

Perlindungan Penggunaan Logo Stasiun TV oleh Konten Kreator TikTok di Kota Medan Perspektif Fatwa MUI

Hazlya Marlyn*, Zulham**

¹Fakultas Syariah dan Hukum, UIN Sumatera Utara, Indonesia
hazlya0204192082@uinsu.ac.id, zulham@uinsu.ac.id

ABSTRACT

The development of entertainment application technology is very rapid making people follow the trend of content creators to voice their ideas, has both positive and negative impacts. The positive change is that people can express ideas about traveling, cooking, and even creating their own comedy. The parody carried out by one of the TikTok platforms has violated IPR by using the Indosiar TV station logo as parody material whose content is not in accordance with the purpose of the series being parodied. The purpose of this article is to describe MUI Fatwa No. 1/MUNAS/5/2005 regarding the use of the Indosiar TV logo by Medan TikTokers. This research is normative legal research. The results of this research show violations committed by Medan TikTokers regarding the use of the Indosiar TV logo in their content in terms of MUI Fatwa No. 1/MUNAS/5/2005 constitutes a violation of design rights, patent rights, trademark rights and copyright. If we look at the content, it is stated that TikTokers have committed acts by using, distributing, plagiarizing, and reproducing the Indosiar TV logo for commercial purposes and it is declared haram. This research recommends that Indosiar TV take legal action against individuals who parody their series using the TV logo

Keywords: Fatwa MUI No. 1/MUNAS/5/2005, TV Stasiun Logo, Legal Protection, TikTok

ABSTRAK

Perkembangan teknologi aplikasi hiburan yang sangat pesat membuat masyarakat mengikuti tren konten kreator untuk menyuarakan idenya, hal tersebut memiliki dampak positif dan negatif. Perubahan positifnya adalah masyarakat bisa menuangkan ide dalam *travelling*, memasak, bahkan membuat komedi sendiri. Parodi yang dilakukan salah satu Platform TikTok telah melakukan pelanggaran HKI dengan menggunakan logo stasiun TV Indosiar sebagai bahan parodi yang isinya tidak sesuai dengan tujuan serial yang diparodikan. Tujuan artikel ini untuk mendeskripsikan Fatwa MUI No. 1/MUNAS/5/2005 terhadap penggunaan logo TV Indosiar yang dilakukan oleh TikTokers Medan. Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif. Hasil penelitian ini menunjukkan pelanggaran yang dilakukan oleh TikTokers Medan terhadap penggunaan logo TV Indosiar dalam kontennya ditinjau dari Fatwa MUI No. 1/MUNAS/5/2005 merupakan pelanggaran hak desain, hak paten, hak merek, dan hak cipta. Jika ditinjau dalam isi konten tersebut dinyatakan bahwa TikTokers telah melakukan perbuatan dengan memakai, mengedarkan, menjiplak, memperbanyak logo TV Indosiar untuk kepentingan komersial dan dinyatakan hukumnya haram. Penelitian ini merekomendasikan agar TV Indosiar melakukan tindakan hukum untuk oknum yang memarodikan serial mereka dengan menggunakan logo TV.

Kata Kunci: Fatwa MUI No.1/MUNAS/5/2005, Logo Stasiun TV, Perlindungan Penggunaan Logo, TikTok

PENDAHULUAN

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah memengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru. Selain itu, pemanfaatan perekonomian nasional untuk mewujudkan kesejahteraan masyarakat. Teknologi informasi diyakini membawa keuntungan yang besar bagi negara-negara di dunia. Setidaknya ada dua keuntungan yang dibawa dengan keberadaan teknologi informasi (Ujang, 2021).

Pertama, teknologi informasi mendorong permintaan di bidang komputer merupakan kebutuhan yang tidak dapat dihindarkan untuk menunjang pembangunan nasional. Namun, di samping itu pula fakta bahwa perkembangan teknologi komputer dapat menimbulkan berbagai kemungkinan buruk ataupun baik yang diakibatkan karena kelalaian, ketidakmampuan maupun kesengajaan yang dilandasi karena itikad buruk. Oleh sebab itu kebijakan pengembangan teknologi komputer harus pula diimbangi dengan kebijakan di bidang proteksi, terutama kebijakan yang berkaitan dengan proteksi yuridis (dengan peraturan perundang-undangan).

