *Lisensi Creative Commons*, *TikTok*.

ABSTRACT**THE USE OF CREATIVE COMMONS-LICENSED CONTENT IN
CONTENT CREATION ON THE TIKTOK PLATFORM****By****Tirani Kharisma Putri**

The increasing use of digital content on the TikTok platform has given rise to legal issues in the field of copyright, particularly concerning the reuse of works without permission. Creative Commons licenses have emerged as an alternative to regulate the open use of content, but their implementation on TikTok remains suboptimal. This study examines the legal relationship between content creators, users, and TikTok; the application of Creative Commons (CC) licenses in content creation on the TikTok platform; and the legal remedies available in cases of infringement.

This research is a normative legal study with a descriptive type of research. The approach used is the statute approach. The data in this study are secondary data obtained through literature review and document study. The data analysis technique used is qualitative analysis.

The findings indicate that the legal relationship between creators, users, and TikTok is contractual, based on the Terms of Service agreed upon by users. Creators retain copyright over the works they upload, while TikTok holds limited licensing rights to the content as long as it remains on the platform. Users may utilize content within the boundaries permitted by copyright law and applicable licenses. The implementation of CC licenses is not yet optimal, as it relies on the individual initiative of creators without formal support or built-in features from TikTok. Legal remedies in the event of infringement include reporting to TikTok, alternative dispute resolution (ADR), civil legal action, criminal prosecution, and remedial efforts carried out by TikTok itself.

Keywords: *Copyright, Content Creators, Creative Commons License, TikTok.*

**PENGUNAAN KONTEN BERLISENSI *CREATIVE COMMONS* DALAM
PENCIPTAAN KONTEN DI PLATFORM TIKTOK**

Oleh

TIRANI KHARISMA PUTRI

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat Untuk Mencapai Gelar
SARJANA HUKUM**

Pada

**Bagian Hukum Keperdataan
Fakultas Hukum Universitas Lampung**



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG**

2025

Judul Skripsi

: **PENGUNAAN KONTEN
BERLISENSI *CREATIVE COMMONS*
DALAM PENCIPTAAN KONTEN DI
PLATFORM TIKTOK**

Nama Mahasiswa

: **Tirani Kharisma Putri**

Nomor Pokok Mahasiswa

: 2112011048

Bagian

Hukum Keperdataan

Fakultas

Hukum



Selvia Oktaviana, S.H., M.H.
NIP. 198010142006042001

Harsa Wahyu Ramadhan, S.H., M.H.
NIK. 231811920315101

2. Ketua Bagian Hukum Perdata

Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.H
NIP. 197404132005011001

MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

Ketua

: **Selvia Oktaviana, S.H., M.H.**



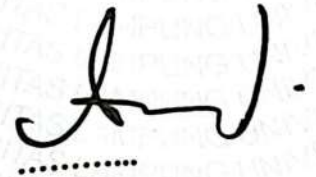
Sekretaris

: **Harsa Wahyu Ramadhan, S.H., M.H.**



Penguji Utama

: **Dr. Yennie Agustin MR, S.H., M.H.**



2. Dekan Fakultas Hukum Universitas Lampung



Dr. M. Fakhri, S.H., M.S.
NIP. 196412181988031002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi : **24 Juni 2025**

PERNYATAAN SKRIPSI MAHASISWA

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Tirani Kharisma Putri
Nomor Pokok Mahasiswa : 2112011048
Bagian : Hukum Keperdataan
Fakultas : Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Penggunaan Konten Berlisensi *Creative Commons* Dalam Penciptaan Konten Di Platform TikTok”** adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat sebagaimana telah diatur dalam Pasal 43 Peraturan Rektor Universitas Lampung Nomor 02 Tahun 2024 tentang Peraturan Akademik..

Bandar Lampung, **24 Juni** 2025



METERAI
TEMPEL
16AMX347082389

Tirani Kharisma Putri

NPM. 2112011048

RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Tirani Kharisma Putri. Penulis lahir pada tanggal 11 Desember 2002 di Kecamatan Way Jepara, Kabupaten Lampung Timur. Penulis adalah anak ke 1 dari 3 bersaudara dengan Ayah bernama Mustakim dan Ibu Jannati. Penulis mempunyai adik perempuan bernama Nadhifa Wafiya Azum dan adik terakhir bernama Alesha Quena.

Penulis telah menempuh pendidikan formal di Sekolah Dasar (SD) Negeri 1 Way Jepara, Lampung Timur pada tahun 2009-2015, Sekolah Menengah Pertama (SMP) di SMP Negeri 1 Way Jepara, Lampung Timur pada tahun 2015-2018, dan Sekolah Menengah Atas (SMA) di SMA Negeri 1 Way Jepara, Lampung Timur pada tahun 2018-2021. Kemudian pada tahun 2021, penulis resmi menjadi Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Lampung melalui Jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Berbasis Tertulis.

Selama menempuh masa perkuliahan, penulis mengikuti Unit Kegiatan Mahasiswa Pusat Studi Bantuan Hukum (PSBH), kemudian terpilih sebagai anggota tetap di bidang Internasional PSBH. Dalam sebuah acara juga penulis terpilih menjadi penanggung jawab dalam sebuah lomba yakni *Speech Contest*. Pada tahun 2024, penulis telah menyelesaikan kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) selama 40 hari di Desa Tri Tunggal Jaya, Kecamatan Banjar Margo, Kabupaten Tulang Bawang, Lampung.

MOTO

“Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya...”

(QS. Asy-Syu'ara: 183)

“A culture of permission is a culture of stagnation”

(Lawrence Lessig)

“Hukum hak cipta harus menyeimbangkan kepentingan pencipta dan kepentingan publik”

(Richard Stallman)

PERSEMBAHAN



Alhamdulillahirabbil'alamina atas Ridho Allah SWT dan dengan segala ketulusan dan kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada :

Kedua Orang Tuaku Tercinta

(Jannati dan Mustakim)

Dua adik Tersayang

(Nadhifa Wafiya Azum dan Alesha Quena)

Dengan penuh rasa syukur dan kerendahan hati, kupersembahkan skripsi ini kepada sosok luar biasa dalam hidupku, Tiada kata yang cukup untuk menggambarkan betapa besar rasa terima kasihku kepada kalian. Setiap doa yang tulus, dukungan yang tanpa syarat, serta kasih sayang yang melimpah selalu menjadi penyemangat dalam setiap langkahku. Untuk semua pengorbanan dan air mata perjuangan yang Ibu dan Ayah berikan, aku sadar bahwa tiada balasan yang sepadan. Namun, aku berjanji untuk terus berusaha menjadi pribadi yang mampu membuat kalian bangga atas setiap proses dan pencapaian yang kulalui.

Almamater Tercinta,

Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur penulis ucapkan kepada Allah SWT, karena atas rahmat dan hidayah-Nya skripsi ini dapat diselesaikan dengan judul **“Penggunaan Konten Berlisensi *Creative Commons* Dalam Penciptaan Konten Di Platform TikTok”** adalah salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Lampung. Penulis menyadari dalam penulisan skripsi ini tidak terlepas dari bimbingan, bantuan, petunjuk dan saran dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini, penulis ingin menyampaikan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Bapak Dr. M. Fakhri, S.H., M.S. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lampung beserta staf yang telah memberikan bantuan dan kemudahan kepada penulis selama mengikuti Pendidikan.
2. Bapak Ahmad Zazili, S.H., M.H., selaku Ketua Bagian Hukum Perdata yang telah meluangkan waktu dan memberikan bantuan dan kemudahan dalam terbentuknya skripsi ini.
3. Bapak Mohammad Wendy Trijaya, S.H., M.Hum, selaku Sekretaris Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Lampung, sekaligus sebagai pembahas II yang telah meluangkan waktu dan memberikan bantuan dan kemudahan dalam terbentuknya skripsi ini.
4. Ibu Selvia Oktaviana, S.H., M.H. selaku Pembimbing I yang telah membimbing, memberikan arahan dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
5. Bapak Harsa Wahyu Ramadhan, S.H., M. H. selaku Pembimbing II yang telah membimbing, memberikan arahan dan masukan sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi ini.
6. Ibu Dr. Yennie Agustin MR., S.H., M.H. selaku Pembahas I yang telah memberikan kritik, saran, dan masukan dalam proses perbaikan skripsi ini.

7. Seluruh Dosen dan Staf Administrasi Fakultas Hukum Universitas Lampung yang telah meluangkan waktu untuk memberikan bimbingan, ilmu pengetahuan, dan juga bantuannya kepada penulis.
8. Sahabat terbaikku Yuni Saputri dan Syakila Claradita, terima kasih atas setiap doa, semangat, dan motivasi yang kalian berikan. Dalam setiap perjalanan sulit, kalian hadir dengan tawa dan kata-kata penyemangat yang membuat segalanya terasa lebih ringan. Terima kasih telah menemani di saat-saat lelah, berbagi perjuangan, serta mengingatkanku untuk tetap berjuang hingga akhir. Skripsi ini menjadi bukti bahwa persahabatan sejati bukan hanya ada di saat senang, tetapi juga dalam perjuangan dan kerja keras. Semoga keberhasilan ini bukan hanya untukku, tetapi juga menjadi kebanggaan bagi kita semua. Terima kasih, sahabatku. Semoga kita terus melangkah bersama menuju impian yang lebih besar.
9. Nisa Aulia dan Maula Uly Nuha, kehadiran kalian adalah sebuah berkah yang tak terhingga. Terima kasih atas segala waktu, dukungan dan canda tawa yang kita jalani setiap harinya. Terima kasih atas usaha kalian untuk selalu mengupayakan sesuatu yang membuatku merasa lebih baik.
10. Sahabat tersayangku Wulan, Anjani, Adifta, terima kasih atas kehadiran kalian yang selalu membawa kebahagiaan dan kenyamanan dalam hidupku. Sahabat yang tak hanya hadir di saat suka, tetapi juga menjadi sandaran yang kokoh di kala duka. Perhatianmu, pengertianmu, dan kesediaanmu untuk selalu mendengar adalah hal yang tak ternilai.
11. Teman-teman seperjuangan Ayra, Dini, dan yang tidak bisa saya sebutkan namanya satu-satu, terimakasih sudah menjadi tempat canda tawa, teman makan siang, teman jajan, teman belajar, dan semua hal baik yang sudah terlewati.
12. Semua pihak yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, terimakasih atas bantuan dan dukungan yang diberikan sehingga penulis dapat menyelesaikan masa perkuliahan dengan baik. Atas bantuan dan dukungannya, penulis mengucapkan terimakasih, semoga kebaikan kalian di balas dan diberkahi Allah SWT.
13. Almamater Tercinta, Universitas Lampung.

