



**PERLINDUNGAN HAK EKONOMI BAGI PENCIPTA
KOMIK ATAS KOMIK DIGITAL ILEGAL YANG
BEREDAR DI INTERNET UNTUK TUJUAN
KOMERSIAL**

SKRIPSI

Di susun untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum

Oleh

MUHAMMAD WAFA ABDURROZAQ

8111420263

**PROGRAM STUDI ILMU HUKUM
FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
2025**

PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi dengan judul "PERLINDUNGAN HAK EKONOMI BAGI PENCIPTA KOMIK ATAS KOMIK DIGITAL ILEGAL YANG BEREDAR DI INTERNET UNTUK TUJUAN KOMERSIAL." yang disusun oleh :

Nama : Muhammad Wafa Abdurrozaq

NIM : 8111420263

Telah disetujui untuk dipertahankan dihadapan Sidang Ujian Skripsi Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang.

Semarang, 3 Januari 2025

Pembimbing



Waspiah, S.H., M.H.

NIP 198104112009122002

Mengetahui

Dekan Fakultas Hukum dan Kemahasiswaan,

Indah Sri Utari, S.H., M.Hum

NIP 196401132003122001

LEMBAR PENGESAHAN

Skripsi dengan judul :

PERLINDUNGAN HAK EKONOMI BAGI PENCIPTA KOMIK ATAS KOMIK DIGITAL ILEGAL YANG BEREDAR DI INTERNET UNTUK TUJUAN KOMERSIAL

Disusun oleh :

Nama : Muhammad Wafa Abdurrozaq

NIM : 8111420263

Telah dipertahankan di hadapan Sidang Ujian Skripsi Fakultas Hukum Universitas

Negeri Semarang pada Tanggal 22 Januari 2025

Penguji Utama



Prof. Dr. Dewi Sulistianingsih, S.H., M.H.

NIP 1980001212005012001

Penguji I



Andry Setiawan, S.H., M.H.

NIP 197403202006041001

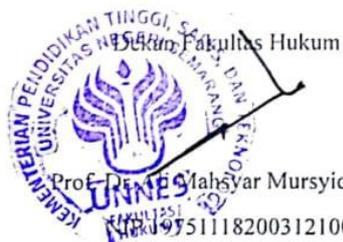
Penguji II



Waspiah, S.H., M.H.

NIP198104112009122002

Mengetahui,



Sekretaris



Ratih Damayanti, S.H., M.H.

NIP 198501022015042001

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Saya yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Wafa Abdurrozaq

NIM : 8111420263

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul **“PERLINDUNGAN HAK EKONOMI BAGI PENCIPTA KOMIK ATAS KOMIK DIGITAL ILEGAL YANG BEREDAR DI INTERNET UNTUK TUJUAN KOMERSIAL”** adalah hasil karya saya sendiri, dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk telah saya nyatakan dengan benar. Apabila dikemudian hari diketahui adanya plagiasi maka saya siap mempertanggungjawabkan secara hukum.

Semarang, 3 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Muhammad Wafa Abdurrozaq

NIM 8111420263

**PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Negeri Semarang, saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : Muhammad Wafa Abdurrozaq

NIM : 8111420263

Program Studi : Ilmu Hukum (S1)

Fakultas : Hukum

Jenis Karya : Skripsi

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Negeri Semarang **Hak Bebas Royalti Noneksklusif (*Non-exclusive Royalti Free Right*)** atas skripsi saya yang berjudul :

PERLINDUNGAN HAK EKONOMI BAGI PENCIPTA KOMIK ATAS KOMIK DIGITAL ILEGAL YANG BEREDAR DI INTERNET UNTUK TUJUAN KOMERSIAL

Beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Negeri Semarang berhak menyimpan, mengalih media/formatkan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat, dan memublikasikan tugas akhir saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Semarang

Pada tanggal : 3 Januari 2025

Yang Menyatakan,



Muhammad Wafa Abdurrozaq

NIM 8111420263

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto :

"Be alone, that is the secret of invention; be alone, that is when ideas are born".

Menjadi sendiri, itulah rahasia penemuan; menjadi sendiri, itulah saat ide-ide lahir.

(Nikola Tesla)

Persembahan :

Dengan mengucapkan rasa syukur kepada Allah

SWT. Skripsi ini saya persembahkan kepada:

1. Kedua orang tua saya, Bapak Warih Gunawan dan Ibu Ifah Nor Izah yang selalu memberikan dukungan moral dan materiil sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini.
2. Untuk diri saya sendiri yang telah menyelesaikan skripsi ini.
3. Almameter Universitas Negeri Semarang.

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, atas limpahan rahmat dan karunianya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan judul: “Perlindungan Hak Ekonomi Bagi Pencipta Komik Atas Komik Digital Ilegal Yang Beredar Di Internet Untuk Tujuan Komersial”. Skripsi ini untuk memenuhi salah satu syarat menyelesaikan studi sertaguna memperoleh gelar Sarjana Hukum di Universitas Negeri Semarang.

Penulis menyadari bahwa penulisan skripsi ini dapat terlaksana dengan baik berkat bantuan dan bimbingan dari semua pihak. Oleh karena itu, penulis mengucapkan rasa hormat dan terimakasih kepada :

1. Prof. Dr. S. Martono, M.Si., Rektor Universitas Negeri Semarang.
2. Prof. Dr. Ali Masyhar, S.H., M.H., Dekan Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang.
3. Dr. Indah Sri Utari, S.H., M.Hum., Wakil Dekan Bidang Akademik dan Kemahasiswaan Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang.
4. Aprila Niravita , S.H., M.Kn., Wakil Dekan Bidang Perencanaan dan Sumber Daya Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang sekaligus sebagai dosen wali penulis yang sudah membimbing penulis selama masa perkuliahan.
5. Muhammad Azil Maskur, S.H., M.H., Wakil Dekan Bidang Bisnis, Riset, dan Kerjasama Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang.
6. Ratih Damayanti, S.H., M.H., selaku Koordinator Program Studi S1 Ilmu

Hukum Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang.

7. Nurul Fibrianti, S.H., M.Hum., selaku Ketua Bagian Perdata Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang.
8. Waspiah, S.H., M.H., sebagai dosen pembimbing yang telah memberikan bimbingan, motivasi, bantuan, kritik, dan saran dengan sabar, ikhlas, dan sepenuh hati sehingga penulisan ini dapat terselesaikan;
9. Prof. Dr. Dewi Sulistianingsih, S.H., M.H., sebagai Dosen Penguji Utama dan Bapak Andry Setiawan, S.H., M.H., sebagai Dosen Penguji II
10. Seluruh Dosen dan Tenaga Pendidik Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang yang telah memberikan pengarahan akademis semasaperkuliahan serta memberikan bantuan kepada penulis;
11. Bapak Mahdya Isyah Putra Sihite, selaku Analis Kekayaan Intelektual dari Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Ham Provinsi Jawa Tengah yang telah bersedia memberikan ilmu, wawasan, informasi secara jelas dalam penelitian ini.;
12. Kepada seluruh komikus dan penggiat industri komik yang telah membantu penulis dalam melakukan pengumpulan data;
13. Kepada Bapak saya Warih Gunawan dan Ibu saya Ifah Nor Izah yang telah mendidik, membimbing dan mengasuh saya dengan penuh rasa cinta dan kasih sayang yang sangat amat besar dan tulus;
14. Revaldi Listanto, Ayuk Eka Prabandini, Muhammad Wahyu Saiful Huda, Dila Ervani, Nazella Fossy Noer Oemardhi, Gian Lelly Aviyanti serta Seluruh teman-teman rombel 5 (lima) angkatan 2020 Fakultas Hukum

Universitas Negeri Semarang yang telah menjadi teman penulis sejak dari awal perkuliahan.

15. Rifki Fakhudin, Abib Nurwahudin, Milzam, Tajul, Hafidz, Aditya Bayu yang telah menjadi teman penulis di kos.
16. Ariiq, Riris, Adjie, Suci, Lina, Anida, Kyki yang telah menjadi teman penulis dan menghibur penulis.
17. Diva Zefanya Sianturi, Sinta Priscilla, Muhammad Aris Ilhami, Noval, Fajar dan seluruh Teman KKN UNNES Giat 6 di Desa Ngargoyoso.
18. Kepada Bapak Aris Septiono, Mas Jack, Mas Endra, Mas Dimas, Mas Heras dari Kantor Hukum Aris Septiono & Associates yang membantu penulis dalam penulisan skripsi.
19. Semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan perkuliahan dan skripsi yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu, semoga selalu diberikan kemudahan dan kebahagiaan oleh Allah SWT.

Penulis berharap skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi penulis maupun pembaca.

Semarang, 3 Januari 2025

Penulis



Muhammad Wafa Abdurrozaq

NIM 8111420263

ABSTRAK

Abdurrozaq, Muhammad Wafa. 2025. *Perlindungan Hak Ekonomi Bagi Pencipta Komik Atas Komik Digital Ilegal Yang Beredar Di Internet Untuk Tujuan Komersial.* Skripsi Bagian Perdata Dagang. Fakultas Hukum. Universitas Negeri Semarang. Pembimbing: Waspiyah, S.H., M.H.

Kata Kunci: Perlindungan Hukum; Hak Ekonomi; Digital

Digitalisasi membuka kesempatan untuk menggandakan suatu ciptaan berulang kali tanpa mengurangi kualitasnya. Hal ini menyebabkan pelanggaran hak cipta karena digitalisasi memudahkan kita melakukan perubahan pada ciptaan yang asli. Pendistribusian komik digital untuk tujuan komersialisasi tanpa seizin penciptanya telah menyebabkan kerugian ekonomi bagi penciptanya dan merupakan pelanggaran hak cipta. Tujuan penelitian ini adalah 1) Mengetahui dan menganalisis pelanggaran hak cipta terkait dengan komik yang dipublikasikan secara illegal di internet untuk tujuan komersial. 2) Mengetahui dan menganalisis perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta komik yang karyanya diterbitkan secara illegal di internet untuk tujuan komersial.

Peneliti menggunakan metode penelitian yuridis-empiris dengan pendekatan kualitatif. Penelitian ini dilakukan di Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Ham Jawa Tengah serta Studio Komik. Sumber Data yang diperoleh berasal dari Data Primer, yaitu Wawancara, Observasi, Dokumentasi serta Data Sekunder, yaitu Studi Kepustakaan. Data dalam penelitian ini di validasi dengan teknik triangulasi sumber dan metode. Data dalam penelitian dianalisis dengan cara pengumpulan data, reduksi, penyajian data, kemudian simpulan.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa: 1) Pendistribusian komik digital dan *monetisasi* di media digital oleh seseorang tanpa meminta izin kepada penciptanya termasuk pelanggaran terhadap hak cipta. Karena Hak Ekonomi merupakan hak eksklusif bagi pencipta dan pemegang hak cipta serta pihak lain yang memiliki izin. 2) Perlindungan terhadap tindakan pembajakan komik digital dapat menggunakan metode teknologi dan upaya hukum. Penggunaan Metode Teknologi dilakukan dengan pencantuman kredit dan menaruh *watermark* pada karya tersebut. Upaya Hukum dilakukan dengan tindakan preventif dan represif.

Simpulan dari penelitian ini, 1) Hak Ekonomi merupakan hak eksklusif yang dilindungi. Sehingga, Tindakan pelaku untuk mendistribusikan dan mendapatkan keuntungan merupakan pelanggaran hak cipta. 2) Upaya Perlindungan dapat menggunakan metode teknologi seperti pencantuman kredit dan *watermark* serta upaya hukum preventif dan represif berdasarkan Undang-Undang Nomor. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Saran peneliti bagi pemerintah adalah meningkatkan sosialisasi dan pengawasan terhadap pelanggaran hak cipta digital. Pemerintah diharapkan memberikan kemudahan bagi pencipta komik yang ingin mendaftarkan karyanya ke hak cipta dan memperbarui regulasi perlindungan karya digital. Bagi pencipta komik dan pembaca harus memahami mengenai hak dan kewajibannya dalam Undang-Undang Hak Cipta.

ABSTRACT

Abdurrozaq, Muhammad Wafa. 2025. *Protection of Economic Rights for Comic Creators for Illegal Digital Comics Circulating on the Internet for Commercial Purposes.* Thesis Civil Trade Section. Faculty of Law. Semarang State University. Advisor: Waspiyah, S.H., M.H.

Keywords : Law Protection; Economy Rights; Digital

Digitalization opens up the opportunity to reproduce a creation many times without reducing its quality. This causes copyright infringement because digitalization makes it easier for us to make changes to the original creation. Distribution of digital comics for commercialization purposes without the permission of the creator has caused economic losses for the creator and is a copyright violation. The aim of this research is 1) To find out and analyze copyright violations related to comics published illegally on the internet for commercial purposes. 2) Understand and analyze the protection of the economic rights of comic creators whose works are published illegally on the internet for commercial purposes.

Researchers use juridical-empirical research methods with a qualitative approach. This research was conducted at the Central Java Regional Office of the Ministry of Law and Human Rights and the Comic Studio. The data sources obtained came from Primary Data, namely Interviews, Observations, Documentation and Secondary Data, namely Literature Study. The data in this research was validated using source and method triangulation techniques. The data in the research were analyzed by collecting data, reducing, presenting the data, then drawing conclusions.

The research results show that: 1) Distribution of digital comics and monetization on digital media by someone without asking permission from the creator is a violation of copyright. Because Economic Rights are exclusive rights for creators and copyright holders as well as other parties who have permission. 2) Protection against digital comic piracy can use technological methods and legal remedies. The use of technological methods is carried out by including credit and placing a watermark on the work. Legal efforts are carried out with preventive and repressive measures.

Conclusions from this research, 1) Economic Rights are exclusive rights that are protected. Thus, the perpetrator's actions to distribute and gain profits constitute copyright infringement. 2) Protection efforts can use technological methods such as the inclusion of credits and watermarks as well as preventive and repressive legal efforts based on Law Number. 28 of 2014 concerning Copyright. The researcher's suggestion for the government is to increase outreach and supervision of digital copyright violations. The government is expected to make it easier for comic creators who want to register their works for copyright and update digital work protection regulations. Comic creators and readers must understand their rights and obligations under the Copyright Law.

DAFTAR ISI

Halaman Judul.....	i
Persetujuan Pembimbing.....	i
Lembar Pengesahan	ii
Halaman Pernyataan Orisinalitas	iii
Pernyataan Persetujuan Publikasi	iv
Motto dan Persembahan.....	v
Kata Pengantar	vi
Abstrak	ix
Daftar Isi.....	xi
Daftar Bagan	xiv
Daftar Tabel.....	xv
Daftar Gambar.....	xvi
BAB I PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Identifikasi Masalah	15
1.3 Pembatasan Masalah	15
1.4 Rumusan Masalah	16
1.5 Tujuan Penelitian.....	16
1.6 Manfaat Penelitian	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
2.1 Penelitian Terdahulu.....	18
2.2 Landasan Konseptual	25
2.2.1 Tinjauan Umum Kekayaan Intelektual	25
2.2.1.1 Ruang Lingkup Kekayaan Intelektual.....	25
2.2.1.2 Regulasi Kekayaan Intelektual.....	27
2.2.1.3 Prinsip Dasar Perlindungan Kekayaan Intelektual.....	36
2.2.2 Tinjauan Umum Hak Cipta	38
2.2.2.1 Pengertian dan Pengaturan Hak Cipta	39

2.2.2.2 Prinsip Dasar dan Sifat Hak Cipta	40
2.2.2.3 Subjek dan Objek Hak Cipta.....	43
2.2.2.4 Hak yang Melekat Pada Hak Cipta	48
2.2.2.5 Penegakan Hukum Hak Cipta	54
2.2.2.6 Hak Cipta di Era Digital.....	56
2.2.3 Internet	61
2.2.3.1 Pengertian dan Jenis Internet	61
2.2.3.2 Perkembangan Internet	64
2.2.4 Tinjauan Umum Komik Digital	66
2.2.4.1 Sejarah Komik Digital	66
2.2.4.2 Pengertian dan Bentuk Komik Digital	71
2.2.4.3 Komik Digital Sebagai Objek Hak Cipta.....	76
2.3 Landasan Teori	81
2.3.1 Teori Kekayaan Intelektual Robert M. Sherwood.....	81
2.3.2 Teori Perlindungan Hukum dari Philipus M. Hadjon	85
2.4 Kerangka Berpikir.....	88
BAB III METODE PENELITIAN	89
3.1 Pendekatan Penelitian	89
3.2 Jenis Penelitian.....	90
3.3 Fokus Penelitian	91
3.4 Lokasi Penelitian.....	92
3.5 Sumber Data.....	93
3.6 Teknik Pengambilan Data	95
3.7 Validitas Data	98
3.8 Analisis Data	100
BAB IV HASIL PENELITIAN	102
4.1 Hasil Penelitian	102
4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian	102
4.1.1.1 Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Ham Jawa Tengah ..	103
4.1.1.2 Getter Studio	106
4.1.1.3 Hey Komik.....	111

4.1.1.4 Maghfirare.....	113
4.1.1.5 Reon Comic	115
4.1.1.6 Komunitas Lumpia Komik	119
4.1.2 Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Terkait Dengan Komik yang Dipublikasikan Secara Illegal Di Internet Untuk Tujuan Komersial	120
4.1.3 Perlindungan Terhadap Hak Ekonomi Pencipta Komik yang Karyanya Diterbitkan Secara Illegal Di Internet Untuk Tujuan Komersial.....	145
4.2 Pembahasan.....	170
4.2.1 Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Terkait Dengan Komik yang Dipublikasikan Secara Illegal Di Internet Untuk Tujuan Komersial	170
4.2.2 Perlindungan Terhadap Hak Ekonomi Pencipta Komik yang Karyanya Diterbitkan Secara Illegal Di Internet Untuk Tujuan Komersial	196
BAB V PENUTUP.....	215
5.1 Simpulan	215
5.2 Saran.....	216
DAFTAR PUSTAKA.....	218
LAMPIRAN I.....	226
LAMPIRAN II.....	228
LAMPIRAN III.....	231
LAMPIRAN IV.....	232
LAMPIRAN V.....	235
LAMPIRAN VI.....	237
LAMPIRAN VII.....	239
LAMPIRAN VIII.....	241
LAMPIRAN IX.....	242
LAMPIRAN X.....	243
LAMPIRAN XI.....	244
LAMPIRAN XII.....	245
LAMPIRAN XIII.....	246
LAMPIRAN XIV.....	247

DAFTAR BAGAN

Bagan 2.1 Kerangka Berpikir.....	88
Bagan 4.1 Struktur Getter Studio Tahun 2024	107

DAFTAR TABEL

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu.....	18
Tabel 4.1 Analisis Tindakan Yang Melanggar Hak Ekonomi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Keterkaitannya dengan Komersialisasi Komik Digital Illegal di Internet	194

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1.1. Data Mengenai Jumlah Pembaca Komik di Indonesia.....	6
Gambar 1.2. Data Mengenai Nilai Pasar dari Komik Indonesia.....	7
Gambar 2.1. Relief Candi Borobudur	67
Gambar 2.2. Adegan Perang dalam Lembaran Wayang Beber	67
Gambar 2.3. Sampul Komik Superman	68
Gambar 2.4. Sampul Komik Naruto	69
Gambar 2.5. Komik Strip	73
Gambar 2.6. Majalah Bobo	73
Gambar 2.7. Sampul Novel Grafis	74
Gambar 4.1. Panel Komik Sing Bahu Rekso	109
Gambar 4.2. Halaman Komik Webtoon Sing Bahu Rekso	109
Gambar 4.3. Halaman Webtoon Komik Aisha Tomodachi	110
Gambar 4.4. Akun Instagram Hey Komik	112
Gambar 4.5. Panel Hey Side Stories	112
Gambar 4.6. Panel Komik Strip HariHariRare	114
Gambar 4.7. Sampul Komik Guardian Devil.....	115
Gambar 4.8. Sampul Komik Grand Legend Ramayana.....	117
Gambar 4.9. Halaman Komik Reon di Webtoon	118
Gambar 4.10. Panel Komik Reon and Friends di Instagram.....	118
Gambar 4.11. Panel Komik Strip Lupiko.....	120
Gambar 4.12. Penggolongan Ciptaan dalam Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta Edisi 2020	133
Gambar 4.13. Alur Permohonan Hak Cipta	159
Gambar 4.14. Alur Pengaduan	164
Gambar 4.15. Panel Komik Mak Irit Dari Akun Tidak Resmi.....	182
Gambar 4.16. Panel Komik Mak Irit Dari Akun Resmi.....	182
Gambar 4.17. Versi Komik dari Website Illegal	184
Gambar 4.18. Versi Komik dari Website Legal.....	184
Gambar 4.19. Iklan di Situs Penyedia Komik Digital.....	185

Gambar 4.20. Contoh Kredit dalam Karya Hey Komik.....	201
Gambar 4.21. Penggunaan Watermark dalam Karya Maghfirare	202
Gambar 4.22. Karya Maghfirare yang Sudah Didaftarkan Hak Cipta.....	206

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Kemampuan manusia untuk menciptakan sebuah karya dan mengekspresikan emosinya ke dalam karya tersebut merupakan sesuatu yang harus dihargai. Upaya untuk menghargai karya tersebut dilakukan karena suatu karya tersebut memiliki nilai ekonomi dan moral. Maka dari itu ada larangan untuk menjiplak, meniru, memakai dan memperdagangkan suatu karya intelektual tanpa seizin penciptanya. Bentuk suatu ciptaan ini dapat berupa karya seni, karya digital, program komputer hingga karya tulis seperti buku. Dengan perkembangan teknologi digital, maka hal ini membawa perubahan bagi bentuk ciptaan itu sendiri. Dimana ciptaan yang sebelumnya hanya ada dalam bentuk fisik, dapat tersedia di media digital dan lebih dikenal banyak orang, karena akses internet yang terjangkau bagi banyak orang.

Kemajuan teknologi komunikasi dan internet mempengaruhi cara setiap orang dalam mengakses hiburan. Berkembangnya internet membuat hampir segala hal yang dulunya masih menggunakan bentuk fisik dapat diakses secara digital dengan mudah. Hal ini berlaku untuk banyak hal seperti film, musik, buku dan hal lain yang terdampak perkembangan internet. Adanya digitalisasi memungkinkan perbanyakan karya tanpa menghilangkan keaslian ciptaannya. Salah satu karya yang terkena dampak digitalisasi adalah komik. Sebelumnya, komik hanya tersedia dalam kertas yang dicetak dan diedarkan melalui buku dan majalah. Komik berisi sebuah cerita yang bertekanan dalam gerak dan tindakan dimana menampilkan urutan gambar yang dibuat secara khas serta dipadu padankan dengan kata - kata

menarik (Ambarwati & Nyoman, 2019:2). Komponen komik memiliki ciri khas yang belum tentu ada pada komponen lainnya seperti bidang gambar (bisa berupa gambar manusia, benda, lingkungannya), penggunaan sudut pandang, panel, balon kata bahkan di beberapa komik, teksnya pun digambar sendiri (*hand lettering*). Komponen-komponen ini disatukan dan membentuk suatu cerita sesuai yang ingin disampaikan pengarangnya (komikus).

Sejarah komik dimulai dari ditemukannya mesin cetak. Dilansir dari website cultura.id (Sukmasari, 2019), Sejak mesin cetak pertama ditemukan pada Tahun 1455 oleh Johannes Gutenberg, menjadi awal perkembangan industri media cetak seperti koran maupun media lain yang diterbitkan secara periodik. Hal ini juga menjadi awal mula ilustrasi satir pada Tahun 1700-an yang menjadi awal mula komik. Dilansir dari website kumparan.id (*Menengok Komik Pertama Di Dunia*, 2020), komik pertama yang dicetak dan dipublikasikan secara massal adalah komik berjudul "*Les Amours de Mr. Vieux Bois*" karya Rudolphe Toppffer yang diterbitkan Tahun 1837. Selanjutnya pada tahun 1895, lahir sebuah terobosan dan inovasi baru yaitu munculnya komik berseri yang memiliki tokoh tetap. Konsep komik berseri tersebut pertama kali dibuat oleh R.F. Outcault, dengan komik yang berjudul "*Hogan`s Alley*", yang mendapat tanggapan positif dan menjadi sangat populer sehingga meningkatkan pendapatan bagi koran yang memuatnya.

Awal sejarah komik di Indonesia berawal dari relief candi dan cerita wayang. Misalnya, pada relief candi yang khas seperti Relief Candi Borobudur yang memiliki 1460 adegan yang menggambarkan kronologi kisah masa lalu. Relief-relief yang tersusun secara berurutan dan membentuk cerita pada candi merupakan

prinsip dasar yang digunakan komik pada umumnya masa sekarang dan menjadi cikal bakal komik di Indonesia (Soedarso, 2015:498-499). Contoh lain budaya yang berpengaruh adalah Wayang Beber. Wayang Beber merupakan cerita wayang digambarkan pada media kertas dan/atau kain. Lukisan tersebut digambarkan dalam setiap adegan dan saling berurutan yang bertujuan untuk memberikan informasi. Walaupun, media candi dan wayang weber memiliki perbedaan penyampaian, tetapi memiliki tujuan dan fungsi yang sama, yaitu menceritakan sebuah informasi yang disunting adegan per adegan dengan gambar. Di Indonesia, perkembangan komik di masa modern dipengaruhi oleh komik dari barat dan asia. Menurut pendapat Marcel Bonneff dalam Buku berjudul Komik Indonesia (1939), komik konvensional pertama kali tercatat pada tahun 1931 pada Surat Kabar *Sin Po*, sebuah surat kabar dari China yang Berbahasa Melayu (Ramadhan & Rasuardie, 2021:3). Surat kabar tersebut memuat komik humor, dan salah satu yang sukses adalah *Put On* karangan Kho Wan Gie. *Put On* yang terbit tahun 1930 sendiri bercerita tentang kisah lucu keseharian si gendut yang baik hati tapi bodoh (Arianti, 2019:29). Kehadiran *Put On* menginspirasi terbitnya karya cergam di media cetak lain pada tahun 1930-60. Contohnya adalah Mentajri Poetri Hidjau karya Nasroen AS yang terbit di mingguan Ratu Timur (Mosmarth, 2023:81). Komik lokal Indonesia juga mengangkat cerita budaya lokal atau adaptasi dari Budaya Indonesia seperti pewayangan atau kisah masa lalu. Contohnya adalah Komik Mahabarata Karya Kosasih.

Dengan pesatnya digitalisasi komik tidak hanya diterbitkan melalui media kertas saja, melainkan juga dapat diakses melalui internet. Adanya komik online

memberikan banyak kemudahan dimana situs *online* ataupun sebuah aplikasi yang dapat mengakses berbagai macam komik dari genre yang berbeda. Untuk mengaksesnya, pembaca harus mengunduh aplikasinya jika ingin membaca komiknya. Terdapat banyak aplikasi dan *website* resmi yang menyediakan akses terhadap komik digital, contohnya adalah *Line Webtoon*. *Line Webtoon* atau yang lebih dikenal dengan *Webtoon* adalah sebuah platform komik digital yang dapat diakses tanpa biaya atau gratis. Berbeda dengan komik konvensional, *Line Webtoon* menghadirkan konten digital yang hadir secara berkelanjutan dan baru setiap minggunya. Komik digital ini dapat diakses melalui *web* atau *mobile* baik memiliki sistem iOS atau Android (Lestari & Irwansyah, 2020:136). Komik digital memiliki cakupan yang luas dan karakteristik beragam yang berbeda dari komik cetak biasa. Sifat komik digital mencakup beberapa aspek produksi dan konsumsi. Komik digital juga tersedia dalam bentuk *digital book* atau *e-book* dan aplikasi seperti *comiXology* (Aggleton, 2018:396). Beberapa komik digital dibuat dalam format digital (*digital-born*), sedangkan yang lainnya merupakan adaptasi dari publikasi cetak (*print-born*).

Adanya komik digital dapat menjangkau pembaca komik dengan lebih luas karena dapat diakses melalui ponsel masing-masing. Karena kepraktisan dan biayanya yang lebih hemat daripada membeli komik cetak yang dijual di toko buku maka komik digital lebih disukai Millennial dan Generasi Z. Hal ini dapat dilihat dari data pengguna *LINE Webtoon* pada tahun 2016 yang memiliki 6 juta pengguna aktif di Indonesia dan 35 juta pengguna aktif di seluruh dunia. *LINE Webtoon* memiliki banyak penggemar di seluruh dunia, 75% pembacanya berada di kisaran

usia 20 tahun atau di atasnya (Lestari & Irwansyah, 2020:135). Selain dipublikasikan melalui aplikasi tertentu, komik digital juga dapat dipublikasikan secara mandiri oleh pengarangnya melalui media sosial seperti Instagram, Twitter, Facebook serta situs lain yang dapat diakses melalui internet.

Komik digital lebih mudah tersebar dan dikenal banyak orang karena teknologi internet yang dapat menghubungkan orang tanpa terhalang jarak. Dilansir dari kumparan.com, dalam acara NTV Sekai Banzukai dari Jepang pada bulan November 2013 disebutkan Indonesia menduduki peringkat ke-2 di dunia yang memiliki pembaca manga terbanyak setelah Finlandia. Menurut acara tersebut, rata-rata satu orang Indonesia dapat membaca 3,11 buku komik manga, sedangkan di Finlandia 3,59 manga. Sedangkan, Di Jepang sendiri rata-rata orang hanya membaca 1,57 manga (Sari, 2018). Dari data tersebut menunjukkan intensitas membaca komik orang Indonesia sangat tinggi.

Data yang dikeluarkan oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet (APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang, 2024). Jumlah pengguna internet di Indonesia mencapai 221 juta orang. Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) mengumumkan jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Hasil survei menunjukkan penetrasi internet Indonesia pada tahun 2024 menyentuh angka 79,5 persen yang mengalami peningkatan 1,4 persen dibanding tahun sebelumnya. Jumlah pengguna internet yang mengalami peningkatan menjadi potensi bagi seniman karya seni digital,

karena semakin banyak orang yang melek akan digitalisasi maka potensi karya tersebut berpotensi untuk dikenal banyak orang.

Dilansir dari risamedia.com (Alfatah, 2021), Data mengenai jumlah pembaca komik di Indonesia ditunjukkan oleh Lembaga Asosiasi Komik Seluruh Indonesia atau disingkat AKSI. Data yang dikumpulkan oleh Lembaga Asosiasi Komik Seluruh Indonesia bahwa Masyarakat Indonesia menempati Posisi ke-2 sebagai pembaca komik terbanyak di Asia dan Posisi ke-4 sebagai pembaca komik terbanyak di dunia. Sementara jumlah komikus amatir dan profesional yang ada di Platform *LINE Webtoon* berjumlah 23.000 orang. Sedangkan, jumlah pembaca di Platform *LINE Webtoon* ada 17.000.000 juta orang.

Gambar 1.1. Data mengenai jumlah pembaca komik di Indonesia



Sumber : Risamedia.com

Jumlah tersebut menunjukkan bahwa komik digital mengalami perkembangan yang pesat di Indonesia dan hanya dikumpulkan dari satu platform saja. Karena jumlah platform yang menyediakan akses untuk membaca komik digital tidak hanya *LINE Webtoon*.

Gambar 1.2. Data mengenai Nilai Pasar dari komik di Indonesia



Sumber : Facebook.com

Berdasarkan data dari Lembaga Asosiasi Komik Seluruh Indonesia dalam postingan resmi di halaman facebook mereka (*Komik Sebagai Lokomotif Industri HAKI*, 2021). Potensi industri komik di Indonesia juga sangat besar dimana 22,5 persen pasar buku di Indonesia dikuasai oleh komik dan buku anak-anak. Namun, jumlah komik yang beredar di toko buku lokal kebanyakan adalah komik luar. Hal ini dapat dilihat dari diagram lingkaran mengenai jumlah judul yang dirilis dan cetakan yang terjual yang didominasi oleh warna abu-abu yang melambangkan komik luar.

Datangnya teknologi digital meningkatkan popularitas komik digital dan menjadi potensi bagi kreator komik lokal agar karyanya dapat dikenal pembacanya. Kreator komik memiliki banyak pilihan tempat untuk mengunggah karyanya baik melalui media sosial maupun aplikasi seperti *LINE Webtoon*. Melalui dunia digital pencipta komik dapat berinteraksi dengan pembaca dan pembaca dapat memberikan tanggapan terhadap komik tersebut. Disamping memberikan manfaat dan kemudahan bagi pengarang maupun pembaca komik, digitalisasi membawa

tantangan baru karena semakin mudahnya akses terhadap media bajakan atau *illegal*. Adanya pembajakan komik, dapat mengurangi penghasilan dari pencipta komik, dan hal ini pula yang akan membuat pencipta tidak memiliki modal untuk kembali menulis atau menghasilkan karya cipta lainnya, belum lagi keresahan akan adanya pembajakan terhadap ciptaannya dan hal inilah yang membuat pencipta karya serta penerbit enggan untuk berkarya dan mengakibatkan akan berdampak pada penurunan tingkat investasi (Ambarwati & Nyoman, 2019:10).

Maraknya pembajakan komik di internet dapat dilihat dari ramainya orang yang mengakses situs tersebut di internet. Salah satu situs yang bernama *Mangaku*, merupakan situs yang telah menyediakan komik *illegal* yang telah di terjemahkan ke Bahasa Indonesia. Situs *illegal Mangaku* dapat meraup untung meski pengguna tidak membayar sama sekali. Keuntungan ini diperoleh dari iklan-iklan yang bertebaran di laman situs web (Kurnia et al., 2023:167). Pemilik situs *illegal* tersebut juga dapat membuka donasi bagi pembacanya untuk membantu perkembangan situs mereka. Dilansir dari Artikel berjudul “Legalitas Manga-Scanlation pada Komik/Manga Online di Situs *Mangaku.Live* Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”, Data kunjungan Situs *Mangaku* yang merupakan salah satu situs komik bajakan dapat mencapai 1.122 kunjungan, 2.448 tayangan dalam perhari, dan pendapatan pertahun dapat mencapai \$ 2.591,50 atau sekitar Rp 38.593.913,75 (Kurnia et al., 2023:167). Jumlah keuntungan sebesar itu tidak ada yang masuk kedalam pendapatan pencipta manga tersebut, karena termasuk dalam pelanggaran hak cipta. Dari data tersebut dapat disimpulkan bahwa pengunjung situs penyedia komik *illegal* masih banyak dan

menjadi salah satu petunjuk bahwa kemudahan yang disediakan oleh internet membuat beberapa orang mencari alternatif yang lebih mudah diakses dan gratis, walaupun *illegal*. Dari pembaca sendiri tidak semuanya bersedia mengeluarkan uang untuk berlangganan komik digital. Sehingga, mereka melihat komik digital yang tersedia di *website illegal* sebagai alternatif untuk mengikuti ceritanya.

Era digital memudahkan seseorang untuk menyalin suatu data dan mempublikasikan suatu data yang dapat diakses banyak orang. Pembajakan komik di media digital disebabkan oleh tindakan *scanning* dan *translation* yang berkembang di Internet. Metode ini berbeda dengan metode konvensional yang dilakukan dengan memperbanyak cetakan fisik untuk menjualnya. Metode *Scanlation* dilakukan dengan mengunduh atau men-*scan* sebuah komik untuk disalin dan diedarkan secara luas (Gantina & Anggraeni, 2023:324). Kegiatan *Scanlation* dilakukan dengan terstruktur dimana pelakunya bisa terdiri dari tim yang berisi *scanner*, *editor*, *translator* dan *distributor* yang memiliki tugas masing-masing. Kegiatan *scanning* komik telah populer sejak populernya digitalisasi dimana pelaku berusaha mengubah konten komik fisik menjadi bentuk digital. Di Amerika, hasil dari tindakan *Scanlation* komik memiliki peminat yang besar. Diperkirakan pada April 2016, angka pengunjung situs *scanlation* komik perbulannya mencapai pada 8 miliar pengunjung (Sutisna & Dirkareshza, 2022:778). Beberapa penggemar dan pembaca memilih hasil komik *scanlation* karena dapat diakses dengan ponsel mereka secara gratis dan tanpa harus mengeluarkan biaya.

Tindakan pembajakan komik juga mempengaruhi penerbit lokal yang memegang lisensi penerbitan komik. Contohnya seperti PT. Elex Media Komputindo yang memegang lisensi Komik One Piece karya Eiichiro Oda. Lisensi tersebut diperoleh dari Shueisha, Perusahaan penerbit dari Jepang yang memberikan lisensi resmi kepada penerbit lokal untuk menerbitkannya di Indonesia (Akyuwen et al., 2023:383). Komik One Piece adalah serial manga yang mengikuti petualangan seseorang yang bernama Monkey D. Luffy yang ingin menjadi bajak laut terbaik di dunia. Dia lalu memakan buah iblis yang memberinya kekuatan untuk meregang seperti karet. Serial ini dimulai dengan petualangan Luffy menjelajahi dunia dan mengumpulkan kru bajak lautnya. One Piece merupakan salah satu komik berseri dari *Weekly Shonen Jump* yang dimulai dari Tahun 1997 dan masih berlangsung hingga sekarang. Karena itu, One Piece mendapatkan popularitas dan menjadi manga terlaris No. 1 Sepanjang masa (Diaz, 2023).

Popularitas sebuah komik juga menjadi alasan bagi pelaku pembajak untuk mengedarkan komik tersebut di situs online secara *illegal*. Maraknya pembajakan di lingkup digital menjadi problematika bagi pihak penerbit lokal yang memegang lisensi komik populer terutama komik dari Jepang. Dilansir dari wawancara dengan PT. Elex Media Komputindo dalam Artikel berjudul “Optimalisasi Mitigasi Dan Penegakan Hukum Hak Cipta Terkait Pembajakan Komik Pada Website Illegal”, bahwa problematika pembajakan karena banyaknya pihak yang terlibat dan meskipun situsnya sudah ditutup, masih banyak situs lain yang menggunakan metode baru, seperti menggunakan Alamat situs yang berbeda (Sutisna & Dirkareshza, 2022:777). Yang menjadi permasalahan dari pemberantasan

pembajakan adalah jika satu situs *illegal* ditutup maka akan muncul banyak situs serupa.