Kedua, teknologi informasi mendorong munculnya aplikasi informasi dengan hiburan masyarakat berupa beragam konten kreatif yang disajikan oleh pelaku konten kreator. Perkembangan hiburan berbasis teknologi informasi ini juga memiliki kelemahan dan kelebihan yang memungkinkan terjadinya kerugian pada pihak lain apabila dilakukan tanpa kebijakan untuk membatasi hal-hal yang tidak layak. Maka, dengan hal ini mengharuskan adanya perlindungan hukum secara yuridis untuk melindungi pihak yang merasa dirugikan dan tetap bisa mengawasi peredaran konten yang membuat suatu pihak mendapat kerugian. Keadaan inilah yang mendasari pemerintah perlu mendukung pengembangan teknologi informasi melalui infrastruktur hukum dan peraturannya. Sehingga pemanfaatan teknologi informasi dilakukan secara aman guna mencegah penyalahgunaan media/teknologi dengan memperhatikan nilai-nilai agama dan sosial budaya masyarakat Indonesia.

Penelitian ini berfokus pada teknologi informasi yang berbasis aplikasi hiburan. Munculnya aplikasi hiburan membuat banyak kekayaan intelektual yang lahir. Dimana kekayaan intelektual merupakan hasil gagasan berupa ide atau gagasan yang diwujudkan atau dinyatakan dalam bentuk penemuan karya sastra dan seni, desain simbol atau tanda tertentu, dan pembuatan tata letak komponen semikonduktor. Banyaknya kreativitas konten kreator dalam memikirkan ide baru untuk menciptakan karya sendiri demi keuntungan komersial individu maupun kelompok para era Gen Z saat ini. Sehingga kekayaan intelektual yang muncul akan

beragam dan mengakibatkan adanya persamaan dan kebebasan menggunakan karya orang lain sebagai karya sendiri. Dengan tindakan tersebut, sudah selayaknya muncul perlindungan hukum atas pemilik karya asli tersebut. Dalam dunia maya pemerintah telah memiliki hukum yang terkenal dengan sebutan *cyber law*. *Cyber law* ini berarti hukum yang ruang lingkupnya meliputi setiap aspek yang berhubungan dengan orang perorangan atau subyek hukum yang menggunakan dan memanfaatkan teknologi internet, dimulai pada saat mulai *online* dan memasuki dunia *cyber* atau maya (Tasya, 2020).

Salah satu aplikasi hiburan yang sangat berkembang pesat dan menjadi sorotan umum adalah aplikasi TikTok. TikTok merupakan aplikasi yang memberikan efek spesial yang unik, menarik dan bisa digunakan oleh para pengguna aplikasi ini dengan mudah untuk membuat video pendek yang keren dan menarik perhatian banyak orang yang melihatnya. (Armylia, 2021) Pada awalnya aplikasi ini bukan bernama TikTok. Berawal pada bulan September tahun 2016, ByteDance, sebuah perusahaan berbasis di China meluncurkan sebuah aplikasi video pendek yang bernama Douyin. Pada peluncurannya, Douyin dapat memiliki pelanggan sebanyak 100 juta pelanggan dan tayangan video sebesar 1 miliar tayangan setiap hari dalam jangka waktu selama 1 tahun. Popularitas penggunaan aplikasi ini terus meningkat hingga akhirnya ByteDance memutuskan untuk memperluas jangkauan penggunaan Douyin hingga ke luar China dengan nama baru, yaitu TikTok. Karya dari hasil video pendek ini dapat diperlihatkan kepada pengguna sosial media lain dan pengguna TikTok lainnya. Aplikasi video pendek ini memiliki dukungan musik yang banyak sehingga penggunaannya dapat melakukan tarian, gaya bebas, video unik dan masih banyak lagi, sehingga mendorong kreativitas penggunaannya menjadi konten kreator terkenal atau dengan kata lain disebut TikTokers. TikTokers adalah suatu individu yang melakukan suatu kegiatan seperti membuat video unik di TikTok dan membuat dirinya bisa dikenal sehingga memiliki banyak pengikut dan terkenal karena video-video yang kreatif, unik dan juga menginspirasi. Semua sesuai pandangan dari setiap penonton atau pengguna lain. (Dwi, 2020) Selain itu aplikasi TikTok ini dapat menjadi sebuah wadah informasi seperti mendapat ilmu dengan menonton video tentang pengetahuan dunia dan juga bisa sebagai hiburan. Dalam aplikasi TikTok terdapat sebuah kata yang sering digunakan para TikTokers yaitu *FYP* (*For Your Page*). *FYP* yang dimaksud adalah halaman utama dari TikTok yang menampilkan konten saat pertama kali membuka aplikasi TikTok dan akan muncul video yang bertuliskan *FYP*. Aplikasi TikTok ini bisa juga digunakan untuk mempromosikan bisnis seperti membuat video yang kreatif agar supaya menarik pelanggan. (Indra, 2023) Namun disisi lain terdapat kelemahan dari TikTok yaitu banyak masyarakat yang menyalahgunakan aplikasi tersebut dengan sembarangan sehingga video negatif sering bermunculan. Kelemahan ini juga terjadi pada saat *User* memarodikan sebuah *trend* dengan mengambil sebuah logo perusahaan sebagai objek penjelas konten yang