Kepada para pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam penyelesaian skripsi ini, terima kasih atas semua bantuan dan dukungannya. Semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi masyarakat, bangsa, dan negara, para mahasiswa, akademisi, serta pihak-pihak lain terutama bagi penulis. Semoga Tuhan Yang Maha Esa senantiasa memberikn perlindungan dan kebaikan bagi kita semua, Aamiin.

DAFTAR ISI

Halaman

ABSTRAK	ii
ABSTRACT	iii
HALAMAN JUDUL	iv
HALAMAN PERSETUJUAN	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
RIWAYAT HIDUP	viii
MOTO	ix
PERSEMBAHAN.....	x
SANWACANA	xi
DAFTAR ISI.....	xiii
I. PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah	5
C. Ruang Lingkup.....	5
D. Tujuan Penelitian	5
E. Kegunaan Penelitian.....	6
II. TINJAUAN PUSTAKA.....	7
A. Tinjauan Umum Hak Cipta.....	7
1. Pengertian Hak Cipta	7
2. Pengertian Pencipta.....	8
3. Pengertian Ciptaan	9
B. Tinjauan Umum Konten.....	10
C. Tinjauan Umum Lisensi.....	12
1. Pengertian Lisensi.....	12
2. Jenis-Jenis Lisensi.....	13
D. Tinjauan Umum Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik..	19

E. Kerangka Pikir.....	20
III. METODE PENELITIAN	23
A. Jenis Penelitian	23
B. Tipe Penelitian	23
C. Pendekatan Masalah.....	24
D. Data dan Sumber Data	24
E. Metode Pengumpulan Data	25
F. Metode Pengolahan Data.....	26
G. Analisis Data.....	26
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	28
A. Hubungan hukum antara Kreator Konten, Pengguba, dan TikTok dalam Konteks Hak Cipta yang diatur dalam Kebijakan Pengguna TikTok	28
1. Kreator Konten sebagai Pemilik Hak Cipta.....	30
2. TikTok sebagai Platform Penyedia Layanan	36
3. Pengguna sebagai Penerima Izin dan Pelaku Pemanfaat Hak Cipta....	40
B. Penerapan Lisensi CC dalam Penciptaan Karya Cipta di TikTok.....	43
1. Pengguna Sebagai Penerima Lisensi	47
2. Kesesuaian Kebijakan Hak Cipta TikTok dengan Lisensi CC	51
3. Perbandingan Penerapan Kebijakan Hak Cipta dan Lisensi CC	53
C. Upaya Hukum jika terjadi Pelanggaran Konten Berlisensi CC di TikTok	55
1. Melapor ke TikTok Melalui Fitur Pengaduan Hak Cipta	55
2. Penyelesaian Sengketa Alternatif (ADR)	56
3. Upaya Hukum Secara Keperdataan	56
4. Upaya Hukum Secara Kepidanaan	59
5. Upaya Penanggulangan oleh TikTok.....	60
V. PENUTUP	61
A. Kesimpulan.....	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA.....	63

DAFTAR GAMBAR

Gambar	Halaman
1. Lisensi CC-BY	16
2. Lisensi CC-BY-SA	16
3. Lisensi CC-BY-ND	17
4. Lisensi CC-BY-NC	17
5. Lisensi CC-BY-NC-SA.....	18
6. Lisensi CC-BY-NC-ND.....	18
7. TikTok <i>Terms of Service</i>	32
8. TikTok <i>Terms of Service</i>	34
9. TikTok <i>Terms of Service</i>	38
10. TikTok <i>Terms of Service</i>	38
11. TikTok <i>Terms of Service</i>	38
12. TikTok <i>Terms of Service</i>	38

I. PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu faktor penting dalam perkembangan hukum hak cipta.¹ Di satu sisi, teknologi mempermudah penciptaan, penyebaran, dan pertukaran karya cipta. Namun di sisi lain, ia juga membuka peluang terjadinya pelanggaran hak cipta, terutama di ruang digital yang sangat cepat dan tidak terbatas. Maka dari itu, pengaturan hukum yang proporsional sangat dibutuhkan agar manfaat positif dari teknologi dapat dimaksimalkan, sementara dampak negatifnya diminimalisir. Hal ini menjadi relevan dengan perkembangan ekonomi kreatif yang kini menjadi poin penting bagi pembangunan nasional dan global, di mana hak cipta merupakan basis utama dari sistem tersebut.

Suatu ciptaan yang diunggah ke internet secara otomatis menjadi lebih mudah diakses oleh publik dan memiliki potensi besar untuk diduplikasi serta dimodifikasi.² Teknologi digital memungkinkan reproduksi informasi dengan kualitas yang serupa tanpa merusak sumber aslinya. Pada awalnya, sistem hukum hak cipta dibuat berdasarkan konsep manual dan fisik, yang kini menjadi kurang relevan dengan model penggunaan digital yang kompleks. Aktivitas seperti salin, tempel, sunting, dan distribusi konten digital sering kali menimbulkan dilema hukum karena berbenturan dengan prinsip-prinsip hak cipta yang berlaku. Di sisi lain, internet juga telah mendorong tumbuhnya budaya berbagi, yang memudahkan pencipta untuk mendistribusikan karya mereka dengan lebih luas.³

¹ Devega R. Kilanta, "Penegakan Hukum terhadap Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." *Lex Crimen*, Volume 6 Nomor 3 Tahun 2017.

² Volker Grassmuck, "Towards a New Social Contract: Free-Licensing into the Knowledge Commons," dalam Lucie Guibault dan Christina Angelopoulos, Ed., *Open Content Licensing: from Theory to Practice*, (Amsterdam: Amsterdam University Press, 2011) hlm. 21.

³ Alexandra Crosby dan Ferdiansyah Thajib, "A Culture of Sharing," *Inside Indonesia*, September 2011, <http://www.insideindonesia.org/weeklyarticles/a-culture-of-sharing>, dalam skripsi Harsa Wahyu Ramadhan, *Lisensi Kreativitas Bersama (Creative Commons License) sebagai*

Pada saat ini, muncul berbagai platform media sosial yang menjadi media berbagi konten oleh penggunanya. Salah satu platform yang paling menonjol adalah TikTok. Perlu dipahami bahwa maraknya penggunaan TikTok di Indonesia tidak terlepas dari konteks sosial dan historis, khususnya pada masa pandemi COVID-19 yang melanda dunia pada tahun 2020–2022. Pandemi COVID-19 menyebabkan adanya pembatasan sosial berskala besar (PSBB) dan pembatasan aktivitas masyarakat di luar rumah. Kondisi ini membuat masyarakat beralih ke media digital untuk memenuhi kebutuhan hiburan, komunikasi, bahkan interaksi sosial. TikTok merupakan media sosial berbasis video pendek yang memberikan kebebasan bagi penggunanya untuk membuat, mengedit, dan membagikan konten.⁴ Dengan fitur algoritma canggih, TikTok mampu menampilkan video kepada pengguna yang belum tentu mengikuti pembuat konten tersebut, sehingga memungkinkan siapa pun untuk viral dalam waktu singkat.⁵

Perlu dicermati bahwa pesatnya pertumbuhan TikTok juga menimbulkan tantangan baru di bidang hukum, khususnya dalam aspek hak cipta. Praktik penggunaan ulang lagu, potongan video, atau suara tanpa izin sudah menjadi hal yang umum. Di sisi lain, platform ini juga membawa banyak dampak positif, seperti memperluas akses terhadap informasi, menumbuhkan industri kreatif, dan membuka peluang ekonomi bagi kreator. Selain itu, aspek kontraktual antara pengguna dan TikTok turut menjadi bagian penting dalam hubungan hukum di platform ini. Setiap pengguna TikTok pada dasarnya terikat dengan "*Terms of Service*" atau Ketentuan Layanan yang berlaku sebagai bentuk kontrak elektronik.

Menurut data *We Are Social* Indonesia 2024, pengguna aktif TikTok di Indonesia mencapai sekitar 106 juta orang, menjadikannya salah satu negara dengan pengguna terbanyak. Konten yang paling dominan meliputi hiburan (sekitar 38%), musik dan tarian (25%), serta konten edukatif (14%). Hal ini menunjukkan bahwa

Alternatif Perjanjian Lisensi Hak Cipta di Internet (Fakultas Hukum, Universitas Lampung, 2014), hlm.2.

⁴ TikTok's Cultural Impact," Vox. <https://www.vox.com/culture/23660355/tiktok-ban-cultural-impact>, diakses pada 10 Februari 2025.

⁵ TikTok's Algorithm Explained," Vox. <https://www.vox.com/culture/23660355/tiktok-ban-cultural-impact>, diakses pada 7 Februari 2025.

TikTok telah menjadi bagian dari budaya digital yang membentuk perilaku konsumsi informasi masyarakat. Di sisi lain, platform ini juga menimbulkan beberapa dampak negatif. Penggunaan ulang karya cipta tanpa izin masih menjadi permasalahan utama, yang mencerminkan rendahnya kesadaran pengguna terhadap pentingnya hak cipta. TikTok juga rentan terhadap penyebaran informasi yang tidak akurat atau menyesatkan, serta adanya konten yang tidak sesuai dengan etika sosial, yang dapat mempengaruhi pola pikir dan perilaku, terutama di kalangan remaja.