Akibat dari beredarnya komik digital yang beredar secara digital di internet, berdampak pada berkurangnya keuntungan bagi penerbit komik yang resmi. Beredarnya komik digital *illegal* juga merugikan banyak pihak yang terdiri lebih dari satu negara. Dilansir dari *Authorized Books of Japan* (ABJ), total kerugian yang dialami industri komik pada tahun 2021 sekitar 1,19 Triliun Yen yang jika dikonversikan menjadi total sekitar Rp. 148 Triliun pada tahun 2021. Dari data tersebut dapat disimpulkan kerugian dari beredarnya komik digital tidak hanya berdampak pada pencipta maupun penerbit komik dari negara asal komik tersebut, melainkan hingga pihak lokal seperti penerbit lokal yang keuntungannya tidak maksimal. Lalu, tingginya peminat produk bajakan juga membuat suatu negara mendapatkan stigma buruk di dunia internasional, yang berakibat industri komik lokal sulit berkembang.

Posisi komik sebagai salah satu obyek yang dilindungi oleh hak cipta diperjelas dalam salah satu pertanyaan sesi tanya jawab Seminar dan Workshop Nasional Peningkatan Kesadaran tentang Hak Cipta dan Penyusunan serta Penggunaan “Buku Panduan Hak Cipta Asia” versi Indonesia di Hotel Nikko Jakarta, tanggal 23-26 Januari 2006, yang menjelaskan (Hozumi, 2006:103) bahwa karakter dalam komik seperti Doraemon, Donald Bebek dilindungi oleh hak cipta karena termasuk karya seni. Dengan adanya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, maka secara *normative* telah tersedia regulasi perlindungan hak cipta yang memadai. Untuk sekarang, dengan pesatnya digitalisasi memungkinkan seseorang

untuk menciptakan suatu salinan ciptaan atau mengubahnya dengan mudah. Digitalisasi juga memungkinkan perbanyakkan suatu karya asli dengan mempertahankan kualitasnya dengan konsisten.

Digitalisasi membuka kesempatan untuk mengeksploitasi suatu ciptaan berulang kali tanpa perubahan mutu, hal ini memunculkan bahaya pelanggaran hak cipta karena digitalisasi memudahkan kita melakukan perubahan pada ciptaan yang asli (Hozumi, 2006:44). Sebuah karya digital berbentuk sebuah file atau data yang persebarannya dapat melalui cara manual seperti *flashdisk* atau *compact disc*, namun juga dapat diedarkan melalui situs di internet. Hal ini tentu menjadikan ilustrasi digital lebih praktis dan mudah diaplikasikan yang menjadi sebuah potensi, namun hal ini menjadikan ilustrasi digital rentan akan pelanggaran hak cipta, baik digunakan tanpa izin maupun diakui oleh orang lain (Restuningsih et al., 2021:958). Lemahnya perlindungan hak cipta timbul karena paham di kalangan masyarakat bahwa karya digital di internet hakikatnya merupakan hak publik, dimana publik berhak untuk mendapatkan itu padahal karya ini dilindungi oleh konvensi hak asasi manusia (Murfianti, 2019:2). Peredaran barang bajakan di masyarakat dipengaruhi oleh aspek ekonomi dan budaya. Dari aspek ekonomi masyarakat yang golongan ekonominya menengah ke bawah akan lebih memilih produk yang lebih murah apabila kualitasnya tidak jauh berbeda dari barang aslinya yang harganya lebih mahal. Dari aspek budaya, Masyarakat Indonesia yang memiliki budaya kebersamaan dapat menimbulkan perbedaan persepsi tentang makna HKI yang cenderung individual sehingga menghambat sosialisasi pelaksanaan HKI.

Pencipta berhak memanfaatkan ciptaanya untuk memperoleh keuntungan. Karena memiliki nilai ekonomi maka hak cipta juga termasuk sebuah *property*. Manfaat ini termasuk memperoleh keuntungan saat ciptaanmya digunakan oleh orang lain. Pencipta juga memiliki hak untuk mengalihkannya kepada pihak lain melalui izin dan perjanjian. Datangnya teknologi digital mendatangkan inovasi baru yang dibawa oleh berbagai seniman dan kreator yang berkarya di dunia digital, serta membuka potensi bagi pencipta karya atau seniman dalam mendapatkan manfaat ekonomi dari karyanya. Munculnya media sosial dimanfaatkan untuk mempermudah publikasi dan menjual karya-karyanya. Disisi lain kehadiran teknologi digital juga mempermudah akses berbagai konten tanpa biaya mahal. Dengan lemahnya perlindungan hak cipta di Indonesia dan kurangnya apresiasi dari masyarakat terhadap hak pencipta, membuat pembajakan di dunia digital masih sering terjadi. Hal ini sangat terasa bagi pelaku industri kreatif, dalam hal ini kreator komik dan komik digital. Sebagian besar pelaku industri komik di Indonesia adalah Usaha Mikro Kecil dan Menengah dan Perorangan.

Permasalahan mengenai lemahnya perlindungan hak cipta di media digital juga dialami oleh *Getter Studio* yang merupakan salah satu studio komik di Semarang. Mereka juga mempublikasikan komik mereka di media sosial seperti Instagram dan Facebook untuk mengenalkan kepada orang-orang mengenai karya *Getter Studio* dan aktivitasnya. Komik yang diunggah *Getter Studio* di media sosial merupakan upaya mereka mempromosikan komik fisik mereka dan memiliki panel yang berbeda agar pembaca tetap tertarik untuk membelinya. Permasalahan yang dialami *Getter Studio* saat mengupload karyanya di media sosial sama seperti

kreator komik lainnya yaitu ada orang lain yang mengunggah karyanya yang berjudul mak irit tanpa izin. Terkait permasalahan tersebut, respon dari Pihak *Getter Studio* tidak terlalu mempermasalahkannya karena tidak terlalu merugikan secara ekonomi dan menganggap hal tersebut merupakan sekedar bentuk apresiasi. Namun, Permasalahan ini juga membuat mereka waspada terhadap media digital karena rentan terhadap duplikasi dan mereka menyadari permasalahan komik digital *illegal* yang dapat diakses secara gratis dapat menyebabkan orang lebih memilih yang gratis daripada yang berbayar dan legal.

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta memberikan perlindungan kepada pemegang hak cipta agar dapat merasakan manfaat ekonominya. Adanya undang-undang ini merupakan upaya untuk melindungi hak pribadi setiap orang. Namun, upaya untuk menegakkan isi undang-undang tersebut dilapangan mengalami tantangan dan hambatan, karena berbagai faktor seperti ketidaktahuan masyarakat akan peraturan tersebut serta faktor ekonomi masyarakat itu sendiri. Kurang maksimalnya upaya perlindungan terhadap hak cipta dan pemberdayaan pelaku industri komik lokal menyebabkan Industri komik lokal mengalami kesulitan berkembang. Hal ini menyebabkan potensi industri komik di Indonesia terhambat karena kurangnya dukungan pemerintah dan apresiasi masyarakat. Perkembangan teknologi internet di Indonesia yang berakibat pada masifnya digitalisasi, tetapi tidak disertai kesadaran penuh masyarakat terhadap penghargaan hak cipta menyebabkan tingginya akses ke situs komik *illegal*. Melihat masih banyak komik digital yang beredar secara *illegal* di internet dan perilaku masyarakat yang kurang mengapresiasi karya seni, maka penulis tertarik

untuk meneliti permasalahan tersebut dalam bentuk skripsi yang berjudul **“PERLINDUNGAN HAK EKONOMI Bagi PENCIPTA KOMIK ATAS KOMIK DIGITAL *ILLEGAL* Yang BEREDAR Di INTERNET Untuk TUJUAN KOMERSIAL.”**

1.2 IDENTIFIKASI MASALAH

Berdasarkan latar belakang tersebut, teridentifikasi permasalahan sebagai berikut :

1. Pemahaman masyarakat terhadap perlindungan sebuah karya intelektual secara umum masih rendah;
2. Kemajuan Teknologi Digital meningkatkan peluang tindakan pembajakan komik digital;
3. Peran pemerintah dalam upaya pemberdayaan dan perlindungan karya digital kepada pelaku industry digital masih rendah;
4. Beredarnya komik digital secara *illegal* di Internet, menghambat perkembangan industri komik lokal dan menimbulkan kerugian secara ekonomi bagi pelaku industri komik.

1.3 PEMBATAAN MASALAH

Berdasarkan identifikasi masalah diatas, masalah yang muncul berkaitan dengan beredarnya komik digital secara *illegal* di internet yang menimbulkan kerugian ekonomi bagi pencipta komik. Supaya pembahasan penelitian ini terfokus pada permasalahan tersebut dan tidak melebar. Maka peneliti membatasi masalah dalam penelitian tersebut sebagai berikut :

1. Pelanggaran Hak Cipta atas komik digital yang di unggah di internet secara *illegal* untuk tujuan komersial;
2. Upaya yang dapat dilakukan untuk Melindungi hak ekonomi pencipta komik terhadap beredarnya komik digital yang beredar di internet secara *illegal*.

1.4 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan sebelumnya, maka Rumusan Masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Bagaimana bentuk pelanggaran hak cipta terkait dengan komik yang dipublikasikan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?
2. Bagaimana perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta komik yang karyanya diterbitkan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?

1.5 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan masalah yang telah dirumuskan di atas maka tujuan penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Mengetahui dan menganalisis pelanggaran hak cipta terkait dengan komik yang dipublikasikan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?
2. Mengetahui dan menganalisis perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta komik yang karyanya diterbitkan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?

1.6 MANFAAT PENELITIAN

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat, antara lain :

1. Manfaat Teoritis

- a. Sebagai referensi ilmu pengetahuan dan pemikiran bagi pengembangan pengetahuan tentang hukum perdata, khususnya mengenai kekayaan intelektual dan hak cipta;
- b. Sebagai referensi bagi karya tulis dan penelitian selanjutnya mengenai kekayaan intelektual.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi peneliti selaku yang menulis karya tulis ini, dapat memperdalam wawasannya mengenai perlindungan hak ekonomi karya seni digital khususnya komik digital;
- b. Bagi pemerintah selaku pembuat kebijakan diharapkan dapat menjadi masukan dalam membuat kebijakan turunan dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan dalam melakukan pemberdayaan pelaku industry komik digital;
- c. Bagi Pencipta komik digital diharapkan dapat menjadi sumber ilmu pengetahuan tentang hak-hak yang dimilikinya terkait karya ciptaanya;
- d. Bagi Pembaca komik digital diharapkan memberikan informasi mengenai dampak buruk komik *illegal* di internet bagi kreator komik;
- e. Bagi Masyarakat diharapkan dapat menjadi informasi mengenai pentingnya perlindungan hak cipta terhadap suatu karya.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 PENELITIAN TERDAHULU

Penulis dalam melakukan penelitian didasarkan pada penelitian terdahulu yang membahas tema terkait dalam penelitian ini. Penulis akan memaparkan intinya saja, untuk mengetahui hasil akhir penelitian penulis dengan penelitian terdahulu. Berikut adalah beberapa penelitian yang menjadi referensi :

Tabel 2.1 Penelitian Terdahulu

No.	Judul dan Nama Penulis	Inti pembahasan
1.	Perlindungan Kekayaan Intelektual Terhadap Hasil Kesenian Dan Produk UMKM Di Desa Wisata Kandri. Skripsi oleh Qori Abdi Mulia, Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2019.	Penelitian ini membahas tentang Peran Kelompok Sadar Wisata Desa Kandri dalam melestarikan dan memanfaatkan Potensi Desa Kandri yang berfokus pada perlindungan terhadap kekayaan komunal dan produk usaha mikro kecil menengah dari Desa Kandri. Hasil Penelitian ini menjelaskan pentingnya peran berbagai pihak mulai dari masyarakat hingga pemerintah dalam melindungi kekayaan intelektual Desa Kandri, serta pentingnya peran masyarakat dalam melestarikan budaya dan mendaftarkan kekayaan komunal di Desa Kandri.
2.	Perlindungan Hak Cipta Atas Suatu Karya Fanfiction (Fiksi Penggemar) Yang Diterbitkan Untuk Tujuan Komersial. Skripsi oleh Nungki Wahyuni, Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2022.	Hasil Penelitian menunjukkan pesatnya perkembangan teknologi dan berkembangnya komunitas karya tertentu dan/atau artis tertentu, menjadi kesempatan bagus bagi penulis karya fanfiksi untuk menerbitkan karya mereka untuk tujuan komersial baik melalui media cetak maupun digital. Beberapa upaya penerbitan karya fanfiksi ini dilakukan tanpa izin pencipta maupun pemegang hak cipta. Upaya menerbitkan dan

		memperjualbelikan karya fanfiksi tanpa izin pencipta maupun pemegang hak cipta merupakan bentuk pelanggaran hak cipta.
3.	Tinjauan Yuridis Perlindungan Penerbit Atas Penggandaan Buku Terjemahan Untuk Kegunaan Komersial Dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Skripsi oleh Gita Rotua Manullang, Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2023.	Penelitian ini membahas mengenai tindakan penggandaan buku terjemahan untuk tujuan komersial berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta dan perlindungan bagi pihak penerbit buku. Hasil penelitian menunjukkan tindakan penggandaan buku terjemahan untuk kegunaan komersial seperti melakukan pengutipan serta mengakui ciptaan orang lain seolah itu ciptaanya dan memperbanyak ciptaan orang lain merupakan pembajakan atas hak cipta.
4.	Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Buku Elektronik (E-Book) Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Skripsi oleh Adibah Ishmah, Fakultas Hukum Universitas Muslim Indonesia, Makassar, 2020.	Penelitian ini membahas perlindungan terhadap ciptaan E-Book dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Buku digital atau E-book merupakan salah satu karya adaptasi. Sehingga, termasuk ciptaan yang dilindungi karena merupakan adaptasi dari buku. Perlindungan terhadap pelanggaran tersebut berupa perlindungan preventif dan represif.
5.	Perlindungan Hukum Terhadap Komik Digital Yang Diunggah Tanpa Lisensi Di Internet Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/12/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual. Skripsi oleh Dewi Halimah, Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta, Surakarta, 2023.	Penelitian ini membahas perlindungan terhadap komik digital yang diunggah di internet tanpa adanya lisensi atau izin dari pencipta maupun pemegang hak cipta. Perbuatan pemindaian komik digital dari platform resmi ke website ilegal untuk tujuan komersial termasuk pelanggaran jika tidak mendapat lisensi dari pemegang hak cipta sebagaimana ditentukan dalam Pasal 80 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta. Dalam sudut pandang hukum islam pembajakan komik digital merupakan perbuatan dzalim dan haram.

1. Skripsi Qori Abdi Mulia, Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2019, yang berjudul “PERLINDUNGAN KEKAYAAN INTELEKTUAL TERHADAP HASIL KESENIAN DAN PRODUK UMKM DI DESA WISATA KANDRI”.

Penelitian ini membahas tentang Peran Kelompok Sadar Wisata Desa Kandri dalam melestarikan dan memanfaatkan Potensi Desa Kandri serta Peran Dinas Kebudayaan dan Pariwisata Semarang dalam melakukan pembinaan Masyarakat Desa Kandri. Fokus Penelitian ini mengenai pentingnya perlindungan terhadap kekayaan komunal dan produk usaha mikro kecil menengah dari Desa Kandri. Hasil Penelitian ini menjelaskan Peran berbagai pihak mulai dari Masyarakat hingga Pemerintah dalam Melindungi kekayaan intelektual Desa Kandri, serta pentingnya peran Masyarakat dalam melestarikan budaya dan mendaftarkan kekayaan komunal di Desa Kandri.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis adalah sama-sama membahas pentingnya perlindungan kekayaan intelektual terhadap suatu bentuk karya cipta. Serta perlunya suatu instrument hukum untuk melindungi ciptaan yang berupa instrument preventif dan represif. Perbedaannya terletak pada objek yang diteliti, Dimana penelitian Qori Abdi Mulia secara spesifik subjek dan objeknya adalah kekayaan komunal dan merek usaha mikro kecil menengah yang dimiliki Desa Wisata Kandri. Sedangkan, Penelitian penulis meneliti tentang komik digital sebagai objeknya dan lebih spesifik ke perlindungan hak ekonomi pencipta komik digital.

2. Skripsi Nungki Wahyuni, Fakultas Hukum Universitas Negeri Semarang, Semarang, 2022, yang berjudul “PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS SUATU KARYA FANFICTION (FIKSI PENGGEMAR) YANG DITERBITKAN UNTUK TUJUAN KOMERSIAL”.

Penelitian ini membahas tentang legalitas penerbitan dan penjualan suatu karya fanfiksi tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta yang diadaptasi maupun artis terkenal yang namanya digunakan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Hasil Penelitian yang dilakukan oleh Nungki Wahyuni menunjukkan pesatnya perkembangan teknologi dan berkembangnya komunitas karya tertentu dan/atau artis tertentu, menjadi kesempatan bagus bagi penulis karya fanfiksi untuk menerbitkan karya mereka untuk tujuan komersial baik melalui media cetak maupun digital. Serta dalam beberapa kasus, upaya penerbitan karya fanfiksi ini dilakukan tanpa izin pencipta maupun pemegang hak cipta. Upaya menerbitkan dan memperjualbelikan karya fanfiksi tanpa izin pencipta maupun pemegang hak cipta merupakan bentuk pelanggaran hak cipta. Hal ini karena pencipta dan pemegang hak cipta karya aslinya tidak mendapatkan royalti dan bisa juga terjadi pencemaran nama baik dari Seorang artis yang nama dan karakternya digunakan dalam karya fanfiksi tersebut.

Penelitian tersebut dengan penelitian penulis persamaannya terletak pada temanya yang terkait perlindungan hak cipta sebuah karya di era sekarang. Skripsi oleh Nungki Wahyuni juga menyoroti dampak ekonomi dari sebuah karya yang dipublikasikan untuk tujuan komersial tanpa persetujuan pencipta

atau pemegang hak ciptanya. Perbedaannya terletak pada obyek penelitiannya, dimana penelitian terdahulu berfokus pada bentuk perlindungan hak cipta atas karya fanfiksi yang diterbitkan untuk tujuan komersial, sedangkan penelitian ini meneliti tentang perlindungan hak ekonomi pencipta komik digital. Jadi, obyek penelitian terdahulu adalah karya fanfiksi buatan penggemar yang bentuknya dapat berupa cerita, karya visual maupun bentuk lainnya yang tersebar di media cetak maupun internet.

3. Skripsi oleh Gita Rotua Manullang, 2023, yang berjudul “Tinjauan Yuridis Perlindungan Penerbit Atas Penggandaan Buku Terjemahan Untuk Kegunaan Komersial Dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ”.

Penelitian ini membahas mengenai tindakan penggandaan buku terjemahan untuk tujuan komersial berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta dan perlindungan bagi pihak penerbit buku. Penggunaan ciptaan secara komersial merugikan pengarang secara moril dan ekonomi. Hasil penelitian menunjukkan tindakan penggandaan buku terjemahan untuk kegunaan komersial seperti melakukan pengutipan serta mengakui ciptaan orang lain seolah itu ciptaanya dan memperbanyak ciptaan orang lain merupakan pembajakan atas hak cipta Larangan penggandaan ciptaan dan/atau penggunaan secara komersial tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta diatur dalam Pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta. Penggunaan hak cipta yang tidak melanggar Undang-Undang Hak Cipta diatur dalam Pasal 43 sampai dengan Pasal 51 Undang-Undang Hak Cipta. Jika hak eksklusif pencipta dirugikan maka mereka bisa menempuh penyelesaian yang ada dalam Undang-Undang Hak Cipta

seperti alternatif penyelesaian sengketa, gugatan perdata dan mengajukan tuntutan pidana.

Persamaan penelitian tersebut dengan penelitian penulis terletak pada temanya yang secara umum adalah perlindungan hak cipta karya tulis dan fokusnya yang membahas mengenai komersialisasi suatu karya tanpa seizin pencipta dan pemegang hak cipta. Perbedaannya dengan penelitian penulis terletak pada objek yang diteliti. Dimana penelitian penulis meneliti karya komik digital sedangkan skripsi tersebut meneliti mengenai buku terjemahan, baik yang didistribusikan lewat fisik maupun digital. Lalu, dari jenis penelitiannya, penelitian penulis adalah penelitian yuridis empiris. Sedangkan, skripsi tersebut menggunakan penelitian yuridis normative.

4. Skripsi oleh Adibah Ishmah, 2020, yang berjudul “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Buku Elektronik (E-Book) Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”.

Penelitian ini membahas perlindungan terhadap ciptaan *E-Book* dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Buku digital atau *E-book* merupakan salah satu karya adaptasi. Sehingga, termasuk ciptaan yang dilindungi karena merupakan adaptasi dari buku. Istilah adaptasi artinya adalah mengalihwujudkan suatu ciptaan ke bentuk lain. Perlindungan terhadap pelanggaran tersebut berupa perlindungan preventif dan represif. Perlindungan Preventif yang berupa kesempatan untuk mengajukan keberatan sebelum keputusan pemerintah diberikan dan perlindungan represif yang diberikan setelah adanya aturan hukum yang dilanggar.

Persamaan penelitian ini dengan penelitian penulis terletak pada temanya yaitu hak cipta karya digital dan perlindungan terhadap penggunaan karya tersebut terhadap pelanggaran hak cipta. Perbedaannya terletak pada jenis penelitiannya dimana skripsi tersebut menggunakan jenis penelitian yuridis normative yang menggunakan pendekatan undang-undang. Sedangkan, penelitian penulis menggunakan yuridis empiris. Lalu, penulis berfokus pada hak ekonomi pencipta yang dirugikan akibat pembajakan.

5. Skripsi oleh Dewi Halimah, 2023, yang berjudul “Perlindungan Hukum Terhadap Komik Digital Yang Diunggah Tanpa Lisensi Di Internet Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/12/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual”.

Penelitian ini membahas perlindungan terhadap komik digital yang diunggah di internet tanpa adanya lisensi atau izin dari pencipta maupun pemegang hak cipta. Penyebaran komik digital yang sangat mudah dan melalui internet menyebabkan perlindungan hak cipta susah untuk diterapkan, Karena ancaman hukuman Undang-Undang Hak Cipta dirasa kurang mampu mencegah terjadinya pelanggaran. Sehingga, banyak kreator komik atau platform penerbit resmi yang tidak menempuh jalur hukum karena Undang-Undang Hak Cipta kurang berhasil mencegah pelanggaran. Pembuatan pemindaian komik digital dari platform resmi ke website illegal untuk tujuan komersial termasuk pelanggaran jika tidak mendapat lisensi dari pemegang hak cipta sebagaimana ditentukan dalam Pasal 80 ayat (1) Undang-Undang Hak

Cipta. Lalu, berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta tindakan pelanggaran tersebut dikenakan sanksi pidana dan perdata dalam Undang-Undang Hak Cipta. Dalam sudut pandang hukum islam pembajakan komik digital merupakan perbuatan dzalim dan haram.

Persamaan skripsi tersebut dengan penelitian penulis terletak pada tema dan objek penelitiannya, yaitu tentang komik digital yang didistribusikan di internet tanpa seizin pencipta dan/atau pemegang hak ciptanya. Perbedaannya terletak di fokus penelitian dan jenis penelitiannya. Dimana penelitian penulis berfokus pada hak ekonomi pencipta komik, sedangkan skripsi tersebut lebih ke hak pencipta secara umum. Jenis penelitian yang digunakan pada skripsi tersebut adalah penelitian yuridis normative. Sedangkan, penulis menggunakan penelitian yuridis empiris.

2.2 LANDASAN KONSEPTUAL

2.2.1 Tinjauan Umum Kekayaan Intelektual

2.2.2.1 Ruang Lingkup Kekayaan Intelektual

Kekayaan Intelektual merupakan hasil pemikiran penciptanya yang bersifat eksklusif dan terikat dengan penciptanya. Hak Kekayaan Intelektual merupakan hak eksklusif dari pemilik suatu ciptaan, yang merupakan hak milik perorangan yang tidak berwujud (Susilowati, 2013:4). Hanya pemilik dan pemegang hak tersebut yang dapat memanfaatkannya, baik untuk mengumumkan, memperbanyak, mengedarkan maupun kegiatan lain yang berhubungan dengan hak dan pemberian persetujuan kepada pihak lain untuk memanfaatkannya, seperti pemberian lisensi.

Hak Eksklusif atas kepemilikan dan pemanfaatan HKI merupakan hak yang melekat pada pemiliknya dan pemiliknya memiliki hak untuk mengeksploitasinya. Hak Kekayaan Intelektual merupakan bagian dari harta benda. Keberadaan HKI dalam hukum perdata hingga saat ini bergantung pada konsep hukum kebendaan immateriil. Menurut pendapat Munir Fuady, hak kekayaan intelektual adalah hak berwujud sah dan diakui secara hukum atas benda tidak berwujud berupa kekayaan intelektual/ciptaan (Husain et al., 2023:7). Pemilik hak tersebut dapat memanfaatkan hak tersebut secara sah sesuai peraturan yang berlaku. Kekayaan Intelektual sendiri dapat berupa benda yang memiliki bentuk fisik seperti manufaktur, kerajinan, peralatan maupun benda nonfisik seperti karya musik, ilmu pengetahuan, kecerdasan. Jadi, Hasil Kekayaan Intelektual berasal dari hasil kerja otak manusia dan disisi lain juga melibatkan perasaan emosionalnya. Perpaduan dari hasil kerja rasional dan emosional itu melahirkan karya intelektual (Saidin, 2015:10).

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tidak mengatur secara langsung keberadaan kekayaan intelektual. Namun, jika ditelusuri lebih jauh kekayaan intelektual masuk kedalam benda immateriil. Istilah benda jika mengacu pada ketentuan Hukum Perdata adalah segala sesuatu yang dapat menjadi obyek hukum yang dapat dipergunakan oleh subyek hukum yang menjadi pokok dalam suatu hubungan hukum.

Definisi mengenai benda dijelaskan dalam pasal 499 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang isinya :

Benda ialah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai dengan Hak Milik.

Pendapat Prof. Mahadi mengenai pengertian Benda pada Pasal 499 KUHPerdara adalah benda materiil, sedangkan hak adalah benda immateriil (Susilowati, 2013:27). Jika dihubungkan dengan klasifikasi mengenai benda dalam Pasal 503 KUHPerdara, maka benda dapat digolongkan menjadi benda berwujud dan benda tidak berwujud. Benda tidak berwujud dapat berupa hak seperti hak untuk menagih, hak bunga uang, hak sewa, hak guna bangunan serta hak kekayaan intelektual. Benda tersebut disebut benda tidak berwujud karena bendanya tidak terlihat wujudnya, tapi pemiliknya masih bisa merasakan manfaatnya. Hak Kekayaan Intelektual terdiri dari 2 bidang yaitu Hak Cipta dan Hak Milik Industri. Hak Cipta (*Copyright*) yang terdiri dari Ilmu Pengetahuan, Seni dan Sastra Serta Hak Milik Industri (*Industrial Property Rights*) yang terdiri dari Paten, Merek, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang (Susilowati, 2013:22).

2.2.2.2 *Regulasi Kekayaan Intelektual*

Regulasi internasional yang mengatur kekayaan intelektual telah berkembang dalam beberapa puluh tahun belakangan. Perkembangan di bidang teknologi informasi, komunikasi, dan transportasi serta terjadinya globalisasi menjadi faktor utama diperlukannya instrumen perlindungan kekayaan intelektual. Adanya kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi telah menghubungkan di seluruh dunia. Hal ini memungkinkan setiap orang mengakses informasi dari seluruh dunia. Urgensi untuk menyusun regulasi perlindungan kekayaan intelektual direfleksikan dalam Pasal 27 ayat (2) Deklarasi Hak Asasi Manusia yang bunyinya (Asian Law Group, 2013:13):

Everyone has the right to the protection of the moral and material interests resulting from any scientific, literary or artistic production of which he is the author.

Setiap orang memiliki hak untuk mendapat perlindungan (untuk kepentingan moral dan materi) yang diperoleh dari ciptaan ilmiah, kesusastraan atau artistik dalam hal dia sebagai pencipta.

Regulasi Internasional mengenai kekayaan intelektual sudah ada sebelum Abad ke-20. Hal itu karena berbagai pihak seperti negara yang sedang mengalami kemajuan industry menyadari pentingnya perlindungan kekayaan intelektual. Salah satu regulasi internasional tentang hak cipta adalah *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic works (1886)* yang mengatur perlindungan karya seni dan sastra. Perjanjian ini merupakan perjanjian paling tua yang dibentuk pada Tahun 1886, dan telah direvisi pada Tahun 1928 di Roma, Tahun 1948 di Brussels, dan Tahun 1975 di Paris (Hozumi, 2006:57). Dalam *Article 2 Berne Convention* dijelaskan apa saja yang termasuk dalam Karya Literasi dan Seni.

Hal tersebut diatur secara lengkap dalam *Article 2 verse (1) Appendix Berne Convention*, yang berbunyi :

The expression "literary and artistic works" shall include every production in the literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression, such as books, pamphlets and other writings; lectures, addresses, sermons and other works of the same nature; dramatic or dramatico-musical works; choreographic works and entertainments in dumb show; musical compositions with or without words; cinematographic works to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography; works of drawing, painting, architecture, sculpture, engraving and lithography; photographic works to which are assimilated works expressed by a process analogous to photography; works of applied art; illustrations, maps, plans, sketches and three-dimensional works relative to geography, topography, architecture or science.

Ekspresi "karya sastra dan seni" harus mencakup setiap produksi dalam bidang sastra, ilmu pengetahuan, dan seni, apa pun cara atau bentuk

pengungkapannya, seperti buku, pamflet, dan tulisan lainnya; ceramah, pidato, khotbah dan karya lain yang sejenis; karya dramatik atau dramatis-musikal; karya koreografi dan hiburan dalam pantomim; komposisi musik dengan atau tanpa kata-kata; karya sinematografi yang merupakan karya asimilasi yang diungkapkan melalui proses yang dianalogikan dengan sinematografi; karya gambar, lukisan, arsitektur, patung, ukiran, dan litografi; karya fotografi yang merupakan karya asimilasi yang diungkapkan melalui proses yang dianalogikan dengan fotografi; karya seni terapan; ilustrasi, peta, denah, sketsa, dan karya tiga dimensi yang berkaitan dengan geografi, topografi, arsitektur, atau sains.

Makna dari isi *Article 2 verse (1) Berne Convention* menjelaskan bahwa karya seni memiliki cakupan yang luas dan dapat diwujudkan melalui bentuk yang berbeda-beda. Hal ini karena sebuah ciptaan merupakan perwujudan dari pemikiran penciptanya. *Berne Convention* juga mengatur mengenai hak moral dan hak ekonomi bagi pencipta. Perlindungan ini berupa hak untuk menuntut kepemilikan, hak menuntut karyanya tidak diubah yang dapat merusak reputasi sebuah karya. Selain itu dalam *Article 9 verse (1)*, Pencipta karya sastra dan seni memiliki hak eksklusif untuk mengizinkan pembuatan karyanya dengan bentuk dan cara apapun.

Dasar hak eksklusif pencipta dijelaskan dalam *Article 6 bis verse (1) Berne Convention* yang berbunyi :

Independently of the author's economic rights, and even after the transfer of the said rights, the author shall have the right to claim authorship of the work and to object to any distortion, mutilation or other modification of, or other derogatory action in relation to, the said work, which would be prejudicial to his honor or reputation.

Terlepas dari hak ekonomi pencipta, dan bahkan setelah pengalihan hak tersebut, pencipta mempunyai hak untuk mengklaim kepenulisan ciptaan dan menolak segala distorsi, mutilasi atau lainnya modifikasi, atau tindakan merendahkan lainnya sehubungan dengan, karya tersebut, yang akan merugikan karyanya kehormatan atau reputasi.

Dalam Konvensi tersebut juga dijelaskan pemanfaatan hak cipta untuk kepentingan nonkomersial yang disebut dengan *fair use*. *Fair use* adalah penggunaan karya untuk kepentingan publikasi dan kegiatan lainnya seperti dipertunjukkan, disiarkan atau diberitakan dengan ketentuan bahwa sumber dari tulisan harus dicantumkan dengan jelas. Syarat dan ketentuan penggunaan suatu karya yang memenuhi ketentuan *fair use* terdapat dalam *Article 10* hingga *Article 10 bis (2)*.

Berne Convention juga mengatur mengenai akses negara berkembang dalam mengakses dan menuju sistem perlindungan sesuai standar yang ditetapkan negara maju. Negara berkembang menerima keistimewaan yang berupa kemudahan dalam memanfaatkan Hak Terjemahan (*right of translation*) dan Hak Perbanyakan (*right of reproduction*). Kepentingan negara berkembang mulai diperhatikan setelah berbagai revisi dan penambahan protokol baru. Kepentingan negara berkembang mulai dimasukkan dengan Revisi di Stockholm tanggal 14 Juli 1967. Keistimewaan ini hanya didapat oleh negara yang telah meratifikasi protokol tersebut (Saidin, 2015:339).

Pembentukan organisasi internasional perlindungan kekayaan intelektual diawali dengan didirikannya WIPO yang berdasarkan konvensi yang ditandatangani di Stockholm pada tanggal 14 juli 1967 dan menjadi salah satu Badan Khusus Perserikatan Bangsa-Bangsa pada bulan Desember 1974. WIPO sebagai badan khusus dalam perlindungan kekayaan intelektual telah berhasil mengadministrasikan Konvensi Paris 1883 tentang Perlindungan Hak Milik Perindustrian sampai Konvensi Brussel tahun 1974 tentang pendistribusian

program melalui satelit. Ada tiga jenis *treaty* yang ditangani oleh WIPO (Jened, 2014:31), yaitu : *Treaty* Mengenai standar perlindungan internasional; *Treaty* yang memfasilitasi pemberian bantuan untuk pendaftaran atau memperoleh hak perlindungan internasional dan *Treaty* yang menerapkan sistem klasifikasi dalam manajemen sistem HKI.

Kelemahan WIPO sebagai lembaga penegak hukum adalah tidak dilengkapinya WIPO dengan suatu lembaga atau mekanisme penyelesaian sengketa. Sehingga, upaya penegakan hukum dari WIPO tidak mempunyai sanksi tegas dan lebih banyak mengatur kepentingan bisnis murni melalui perundingan diplomatik (Jened, 2014:30). Akibatnya, WIPO dianggap tidak mampu beradaptasi dengan berkembangnya perdagangan internasional yang dipengaruhi inovasi ekonomi dan teknologi. WIPO juga menghadapi keterbatasan instrumen dalam menegakan aturan karena tidak dapat memberlakukan ketentuan internasional bagi negara yang bukan anggotanya, tidak adanya mekanisme penyelesaian sengketa serta tidak adanya mekanisme pemberian sanksi bagi negara anggota maupun non-anggota yang melanggar.

Adanya rencana untuk memperkuat instrument perlindungan Hak Kekayaan Intelektual terjadi setelah dicapainya kesepakatan GATT (*General Agreement on Tariff and Trade*) dan Putaran Uruguay hingga Konferensi Marakesh pada bulan April 1994 dengan hasil pembentukan WTO (*World Trade Organizations*) (Susilowati, 2013:6). Selain itu, perundingan tersebut juga menghasilkan rancangan naskah Persetujuan TRIPS yang disebut sebagai *Chairman Text* atau *The Dunkel Draft* (Jened, 2014:31). Naskah tersebut

merupakan naskah yang akan menjadi dasar dari TRIPS. TRIPS sendiri merupakan salah satu dari ke-15 topik lainnya yang di bahas dalam Putaran Uruguay/GATT.

Kehadiran TRIPS dimaksudkan agar keuntungan yang diperoleh dari pengelolaan Hak Kekayaan Intelektual dapat dimaksimalkan melalui perdagangan dan investasi. Semua anggota WTO sesuai dengan Persetujuan TRIPS wajib menetapkan regulasi nasional yang berdasarkan Peraturan dalam Konvensi Paris maupun Konvensi Bern (dengan adanya pengecualian kecil dari beberapa pasal), terlepas apakah negara tersebut sudah atau belum menjadi peserta yang meratifikasi konvensi tersebut. TRIPS juga mengikuti dan mengadaptasi Konvensi Roma tentang perlindungan penampilan, produsen rekaman suara dan lembaga penyiaran yang ditandatangani pada tanggal 26 Oktober 1961 serta Traktat WIPO tentang Sirkuit Terpadu yang ditandatangani di Washington tanggal 26 Mei 1989 (Asian Law Group, 2013:29). Negara anggota TRIPS tidak boleh melanggar isi dari konvensi Hak Kekayaan intelektual yang sudah ada sebelumnya, khususnya Berne Convention untuk Hak Cipta dan Roma Convention untuk hak yang terkait dengan hak cipta serta Paris Convention untuk Hak Kekayaan Industri (Jened, 2014:35). Artinya ketiga konvensi tersebut merupakan basis minimal perlindungan HKI secara luas.