sedang dibuatnya. Kejadian ini membuat ketidaknyamanan sebuah perusahaan jika isi kontennya terdapat hiperbola dan melebih-lebihkan yang akan membuat perusahaan menahan kerugian dan kecaman masyarakat.

Salah satu contoh logo perusahaan yang dijadikan bahan konten adalah stasiun TV Indosiar dengan salah satu acaranya yaitu serial pintu berkah. Serial ini berupa tontonan Indosiar yang diperuntukkan usia remaja dan bimbingan orang tua. Dalam serial ini mengajarkan untuk berusaha dan berdoa agar mendapat kesuksesan sesuai dengan ajaran Islam dalam berdagang. Tontonan ini juga ditayangkan setiap hari dengan dua jam penayangan. (Diana, 2019) Judul serial pintu berkah yang dijadikan parodi oleh pengguna TikTok adalah (1) Kisah Kakek tukang timbangan keliling bermimpi membangun masjid, (2) Penjual sate keliling jadi pemilik restoran internasional, (3) Dari bengkel motor keliling menjadi pengusaha sukses, dll. (Indosiar, 2019) Parodi ini dilakukan karena inovatif dan kreatifnya tim produksi untuk membuat sebuah cerita dari pekerjaan yang tidak masuk dalam pemikiran masyarakat jika dilakukan dengan cara berkeliling sehingga membuat para TikTokers memikirkan hal lain dengan ide yang sama namun dibungkus dalam sebuah parodi.

Permasalahan yang terjadi pada parodi yang tersebar di aplikasi TikTok ini berupa kevlugaran dan kebebasan para TikTokers dalam memarodikan dan menjiplak logo TV Indosiar pada kontennya. Pemanfaatan teknologi dan juga sosial media turut andil dalam perilaku tersebut dikarenakan kemudahan yang diperoleh dalam mengedit, menambahkan, mengurangi, dan menyebarkan suatu karya. Hal ini membuat perusahaan menjadi rugi akibat kebebasan, penyebaran, dan pemakaian logo tersebut. Tindakan ini sudah termasuk pelanggaran hak cipta karena pihak stasiun TV tidak membuat, menayangkan, dan menyebarkan konten tersebut namun konten tersebut terdapat label logo stasiun TV perusahaan mereka. Indosiar sendiri telah memberikan peringatan langsung mengenai pemakaian ide dan logo yang mirip dengan Indosiar dalam laman Instagram resminya:



Gambar 1. Instagram Indosiar

DJKI (Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual) Kemenkumham juga sudah memberikan respons untuk tidak memarodikan “jasa keliling” oleh konten kreator. Koordinator Pelayanan Hukum dan Manajemen Kolektif DJKI Kemenkumham, Agung Damarsasongko mengatakan, hal tersebut dapat disikapi dengan ketentuan Pasal 9 ayat 2 dan ayat 3 Undang-undang (UU) Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, apabila seseorang atau lembaga menggunakan karya cipta milik pihak lain yang digunakan untuk kepentingan komersial harus memiliki izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. “Konten yang ramai diparodikan ini sudah menggunakan karya cipta orang lain. Walaupun ada orang yang mengubah kalimatnya, misalnya nama lembaganya diubah, tetapi tetap ada kemiripan dari segi bentuk logo yang dibuat atau gambar yang dibuat,” kata Agung dalam keterangan pers di Jakarta pada Senin (10/7/2023) (Erik, 2023).

Berlandaskan hal di atas, artikel ini akan membahas mengenai bentuk parodi jualan keliling yang dilakukan oleh kreator TikTok yang ada di kota Medan dan memberikan analisis hukum dalam Fatwa No. 1/MUNAS/5/2005. Artikel ini akan ditulis dengan metode kualitatif yang merupakan metode penelitian fenomena sosial yang akan mendeskripsikan sebuah fenomena secara jelas dan sebagaimana faktanya. (Fattah, 2023) Penelitian berjenis hukum normatif yang datanya akan diambil dari aplikasi TikTok dan *user* TikTok Medan. Analisisnya akan dilakukan dengan analisis hukum normatif.

METODE PENELITIAN

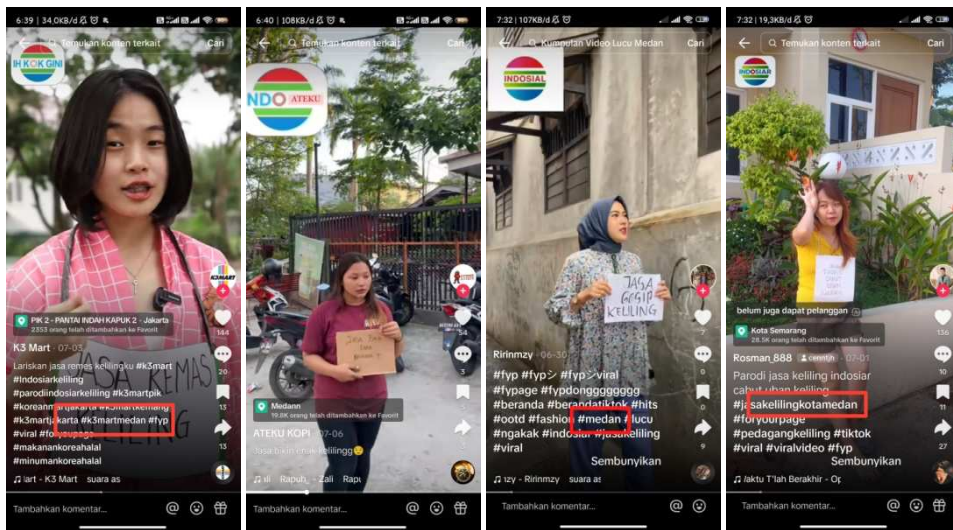
Dalam konteks penelitian ini, peneliti menggunakan pendekatan kualitatif, sebagaimana diindikasikan oleh Rahmat (2009). Pendekatan ini melibatkan metode pengumpulan data seperti pengamatan, wawancara, dan penelaahan dokumen. Penelitian kualitatif didefinisikan sebagai metode yang menghasilkan data deskriptif dalam bentuk kata-kata lisan atau tulisan dan perilaku yang dapat diamati dari individu (Rachmawati, 2007). Strauss dan Corbin (2013) menjelaskan bahwa penelitian kualitatif adalah jenis penelitian di mana prosedur penemuannya tidak melibatkan prosedur statistik atau kuantifikasi. Penelitian kualitatif, menurut Gunawan (2013), membahas kehidupan, cerita, dan perilaku individu, serta fungsi organisasi, gerakan sosial, atau hubungan timbal balik. Bogdan dan Taylor (1992) menggambarkan metode kualitatif sebagai prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari kata-kata tertulis atau lisan dan perilaku yang dapat diamati.