Dengan semakin banyaknya konten di TikTok, isu hak cipta menjadi perhatian penting. Di satu sisi, kreator perlu melindungi karya mereka dari penyalahgunaan. Di sisi lain, pengguna perlu akses yang legal untuk menggunakan karya tersebut dalam menciptakan konten baru. Salah satu pendekatan yang bisa menjembatani kebutuhan ini adalah melalui lisensi terbuka, khususnya *Creative Commons* (CC). Lisensi ini hadir sebagai instrumen hukum yang memungkinkan pencipta memberikan izin secara bebas kepada publik untuk menggunakan karyanya dalam batasan-batasan tertentu. Lisensi CC membantu menciptakan keseimbangan antara perlindungan hak pencipta dan akses legal bagi publik. Namun demikian, penggunaan lisensi CC masih belum diterapkan secara menyeluruh oleh para kreator konten, khususnya di platform TikTok. Hingga saat ini, tidak ada mekanisme atau fitur khusus dalam TikTok yang memungkinkan pengguna menandai atau memilih lisensi CC secara otomatis ketika mengunggah karya. Akibatnya, penerapan lisensi ini sangat bergantung pada inisiatif pribadi kreator yang memiliki pemahaman lebih tentang pentingnya perizinan terbuka dalam hak cipta. Kreator yang ingin melisensikan karyanya dengan CC biasanya harus mencantumkan jenis lisensi secara manual di dalam deskripsi video, *watermark*, atau metadata, yang sering kali tidak diperhatikan oleh pengguna lain.

Sebagian besar pengguna TikTok masih belum memiliki literasi digital dan hukum yang cukup untuk membedakan antara konten yang bebas digunakan dan konten yang dilindungi penuh oleh hak cipta. Akibatnya, potensi pelanggaran tetap tinggi meskipun lisensi CC secara teoritis memberikan solusi yang fleksibel dan sah.

Karena tidak ada dukungan struktural dari TikTok baik dalam bentuk fitur teknis, edukasi pengguna, maupun integrasi kebijakan lisensi CC belum menjadi norma atau kebiasaan umum dalam praktik pembuatan dan distribusi konten di platform ini. Lisensi *Creative Commons* sendiri terdiri dari enam kombinasi lisensi utama yang dibentuk dari empat elemen dasar, yaitu:

1. *BY (Attribution)*: pengguna wajib mencantumkan nama pencipta,
2. *NC (Non-Commercial)*: penggunaan hanya untuk tujuan non-komersial,
3. *ND (No Derivatives)*: tidak boleh mengubah atau membuat turunan dari karya,
4. *SA (Share Alike)*: karya turunan harus dilisensikan kembali dengan lisensi yang sama.

Dari elemen-elemen tersebut, lahirlah enam jenis lisensi CC, yaitu: Atribusi (CC BY), Atribusi dan Berbagi Serupa (CC BY-SA), Atribusi dan Tanpa Turunan (CC BY-ND), Atribusi dan Non Komersial (CC BY-NC), Atribusi, Non Komersial, dan Berbagi Serupa (CC BY-NC-SA), dan Atribusi, NonKomersial, dan Tanpa Turunan (CC BY-NC-ND). Masing-masing lisensi tersebut memiliki tingkat fleksibilitas dan batasan yang berbeda, yang dapat disesuaikan dengan kebutuhan serta preferensi dari pencipta karya. Melalui lisensi ini, pencipta tetap memegang hak cipta penuh atas karyanya namun memberikan izin tertentu kepada publik secara terbuka. Dengan memperhatikan maraknya penggunaan ulang konten di TikTok yang belum sejalan dengan prinsip-prinsip hak cipta, serta masih terbatasnya pemahaman masyarakat terhadap lisensi terbuka seperti *Creative Commons*, maka dibutuhkan pendekatan hukum yang dapat memberikan kejelasan terhadap hubungan para pihak serta solusi terhadap potensi pelanggaran yang muncul.

Berdasarkan uraian pada latar belakang tersebut, penulis tertarik mengkaji lebih dalam mengenai judul skripsi yaitu **“Penggunaan Konten Berlisensi *Creative Commons* dalam Penciptaan Konten di Platform TikTok”**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang di atas, rumusan masalah yang akan dibahas, yaitu :

- 1 Bagaimana hubungan hukum antara kreator konten, pengguna dan TikTok dalam konteks hak cipta yang diatur dalam kebijakan pengguna TikTok?
- 2 Bagaimana penerapan lisensi CC dalam penciptaan karya cipta oleh pengguna platform TikTok?
- 3 Bagaimana upaya hukum jika terjadi pelanggaran konten berlisensi CC di TikTok?

C. Ruang Lingkup

Ruang lingkup penulisan skripsi ini terdapat ruang lingkup ilmu, substansi, dan waktu tempat penelitian. Ruang lingkup bidang penelitian ini adalah Ilmu Hukum Hak Kekayaan Intelektual khususnya hak cipta. Ruang lingkup substansi penelitian ini adalah mengenai Penggunaan Lisensi *Creative Commons* Dalam Penciptaan Konten di Platform TikTok. Adapun ruang lingkup waktu penelitian dilakukan pada Tahun 2025.

D. Tujuan Penelitian

Dari latar belakang dan rumusan masalah di atas, maka penulis dapat memberitahukan tujuan penelitian sebagai berikut :

- 1 Menganalisis hubungan hukum antara pengguna dan TikTok dalam konteks hak cipta yang diatur dalam kebijakan pengguna TikTok.
- 2 Menjelaskan penerapan lisensi CC dalam penciptaan karya cipta oleh pengguna TikTok.
- 3 Menganalisis upaya hukum jika terjadi pelanggaran konten lisensi CC di TikTok.

E. Kegunaan Penelitian

Kegunaan penelitian ini terdiri dari kegunaan secara teoritis dan kegunaan secara praktis sebagai berikut :

1. Kegunaan Teoritis, hasil penelitian ini diharapkan dapat menambah dokumentasi kajian ilmu hukum HKI dan dapat memberikan sumbangan pemikiran, informasi, wawasan kepada masyarakat tentang pengetahuan Hak Cipta, khususnya penggunaan lisensi CC.
2. Kegunaan Praktis, hasil penelitian ini diharapkan dapat membantu dan memberikan masukan kepada creator konten, pengguna TikTok bahwa konten berlisensi CC dapat memudahkan pengguna membuat ciptaan baru.

II. TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Hak Cipta

1. Pengertian Hak Cipta

Hak yang diberikan kepada pemilik karya intelektual untuk melindungi hak ekonomi dan kepentingan terkait karya tersebut disebut dengan Hak Kekayaan Intelektual. Hak Cipta masuk ke dalam hak yang dilindungi dalam kategori Hak Kekayaan Intelektual. Penggunaan gagasan yang diciptakan oleh pencipta atau pemegang hak cipta harus dilindungi berdasarkan peraturan yang berlaku.

Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak cipta didefinisikan sebagai 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. Dengan kata lain, hak cipta adalah hak yang diberikan kepada pencipta suatu karya untuk mengontrol penggunaan dan distribusi karyanya. Hak ini muncul secara otomatis tanpa perlu pendaftaran, selama karya tersebut telah diwujudkan dalam bentuk nyata.

Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) mengartikan kata "hak" sebagai kewenangan yang dilimpahkan kepada pihak tertentu dan memiliki kebebasan untuk menggunakannya. Arti "Cipta" berfokus pada hasil karya yang terjadi karena akal pikiran manusia, perasaan, pengetahuan, imajinasi dan pengalaman. Berdasarkan pengertian tersebut disimpulkan hak cipta berhubungan dengan hasil karya intelektual manusia yang memiliki kewenangan di dalamnya.

St. Mohammad syah merupakan pencetus mula-mula istilah hak cipta pada tahun 1951 di Bandung, ia berpendapat bahwa hak pencipta adalah Auteursrecht bukan

hanya hak pengarang. Menurut Auteurswet 1912 Pasal 1 menyebutkan⁶: “Hak Cipta adalah Hak tunggal dari pada pencipta, atau hak dari pada yang mendapat hak tersebut, atas hasil ciptaannya dalam lapangan kesusastraan, pengetahuan dan kesenian, untuk mengumumkan dan memperbanyaknya dengan mengingat pembatasan-pembatasan yang ditentukan oleh undang-undang.

Konsep Hak Cipta di Indonesia merupakan terjemahan dari konsep *Copyright* dalam bahasa Inggris, dalam Bahasa Indonesia secara harfiah dapat diartikan dengan hak salin.⁷ Hak cipta tidak melindungi ide pada pencipta, artinya suatu ide harus dijadikan wujud asli karya untuk dapat dilindungi. Perlindungan hukum pada hak cipta yaitu ciptaan harus dapat dilihat, didengar maupun dibaca. Suatu karya dapat dikatakan memiliki unsur originalitas dan merupakan bentuk kreativitas jika merupakan hasil kreasi sendiri walaupun bias saja terinspirasi dari karya orang lain⁸.

2. Pengertian Pencipta

Pasal 1 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mendefinisikan pencipta sebagai “seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan menunjukkan kreativitasnya.” Dengan demikian, pencipta adalah individu atau kelompok yang menciptakan suatu karya berdasarkan kemampuan intelektualnya.

Menurut W.R. Cornish, pencipta dalam hak cipta memiliki hak eksklusif untuk menentukan penggunaan, distribusi, serta reproduksi dari karya yang telah dihasilkan.⁹ Hak eksklusif ini diberikan untuk melindungi kepentingan pencipta agar karyanya tidak digunakan tanpa izin. Lebih lanjut, Sudikno Mertokusumo

⁶ Sophar Maru Hutagalung, *Hak Cipta Kedudukan dan Peranannya dalam Pembangunan*, (Jakarta: Sinar Grafika) h. 143.