Subtansi dari TRIPS sendiri menjadi penghubung antara dua kategori utama di bidang hak kekayaan intelektual, yakni Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. TRIPS memiliki tujuan untuk melindungi kekayaan Intelektual agar menjamin berkembangnya inovasi dan tersebarnya teknologi yang membawa

keuntungan bagi pembuat dan pemakainya sehingga tercapai kesejahteraan. Ketentuan tersebut terdapat dalam Pasal 7 TRIPS. Prinsip-prinsip universal dalam TRIPS telah dijadikan dasar kebijakan bagi negara anggota. Prinsip-prinsip berikut adalah sebagai berikut (Mayana & Santika, 2022:39):

1. Prinsip *Free to Determine*

Ketentuan yang memberikan kebebasan kepada para anggotanya untuk menentukan cara-cara yang dianggap sesuai untuk menerapkan ketentuan yang tercantum dalam sistem hukum dan praktik hukum mereka.

2. Prinsip *Intellectual Property Convention*

Ketentuan yang mengharuskan anggotanya untuk menyesuaikan peraturan perundang-undangan dengan berbagai konvensi internasional di bidang kekayaan intelektual.

3. Prinsip *National Treatment*

Ketentuan yang mengharuskan para anggotanya untuk memberikan perlindungan kekayaan intelektual yang sama untuk warga negaranya sendiri dengan warga negara anggota lainnya, dengan memperhatikan pengecualian yang telah ada.

4. Prinsip *Most Favored Nation*

Ketentuan yang melarang pemberlakuan perlakuan Istimewa bagi negara tertentu. Prinsip mengharuskan adanya kesetaraan dan perlindungan kekayaan yang sama bagi negara anggota. Hal ini untuk menghindari diskriminasi dalam perlindungan kekayaan intelektual serta agar semua keuntungan, manfaat atau perlakuan Istimewa yang diberikan oleh negara

anggota tertentu kepada warga negara lain harus seketika dan tanpa syarat. Hal tersebut juga berlaku untuk negara anggota lain tanpa pengecualian.

5. Prinsip *Exhausten*

Ketentuan yang berhubungan dengan penyelesaian sengketa. Dalam hal ini menyangkut prosedur penyelesaian sengketa, serta kewenangan badan penyelesaian sengketa yang berada di bawah *Multilateral Trade Organization*.

Dalam perlindungan hak cipta, TRIPS Agreement mempertegas bahwa yang dilindungi adalah ekspresi atau ciptaan, jadi tidak meliputi ide, prosedur, metode kerja atau konsep yang lebih teknis. Untuk memperoleh perlindungan hukum bagi suatu ciptaan, ada tiga syarat utama yang harus dipenuhi, yaitu fixed (ide harus diwujudkan ke dalam bentuk nyata untuk memperoleh perlindungan); form (suatu ciptaan harus memiliki bentuk), dan original (ciptaan haruslah sesuatu yang asli) (Mayana & Santika, 2022:40).

Pengaturan yang mengatur mengenai Kekayaan Intelektual di Indonesia telah ada sejak masa pendudukan Belanda. Sebelum Pemerintah Hindia Belanda meratifikasi *Bern Convention 1886* pada tahun 1914 dan *Paris Convention 1883* pada tahun 1888 mereka telah memberlakukan peraturan tentang merek pada tahun 1885. Beberapa tahun berikutnya Pemerintah Hindia Belanda menerapkan *Octroi Wet* yang termuat dalam *Statbald* Nomor 313 tahun 1911 tentang pengaturan Paten. Lalu, Pada tahun 1912 Pemerintah Hindia Belanda memberlakukan *Reglement Industrial Eigendom* yang termuat dalam *Statbald* Nomor 545 tentang pengaturan merek. Pemerintah Kolonial juga menerapkan Pengaturan mengenai Hak Cipta dalam *Auterswet* 1912 yang termuat dalam

Statblad Nomor 600 tahun 1912. Pemerintah Hindia Belanda meratifikasi *Bern Convention 1886* pada tahun 1914 dan *Paris Convention 1883* pada tahun 1888.

Pasca Indonesia Merdeka, Pemerintah Indonesia melalui Pasal II Aturan Peralihan UUD 1945 dan asas konkordansi, menyatakan bahwa semua peraturan yang ada tetap berlaku sampai ada peraturan baru yang menggantikannya. Setelah kemerdekaan, Regulasi Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual mengalami beberapa kali perombakan, serta ada beberapa peraturan yang dicabut. Pada Tahun 1958, Pemerintah Indonesia menarik diri dari Bern Convention. Alasannya karena Indonesia masih perlu memperbanyak karya-karya asing untuk keperluan pendidikan serta Hukum Hak Kekayaan Internasional yang berlaku masih warisan Pemerintah Kolonial (Asian Law Group, 2013:66). Selain itu, Pemerintah Indonesia juga belum melihat urgensi untuk segera mengesahkan Undang-Undang Hak Cipta. Indonesia baru menerapkan Undang-Undang Hak Cipta pada tahun 1982 setelah penolakan rancangan yang diajukan instansi pemerintah pada tahun 1958, 1968 dan 1972.

Indonesia juga ikut andil dalam perkembangan Hukum Hak Kekayaan Internasional. Keikutsertaan Pemerintah Indonesia dalam pengembangan Hukum Hak Kekayaan Intelektual diawali dengan terbukanya Pemerintah Indonesia serta ratifikasi konvensi internasional tentang Hak Kekayaan Intelektual. Pada tahun 1994, pemerintah meratifikasi pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (*World Trade Organization*), yang mencakup *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIP's)*. Ratifikasi tersebut dilakukan melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994. Serta pada tahun 1997, Pemerintah

kembali meratifikasi *Bern Convention* melalui Keputusan Presiden No. 18 Tahun 1997 dan meratifikasi Perjanjian Hak Cipta WIPO melalui Keputusan Presiden No. 19 Tahun 1997. Pemerintah Indonesia juga berkomitmen untuk berkontribusi aktif dalam perkembangan Perlindungan Kekayaan Intelektual. Pemerintah Indonesia sudah menjadi anggota aktif *World Trade Organization (WTO)* sejak tahun 1995. Selain itu, Indonesia juga menjadi panitia kerja yang ikut membahas berbagai aspek Hukum HaKI Internasional, dan konsultasi mengenai isu perdagangan elektronik, pengetahuan tradisional dan perlindungan database serta ikut serta dalam kegiatan kerja sama WIPO (Asian Law Group, 2013:27).

Produk Hukum Indonesia tentang Perlindungan Kekayaan Intelektual yang berlaku saat ini adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis, Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang, Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten, Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri dan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.

2.2.1.3 Prinsip Dasar Perlindungan Kekayaan Intelektual

Hukum Perlindungan Kekayaan Intelektual tercipta karena adanya kebutuhan untuk melindungi suatu ciptaan seorang pencipta. Kekayaan intelektual merupakan kekayaan yang bersifat pribadi, eksklusif dan memiliki manfaat ekonomi seperti benda lainnya. Konsep ini berawal dari hak alamiah yang bersumber dari moralitas. Hak alami merupakan hak setiap individu atas pekerjaan yang sudah dia lakukan. Menurut John Locke, barang-barang yang

sudah disediakan, tetapi tidak dapat dinikmati dalam status *naturalis* sehingga barang tersebut harus dikonversi dari barang alamiah menjadi barang pribadi agar dapat dinikmati. Upaya yang telah dikorbankan orang tersebut lah yang harus dihargai (Jened, 2014:6). Hal ini juga berlaku bagi hak kekayaan intelektual. Jika seseorang menciptakan sesuatu seharusnya orang lain tidak boleh merugikannya dengan menggandakan atau mengubah ciptaan tersebut.

Konsep Perlindungan Kekayaan Intelektual didasarkan pada beberapa prinsip dasar. Menurut Sunaryati Hartono, Prinsip tersebut dibagi sebagai berikut (Mar'ali & Putri, 2021:5):

1. Prinsip Keadilan

Prinsip ini menyatakan seorang pencipta berhak memperoleh imbalan atau penghargaan atas ciptaanya. Imbalan tersebut dapat berupa sesuatu yang memiliki nilai ekonomi atau non ekonomi seperti upaya perlindungan karya pencipta tersebut. Perlindungan suatu karya merupakan hak pencipta karya tersebut dan kewajiban negara manapun yang terikat dengan konvensi internasional. Perlindungan tersebut tidak terbatas pada negara asal pencipta sendiri, melainkan meliputi batas negara itu sendiri.

2. Prinsip Ekonomi

Kekayaan intelektual merupakan bentuk kekayaan atau aset tak berbentuk yang dapat dimanfaatkan pemiliknya untuk memperoleh keuntungan. Proses terciptanya suatu ciptaan berasal dari proses berpikir kreatif yang diwujudkan dalam berbagai bentuk dan bermanfaat bagi manusia. Oleh karena itu, pencipta memiliki hak eksklusif untuk

memanfaatkan ciptaanya, termasuk untuk memperoleh keuntungan dalam bentuk *royalty* dan *fee*.

3. Prinsip Kebudayaan

Prinsip ini menjelaskan peran kekayaan intelektual dalam menggerakkan Masyarakat untuk berkarya dan menciptakan karya baru yang berguna bagi kehidupan manusia. Suatu karya yang tercipta dari seseorang atau sekumpulan orang dapat menginspirasi orang lain untuk berkarya. Hal tersebut dapat menciptakan suasana yang memicu perkembangan ilmu pengetahuan, seni, sastra yang berguna bagi manusia. Maka dari itu diperlukan sistem perlindungan kekayaan intelektual yang dapat menjamin pencipta untuk terus berkarya. Prinsip ini menekankan peran kekayaan intelektual dalam peradaban manusia.

4. Prinsip Sosial

Prinsip ini menegaskan bahwa kekayaan intelektual juga memiliki peran dalam kepentingan masyarakat yang dapat memberikan sumbangsih bagi kemajuan peradaban dan manusia. Hukum telah mengatur kepentingan seseorang sebagai individu dan kepentingannya dalam masyarakat. Maka dari itu hak yang diakui oleh hukum dan diberikan kepada perseorangan atau badan hukum tertentu, namun pemberian hak tersebut diberikan dan diakui oleh hukum, oleh karena dengan diberikannya hak tersebut kepada perseorangan, persekutuan ataupun kesatuan hukum itu, kepentingan seluruh masyarakat akan terpenuhi (Aziziyah, 2014:5).

2.2.2 Tinjauan Umum Hak Cipta

2.2.3.1 Pengertian dan Pengaturan Hak Cipta

Istilah hak cipta pertama kali ada dalam *Auteurswet* 1912. Saat itu hak cipta masih dikenal dengan nama hak pengarang. Lalu, pada tahun 1952 diselenggarakan Kongres Kebudayaan di Bandung. Pada kongres tersebut istilah *auteursrecht* atau hak pengarang diganti menjadi Hak Cipta (Harris, 2020:12). Makna kata hak cipta memiliki nuansa berbeda jika dikaitkan dengan kata *copyright* dibanding istilah sebelumnya. Istilah hak pengarang diganti menjadi hak cipta karena terlalu sempit cakupannya karena sekilas terdengar seperti hak yang diberikan kepada Seorang pengarang saja (Nagara, 2013:20).

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, arti hak cipta adalah hak seseorang atas hasil penemuannya yang dilindungi oleh undang-undang. Sebuah Ciptaan sendiri dapat diartikan sebagai sebuah karya yang diwujudkan seseorang dari hasil pemikirannya. Maka dari itu, hak untuk memanfaatkan sebuah ciptaan sudah sewajarnya menjadi hak eksklusif penciptanya. Menurut Patricia Loughlan, Hak Cipta merupakan bentuk kepemilikan yang memberikan pemegangnya hak eksklusif untuk mengawasi penggunaan dan memanfaatkan suatu kreasi intelektual, sebagaimana kreasi yang ditetapkan dalam kategori Hak Cipta, yaitu kesusastraan, drama, musik dan pekerjaan seni serta rekaman suara, film, radio dan siaran televisi, serta karya tulis yang diperbanyak melalui perbanyakan atau penerbitan (Kusumaningtyas, 2009:95).

Hingga sekarang tercatat Indonesia telah menerapkan lima Undang-Undang Hak Cipta, yaitu :

1. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982

2. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987
3. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997
4. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002
5. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

Hukum Perlindungan Hak Cipta dipengaruhi oleh Tradisi Hukum *Civil Law* dan Tradisi Hukum *Common Law*. Subtansi Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia dipengaruhi oleh Sistem Eropa Kontinental (*civil law*), yang merupakan warisan dari Pemerintah Kolonial Belanda (Nagara, 2013:19). Pada Tradisi *Civil Law*, yang melatar belakangi perlindungan adalah alasan moral. Hal tersebut terlihat jelas pada alasan utama yang menjadi titik tolak perlindungan adalah hak pencipta atau hak pengarang. Karena dalam Hukum Hak Cipta Indonesia melindungi hak ekonomi dan hak moral pencipta maka ketentuan mengenai hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Dalam Pasal 1 angka 1 dijelaskan mengenai Pengertian Hak Cipta, yaitu :

Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Sebagaimana jenis kekayaan intelektual lainnya hak cipta sendiri memiliki hak eksklusif bagi penciptanya sendiri. Hak Cipta sendiri muncul setelah ciptaan tersebut diciptakan dan berdasarkan prinsip deklaratif. Prinsip Deklaratif sendiri artinya perlindungan atas Hak Cipta tersebut akan ada secara otomatis tanpa perlu didaftarkan (Tjahjono, 2023).

2.2.3.2 Prinsip Dasar dan Sifat Hak Cipta

Hak cipta pada dasarnya adalah sebuah benda tidak berwujud yang menjadi kepemilikan pribadi penciptanya. Sebuah ciptaan sendiri terwujud dari ide seorang pencipta baik di bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan. Seperti jika seseorang membeli sebuah buku, maka orang tersebut hanya memiliki hak untuk menyimpan dan menyimpannya sesuai keinginannya. Namun, orang tersebut hanya membeli buku tersebut dalam wujud fisik dan sebuah benda, hak cipta buku tersebut tetap pada pengarangnya. Artinya hak untuk memperbanyak buku itu adalah hak eksklusif pengarang atau pemegang lisensinya. Orang yang membeli buku itu tidak memiliki hak untuk memperbanyak buku itu tanpa izin pengarang dan hak untuk menjualnya (Asian Law Group, 2013:96).

Yang dilindungi oleh hak cipta adalah suatu ide yang telah diwujudkan penciptanya dan memiliki nilai keaslian. Ide yang belum diwujudkan sendiri masih dalam tahap universal. Melindungi sebuah ide yang belum diimplementasikan dan/atau ide yang diekspresikan dalam tulisan dan ungkapan singkat yang terbatas akan sangat sulit karena mudah ditiru oleh orang dengan frase yang berbeda. Hal yang membuat suatu ciptaan memenuhi perlindungan hak cipta adalah terpenuhinya syarat keaslian (*originality*), kreativitas (*creativity*) dan perwujudan yang khas (*fixation*). Syarat keaslian berkaitan dengan hubungan ciptaan dengan eksistensi penciptanya. Dimana suatu ciptaan adalah milik pribadi pencipta yang berasal dari perwujudan idenya. Sehingga, sesuatu yang dilindungi merupakan bentuk nyata dari suatu ciptaan dalam bentuk media apapun.

Persyaratan kreativitas berkaitan dengan hubungan sebab akibat antara pencipta dan ciptaanya. Yang artinya ciptaan diciptakan dengan cipta, karsa dan

rasa manusia sebagai pencipta. Kreativitas merupakan suatu komponen yang menjadi nilai keaslian bagi suatu karya dan menjadi pembeda dari karya lainnya. Lalu, syarat perwujudan merujuk pada bentuk material/benda dari ciptaan tersebut. Karena hak cipta hanya melindungi ekspresi dalam bentuk material, bukan ide atau informasinya. Definisi dari bentuk material harus diartikan secara luas, termasuk benda yang tidak dapat dilihat seperti bentuk penyimpanan elektronik dan penyimpanan magnetik, seperti program komputer yang mampu melakukan duplikasi atas suatu karya. Jadi, suatu ide menjadi karya jika ide tersebut paling tidak dibuat dalam bentuk tertulis atau bentuk material lainnya (Jened, 2014:85).

Hak Cipta memiliki beberapa prinsip dasar. Prinsip dasar hak cipta ini dijabarkan lebih lanjut oleh Eddy Damian (Susilowati, 2013:42), yaitu :

1. Yang dilindungi hak cipta adalah ide yang telah ada wujudnya

Perlindungan hak cipta hanya diberikan kepada perwujudan dari suatu ciptaan yang tidak berkenaan atau tidak berurusan dengan substansinya. Prinsip tersebut dibagi menjadi sub-prinsip yang terdiri dari :

- a. Syarat suatu ciptaan yang mendapat perlindungan dari undang-undang harus memiliki keaslian yang terwujud dalam bentuk ciptaan;
- b. Suatu ciptaan harus memiliki bentuk tertulis atau berbentuk media lain untuk memiliki hak cipta;
- c. Karena hak cipta bersifat eksklusif, maka orang lain tidak boleh memperbanyak atau mengumumkan ciptaan tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta.

2. Hak cipta timbul dengan sendirinya (otomatis)

Hak Cipta mulai muncul saat suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk yang berwujud. Pencipta dapat mengumumkannya atau tidak mengumumkannya. Jika pencipta memilih mengumumkannya maka hak ciptanya tetap ada pada pencipta.

3. Suatu ciptaan tidak perlu diumumkan untuk memperoleh suatu hak cipta

Baik ciptaan yang diumumkan maupun tidak diumumkan tetap memperoleh hak cipta.

4. Hak cipta suatu ciptaan harus dibedakan dan dipisahkan dari penguasaan fisik suatu ciptaan

Artinya hak cipta harus dipisahkan dari bentuk fisiknya karena hak cipta merupakan benda tak berwujud.

5. Hak cipta bukan hak Mutlak

Hak cipta tidak mengenal konsep monopoli penuh, melainkan hanya berupa monopoli terbatas (*limited monopoly*) (Riswandi & Syamsudin, 2005:10). Karena ada kemungkinan suatu ciptaan memiliki kemiripan dengan ciptaan yang ada sebelumnya dan tidak terdapat plagiasi secara murni.

2.2.3.3 *Subjek dan Objek Hak Cipta*

A. Subjek Hak Cipta

Dalam hak cipta terdapat perbedaan antara subjek hak cipta dan objek hak cipta. Pencipta disebut dengan Subjeknya dan Ciptaanya dikenal dengan Objeknya. Yang menjadi subjek hak cipta adalah pemegang hak cipta itu sendiri yang bisa jadi pencipta itu sendiri atau orang lain yang menerima hak tersebut.

Definisi pencipta sendiri dijelaskan dalam Pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta yang bunyinya :

Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.

Penjelasan Pasal 1 ayat (2) memiliki implikasi bahwa untuk menghasilkan ciptaan dapat dilakukan oleh beberapa orang. Bila Ciptaan tersebut diciptakan oleh dua orang atau lebih, maka orang yang dianggap pencipta adalah orang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian ciptaan tersebut. Jika orang tersebut tidak ada, maka yang dianggap pencipta adalah pihak yang menghimpunya dengan tidak mengurangi hak cipta masing-masing atas bagiannya. Hal tersebut diatur dalam Pasal 33 Undang-Undang Hak Cipta. Dalam Pasal 34 Undang-Undang Hak Cipta dijelaskan bahwa suatu ciptaan yang dirancang oleh seseorang dan pengerjaannya dilakukan oleh orang lain dibawah kepemimpinan perancang ciptaan itu, maka perancang itu disebut pencipta dengan syarat jika rancangan tersebut dikerjakan dengan detail menurut desain yang ditentukan dan orang tersebut melakukan bimbingan, pengarahan ataupun koreksi berdasarkan rancangannya. Dalam hal tersebut dimungkinkan timbulnya kepemilikan bersama, yakni ciptaan yang dihasilkan oleh kerja sama dua orang atau lebih yang tidak dapat dipisahkan. Hal ini terjadi karena kontribusi dari orang yang menciptakan ciptaan tersebut tidak dapat dipisahkan, sehingga dianggap sebagai pencipta secara bersama-sama (*joint author*)(Jened, 2014:116).

Subjek Hak Cipta tidak hanya orang semata, badan hukum sebagai salah satu subjek hukum termasuk dalam subjek hak cipta. Badan hukum sudah diakui

sebagai subjek hukum dalam KUHPerdara, sehingga memiliki hak dan kewajiban. Dasar hukum bagi badan hukum dalam melakukan perbuatan hukum terdapat dalam Pasal 1654 KUHPerdara yang berbunyi :

Semua badan hukum yang berdiri dengan sah, begitu pula orang-orang swasta, berkuasa untuk melakukan perbuatan-perbuatan perdata, tanpa mengurangi perundang-undangan yang mengubah kekuasaan itu, membatasinya atau menundukkannya kepada tata cara tertentu.

Secara teori badan hukum memiliki kedudukan yang sama dengan manusia serta memiliki hak dan kewajiban. Sehingga, badan hukum yang memiliki alat dan perlengkapan serta dapat mewujudkan ciptaannya disebut pencipta (Supramono, 2010:8). Sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 37 Undang-Undang Hak Cipta, dimana badan hukum yang melakukan pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi atas ciptaan yang berasal dari badan hukum tersebut, dengan tanpa menyebut seseorang sebagai pencipta, yang dianggap sebagai pencipta yaitu badan hukum. Namun, apabila diketahui nama atau menyebutkan nama pencipta maka nama pencipta adalah orang yang disebutkan dalam ciptaan tersebut.

Definisi dan siapa saja yang termasuk pencipta diperjelas lagi dalam ketentuan Pasal 31 Undang-Undang Hak Cipta, dimana yang disebut pencipta meliputi seseorang yang namanya :

- a. *disebut dalam ciptaan;*
- b. *dinyatakan sebagai Pencipta pada suatu ciptaan;*
- c. *disebutkan dalam surat pencatatan ciptaan; dan/atau*
- d. *tercantum dalam daftar umum Ciptaan sebagai pencipta.*

Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan dalam Pasal 1 Angka 4 mengenai definisi pemegang hak cipta yang bunyinya :

Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

Dari pasal diatas maka dapat dapat diambil kesimpulan bahwa yang termasuk pemegang hak cipta meliputi pencipta dan orang yang menerima hak tersebut melalui proses penyerahan atau pemeberian lisensi.

B. Objek Hak Cipta

Objek hak cipta adalah ciptaan itu sendiri yang merupakan perwujudan pemikiran penciptanya. Definisi mengenai ciptaan dijelaskan dalam Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Hak Cipta yang bunyinya :

Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, alau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.

Dari isi pasal diatas, maka dapat diketahui bahwa ciptaan memiliki bentuk yang konkret dan tidak abstrak. Serta wujud suatu ciptaan harus dapat ditunjukkan kepada orang lain(Supramono, 2010:8). Hal ini diperjelas dalam isi Pasal 41 huruf a yang bunyinya :

Hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata

Bunyi Pasal 41 huruf a Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa untuk mendapatkan perlindungan hak cipta suatu ide harus diwujudkan dalam bentuk yang nyata. Pada dasarnya negara memiliki kebebasan untuk menentukan dalam peraturan perundang-undangan ciptaan tertentu yang tidak diberikan perlindungan hak cipta sampai ciptaain itu diwujudkan dalam bentuk material. Bidang Perlindungan Hak Cipta terdiri dari ilmu pengetahuan, sastra dan seni. Kata “ilmu pengetahuan, seni dan sastra” itu tidak dianalisis satu persatu dan

tidak dalam arti teknis, yang artinya semua aspek harus dipertimbangkan bersama sebagai sebuah ekspresi yang rentan dan memerlukan perlindungan hak cipta (Jened, 2014:90).

Perlindungan Hak Cipta melingkupi karya pada bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Hal tersebut terdapat dalam Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang berbunyi :

- 1) *Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:*
 - a. *Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;*
 - b. *Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;*
 - c. *Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;*
 - d. *Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;*
 - e. *Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;*
 - f. *Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;*
 - g. *Karya seni terapan;*
 - h. *Karya arsitektur;*
 - i. *Peta;*
 - j. *Karya seni batik atau seni motif lain;*
 - k. *Karya fotografi;*
 - l. *Potret;*
 - m. *Karya sinematografi;*
 - n. *Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;*
 - o. *Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;*
 - p. *Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;*
 - q. *Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;*
 - r. *Permainan video; dan*
 - s. *Program Komputer.*
- 2) *Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf n dilindungi sebagai Ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan asli.*
- 3) *Pelindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), termasuk pelindungan terhadap Ciptaan yang tidak atau belum dilakukan*

Pengumuman tetapi sudah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan Penggandaan Ciptaan tersebut.

Pasal tersebut mengelompokan ciptaan sesuai jenis dan syarat ciptaannya. Hal ini untuk memudahkan pemahaman terhadap bidang karya yang mendapat perlindungan hak cipta. Serta dalam beberapa hal perlu gambaran terperinci (Jened, 2014:91).

2.2.3.4 Hak yang melekat pada Hak Cipta

Sesuai dengan yang dijelaskan dalam isi Pasal 4 Undang-Undang Hak Cipta, yang termasuk hak eksklusif adalah hak moral dan hak ekonomi. Hak ini hanya diperuntukkan bagi pencipta, sehingga pihak lain tidak dapat memanfaatkan tersebut tanpa seizin penciptanya. Adanya hak eksklusif memberikan pencipta hak untuk mengumumkan, memperbanyak ciptaannya serta memberi izin kepada pihak lain untuk memanfaatkan hak tersebut. Berikut ini adalah penjelasan kedua hak tersebut :

A. Hak Moral

Hak cipta tidak dapat dilepaskan dari permasalahan moral karena terdapat regulasi perlindungan yang melindunginya selama jangka waktu perlindungan masih ada. Hal ini karena pada dasarnya setiap orang mempunyai keharusan untuk menghargai karya cipta orang lain. Hak moral ini menunjukkan hubungan antara pencipta dan ciptaannya, walaupun hak ekonomi sudah beralih ke pihak lain atau telah hilang, tetapi pencipta masih memiliki hak untuk tetap dicantumkan namanya dalam ciptaannya. Keistimewaan hak moral sendiri dijelaskan dalam Pasal 5 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta, yaitu hak tersebut tidak dapat dialihkan selama pencipta

masih hidup dan jika pencipta meninggal maka hak tersebut dapat dialihkan melalui wasiat atau sebab lain sesuai peraturan perundang-undangan.

Dalam *Article 6 bis verse (1) Berne Convention* menyatakan bahwa (Susilowati, 2013:53) :

Independently of the author's economic rights, and even after the transfer of the said rights, the author shall have the right to claim authorship of the work and to object to any distortion, mutilation or other modification of, or other derogatory action in relation to, the said work, which would be prejudicial to his honor or reputation.

...Pencipta memiliki hak untuk mengklaim kepemilikan atas karyanya dan mengajukan keberatan atas distorsi, mutilasi atau perubahan-perubahan serta perbuatan pelanggaran lain yang berkaitan dengan karya tersebut yang dapat merugikan kehormatan atau reputasi si pengarang/pencipta.

Hak moral merupakan hak pribadi pencipta yang merupakan pengembangan kepribadian pencipta serta menunjukkan keterkaitan antara pencipta dan ciptaannya yang harus dihargai (Jened, 2014:135). Sehingga, tidak dapat dipisahkan dengan pencipta karena bersifat pribadi dan kekal. Bersifat pribadi karena ciptaan berkaitan dengan nama baik, kemampuan dan integritas seorang pencipta. Kekal artinya melekat pada pencipta selama hidupnya hingga meninggal (Kusumaningtyas, 2009:99). Hak moral dibagi menjadi beberapa hak turunan sebagai berikut (Hozumi, 2006:23):

1. Hak Menyebarkan Ciptaan (Hak Melindungi ciptaan dari disebarluaskan tanpa izin)

Salah satu hak pencipta adalah hak untuk menyebarkan ciptaannya kepada masyarakat luas. Artinya pencipta memiliki hak untuk memutuskan ciptaannya baik yang bentuk asli maupun turunannya akan disebarluaskan atau tidak. Jika ciptaan tersebut sudah dialihkan hak ciptanya,

maka pencipta dianggap telah menyetujui bahwa ciptaan tersebut dapat dipamerkan.

2. Hak Mencantumkan Nama Pencipta (Hak meminta pencantuman nama)

Pencipta memiliki hak untuk menentukan apakah namanya harus dicantumkan atau tidak, apakah nama yang dicantumkan nama asli atau nama samaran terhadap ciptaan tersebut. Hak ini juga muncul terhadap ciptaan turunan yang diumumkan. Pencipta memiliki hak untuk dicantumkan namanya, meskipun haknya sudah dialihkan kepada pihak lain atau masa berlakunya lebih telah berakhir.

3. Hak Melindungi Integritas Ciptaan (Hak melindungi ciptaan dari diubah tanpa izin)

Hak ini memungkinkan pencipta untuk melindungi integritas ciptaannya dan judul ciptaannya dari distorsi, mutilasi atau perubahan lain tanpa izin pencipta, meskipun hak ciptanya sudah beralih. Namun, dalam kondisi tertentu tetap diperlukan perubahan pada ciptaan tersebut karena perkembangan ilmu pengetahuan dan perubahan sosial budaya di masyarakat. Perubahan terhadap materi ciptaan yang mempengaruhi isi ciptaan tersebut tentu harus mendapat persetujuan pencipta atau ahli warisnya yang memegang hak moral, karena merupakan hasil kemampuan intelektual dari manusia (Saidin, 2015:253). Perubahan lainnya yang harus memerlukan persetujuan adalah perubahan judul dan nama pencipta tersebut. Sementara, perubahan atas Bahasa yang keliru oleh penerbit, kecuali untuk karya sastra terutama puisi, biasanya tidak

diperlukan izin dari penciptanya. Namun, jika perubahan tersebut banyak, perlu dibicarakan dengan pencipta agar tidak merubah maksud semula dari pencipta.

Penjelasan hak moral diatur lebih lanjut dalam Pasal 5 ayat (1) yang menjelaskan hak moral pencipta sebagai berikut :

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;*
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;*
- c. mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;*
- d. mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan*
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.*

B. Hak Ekonomi

Hak ekonomi merupakan hak eksklusif yang memberikan akses bagi pencipta dan pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari ciptaan tersebut. Hak ini dijelaskan dalam Pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta yang menjelaskan bahwa hak ekonomi merupakan hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan.

Dalam Pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta dijelaskan pencipta dan pemegang hak cipta memiliki hak untuk melakukan :

- a. penerbitan ciptaan;*
- b. penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;*
- c. penerjemahan ciptaan;*
- d. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan;*
- e. pendistribusian ciptaan atau salinannya;*
- f. pertunjukan ciptaan;*
- g. pengumuman ciptaan;*
- h. komunikasi ciptaan; dan*
- i. penyewaan ciptaan.*

Orang yang ingin memanfaatkan hak ekonomi suatu ciptaan wajib mendapatkan izin penciptanya atau pemegang hak cipta. Dalam hak ekonomi dikenal istilah jangka waktu. Tujuan diberikannya jangka waktu dalam perlindungan hak cipta karena didasarkan atas dasar filosofis bahwa tiap hak kebendaan memiliki fungsi sosial. Sehingga, dapat diharapkan masyarakat luas dapat menikmati ciptaan tersebut sebagai salah satu fungsi sosial.

Menurut pendapat Djumhana, hak ekonomi pada Umumnya meliputi beberapa jenis hak (Riswandi & Syamsudin, 2005):

1. Hak Reproduksi atau Penggandaan

Hak pencipta untuk memperbanyak ciptaanya baik secara tradisional maupun peralatan modern. Hak perbanyak ini juga mencakup perubahan bentuk ciptaan ke satu bentuk ciptaan lainnya, seperti rekaman musik, pertunjukan drama dan film.

2. Hak Adaptasi

Hak untuk melakukan adaptasi dari suatu ciptaan seperti penerjemahan buku ke Bahasa lain, aransemen musik, dramatisasi dari nondramatic, mengubah cerita fiksi dari karangan non fiksi.

3. Hak Distribusi

Hak pencipta untuk menyebarkan hasil ciptaannya kepada masyarakat. Hal tersebut dilakukan dengan melakukan penjualan, penyewaan atau kegiatan lainnya agar ciptaan tersebut dapat dikenal masyarakat.

4. Hak Penampilan

Hak bagi pencipta karya agar orang atau badan yang ingin menampilkan atau mempertunjukkan karyanya harus meminta izin dari pemilik hak ciptanya. Hak ini berlaku bagi penyajian kuliah, pidato, khotbah, baik melalui visual atau presentasi serta penyiaran film dan penyiaran acara pada televisi, radio dan tempat lain.

5. Hak Penyiaran

Hak untuk menyiarkan ciptaan melalui peralatan kabel. Hak ini meliputi penyiaran ulang dan mentransmisikan ulang. Dalam beberapa negara hak ini masih dimasukkan kedalam hak penampilan.

6. Hak Program Kabel

Hak ini sama dengan hak penyiaran hanya saja dilakukan dengan transmisi kabel. Siaran disiarkan melalui kabel kepada pesawat televisi pelanggan. Jadi siaran tersebut bersifat komersial.

7. *Droit de Suite*

Droit de suite merupakan hak kebendaan yang mengikuti kemana pun bendanya berada. Hak ini diatur dalam Pasal 14 *bis* Konvensi Berne revisi Brussel 1948, yang kemudian ditambah lagi dengan Pasal 14 ter hasil revisi Stockholm 1967. Hak ini terkait dengan hak ekonomi pencipta karya, dimana keuntungan dari suatu karya, walaupun telah berpindah tangan ke orang lain, pencipta tersebut tetap berhak memperoleh royalti/keuntungan.

8. Hak Pinjam Masyarakat

Hak yang timbul karena karya seorang pencipta disimpan di suatu perpustakaan, sehingga dia berhak atas pembayaran karena karyanya sering dipinjam masyarakat dari perpustakaan itu.

2.2.3.5 Penegakan Hukum Hak Cipta

Regulasi dalam Undang-Undang Hak Cipta bertujuan melindungi hak pencipta dan pemegang hak cipta dari pelanggaran hak cipta. Pelanggaran Hak Cipta terjadi ketika ada pihak lain yang melaksanakan Hak Eksklusif tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta. Suatu tindakan juga dapat dianggap pelanggaran jika melanggar norma pembatasan (*fair dealing*) atau penggunaan wajar (*fair use*) (Jened, 2014:215). Jika dikaitkan dengan Hak Ekonomi maka tindakan pelanggaran hak cipta berkaitan dengan Pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta. Regulasi dalam Undang-Undang Hak Cipta mengatur upaya penindakan pelanggaran hak cipta dan upaya pemulihan hak pencipta sebagai berikut :

1) Pengajuan Gugatan Perdata

Tujuan Gugatan Perdata untuk memulihkan kerugian ekonomi yang diderita pemilik hak dan menghasilkan efek jera bagi pihak pelanggar. Hal ini termasuk penghancuran alat yang digunakan untuk memproduksi barang itu. Pihak yang dapat mengajukan gugatan adalah pemegang HKI dan dapat diajukan bersama jika ada kepemilikan bersama pemegang hak, pemegang lisensi eksklusif dan pemegang lisensi biasa dengan syarat melalui kuasa hukum. Mengingat bahwa Hak Cipta timbul secara otomatis (*automatic protection*), maka segala alat bukti dapat didayagunakan. Karena tidak semua pencipta mendaftarkan ciptaanya dan memperoleh Surat Pendaftaran Ciptaan

(Jened, 2014:225). Isi gugatan yang dapat dimintakan diatur dalam Pasal 99 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta yang berbunyi :

- 2) *Gugatan ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa permintaan untuk menye-rahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait .*

Gugatan ganti rugi harus ada unsur itikad buruk dari pelanggarnya.

Standar yang diterapkan tidak seragam, tetapi cenderung membebankan secara tegas *levels of diligence* dalam mengamati Hak Cipta Pihak Ketiga.

Kerugian dari pencipta akibat pelanggaran dapat berupa (Jened, 2014):

- a. Hilangnya keuntungan yang seharusnya diperoleh;
- b. Hilangnya reputasi di pasaran;
- c. Pengeluaran yang harus dikeluarkan guna melindungi haknya.

2) Pengajuan Tuntutan Pidana

Tujuan sanksi pidana untuk menghukum setiap orang yang sengaja melakukan tindakan pembajakan. Penggunaan hukum pidana untuk mengatasi pelanggaran hak cipta berkaitan dengan tindakan pembajakan dan pemalsuan yang terjadi. Perkara pidana hak cipta termasuk dalam delik aduan yang hanya dapat diproses apabila ada aduan dari pihak yang dirugikan. Dengan perubahan dari delik biasa ke delik aduan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyebabkan aparat hanya berperan aktif jika ada aduan dari pencipta atau pemegang hak cipta yang merasa dirugikan. Perubahan ini karena hak cipta merupakan hak keperdataan. Hal ini diatur

dalam Pasal 120 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang berbunyi :

Tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini merupakan delik aduan.

Pencipta memiliki hak Mutlak untuk memilih mempertahankan haknya atau tidak (Amrani, 2019).

3) Alternatif Penyelesaian Sengketa

Permasalahan hak cipta dapat diselesaikan melalui alternatif penyelesaian sengketa yang diatur dalam Undang-Undang No. 30 Tahun 1999 tentang Arbitrasi dan Alternatif Penyelesaian Sengketa.

2.2.3.6 Hak Cipta di Era Digital

Perkembangan teknologi yang ditandai dengan adanya globalisasi dan modernisasi mampu mempengaruhi perkembangan kekayaan intelektual. Sebelumnya sebuah ciptaan harus diwujudkan oleh pencipta kedalam media fisik. Namun, sekarang pencipta juga dapat mewujudkannya ciptaanya pada media digital. Hal ini membawa perubahan terhadap lingkup objek hak kekayaan intelektual. Arus globalisasi telah menghubungkan setiap negara melalui teknologi komunikasi dan perdagangan bebas. Sehingga, diperlukan standarisasi hukum dan kesepakatan antar negara untuk mengatur hal tersebut.

