

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Film merupakan suatu kisah yang dibumbui oleh fantasi yang menarik. Film dapat dilihat sebagai karya kreasi manusia yang mengandung unsur estetika tinggi, atau dapat juga dilihat sebagai media komunikasi, dimana film dapat digunakan sebagai media untuk menyalurkan dan menyebarkan pesan dari sineas kepada publik (Permana, 2019). Dengan kata lain, film adalah sebuah kreasi yang dapat menjadi hiburan dan media untuk saling berkomunikasi yang bertujuan untuk menyampaikan sebuah pesan kepada masyarakat. Melalui perkembangan teknologi digital, masyarakat dapat dengan mudah menikmati film dalam berbagai platform. Sayangnya, kemudahan akses yang disebabkan oleh teknologi digital itu memungkinkan terjadinya pembajakan atas film - film baik yang di dalam negeri maupun di luar negeri.

Pembajakan film adalah sebuah kegiatan yang melanggar hukum karena mengambil hak ekonomi pemilik hak cipta. Berdasarkan UU nomor 28 tahun 2014 mengenai perlindungan Hak Cipta dinyatakan bahwa karya seni seperti film yang telah didaftarkan sebagai hak cipta berlaku sepanjang hidupnya ditambah 70 tahun dari saat pencipta meninggal. Dengan begitu, setiap pemilik Hak Cipta memiliki hak eksklusif untuk mengumumkan, menggandakan, atau memperluas karyanya dan memberi izin kepada pihak lain yang ingin memakai karya itu untuk mendapatkan keuntungan secara ekonomi.

Meskipun sudah terdapat dasar hukum yang melindungi film-film yang diproduksi, aktivitas pembajakan di Indonesia masih tidak dapat terbendung. Untuk mengatasi hal itu, beberapa perusahaan media pada masa kini memiliki departemen yang berfokus pada upaya perlindungan atas Hak Cipta dari pembajakan film dalam berbagai bentuk. Departemen ini dapat mengambil langkah untuk melakukan *take down* pada upaya pembajakan konten film, *series*, dan *livestreaming* di Indonesia. PT Vidio Dot Com merupakan salah satu perusahaan penyedia jasa *streaming video over-the-top* (OTT) yang memiliki departemen *Content Security*, yang bertugas

untuk melindungi film-film yang ditayangkan dari upaya pembajakan di dunia digital.

1.2 Maksud dan Tujuan Kerja Magang

Maksud dan tujuan kerja magang Penulis, selain untuk memenuhi syarat kelulusan program studi Film di Universitas Multimedia Nusantara, adalah:

1. Mengembangkan kemampuan dan kompetensi dalam dunia digital,
2. Membangun relasi dan konektivitas dengan lebih banyak orang,
3. Mendalami mengenai *copyrights* sebuah karya, dan
4. Mempelajari lebih dalam mengenai upaya-upaya preventif yang dilakukan untuk menangkal pembajakan film di Indonesia

1.3 Waktu dan Prosedur Pelaksanaan Kerja Magang

Prosedur magang yang dijalani penulis terdiri dari beberapa tahap. Tahap pertama adalah pencarian tempat magang. Melalui seorang rekan penulis, penulis mendapat info tentang lowongan magang di Vidio Dot Com. Proses ini berjalan dari 28 Desember 2024 hingga 7 Januari 2025. Ini meliputi pengiriman CV dan wawancara dengan tim HRD. Pada tanggal 10 Januari 2025 penulis diterima untuk magang di PT Vidio Dot Com Penulis mendapat kesempatan untuk magang di divisi *Legal and Business Risk* di dalam tim *Content security*. Tim ini memantau, melapor dan menurunkan / membatalkan semua konten bajakan seperti film, *series*, *TV Show*, *e-voucher* dan *livestreaming*. yang dimiliki oleh PT Vidio Dot com dari berbagai platform yaitu Tiktok, YouTube, Telegram, Instagram, Web, Snack Video, Twitch, X, Bilibili, Bukalapak, Shopee, Lazada dan Tokopedia.

Selain itu, penulis juga ditugaskan untuk memantau tayangan *livestreaming* pertandingan sepak bola seperti Liga 1, Liga 2, Saudi, *UEFA Champions League & UEFA Europa League*, *Laliga*, *Premier League*, *Timnas*, *Serie A*, dan *FA Cup*. Penulis juga ditugaskan untuk memantau tayangan *livestreaming* pertandingan basket seperti NBA, pertandingan badminton seperti BWF, *Badminton Asia Mixed Team Championship 2025*, pertandingan volly seperti *League One Volleyball*,

Proliga , pertandingan *martial arts* seperti *One Championshi*, dan pertandingan balapan motor seperti Motor GP.

HRD memberi kesempatan kepada penulis untuk melakukan kerja magang 5 hari, dari Senin sampai Jumat, pukul 09.00-18.00. Proses kerja magang dilakukan secara hybrid yaitu Selasa dan Kamis *WFO (Work From Office)* sedangkan Senin, Rabu dan Jumat *WFH (Work From Home)*. Namun waktu kerja juga dapat mengikuti dari shift *livestreaming* yang diberikan yaitu shift 1 jam 08.00 - 14.00, shift 2 jam 14.00 - 21.00 dan shift 3 jam 21.00 - 05.00. Daily Task tetap dilakukan selama jam 09.00 – 18.00. Jika hari minggu / sabtu terdapat shift *livestreaming* maka akan diberikan 1 hari *day off* pada akhir pekan.

UMMN

UNIVERSITAS
MULTIMEDIA
NUSANTARA