Menurut Kirk dan Mill, pemeriksaan subjektif adalah kebiasaan khusus dalam sosiologi yang bergantung pada persepsi manusia dalam keadaan mereka saat ini atau melalui ungkapan mereka. Penelitian kualitatif, menurut Wahab (2013), menekankan apa yang terjadi tanpa rekayasa, memudahkan hasil penelitian di lapangan. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan kealamiah melalui Field Research, seperti wawancara, observasi, foto, serta studi dokumentasi atau dokumentasi non numerik. Secara keseluruhan, penelitian kualitatif ini memberikan gambaran verbal tentang realitas sosial melalui pengumpulan data yang alamiah dan mendalam, mencakup berbagai sumber seperti wawancara, observasi, dan dokumentasi

HASIL DAN PEMBAHASAN

Bentuk Parodi “Jualan Keliling” Oleh TikTokers Medan

Parodi “Jualan Keliling” bermula pada serial Pintu Berkah yang disajikan oleh stasiun TV Indosiar setiap dua kali dalam sehari. Serial ini memiliki tujuan untuk hidup selalu berusaha dan berdoa serta mengikuti perintah agama agar sukses dengan berkah. Parodi yang dilakukan oleh para TikTokers tidak hanya mengambil ide, tetapi juga logo TV Indosiar. Berikut adalah beberapa gambar parodi TikTokers Medan:



Gambar 2. Bentuk Parodi Dengan Logo Indosiar

Parodi di atas jelas menampilkan penggunaan logo TV Indosiar dalam kontennya, bukan hanya ide tetapi juga bentuk logonya tepat disematkan dalam video parodi tersebut. Meskipun tulisan “Indosiar” tidak secara langsung terlihat dalam logo yang digunakan akan tetapi bentuk dan warna yang digunakan sama dengan logo Indosiar. Hal inilah yang merupakan pelanggaran hak cipta dari merek sebuah perusahaan. Penggunaan ini haruslah memiliki izin dari hak paten merek atau logo pada perusahaan yang bersangkutan. Pada Fatwa No.1/ MUNAS/5/2005 dijelaskan bahwa HKI yang termasuk dalam lindungan hukum Islam adalah hak cipta dan hak merek sebuah *brand*.

Perlindungan Hukum Berdasarkan Fatwa No.1/MUNAS/5/2005 Terhadap Penggunaan Logo Dalam Konten TikTokers Medan

Fatwa No. 1/ MUNAS/2005 menjelaskan bahwa Hak Kekayaan Intelektual yang dilindungi adalah: (1) Hak perlindungan Varietas Tanaman, (2). Hak Rahasia Dagang; (3). Hak Desain Industri; (4). Hak Desain Tata Letak Terpadu; (5). Paten, (6). Hak atas Merek, dan (7). Hak Cipta. Kasus penggunaan logo pada isi konten yang dibuat oleh TikTokers Medan ini termasuk dalam pelanggaran Hak Desain industri, Hak Paten, Hak atas Merek, dan Hak Cipta yang akan dideskripsikan berikut:

Pertama, pelanggaran hak desain industri ini dapat terlihat dari bentuk logo yang digunakan sebagai watermark pada video konten kreator tersebut. Pada gambar 2 terlihat desain logo TV Indosiar diambil oleh konten kreator dan hanya dibedakan penulisan logo yang berbeda kata seperti pada gambar berikut:



Gambar 3. Kemiripan Logo Asli dan Parodi

Gambar 3 menunjukkan bahwa desain logo yang digunakan oleh para TikTokers sangat mirip dengan logo TV Indosiar, bahkan terdapat logo yang tidak mendesain ulang dan memakai logo aslinya. Hal ini jelas menunjukkan bahwa para TikTokers telah melanggar hukum HKI yang terdapat dalam hak desain industri. Termasuknya pada desain karena bentuk logo TV Indosiar telah didesain dengan arti dan makna tersendiri bagi industri pertelevisian di Indonesia.