Memasuki Era Digital, perkembangan suatu karya tidak terbatas pada media fisik saja, melainkan dapat diedarkan dan ditampilkan melalui media digital. Dilansir dari *Cambridge Dictionary (Cambridge Business English Dictionary, 2025)*, Era Digital adalah masa dimana sebagian besar informasi berbentuk digital, terutama jika dibandingkan dengan masa ketika komputer

belum digunakan. Lalu, kata digital sendiri menurut *Oxford Learners Dictionaries (Oxford Learner's Dictionaries, 2025)* adalah terhubungnya sesuatu dengan teknologi komputer, khususnya internet. Jadi, Era digital adalah saat dimana teknologi internet telah berkembang pesat dan digunakan secara luas. Adanya digitalisasi juga memungkinkan suatu karya tidak hanya ditampilkan di media digital, melainkan juga dapat diciptakan melalui media digital, seperti karya ilustrasi. Karya yang masuk ke dalam lingkup hak cipta sangat banyak dan hal ini termasuk kreasi yang ada di dalam internet. Internet telah menjadi tempat perdagangan global dan pertukaran jasa yang mencakup *software*, hiburan, informasi hingga jasa profesional.

Definisi karya digital adalah karya seni yang memanfaatkan teknologi digital dalam proses pembuatannya (*What Is Digital Art, 2025*). Yang digolongkan menjadi seni digital adalah segala sesuatu yang dibuat, disempurnakan, atau dipamerkan secara digital yang mencakup gambar, lukisan, dan ilustrasi digital, hingga foto, video, dan bahkan patung. Karya tersebut dapat dibagikan platform digital, media sosial dan perangkat elektronik. Platform itu terdiri dari berbagai layanan aplikasi dan konten seperti Youtube yang menyuguhkan layanan berbasis video, Netflix yang menyediakan layanan streaming serial televisi dan film, serta Spotify yang memberikan akses kepada pelanggan untuk menikmati musik atau lagu dan konten lain (Manurung, 2022). Platform lain yang dapat digunakan pencipta untuk mengunggah karyanya adalah media sosial. Definisi media sosial menurut Kohler adalah sarana berbagi informasi teks, gambar, audio, dan video satu sama lain (Annisa & Sommaliagustina, 2023:5). Media sosial

memungkinkan pengguna untuk mengunggah dan berbagi konten yang dilindungi hak cipta seperti gambar, informasi teks, audio dan video. Media sosial yang populer untuk mengunggah karya antara lain adalah Instagram, Twitter, Facebook dan Pinterest.

Karya yang ikut berkembang dengan kemajuan internet adalah gambar digital. Gambar digital sebagai suatu ciptaan dapat dikategorikan sebagai *Photographs* dan *Still Images* (gambar-gambar dan karya grafik yang dapat hak cipta) (Agus Riswandi, 2009:131). Karya tersebut meliputi komik, strips, periklanan, gambar teknik, diagram yang dapat hak cipta. Selain itu, karya seperti komik juga dapat dimasukkan dalam kategori *characters*, karena didalamnya ada karakter fiksi yang divisualisasikan. Lalu, lingkup ilustrasi digital sendiri cukup luas meliputi ilustrator komik, desainer sampul buku dan majalah hingga *freelancer*. Bentuk karya digital tersebut berbentuk data atau file, yang dimana persebarannya tidak hanya dilakukan melalui cara manual melalui *disc*, namun juga dapat disebarakan melalui situs online. Hal ini menjadikan ilustrasi digital lebih praktis, tetapi juga rentan terjadi pelanggaran kekayaan intelektual.

Keberlangsungan digitalisasi juga mendatangkan permasalahan baru, dimana banyak karya yang beredar secara illegal di internet. Hal ini karena dengan berkembangnya teknologi internet mempermudah duplikasi dan pembajakan suatu karya. Serta semakin mudah dan murah akses terhadap teknologi komunikasi dan internet juga mempermudah tindakan tersebut. Saat ini semua ciptaan yang pembuatan dan pendistribusiannya melalui internet tentu dapat dibajak. Pelanggaran ini terjadi karena dipengaruhi faktor kebiasaan/budaya;

keuntungan semata; rendahnya pemahaman; rendahnya penerapan sanksi dan tidak diberlakukannya razia berkala (Restuningsih et al., 2021:959). Menghadapi permasalahan tersebut, Pemerintah tentu melakukan pembaruan regulasi untuk menanggapi tantangan di lingkup digital. Hal ini terbukti dari pengesahan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang tersebut telah mengakomodir perlindungan terhadap kekayaan intelektual, tepatnya pada Pasal 25 yang bunyinya sebagai berikut:

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang telah disusun menjadi Kekayaan Intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Perundang undangan.

Isi Pasal 25 menjelaskan bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi muatan kekayaan intelektual wajib mendapatkan perlindungan.

Dari isi Pasal 25 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik tersebut telah mengamanatkan tentang kewajiban perlindungan karya intelektual dalam bentuk dokumen elektronik. Namun, upaya menerapkan perlindungan hak cipta di internet berhadapan dengan kompleksitas dari objek yang diaturinya. Kompleksitas ini berkaitan dengan bentuk karya yang dilindungi dan ekosistem dari internet tersebut. Menurut Asril Sitompul ada dua kategori hak cipta di internet (Agus Riswandi, 2009:56), yang terdiri dari hak atas isi (*content*) yang terdapat di internet berupa karya berbentuk informasi, tulisan, karangan, *review*, program atau bentuk lainnya yang sejenis dan hak cipta atas Alamat situs *web* dan Alamat surat elektronik atau email dari pelanggan jasa internet.

Kompleksitas perlindungan hak cipta di internet juga dikarenakan ekosistem dari internet itu sendiri. Sebuah karya dalam *website* yang telah dipublikasikan memungkinkan salinan karya itu dapat diakses oleh pengguna internet. Sehingga, harus ada suatu instrumen perlindungan terhadap karya digital tersebut, karena merupakan ekspresi dari ide seseorang yang kemudian difiksasi dalam sebuah medium yang berwujud dan berhak mendapat perlindungan (Agus Riswandi, 2009:148). Upaya perlindungan kepada pencipta yang karyanya diedarkan di internet tanpa seizinnya untuk tujuan komersial dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dijelaskan dalam Pasal 53 ayat (1) :

Setiap orang yang mengetahui pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait melalui sistem elektronik untuk penggunaan secara komersial dapat melaporkan kepada menteri.

Dalam pasal tersebut yang dimaksud penggunaan secara komersial mencakup penggunaan komersial secara langsung/berbayar maupun penyediaan layanan konten gratis yang memperoleh keuntungan ekonomi dari hak cipta yang dimaksud. Isi pasal tersebut diperjelas dalam Peraturan Bersama Menteri Hukum dan HAM dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Thn 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik.

Bagi pencipta karya digital, mengunggah karyanya ke internet merupakan bentuk deklarasi sehingga karya tersebut memiliki hak cipta, bahkan walaupun karya tersebut masih berupa sketsa. Sehingga, bukti screenshot dari pembuatan karya dan tanggal pengunggahan dapat dijadikan alat bukti (Restuningsih et al., 2021:964).

2.2.3 Internet

2.2.3.1 Pengertian dan Jenis Internet

Internet merupakan kepanjangan dari *interconnected networking*, yang dapat didefinisikan sebagai hubungan komputer dengan berbagai tipe yang membentuk sistem jaringan yang mencakup seluruh dunia melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio link, satelit dan lainnya. Istilah INTERNET berasal dari Bahasa Latin "*inter*", yang berarti "antara". Internet adalah sebuah jaringan komputer yang saling terkoneksi dan terbentuk dari miliaran komputer di dunia (Gani, 2015:71). Internet memanfaatkan kemajuan teknologi komunikasi yang menggunakan protokol standar komunikasi untuk menghubungkan berbagai jenis komputer dan jaringan di dunia yang berbeda sistem operasi maupun aplikasinya di mana hubungan.

Akses Internet telah menjadi hal yang umum sekarang, dimana nyaris semua orang telah mendapatkan akses internet untuk sekarang. Sekarang internet telah masuk kedalam lingkup kehidupan manusia dari lingkup pribadi hingga sosial. Karena hal tersebut maka akan sangat kompleks untuk menjelaskan fungsi internet. Tetapi, secara garis besar fungsi internet dapat dikelompokkan menjadi beberapa kategori. Quarterman dan Mitchell membagi kegunaan internet dalam empat kategori, yaitu (Gani, 2015:72):

1. Internet sebagai media komunikasi, merupakan fungsi internet yang memungkinkan komunikasi antar pengguna internet dari seluruh dunia.
2. Internet sebagai media pertukaran data, dengan menggunakan *email*, *newsgroup*, *ftp* dan *www* (world wide web— jaringan situs-situs web) para

pengguna internet di seluruh dunia dapat saling bertukar informasi dengan cepat dan murah.

3. Media untuk mencari informasi atau data, perkembangan internet yang pesat, menjadikan situs informasi di internet sebagai salah satu sumber informasi yang penting dan akurat.
4. Fungsi komunitas, internet membentuk masyarakat baru yang beranggotakan para pengguna internet dari seluruh dunia. Dalam komunitas ini pengguna internet dapat berkomunikasi, mencari informasi, berbelanja, melakukan transaksi bisnis, dan sebagainya. Hal ini dikenal dengan *cyberspace* atau *virtual world* (dunia maya).

Menurut Levine dan Young dalam Buku *The Internet For Dummies* (monggilo et al., 2021:29), untuk mengakses internet memerlukan komputer, modem, akses internet dan perangkat lunak. Komputer merupakan perangkat keras yang diperlukan untuk mengakses internet. Internet juga dapat diakses dengan ponsel. Modem adalah perangkat yang memungkinkan komputer tersambung dengan sistem jaringan. Lalu, akses merupakan kombinasi setelan perangkat lunak dan perangkat keras yang menyambungkan komputer ke jaringan internet. Hal terakhir yang diperlukan adalah perangkat lunak atau aplikasi yang menunjang akses internet komputer tersebut.

Internet memiliki beberapa jenis layanan yang beragam dan tidak terbatas pada menghubungkan orang saja dan mengakses situs web. Dilansir dari website *spiceworks.com*, layanan internet dapat dibagi menjadi berikut (Basumallick, 2023):

1. Layanan Komunikasi (*Communication Services*)

Internet memungkinkan layanan komunikasi antar penggunanya untuk melakukan pertukaran data. Pengguna internet juga dapat melakukan komunikasi dengan suara dan video. Internet memungkinkan pengguna melakukan panggilan suara melalui internet dibanding telepon konvensional. Lalu, layanan konferensi video memungkinkan dua orang atau lebih untuk terhubung dan berkomunikasi secara visual dan secara langsung.

2. Layanan Transfer File (*File Transfer Service*)

Layanan transfer file merupakan fasilitas internet yang umum digunakan. Sebuah file dapat diakses dengan diunduh dan diunggah di internet. File dapat berupa dokumen, video, foto, teks, atau PDF.

3. Layanan Direktori (*Directory Services*)

Layanan Direktori adalah perangkat lunak yang menyimpan informasi tentang organisasi dan pelanggannya atau keduanya. Layanan Direktori bertanggung jawab memetakan nama sumber daya jaringan ke Alamat sebuah jaringan.

4. Layanan Toko dan Transaksi Online (*Ecommerce and online transactions*)

Layanan Toko dan Transaksi Online memungkinkan pertukaran keuangan di internet sehingga data dapat diterjemahkan dalam nilai moneter di dunia nyata. Dalam Toko Online pelanggan dapat membeli sebuah produk langsung dari pihak pertama kapan saja dan dimana saja.

5. Layanan Manajemen Jaringan (*Services for network management*)

Layanan ini merupakan fitur yang penting bagi administrator IT untuk membantu mereka dalam menghindari, memantau, mendiagnosis, dan menyelesaikan masalah terkait jaringan.

6. Layanan Waktu atau Jam (*Time Service*)

Layanan waktu atau Protokol waktu adalah perangkat yang menyinkronkan dan menyesuaikan jam komputer agar akurat.

7. Layanan Mesin Pencarian (*Search engine services on the web*)

Layanan mesin pencarian bekerja dengan menganalisis informasi untuk menentukan situs web mana yang paling sesuai dengan pencarian pengguna internet tersebut. Lalu, hasilnya ditampilkan secara berurutan, dengan hasil yang paling sesuai dengan kata kunci pencarian muncul pada awalnya.

2.2.3.2 Perkembangan Internet

Sejarah internet dimulai dari Proyek Departemen Pertahanan Amerika Serikat Bernama *ARPANet*. Pada tahun 1969 dilakukan sebuah riset untuk mengetahui cara menghubungkan suatu komputer dengan komputer lainnya atau membentuk suatu jaringan (Gani, 2015:72). Pada tahun 1970 mereka berhasil membentuk jaringan dengan menghubungkan lebih dari 10 komputer dan pada tahun 1973 jaringan *ARPANet* mulai dikembangkan di luar Amerika Serikat. Pada awal tahun 1980, *ARPANet* berkembang menjadi internet, serta mulai dilakukan upaya untuk menghubungkan sekelompok jaringan dari situs Pendidikan dan penelitian yang dibiayai oleh Yayasan Sains Nasional bersama dengan situs asli dari militer (Levine & Young, 2010:15). Pada tahun 1982, Dibentuk *TCP/IP*

sebagai sebuah protokol resmi untuk menghubungkan semua komputer dan jaringan, karena komputer yang bergabung bertambah banyak. Pada tahun 1984 diperkenalkan sistem penamaan domain yang dikenal dengan DNS (*Domain Name System*). Lalu, Internet kemudian tumbuh secara pesat di tahun 1990-an. Hal ini berlanjut hingga sekarang dimana teknologi informasi menjadi instrumen penting bagi kehidupan manusia.

Internet pada awal abad ke-21 telah berkembang menjadi jaringan sosial yang memberikan kesempatan kepada pengguna untuk menghasilkan konten. Aplikasi seperti Facebook, Twitter, dan Instagram menjadi beberapa situs internet yang populer karena pengguna dapat mengunggah dan berbagi konten dengan teman mereka di media sosial. Selain itu, dengan diperkenalkannya ponsel pintar seperti Iphone yang berpengaruh terhadap kenaikan jumlah pengguna internet di seluruh dunia (Dennis & Kahn, 1998). Keberadaan Internet mendatangkan berbagai manfaat bagi penggunanya dan membuka berbagai metode untuk mempermudah aktivitas penggunanya. Internet mempermudah kita dalam berkomunikasi dengan sesama dan mengirim sebuah informasi tanpa terhalang jarak. Selama orang tersebut memiliki perangkat komputer, maka komunikasi tersebut dapat dilakukan secara timbal balik. Keberadaan internet yang mempermudah orang dalam berkomunikasi dan mengakses informasi juga membawa dampak negatif bagi penggunanya. Dalam dunia pendidikan, internet mempermudah plagiasi artikel dan makalah karena adanya fitur "*copy*" dan "*paste*" yang memudahkan dalam menyalin sumber publikasi ke dalam makalah sendiri. Kemampuan berbagi informasi dalam internet juga dapat meningkatkan

upaya peredaran file *illegal*. Salah satu perkara yang terjadi adalah permasalahan Situs Napster pada tahun 1999. *Napster* adalah sistem berbagi file yang memungkinkan pengguna berbagi salinan elektronik musik secara online yang diciptakan oleh Shawn Fanning. Situs ini menyebabkan perusahaan rekaman kehilangan pendapatan karena salinan resmi suatu lagu dapat dibagikan dan diakses banyak orang.

2.2.4 Tinjauan Umum Komik Digital

2.2.4.1 Sejarah Komik Digital

Asal kata Komik berasal dari kata “*comic*” yang artinya lucu. Komik pada awalnya adalah sebuah kumpulan strips bergambar yang terdapat di halaman akhir surat kabar berbahasa Inggris dengan judul “*The Funnies*” pada tahun 1884. Strip bergambar ini buku komik pertama yang dibukukan tahun 1934. Dilansir dari website cultura.id (Sukmasari, 2019), Sejak mesin cetak pertama ditemukan pada Tahun 1455 oleh Johannes Gutenberg, menjadi awal perkembangan industri media cetak seperti koran maupun media lain yang diterbitkan secara periodik. Hal ini juga menjadi awal mula ilustrasi satir pada Tahun 1700-an yang menjadi awal mula komik. Dalam Buku *Comics and Sequential Art : Principles and Practices from the Legendary Cartoonist* (1985), Will Eisner menyebutkan bahwa komik adalah sebuah bentuk bacaan yang konkret (Arianti, 2019:10).

Komik pada awalnya hanya tersedia pada media cetak saja. Pembaca komik pada awalnya menikmati karya tersebut melalui buku, majalah, koran, ataupun media cetak yang lain. Sejarah komik di Indonesia dimulai dari relief candi dan cerita wayang.

Gambar 2.1. Relief Candi Borobudur



Sumber : Kompas.com

Adegan dalam relief yang tersusun secara berurutan dan menggambarkan kisah di masa lalu menjadi prinsip dasar yang digunakan dalam komik. Candi Borobudur sendiri memiliki sebelas seri bas relief yang menggambarkan 1460 adegan. Referensi lainnya dari sejarah komik dapat ditemukan di Wayang Beber.

Gambar 2.2. Gambar adegan perang dalam lembaran Wayang Beber



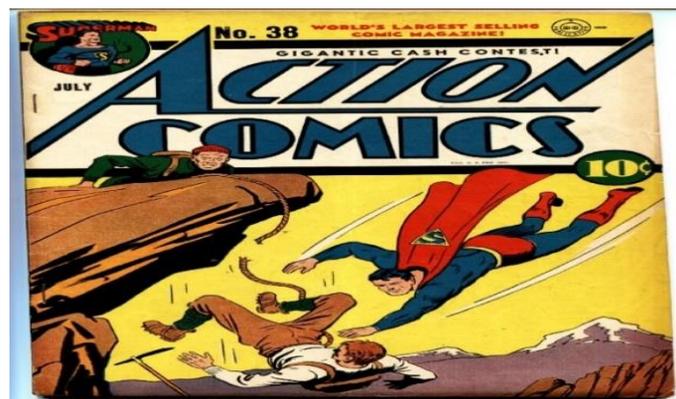
Sumber : OSC Medcom.id

Wayang Beber awalnya merupakan cerita wayang yang digambar di atas kertas atau kain yang menggambarkan setiap adegan yang saling berkesinambungan (Soedarso, 2015:499). Relief Candi dan Bentuk Wayang Beber memiliki struktur narasi yang menggunakan sistem penggambaran ruang waktu datar. Sistem penggambaran ini digambarkan dengan cara distilasi dan penggambaran tokoh penting ditunjukkan dengan gambar besar. Hal ini masih dapat ditemukan di komik strip tradisional (Arianti, 2019:26).

Komik Modern sudah berkembang sebelum Indonesia merdeka, Marcel Bonnef dalam bukunya yang berjudul *Komik Indonesia* (1998), komik konvensional yang pertama kali tercatat pada tahun 1931 di Surat Kabar *Sin Po*, surat kabar berbahasa China dari Melayu (Ramadhan & Rasuardie, 2021:3). Komik tersebut bernama *Komik Put On*. Komik tersebut berkembang melalui media massa seperti surat kabar mingguan. Selain komik berbahasa china, juga ada surat kabar harian berbahasa Belanda seperti *De Java Bode* (1938), memuat komik karya *Clinge Doorebos* yang berjudul *Flippie Flink* dalam rubrik anak-anak (Soedarso, 2015:499).

Perkembangan Komik Indonesia sendiri dipengaruhi oleh pengaruh dari barat dan timur. Komik dari barat terutama amerika identik dengan genre *superhero*. Komik Amerika mengalami masa keemasan pada Tahun 1935 hingga 1945, dimana komik bertema pahlawan saat populer di pasaran.

Gambar 2.3. Sampul Komik Superman



Sumber : AbeBooks

Komik genre *superhero* mengalami kepopuleran yang signifikan saat masa Perang Dunia ke-2, dimana tokoh komik seperti *Superman* (pertama kali

dipublikasikan tahun 1938) dan *Captain America* (pertama kali dipublikasikan tahun 1941) yang mengawali genre superhero (Guffey, 2020:1).

Pengaruh komik genre superhero dari amerika ditandai dengan munculnya tokoh yang terinspirasi dari komik *superhero* amerika yang telah disesuaikan dengan lingkungan lokal. Contoh yang paling populer adalah Sri Asih karya R.A Kosasih. Komik yang terbit tahun 1954 tersebut menceritakan petualangan *superhero* Perempuan bernama Sri Asih yang kisahnya mirip dengan komik superman. Selain Sri Asih, komik-komik yang dipengaruhi referensi dari barat antara lain Puteri Bintang dan Garuda Putih oleh Johnlo, Kaptan Komet karya Kong Ong, dan beberapa komik lainnya (Arianti, 2019:2). Selain pengaruh dari budaya barat, komik dari timur juga mempengaruhi komik lokal di Indonesia.

Tahun 1990-an, komik dari jepang dan china mulai masuk ke-Indonesia. Khususnya komik jepang atau *manga* yang populer di Indonesia karena mudah dibaca dan kaya akan bahasa gambar. Pengaruh komik jepang bahkan dapat menggeser popularitas komik lokal serta mempengaruhi *style* menggambar dan gaya penceritaan komik lokal.

Gambar 2.4. Sampul Komik Naruto



Sumber : Wikipedia

Komik Jepang juga dapat ditemukan dengan mudah di toko buku dan sudah tersedia dalam Bahasa Indonesia. Judul komik populer seperti “*My Hero Academia*”, “*Tokyo Ghoul*”, “*Fullmetal Alchemist*”, “*Blue Giant*” dan “*Attack on Titan*”, sangat populer di Indonesia serta memiliki adaptasi serial televisi yang juga populer di Indonesia. Kepopuleran komik dari Jepang dipengaruhi oleh adaptasi *anime* (adaptasi komik menjadi serial televisi dari Jepang) dari komik bersangkutan dan kemajuan internet yang membuatnya lebih cepat menyebar ke seluruh dunia (Yamane, 2020:69).

Terjadinya digitalisasi di industri komik dimulai dengan masuknya perusahaan besar ke dalam ekosistem komik digital. Pada tahun 2001, *Marvel Comics* bekerjasama dengan *Graphic Imaging Technology* (GIT) untuk memproduksi sekitar tiga puluh CD-ROM dan DVD-ROM. Marvel mengambil langkah lain pada akhir tahun 2007, dengan meluncurkan *Marvel Digital Comics Unlimited (DCU) service*. Pada tahun 2009, *Comixology* meluncurkan layanan komik digital yang mengirimkan buku komik (termasuk komik pilihan dari *Marvel Comics*) ke iPhone. Peluncuran iPad dari Apple pada bulan April 2010 memicu *Marvel Comics* meluncurkan aplikasi resmi untuk perangkat tersebut yang didukung oleh *Software Comixology* dan hal ini juga diikuti oleh DC yang merilis aplikasi serupa pada bulan Juni 2010. Aplikasi *Comixology* memungkinkan pengguna mengunduh komik dengan biaya \$1,99 per komik atau kurang (Stevens & Bell, 2011:757).

Dengan kemajuan teknologi yang begitu pesat dan berkembangnya digitalisasi, maka pada awal 2010-an penikmat komik mulai menjadikan media

digital sebagai alternatif. Media digital memudahkan pembaca untuk mengakses konten karena adanya internet dan perangkat yang memudahkannya daripada harus pergi ke toko. Bagi pencipta atau pengarang komik tersebut, media digital menjadi salah satu alternatif cara penerbitan yang dimanfaatkan kreator individu dan *indie*. Komik digital sendiri dapat diakses melalui *platform* digital seperti *Webtoon*, *Ciayo Comics*, atau media sosial lain seperti *instagram* maupun *facebook*. Media digital menjadi tempat bagi komikus untuk menerbitkan komik digital di platform pilihan mereka

. Komikus lokal punya kesempatan berhadapan langsung dengan komik impor di platform yang sama, dan bisa menunjukkan kalau konten karya mereka bisa menjadi pilihan yang tidak kalah bagus dari judul-judul resmi dari Korea Selatan. Konsep *User Generated Content* ini menjadi salah satu andalan *Webtoon* untuk mengumpulkan sebanyak-banyaknya judul komik dan meraih pembaca baru, namun belum memberikan jaminan bagi komikus amatir / pemula untuk mendapatkan pemasukan finansial (Mosmarth, 2023:83). Sehingga, bagi pencipta atau pengarang komik tersebut, media digital menjadi salah satu alternatif cara penerbitan yang dimanfaatkan kreator individu dan *indie* yang merintis karir mereka.

2.2.4.2 Pengertian dan Bentuk Komik Digital

Komik adalah suatu cerita yang menarasikan ceritanya dengan gambar yang saling berurutan atau disebut dengan *sequential arts*. Jadi, komik terdiri atas urutan gambar atau ilustrasi, lalu diberi teks sebagai penjelas gambar tersebut. Komik menyampaikan ceritanya secara verbal dan visual sekaligus, yang

kemudian disebut sebagai bahasa visual. Komponen komik memiliki ciri khas yang belum tentu ada pada komponen lainnya seperti bidang gambar (bisa berupa gambar manusia, benda, lingkungannya), penggunaan sudut pandang, panel, balon kata bahkan di beberapa komik, teksnya pun digambar sendiri (*hand lettering*). Komponen-komponen ini disatukan dan membentuk suatu cerita sesuai yang ingin disampaikan pengarang komik (komikus).

Definisi mengenai komik, dilansir dari *Oxford Learner Dictionaries* adalah sebuah majalah atau buku yang biasanya untuk anak-anak dan menyampaikan ceritanya melalui gambar. Menurut Pendapat Scott Mccloud, komik adalah sebuah pengalaman indrawi. Jadi, pengalaman yang dirasakan saat membacanya dapat dirasakan seluruh indra dan mampu memperlihatkan dunia emosi yang tak terlihat. Garis-garis yang tersusun dalam panel bergabung menjadi menjadi gambar dan simbol yang membawa pesan bagi pembaca (Arianti, 2019:11). Jadi, komik dapat didefinisikan sebagai sebuah cerita yang menggunakan gambar sebagai penyampaian ceritanya.

Pada saat ini bentuk komik sudah sangat berkembang. Komik yang beredar dapat dikelompokan berdasarkan bentuknya yang terdiri dari :

A. Komik Strip

Komik Strip merupakan format komik yang sederhana dan pertama kali muncul. Komik ini umumnya terdiri dari panel singkat yang menceritakan kisah pendek dan sederhana (Arianti, 2019:34). Cerita pada komik strip disampaikan dengan sederhana, namun tetap dapat memancing keingintahuan pembaca untuk mengetahui kelanjutannya. Komik strip juga ada yang

membahas dan menceritakan isu-isu di masyarakat yang merupakan isu yang serius, namun disampaikan dengan pendekatan humor (Soedarso, 2015:501).

Gambar 2.5. Komik Strip



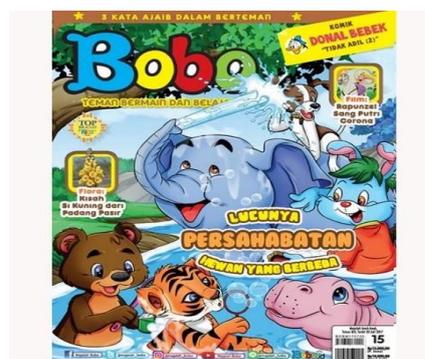
Sumber : Kompasiana.com

B. Majalah Komik

Majalah komik adalah komik yang diterbitkan dalam bentuk majalah.

Umumnya, majalah komik berisi komik dari pencipta dan genre berbeda.

Gambar 2.6. Majalah Bobo



Sumber : Bobo.ID

C. Buku Komik

Buku Komik merupakan komik yang telah dibukukan dan terpisah dari media lain dan memuat beberapa bagian dari cerita komik tersebut.

Umumnya cerita bersambung menjadi beberapa bagian. Buku komik memiliki sampul atau *cover* yang beragam dan menarik.

D. Novel Grafis

Komik jenis ini memiliki materi cerita yang lebih serius dan target konsumennya adalah konsumen dewasa. Penyampaian cerita dalam novel grafis sendiri sama dengan komik pada umumnya yang disajikan melalui gambar dan ceritanya seperti novel.

Gambar 2.7. Sampul Novel Grafis



Sumber : blog.periplus.com

Perbedaannya terletak pada jumlah halaman dimana novel grafis memiliki seratus halaman dan dikemas dengan *hard cover*.

Perkembangan teknologi seperti digitalisasi membawa pengaruh terhadap media cetak. Saat ini, komik tidak hanya terbatas pada media cetak saja. Kini komik dapat dibaca melalui media digital seperti *e-book*, website dan aplikasi. Peralihan dari media cetak ke media digital, dimulai saat para produsen berusaha menciptakan perangkat elektronik untuk membaca komik sebagai pengganti buku cetak. Contohnya seperti *e-Book Rocket*, *eBook Franklin*, *Sonystyle*, dan *Amazon Kindle*. Tujuannya untuk menciptakan sesuatu yang dapat meniru kenyamanan dan aksesibilitas dari buku cetak (Stevens & Bell, 2011:756). Karena komik digital

dapat diakses dengan banyak cara dan cara pembuatannya beragam, maka definisi komik digital juga luas. Beberapa komik yang beredar saat ini baik cetak maupun digital, ada yang menggunakan teknologi digital dalam pembuatannya. Beberapa komik ada yang dibuat khusus untuk dibaca dalam platform digital serta ada yang merupakan adaptasi komik cetak yang diterbitkan melalui media digital.

Dilansir dari Artikel berjudul “*Defining digital comics: a British Library perspective*”, mengenai perspektif komik digital dari Perspektif *British Library*. Sifat dari komik digital memiliki kaitan dengan format publikasi dan pertimbangan koleksi. Jika komik tersebut hanya diterbitkan dalam format digital, maka dianggap sebagai komik digital. Namun, jika sebuah komik ada yang dicetak dan diterbitkan dalam media digital, maka harus ada perbedaan. Artinya sebuah komik digital yang diadaptasi dari komik cetak harus memiliki ekspresi baru yang berbeda. Jika tidak ada perbedaan, maka akan dianggap sebagai karya yang sama di media berbeda (Aggleton, 2018:397). Misalnya adalah komik versi *e-book* dan perwujudan digital dari komik cetak yang ada di aplikasi untuk memudahkan pembaca masih dianggap sebagai representasi elektronik dari versi cetaknya. Dari penjelasan diatas maka dapat diambil kesimpulan mengenai pengertian komik digital, yaitu komik yang diterbitkan dalam format digital dan dibaca melalui perangkat digital.

Komik digital didistribusikan melalui berbagai macam media seperti *e-book*, website, aplikasi dan media sosial. *E-book* merupakan versi digital dari buku cetak yang terdiri dari teks, gambar, maupun suara dan dipublikasikan dalam bentuk digital yang dapat dibaca di komputer maupun perangkat elektronik

lainnya (Makdis, 2020:80). *E-book* dapat berbentuk tekspolos, pdf, jpeg, doc lit dan html. Serta dapat didistribusikan melalui chat, email, Google Drive, atau Media Sosial. Karena mudah didistribusikan dan diakses, maka *e-book* menjadi salah satu media pendistribusian komik digital. Media lain yang dapat digunakan untuk mendistribusikan komik digital adalah website, aplikasi dan media sosial.

Persamaan dari media diatas adalah mudah diakses dibanding versi fisiknya dan dapat diakses melalui smarthphone dimana saja. Contoh pendistribusian melalui website dan aplikasi adalah melalui Line Webtoon yang tersedia secara legal. Line Webtoon merupakan aplikasi komik digital yang dikembangkan oleh NAVER Corporation dan LINE Corporation sejak tahun 2004. Line Webtoon memanfaatkan internet dan smarthphone serta hadir dalam bentuk aplikasi digital (Lestari & Irwansyah, 2020:135). Perkembangan media sosial juga berperan dalam distribusi komik digital baik oleh penciptanya maupun pembaca. Pembaca dapat mengupload gambar atau komik tersebut kapan saja. Hal ini merupakan kemudahan dari media sosial dimana penggunanya dapat berbagi konten yang dilindungi hak cipta dengan batas antara berbagi untuk keperluan pribadi dan pelanggaran hak cipta sangat tipis.

2.2.4.3 *Komik Digital Sebagai Objek Hak Cipta*

Sebagai salah satu ciptaan yang merupakan perwujudan dari pemikiran penciptanya dan memiliki nilai keaslian, maka komik tentu mendapat perlindungan hak cipta. Komik sendiri bukan merupakan karya yang berdiri sendiri dan memiliki media penyampaian yang beragam, seperti buku, majalah hingga koran sehari-hari. Komik bukan ciptaan yang berdiri sendiri karena

menggabungkan gabungan seni menggambar dan narasi dalam dialognya untuk menyampaikan ceritanya. Terkait hak cipta komik memang tidak disebutkan secara langsung, karena mengingat cara pembuatannya dimana komik memadukan karya tulis dan seni gambar. Ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Dalam Undang-Undang Hak Cipta sendiri ciptaan berupa gambar termasuk ciptaan yang dilindungi. Dalam penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf f yang berbunyi :

Yang dimaksud dengan "gambar" antara lain, motif, diagram, sketsa, logo, unsur-unsur warna dan bentuk huruf indah.

Karena instrument penyusun komik terdiri dari gambar, maka hal ini berlaku bagi komik. Definisi komik dalam KBBI adalah cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar atau berbentuk buku) yang umumnya mudah dicerna dan lucu. Dari definisi tersebut maka dapat disimpulkan bahwa komik merupakan salah satu objek hak cipta sebagaimana Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta. Hal tersebut diperkuat dengan jawaban dari salah satu jawaban dari tanya jawab dalam Buku *Asian Copyright Handbook Indonesian Version* yang bunyinya ((Hozumi, 2006:103) :

*Apakah karakter-karakter dalam komik, seperti Doraemon, Donald Bebek, Spongebob, dan lain-lain dilindungi oleh hak cipta?
Ya, karena termasuk seni.*

Hal yang sama juga berlaku bagi komik digital. Sebelumnya, Karya digital memiliki wujud berbeda dari karya fisik yang memiliki wujud yang nyata. Wujud karya digital merupakan file atau kumpulan data yang bukan merupakan benda fisik. Dalam Kamus *Oxford Learner Dictionaries*, definisi file adalah Kumpulan informasi yang disimpan bersama dalam komputer, dengan nama tertentu. Dasar

hukum bagi perlindungan karya digital adalah Pasal 25 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang bunyinya sebagai berikut:

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang telah disusun menjadi Kekayaan Intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Perundang undangan.

Komik digital memiliki proses pembuatan yang sama dengan komik fisik. Dimana pencipta mewujudkan gagasan yang ada di pikirannya menjadi suatu cerita yang dapat dinikmati. Suatu ide menjadi sebuah karya jika telah dibuat dalam bentuk tertulis atau bentuk lainnya. Bentuk terkait dengan bagaimana cara benda tersebut dapat diproduksi dan bagaimana bentuk penyimpanannya termasuk penyimpanan elektronik (Jened, 2014:85).

Perlindungan komik digital diperlukan untuk melindungi ciptaan tersebut dan nilai keaslian dari penciptanya. Nilai keaslian mengacu tentang keunikan pada karya tersebut yang membedakannya dari karya lain. Selain itu, dengan adanya teknologi digital telah membuka kemungkinan tindakan pembajakan di dunia digital. Tindakan yang merugikan pencipta komik digital adalah adanya pihak lain yang mengedarkan komiknya di internet secara gratis tanpa izin penciptanya. Tindakan ini disebut *Scanlation*. Tindakan *Scanlation* adalah kependekan dari *scanning* dan *translation* yang menjadi permasalahan bagi industri komik. Tindakan ini dilakukan dengan mengunduh komik tersebut lalu menyalinnya dan menyebarkanluaskannya secara luas.

Dilansir dari website *prolegal.id* (Apriyandi, 2022), *Scanlation* diartikan sebagai tindakan *scanning, translating, and editing* (memindai, menerjemahkan, dan menyunting) terhadap buku fisik maupun komik digital. Jika dilakukan

dengan itikad buruk dan tanpa seizin penciptanya, tindakan ini termasuk tindakan *illegal*. Metode *Scanlation* juga dapat dilakukan dengan men-*scan* sebuah komik, lalu menerjemahkannya dan mengeditnya untuk disebarluaskan. Pengerjaan *Scanlation* ini dapat dikerjakan dalam suatu kelompok yang masing-masing anggotanya memiliki tugas, diantaranya ada yang membeli atau mendownload komik tersebut, ada yang bertugas menerjemahkannya, ada yang memindai atau menyalin kedalam bentuk file, ada yang mengeditnya dan ada yang mempublikasikannya. Hasil *scanlation* biasanya diterbitkan pada situs kelompok *scanlator* tersebut. Publikasi dari *scanlator* bahkan lebih banyak dibaca dibanding komik aslinya (Kurnia et al., 2023:46).

Dilansir artikel berjudul “*Between fan culture and copyright infringement : manga scanlation*”, faktor pendorong terjadinya *scanlation* adalah banyaknya permintaan dari pembaca terhadap komik atau manga dan adanya teknologi digital yang memungkinkan digitalisasi komik dan pendistribusian ke dunia internasional melalui internet, melalui fitur *file sharing*, dan situs web (Lee, 2009:2). Alasan Penggemar komik atau manga melakukan *scanlation* karena adanya Perbedaan bahasa dan waktu rilis komik. Dalam kasus manga dari jepang, fans dari luar negeri rela menyalin, menerjemahkan secara digital dan mendistribusikan produk tersebut kepada penggemar lain, khususnya mereka yang tidak dapat mengaksesnya karena kendala bahasa. Namun, akibat publikasi komik digital secara *illegal*, pencipta juga mengalami kerugian secara ekonomi dan kehilangan potensi kerugian. Karena pelaku yang melakukan Tindakan *Scanlations* dapat memonetisasi konten tersebut dapat memperoleh keuntungan dari adsense atau

iklan yang mereka pasang pada situsnya. Keuntungan tersebut masuk kedalam saku pelaku pembajakan dan tidak ada yang masuk ke pendapatan pencipta asli.