⁷ Diah Ayu Utami, 2019, “Perlindungan Hak Cipta Dari Tindakan Pembajakan Buku Yang Marak Terjadi”, Fakultas Ilmu Sosial Dan Ilmu Politik, Universitas Tidar. Hlm 1.

⁸ M. Citra Ramadhan Fitri Yanni Dewi Siregar Bagus Firman Wibowo, *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual*, Universitas Medan Area Press, 2023

⁹ W.R. Cornish, *Intellectual Property: Omnipresent, Distracting, Irrelevant?* (Oxford: Oxford University Press, 2004), hlm. 95.

menjelaskan bahwa pencipta adalah subjek hukum yang memiliki hak moral dan hak ekonomi atas karya yang diciptakannya.¹⁰

3. Pengertian Ciptaan

Ciptaan merupakan hasil dari kemampuan intelektual manusia yang diwujudkan dalam bentuk yang khas dan memiliki nilai orisinalitas. Berdasarkan Pasal 1 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, ciptaan didefinisikan sebagai setiap hasil karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk nyata. Dengan demikian, ciptaan tidak hanya mencakup karya dalam bentuk fisik seperti buku atau lukisan, tetapi juga mencakup karya digital seperti video, musik, dan program komputer.

Dalam perspektif internasional, Pasal 12 Konvensi Bern 1886 menyatakan bahwa perlindungan hak cipta diberikan kepada semua bentuk ciptaan, baik yang telah dipublikasikan maupun yang belum dipublikasikan, asalkan memenuhi syarat orisinalitas. Hal ini menunjukkan bahwa perlindungan hak cipta tidak terbatas pada karya yang telah didaftarkan secara formal, tetapi juga mencakup ciptaan yang secara otomatis mendapat perlindungan begitu diwujudkan dalam bentuk nyata.

Seiring dengan perkembangan teknologi, konsep ciptaan semakin berkembang dan mencakup berbagai bentuk karya digital. Lionel Bently & Brad Sherman mengemukakan bahwa dalam era digital, ciptaan tidak hanya berbentuk tulisan, gambar, atau musik, tetapi juga mencakup perangkat lunak, basis data, dan konten digital lainnya. Dengan demikian, pengertian ciptaan dalam hukum hak cipta mencakup berbagai aspek, mulai dari orisinalitas hingga bentuk ekspresi konkret yang dapat dilindungi.

¹⁰ Sudikno Mertokusumo, *Penemuan Hukum* (Yogyakarta: Liberty, 2010), hlm. 72.

B. Tinjauan Umum Konten

Konten merupakan segala bentuk informasi yang tersedia dan dapat diakses oleh pengguna melalui berbagai media, baik digital maupun non-digital. Menurut Kotler dan Keller (2016), konten dapat berupa teks, gambar, audio, atau video yang dirancang untuk memberikan informasi, hiburan, atau edukasi kepada audiens tertentu¹¹. Sementara itu, menurut Pulizzi, konten memiliki peran penting dalam strategi pemasaran karena mampu menarik perhatian, membangun kepercayaan, dan mendorong interaksi dengan konsumen.¹²

Dalam konteks digital, konten sering kali dikaitkan dengan media sosial, situs web, dan platform berbasis internet lainnya. Menurut Rowley, konten digital harus memiliki nilai tambah bagi pengguna, baik dari segi relevansi, keunikan, maupun kualitasnya.¹³

Konten dapat berbentuk berbagai format, termasuk artikel, infografis, *podcast*, webinar, dan *e-book*. Setiap bentuk konten memiliki kelebihan tersendiri dalam menyampaikan pesan kepada audiens. Misalnya, artikel lebih efektif untuk memberikan penjelasan mendalam, sementara infografis lebih menarik bagi audiens yang menyukai visualisasi data. Selain itu, *podcast* dan webinar memungkinkan interaksi lebih langsung dengan audiens, sedangkan *e-book* dapat menjadi sumber referensi yang lebih komprehensif bagi pembaca.

Format konten dapat dikategorikan menjadi konten berbasis teks, visual, audio, dan interaktif, yang masing-masing memiliki karakteristik unik dalam menarik perhatian pengguna.¹⁴ Konten kreatif bertugas untuk menyebarkan informasi kepada target *audiens* yang disampaikan dalam bentuk gambar, video, dan tulisan yang sering disebut dengan konten. Konten kreatif memiliki peran strategis dalam berbagai bidang, terutama dalam pemasaran digital dan

¹¹ Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson.

¹² Pulizzi, J. (2014). *Epic Content Marketing: How to Tell a Different Story, Break Through the Clutter, and Win More Customers by Marketing Less*. McGraw-Hill.

¹³ Rowley, J. (2008). Understanding digital content marketing. *Journal of Marketing Management*, 24(5-6), 517-540.

¹⁴ Deighton, J. (2017). The evolution of content formats in digital marketing. *Harvard Business Review*, 95(3), 62-70.

komunikasi merek. Menurut Kotler dan Keller, konten kreatif mampu meningkatkan kesadaran merek serta membangun hubungan yang lebih erat antara merek dan konsumennya.¹⁵ TikTok telah menjadi salah satu platform utama untuk distribusi konten kreatif berbasis video. TikTok menawarkan ruang bagi pengguna untuk mengekspresikan kreativitas mereka melalui video pendek yang dikombinasikan dengan musik, filter, dan efek khusus. Konten kreatif di TikTok sering kali berbentuk tantangan (*challenges*), tutorial, sketsa komedi, hingga storytelling singkat yang dikemas dalam format yang menarik dan mudah dicerna oleh audiens. Menurut Vaterlaus et al., format video pendek yang interaktif dan dinamis di TikTok memungkinkan pengguna untuk lebih mudah terlibat dan berbagi konten, sehingga meningkatkan visibilitas dan daya tarik suatu pesan. Dalam strategi pemasaran digital, banyak merek menggunakan TikTok untuk menciptakan kampanye berbasis tren dan viral. Menurut Jin et al, konten kreatif di TikTok yang mampu mengikuti tren dan menggunakan elemen interaktif memiliki potensi besar dalam meningkatkan pengenalan brand dan peningkatan konsumen.

Dalam digital kreatif apabila digabungkan dengan media sosial maka terciptalah suatu karya Dan media yang bermanfaat untuk semua orang. Semua konten atau tayangan yang mereka unggah ini juga perlunya konten kreatif untuk membuat ide ide yang unik dan kreatif untuk di unggah di media sosial. Ide yang unik ini orang bisa mendapatkan beberapa edukasi, informasi yang penting, hiburan, yang mereka dapatkan dari konten yang ada di media sosial. Setiap konten yang ada diperlukannya konten kreatif yang mampu untuk memunculkan suatu ide yang baru dan unik sehingga mampu menghasilkan karya yang berbeda beda setiap harinya. Konten kreatif memiliki tugas dan tanggung jawab yang tinggi dalam mengatur konten setiap harinya sehingga muncul karya yang baru setiap harinya.¹⁶

¹⁵ Kotler, P., & Keller, K. L. (2016). *Marketing Management* (15th ed.). Pearson.

¹⁶ Cahya Nusantara, "Peran Media Sosial untuk Peningkatan Kreativitas," *Jurnal Kewarganegaraan*, vol. 1, no. 2 (Desember 2017): 38.

C. Tinjauan Umum Lisensi

1. Pengertian Lisensi

Menurut Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 dalam Pasal 1 Ayat 20, lisensi didefinisikan sebagai izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaan atau Produk Hak Terkait dengan syarat tertentu. Dengan kata lain, lisensi adalah suatu perjanjian di mana pemegang hak cipta memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan karyanya dalam batasan tertentu, tanpa mengalihkan kepemilikan hak cipta itu sendiri.

Lisensi adalah perjanjian hukum yang memberikan izin kepada individu atau entitas tertentu untuk menggunakan, menggandakan, atau mendistribusikan suatu karya atau aset yang dimiliki oleh pihak lain. Lisensi sering dikaitkan dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI), di mana pemilik hak memberikan izin kepada pihak lain untuk memanfaatkan karyanya dalam batasan tertentu yang telah disepakati dalam perjanjian lisensi.¹⁷

Dalam konteks bisnis dan industri, lisensi digunakan untuk memperluas jangkauan produk atau jasa yang telah dipatenkan. Menurut WIPO (*World Intellectual Property Organization*), lisensi memungkinkan pihak penerima untuk menggunakan teknologi, merek dagang, atau hak cipta tanpa harus mengembangkan produk atau inovasi dari awal, sehingga dapat menghemat waktu dan biaya produksi.¹⁸ Selain itu, lisensi juga berperan dalam meningkatkan daya saing dan mempercepat komersialisasi suatu produk atau jasa. Dengan adanya perjanjian lisensi, pemilik hak dapat memperoleh keuntungan ekonomi melalui pembayaran royalti, sementara penerima lisensi mendapatkan akses legal terhadap teknologi atau merek yang sudah terbukti berhasil di pasar.

¹⁷ Sulasno, "Lisensi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam Pengembangan Usaha," *Adil: Jurnal Hukum*, vol. 3, no. 2, 2012, pp. 354-356.

¹⁸ World Intellectual Property Organization, *Guide on Licensing Intellectual Property*, Geneva: WIPO, 2015.