Kedua, pelanggaran hak paten ini menjadi pelanggaran dikarenakan setiap video TikTokers dibumbui dengan logo tersebut akan tetapi diposting tidak dengan merujuk sumber penggunaan logo yang telah dipatenkan oleh stasiun TV Indosiar sejak 1 Oktober 2012. Hak ini sudah diakui sejak pergantian logo dari 2007 hingga 1 September 2012. Sehingga dapat diambil kesimpulan logo ini adalah hak paten dari TV Indosiar.

Ketiga, pelanggaran hak atas merek ini dideskripsikan bahwa logo Indosiar merupakan merek dari TV Indosiar. Jika seseorang menggunakannya untuk kepentingan komersial yang membuat pemilik logo tersebut menjadi rugi akibat penggunaan logo yang tidak memiliki izin. Pada kasus TikTokers ini video yang di *upload* berupa konten yang berbau konten negatif seperti: "Jasa remas keliling, Jasa gosip keliling, Jasa bikin anak keliling". Konten yang seperti ini membuat rugi pemilik merek yang tidak pernah memproduksi tontonan yang tidak mendidik seperti yang dilakukan TikTokers.

Keempat, pelanggaran atas hak cipta ini dideskripsikan bahwa TikToker menggunakan logo TV Indosiar untuk memperbanyak video dengan ide dari serial Pintu Berkah Indosiar tetapi melebihi batasan-batasan dari apa yang seharusnya dan tujuan dari serial yang disiarkan oleh TV Indosiar. Sehingga para TikTokers harus terkena hukum hak cipta karena memperbanyak parodi serial tanpa tahu batasan norma-norma yang menjadi tujuan serial.

Berdasarkan pada pelanggaran ini, dalam Hukum Islam HKI dipandang sebagai salah satu *huquq maliyyah* (hak kekayaan) yang mendapat perlindungan

hukum (*mashu*) sebagaimana *mal* (kekayaan). HKI yang mendapat perlindungan hukum Islam sebagaimana dimaksud angka 1 tersebut adalah HKI yang tidak bertentangan dengan hukum Islam. HKI dapat dijadikan obyek akad (*al-ma'qud'alah*), baik akad *mu'awadhah* (pertukaran, komersial), maupun akad *tabarru'at* (nonkomersial), serta dapat diwaqafkan dan diwariskan. Setiap bentuk pelanggaran terhadap HKI, termasuk namun tidak terbatas pada menggunakan, mengungkapkan, membuat, menyediakan, mengumumkan, memakai, memperbanyak, menjiplak, memalsukan, menjual, mengimpor, mengekspor, mengedarkan, menyerahkan, dan membajak HKI milik orang lain secara tanpa hak merupakan kezaliman dan hukumnya adalah haram. Seperti yang tertulis dalam Firman Allah SWT:

وَلَا تَبْخَسُوا النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعْتُوا فِي الْأَرْضِ مُفْسِدِينَ

"Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah kamu merajalela di muka bumi dengan membuat kerusakan" (QS. al Syu'ra[26]:183).¹

Jika ditafsirkan dalam Qawa'id fiqh bahwa (1) "Bahaya (kerugian) harus dihilangkan, (2) Menghindarkan mafsadat didahulukan atas mendatangkan maslahat. (3) Segala sesuatu yang lahir (timbul) dari sesuatu yang haram adalah haram. dan (4). Tidak boleh melakukan perbuatan hukum atas (menggunakan) hak milik orang lain tanpa seizinnya.

Ketentuan Pidana

Diatur dalam Undang-undang Hak Cipta Nomor 28 tahun 2014 terhadap pelanggaran hak cipta Pasal 113

- 1) Setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dengan pasal 9 ayat (!) huruf untuk pengguna secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 tahun dan /atau pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000 (seratus juta rupiah)
- 2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- 3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (l) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan

¹Kementerian Agama Republik Indonesia, *Alquran Dan Terjemahan* (Jakarta: Bintang Indonesia, 2018).

pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

KESIMPULAN

Teknologi yang terus berkembang dan bertumbuh pesat diikuti dengan kemudahan dalam menyebarkan informasi berupa video dan gambar memberikan dampak positif dan negatif pada berbagai pihak. Kemudahan penyebaran informasi disebabkan adanya aplikasi yang membebaskan penggunanya dalam membuat dan menyebarkan suatu karya. Tanpa adanya batasan tertentu, karya tersebut dapat menjadi bumerang bagi pengguna, contohnya pelanggaran hak cipta dalam menyebarkan informasi berupa gambar atau video. Sebagai refleksi, pelanggaran yang dilakukan oleh TikTokers Medan terhadap penggunaan logo TV Indosiar dalam kontennya ditinjau dari Fatwa No. 1/MUNAS/5/2005 adalah pelanggaran hak desain, hak paten, hak merek, dan hak cipta. Jika ditinjau dalam isi konten tersebut dinyatakan bahwa TikTokers telah melakukan perbuatan dengan memakai, mengedarkan, menjiplak, memperbanyak logo TV Indosiar untuk kepentingan komersial dan dinyatakan hukumnya haram. Maka dapat ditarik kesimpulan bahwa TV Indosiar berhak menuntut TikTokers yang menggunakan logo mereka untuk kepentingan komersial dan memberikan dampak kerugian finansial dan citra produk pada produksi serial TV dikarenakan pandangan buruk oleh masyarakat dengan ketentuan hukum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

- Adawiyah, Dwi Putri Robiatul. "Pengaruh Penggunaan Aplikasi TikTok Terhadap Kepercayaan Diri Remaja Di Kabupaten Sampang." *Jurnal Komunikasi* 14, no. 2 (2020): 135–48. <https://doi.org/10.21107/ilkom.v14i2.7504>.
- Fitrianingrum, Diana. "Analisis Resepsi Khalayak Terhadap Kejahatan Dalam Audience Reception Analysis About Crime in Non-Serial Soap Opera." *Ilmu Komunikasi* 1, no. 1 (2019): 9.
- Indosiar. "Pintu Berkah." Indonesia: Youtube, 2023. www.youtube.com.
- Kementerian Agama Republik Indonesia. *Alquran Dan Terjemahan*. Jakarta: Bintang Indonesia, 2018.
- Malimbe, Armylia, Fonny Waani, and Evie A.A. Suwu. "Dampak Penggunaan Aplikasi Online TikTok (Douyin) Terhadap Minat Belajar Di Kalangan Mahasiswa Sosiologi Fakultas Ilmu Sosial Dan Politik Universitas Sam Ratulangi Manado." *Jurnal Ilmiah Society* 1, no. 1 (2021): 1–10.
- Nasution, Abdul Fattah. *Metode Penelitian Kualitatif*. Bandung: Harfa Creative, 2023.
- Putra, Erik Purnama. "Kemenkumham Ingatkan Konsekuensi Pakai Logo Indosiar Dalam Parodi 'Jasa Keliling.'" *Republika*. 2023.
- Ramli, Tasya Safiranita. "Aspek Hukum Atas Konten Hak Cipta Dikaitkan Dengan

Reslaj: Religion Education Social Laa Roiba Journal

Volume 6 Nomor 3 (2024) 2223 - 2233 P-ISSN 2656-274x E-ISSN 2656-4691
DOI: 10.47476/reslaj.v6i3.6107

Undang Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik No 19 Tahun 2016.”
Jurnal Legislasi Indonesia 17, no. 1 (2020): 62.
<https://doi.org/10.54629/jli.v17i1.589>.

Satriani, Indra. “Kedudukan Undang-Undang ITE Dan Fatwa MUI Serta Implementasinya Terhadap Pengguna Media Sosial Di UIN Alauddin Makassar.” *Tesis*. UIN Alauddin Makasar, 2018.

Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani. “Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital.” *Jurnal Rechten : Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia* 3, no. 1 (2021): 9–17.
<https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.22>.

Widyastuti, Yuyun. “Analisis Fatwa Mui No. 1/Munas VII/MUI/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) Dalam Perspektif Maṣlaḥah Mursalah.” *AL - Hakim* 2, no. 1 (2020).