Mengenai perlindungan hak ekonomi pencipta telah dijelaskan dalam Pasal 8 Undang-Undang Hak Cipta yang berbunyi:

Hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya.

Hak eksklusif artinya hanya pencipta atau pemegang hak cipta yang dapat menggunakan hak ekonomi dari ciptaan tersebut. Ketentuan dalam pasal tersebut diperkuat dengan isi Pasal 9 ayat (2) dan (3) yang isinya menjelaskan bahwa untuk melaksanakan hak ekonomi wajib mendapat izin dari pencipta dan pemegang hak cipta. Jadi, jika orang tersebut tidak memiliki izin maka pendapatan dari ciptaan tersebut tidak sah. Serta pencipta memiliki hak untuk menuntut keuntungan dari ciptaan mereka dan mereka juga memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan. Hak-hak ini dapat dijelaskan sebagai berikut (Akyuwen et al., 2023:387):

- 1) Hak untuk memperbanyak bentuk komik atau komik digital yang diterbitkan oleh penerbit berdasarkan perjanjian lisensi;
- 2) Hak untuk menerjemahkan komik ke Bahasa lain;
- 3) Hak untuk menciptakan karya pertunjukan dalam bentuk apapun;
- 4) Hak untuk menjadikan siaran berfungsi dan seterusnya.

Regulasi perlindungan komik digital terhadap tindakan *scanlation* juga diatur dalam Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Hal ini diatur dalam Pasal 32 Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik yang berbunyi :

- 1) *Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan*

transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik.

- 2) *Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak.*
- 3) *Terhadap perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang mengakibatkan terbukanya suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya.*

Ketentuan dalam Pasal 32 menjelaskan bahwa melakukan perubahan terhadap suatu data tanpa persetujuan pemiliknya untuk disebarluaskan dan dapat diakses publik merupakan tindakan yang dilarang dalam Undang-Undang. Hal ini termasuk perbuatan menerjemahkan, menyalin, mengedit dan menyebarkan komik digital secara *illegal*.

2.3 LANDASAN TEORI

2.3.1 Teori Kekayaan Intelektual Robert M.Sherwood

Robert M. Sherwood (11 Agustus 1936 - 2 Oktober 2016) adalah seorang seniman *Seascape* Amerika. Robert adalah seniman yang memiliki minat untuk meniru alam karena dia melihatnya sebagai hadiah untuk kita semua, lukisan *seascapenya* dapat ditemukan di seluruh negeri. Sherwood juga menandatangani karyanya dengan Kedua nama depan dan belakangnya. Karyanya ada yang dipamerkan di rumah clars auction di Oakland, California pada Tahun 2014. Karya tersebut adalah "*wave in sunlight*" dan "*beach cave*". Robert M.Sherwood juga Seorang penulis buku yang berhasil menulis dua buku. Buku pertamanya berjudul *Intellectual Property and Economic Development* yang terbit pada Tanggal 19 Juli 1990 dan Buku kedua berjudul *Sistemas de Propiedad Intellectual* yang terbit pada Tahun 1998 (Sakti, 2018:16).

Robert M. Sherwood mengemukakan teori perlindungan hak cipta sebagai berikut (Rahayu, 2017:21) :

1. Teori Penghargaan (*Reward Theory*)

Teori ini menjelaskan pentingnya pengakuan terhadap karya intelektual yang telah dihasilkan oleh seseorang dan penghargaan bagi Pencipta atas upaya kreatifnya dalam menciptakan karya-karya intelektual tersebut.

2. Teori Perbaikan (*Recovery Theory*)

Teori ini menyatakan bahwa upaya pencipta yang telah mengeluarkan waktu, biaya serta tenaga dalam menghasilkan karya intelektualnya harus dihargai dengan imbalan yang setara dengan yang dia keluarkan.

3. Teori Insentif (*Incentive Theory*)

Teori ini menyatakan bahwa insentif yang diberikan berguna untuk mengupayakan terpacunya kegiatan-kegiatan penelitian karena insentif berhubungan kreativitas pencipta.

4. Teori Risiko (*Risk Theory*)

Teori ini menyatakan bahwa proses pembuatan suatu ciptaan kekayaan memiliki risiko sebagai upaya untuk menemukan atau memperbaikinya dalam proses penciptaanya. Sehingga, memberikan dengan bentuk perlindungan hukum terhadap upaya yang mengandung resiko tersebut adalah hal yang wajar.

5. Teori *Economic Growth Stimulus*

Teori ini menyatakan perlindungan atas HKI merupakan alat pembangunan ekonomi. Pembangunan ekonomi adalah keseluruhan tujuan

dibangunnya sistem perlindungan HKI yang efektif juga untuk melakukan pembangunan ekonomi.

Penelitian ini akan mengkaji dampak dari peredaran komik digital secara *illegal* terhadap hak ekonomi pencipta komik. Maka penelitian ini akan mengfokuskannya pada Teori Perbaikan dan Insentif dari Robert M. Sherwood. Upaya untuk mengembangkan suatu karya baik ciptaan maupun penemuan. Dalam Artikelnya yang berjudul "*Human Creativity for Economic Development: Patents Propel Technology*", Robert M. Sherwood mengemukakan perspektif khusus mengenai hubungan kekayaan intelektual dengan Pembangunan ekonomi. Dia mengemukakan tiga hal yang dia amati dari perspektif itu. Pertama, pemikiran kreatif ditemukan di setiap negara dan termasuk sumber daya nasional yang potensial. Kedua, asal muasal kekayaan intelektual menunjukkan perannya dalam meningkatkan pembangunan. Ketiga, literatur ekonomi, menunjukkan peran penting kekayaan intelektual dalam pembangunan ekonomi (Sherwood, 2000:2). Menurut Sherwood, di negara maju perlindungan kekayaan intelektual yang kuat telah membantu memperluas turunan dan penyebaran ilmu pengetahuan. Jenis pengetahuan yang dikembangkan oleh perlindungan kekayaan intelektual memiliki kapasitas yang sangat tinggi untuk meningkatkan produk dan proses, menciptakan jenis teknologi baru, dan industri baru (Sherwood, 2000:7).

Dalam artikel berjudul "*Promotion of Inventiveness in Developing Countries Through A More Advanced Patent Administration*", karya Robert M. Sherwood, dijelaskan bahwa Paten yang berkualitas tinggi meningkatkan kemampuan penemu untuk menarik modal yang berisiko, yang sangat penting jika

penemu ingin mengembangkan penemuan mereka menjadi produk komersial. Sebuah penemuan bisa berakhir atau terus berkembang selama fase *development*. Bagi seorang penemu perorangan, biaya perolehan paten tidak boleh membatasi kemampuan mereka untuk mengembangkan penemuan mereka menjadi produk komersial. Dalam hal ini pemerintah bisa menyediakan beberapa kemudahan seperti mengurangi biaya administrasi publik dan membantu proses pengajuan paten tersebut. Upaya untuk meningkatkan dorongan untuk berinovasi dapat dilakukan dengan merancang ulang regulasi kekayaan intelektual (Sherwood et al., 1999:485-486). Hal ini untuk memudahkan warganya untuk melakukan penelitian dan dapat mengakses pengetahuan.

Saat negara barat meningkatkan regulasi perlindungan kekayaan intelektual mereka, manfaatnya akan terasa lebih jelas bagi kepentingan lokal. Dampaknya apresiasi dan pandangan terhadap kekayaan intelektual akan meningkat yang akan menjadi bagian penting dari infrastruktur nasional (Sherwood, 1997:566). Dalam Artikel berjudul "*Intellectual Property Rights and Economic Development*", karya Keith E. Maskus dijelaskan bahwa Hak Kekayaan Intelektual memiliki peranan yang signifikan dalam mendorong inovasi, pengembangan produk dan perubahan yang bersifat teknis. Sehingga, Negara berkembang memiliki sistem regulasi perlindungan kekayaan intelektual yang mendukung penyebaran informasi melalui peniruan produk dan teknologi asing dengan biaya rendah. Kebijakan ini menunjukkan prospek penemuan dan inovasi dalam negeri, belum mampu menjamin perlindungan yang memadai (Maskus, 2000:479). Karena Sistem Perlindungan Kekayaan Intelektual sangat penting

maka seharusnya memungkinkan pemantauan dan penegakan hukum terhadap aktivitas pemasokan dan jalur distribusi serta menyediakan insentif bagi inovator dan distributor insentif untuk berinvestasi dalam pemasaran, layanan, dan jaminan kualitas (Maskus, 2000:487).

2.3.2 Teori Perlindungan Hukum

Perlindungan Hukum merupakan upaya untuk melindungi masyarakat dari perbuatan sewenang-wenang oleh penguasa yang tidak sesuai dengan aturan hukum, untuk mewujudkan ketertiban dan ketentraman sehingga memungkinkan manusia untuk mewujudkannya sebagai manusia. Lalu, menurut Satjipto Rahardjo, definisi perlindungan hukum adalah upaya melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan suatu kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam rangka kepentingannya tersebut (Kusumaningtyas, 2009:110). Perlindungan Hukum terkait hak dan kewajiban yang dimiliki manusia sebagai subyek hukum yang terkait interaksinya dengan manusia lain. Hukum ada untuk mengatur hak dan kepentingan manusia, sehingga kepentingan manusia diatur dan dilindungi oleh hukum yang merupakan otoritas tertinggi. Hukum bisa berfungsi untuk mengendalikan masyarakat dan bisa juga menjadi sarana untuk melakukan perubahan-perubahan dalam masyarakat (Rahardjo, 2021:161). Keberadaan hukum berhubungan yang erat dengan lingkungannya dan antara mempengaruhi satu sama lain.

Menurut Satjipto Rahardjo, Hadirnya hukum di Tengah Masyarakat bertujuan untuk mengintegrasikan dan mengoordinasikan kepentingan-kepentingan yang bisa bertubrukan satu sama lain itu oleh hukum, lalu

mengintegrasikannya sedemikian rupa hingga tubrukan itu bisa ditekan sekecil-kecilnya (Rahardjo, 2021:43). Hukum melindungi kepentingan seseorang tersebut dengan cara mengalokasikan kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam rangka kepentingannya tersebut (Rahardjo, 2021:43). Tantangan sebuah sistem hukum dalam melaksanakan tujuan tersebut adalah beradaptasi dengan perubahan agar keberlangsungan sistem itu tetap bertahan. Kehidupan Masyarakat sendiri senantiasa berubah dan tidak statis. Oleh karena itu, antara hukum yang tertulis dan keadaan di masyarakat tidak jarang ada kesenjangan. Tidak jarang kesenjangan ini menyebabkan terjadinya perubahan sistem hukum. Hal ini sejalan dengan pemikiran hukum progresif, bahwa manusia merupakan pusat dari keberadaan hukum dan hukum ada untuk membawa kebahagiaan bagi manusia.

Dalam hukum antara hak dan kewajiban memiliki kaitan. Dimana hak Seseorang berkorelasi dengan kewajibannya untuk tidak mengganggu hak orang lain. Pemikiran tersebut terinspirasi oleh tokoh Bernama Fitzgerald. Fitzgerald menjelaskan teori perlindungan hukum Salmond bahwa hukum bertujuan mengintegrasikan dan mengkoordinasikan berbagai kepentingan dalam masyarakat karena dalam suatu lalu lintas kepentingan, perlindungan terhadap kepentingan tertentu hanya dapat dilakukan dengan cara membatasi berbagai kepentingan di lain pihak (Jaang, 2023:352).

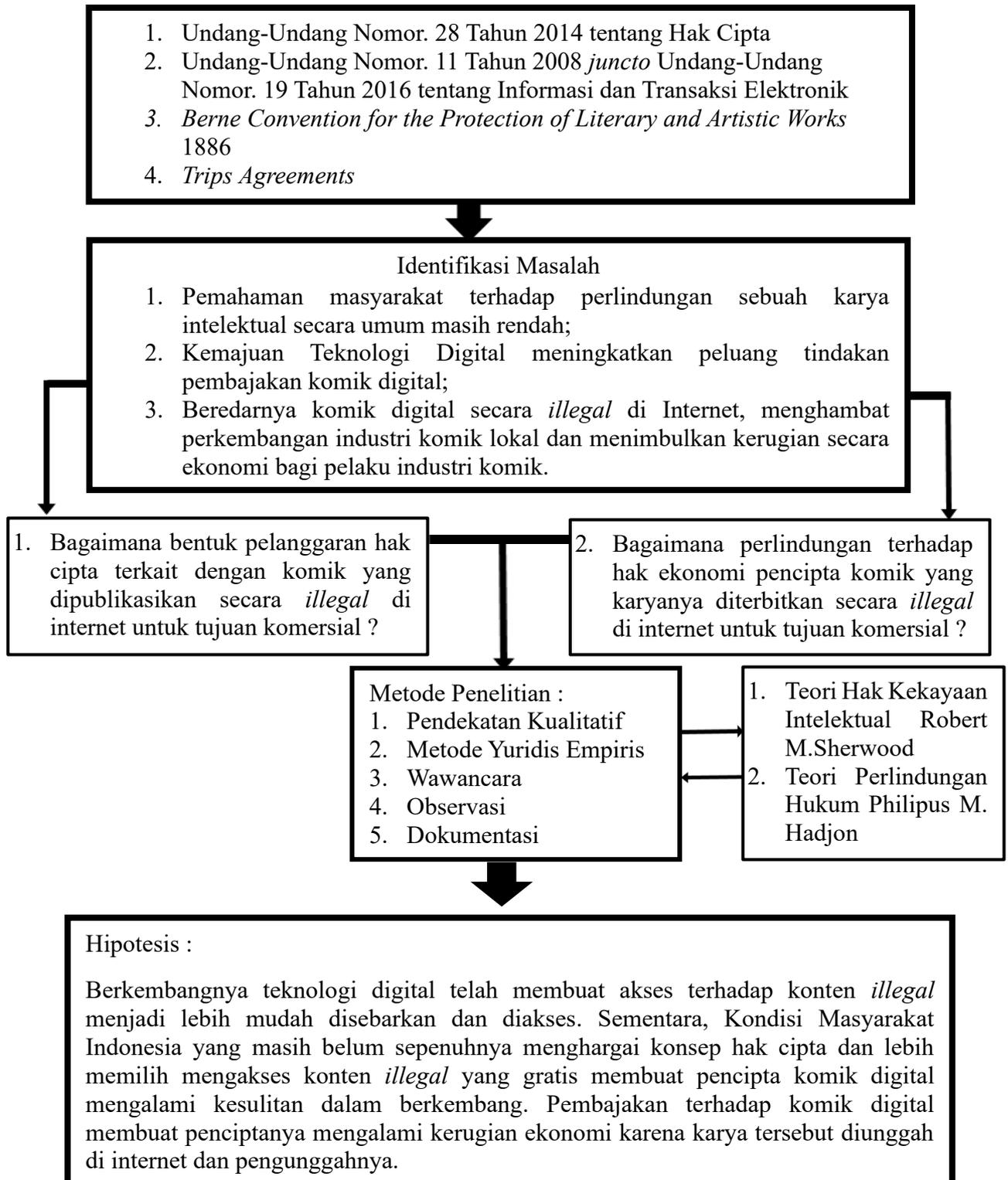
Dengan adanya kepentingan yang berbeda-beda dari setiap anggota Masyarakat, maka tidak jarang kepentingan ini saling berhadapan, Maka hukum berperan menertibkan masalah tersebut. Hukum juga berlaku sebagai petunjuk bagi manusia mengenai apa yang harus diperbuat dan yang tidak boleh, sehingga

segalanya berjalan teratur. Hal ini dimungkinkan karena hukum memiliki sifat memaksa agar aturannya ditaati dan yang melanggar diberi sanksi (Soeroso, 2015:53-54). Philipus M.Hadjon dalam bukunya yang berjudul Perlindungan Hukum bagi Rakyat di Indonesia mengatakan bahwa ada 2 (dua) macam bentuk perlindungan hukum yakni (Mulia, 2019:19) :

1. Perlindungan Hukum Preventif berfungsi untuk mencegah terjadinya sengketa. Pada perlindungan Preventif, setiap subyek hukum diberi kesempatan untuk mengajukan pendapatnya sebelum sebuah keputusan yang berkekuatan hukum dikeluarkan.
2. Perlindungan Hukum Represif berfungsi untuk menyelesaikan sengketa, baik secara tertulis maupun tidak tertulis untuk menegakkan hukum. Tindakan Penegakan Hukum Represif dilakukan dengan Penanganan perkara oleh aparat penegak hukum.

2.4 KERANGKA BERPIKIR

Bagan 2.1. Kerangka Berpikir



BAB III

METODE PENELITIAN

Metode Penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu (Sugiyono, 2016:18). Setiap penelitian memiliki tujuan dan kegunaan tertentu yang bervariasi, yang berhubungan dengan permasalahan yang dihadapi. Dalam konteks penelitian hukum, maka metode penelitian diperlukan untuk mencapai hasil yang diperlukan dalam penelitian hukum.

3.1 PENDEKATAN PENELITIAN

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini yaitu pendekatan kualitatif. Metode penelitian kualitatif adalah metode penelitian yang berlandaskan pada filsafat postpositivisme (interpretative), digunakan untuk meneliti pada kondisi obyek yang alamiah (*natural setting*), dimana peneliti sebagai instrument kunci, Teknik pengumpulan data dilakukan secara triangulasi (gabungan), analisis data bersifat induktif/kualitatif, dan hasil penelitian kualitatif lebih menekankan makna dari pada generalisasi, serta mampu menemukan hipotesis yang bersifat structural dan konstruktif (Sugiyono, 2016:223). Menurut Moelong (Moeleong, 2007:6), penelitian kualitatif adalah penelitian yang bermaksud untuk memahami fenomena tentang apa yang dialami oleh subjek penelitian misalnya perilaku, persepsi, motivasi, tindakan, dan lain-lain, secara holistik dan dengan cara deskripsi dalam bentuk kata-kata dan bahasa, pada suatu konteks khusus yang alamiah dan dengan memanfaatkan berbagai metode alamiah. Proses penelitian kualitatif dilakukan dengan membuat pertanyaan penelitian, mengumpulkan dari para

peserta, menganalisis data secara induktif serta melakukan analisis untuk mengetahui makna data tersebut.

Penelitian kualitatif menitikberatkan pada peneliti sebagai instrument utamanya. Peneliti harus berwawasan luas dan mendalam tentang teori dan permasalahan yang diteliti. Sedangkan, instrumen alat hanya sebagai instrumen pendukung (Barnawi & Arifin, 2020:192). Peneliti harus mampu menggunakan diri mereka sebagai instrument penelitian sekaligus mengikuti asumsi kultural di masyarakat dan mengikuti data. Peneliti diharapkan dapat fleksibel dan reflektif dalam mencapai dan memahami wawasan imajinatif ke dalam dunia sosial responden, sekaligus tetap menjaga jarak (Brannen, 2005:11).

Pendekatan kualitatif dilakukan dengan melakukan wawancara dan observasi dengan pencipta komik tentang perlindungan hak ekonomi pencipta komik digital terhadap peredaran komik digital *illegal* yang diedarkan di internet. Diharapkan dengan dilakukannya pendekatan kualitatif, penulis dapat mengetahui secara mendalam mengenai masalah pembajakan komik digital dan bagaimana perlindungan terhadap hak cipta komik digital.

3.2 JENIS PENELITIAN

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode penelitian yuridis empiris atau metode lapangan, merupakan jenis penelitian yang menganalisis dan mengkaji bekerjanya hukum di dalam Masyarakat (Ishaq, 2020:71). Penelitian Hukum Empiris memfokuskan pada perilaku masyarakat itu sendiri serta bagaimana hukum berjalan di tengah masyarakat. Penelitian yuridis

empiris melihat hukum sebagai perilaku nyata yang meliputi perbuatan dan Akibatnya dalam kehidupan Masyarakat (Ishaq, 2020:71).

Penelitian yuridis empiris digunakan dalam penelitian ini karena penulis akan mengetahui bentuk permasalahan perlindungan hukum terhadap hak cipta komik digital dengan melakukan penelitian di studio komik serta menggunakan studi pustaka untuk mendukung data yang diperoleh dari lapangan. Sesuai dengan permasalahan yang diangkat dalam penelitian ini yang berfokus pada perlindungan hukum terhadap peredaran komik digital secara *illegal* yang merugikan pencipta komik.

3.3 FOKUS PENELITIAN

Fokus Penelitian merupakan upaya untuk membuat penelitian menjadi terarah dan membantu peneliti untuk membuat pembatasan masalah tanpa terpengaruh oleh permasalahan yang kompleks dalam penelitian. Fokus penelitian bertujuan memudahkan peneliti dalam menyortir data dengan cara memilih data mana yang relevan dalam penelitian tersebut. Dalam penelitian kualitatif menggunakan terminology fokus penelitian, karena asumsi terkuatnya bahwa gejala dari suatu objek penelitian bersifat holistik, menyeluruh, dan tidak terpisahkan dari keseluruhan situasi sosial yang diteliti meliputi aspek tempat (*place*), pelaku (*actor*), dan aktivitas (*activity*) yang berinteraksi secara sinergis dan dinamis (Hamzah, 2020:89).

Sesuai dengan tujuan fokus penelitian itu sendiri, yaitu agar peneliti mengetahui data mana dan data apa saja yang perlu dia kumpulkan serta data mana saja yang meskipun menarik, tidak perlu dimasukan karena tidak

menarik(Moeleong, 2007:94). Maka, fokus penelitian ini mengenai perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta komik dari tindakan peredaran komik digital di internet secara *illegal* untuk tujuan komersial.

3.4 LOKASI PENELITIAN

1. Studio Getter yang beralamat di Jl. Afa Permai IV No.17, Sendangmulyo, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah 50272. Penelitian ini dilakukan di studio tersebut karena permasalahan pokok yang ingin penulis teliti, memerlukan responden dari Studio Getter selaku pelaku industri komik digital.
2. Hey Komik yang beralamat di Jalan Keruing Raya, Banyumanik, Kota Semarang, Jawa Tengah. Sebagai responden dari kreator komik independen.
3. Komunitas Lumpia Komik di Kota Semarang. Sebagai responden dari Komunitas Kreator dan Pembaca Komik di Semarang.
4. Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Ham Jawa Tengah di Jalan Dokter Cipto No.64, Kebonagung, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232. Penelitian ini dilakukan di instansi pemerintah tersebut karena objek penelitian ini berkaitan dengan perlindungan kekayaan intelektual, sehingga membutuhkan informasi terkait peraturan perlindungan kekayaan intelektual dari narasumber yang mendalami dan terlibat didalamnya.

5. Serta peneliti juga akan melakukan wawancara secara daring dengan beberapa kreator dan studio komik yang berdomisili di luar Kota Semarang. Studio komik tersebut adalah :
 - a. Studio re:ON Comics di PT. Wahana Inspirasi Nusantara Apartemen Mediterania Garden Office Area,, Tower Dahlia, RT.3/RW.5, Tj. Duren Sel., Kec. Grogol petamburan, DKI Jakarta, Daerah Khusus Ibukota Jakarta 11470.
 - b. Adelia Maghfira dari Maghfirare.

3.5 SUMBER DATA

Sumber Data yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan data primer dan data sekunder.

1. Data primer

Data primer merupakan data yang diperoleh dari sumbernya langsung di lapangan. Data tersebut diperoleh dari orang atau kelompok masyarakat yang ada di lapangan. Data primer metode pengumpulannya dilakukan menggunakan observasi, wawancara dan kuisisioner (Ishaq, 2020:73). Bentuk data primer dapat berupa kata-kata dan tindakan orang-orang yang diamati atau diwawancarai. Data tersebut diperoleh melalui catatan tertulis, rekaman video, foto atau film (Moleong, 2018:157).

Penjelasan Teknik pengumpulan data tersebut adalah sebagai berikut (Salim HS & Nurbani, 2021:27) :

- 1) Observasi dapat didefinisikan sebagai upaya melakukan pengamatan langsung terhadap subjek penelitian.

- 2) Wawancara adalah tanya jawab antara penanya dengan responden secara langsung tentang masalah yang diteliti.
- 3) Kuisisioner adalah serangkaian pertanyaan tertulis yang merupakan instrument penelitian.

Dari ketiga teknik pengumpulan data diatas, penelitian ini tidak menggunakan teknik kuisisioner. Karena peneliti ingin menggali informasi secara mendalam dari responden. Hal ini berbeda dengan metode kuisisioner yang menggunakan teknik angket yang disebarakan ke sejumlah responden untuk memperoleh data di lapangan.

2. Data sekunder

Data sekunder merupakan penunjang data primer. Sumber dari data sekunder diperoleh dari membaca literatur dari berbagai referensi, serta mengutip sumber bacaan yang berhubungan dengan topik penelitian. Data Sekunder mempunyai ruang lingkup yang sangat luas, meliputi surat-surat pribadi, buku-buku harian, buku-buku, sampai pada dokumen resmi yang dikeluarkan oleh pemerintah (Soekanto & Mamudji, 2021:24). Selain dokumen pribadi dan dokumen dari instansi resmi, bahan sekunder juga dapat berupa buku dan majalah ilmiah yang masuk kategori ini. Bahan seperti buku, disertasi atau tesis, biasanya tersimpan di perpustakaan (Moleong, 2018:159). Berikut ini adalah Data Sekunder yang digunakan penulis dalam penelitian ini :

1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
2. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;

3. Perjanjian Internasional seperti *Berne Convention* dan *TRIPS Agreement*;
4. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata;
5. Buku terkait kekayaan intelektual dan hak cipta;
6. Skripsi dan karya ilmiah lain.

3.6 TEKNIK PENGAMBILAN DATA

Pengumpulan data dilakukan untuk mendapatkan data yang akurat dan autentik yang disesuaikan dengan pendekatan penelitian untuk mengumpulkan data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan data yang akan dilakukan adalah :

1. Wawancara

Wawancara adalah metode pengumpulan data dimana peneliti bertatap langsung dengan responden untuk menanyakan perihal pribadi responden, fakta-fakta yang ada dan pendapat (*opinion*) maupun persepsi diri responden dan bahkan saran dari responden (Waluyo, 2002:57). Dalam wawancara ada beberapa pihak yang menjadi sumber informasi bagi peneliti, yaitu :

- 1) Responden adalah orang atau sekelompok masyarakat yang memberikan jawaban terhadap pertanyaan yang diajukan peneliti. Responden sendiri merupakan orang atau masyarakat yang berkaitan langsung dengan masalah yang akan diteliti. Mengingat penelitian ini membahas mengenai pembajakan komik digital dan pengaruhnya terhadap hak ekonomi pencipta, maka peneliti mewawancarai beberapa kreator komik di Semarang diantaranya *Getter Studio* dan *Hey Komik*. Peneliti juga mewawancarai pihak Komunitas Lumpia Komik di Semarang sebagai perwakilan dari komikus di Semarang untuk memperoleh Data Pendukung. Selain itu,

peneliti juga melakukan wawancara secara daring dengan Adelia Maghfira (Maghfirare) selaku komikus dari luar Semarang yang sudah di tingkat nasional. Hal ini untuk memperoleh data yang lebih luas mengenai komik digital yang dibajak untuk keperluan komersial karena komikus tingkat nasional memiliki popularitas karya yang tinggi.

- 2) Informan adalah orang atau individu yang memberikan informasi yang diperlukan peneliti sebatas yang diketahuinya dan peneliti tidak dapat mengarahkan jawaban dari informan tersebut. Dalam penelitian ini informan adalah pihak dari Instansi yang berwenang mengatasi masalah tersebut dan dapat memberikan informasi yang relevan terkait topik penelitian. Instansi tersebut adalah Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Ditjen HKI) Jawa Tengah.
- 3) Narasumber sendiri adalah orang yang memberikan pendapatnya atas obyek yang diteliti (Salim HS & Nurbani, 2021:25).

Wawancara dilakukan dengan membuat pertanyaan-pertanyaan tertentu yang berkesinambungan dengan jawabannya. Instrumen yang digunakan selama melakukan wawancara adalah pedoman wawancara (*guide interview*) yang berisi pertanyaan dan alat bantu berupa *tape recorder* (dalam hal ini ponsel) untuk merekam suara (Salim HS & Nurbani, 2021:27). Penelitian ini menggunakan jenis wawancara terstruktur, sehingga pewawancara telah menetapkan sendiri masalah dan pertanyaan-pertanyaan yang akan diajukan. Pertanyaan tersebut dibuat berdasarkan masalah dalam rancangan penelitian (Moeleong, 2007:190). Untuk memperoleh data dari beberapa

responden yang terdapat kendala jarak, maka wawancara dalam penelitian ini akan dilakukan dengan wawancara langsung dan melalui media daring.

Wawancara dalam penelitian ini dilakukan secara langsung kepada beberapa responden :

- 1) Pihak *Getter Studio*;
- 2) Pihak Hey Komik;
- 3) Pihak Lumpia Komik;
- 4) Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Jawa Tengah.

Serta peneliti juga melaksanakan wawancara daring dengan beberapa kreator komik digital. Kreator komik digital tersebut diantaranya adalah :

- 1) Studio re:ON Comics;
- 2) Maghfirare.

2. Dokumentasi

Dokumentasi merupakan Teknik pengumpulan data dengan mengumpulkan dokumen yang berupa surat, memorandum, pengumuman resmi, proposal, artikel, agenda dan lain-lain (Hamzah, 2020:86). Studi Dokumentasi dilakukan untuk memperoleh data langsung dari suatu instansi atau lembaga. Studi Dokumentasi dilakukan dengan mempelajari dan mencatat bagian penting dari risalah resmi yang ada di lokasi penelitian maupun lokasi lain yang masih berkaitan (Alma, 2018:72).

3. Observasi

Teknik Observasi dilakukan dengan kunjungan langsung ke tempat penelitian untuk mengamati hal yang relevan dengan topik penelitian.

Observasi dilakukan langsung di Studio *Getter Studio*. Dalam penelitian ini, peneliti menggunakan pengamatan terbuka, artinya aktivitas pengamatan secara terbuka diketahui oleh subjek (Moeleong, 2007:176). Peneliti menggunakan Teknik observasi karena memungkinkan peneliti untuk melakukan pengamatan langsung dan dapat menjadi instrument untuk menguji keabsahan data yang diperoleh dari subjek penelitian. Pengamatan memungkinkan peneliti melihat dan mengamati sendiri serta mencatat perilaku dan kejadian yang sedang terjadi.

3.7 VALIDITAS DATA

Validitas atau Pengecekan data merupakan hal yang penting untuk menghasilkan data yang dapat dipercaya dan dapat dipertanggungjawabkan serta mengurangi kesalahan dalam proses perolehan data penelitian. Validasi perlu dilakukan karena data yang diperoleh dari informan memiliki Perbedaan konteks antarindividu sebagai informan (Hamzah, 2020:100). Adapun teknik yang digunakan dalam pemeriksaan keabsahan data adalah Teknik Triangulasi. Triangulasi adalah teknik pengecekan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain dari luar data untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding(Moleong, 2018:330). Denzin membagi Teknik Triangulasi menjadi empat macam, yaitu(Moleong, 2018:330-331) :

1. Triangulasi Sumber

Peneliti membandingkan dan mengecek balik derajat kepercayaan suatu informan yang diperoleh melalui waktu dan alat yang berbeda dalam penelitian kualitatif. Cara membandingkannya yaitu dengan melihat hasil wawancara,

membandingkan apa yang dikatakan oleh narasumber di depan umum dan secara pribadi, membandingkan apa yang dikatakan selama penelitian dengan apa yang dikatakan sepanjang waktu, membandingkan keadaan dan perspektif seseorang dengan orang lain yang berbeda golongan dan membandingkan isi wawancara dengan dokumen yang berkaitan.

2. Triangulasi Metode

Triangulasi ini dilakukan dengan memakai lebih dari satu teknik pengumpulan data dan/atau dengan beberapa sumber data dengan metode yang sama.

3. Triangulasi Peneliti

Triangulasi peneliti adalah menggunakan lebih dari satu peneliti dalam mengadakan observasi atau wawancara. Peneliti atau pengamat lainnya diperlukan untuk melakukan pengecekan kembali terhadap derajat kepercayaan data untuk mengurangi derajat kemelencengan dalam pengumpulan data.

4. Triangulasi Teori

Triangulasi teori didasarkan pada pemeriksaan derajat kepercayaan suatu data dengan lebih dari satu teori yang bertujuan untuk membandingkannya.

Pada penelitian ini, peneliti meneliti mengenai bentuk pelanggaran hak cipta komik digital yang diunggah secara *illegal* di Indonesia dan perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta komik yang karyanya diunggah secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial. Sehingga, penelitian ini menggunakan teknik triangulasi sumber dan metode. Metode Triangulasi Sumber dilakukan dengan mengumpulkan semua data yang peneliti butuhkan baik hasil wawancara, pengamatan, literature,

catatan resmi, foto, dokumen resmi dan artikel untuk diolah agar memperoleh data yang akurat. Triangulasi Metode dilakukan dengan membandingkan data dari wawancara dan observasi. Data yang telah dikumpulkan tersebut akan peneliti bandingkan dengan data lainnya yang peneliti peroleh selama melakukan penelitian serta berbagai literature pendukung lainnya.

3.8 ANALISIS DATA

Analisis data merupakan proses analisis dari data yang telah diperoleh dari responden. Analisis data dilakukan dengan membaca data yang telah terkumpul dan melalui proses pengolahan data, sehingga peneliti dapat menerapkan analisis data tersebut. Analisis data dalam penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif karena data yang ada sulit diukur dengan angka dan data yang ada diperoleh dari pedoman wawancara dan pengamatan (Waluyo, 2002:77). Analisis data kualitatif yaitu suatu analisa data yang digunakan untuk aspek normatif (yuridis) melalui metode yang sifatnya deskriptif analisis, yaitu menguraikan gambaran dari data yang diperoleh dan menghubungkannya satu sama lain untuk mendapatkan suatu kejelasan terhadap suatu kebenaran atau sebaliknya, sehingga memperoleh Gambaran yang baru ataupun menguatkan suatu Gambaran yang sudah ada atau sebaliknya (Ishaq, 2020:126). Teknik analisis data dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif yang dibagi menjadi tahap pengumpulan data, reduksi data, penyajian data, dan penarikan kesimpulan.

Hal tersebut dijelaskan sebagai berikut :

1. Tahap Pengumpulan Data

Peneliti mengumpulkan data yang diperoleh dari wawancara, observasi, dan dokumentasi di lapangan. Seluruh data yang dikumpulkan diolah dan di analisis oleh peneliti berdasarkan data yang diperoleh dan juga apa yang dilihat, dirasakan dan didengar oleh Peneliti.

2. Tahap Reduksi Data

Reduksi data merupakan proses merangkum, memilih hal-hal pokok, memfokuskan pada hal-hal yang penting serta mencari tema dan pola yang jelas. Sehingga, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih jelas, dan mempermudah peneliti untuk melakukan pengumpulan data selanjutnya dan mencarinya bila diperlukan. Data yang telah terkumpul perlu melalui proses reduksi data karena jumlah data akan semakin banyak dan rumit setelah peneliti berulang kali terjun kelapangan.

3. Tahap Penyajian Data

Penyajian Data dilakukan untuk memudahkan peneliti memahami apa yang terjadi, merencanakan rencana selanjutnya berdasarkan data yang diperoleh. Penyajian bisa berupa informasi dalam grafik, matrik, jejaring kerja dan *chart* (Abdussamad, 2021:162).

4. Tahap Penyimpulan

Penarikan kesimpulan merupakan tahap terakhir dalam analisis data yang dilakukan melihat dari hasil reduksi data dan tetap mengaju pada rumusan masalah, tujuan dan hasil yang hendak dicapai. Data yang telah di reduksi dicari makna intinya, dicari keteraturan dan konfigurasi, alur kausalitas, dan proposi yang mungkin ada (Barnawi & Arifin, 2020:193).

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 HASIL PENELITIAN

4.1.1 Gambaran Umum Lokasi Penelitian

Fokus Penelitian penulis dalam Skripsi yang berjudul “PERLINDUNGAN HAK EKONOMI BAGI PENCIPTA KOMIK ATAS KOMIK DIGITAL ILEGAL YANG BEREDAR DI INTERNET UNTUK TUJUAN KOMERSIAL” akan berfokus pada perlindungan hak cipta terhadap karya komik digital yang diedarkan secara *illegal* dan perlindungan hak ekonomi bagi pencipta komik tersebut. Penulis memfokuskan penelitiannya untuk membatasi objek penelitian sesuai permasalahan yang penulis teliti. Pertama, penulis memfokuskannya pada tindakan apa saja yang termasuk dalam bentuk pelanggaran hak cipta terhadap karya komik yang dipublikasikan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial. Kedua, penulis memfokuskan pada upaya yang dapat dilakukan oleh pencipta komik jika karyanya dipublikasikan atau diunggah di internet tanpa seizin penciptanya untuk tujuan komersial. Dalam fokus penelitian ini, peneliti mengkaji tindakan yang termasuk dalam bentuk pelanggaran hak cipta beserta dampaknya bagi pencipta dari segi ekonomi dan upaya apa yang bisa pencipta lakukan baik melalui jalur hukum maupun non hukum jika tindakan itu terjadi.