2. Jenis Jenis lisensi

Lisensi dapat dikategorikan ke dalam beberapa jenis berdasarkan sifat dan cakupannya. Menurut WIPO, terdapat beberapa jenis lisensi utama yang umum digunakan dalam berbagai bidang, di antaranya:¹⁹

1. Lisensi Eksklusif, dalam lisensi ini, pemilik hak memberikan hak eksklusif kepada satu penerima lisensi untuk menggunakan atau mengeksploitasi suatu aset. Pihak lain, termasuk pemilik hak, tidak dapat menggunakan hak tersebut selama periode lisensi masih berlaku.
2. Lisensi Non-Eksklusif, jenis lisensi ini memungkinkan pemilik hak untuk memberikan izin kepada lebih dari satu pihak untuk menggunakan aset yang sama secara bersamaan.
3. Lisensi Sublisensi, lisensi ini memungkinkan penerima lisensi untuk memberikan izin lebih lanjut kepada pihak ketiga dengan persetujuan dari pemilik hak awal.
4. Lisensi Wajib Pemerintah atau otoritas terkait dapat memberikan lisensi wajib kepada pihak tertentu untuk menggunakan suatu hak kekayaan intelektual dalam kondisi tertentu, seperti dalam kepentingan publik atau keadaan darurat.
5. Lisensi Terbuka (*Open License*) Lisensi ini memungkinkan penggunaan suatu karya dengan batasan minimal, sering kali digunakan dalam lisensi perangkat lunak open-source atau lisensi kreatif (*Creative Commons*).

Dalam perkembangan era digital, lisensi terbuka menjadi sangat penting untuk mendukung budaya berbagi dan kolaborasi di internet. Salah satu bentuk lisensi terbuka yang paling banyak digunakan secara global adalah lisensi *Creative Commons*, yang menawarkan kerangka perizinan fleksibel bagi pencipta dalam mengatur penggunaan karya mereka. Organisasi *Creative Commons* didirikan oleh Lawrence Lessig Dengan dukungan rekan-rekannya dari *Centre for the Public Domain* pada Tahun 2001. *Creative Commons* adalah organisasi no-profit yang dibentuk untuk menjembatani dua paham yang saling bertentangan. Paham

¹⁹ WIPO, *Types of Licensing Agreements*, Geneva: WIPO, 2018.

pertama terbentuk dari *RO Culture* yang mengatur secara ketat penggunaan ciptaan "*all rights reserved*" dan paham yang kedua mewakili *RW Culture* yang penuh dengan kebebasan berkreasi "*no rights reserved*". *Creative Commons* hadir sebagai penengah dari kedua paham tersebut dengan "*some rights reserved*" bukan sebagai sebuah sarana yang menyerang hak cipta namun menjadikan hak cipta sebagai sarana untuk mendukung *public domain*.²⁰

Creative Commons berkedudukan di California, Amerika Serikat, yang menyediakan serangkaian lisensi hak cipta yang terstandarisasi dan dapat dimanfaatkan pencipta sebagai media penyebarluasan ciptaan. Pencipta sebagai pemberi lisensi memberikan izin kepada publik sebagai penerima lisensi melalui lisensi CC untuk menggunakan ciptaannya secara bebas dan legal dengan penyerahan sebagian dari hak cipta yang dimilikinya seraya mempertahankan hak-hak yang lain (*some rights reserved*).

Apabila seseorang memosting karya ciptanya di internet, maka secara hukum setiap orang harus tahu bahwa karya cipta itu dilindungi hak cipta. Dengan begitu, tidak boleh ada orang yang memperbanyak atau mencantumkan karya cipta itu tanpa seizin pemiliknya. Namun, mungkin saja pemilik hak cipta tersebut sebenarnya membolehkan orang lain memperbanyak karya ciptanya dengan syarat namanya tetap dicantumkan pada karya cipta itu. Tanpa ada pernyataan sikap yang jelas, orang lain tidak akan mengetahui hal itu.²¹ Lisensi CC memberikan kemudahan bagi seseorang untuk menyatakan sikapnya tersebut. Seseorang yang mempunyai karya cipta dapat menerapkan karya ciptanya tersebut dengan lisensi *Creative Commons* dan diberikan suatu simbol oleh lisensi CC,²² simbol-simbol itu berlaku dan dipahami secara universal di negara-negara yang menerapkannya. Sama seperti rambu-rambu lalu lintas yang pada umumnya sama di berbagai negara dan dipahami secara *universal*.

²⁰Lawrence Lessig CC in Review: Lawrence Lessig on Supporting the Commons <http://creativecommons.org/weblog/entry/556>.

²¹ *Ibid.*

²² *Ibid.*

Lisensi CC meningkatkan transparansi dan kepastian hukum bagi para pengguna ciptaan dan pemegang hak cipta.

Hak cipta adalah masalah yang kompleks, seseorang yang awam mengenai hukum hampir tidak dapat mengetahui hal apa yang harus dimiliki agar sebuah ciptaan dapat digandakan secara sah untuk penggunaan pribadi, digunakan untuk tujuan pendidikan, atau dikutip. Sebaliknya, lisensi CC, menawarkan penjelasan dalam bahasa yang sederhana untuk menginformasikan penerima lisensi mengenai apa yang bisa mereka lakukan terhadap sebuah ciptaan, kewajiban yang harus mereka patuhi, dan hal apa saja yang tidak dapat mereka lakukan terhadap ciptaan tersebut. Penjelasan ini juga menguntungkan bagi pemberi lisensi, yang umumnya bukan ahli hukum (terutama jika pemberi lisensi adalah pencipta dari ciptaan itu sendiri) dan dengan cara ini dapat memperoleh semua informasi yang diperlukan mengenai aturan untuk menggunakan sebuah ciptaan.²³

Keuntungan penting lainnya yang diperoleh dari lisensi CC adalah penyederhanaan hubungan hukum antara pemegang hak cipta dan pengguna ciptaan. Lisensi CC adalah alat yang terstandarisasi yang membuat hubungan hukum tersebut menjadi sederhana bagi kedua belah pihak. Penyusunan dan negosiasi kontrak lisensi individu adalah masalah yang rumit yang biasanya membutuhkan keterlibatan pengacara. Lisensi CC membebaskan para pencipta dan pemegang hak cipta dari kerumitan ini. Khususnya, teks lisensi yang disebarluaskan oleh inisiatif seperti *creative commons* secara menyeluruh disusun oleh para ahli hukum dan kemudian dapat diakses secara gratis untuk penggunaan pihak yang berkepentingan²⁴.

Creative Commons memiliki 4 (empat) kondisi utama yang ditawarkan kepada pencipta atas karya cipta mereka, yaitu:²⁵

- 1) *Attribution*, pencipta mewajibkan adanya atribusi/pencantuman namanya

²³ Ibid.

²⁴ Ibid.

²⁵ Lawrence Lessig, *Budaya Bebas: Bagaimana Media Besar Memakai Teknologi dan Hukum untuk Membatasi Budaya dan Mengontrol Kreativitas*, (Yogyakarta: KUNCI Cultural Studies Center, 2004), hlm 73.

- sebagai pencipta bagi mereka yang menggunakan karya kreatifnya;
- 2) *Non-Commercial*, pencipta hanya mengizinkan penggunaan non komersial atas karyanya;
 - 3) *No Derivatives*, pencipta mewajibkan penggunaan karyanya sebagaimana adanya, tidak untuk diadaptasi;
 - 4) *Share Alike*, setiap derivatif atau turunan dari karya yang digunakan harus diumumkan dengan sebuah lisensi *share alike license*.

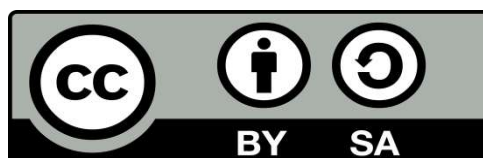
Berdasarkan ke-empat kondisi utama tersebut, lahirlah 6 (enam) variasi lisensi *Creative Commons*, yaitu:

- 1) CC BY (*Attribution*), yang mengizinkan siapa saja untuk menggunakan, memperbanyak, dan mengadaptasi karya dengan syarat bahwa pengguna harus mencantumkan atribusi kepada pencipta asli. Lisensi ini merupakan yang paling terbuka di antara semua lisensi Creative Commons karena memungkinkan penggunaan tanpa batasan tambahan selain pencantuman nama pencipta.²⁶



Gambar 1.- Lisensi CC-BY.

- 2) CC BY-SA (*Attribution - Share Alike*), yang memiliki ketentuan tambahan bahwa jika seseorang memodifikasi karya berlisensi CC BY-SA, maka karya turunannya harus dilisensikan dengan lisensi yang sama. Lisensi ini sering digunakan dalam proyek kolaboratif seperti Wikipedia, yang mendorong berbagi dan distribusi ulang dengan prinsip keterbukaan yang serupa.²⁷



Gambar 2.- Lisensi CC-BY-SA.

²⁶ Simon Stokes. (2020). *Digital Copyright: Law and Practice*. Oxford University Press.

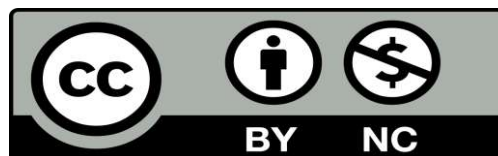
²⁷ *Ibid*

- 3) CC BY-ND (Attribution-NoDerivs), yang mengizinkan orang lain untuk menggunakan karya secara komersial atau non-komersial, tetapi melarang pengguna untuk memodifikasi atau membuat karya turunan dari ciptaan tersebut. Lisensi ini sering digunakan untuk karya yang ingin dipertahankan dalam bentuk aslinya, seperti laporan penelitian atau dokumentasi resmi.



Gambar 3.- Lisensi CC-BY-ND.

- 4) CC BY-NC (*Attribution-NonCommercial*), yang mengizinkan penggunaan dan modifikasi karya hanya untuk tujuan non-komersial, dengan tetap mewajibkan pencantuman atribusi kepada pencipta. Lisensi ini banyak digunakan dalam bidang akademik, pendidikan, dan komunitas seni yang ingin berbagi karya mereka tanpa tujuan komersial.²⁸

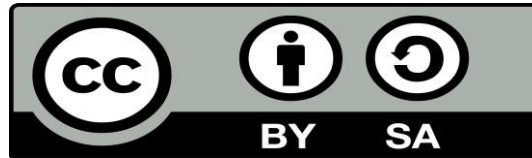


Gambar 4.- Lisensi CC-BY-NC.