Penulis dalam rangka memperoleh data penelitian ini telah melakukan penelitian pada responden dan informan yang sesuai dengan fokus penelitian dan masalah yang dikaji. Responden yang peneliti wawancarai diantaranya adalah Pihak *Getter Studio*, *Hey Komik*, *Maghfirare*, dan Komunitas Lumpia Komik.

Informan yang penulis wawancarai adalah Pihak dari Kantor Wilayah Kemenkumham Jawa Tengah. Berikut ini adalah Gambaran umum Lokasi penelitian penulis :

4.1.1.1 Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia

Republik Indonesia

Penulis dalam penelitian ini memfokuskan pada peredaran komik digital *illegal* yang dapat diakses di internet oleh masyarakat dengan gratis dan perlindungan hak ekonomi bagi pencipta komik digital. Fokus pertama penulis mengenai tindakan pelanggaran hak cipta terhadap karya komik digital di internet. Dengan mengetahui regulasi yang mengatur mengenai penggunaan ciptaan dan penyebarluasan ciptaan di internet, maka penulis dapat mengkaji tindakan mengupload komik digital di internet untuk tujuan komersial dan bagaimana pelanggaran tersebut dalam Undang-Undang Hak Cipta. Fokus kedua penulis mengenai perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta karya digital berdasarkan regulasi Undang-Undang Hak Cipta. Peneliti mengkaji mengenai perlindungan terhadap suatu karya di dunia digital melalui perlindungan hukum dan perangkat teknologi. Untuk memperoleh data tersebut, penulis melakukan penelitian di Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Jawa Tengah

Kantor Wilayah (Kanwil) Kementerian Hukum dan HAM Jawa Tengah merupakan instansi dibawah Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia yang berada di bawah dan bertanggungjawab kepada Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia (Menkumham). Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Jawa Tengah terletak di Jalan Dokter Cipto No. 64, Kebonagung, Kec. Semarang

Timur, Kota Semarang, Jawa Tengah 50232. Saat ini yang menjabat sebagai Kepala Kantor Wilayah (Kakanwil) adalah Bapak Tejo Harwanto, Bc.IP., S.I.P., M.Si.

Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia merupakan instansi vertikal Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia yang berkedudukan di setiap provinsi, yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia. Hal ini diatur dalam Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 30 Tahun 2018 mengenai Organisasi dan Tata Kerja Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. Kantor Wilayah mempunyai tugas melaksanakan tugas dan fungsi Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia dalam wilayah provinsi berdasarkan kebijakan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia dan ketentuan peraturan perundang undangan. Kantor Wilayah memiliki fungsi sebagai berikut :

- a. pengoordinasian perencanaan, pengendalian program, dan pelaporan;
- b. pelaksanaan pelayanan di bidang administrasi hukum umum, kekayaan intelektual, dan pemberian informasi hukum;
- c. pelaksanaan fasilitasi perancangan produk hukum daerah dan pengembangan budaya hukum serta penyuluhan, konsultasi dan bantuan hukum;
- d. pengoordinasian pelaksanaan operasional Unit Pelaksana Teknis di lingkungan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia di bidang keimigrasian dan bidang pemasyarakatan;
- e. penguatan dan pelayanan hak asasi manusia untuk mewujudkan penghormatan, pemenuhan, pemajuan, perlindungan, dan

- f. penegakan hak asasi manusia; dan pelaksanaan urusan administrasi di lingkungan Kantor Wilayah.

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual merupakan unsur pelaksana yang berada di bawah kewenangan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia. Tugasnya adalah menyelenggarakan perumusan dan pelaksanaan kebijakan di bidang kekayaan intelektual sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual terdiri atas:

1. Sekretariat Direktorat Jenderal;
2. Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri;
3. Direktorat Paten, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu dan Rahasia Dagang;
4. Direktorat Merek dan Indikasi Geografis;
5. Direktorat Kerja sama dan Pemberdayaan Kekayaan Intelektual;
6. Direktorat Teknologi Informasi Kekayaan Intelektual; dan
7. Direktorat Penyidikan dan Penyelesaian Sengketa.

Penulis melakukan penelitian di Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri untuk memperoleh data yang diperlukan untuk menyelesaikan penelitiannya. Hal ini terkait relevansi dengan tema skripsi penulis mengenai hak ekonomi pencipta karya dan hak cipta karya digital. Sehingga, Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri dapat memberikan informasi yang dibutuhkan oleh penulis. Ini sejalan dengan Tugas Direktorat Hak Cipta dan Desain Industri untuk melaksanakan penyiapan perumusan dan pelaksanaan kebijakan dan peraturan, pemberian bimbingan teknis dan supervisi, pelaksanaan evaluasi dan pelaporan di bidang permohonan, publikasi, pelayanan teknis, pemeriksaan, sertifikasi, mutasi dan

lisensi, dokumentasi, dan pelayanan hukum hak cipta, produk hak terkait, desain industri, inventarisasi, pemeliharaan, penjagaan, dan pemanfaatan kekayaan intelektual komunal, dan lembaga manajemen kolektif.

4.1.1.2 Getter Studio

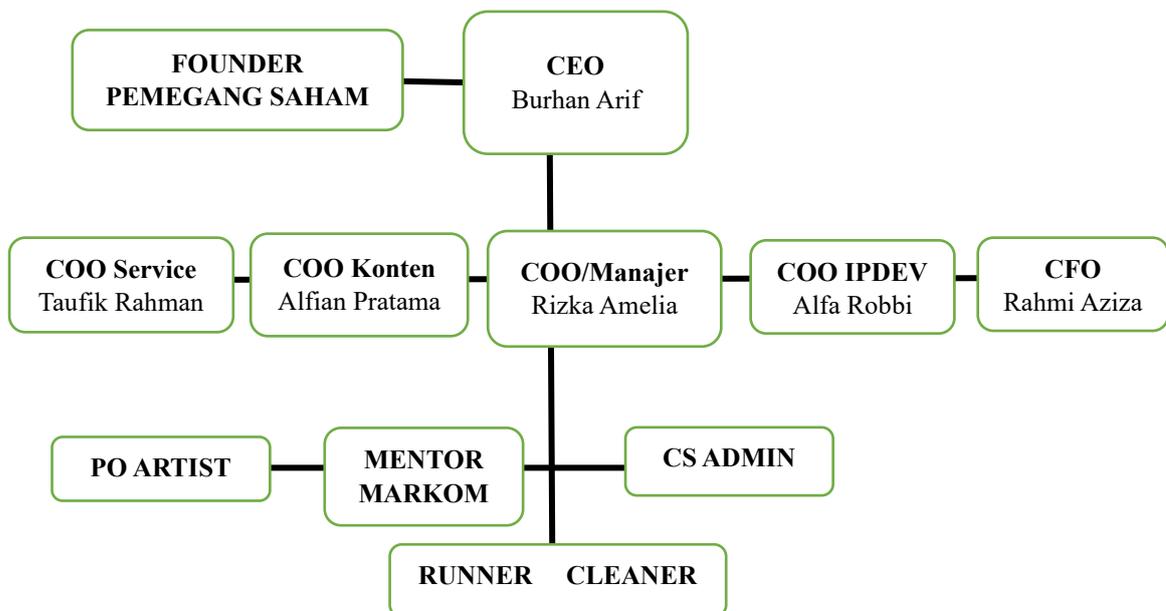
Getter Studio awalnya bernama Papillon Studio. Papillon Studio berdiri pada tahun 2003. Papillon Studio awalnya adalah sebuah komunitas pecinta komik. Founder Papillon Studio ada tiga orang, yaitu Bapak Burhan, Mas Alfa dan Mas Anang. Awalnya Papillon Studio terdiri dari orang-orang yang suka menggambar dan ingin berkarya melalui media komik. Kemudian pada tahun 2016, Papillon Studio didaftarkan menjadi CV. Lalu, Nama Papillon Studio didaftarkan HaKI dengan Nomor pendaftaran IDM000838769. Hal ini karena adanya kerjasama dengan penerbit, universitas hingga sekolah. Sebab IP tersebut pernah digunakan pihak universitas dan sekolah untuk digunakan riset dan sebagainya.

Getter Studio beranggotakan 9-10 orang (termasuk *foundernya*). Saat masih bernama Papillon Studio, studio ini memiliki beberapa *intellectual property*. Diantara judul komik yang lain saat masih bernama Papillon Studio, yang sudah didaftarkan perlindungan merek dan tersisa saat ini adalah Mak Irit dengan Nomor pencatatan IDM001060962. Komik dimana pihak studio menjadi manajemen produksinya, dan hanya mendevelopnya agar lebih dikenal orang-orang banyak dan diproduksi. Getter Studio juga membuka jasa servis komik, dimana menawarkan jasa membuat komik untuk orang lain. Jadi, getter studio yang membuat gambar dari komik tersebut, sementara ide, cerita dan naskah

berasal dari pengguna jasa. Tetapi hak ciptanya menjadi milik penyewanya, Getter Studio hanya sebagai pembuatnya. Klien dari Getter Studio ada yang berasal dari luar negeri seperti dari Amerika dan Afrika Selatan.

Getter Studio lebih berfokus mengembangkan komik originalnya yang mengincar pangsa pasar anak-anak dan muslim yang berjudul aisha tomodachi. Saat ini Getter Studio juga sedang mengembangkan karyanya ke media digital. Karya yang diunggah ke media sosial seperti Instagram dan Facebook, merupakan panel khusus yang tidak ada di versi berbayarnya. Tujuannya agar orang mengetahui tentang karya dan aktivitas Getter Studio. Getter Studio juga membuat platform media sosial khusus untuk satu karyanya terkhusus *Instagram*. Sementara, Instagram resmi Getter Studio dibranding sebagai studio servis gambar. Hal ini agar orang lebih mengenal ip tersebut.

Bagan 4.1 Struktur Getter Studio Tahun 2024



Sumber : Dokumentasi Resmi dari Studio Getter (diambil Tanggal 19/09/24)

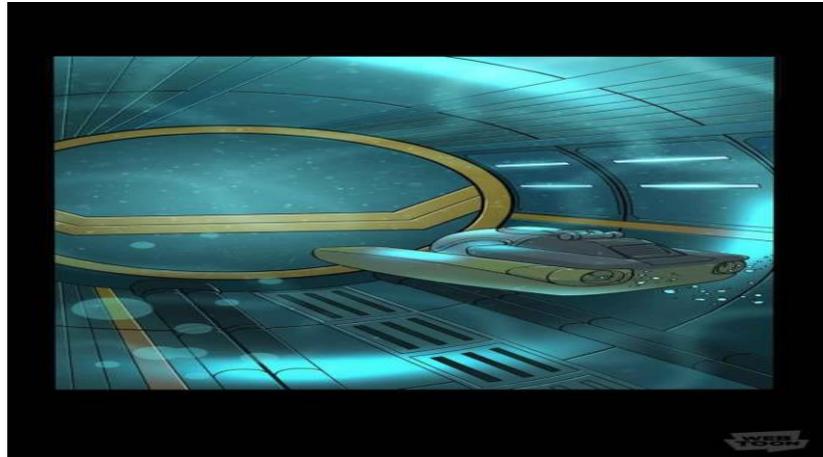
Karya yang dihasilkan oleh Getter Studio ada yang sudah diterbitkan dan tamat saat masih bernama Papillon Studio dan ada yang masih berjalan hingga saat ini. Saat masih bernama Papillon Studio karya yang sudah diterbitkan ada komik boneka kematian, gogov5, crazy lamb, serial tokoh negara : pangeran diponegoro, mak irit, sing bahu rekso, petualangan mada. Getter Studio juga pernah menerbitkan beberapa komiknya di aplikasi webtoon yang populer di kalangan anak muda.

Berikut ini adalah beberapa karya populer yang diterbitkan Getter Studio :

1. Sing Bahu Rekso

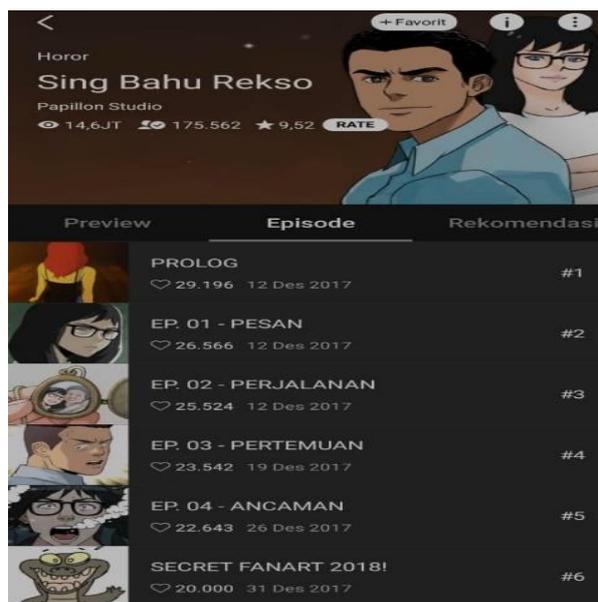
Komik Sing Bahu Rekso merupakan komik bergenre thriller yang menjadikan Kota Semarang sebagai latar belakang lokasinya. Dalam komik ini juga memasukkan Budaya Jawa dan berbagai bangunan ikonik di Kota Semarang. Cerita Komik Sing Bahu Rekso tentang teror dari buaya ganas yang diberi nama Rekso yang meneror warga Kota Lama Semarang, buaya ini akan muncul disaat hujan deras dan banjir lalu menghilang setelah memakan korbannya. Komik ini tersedia di Aplikasi *Webtoon* dan dapat diakses secara gratis.

Gambar 4.1. Panel Komik Sing Bahu Rekso



Sumber : Dokumentasi dari halaman webtoon papillon studio

Gambar 4.2. Halaman Webtoon Komik Sing Bahu Rekso



Sumber : Dokumentasi dari halaman webtoon papillon studio

2. Aisha Tomodachi

Aisha Tomodachi bercerita tentang anak kecil yatim piatu dan diadopsi oleh keluarga yang tidak punya anak. Dalam keluarga itu, suaminya ahli *robotic* dan IT. Kemudian, anaknya suka robot dan membuat chip. Chip tersebut diinginkan oleh seorang penjahat untuk menguasai dunia. Komik ini

ditujukan bagi pembaca berusia 8-12 tahun. Selain, ceritanya yang ditujukan bagi anak-anak, komik aisha juga memiliki nilai moral yang sesuai dengan anak kecil yang baru belajar agama islam, karena dalam materinya disisipkan materi dakwah berupa hadist dan ayat Al-Qur'an. Untuk saat ini, sudah ada 2 buku komik aisha tomodachi yang diterbitkan. Buku pertama ada 10 *chapter* dan buku kedua ada 1 chapter dengan 45 halaman.

Gambar 4.3. Halaman Webtoon Komik Aisha Tomodachi



Sumber : Dokumentasi dari halaman webtoon papillon studio

Komik Aisha Tomodachi sendiri dapat dibaca melalui halaman instagram resminya dan edisi komik fisik. Perbedaanya yang di instagram merupakan versi strip atau pendek yang berfungsi sebagai media promosi dan pengenalan kepada pembaca. Sedangkan, yang versi fisik merupakan versi berbayar. Komik yang versi fisik diterbitkan oleh ikhsan komik. Komik Aisha Tomodachi dijual melalui distributor online. Hal ini karena Pihak Getter

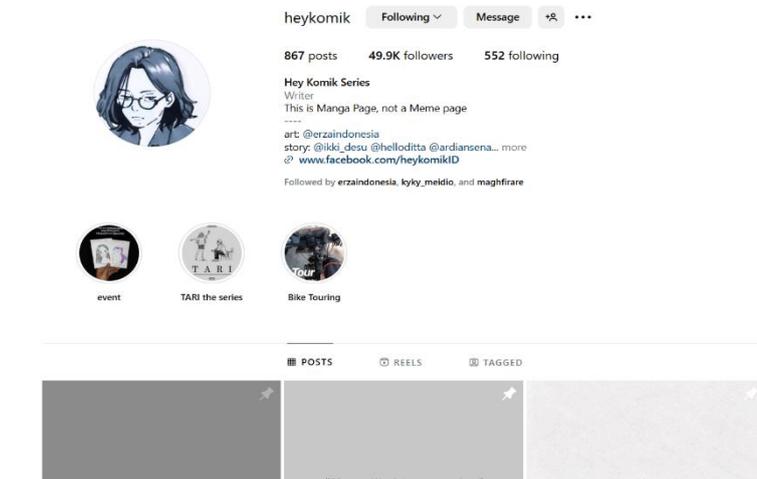
Studio merasa lebih bebas dalam memajang karyanya di toko online. Untuk Sekarang Aisha Tomodachi belum didaftarkan hak cipta.

4.1.1.2 Hey Komik

Hey Komik merupakan kreator komik digital *Indie* yang mengunggah karyanya di Instagram. Selain mengunggah karyanya di Instagram, Hey Komik juga memiliki *fans page* di facebook dan twitter. Founder dari Hey Komik bernama Erza Suranda. Awalnya motivasi pendirian Hey Komik karena kreatornya suka membaca komik dan ingin memiliki komik sendiri. Lalu, dia mendirikan Hey Komik pada tahun 2016 yang terinspirasi dari populernya para konten kreator komik yang memposting karyanya di Instagram seperti tahi lalat, si juki dan sebagainya. Selain itu, dia juga mendapat pengaruh dan bantuan dari teman-temannya dalam mendirikan Hey Komik.

Komik yang dibuat oleh Hey Komik terbatas pada komik digital yang dapat dibaca melalui platform elektronik. Alasan memilih platform Instagram karena memiliki pengguna yang banyak dan fitur yang bagus. Selain itu, media sosial juga menghilangkan pembatas antara kreator dan pembaca karena fitur *like* dan *comment*. Sebelumnya, karya dari *Hey Komik* belum ada yang dimonetisasi. Alasannya karena kreatornya membuat komik sebatas bersenang-senang saja. Selain itu, juga karena keterbatasan informasi terkait cara monetisasi dan *Hey Komik* juga masih merupakan kreator *indie* yang belum memiliki manajemen sendiri.

Gambar 4.4. Akun Instagram Hey Komik



Sumber : Dokumentasi dari Akun Instagram Hey Komik.

Judul yang sudah diterbitkan oleh Hey Komik adalah *Hey Side Stories*. *Hey Side Stories* memiliki genre romance anak muda yang ceritanya tentang cinta-cintaan anak muda. Premisnya tentang cerita mahasiswa yang saling suka, cinta segitiga dan drama percintaan antar teman.

Gambar 4.5. Panel Hey Side Stories



Sumber : Dokumetasi dari Akun Instagram Hey Komik.

Hey Side Stories adalah cerita bergambar yang berformat 4 panel lalu selesai. Lalu, berkembang menjadi series berkelanjutan yang berlangsung 2 musim.

4.1.1.2 Maghfirare

Maghfirare merupakan seorang kreator komik, ilustrator dan konten kreator. Nama aslinya adalah Adelia Maghfira yang sudah memiliki hobi menggambar komik sejak masih kecil. Maghfirare menggunakan platform media sosial seperti Instagram, Facebook dan Twitter. Alasan Adelia Maghfira menjadi komikus karena secara pribadi passionnya di bidang menggambar, bercerita dan dia juga suka membaca komik. Kalau secara pekerjaan, menurutnya tidak ada alasan spesial lain selain dia menemukan pendapatan disini sejak dia menjadi komikus pada Tahun 2015.

Maghfirare bermula dari akun komik di sosial media. Alasan kenapa menggunakan nama Maghfirare karena itu merupakan nama pena kreatornya, yaitu Adelia Maghfira dan menggunakan tambahan kata “re”, supaya terdapat kata “rare” didalamnya. Maghfirare pertama kali berkarya di Tahun 2015 hingga sekarang. Pada Tahun 2020, Maghfirare berkembang menjadi Studio dan mulai memiliki manajemen, pegawai dan menerima anak magang. Maghfirare juga mulai berfokus pada komik komersial dan mulai merilis merchandise yang bernama Merchandise Maghfirare yang tersedia melalui online dan event.

Karya dari Maghfirare awalnya merupakan komik strip bergenre komedi dan *slice of life* (kehidupan sehari-hari) berbahasa Indonesia yang diunggah di media sosial dan diterbitkan secara *indie*. Sejak awal berkarya dari Tahun 2015

hingga sekarang sudah ada sekitar 500 komik yang diterbitkan di media digital, termasuk komik kerjasama dengan brand.

Gambar 4.6. Panel Komik Strip HariHariRare



Sumber : Dokumentasi dari Akun Instagram Maghfirare.

Karya dari Maghfirare yang sudah didaftarkan ke hak cipta adalah maling Budiman dengan Nomor pencatatan 000623359. Karakter Maling Budiman adalah karakter karikatur dengan konsep kontradiktif yang tujuan ciptaannya untuk menggambarkan kesulitan seorang individu yang berada di kelas menengah bawah dan caranya bertahan hidup menghadapi era resesi ekonomi Indonesia. Komik terbaru yang diterbitkan di Instagram berjudul hari hari rare yang merupakan kompilasi komik strip di Instagram yang keluar pertahun. Maghfirare juga pernah menulis buku komik fisik yang bekerjasama dengan penerbit lain.

Gambar 4.7. Sampul Komik Guardian Devil



Sumber : <https://www.gramedia.com/products/guardian-devil>

Total komik fisik yang pernah ditulis oleh Maghfirare ada tiga judul, Yang pertama berjudul guardian devil yang terbit tahun 2020, itu genrenya *psychological thriller* dan dipublish oleh Reon Comic. Yang kedua berjudul *Virgo and the sparking companion movie* yang adaptasi komik dari film virgo and the sparking dan diilustrasikan oleh Adelia Maghfira. Itu sudah dibuat dua buku dan terbit tahun 2023. Yang ketiga adalah versi fisik dari kompilasi komik strip hari hari rare yang diterbitkan di Tahun 2024. Lalu, juga ada jenis komik yang dibuat dengan bekerjasama dengan brand tertentu. Sejauh ini Maghfirare Sudah bekerjasama dengan 50 brand di Indonesia dan Luar Negeri.

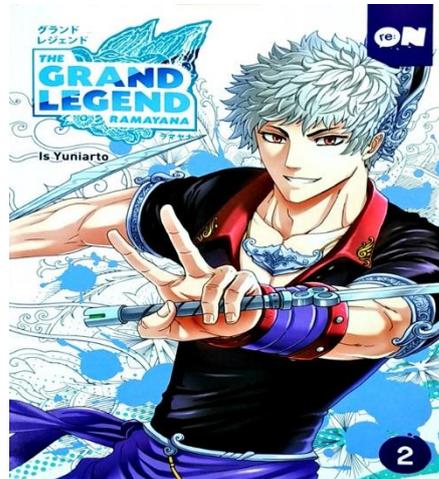
4.1.1.3 Reon Comic

Reon Comics adalah penerbit komik lokal yang semua komikus dan penulisnya dari Indonesia. Reon Comics sudah berdiri sejak Tahun 2013 dan awal pendiriannya terinspirasi dari majalah komik Jepang seperti *Weekly Shonen Jump* dan *Weekly Shonen Sunday*. Dilansir dari Wikipedia (*ReOn Comics*, 2023), Pendiri *Reon Comics* terdiri dari Christiawan Lie, Andik Prayogo, dan Yudha Negara.

Motivasi awal pendirian *Reon Comics* untuk membangkitkan Komik Indonesia ditengah popularitas karya asing. Sejak berdiri pada Tahun 2013, *Reon Comics* sudah menerbitkan dan menjual kurang lebih sekitar satu juta lima ratus kopi majalah komik dan komik satuan di Indonesia secara nasional. Judul komik yang sudah diterbitkan *Reon* berjumlah sekitar tujuh puluh judul komik dan sudah menjalin kerja sama dengan kurang lebih dua ratus komikus dan penulis lokal.

Karya yang diterbitkan oleh *Reon Comics* yang paling populer dikalangan pembaca adalah *My Versus Big Slacker Baby* karya Anissa Nishfihani yang bergenre romance komedi, *Grand Leagend Ramayana* karya Is Yuniarto yang genrenya *action fantasy*, *Galau man* karya Ockto Baringbing dan *Knight of Rakshasa* karya Mukhlis. Selain, karya tadi *Reon Comics* mempunyai tujuh puluh karya lainnya. *Reon Comics* juga memiliki karya yang dikembangkan oleh Tim Reon yang berjudul *Reon and Friends*. Untuk penerbitannya, Komik *Reon and Friends* bekerjasama dengan MNC Gramedia dan saat ini sedang masa produksi Volume ke-3. Untuk Komik *Reon and Friends* dapat dibeli di Toko Buku Gramedia dan versi digitalnya dapat dilihat di instagramnya yang Bernama *Reon and Friends*. Lalu, karya lain buatan Tim Reon adalah kompilasi komik horror berjudul *shivers* yang merupakan salah satu komik reon yang populer dan *best seller* serta sudah sampai volume 9 dan sudah diterbitkan di malaysia dengan bahasa malaysia. Komik ini juga tersedia di platform webtoon negara Singapura, Korea Selatan dan Indonesia.

Gambar 4.8. Sampul Komik Grand Legend Ramayana



Sumber : <https://www.gramedia.com/products/re-on-comics-the-grand-legend-ramayana-2>

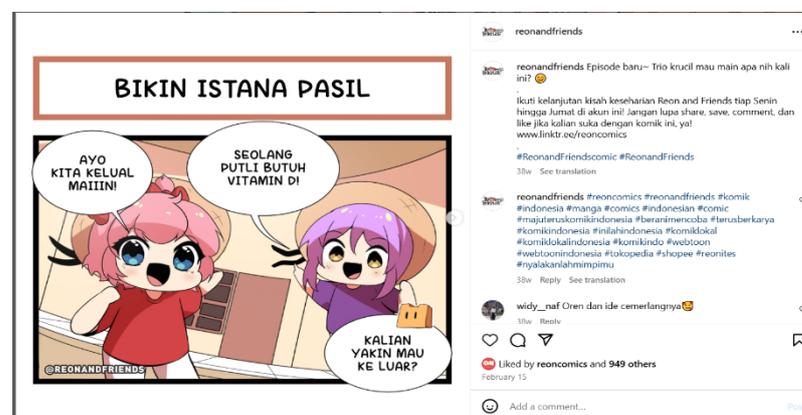
Dalam perkembangannya, *Reon Comics* juga menerbitkan komik digital diberbagai platform agar mempermudah pembacanya dalam mengakses karyanya. Upaya untuk merambah ke media digital dilakukan pada Tahun 2019 sebelum pandemi. Dimana saat itu, reon mengubah beberapa judul komiknya ke bentuk digital yang dapat diakses di beberapa platform digital. Salah satu platform tersebut bernama *Buffton* dari Korea Selatan. Format komik digital tersebut ada yang berbentuk *e-book* dan *webtoon*. Beberapa Platform yang digunakan *Reon Comics* untuk mengunggah karyanya ada di line webtoon Indonesia, di Singapura yang bernama interkomik, ada juga di korea selatan bernama bufftoon dan juga lalatoon. Kemudian juga ada voyce.me. Ada dua judul reon yang baru masuk voyce.me, yaitu grand legend Ramayana dan knight of rakshasa.

Gambar 4.9. Halaman Komik Reon di Webtoon



Sumber : https://www.webtoons.com/id/drama/big-slacker-baby/list?title_no=2250

Gambar 4.10. Panel Komik Reon and Friends di Instagram



Sumber : Dokumentasi dari Akun Instagram Reon and Friends

Saat ini Reon Comics sedang mengerjakan volume lanjutan dari komiknya dan mengerjakan proyek kerjasama dengan Kementerian Kebudayaan berjudul Ohayo Tokyo yang bertujuan untuk mengenalkan Budaya Jepang. Selain itu,

mereka juga sedang memproduksi ip baru yang harapannya bisa dijadikan series, live action atau produk turunan lainnya.

4.1.1.4 Komunitas Lumpia Komik

Lumpia Komik merupakan komunitas kreator komik, penikmat komik dan orang yang suka menggambar komik. Pendiri Lumpia Komik terdiri dari Ayyub Nurmana, Johan Arif, Yuwanto, Nadif dan Reza Azmi. Lumpia Komik didirikan pada Tahun 2014 dan masih aktif sampai sekarang. Nama Lumpia Komik dipilih karena merupakan ciri khas Semarang. Awalnya orientasi pendirian Lumpia Komik untuk menjadi tempat menukar wawasan mengenai menggambar komik dan wadah bagi pengembangan calon komikus baru. Untuk Sekarang Ketuanya adalah Ibanez dan Wakil Ketuanya adalah Bapak Ayyub Purmana.

Lumpia Komik memiliki maskot berupa karakter berbentuk lumpia bernama Lupiko. Karakter ini juga hadir di setiap Komik Strip yang ada di Instagram Lumpia Komik. Lumpia Komik memiliki platform media sosial berupa *instagram* dan *facebook*, sebagai media berkomunikasi dengan anggotanya. Kegiatan rutin yang dilakukan oleh Komunitas Lumpia Komik adalah *Gathering*/pertemuan bulanan yang menjadi aktivitas utamanya. Kegiatan itu terdiri dari pertemuan antar anggotanya dan pelatihan menggambar.

Pelatihan menggambar yang dilakukan Lumpia Komik selain diikuti anggotanya, juga bisa diikuti masyarakat umum. Pada bulan oktober ini, pertemuan dilaksanakan Hari Minggu Tanggal 13/10/2024 dan dilaksanakan di Koeta Toea. Saat ini Lumpia Komik berjumlah 64 (enam puluh empat) orang yang tergabung di grub *whatssapp*.

Gambar 4.11. Panel Komik Strip Karakter Lupiko



Sumber : Dokumentasi dari Akun Instagram Lumpia Komik.

4.1.2 Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Terkait Dengan Komik yang Dipublikasikan Secara Illegal Di Internet Untuk Tujuan Komersial

4.1.2.1 Definisi komik digital

Komik Digital merupakan salah satu karya yang muncul akibat perkembangan internet. Sejak berkembangnya teknologi internet, banyak kreator dan penerbit besar mulai merambah ke media digital. Media Digital juga menjadi tempat bagi kreator *indie* dan independen untuk memulai berkarya. Saat ini banyak website dan aplikasi yang menunjang kreator komik untuk menunjang kebebasan kreator untuk berkarya dan mempublikasikannya secara mandiri seperti *Webtoon* dan *Instagram*. Komik tidak hanya berfungsi sebagai hiburan semata, melainkan juga sebuah media komunikasi buatan penciptanya yang berisi pesan yang disampaikan melalui gambar dan panel komik tersebut untuk pembaca. Dengan adanya teknologi internet, hal ini mempermudah interaksi kedua pihak karena konten tersebut lebih mudah diakses pembaca dan pencipta

dapat mengetahui respon pembaca tanpa halangan yang berarti. Mengenai definisi komik digital, Penulis menanyakannya kepada Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio yang menjelaskannya sebagai berikut :

“Komik itu kan media, digital itu platformnya. Jadi, sebuah media komik yang dialihkan kedalam bentuk digital dan bisa diakses lewat platform apapun. Lewat aplikasi, lewat hp atau lewat sosial media.” (Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

Hasil Wawancara penulis dengan kreator lain juga menjelaskan definisi yang hampir serupa. Hal ini diperoleh dari wawancara penulis dengan Erza Suranda dari Hey Komik dan Adelia Maghfira dari Maghfirare.

Erza Suranda mengatakan bahwa :

“Definisi komik digital adalah Komik yang dibaca di platform digital, terlepas proses pembuatannya seperti apa, tapi kalau di upload di platform digital, itu namanya tetap digital. Beda sama one piece, kalau one piece kan fisiknya ada, dia dari fisik dulu baru kedigital. Kalau komik komersial begitu. Karena komik komersial mementingkan penjualan fisik. Kalau penjualannya sudah, baru ke digital. Kalo komik digital ya hanya bisa dibaca di platform digital, di luar digital tidak bisa dibaca.”(Hasil Wawancara dengan Erza Suranda selaku Kreator dari Hey Komik pada Tanggal 28 September 2024).

Sementara, Adelia Maghfira berpendapat sebagai berikut :

“Komik digital sesimpel komik yang bisa diakses melalui media online sih ya. Kayak komik yang bisa diakses dengan mudah lewat smartphone masing-masing dan yang terbitnya di platform digital.”(Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfira selaku Kreator dari Maghfirare pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Berdasarkan definisi diatas, maka komik digital dapat didefinisikan sebagai komik yang cara mengakses dan membacanya melalui platform digital dan memerlukan perangkat elektronik seperti *smartphone* dan laptop, terlepas dari proses pembuatannya seperti apa. Dilansir dari Wikipedia, Definisi mengenai

komik digital secara umum adalah komik yang dirilis dalam bentuk digital, bukan dalam bentuk cetak.

Perbedaan komik fisik dengan komik digital terletak pada cara membacanya dan media yang digunakan untuk mempublikasikannya. Orang yang membaca komik digital biasanya lebih memilih menggunakan *smartphone* karena mudah dibawa dan lebih terjangkau dari perangkat lain seperti tablet, laptop atau komputer. Sehingga, komik digital biasanya dibaca secara *vertikal* dari atas ke bawah seperti orang meng-*scroll* layar ponsel. Berbeda dengan komik fisik yang cara membacanya seperti membaca media cetak lainnya dengan cara dibalik perhalaman. Hal ini mempengaruhi cara pembuatan komik digital yang sedikit berbeda dengan membuat komik di kertas. Mengenai perbedaan proses pembuatan komik digital dan kesulitannya, hal ini dijelaskan oleh responden sebagai berikut.

Penjelasan Burhan Arif :

“Mungkin bukan kesulitan yang terlalu besar; tetapi kalau digital kan polanya membaca di scroll, tapi kalau komik cetak bukannya kanan kiri. Nah itu merubah lay out nanti. Perubahan lay out itu mengubah cara membaca dari kiri-kanan ke atas-bawah, dan untuk memberikan visual tertentu seperti gambar yang terlihat megah, itu untuk komik digital tidak maksimal. Karena formatnya atas bawah, maka memikirkan scene per scene antar halaman ya nyambungnya atas bawah. Tapi, kalau komik cetak bisa double page dan bisa full, ketika berubah ke digital kan jadi fix dan mengecil. Perbedaanya disitu. Itu tantangan sih. Mungkin yang merasa kesulitan itu komikus baru karena Perbedaan format.” (Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

Burhan Arif menjelaskan kesulitan menggambar komik digital karena perbedaan tampilan komik digital dengan fisik dan adaptasi komikusnya.

Sementara, Erza Suranda memiliki pendapat berbeda yang dia utarakan sebagai berikut :

“Lebih ke infrastrukturnya, minimal ada laptop sama pen tablet. Pertama infrastrukturnya, walaupun gadget sudah mudah didapatkan. Gadget dengan harga terjangkau lebih banyak. Menurutku lebih mudah ngeluarin pensil sama pulpen, kertas, lalu nggambar. Kalau digital lebih rumit. Pertama punya gadgetnya. Lalu, proses gambarnya melewati tahap sketching, coloring.” (Hasil Wawancara dengan Erza Suranda selaku Kreator dari Hey Komik pada Tanggal 28 September 2024).

Erza Suranda lebih menekankan pada alat dan proses dalam pembuatan komik digital. Berdasarkan Hasil Wawancara tersebut kesulitan dalam menggambar komik digital terletak pada cara menggambar dan memerlukan gadget tambahan seperti *pen tablet* dan *sketch tablet*. Proses pengerjaan komik digital secara sekilas dapat dibagi menjadi dua (Mosmarth, 2023:83). Pertama adalah kombinasi antara penggambaran digital dan tradisional. Proses ini dilakukan dengan menggambar lewat kertas dan alat tulis untuk membuat *line art* (garis dasar)-nya. Untuk proses selanjutnya seperti pewarnaan, penempatan balon kata, teks, editing hingga disimpan dalam bentuk file menggunakan aplikasi. Kedua adalah menggunakan alat digital dari awal hingga akhir. Untuk proses ini dari sketsa hingga *finishing* menggunakan aplikasi dan perangkat komputer.

4.1.2.2 Potensi Ekonomi Komik Digital

Disamping sebagai karya seni dan tempat penyaluran minat seseorang, komik digital memiliki potensi ekonomi yang besar karena tingginya pengguna internet saat ini. Kreator komik digital memiliki kebebasan dalam berkarya dan mengunggah karyanya di berbagai platform seperti *webtoon*, *deviant art* hingga *Instagram*. Potensi komik digital secara ekonomi sangat besar. Sebelumnya Industri komik di Indonesia sudah berkembang sebelum era digital masuk. Hal ini

ditandai dengan beberapa judul komik lokal yang telah ada dan populer sejak era sebelum 90-an seperti gundala, sri asih dan sebagainya. Lalu, saat memasuki era digital, terdapat beberapa kreator yang memelopori populernya komik digital. Salah satunya adalah Nurfadli Mursyid, pencipta komik Tahilalats. Sekarang Tahilalats merupakan Perusahaan independent yang tidak bergantung dengan penerbit. Dilansir dari Jurnal berjudul Kajian Industri Komik Daring Indonesia Studi Kasus Komik Tahilalats, Produk yang dihasilkan Tahilalats terdiri dari komik, animasi, serta merchandise ataupun kolaborasi dengan brand lain (Ramadhan & Rasuardie, 2021:4-13). Monetisasi yang dilakukan oleh Tahilalats dilakukan melalui lisensi, *branding/co branding*, serta melakukan kerjasama dengan brand. Pola monetisasi yang dilakukan oleh Tahilalats menggunakan Intellectual Property (ip) seperti karakter dari komik maupun media lain yang sudah didaftarkan Hak Cipta.

Komik digital memberikan opsi bagi pembaca untuk memilih tempat mengakses komik tersebut. Seseorang juga dapat memilih untuk mengakses yang versi gratis dan berbayar. Jika ingin mengakses versi berbayar, maka orang tersebut harus membayar donasi atau berlangganan akses premium. Terkait dengan potensi ekonomi dan pembaca baru, penulis menanyakannya kepada Erza Suranda dari Hey Komik, Adelia Maghfira dari Maghfirare dan Esa Muhammad Saputra dari Reon Comics yang menjelaskannya sebagai berikut :

Pendapat dari Erza Suranda :

“Sangat besar. Aku merasa menyesal karena tidak merambah ke dunia digital, karena potensinya besar. Di webtoon sekarang bukan hanya komikus official yang dapat keuntungan, komikus non official juga bisa dapat duit dengan fitur koin. Jadi, di webtoon kalo mau baca episode

selanjutnya bisa ngasih koin seberapa melalui top up. Kalau dulu yang dapat uang Cuma komikus officialnya webtoon. Sekarang komikus officialnya juga bisa dapat uang, walaupun receh yang penting ada uang. Itu potensinya besar banget yang ingin cari uang lewat sana. Sama ada platform namanya karya karsa, itu website seperti patreon. Sistemnya open donate, jadi dapat uangnya melalui donasi. Metode marketingnya ya ini aku bikin komik, kalau pingin baca episode selanjutnya donasi. Kalau donasinya masuk maka kulanjutkan.

Menurut Erza Suranda perputaran uang industri komik digital sangat besar.

Komikus bisa memonetisasi kontennya dengan membuka website donasi seperti patreon atau bisa membuka jasa ilustrasi.

.....Seniman komik juga bisa nyari uang lewat studio ilustrasi dan ngerjain project dari klien. Dia ngerjain proyek punya orang lain, bukan proyeknya sendiri. Potensinya besar banget, karena ada perputaran uang disitu, kalau tidak masuk maka sayang. Selama ini, aku udah masuk di perputaran ekonomi di dunia komik. Tapi, karena belum aku monetize, maka aku cuman dapat famous (terkenal), uangnya tidak ada. Tergantung orientasinya lebih kepada uang atau ketenaran.” (Hasil Wawancara dengan Erza Suranda selaku Kreator dari Hey Komik pada Tanggal 28 September 2024).

Pencipta juga bisa membuka jasa ilustrasi dan komisi dari klien melalui media digital. Lalu, responden lain juga sependapat dengan potensi ekonomi komik digital, yang ditunjukkan dengan pendapatnya berikut ini.

“Udah pasti ya ,karena kalo dulu kita taunya baca komik cuma lewat buku aja. Cuman akhirnya ke era sosial media mulai naik. Justru sekarang orang malah mulai mencari komik digital daripada komik fisik menurut aku. Karena benefitnya banyak selain bisa mendapat konten murah dan gratis, aksesnya juga mudah bisa lewat website seperti webtoon. Kalau diluar negeri ada flazim dan lain-lainya. Jadi, menurutku sekarang komik digital lebih menjual dari buku. Kalau komik berbentuk buku sekarang jatuhnya lebih ke collectible item sih menurutku, kalau kamu memang suka pengarangnya atau suka sama karyanya sampai ingin punya bentuk fisiknya banget, baru orang bakal beli buku. Kalau dari pengamatanku begitu ya.”(Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfira selaku Kreator dari Maghfirare pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Pendapat Adelia Maghfira selaku komikus yang berfokus di media digital juga hampir serupa pendapat dari Erza Suranda . Menurutnya pembaca sekarang

lebih suka membaca melalui media digital karena biaya yang lebih murah dan bisa diakses dengan gratis. Jumlah pembaca yang bertambah banyak menjadi potensi ekonomi tersendiri bagi kreator.

“Menurut kami iya. Karena komik digital merupakan cara baru untuk mengakses komik dan tentunya dengan bertambahnya orang yang bisa memiliki handphone, mengakses internet dan semakin luas maka akan semakin memudahkan akses ke produk yang kami miliki serta memperluas pasar komik secara digital. Itu tentunya adalah peluang yang harus kita pertimbangkan juga, karena memperluas cakupan pasar.”(Hasil Wawancara dengan Esa Muhammad Saputra selaku Content Manager dari Reon Comic pada Tanggal 6 November 2024).

Esa Muhammad Saputra selaku *Content Manager* dari Reon Comics memperkuat pendapat kedua responden lain mengenai potensi komik digital. Menurutnya keberadaan internet akan membuat cara mengakses konten semakin beragam dan konsumen dapat mengakses konten lebih mudah. Menurutnya hal ini memiliki potensi yang harus dipertimbangkan.

Keberadaan website atau aplikasi yang menyediakan fitur monetisasi bagi kreator komik digital tentu mendorong kreator untuk terus berkarya karena ada penghargaan finansial dari fitur tersebut. Salah satu aplikasi yang menyediakan fitur tersebut adalah *Line Webtoon* yang mengubah kebijakan konten sebelumnya yang gratis tanpa syarat menjadi gratis jika menunggu dan dapat membayar jika ingin lebih cepat. Kebijakan ini awalnya mendapat tentangan dari pembaca yang terbiasa dengan konten gratis, namun itu hanya fenomena sesaat yang bisa diatasi dengan edukasi (Mosmarth, 2023:87). Salah satu platform komik digital legal yang telah memiliki fasilitas monetisasi adalah *Line Webtoon*. Dilansir dari Artikel Berjudul “Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital”, dijelaskan beberapa fitur monetisasi di *Line Webtoon* sebagai berikut (Lestari & Irwansyah, 2020) :

1. Fitur Koin

Mata uang yang digunakan di *Webtoon* disebut Koin. Koin merupakan mata uang khusus yang digunakan pembaca untuk membeli konten dan akses pada episode lanjutan sebuah komik. Fitur ini mempermudah pembaca yang ingin membaca episode baru lebih cepat. Koin ini dapat dibeli melalui Google Play atau App Store. Fitur ini memiliki keterbatasan seperti mengganti ponsel dari Android ke IOS akan membuat koin tersebut hangus karena Perbedaan peraturan platform dan Koin itu hanya dapat digunakan pada Bahasa yang tersedia saja serta melakukan perubahan Bahasa akan menghilangkan akses. Berdasarkan harga yang tertera pada aplikasi LINE Webtoon sekitar Rp. 16.500,00 per 105 koin dan satu episodenya dijual 10-12 koin yang menjadi bonus bagi pencipta komik (Rilani & Taupiqqurrahman, 2023).

2. Iklan di *Line Webtoon*

Iklan digunakan sebagai sebuah cara untuk menarik konsumen atau pembaca di dalam *Line Webtoon*. Terdapat dua tipe iklan dalam *Line Webtoon*. Pertama, bentuk iklan *Real Type* yang berbentuk gambar atau foto yang disisipkan dalam konten *Webtoon*. Iklan ini bertujuan mempublikasikan produk pihak lain dengan menampilkannya dalam bentuk teks, grafik, audio dan video. Iklan ini juga menjadi sumber pendapatan bagi kreator dengan adanya program *Ad Revenue Sharing* yang menempatkan iklan pada karya yang diunggah. Kedua bentuk iklan yang merupakan Kerjasama dengan brand atau merek untuk menampilkannya atau membuat seri komik tersendiri terhadap brand atau merek komik tersebut.

3. Kerjasama dengan *Webtoon*

Webtoon memberikan kompensasi bagi kreator yang menerbitkan karyanya secara eksklusif dengan memberi bayaran bulanan yang berkelanjutan.

Berdasarkan potensi ekonomi tersebut, peneliti menanyakan kepada responden yang sudah mengkomersialisasi karyanya. Dari ketiga kreator komik independent yang responden wawancarai. Dua diantaranya sudah mengkomersialisasi karyanya dan bekerjasama dengan penerbit untuk menerbitkan buku fisiknya. Responden tersebut adalah Bapak Burhan Arif dari *Getter Studio* dan Adelia Maghfira dari *Maghfirare*, yang menyatakan pendapatnya sebagai berikut :

“Bekerjasama dengan penerbitan dan percetakan. Aturannya creator dapat 10 persen dari penjualan. Tapi, jika kreator ikut menjual maka dapat 40 persen. Jadi, jika kita punya tim marketing sendiri maka dikasih persentase yang lebih. Kami sedang mempelajarinya. Rencananya mau membuka program magang dulu, karena masih trial and error. tetapi untuk sekarang belum ada tim marketing. Aisha tomodachi dijual dengan distributor online. karena kami kesulitan masuk toko buku dan aturan di toko berbeda dengan online. Di online kami punya kebebasan untuk memajang karyanya seperti gimana.”(Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur *Getter Studio* pada Tanggal 19 September 2024).

Bapak Burhan Arif menjelaskan bahwa *Getter Studio* dalam menerbitkan komiknya bekerjasama dengan penerbitan dan percetakan. Lalu, untuk komik fisiknya didistribusikan melalui distributor online karena kebebasan untuk memajang karya di toko online. Adelia Maghfira juga bekerjasama dengan penerbit untuk menerbitkan karyanya yang diungkapkan dalam pendapatnya berikut :

“Kalau komik strip terbitnya mandiri secara indie. kalau komik sebelumnya Kerjasama dengan penerbit. Kalau sama penerbit sistemnya enggak bagi keuntungan, tapi bayar putus di awal. Dari penerbitnya membayar aku sekian untuk membuat buku itu. Lalu, selesai dan terbit aku udah enggak dapat keuntungan lagi.”(Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfira selaku Kreator dari *Maghfirare* pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Adelia Maghfira menjelaskan bahwa mekanisme kerjasama dengan penerbitnya adalah bayar putus di awal. Hal ini berbeda dengan Getter Studio yang menggunakan sistem bagi hasil dimana kreator mendapat 10 (sepuluh) persen dari penjualan.

Diketahui bahwa responden menerbitkan komik fisiknya bekerjasama dengan penerbit. Dimana keuntungannya dibagi antara kreator dan penerbit, dengan perjanjian masing-masing. Masing-masing kreator juga memiliki jasa lain yang mereka lakukan selain membuat komik *original*. Bapak Burhan menjelaskan bahwa *Getter Studio* juga mengerjakan project servis komik dari orang lain disamping mengembangkan *Intellectual Property*. Servis komik merupakan jasa membuat komik baik dari cerita maupun gambarnya. Lalu, Adelia Maghfira selain membuat komik *indie* juga mengerjakan komik kolaborasi dengan penerbit dan kolaborasi dengan brand tertentu. Dari penjelasan diatas, diketahui terdapat dua cara bagi pencipta untuk menerbitkan karyanya yaitu melalui indie dan bekerja sama dengan penerbit.

Dengan adanya contoh dari pemanfaatan komik digital dan pendapat responden yang menyatakan bahwa komik digital memiliki potensi besar. Maka penulis menanyakan kepada responden yang sudah mengkomersialisasi karyanya mengenai tempat mereka mengunggah karya digitalnya, sebagai berikut:

“Saat masih papillon pernah membuat dan dipublikasikan di webtoon. Namanya Sing Bahu rekso dan Yamada, itu di webtoon. Sama beberapa komik horror itu di webton semua.”(Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

“Ada beberapa platform, seperti webtoon. Di Indonesia ada di line webtoon Indonesia, di Singapura yang bernama interkomik, ada juga di korea selatan bernama bufftoon dan juga lalatoon. Kemudian juga baru baru ini

juga ada voyce.me. Ada dua judul reon yang baru masuk voyce.me, judulnya grand legend Ramayana dan knight of rakshasa. Sebelumnya reon memiliki website untuk mempublikasikan karya komik dari komikus dan penggemar reon. Dulu ada websitenya dan jika diterima akan ditayangkan di website. Untuk sekarang websitenya sedang direnovasi, jadi sedang tidak bisa diakses. Tapi, komiknya ada yang hak tayangnya sudah selesai dan ditayangin di website lain. Itu kami mempersilakannya karena sesuai dengan kontrak.”(Hasil Wawancara dengan Esa Muhammad Saputra selaku Content Manager dari Reon Comic pada Tanggal 6 November 2024).

Getter Studio dan *Reon Comic* mengunggah karyanya di platform digital khusus untuk membaca komik seperti webtoon. Lalu, Reon Comic yang memiliki jangkauan luas dan memiliki website sendiri, karena mereka juga bertindak sebagai pembuat komik dan penerbit bagi komikus lokal. Untuk karyanya juga didistribusikan di berbagai platform digital selain webtoon seperti voice.me dan sebagainya tergantung kesepakatan dengan komikusnya.

“Selain di Instagram aku juga mengupload komik di facebook dan tiktok, kadang-kadang juga di twitter. Itu kontennya sama Cuma beda platform. Kalau misal webtoon sejauh ini belum, tapi udah ada rencana mau mengupload disana.”(Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfira selaku Kreator dari Maghfirare pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Adelia Maghfira menjadikan media sosial seperti Instagram, Tik tok, Facebook hingga Twitter untuk mengunggah karya digitalnya. Berdasarkan pendapat ketiga responden diatas dapat diketahui bahwa beberapa karya responden tersedia dalam platform digital yang berbeda.

4.1.2.3 Hak Cipta Komik Digital

Sebagai suatu ciptaan, maka pencipta komik digital memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan hak cipta. Terkait dengan apakah komik dan komik digital termasuk karya yang dilindungi hak cipta dalam Undang-Undang No. 28

Tahun 2014 tentang Hak Cipta, penulis menanyakannya kepada Mahdya Isyah Putra Sihite sebagai Analis Kekayaan Intelektual.

Pendapat Mahdya Isyah Putra Sihite :

“Itu jelas. Kalau di undang-undang hak cipta itu ada. Cuma itu kan digital, Jadi masih termasuk.” (Hasil Wawancara dengan Mahdya Isyah Putra Sihite pada Tanggal 22 Oktober 2024).

Informan selaku Analis Kekayaan Intelektual juga menjelaskan bahwa komik dan komik digital masuk dalam kategori ciptaan karya tulis. Dalam Undang-Undang Hak Cipta Pengaturan mengenai Objek yang dilindungi hak cipta terdapat dalam Pasal 40 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Mengenai Ciptaan karya tulis sendiri disebutkan dalam Pasal 40 ayat (1) huruf a yang bunyinya sebagai berikut :

- 1) *Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:*
 - a. *buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya.....*

Berdasarkan bunyi pasal tersebut diketahui bahwa jenis-jenis karya tulis termasuk dalam objek hak cipta. Untuk dapat disebut sebagai objek hak cipta, terdapat berbagai hal yang harus dipenuhi, yakni benda tersebut harus memiliki bentuk yang nyata dan dihasilkan dari buah pemikiran penciptanya. Hal yang membuat suatu ciptaan memenuhi perlindungan hak cipta adalah terpenuhinya syarat keaslian (*originality*), kreativitas (*creativity*) dan perwujudan yang khas (*fixation*) (Jened, 2014:80-85). Keaslian dan keunikan dari karya komik dapat dilihat dari kontennya seperti gambar, panel, gelembung ucapan, cerita dan karakterisasi. Cerita dalam komik disampaikan melalui serangkaian gambar yang

dilengkapi panel yang terdapat karakter dan gelembung ucapan (Sudirman & Sanusi, 2023:7).

Karya digital juga masih termasuk dalam objek yang dilindungi hak cipta. Karena definisi mengenai bentuk materil sebuah karya harus diartikan secara luas, termasuk benda yang tidak dapat dilihat seperti bentuk penyimpanan elektronik dan penyimpanan magnetik, seperti program komputer yang mampu melakukan duplikasi atas suatu karya. Perlindungan terhadap objek karya digital juga diperjelas dalam bunyi Pasal 25 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Berikut adalah bunyinya :

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang telah disusun menjadi Kekayaan Intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Perundang undangan.

Isi Pasal 25 menjelaskan bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi muatan kekayaan intelektual wajib mendapatkan perlindungan.

Mengenai objek yang dilindungi hak cipta dan pengkategoriannya dapat dilihat di situs web *hakcipta.dgip.go.id*. Kategori ciptaan tersebut diperjelas dalam Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta Edisi 2020. Kemajuan teknologi, tentunya bentuk tindakan pembajakan juga merambah ke dunia digital.

Gambar 4.12. Penggolongan Ciptaan dalam Modul Kekayaan Intelektual

Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta Edisi 2020

Karya Tulis (Tesis)	karangan ilmiah yang ditulis untuk mendapatkan gelar kesarjanaan pada suatu universitas (perguruan tinggi)	<ul style="list-style-type: none"> • nama penulis* Isi karya tulis lengkap: <ul style="list-style-type: none"> • Hak cipta • Kata pengantar • Daftar isi • Isi karya tulis* • Daftar pustaka • *wajib
Karya Tulis Lainnya	"hasil karya tulis lainnya" antara lain naskah kumpulan puisi, kamus umum, dan harian umum surat kabar	Isi karya tulis lengkap , tertera nama penulis dalam 1 berkas PDF
Komik	gambar yang disajikan dalam panel-panel sehingga membentuk jalinan cerita	Sampul dan isi karya lengkap, tertera nama penulis dalam 1 berkas PDF
Laporan Penelitian	laporan berdasarkan penelitian ilmiah terhadap suatu gejala	Sampul dan isi karya lengkap dalam 1 berkas PDF
Majalah	terbitan berkala yang isinya meliputi berbagai liputan jurnalistik, pandangan tentang topik aktual yang patut diketahui pembaca, dan menurut waktu penerbitannya dibedakan atas majalah bulanan, tengah bulanan, mingguan, dan sebagainya dan menurut pengkhususan isinya dibedakan atas majalah berita, wanita, remaja, olahraga, sastra, ilmu pengetahuan tertentu, dan sebagainya	Pada sampul depan tertera jelas: <ul style="list-style-type: none"> • Judul karya* • Nama Penulis* • Penerbit • Edisi Isi karya tulis lengkap: <ul style="list-style-type: none"> • Hak cipta • Kata pengantar • Daftar isi • Isi karya tulis* • Daftar pustaka • Indeks *wajib
Makalah	1 tulisan resmi tentang suatu pokok yang dimaksudkan untuk dibacakan di muka umum dalam suatu persidangan dan yang sering disusun untuk diterbitkan; 2 karya tulis pelajar atau mahasiswa sebagai laporan hasil pelaksanaan tugas sekolah atau perguruan tinggi;	Isi karya tulis lengkap: <ul style="list-style-type: none"> • Hak cipta • Kata pengantar • Daftar isi • Isi karya tulis* • Daftar pustaka • Indeks *wajib

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual • 33

Sumber : Diambil dari Modul Kekayaan Intelektual Edisi Hak Cipta
Tahun 2020

Terkait komik digital yang dibajak dan diunggah secara *illegal* di internet, penulis mendapatkan tiga pendapat yang berbeda dari tiga responden.

Menurut Burhan Arif :

“Salah sih, karena dimanapun membajak juga salah sih.”(Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

Burhan Arif memandang tindakan pembajakan dalam bentuk apapun dan terhadap karya apa pun merupakan tindakan yang salah. Mengingat tindakan pembajakan merugikan pencipta dari segi ekonomi dan sosial. Kreator atau Studio komik yang mengalami pembajakan tentu berpotensi mengalami kerugian ekonomi, karena pembaca yang sudah membaca bajakannya memiliki

kemungkinan tidak membeli versi aslinya karena sudah mengetahui isinya. Alasan mengenai kerugian akibat dampak pembajakan diperkuat oleh pendapat Adelia yang menyatakan :

“Kalau dari aku sendiri sebagai penggiat komik di Indonesia, kalau komik aku dibajak pasti rasanya nggak enak. Tapi aku sendiri di masa lalu juga pernah melakukan itu kayak membajak atau membaca komik dari situs illegal. Jadi, ya ada plus minusnya. Kalau nyari positifnya karya kita bisa dibaca orang lebih luas. Tapi, kalau liat negatifnya ya harusnya komiknya berbayar tapi karena dibajak. Akhirnya, kita sebagai komikus tidak dapat keuntungan dari komik yang disebar dan dibaca banyak orang. Kalau kamu peduli sama ekosistem dan artisnya lebih baik jangan membaca komik bajakan. Kesimpulannya kalau komiknya dibajak bisa jadi dia tidak dapat keuntungannya. Keuntungan dari sisi ekposurnya dan keuangannya. Jadi, pembajakan kan tidak baik dan lebih baik dihindari.” (Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfira dari Maghfirare pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Adelia Maghfira memandang tindakan pembajakan berpotensi meningkatkan popularitas karya dan pengarangnya, karena karyanya dapat diakses banyak orang. Namun, dia tetap tidak mendukung pembajakan karena menurutnya keuntungan berupa keuangan dan eksposurnya tidak didapat komikus. Sementara, Erza Suranda memiliki pandangan yang lebih terbuka terhadap alasan pembajakan sebagai berikut :

“Menurutku didunia sekarang, pembajakan sudah tidak bisa dibendung. Baik yang dilindungi maupun yang belum juga bisa dibajak. Perlindungan hak cipta bagus untuk proteksi. Untuk karya yang sudah dilindungi hak cipta, belum pernah mengalami. Karena aku belum Melindungi karyaku dengan hak cipta, aku masih membebaskan. Sampai saat ini, kalau ada yang merepost atau merepost tanpa kredit ya aku biarkan. Paling hanya pembacaku yang melaporkan “kak karyamu diupload disini”, tapi masih kubiarkan. Dulu aku pernah baca buku berjudul dunia tanpa hak cipta. Itu membahas dunia semakin canggih ,untuk mempertahankan hak cipta sesuatu yang sia-sia. Untuk melindungi hak cipta di dunia yang secanggih ini semacam angan-angan semu.” (Hasil Wawancara dengan Erza Suranda selaku Kreator dari Hey Komik pada Tanggal 28 September 2024).

Erza Suranda memandang tindakan pembajakan semakin mudah dilakukan karena kecanggihan teknologi dan melindungi sebuah karya untuk selamanya menjadi semakin sulit dilakukan. Selain itu, alasan erza masih membiarkan orang mengunggah ulang karyanya tanpa izin karena dia belum mendaftarkan karyanya ke hak cipta. Namun, dia mengapresiasi pembacanya yang sudah sadar akan pembajakan dan melaporkan tindakan tersebut kepadanya.

Sebagai Kreator Komik Digital yang mengupload karyanya secara gratis di Instagram, Erza juga pernah mengalami pembajakan. Menurutnya pembajakan terhadap suatu karya memiliki beberapa dampak kepada pencipta. Hal ini dijelaskan Erza Suranda dalam pendapatnya berikut :

“Menurutku itu seperti pedang bermata dua. Kalau merasa dirugikan dengan scanlation bisa dilaporkan. Tapi, kalau kamu merasa karyamu dibaca banyak orang karena itu, itu menguntungkanmu. Tidak bisa dipungkiri itu menguntungkanmu. Makanya, tadi yang aku bahas tentang konten kreator tadi, kalau kamu tidak dapat uang, kamu dapat namanya. Uangnya didapatkan orang lain yang lebih pintar. tapi jika karyamu sudah ada namamu sebagai kreator, maka namamu yang terbawa. Karena scanlation kebanyakan hanya menerjemahkan, tidak sampai mengubah nama pengarang. Jadi, secara nama kamu akan terkenal. Karena dilapangan banyak yang seperti itu, banyak yang pintar bikin karya, tapi gak pintar menjual. membuat sesuatu dan menjual sesuatu adalah hal yang berbeda. Sekelas Oda dan Kishimoto juga terbantu karena scanlation dan mereka tidak pernah mempermasalahkannya itu. Tapi, kalau penerbitnya aku tidak tau, sebagai penikmat aku cuma menikmati jalan ceritanya dan tidak mengurus dibalik layarnya.” (Hasil Wawancara dengan Erza Suranda selaku Kreator dari Hey Komik pada Tanggal 28 September 2024).

Pembajakan komik membawa dampak yang menguntungkan dan merugikan bagi penciptanya. Komik yang lebih mudah diakses banyak orang tidak bisa dipungkiri memang meningkatkan popularitas komik itu dan penciptanya. Namun, keuntungan dari komik tersebut didapatkan oleh orang lain

yang mengunggahnya dan tidak menutup kemungkinan orang tersebut merubah dialog dan substansi komik tersebut untuk kepentingan tertentu.

4.1.2.4 Tindakan pembajakan pada komik dan komersialisasi komik digital tanpa izin penciptanya

Bentuk pembajakan terhadap karya digital sangat bervariasi, mulai dari menyebarkan file tanpa izin melalui internet hingga merusak proteksi keamanan pada data digital tersebut. Pada karya komik digital, bentuk pembajakan yang sering terjadi adalah tindakan *scanning* (pemindaian) dan *translation* (penerjemahan) atau yang biasa disebut *Scanlation*. Tindakan tersebut dilakukan terhadap komik luar negeri dengan memindainya dan menerjemahkannya ke Bahasa lain. Namun, tidak menutup kemungkinan hal itu terjadi pada komik buatan kreator lokal, terutama bagi yang mengunggah karyanya di media internet. Pelaku tindakan *Scanlations* bisa orang atau kelompok tertentu yang bekerjasama. Motivasi pelaku *Scanlation* beragam. Diantaranya ada yang ingin agar karya tersebut bisa dinikmati oleh pembaca dari berbagai belahan dunia hingga motif ekonomi.

Dampak buruk Tindakan *Scanlation* yang dilakukan secara *illegal* yaitu adanya potensi untuk melakukan tindakan manipulasi atau modifikasi tanpa mengurangi kualitasnya seperti mengubah atau menghilangkan nama pencipta. Hal ini dapat mengakibatkan pembaca lebih memilih situs penyedia komik *illegal* dibanding *legal* karena kualitas yang tidak beda jauh dan gratis. Untuk memperoleh pendapatan, mereka bisa membuka donasi bagi penggemar yang ingin mendukung dalam bentuk uang, namun ini tidak wajib (Halimah, 2023:55-

62). Terkait tindakan *Scanlation* dan upaya pelakunya yang mengkomersialisasi karya tersebut dengan iklan atau sebagainya. Penulis mendapatkan jawaban mengenai tindakan *scanlation* dari Esa Muhammad Saputra, sebagai berikut :

“Kalau Scanlation itu biasanya dari komik cetak. Jadi, dia meng-scan komik cetak yang dia beli atau dia pinjam, terus diupload di digital agar dibaca orang. Itu juga metode pembajakan. Biasanya nanti dari hasil scanlation itu diupload di website mereka sendiri dan dipasang iklan agar mendapat keuntungan. Itu merugikan kreator aslinya dan sangat jahat, dengan mengambil keuntungan dari hak para kreator. Itu juga selain melanggar hukum ya, juga tidak terpuji. Kami mengancam tindakan seperti itu.”(Hasil Wawancara dengan Esa Muhammad Saputra selaku Content Manager dari Reon Comic pada Tanggal 6 November 2024).

Berdasarkan penjelasan Esa Muhammad Saputra diketahui bahwa upaya pelaku *scanlation* untuk mendapatkan keuntungan adalah melalui iklan di website mereka. Menurut hal tersebut merugikan kreator aslinya dan melanggar hukum. (Halimah, 2023:55-62). Dilansir dari artikel di internet berjudul *Scanlation Basics : What is Scanlation?* (Fox Fire, 2016), Proses *Scanlation* dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Bahan Konten/Pemindaian : Sebelum melakukan *Scanlations*, pemindai harus mendapatkan salinan komiknya. Salinan ini harus memiliki kualitas bagus agar bisa dilanjutkan ke proses selanjutnya. Pemindai biasanya membeli dan membongkar buku untuk menyediakan bahan untuk proses pemindaian.
2. Pembersihan : Tugas ini dilakukan dengan menghapus teks asing yang tidak sesuai atau tidak diinginkan dari sumber aslinya. Pembersihan juga dilakukan untuk memotong, meratakan, dan menggambar ulang.

3. Penggambaran ulang : Penggambaran ulang dilakukan terhadap ruang kosong akibat pembersihan atau penghapusan teks dengan mengembalikan gambar ke bentuk aslinya.
4. Penerjemahan : Merupakan proses yang dilakukan oleh orang untuk menerjemahkan suatu Bahasa ke Bahasa lain. Penerjemahan merupakan suatu keharusan bagi suatu kelompok *scanlations*, walaupun sudah ada terjemahan tunggal untuk komik tersebut.
5. Pengetikan dialog : Proses memasukan naskah penerjemah ke halaman manga yang sudah dibersihkan.
6. Pengeditan : Proses Pemeriksaan naskah penerjemah untuk melihat apakah ada kesalahan terjemahan atau pengerjaan yang canggung oleh Editor.
7. Pengoreksi :Pemeriksaan terhadap tata bahasa untuk melihat apakah sudah benar dan pengecekan terhadap gelembung kalimat untuk memastikan tidak ada yang hilang.
8. Pengecekan Kualitas : Pemeriksaan keseluruhan terhadap komik sebelum diunggah untuk memastikan apakah semuanya sudah benar, apakah pilihan fontnya bagus, apakah teksnya terbaca, apakah gambarnya jelas dan sebagainya.

Terkait tindakan *Scanlation* dan pembajakan di media internet, responden menyatakan pernah mengalaminya, yang disampaikan dalam pendapat berikut :

“Pernah, karyanya bernama mak irit. Orang tersebut membuat akun baru di ig pake nama mak irit. Sampai saya berpikir kapan ya saya pernah membuatnya?. Cuma orangnya tidak mengambil terlalu banyak repost, lebih ke iseng.”(Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

“Pernah, karyaku belum ada proteksinya dan aku tidak pernah ngasih watermark di karyaku. Jadi, otomatis banyak kejadian seperti itu dan aku biarkan sih. Ceritanya dari komik aku yang mulai booming dan banyak responnya, biasanya ada satu karya yang like, komen dan pelihatnya paling banyak. Biasanya akun repost mereka mengincar yang seperti itu. Entah itu di screensot atau bagaimana. Intinya kenapa gambarku disitu. Beberapa ada yang nyantumin kredit dan ada yang tidak. Aku tidak mempersalahkan.” (Hasil Wawancara dengan Erza Suranda selaku Kreator dari Hey Komik pada Tanggal 28 September 2024).

Kedua responden yang penulis wawancarai menyatakan pernah mengalami pembajakan di media digital. Dapat diketahui bentuk pembajakannya berupa tindakan mengunggah ulang tanpa meminta izin penciptanya dan tidak mencantumkan kredit terhadap penciptanya. Terkait motifnya bisa karena tindakan iseng semata hingga terkait popularitas karya tersebut di kalangan pembaca. Terkait tindakan pembajakan untuk mengkomersialisasi karya tersebut, responden menyatakan belum menemukan tindakan tersebut dan tidak tahu apakah sekarang sudah ada yang mengkomersialisasi karyanya. Hal ini disampaikan responden dalam pernyataannya berikut ini :

“Dulu pernah ada karya yang dibajak, tetapi tidak tau apakah dimonetisasi. Karena saat kami tau, kami tau aja kalau ada yang makai, jadi ya sudahlah. Karena dari sisi pemahaman kami terkait undang-undang haki belum terlalu paham. Kemudian di sisi lain, kami berpikinya Seandainya itu cara apresiasi karya kami dengan dibajak, ya sudahlah tidak kami pikirkan terlalu berlebihan dan tidak sampai ke ranah hukum. Mungkin ada waktunya, kalau sudah produk itu sudah dikenal masyarakat, mungkin 1 juta orang tau ada produk aisha tomodachi dan ada orang yang bajak, terus dilaporin mungkin akan kami proses. Tidak kami bawa ke ranah hukum.” (Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

Burhan Arif berpendapat alasannya karena belum terlalu paham terkait undang-undang haki dan tidak terlalu memikirkannya berlebihan jika memang hal tersebut merupakan cara apresiasi karyanya. Alasan serupa mengenai hambatan

dalam mencegah karya tersebut dibajak oleh pelaku diperkuat oleh pendapat Erza Suranda sebagai berikut :

“Sementara sih enggak ada, antara aku belum nemu atau memang belum ada sama sekali. Karena melacak hal seperti itu susah. Kita sebagai pihak yang membuat untuk mengetahui pembajakan diluar sana harus melakukan tracking. Itu menyita waktu. Jadi jawabanku antara belum nemu atau ada dan aku tidak tahu. Untuk pembaca yang masih menghargai karyaku hanya melaporkannya saja di dm. Tapi, sejauh ini enggak ada.” (Hasil Wawancara dengan Erza Suranda selaku Kreator dari Hey Komik pada Tanggal 28 September 2024).

Menurut Erza Suranda, untuk melacak hal tersebut susah dan menyita waktu. Berdasarkan hasil wawancara dengan kedua responden, diketahui bahwa belum ada karya responden yang dimonetisasi oleh pihak lain tanpa izin. Alasannya responden belum menemukan tindakan pembajakan yang sampai menggunakan karyanya untuk memperoleh keuntungan. Namun, berbeda dengan pendapat kedua responden diatas, responden yang bernama Adelia Maghfira pernah mengalami tindakan monetisasi karyanya tanpa izin, yang dia sampaikan sebagai berikut :

“Pernah sih beberapa kali komiknya dipakai untuk kebutuhan komersial dari suatu brand, tanpa izin juga. Jadi, dialognya semuanya diganti dan itu ya saya gak enak sih. Itu komik strip yang ada di sosial media aku. Itu dikomersialisasi, karena dipakai mengiklankan produknya mereka.” (Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfira selaku Kreator dari Maghfirare pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Karya dari Adelia Maghfira pernah digunakan oleh orang lain untuk dijadikan iklan suatu produk dari brand tertentu. Karya yang digunakan adalah komik strip yang diupload di media sosial yang bisa diakses banyak orang. Komik Strip tersebut dirubah dialognya dengan tujuan mengiklankan suatu produk. Dari Pendapat Adelia Maghfira diatas dapat diketahui bahwa tindakan pembajakan

komik digital untuk tujuan komersial juga dapat berupa penggunaan komik atau karakter komik tersebut untuk mengiklankan produk tertentu tanpa izin penciptanya. Tindakan tersebut termasuk *Scanlation* karena mengubah atau mengedit dialog dalam komik tersebut. Hal tersebut selain merugikan pencipta secara ekonomi, juga merugikan hak moral pencipta, karena mengubah substansi karyanya. Terkait dengan apakah tindakan komersialisasi komik digital oleh pihak lain tanpa izin dari penciptanya termasuk pelanggaran hak cipta, penulis menanyakannya kepada Mahdya Isyah Putra Sihite. Dia menjelaskan bahwa ciptaan yang sudah dipublish oleh penciptanya, hak ciptanya menjadi milik penciptanya. Jadi, kalau karya itu diambil seseorang tanpa izin untuk tujuan komersial, termasuk pelanggaran hak ekonomi. Karena menggunakan atau mengambil karya orang tidak boleh sembarangan, mengingat ada hak ekonomi dan hak moral.

Antara website komik digital legal dan illegal terdapat beberapa perbedaan. Komik bajakan biasanya menggunakan hasil terjemahan dari google translate yang seadanya dan tidak enak dibaca. Sedangkan, komik legal menggunakan terjemahan bahasa baku yang lebih nyaman dibaca. Dari segi kualitas panelnya, gambar dari website bajakan kurang tajam dan editingnya kurang rapi, serta terdapat watermarknya. Sedangkan, website dan aplikasi legal menggunakan data digital yang gambarnya lebih tajam (RIE, 2024). Lalu, ciri-ciri website komik illegal berdasarkan website infotimes.id (ASW, 2024), diantaranya berupa kualitas terjemahan yang buruk, Konten tidak resmi yang tidak memiliki izin dari pencipta dan penerbit, Banyak Iklan mengganggu dan tidak mempunyai domain

resmi. Distribusi komik digital ilegal juga dapat melalui media sosial seperti tiktok, instagram hingga facebook. Salah satu penyebaran konten tersebut melalui aplikasi tiktok yang dilakukan dengan cara membuat konten yang berisi potongan gambar atau satu episode penuh dari sebuah komik dengan menambahkan sound untuk menarik penonton. Jadi, kreator tersebut menduplikasikan sebagian ataupun seluruh ciptaan orang lain dan dipasarkan untuk masyarakat umum (Rilani & Taupiqqurrahman, 2023:697).

Undang-Undang Hak Cipta mengenal adanya hak eksklusif yang hanya bisa dinikmati oleh pencipta dan pemegang hak cipta. Perlindungan yang diberikan hak cipta bagi pencipta meliputi perlindungan hubungan pribadi dan intelektual dari ciptaannya dan juga hak bagi pencipta untuk memanfaatkan ciptaannya. Hak eksklusif untuk memanfaatkan potensi ekonomi dari ciptaannya disebut hak ekonomi. Eklusifitas ini dijelaskan dalam Pasal 9 ayat (2) dan (3) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Perlindungan Hak Cipta yang bunyinya sebagai berikut :

- 2) *Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.*
- 3) *Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.*

Berdasarkan isi pasal tersebut dapat diketahui bahwa untuk memanfaatkan hak ekonomi diperlukan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Jadi, Orang yang tidak memiliki izin dilarang memanfaatkan potensi komersial dari karya tersebut. Dampak negatif pembajakan bagi pencipta adalah pencipta tidak dapat menikmati haknya terhadap karya yang sudah beredar secara

illegal tersebut. Pencipta tidak memperoleh keuntungan dari karya yang sudah dia buat. Selain itu, tindakan pembajakan juga berpotensi merusak karya tersebut karena pembajak dapat merubah materi karya tersebut. Beberapa pembajakan terhadap komik digital juga didasari atas motif untuk mendapatkan keuntungan. Tindakan ini dilakukan dengan memasang iklan di website yang menyediakan komik digital *illegal* tersebut. Terkait pendapat responden mengenai pelaku yang melakukan tindakan tersebut, responden memiliki pendapat masing-masing yang berbeda sebagai berikut.