- 5) CC BY-NC-SA (*Attribution- NonCommercial- ShareAlike*), lisensi yang menggabungkan ketentuan lisensi non-komersial dengan kewajiban bahwa setiap karya turunan juga harus dilisensikan dengan cara yang sama. Dengan kata lain, siapa pun yang menggunakan dan mengadaptasi karya berlisensi CC BY-NC-SA harus mendistribusikan kembali karya tersebut dengan lisensi yang sama, sehingga menjamin bahwa hasil modifikasi tetap dapat digunakan oleh komunitas secara terbuka.²⁹

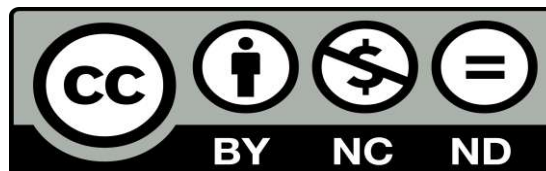
²⁸ Ibid

²⁹ Denny Widodo. (2020). Hak Cipta dan Model Lisensi dalam Ekonomi Digital. PT RajaGrafindo Persada.



Gambar 5.- Lisensi CC-BY-NC-NA.

- 6) CC BY-NC-ND (*Attribution-NonCommercial-NoDerivs*), yang merupakan bentuk lisensi paling ketat karena hanya mengizinkan pengguna untuk mendistribusikan karya tanpa modifikasi dan hanya untuk tujuan non-komersial. Lisensi ini sering digunakan oleh penulis, fotografer, atau lembaga penelitian yang ingin membagikan karya mereka tanpa risiko perubahan atau eksploitasi komersial oleh pihak lain.



Gambar 6.- Lisensi CC-BY-NC-ND

Setiap orang dengan empat kebebasan yaitu menggandakan ciptaan “*to copy the work*”, membagikan ciptaan “*to distribute the work*”. Lisensi juga membutuhkan pengguna untuk (1) mendapatkan izin untuk penggunaan di luar dari yangizinkan, (2) mempertahankan pemberitahuan hak cipta secara utuh, (3) terhubung kepada lisensi, (4) tidak mengubah jangka waktu lisensi, dan (5) tidak menggunakan teknologi untuk membatasi hak lisensinya di bawah lisensi *creative commons*.³⁰ Pada dasarnya, lisensi *Creative Commons* ini membantu pemilik karya cipta untuk menyatakan sikapnya atas penggunaan hak cipta yang dimilikinya.³¹

³⁰ *Ibid.*, hlm. 75

³¹ <https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.id>

D. Tinjauan Umum Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang kemudian diubah melalui Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016, atau yang lebih dikenal sebagai UU ITE, merupakan salah satu dasar hukum yang mengatur aktivitas masyarakat di ruang digital. UU ini hadir sebagai respons atas berkembangnya teknologi informasi yang telah mengubah cara masyarakat berkomunikasi, bertukar data, hingga membagikan karya melalui internet. UU ITE mengatur berbagai hal, mulai dari transaksi elektronik, sistem elektronik, hingga konten digital yang tersebar melalui media sosial atau platform digital lainnya, termasuk TikTok. Dalam konteks ini, UU ITE menjadi penting untuk dikaji karena berkaitan langsung dengan aspek perlindungan hukum terhadap konten digital yang dibuat, dibagikan, atau digunakan oleh para pengguna internet, khususnya kreator konten.

Pasal-pasal dalam UU ITE tidak secara langsung menyebut soal hak cipta, namun memberikan landasan hukum terhadap perlakuan atas informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang dilindungi. Salah satu ketentuan yang relevan adalah Pasal 32 ayat (1) UU ITE, yang menyebut bahwa setiap orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dilarang mengakses informasi elektronik milik orang lain dengan cara apa pun. Hal ini dapat dihubungkan dengan praktik penggunaan ulang konten orang lain di platform digital tanpa izin, yang pada dasarnya merupakan pelanggaran terhadap hak akses atas informasi elektronik tersebut. Selain itu, Pasal 27 ayat (3) UU ITE juga sering menjadi dasar hukum ketika terjadi pencemaran nama baik atau penghinaan melalui media digital.

Walaupun pasal ini lebih sering dikaitkan dengan ujaran, dalam konteks kreator konten, penggunaan konten tanpa mencantumkan atribusi atau mengubah karya asli secara tidak pantas dapat menimbulkan persepsi negatif terhadap kreator, yang bisa berimplikasi hukum bila dianggap merugikan secara personal maupun profesional. Dalam hal perlindungan terhadap karya cipta digital, UU ITE

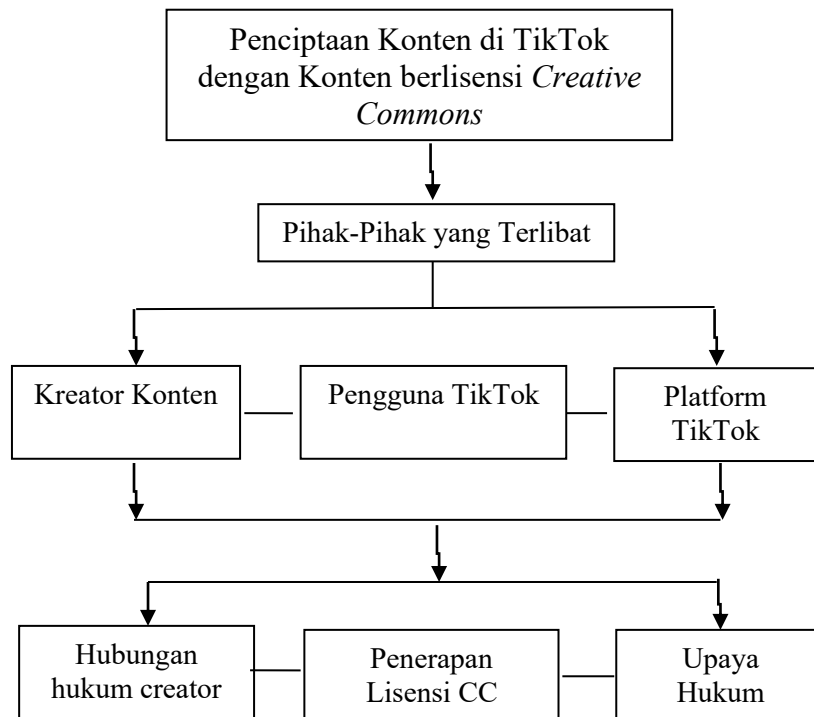
memang tidak menggantikan peran Undang-Undang Hak Cipta, namun berfungsi sebagai penguat terhadap aspek hukum dalam ruang digital.

UU ITE juga memuat ketentuan tentang tanggung jawab penyelenggara sistem elektronik, seperti TikTok, yang memiliki kewajiban untuk menjaga sistemnya dari muatan informasi yang dilarang. Pasal 40 ayat (2a) mengatur bahwa pemerintah dapat melakukan pemutusan akses terhadap konten digital yang melanggar ketentuan peraturan perundang-undangan. Dalam praktiknya, TikTok memiliki mekanisme pelaporan dan penghapusan konten berdasarkan kebijakan komunitas dan laporan pelanggaran, termasuk pelanggaran hak cipta. Dengan demikian, UU ITE memberikan perlindungan hukum tidak hanya terhadap informasi dan transaksi elektronik, tetapi juga terhadap hak-hak kreator konten di ruang digital. UU ini melengkapi peraturan lainnya seperti UU Hak Cipta, dan menjadi dasar penting dalam melihat aspek legalitas dan pelanggaran yang terjadi di platform digital.

E. Kerangka Pikir

Kerangka pemikiran merupakan struktur atau alur logika yang menjadi panduan utama dalam suatu penelitian untuk menjelaskan bagaimana suatu masalah akan dianalisis dan dipecahkan secara sistematis. Kerangka ini berfungsi sebagai fondasi yang menjelaskan hubungan antara variabel-variabel yang diteliti, teori-teori yang digunakan, dan metode yang diterapkan dalam penelitian. Dengan kerangka pemikiran, peneliti dapat memberikan gambaran yang jelas tentang langkah-langkah yang akan ditempuh untuk mencapai tujuan penelitian, mulai dari identifikasi masalah, analisis data, hingga pengambilan kesimpulan.

Bagan 1.1 Kerangka Pikir



Keterangan:

Kerangka pemikiran dalam penelitian ini dibangun berdasarkan realitas perkembangan teknologi dan media sosial yang mempermudah penyebaran konten digital, namun juga memunculkan berbagai pelanggaran hak cipta. TikTok, sebagai platform berbasis video pendek, memungkinkan pengguna untuk membuat dan menyebarkan konten dengan cepat, tetapi tidak menyediakan mekanisme teknis untuk penerapan lisensi terbuka seperti CC.

Hubungan hukum yang terjalin dalam TikTok melibatkan:

1. Kreator konten, yang menciptakan karya dan memiliki hak cipta atasnya,
2. Pengguna TikTok, yang memanfaatkan konten tersebut,
3. TikTok sebagai platform, yang mengatur distribusi konten melalui kebijakan dan *Terms of Service*.

Permasalahan utama yang dikaji dalam kerangka ini adalah penggunaan konten tanpa izin, serta ketiadaan fitur dalam TikTok yang mendukung penerapan lisensi CC secara otomatis. Ini menyebabkan konten yang seharusnya dilindungi secara terbuka tetap rentan disalahgunakan. Sebagai solusi, lisensi CC menjadi pendekatan hukum yang memberikan izin penggunaan karya dalam batas tertentu, sehingga bisa menjembatani kebutuhan antara perlindungan hak kreator dan akses publik. Namun, tanpa dukungan kebijakan dan fitur dari platform serta edukasi digital kepada pengguna, potensi pelanggaran tetap tinggi. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis hubungan para pihak, mengevaluasi penerapan lisensi CC di TikTok, serta mengkaji upaya hukum yang tersedia bila terjadi pelanggaran.

III. METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian

Penelitian pada skripsi ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif adalah penelitian yang didasarkan pada hukum kepustakaan dilakukan dengan cara melakukan penelitian terhadap bahan-bahan kepustakaan atau data sekunder. Penelitian ini juga didasarkan pada peraturan perundang-undangan maupun doktrin terhadap pemecahan masalah yang akan dikaji. Kajian mengenai pemberlakuan atau implementasi ketentuan hukum normatif (Kodifikasi, Undang-Undang, atau kontrak) secara *in action* pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat.³² Penelitian hukum normatif ini digunakan untuk menganalisis hubungan hukum antara kreator konten, pengguna, dan TikTok dalam konteks hak cipta berdasarkan ketentuan perundang-undangan yang berlaku, khususnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta kebijakan pengguna TikTok terkait pengelolaan hak cipta konten digital, termasuk penerapan lisensi CC.

B. Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan penulis berdasarkan permasalahan yang telah diuraikan dalam penulisan skripsi ini adalah tipe penelitian deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penilaian yang dilakukan untuk menyajikan gambaran lengkap mengenai fenomena hukum, dengan jalan mendeskripsikan karakteristik dan fakta-fakta yang berkenaan dengan masalah yang berkaitan.³³ Tipe penelitian ini

³² Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2004, hlm. 57

³³ Abdulkadir Muhammad, *Op Cit*, hlm. 57.

sesuai dengan pokok bahasan permasalahan yang akan di bahas yakni Penggunaan Konten Berlisensi CC Dalam Penciptaan Konten Di Platform TikTok.

C. Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah adalah suatu proses tahapan dan penyelesaian masalah guna mencapai tujuan penelitian. Analisis dalam penelitian ini menggunakan analisis normatif didasarkan pada bahan kepustakaan sebagai sumber penelitian. Maka dari itu pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini merujuk pada Pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*). Pada pendekatan perundang-undangan peneliti akan melakukan analisis terhadap peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan masalah yang akan dibahas pada penelitian ini.

D. Data dan Sumber data

Data yang digunakan dalam penelitian ini menjadi dasar dalam penulisan penelitian. Jenis data yang digunakan adalah data sekunder diperoleh melalui bahan atau materi yang sudah ada seperti dokumen-dokumen resmi, buku-buku, peraturan perundang-undangan, karya ilmiah, artikel, dan dokumen lain yang berkaitan.

Data-Data yang terdapat pada penelitian ini terdiri dari :

1) Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang mempunyai kekuatan yang mengikat secara hukum, sebagai contoh yaitu antara lain Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata) dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, teks lisensi CC, kebijakan hak cipta TikTok.

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder memberikan penjelasan lebih lanjut terhadap bahan hukum primer. Bahan yang digunakan dalam penelitian ini bersumber dari bahan kepustakaan, buku-buku ilmu hukum, dan segala literatur atau dokumen yang berkaitan dengan penelitian atau masalah yang akan diteliti.

3) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan tambahan terhadap bahan hukum primer dan sekunder. Contoh bahan hukum tersier yang digunakan dalam penelitian ini mencakup kamus-kamus, baik kamus hukum maupun Kamus Bahasa Indonesia, serta artikel, surat kabar, dan sumber-sumber dari internet.

E. Pengumpulan Data

Dilakukan dengan cara sebagai berikut :

- 1) Studi Kepustakaan (*Library research*) pada metode ini peneliti akan mengumpulkan bahas hukum yang berguna untuk memperoleh teori, asas hukum, dan hasil pemikiran yang sesuai dengan permasalahan yang akan dibahas. Peneliti akan mengkaji informasi tentang hukum berasal dari sumber data sekunder. Perolehan data bisa berdasarkan kutipan literatur dan mengkaji peraturan perundangan-undangan yang terkait dengan skripsi ini.
- 2) Studi Dokumen, yaitu pengumpulan dan analisis dokumen-dokumen terkait yang relevan. Sumber-sumber dokumentasi yang akan dikaji meliputi:
 1. Artikel Ilmiah dan Jurnal: Artikel dan jurnal yang berfokus pada penggunaan lisensi CC, hak kekayaan intelektual di era digital, serta platform media sosial seperti TikTok.
 2. Buku dan Literatur Terkait: Buku dan literatur yang menjelaskan teori-teori dan konsep dasar mengenai lisensi CC, serta implikasi hukum dan sosial dari penggunaannya.
 3. Dokumen Hukum dan Kebijakan: Dokumen kebijakan dari TikTok mengenai hak cipta (*Terms Of Service*) ketentuan penggunaan, serta panduan mengenai lisensi yang dapat digunakan oleh kreator konten.
 4. Sumber Daring: Situs web resmi dari organisasi CC serta platform lain yang menyediakan lisensi ini sebagai alat untuk kreator konten digital.

F. Pengolahan Data

Data yang sudah didapatkan akan dikelola oleh peneliti untuk mempermudah dalam analisis data terhadap permasalahan yang akan diteliti. Pengolahan data melalui beberapa proses sebagai berikut :

1. Pemeriksaan data (*editing*), dalam pemeriksaan data peneliti akan melakukan pengoreksian dan validasi apakah data yang diperoleh sudah sesuai dengan pokok bahasan yang diteliti sehingga jika data tersebut terdapat kesalahan atau kurang akurat maka dapat dikaji dan dilengkapi kembali. Pengolahan dengan pengkajian bisa didasarkan pada studi pustaka dan untuk mengetahui apa data yang terkumpul sudah lengkap, relevan dan sesuai dengan permasalahan skripsi ini.
2. Rekonstruksi Data (*reconstructing*), tahap ini dilakukan penyusunan dari hasil data yang telah diverifikasi. Penyusunan ulang dilakukan secara teratur dan logis agar dapat dipahami. Data yang diperoleh akan diklasifikasi sesuai dengan kelompok yang telah ditetapkan. Sehingga diperoleh data yang objektif dan sistematis untuk menginterpretasikan permasalahan dalam penelitian.
3. Sistematika Data (*systematizing*), penyusunan dan penempatan data yang dilakukan dengan sistematis ke dalam pola tertentu untuk mendapatkan pembahasan yang berkaitan dengan penelitian yang dilakukan. Hasil data akan ditempatkan secara berurutan sesuai dengan ruang lingkup pokok bahasan untuk mempermudah melakukan analisis data.

G. Analisis Data

Dalam penelitian ini, analisis data dilakukan secara kualitatif. Menurut Abdul Kadir, analisis data kualitatif adalah proses menelaah, mengelompokkan, mengorganisasikan, dan menginterpretasikan data sehingga dapat disusun menjadi suatu kesimpulan logis yang berhubungan dengan rumusan masalah penelitian. Oleh karena itu, data yang diperoleh dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier akan ditelaah secara mendalam, diklasifikasikan berdasarkan relevansi terhadap pokok masalah, kemudian dianalisis untuk

mengkaji penerapan hukum terhadap hubungan antara kreator konten, pengguna, dan TikTok dalam konteks hak cipta, penerapan lisensi Creative Commons, serta upaya penyelesaiannya.

V. PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

- 1) Hubungan hukum antara kreator konten, pengguna, dan TikTok dalam konteks hak cipta didasarkan pada kontrak elektronik melalui ketentuan layanan (*terms of service*) TikTok, yang mengatur hak dan kewajiban masing-masing pihak. Kreator konten tetap menjadi pemegang hak cipta atas karya yang diunggah, sedangkan TikTok memiliki hak lisensi terbatas atas konten tersebut selama berada dalam platform. Pengguna dapat memanfaatkan konten dalam batasan yang diizinkan, namun tetap tunduk pada ketentuan hukum hak cipta dan lisensi yang berlaku.
- 2) Penerapan lisensi Creative Commons (CC) dalam penciptaan konten di TikTok memberikan fleksibilitas bagi kreator untuk membagikan karya dengan syarat tertentu, seperti larangan modifikasi (ND) atau penggunaan komersial (NC). Namun, penerapannya belum optimal karena belum tersedia fitur penandaan otomatis lisensi CC dalam platform TikTok. Hal ini menyebabkan kreator harus mencantumkan lisensi secara manual dan pengguna kerap kali tidak memahami batasan lisensi tersebut.
- 3) Jika terjadi pelanggaran terhadap konten berlisensi CC di TikTok, tersedia berbagai upaya hukum yang dapat ditempuh oleh pemilik hak. Upaya tersebut meliputi pelaporan administratif melalui fitur pengaduan TikTok, penyelesaian melalui jalur perdata seperti gugatan ganti rugi, serta jalur pidana apabila pelanggaran mengandung unsur kejahatan hak cipta. Di samping itu, TikTok juga memiliki wewenang menjatuhkan sanksi administratif berupa penghapusan konten atau pemblokiran akun. Alternatif penyelesaian sengketa (ADR) juga dapat digunakan, seperti mediasi atau negosiasi, yang menawarkan penyelesaian lebih cepat dan fleksibel bagi para pihak yang bersengketa.

B. Saran

Berdasarkan hasil penelitian, terdapat beberapa saran yang dapat diterapkan sebagai berikut:

- 1) Pemerintah dan Lembaga Pendidikan sebaiknya meningkatkan edukasi literasi digital dan pemahaman hukum kekayaan intelektual, khususnya tentang hak cipta dan lisensi *Creative Commons*. Hal ini penting agar masyarakat, khususnya pengguna media sosial seperti TikTok, mampu memahami batasan hukum penggunaan konten digital dan tidak secara keliru menggunakan karya orang lain tanpa izin. Literasi hukum ini juga dapat memperkuat posisi hukum kreator dalam hubungan mereka dengan platform maupun sesama pengguna
- 2) Platform TikTok seharusnya menyediakan fitur pendukung penerapan lisensi *Creative Commons* secara lebih sistematis, seperti opsi penandaan lisensi saat mengunggah konten dan deteksi otomatis pelanggaran lisensi. Selain itu, TikTok perlu memperjelas ketentuan layanan (*Terms of Service*) agar transparan dalam mengatur hubungan hukum antara kreator, pengguna, dan platform itu sendiri. Hal ini akan mendukung terciptanya ekosistem konten yang adil dan berkelanjutan di ruang digital.
- 3) Kreator konten disarankan untuk memahami jenis-jenis lisensi CC secara mendalam dan menerapkannya secara benar, termasuk mencantumkan atribusi yang sesuai dalam setiap karya yang dibagikan. Sementara itu, pengguna TikTok juga dituntut untuk lebih berhati-hati dalam menggunakan ulang konten berlisensi dengan menghormati ketentuan hukum yang berlaku, serta segera menyelesaikan konflik melalui jalur yang tepat jika terjadi sengketa hak cipta. Hal ini dapat mengurangi risiko pelanggaran dan memperkuat penghormatan terhadap hak pencipta di platform digital.

DAFTAR PUSTAKA

1. BUKU

Bently, Lionel & Sherman, Brad. (2018). *Intellectual Property Law*. Oxford: Oxford University Press.

Cunningham, Stuart & Craig, David. (2021). *Social Media Entertainment: The New Intersection of Hollywood and Silicon Valley*. New York: NYU Press.

Crosby, Alexandra, dan Ferdiansyah Thajib. (2011). "A Culture of Sharing." *Inside Indonesia*.

Gillespie, Tarleton. (2018). *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media*. New Haven: Yale University Press.

Hutagalung, Sophar Maru.(2012). *Hak Cipta: Kedudukan dan Peranannya dalam Pembangunan*. Jakarta: Sinar Grafika.

Kumar, Ravi. (2019). *Copyright and Open Access Licensing in Digital Media*. New York: Routledge.

Lessig, Lawrence. (2001). *The Future of Ideas: The Fate of the Commons in a Connected World*. New York: Random House.

Lessig, Lawrence. CC in Review: Lawrence Lessig on Supporting the Commons <http://creativecommons.org/weblog/entry/5561>.

Lessig, Lawrence. *Budaya Bebas: Bagaimana Media Besar Memakai Teknologi dan Hukum untuk Membatasi Budaya dan Mengontrol Kreativitas*, (Yogyakarta: KUNCI Cultural Studies Center, 2004).

Lobato, Ramon. (2019). *Netflix Nations: The Geography of Digital Distribution*. New York: NYU Press.

- Makarim, Edmon. (2004). *Kompilasi Hukum Telematika*. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada.
- Muhammad, Abdulkadir, 2004, *Hukum dan Penelitian Hukum*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti
- Netanel, Neil Weinstock. (2008). *Copyright's Paradox*. New York: Oxford University Press.
- Patry, William F. (2009). *Moral Panics and the Copyright Wars*. Oxford: Oxford University Press.
- Raharjo, D. (2020). *Inovasi Digital dan Perlindungan Hak Cipta di Indonesia*. Bandung: Penerbit ITB.
- Senft, Theresa M. & Baym. (2020). "TikTok and the Transformation of Digital Culture." *Polity Press*.
- Shapiro, Carl, dan Varian, Han Ronald. *A Strategic Guide to the Network Economy*. Boston: Harvard Business School Press, 1999.
- Stallman , Richard, 2016. *Copyright vs. Community in the Age of Computer Networks*, GNU Press.
- Sudikno Mertokusumo, *Penemuan Hukum* (Yogyakarta: Liberty, 2010).
- Suyud, Amri. (2019). *Lisensi dalam Industri Kreatif dan Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: PT Alumnus.
- Van Dijck, José. *The Culture of Connectivity: A Critical History of Social Media*. Oxford: Oxford University Press, 2021.
- Widodo, Denny. (2020). *Hak Cipta dan Model Lisensi dalam Ekonomi Digital*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- WIPO. (2015). *Guide on Licensing Intellectual Property*. Geneva: WIPO.
- WIPO. (2016). *Understanding Copyright and Related Rights*. Geneva: WIPO.
- WIPO. (2018). *Types of Licensing Agreements*. Geneva: WIPO.

2. JURNAL

- Anwar, J. (2022). "Analisis Perbandingan Penerapan Lisensi Digital di Platform Video Streaming." *Jurnal Digital Media*, 11(1).
- Arief Nugroho. (2021). "Hak Cipta dan Model Lisensi dalam Era Digital." *Jurnal Hukum & Teknologi*, 18(2).
- Asep Aminuddin. (2021). "Peningkatan Kesadaran Hukum dalam Lisensi Hak Cipta Digital." *Jurnal Sosial & Hukum*, 25(1).
- Cahya Nusantara, "Peran Media Sosial untuk Peningkatan Kreativitas," *Jurnal Kewarganegaraan*, vol. 1, no. 2.
- Dedi Santoso. (2021). *Lisensi Creative Commons dalam Era Digital*. Jurnal Hukum & Teknologi, 19(1).
- Deighton, J. (2017). The evolution of content formats in digital marketing. *Harvard Business Review*, 95(3).
- Devega R. Kilanta, "Penegakan Hukum terhadap Hak Cipta Berdasarkan UndangUndang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." *Lex Crimen*, Volume 6 Nomor 3 Tahun 2017
- Ginsburg, Jane C., *Fair Use and Public Interest in Copyright Law*, Columbia Law Review, 2021.
- Jin, S. V., Muqaddam, A., & Ryu, E. (2022). Instafamous and social media influencer marketing. *Journal of Business Research*, 136, 346-357.
- Lindsey, Tim, Arsyad Sanusi, dan Sulistyowati Irianto. Hak Kekayaan Intelektual. Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2016.
- Lubis, S. (2019). Penerapan Creative Commons dalam hak cipta digital. *Jurnal Ilmu Hukum*, 15(1).
- Nugroho, T. (2021). "Studi Komparatif Kebijakan Hak Cipta di Media Sosial: YouTube vs Instagram." *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 13(2),

- Prasetyo, B. (2022). "Analisis Kesesuaian Kebijakan Digital dengan Model Lisensi Creative Commons." *Jurnal Hukum dan Teknologi Informasi*, 14(1).
- Rachman, F. (2022). "Optimalisasi Sistem Lisensi Digital untuk Perlindungan Hak Cipta." *Jurnal Hukum Kekayaan Intelektual*, 14(1).
- Rudi Hidayat. (2020). "Pemahaman Lisensi Hak Cipta di Kalangan Kreator Konten Digital di Indonesia." *Jurnal Media & Komunikasi*, 22(3).
- Rowley, J. (2008). Understanding digital content marketing. *Journal of Marketing Management*, 24(5-6).
- Samuelson, Pamela, *Copyright Principles and the Public Interest*, Harvard Law Review, 2018.
- Saragih, M. Yoserizal. "Transformasi Media TikTok sebagai Ruang Baru Jurnalistik: Adaptasi Media Tradisional terhadap Tren Digital." *eScience Humanity Journal* 5, no. 1 (2024): 297–305.
- Setiawan, B., & Nurhayati, I. (2020). "Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual terhadap Konten Media Sosial." *Jurnal Ilmu Hukum*, 7(1).
- Simon Stokes. (2020). *Digital Copyright: Law and Practice*. Oxford University Press.
- Sulasno. (2012). "Lisensi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam Pengembangan Usaha." *ADIL: Jurnal Hukum*, 3(2).
- Syahrial Lubis. (2019). "Penerapan Creative Commons dalam Hak Cipta Digital." *Jurnal Ilmu Hukum*, 15(1),.
- Tarleton Gillespie,(2018). *Custodians of the Internet: Platforms, Content Moderation, and the Hidden Decisions That Shape Social Media*. Yale University Press.

Volker Grassmuck,(2011) "*Towards a New Social Contract: Free-Licensing into the Knowledge Commons*,"Ed., *Open Content Licensing: from Theory to Practice*, (Amsterdam: Amsterdam University Press) hlm. 21

Wibowo, I. (2022). "Perlindungan Hak Cipta di Era Digital: Studi Kasus Platform Media Sosial." *Jurnal Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*, 15(2), 101–120.

3. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)

4. SKRIPSI

Harsa Wahyu Ramadhan. (2014). *Lisensi Kreativitas Bersama (Creative Commons License) sebagai Alternatif Perjanjian Lisensi Hak Cipta di Internet*. Fakultas Hukum, Universitas Lampung.

Diah Ayu Utami. (2019). *Perlindungan Hak Cipta dari Tindakan Pembajakan Buku yang Marak Terjadi*. Skripsi, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Tidar.

Dyandra Mahardika dan Inayah, S.H., M.H. (2019). *Analisis Fair Use/Fair Dealing Hak Cipta atas Buku Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Studi Kasus Penjual Buku Sriwedari)*, Skripsi, Universitas Muhammadiyah Surakarta.

Prabowo, Rahmadi. *Analisis Loyalitas Pengguna Layanan Video on Demand Berlangganan Netflix Menggunakan Extended Unified Theory of Acceptance and Use of Technology 2 (UTAUT2)*. Skripsi, Program Studi Sistem Informasi, Fakultas Sains dan Teknologi, Universitas Islam Negeri Syarif Hidayatullah Jakarta, 2019.

5. SITUS WEB

Creative Commons Organization.2023. *Frequently Asked Questions*.

Diakses dari <https://creativecommons.org/faq/>

TikTok. *Intellectual Property Policy*.2023. Diakses dari

<https://www.tiktok.com/legal/page/global/intellectual-property-policy/en>

TikTok. Terms of Service.2023. Diakses dari

<https://www.tiktok.com/legal/terms-of-service>

Vox. *TikTok's Cultural Impact*.2023. Diakses dari

<https://www.vox.com/culture/23660355/tiktok-ban-cultural-impact>