“Kalau yang membajak pasti dia punya kepekaan kalo karya ini punya nilai atau dia menyukainya dan ingin disebarlan agar orang lain mengetahuinya. Jadi, pembajakan adalah cara mengapresiasi karya yang salah, karena yang mendapat keuntungan dan apresiasi bukan kreatornya, Tapi pembajaknya. Misalnya pembajaknya bikin nama komik lokal Indonesia, terus banyak orang baca disitu. Maka orang merasa situs atau aplikasi itu berjasa. Padahal orang tidak tau kalau situs itu bajakan.” (Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

Burhan Arif berpendapat dampak pembajakan bagi pencipta berakibat hilangnya keuntungan dan apresiasi yang seharusnya mereka dapatkan. Karena pembaca yang terbiasa membaca di situs *illegal* akan bergantung pada situs tersebut untuk membaca komiknya. Sementara pelakunya sendiri mendapatkan keuntungan dan apresiasi dari pembacanya, karena dianggap berjasa menyediakan akses yang mudah. Dampak dari pembajakan terhadap kreatornya dijelaskan secara personal dari pendapat Adelia Maghfira dan Esa Muhammad Saputra berikut ini.

“Ya, itu bukan tindakan yang patut dilakukan. Ya kalau misal komiknya tidak bisa dicapai sama sekali, mungkin itu masih ada pembedannya, walaupun sedikit saja. Tapi, kalau masih bisa kamu capai, misal di webtoon Cuma 12 koin atau sekitar 2000 perak kalau gak salah. Itu kan masih bisa

dicapai ya, masih bisa dibeli. ya udah lebih baik support kreatornya dengan beli karya yang asli dibanding kita membajak. Atau misal kamu yang melakukan pembajakan dan disebarluaskan, itu merugikan sih, tidak bisa dipungkiri. Aku pasti marah sih. Karena keuntungan yang dia peroleh buat aku, tapi kan buat dia.”(Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfirare selaku Kreator dari Maghfirare pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Adelia Maghfira berpendapat bahwa apapun alasannya tindakan pembajakan tetap merugikan penciptanya. Walaupun, menurutnya tetap ada alasan pembenarnya seperti harga komik yang mahal dan/atau biaya berlangganan aplikasi yang sulit dijangkau. Karena jika komiknya dibajak dan disebarluaskan secara gratis akan merugikan kreatornya. Sehingga, menurutnya jika mampu mensupport kreatornya, lebih baik mengakses lewat yang legal. Sebagai kreator, Adelia Maghfira juga tidak menyukai tindakan pembajakan karena keuntungan yang seharusnya menjadi miliknya, diperoleh oleh pelaku pembajakan.

“Untuk yang melakukannya kami mengecam karena tindakan illegal, melanggar hukum dan merugikan khususnya kreator komiknya. Sebisa mungkin tidak melakukan itu karena juga bisa mendapat hukuman..... Tentunya itu bisa diproses jika memang terbukti merugikan. Harusnya ada jalur yang bisa ditempuh. Kalau dari pandangan pribadi, itu jahat banget. Memanfaatkan karya orang lain, tapi dianya sendiri yang mendapatkan untung.”(Hasil Wawancara dengan Esa Muhammad Saputra selaku Content Manager dari Reon Comics pada Tanggal 6 November 2024).

Esa Muhammad Saputra berpendapat bahwa tindakan tersebut termasuk melanggar hukum dan dapat dituntut. Dari pandangan pribadinya, dia menganggapnya sebagai tindakan yang merugikan kreatornya. Namun, responden bernama Erza Suranda memiliki sudut pandang berbeda mengenai permasalahan pembajakan komik digital tersebut yang dia jelaskan dalam pendapat berikut.

“Mungkin aku akan coba membayangkan, aku akan menggunakan bayanganku aja, karena belum pernah memproteksi karyaku. Kalau misal

karyaku udah aku proteksi dan masih dibajak oleh orang. Aku tidak akan mempermasalahkan itu. Karena yang didapat orang itu hanya uangnya saja. Tapi, kalau karyanya sudah melekat di kreatornya, katakanlah Naruto dengan Masashi kishimoto dan one piece dari eichiro oda. Mereka gak akan bisa membajak hak ciptanya. Hak ciptanya tetap milik pembuat. Mungkin, Mereka hanya membajak uangnya. Itu kan juga sering terjadi di karya fisik. Ya mungkin, kalau pembuatnya tau di lapangan seperti itu. Mungkin Penciptanya terbagi dua. Ada mempermasalahkan dan tidak mempermasalahkan. Mereka juga punya legitimasi masing-masing. Yang mempermasalahkannya, ya yang seharusnya jadi uangku kok masuk ke dia. Untuk yang tidak mempermasalahkan juga punya legitimasi, karena sudah terjadi. Aku mau mempermasalahkannya juga tidak tau yang melakukannya siapa dan berapa orang yang melakukannya juga tidak tau. Misal, aku menemukan satu yang melakukannya, bisa saja dia Cuma segelintir dari banyak orang yang melakukannya ke karyaku. Kalau mau kucari semua juga tidak sempat jadi aku biarkan karena legitimasinya cukup masuk akal untuk dipahami.”(Hasil Wawancara dengan Erza Suranda selaku Kreator dari Hey Komik pada Tanggal 28 September 2024).

Erza Suranda berpendapat bahwa yang didapat pembajak dari tindakannya hanya uangnya saja, tetapi nama karya tersebut akan tetap melekat pada penciptanya. Walaupun, begitu tindakan pembajakan tetap merugikan, mengingat pendapatan yang seharusnya menjadi hak pencipta, masuk ke kantong pelaku pembajakan. Dari keempat pendapat diatas terdapat persamaan dimana tindakan pembajakan menimbulkan kerugian bagi pencipta baik secara ekonomi maupun moral. Serta semua responden setuju tindakan tersebut membuat keuntungan yang seharusnya diperoleh pencipta baik secara ekonomi maupun moral, jatuh ke tangan pelaku pembajakannya.

4.1.3 Perlindungan Terhadap Hak Ekonomi Pencipta Komik yang Karyanya

Diterbitkan Secara Illegal Di Internet Untuk Tujuan Komersial ?

4.1.3.1 Perlindungan terhadap hak ekonomi komik digital ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Perlindungan hukum bagi pencipta tercantum dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan merupakan hak seorang pencipta untuk mendapatkan perlindungan atas karyanya. Salah satu hak eksklusif bagi pencipta adalah hak ekonomi yang memungkinkan pencipta memperoleh pendapatan dari karyanya. Hak eksklusif tersebut memiliki sifat yang statis dan dinamis. Dikatakan statis karena pemiliknya mendapat manfaat positif dari kepemilikannya terhadap ciptaan tersebut dan dinamis karena mendorong adanya investasi dalam penciptaan karya tersebut karena hanya penulis atau penerima kuasanya yang dapat memanfaatkannya (Stokes, 2021:10). Perbuatan yang dapat dilakukan pencipta dalam lingkup hak ekonomi dijelaskan dalam Pasal 9 ayat (1) yang berbunyi sebagai berikut :

- 1) *Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:*
 - a. *Penerbitan Ciptaan;*
 - b. *Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;*
 - c. *Penerjemahan Ciptaan;*
 - d. *pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;*
 - e. *Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;*
 - f. *Pertunjukan Ciptaan;*
 - g. *Pengumuman Ciptaan;*
 - h. *Komunikasi Ciptaan; dan*
 - i. *Penyewaan Ciptaan.*

Yang memiliki hak untuk memanfaatkan hak ekonomi tersebut adalah pencipta dan pemegang hak ciptanya serta pihak lain yang mendapat izin kedua pihak tersebut. Izin ini disebut dengan lisensi yang diberikan oleh pemegang hak cipta dan pemiliknya untuk mendapatkan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu. Untuk karya komik dan komik digital sendiri termasuk dalam kategori karya tulis. Masa perlindungan untuk kategori karya tulis dalam Undang-Undang Hak Cipta berlangsung selama hidup pencipta

dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dihitung mulai tanggal 1 Januari pada tahun berikutnya. Hal ini dijelaskan dalam Pasal 58 ayat (1).

Bentuk perlindungan hukum dalam undang-undang hak cipta terdiri dari mekanisme hukum perdata dan pidana. Hal ini dijelaskan lebih lanjut oleh Mahdya Isyah Putra Sihite sebagai Analis Kekayaan Intelektual dalam wawancara yang dilakukan pada Tanggal 22 Oktober 2024. Menurutnya dalam perkara pidana terdapat rumusan pasal yang mengatur delik atau tindakan pidananya. Sedangkan, dalam perkara perdata dasar perbuatannya berupa wanprestasi atau perbuatan melawan hukum. Perkara pidana dalam Undang-Undang Hak Cipta dijelaskan dalam Pasal 112 sampai Pasal 118 Undang-Undang Hak Cipta. Tindakan yang dikenakan hukuman pidana dalam Undang-Undang Hak Cipta adalah perbuatan yang merugikan pencipta dan/atau pemegang hak cipta secara ekonomi. Hal ini dijelaskan dalam bunyi Pasal 113 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta yang berbunyi sebagai berikut :

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 a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Isi pasal tersebut mengacu pada pasal 9 ayat (1) yang berisi tindakan apa saja yang dapat dilakukan pencipta dan/atau pemegang hak cipta untuk memanfaatkan karyanya dari segi ekonomi. Relevansinya dengan komik digital yang diunggah di internet tanpa persetujuan penciptanya, yaitu ada beberapa pihak yang menjadikan konten tersebut sebagai sumber pendapatan.

Hambatan dalam melakukan upaya penegakan hukum dapat berada di lingkup substansi peraturannya, penegak hukumnya hingga masyarakatnya. Terkait masalah ini Mahdya Isyah Putra Sihite mengacu pada pendapat friedmen mengenai sistem hukum. Menurutnya jika melakukan upaya penegakan hukum harus melihat substansi dan struktur hukum serta dimana kita menegakan hukumnya. Di lingkup budaya hukumnya juga harus dilihat kenapa masih ada pembajakan. Menurut Mahdya pembajakan akan ada sepanjang masyarakat memiliki kebutuhan dan hal ini dipengaruhi oleh ketersediaan barang aslinya dan harga barang aslinya. Untuk mengatasi permasalahan di masyarakat tersebut, Pihak Kemenkumham melakukan sosialisasi di masyarakat. Hal ini dijelaskan lebih lanjut oleh Mahdya Isyah Putra Sihite dalam pendapatnya sebagai berikut :

“Kita akan selalu melakukan sosialisasi. Pertama, Masyarakat akan kita dorong untuk mencatatkan ciptaanya. Begini kalau kita lihat dari banyaknya karya, dibandingkan awareness masyarakat terkait hak cipta sangat sedikit. Katakanlah ada kurang lebih 5000 orang pencipta disini. Dia punya banyak karya, disini ada banyak sanggar dan ada banyak buku yang diterbitkan. Berapa persen dari mereka yang sadar akan hak cipta. Dalam dunia film pun masih sering terjadi pembajakan. Jadi, memang pertama kita harus sadarkan masyarakat tentang hak cipta. Kedua, baru kita sosialisasikan perbuatan apa saja yang dilindungi hak cipta dan mana yang tidak dilindungi hak cipta. Seperti itu. Jadi, harus ada edukasi dan himbauan untuk mencegah tindak pidana kekayaan intelektual.”(Hasil Wawancara dengan Mahdya Isyah Putra Sihite pada Tanggal 22 Oktober 2024).

Diketahui bahwa tindakan yang dilakukan pemerintah adalah melakukan sosialisasi kepada masyarakat terkait hak cipta. Terutama memberikan dorongan kepada pencipta yang sudah memiliki banyak karya untuk mendaftarkan karyanya. Menurutnya masyarakat harus diedukasi mengenai hak cipta serta perbuatan apa saja yang dilindungi hak cipta dan yang tidak dilindungi hak cipta.

4.1.3.2 Pemahaman pencipta mengenai hak cipta dan upaya sosialisasi dari pemerintah

Seorang pencipta tentu harus berusaha memahami regulasi perlindungan hak cipta, karena dalam regulasi itu melindungi hak pencipta. Hal ini berhubungan dengan *awareness* dan upaya pemerintah untuk melakukan sosialisasi kepada pencipta. Untuk mengetahui hal tersebut, peneliti menanyakan kepada responden mengenai pemahaman mereka tentang hak cipta, yang dijelaskan dalam jawaban berikut ini :

Jawaban Burhan Arif :

“Sedikit, belum secara komprehensif. Pernah membaca di website dirjen haki. Ada beberapa kategori yang bisa kita gunakan atau mau kita pakai semua tergantung budgetnya. Tapi, kalau dari sisi hak dan kewajiban, persoalan penyalahgunaan, atau perlindungan belum terlalu tahu secara mendetail. Dulu pernah ikut seminarnya yang difasilitasi uns solo waktu di semarang. Itu juga tidak membahas terlalu rinci tentang perlindungan. Terutama yang berhubungan dengan ip karakter. Saat itu lebih ke umkm, jadi membahasnya lebih ke merek, produk dan nama yang boleh dipakai serta yang tidak boleh kayak gimana.”(Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

Burhan sebagai direktur getter studio menyatakan dia mengetahuinya sebatas kategori ciptaan yang bisa didaftarkan dan biaya mendaftarkannya dari website dirjen haki. Sementara dari sisi hak dan kewajiban, persoalan penyalahgunaan, atau perlindungan belum mengetahui secara detail.

Jawaban Adelia Maghfira :

“Basicnya aja sih tahu. Tapi, kalau untuk semua pasal-pasalnya harus dibaca ulang lagi. Tapi, intinya aku tahu apa yang bisa didapatkan jika mendaftarkan hak cipta. Setidaknya basicnya aku tahu.”(Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfira selaku Kreator dari Maghfirare pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Adelia Maghfira menyatakan dia mengetahui hal yang umum dan apa yang dia dapatkan jika dia mendaftarkan karyanya ke hak cipta.

Jawaban Esa Muhammad Saputra :

“Kurang lebih kami sudah memahami aturan dan tatacara dalam undang-undang hak cipta serta judul komik yang kami produksi bersama komikusnya juga telah didaftarkan hak cipta.”(Hasil Wawancara dengan Esa Muhammad Saputra selaku Content Manager dari Reon Comics pada Tanggal 6 November 2024).

Esa Muhammad Saputra menyatakan dia sudah memahami aturan dalam Undang-Undang Hak Cipta dan sudah sadar mengenai pendaftaran ciptaan serta sudah melakukannya.

Jawaban Ibanez dari Komunitas Lumpia Komik :

“Kalo dari mas ibanez. iya mengetahui, tapi belum cukup detail sampai regulasi dan mengetahui prosedurnya. Cuma kita tau yang benar-benar krusial saja. Karena namanya juga masih berproses dan kita juga bukan dari hukum. Tapi, kita harus tahu itu dan harus benar-benar tau pasal-pasalnya apa saja. Karena itu penting dan dibuat untuk kita. Kalo tau kita gak mau belajar sama aja kita gak mau berubah. Kalo dari aku, kalau ditanya apakah tau ya tau sebatas itu.”(Hasil Wawancara dengan Ibanez dari Komunitas Lumpia Komik pada Tanggal 13 Oktober 2024).

Ibanez menyatakan dia mengetahui sebatas hal yang krusial saja. Dia masih mempelajari hal yang mendetail seperti regulasi dan prosedurnya.

Berdasarkan Hasil wawancara tersebut dapat diketahui bahwa ketiga responden selain Esa Muhammad Saputra mengetahui regulasi perlindungan hak cipta secara umumnya saja dan belum secara menyeluruh. Dari keempat pendapat diatas dapat diketahui bahwa mayoritas responden masih mengetahui sebatas ketentuan umumnya saja dan belum sampai mendetail ke arah pasal-pasalnya secara menyeluruh. Namun, responden sudah memiliki kesadaran akan pentingnya mendaftarkan ciptaan. Lalu, Terdapat juga responden yang belum mengetahui mengenai regulasi hak cipta. Responden tersebut adalah Erza Suranda dari Hey Komik, yang menyatakan sebagai berikut :

“Belum. Karena aku keterbatasan informasi mengenai aturan. Secara hukum kan sudah tertulis dan ditetapkan. aku masih belum mengakses step by stepnya aturannya, seperti masuknya pasal apa dan ranahnya apa, aku enggak tau. Karena kayak gitu tetap perlu dipelajari. Makanya kita sebagai kreator kalau mau memproteksi harus mempelajarinya gimana cara memproteksinya. Enaknya itu punya tim, baik tim marketing, kreati, maupun hukum.”(Hasil Wawancara dengan Erza Suranda dari Hey Komik pada Tanggal 28 September 2024).

Erza Suranda sebagai seorang kreator komik digital mengatakan belum memahami aturan mengenai perlindungan hak cipta. Menurutnya karena keterbatasan informasi mengenai aturannya dan belum mempelajari ranah aturannya dan pasal-pasalanya.

Upaya sosialisasi dari pemerintah diharapkan dapat meningkatkan kesadaran mengenai perlindungan hak cipta dan kesadaran masyarakat mengenai dampak pembajakan yang merugikan pencipta. Terkait upaya sosialisasi perlindungan hak cipta, Mahdya Isyah Putra Sihite menjelaskan bahwa tindakan sosialisasi tersebut sering dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara dengan Mahdya Isyah Putra Sihite pada Tanggal 22 Oktober 2024, sosialisasi tersebut terakhir dilakukan hari jum'at minggu lalu di Balai Diklat Keagamaan Jawa Tengah. Menanggapi jawaban tersebut, penulis membandingkannya dengan jawaban responden mengenai tindakan sosialisasi tersebut pendapat Ayyub Nurmana dari Komunitas Lumpia Komik sebagai berikut:

“Pernah. Sekitar 2 minggu yang lalu. Intinya pernah disosialisasikan semua karya harus didaftarkan.” (Hasil Wawancara dengan Ayyub Nurmana dari Komunitas Lumpia Komik pada Tanggal 13 Oktober 2024).

Menurutnya, upaya sosialisasi mengenai hak cipta kepada pencipta komik di Semarang pernah dilaksanakan dengan tujuan untuk mengajak pencipta

mendaftarkan karyanya. Penulis juga menanyakan pertanyaan ini saat pertama kali melakukan observasi di Getter Studio dengan Burhan Arif sebagai berikut :

“Ada, tapi tidak menyeluruh. Jadi, seperti sekedar yang penting ada. Jadi, kita kayak disuruh bikin usaha, habis itu kalau kita berkembang ya dipajakin. Tapi, kita tidak diberi tambahan ilmu, ya Cuma secara formalitas. Sosialisasi itu sebetulnya begini, mereka punya fasilitasnya Pemerintah punya fasilitasnya, Cuma perlu ada permintaan dari komunitas atau asosiasi yang berhubungan dengan haki baru mereka jalan. Jadi, sebetulnya ada, hanya saja mereka menjalankannya bukan karena memang bagian dari sistem, tapi butuh proposal atau permintaan dari komunitas/asosiasi bahwa kita ingin disosialisasikan. Akhirnya itu menjadi jarak antara pemerintah dan komunitas. Padahal komunitas atau asosiasi, persoalannya gak sekedar haki. Ada skema permodalan dan investasi, kerjasama dengan investor, persoalan development sdm serta persoalan lainnya yang gak Cuma haki.”(Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 31 Januari 2024).

Berdasarkan Jawaban tersebut, upaya sosialisasi pernah dilakukan. Namun, tindakan sosialisasi tersebut tidak membahas secara menyeluruh mengenai permasalahan di bidang haki dan solusinya. Menurutnya sosialisasi yang dilakukan hanya formalitas saja. Burhan Arif juga merasa terdapat jarak antara pemerintah dan pencipta karena untuk mengadakan sosialisasi, harus ada permintaan dahulu yang tentunya memakan waktu.

4.1.3.3 Apakah pencipta sudah mendaftarkan karyanya

Hukum Perlindungan Hak Cipta di Indonesia menganut prinsip deklaratif. Artinya Saat ciptaan itu sudah selesai, maka otomatis mendapatkan perlindungan hak cipta tanpa harus melakukan pendaftaran. Hal ini dijelaskan dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta yang intinya menjelaskan setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk yang nyata maka pencipta akan mendapatkan hak eksklusif atas ciptaannya. Hak Cipta merupakan perwujudan dari Hak Asasi Manusia yang lahir secara otomatis sejak ciptaan tersebut memenuhi persyaratan hak cipta. Hal ini berbeda dengan HKI lain seperti Paten dan Merek (Jened,

2014:103). Karena perlindungan Hak Cipta berlaku secara otomatis maka pencipta yang tidak mendaftarkan karyanya ke hak cipta juga mendapat perlindungan hak cipta. Terkait apakah ada perbedaan perlindungan hak cipta bagi pencipta yang sudah dan belum mendaftarkan karyanya, penulis menanyakannya kepada Mahdya Isyah Putra Sihite, yang menjelaskannya sebagai berikut :

“Tidak ada. Sama saja. Ciptaan dilindungi begitu lahir. Jadi, Pencatatan hanya sebagai alat bukti saja. Alat bukti untuk menentukan siapa penciptanya, kapan ciptaanya itu diumumkan. Itu sebatas data untuk inventarisasi. Bisa dilihat di Surat pencatatan ciptaan yang isinya penciptanya, kapan pertama kali dan dimana pertama kali diumumkan, nomor pendaftarannya. Untuk hak cipta namanya pencatatan, bukan pendaftaran.”(Hasil Wawancara dengan Mahdya Isyah Putra Sihite pada Tanggal 22 Oktober 2024).

Diketahui bahwa perlindungan ciptaan berlaku sejak ciptaan itu ada. Pencatatan atau pendaftaran hak cipta berfungsi sebagai alat bukti yang fungsinya inventarisasi. Hal ini dapat dilihat di Isi surat pencatatan ciptaan yang isinya nama pencipta, kapan pertama kali ciptaan diumumkan dan dimana ciptaan pertama kali diumumkan serta nomor pendaftarannya. Walaupun, pencipta tidak wajib melakukan pendaftaran ciptaan, namun mendaftarkan ciptaan tetap merupakan sesuatu yang penting jika pencipta telah melakukan komersialisasi karyanya dalam hal ini karya komik. Manfaat pendaftaran hak cipta bagi pencipta yaitu terlindunginya karya pencipta dalam jangka waktu yang panjang dan pencipta memiliki Sertifikat Hak Cipta yang dapat digunakan untuk pembuktian jika ada tindakan pembajakan. Untuk mengetahui pendapat responden mengenai urgensi pendaftaran karya ke dalam hak cipta, penulis menanyakannya kepada responden yang sudah mengkomersialisasi karyanya.

“Sangat penting. Makanya kalau bikin karya harus riset terlebih dahulu tentang nilai karya dan nilai marketnya seberapa besar. Lalu, saat awal

membikin karya harus sudah terpikirkan biaya yang akan keluar. Makanya proses berpikirnya harus berurutan.”(Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

Menurut Burhan Arif mendaftarkan ciptaan penting karena proses membuat karya membutuhkan riset mengenai potensi karya dan nilai karyanya sebelum membuat karya. Ditambah dalam proses tersebut juga membutuhkan biaya yang tidak sedikit untuk mengembangkannya. Kedua responden lain juga menyampaikan pendapat yang sama terkait pentingnya mendaftarkan ciptaan.

“Sebenarnya pastinya penting ya. Karena kalau enggak, karya kamu bakalan lemah di mata hukum aja sih. Terutama kalau kamu berurusan dengan masalah legal seperti claiming originalitas dan claiming nama Perusahaan. Karena kalau nama suatu karya, agak sulit mengklaim siapa yang lebih original. Kecuali, kita tau kapan terbitnya, yang mana yang terbit duluan. Jadi, kalau misal kamu suatu hari butuh untuk mengaprove itu, hak cipta bakalan membantu sekali karena datanya ada disitu semua. Kayak kapan terbitnya, judulnya apa, karakternya seperti apa, sama ceritanya seperti apa. Itu akan membantu sekali.”(Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfira selaku Kreator dari Maghfirare pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Menurut Adelia Maghfira mendaftarkan karya itu penting karena terkait dengan perlindungannya di mata hukum. Pendaftaran hak cipta akan membantu jika suatu waktu ada masalah terkait originalitas karya dan nama perusahaan karena dalam Sertifikat Hak Cipta sudah tercantum semua datanya. Pendapat mengenai permasalahan klaim suatu karya dan hubungannya dengan pendaftaran hak cipta juga disampaikan oleh Ayyub Nurmana dalam pendapatnya berikut :

“Sangat penting, harusnya wajib. Masalahnya gini di Indonesia kalau ngomong pembajakan yang sering terdeteksi bukan dari bidang komik, tapi sering dari kuliner. Kalau dari pengalamanku dan wawasan yang aku tahu. Misal temenku buat karakter dan ada orang lain yang buat usaha kuliner. Dia mengambil karakternya untuk kemasan Perusahaan kuliner itu, entah itu umkm atau CV aku enggak tahu. Itu kejadian nyata, temenku namanya rizki gonni, karakternya dijadikan maskot makanan. Jadi, serendah itu edukasi Masyarakat kita, bahkan termasuk pelaku usaha dan berpengalaman, kalau enggak terjun ke industry kreatif mereka enggak

bakalan tahu.”(Hasil Wawancara dengan Ayyub Nurmana dari Komunitas Lumpia Komik pada Tanggal 13 Oktober 2024).

Menurut Bapak Ayyub Nurmana dari Komunitas Lumpia Komik, mendaftarkan karya kedalam hak cipta sangat penting, bahkan seharusnya diwajibkan. Alasannya karena tindakan pembajakan komik masih sering terjadi dan masyarakat sendiri masih belum teredukasi secara menyeluruh. Tindakan pembajakan terhadap komik juga dapat berupa penggunaan karakternya untuk maskot suatu produk, yang dalam penjelasan bapak ayyub adalah produk makanan. Berdasarkan pendapat ketiga responden yang sudah mengkomersialisasi karyanya, mereka menganggap mendaftarkan ciptaan sangat penting. Kesimpulan dari pendapat para responden, yaitu pendaftaran ciptaan sangat penting bagi pencipta untuk melindungi karya mereka dari pembajakan dan hak mereka. Alasan lainnya karena biaya yang dibutuhkan untuk mengembangkan suatu karya sangat besar dan perlu riset yang mendalam.

Mengenai apakah mendaftarkan ciptaan merupakan penting atau tidak, penulis mengacu pada pendapat Aicha Grade Rebecca yang merupakan Peneliti Kebijakan Seni Koalisi Seni yang dilansir dari koalisiseni.or.id (Savitri, 2022) Menurutnya, penting atau tidaknya hak cipta suatu ciptaan dicatatkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, bergantung pada kebutuhan dan kemampuan penciptanya. Jika penciptanya berencana mengkomersialisasi ciptaannya, maka sudah semestinya ia mendaftarkan ciptaannya. Lalu, Mendaftarkan karya ke hak cipta memberikan proteksi tambahan bagi karya pencipta dan surat pendaftaran dapat menjadi salah satu bukti di persidangan jika ada permasalahan hukum seperti pembajakan. Oleh

karena itu, penulis menanyakan kepada responden terkait karya mereka yang sudah didaftarkan. Penulis mendapatkan jawaban yang beragam dari responden sebagai berikut :

“Belum semua. Yang sudah baru mak irit dan aisha tomodachi. Kalau sing bahu rekso saya lupa. Saat itu online dan yang penting mengikuti langkah yang harus diisi dan tidak boleh dikosongi. Karena kalau ada yang kosong tidak akan bisa masuk ke langkah selanjutnya dan tiap langkah ada penjelasan yang harus dideskripsikan dan diisi dengan teliti. Dulu saya sampai seharian mengisi itu. Lalu, kami membayar biaya administrasi sebanyak yang kami daftarkan dan sesuai dengan nilainya. Pembayarananya di hari yang sama dan bisa dengan transfer bank atau atm bisa. Setelah itu, tinggal ditunggu apakah sudah diproses atau menunggu untuk diproses. Jadi, Masa tungguanya sangat lama bisa berbulan-bulan bahkan sampai setahun. Itu bisa diterima atau ditolak. Jadi itu lama ternyata, tapi ya udah kita jalani aja. Kalau ditolak belum pernah sih, karena kita juga jarang mendaftarkan haki.” (Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

Getter Studio yang sudah didaftarkan adalah Nama Getter Studio sendiri serta beberapa judul komiknya seperti Mak Irit. Sementara karya yang lain belum didaftarkan hak cipta. Hal ini mengingat Getter Studio saat ini sedang fokus mengembangkan Komik Aisha Tomodachi dan mendaftarkan karya ke hak cipta juga perlu pertimbangan tertentu karena waktu dan biayanya. Penulis juga mendapat pendapat lain dari Adelia Magfira.

“.....Sejauh ini yang aku daftarkan itu karya aku berjudul Malin Budiman. Emang karyanya belum terbit, tapi bakal terbit suatu hari. Sejauh ini karena aku sudah melihat beberapa orang yang mencoba mengambil konsepnya.Intinya yang sudah aku daftarin baru secara brand, namaku magfirare studio sama karakter malin Budiman. Selain itu semua, belum ada yang aku daftarin ke hak cipta.”

Adelia Maghfira sendiri sudah mendaftarkan Hak Cipta nama Studionya dan salah satu karyanya berjudul Malin Budiman.

“Jadi, sebenarnya aku mendaftarkannya karena diundang gitu ya dari disparekranya sendiri. Waktu itu mereka mengundang beberapa kreator untuk mendaftarkan karyanya dan nama brand yang mereka punya. Jadi,

sebenarnya aku tidak bisa menjelaskan teknis formalnya seperti apa. Karena aku mendapatkannya secara gratis dan saat itu lagi ada program pemerintah. Tapi, intinya kita diminta mengisi kayak beberapa folmulir..... Seingatku ada angka yang harus dibayar untuk mendaftarkan nama perusahaan dan hak cipta nama karakter. Dua-duanya agak mahal, minimal 400 ribuan untuk satu hak cipta. Tapi, untuk masa berlakunya seingat aku cukup panjang. Sampai aku enggak ada pun ,karyanya masih milik aku karena udah kudaftarkan hak cipta.” (Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfira selaku Kreator dari Maghfirare pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Pertimbangannya karena saat itu mendapat undangan dari disparekraf untuk mendaftarkan karyanya yang bernama Malin Budiman dan nama studionya. Untuk prosedurnya sendiri, pendapat Adelia tidak berbeda dengan pendapat Burhan Arif yang menyatakan pencipta harus mengisi beberapa pertanyaan dalam folmulir. Penulis juga mewawancarai responden dari Reon Comic yang merupakan studio komik dan penerbit untuk mendapatkan perspektif yang lebih luas.

“Kalau untuk semua judul di komik reon mayoritas sudah didaftarkan hak cipta. Yang belum itu jenis komik one shot. One shotnya itu cerita pendek yang memang belum memungkinkan untuk dipublikasikan dalam jumlah banyak. Itu kita tahan dulu dan tidak kita daftarkan. Karena biaya pendaftaran hak cipta itu lumayan, dan kita sendiri membayar komikus yang mengerjakan komik one shot. Jadi, kalau seandainya kita bebaskan pada komikusnya atau kita bayarkan, tapi itu belum berpotensi untuk kita terbitkan atau jual secara umum, itu menjadi pertimbangan khusus bagi kita. Kalau jumlahnya itu lebih banyak yang kita daftarkan dibanding yang belum kita daftarkan.”(Hasil wawancara dengan Revi Noviarni selaku Human Resources dari Reon Comics pada Tanggal 6 November 2024).

Berbeda dengan kedua responden lain, Revi Noviarni menjelaskan bahwa Sebagian besar karya yang diterbitkan Reon Comics sudah didaftarkan hak cipta, kecuali untuk komik pendek. Pertimbangannya karena biaya pendaftaran hak cipta yang lumayan dan komik pendek yang belum memungkinkan untuk diproduksi secara massal. Berdasarkan hasil wawancara dengan ketiga responden,

penulis mendapati kedua responden telah mendaftarkan beberapa judul karyanya ke dalam hak cipta dan responden dari *Reon Comic* telah mendaftarkan sebagian besar karyanya. Selain responden yang sudah mendaftarkan karyanya, penulis juga mewawancarai responden yang belum mendaftarkan karyanya ke hak cipta. Responden tersebut bernama Erza Suranda dari Hey Komik, yang berpendapat sebagai berikut :

“Belum. Untuk menuju kesana aku harus lihat cara dapat uangnya dulu, kalau uangnya mulai kelihatan baru aku lindungi. Jadi, aku melihat potensi uangnya dulu seberapa besar. Kalau tidak terlalu besar, aku tidak akan memproteksi. PR bagi creator yang ingin melindungi karyanya, mereka harus mengukur karyanya dulu dan kehebatan karyanya.” (Hasil Wawancara dengan Erza Suranda dari Hey Komik pada Tanggal 28 September 2024).

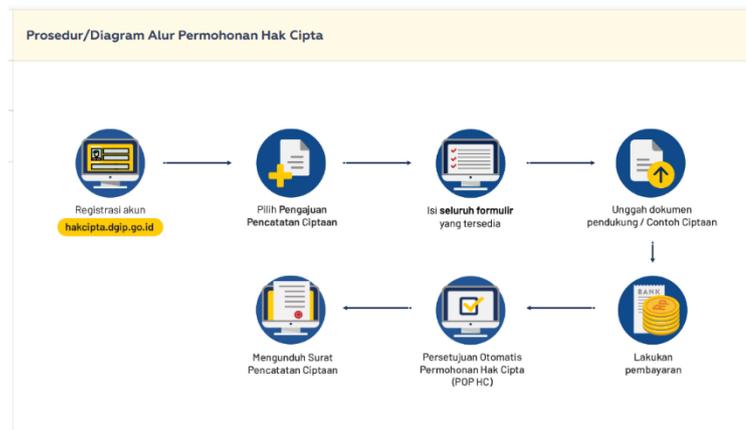
Alasan dia belum mendaftarkan komiknya ke hak cipta karena dia mempertimbangkan potensi pendapatannya dahulu. Menurutnya, sebelum mendaftarkan karya ke hak cipta harus mampu mengukur kehebatan karyanya dari popularitas dan pendapatan ekonominya. Dari pendapat responden yang sudah mendaftarkan karyanya ke hak cipta dan yang belum, Salah satu pertimbangan untuk mendaftarkan karyanya adalah popularitas karya tersebut dan adanya pendapatan ekonomi dari karya tersebut. Karena tingginya potensi suatu karya untuk dibajak dipengaruhi dua hal tersebut.

4.1.3.4 Prosedur administrasi pendaftaran hak cipta

Prosedur Pendaftaran Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014. Mengenai hal ini, Bapak Mahdya menjelaskannya sekilas dalam hasil wawancaranya. Untuk mendaftarkan karyanya pencipta harus membawa contoh ciptaannya, folmulir, identitas, npwp, dan dia harus menyiapkan surat pernyataan originalitas ciptaan. Setelah itu baru akan diproses. Untuk Biaya pendaftaran hak

cipta ada biaya regular dan biaya umkm. Pendaftaran ciptaan dapat dilakukan secara langsung dan/atau offline. Yang bisa mendaftarkan ciptaan adalah pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait dan pihak yang dikuasakan. Hal ini diatur dalam Pasal 66 ayat (1) dan (2) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014. Jika permohonan pendaftaran itu diterima maka ciptaan tersebut akan dicatat dalam daftar umum ciptaan dan Menteri akan menerbitkan surat pencatatan ciptaan. Pendaftaran ciptaan secara online dapat dilakukan di website hakcipta.dgip.go.id.

Gambar 4.13. Alur Permohonan Hak Cipta



Sumber : <https://www.dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/syarat-prosedur>

Biaya bagi permohonan hak cipta tercantum dalam lampiran Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2019 Tentang Jenis dan Tarif atas Jenis Penerimaan Negara Bukan Pajak yang Berlaku Pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. Nominal biaya permohonan hak cipta untuk ciptaan non komputer dibedakan menjadi kelas umkm dan umum. Nominal kelas umkm bertarif Rp. 200.000 bagi pendaftaran online dan Rp. 250.000 bagi pendaftaran offline. Sedangkan, kelas umum bertarif Rp. 400.000 bagi pendaftaran online dan Rp. 500.000 bagi pendaftaran offline. Urutan proses

mendaftarkan karya komik digital secara online sebagai berikut (<https://indonesia.go.id/kategori/kepabeanan/431/cara-mengurus-hak-cipta>):

1. Masuk ke situs *e-hakcipta.dgip.go.id*.
2. Lakukan registrasi untuk mendapatkan username dan password.
3. Login menggunakan username dan password tersebut, pilih bagian pengajuan dan pencatatan ciptaan.
4. Mendownload dokumen yang dibutuhkan seperti Surat pernyataan ciptaan dan materai Rp. 6.000,00.
5. Mengisi data ciptaan dan data pencipta atau pemegang hak cipta (untuk ciptaan komik jenis ciptaanya adalah karya tulis, menjelaskan uraian singkat ciptaan, tanggal, negara dan kota pertama kali dimana ciptaan diumumkan).
6. Mengunggah dokumen persyaratan seperti Ktp pemohon, Surat pernyataan, dan contoh ciptaan secara digital di bagian lampiran.
7. Melakukan pembayaran setelah mendapatkan kode pembayaran pendaftaran hak cipta.
8. Menunggu Proses Pengecekan, Pengecekan dokumen persyaratan formal, jika masuk kategori jenis ciptaan yang dikecualikan, dilakukan verifikasi, mengunggah dokumen persyaratan.
9. Mengunduh sertifikat dan mencetaknya.

Untuk Karya komik dan komik digital, yang bisa didaftarkan adalah judul dan karakter di dalam komik tersebut. Hal ini diperjelas lagi dalam hasil wawancara dengan Mahdya Isyah Putra Sihite sebagai berikut :

“Kalau karakter itu dilindungi sebagai karya cipta dan merek. Saran saya tetap dicatatkan masing-masing. Itu kan ikon. Selain, judul komiknya,

karakternya juga bisa dicatatkan. Judul juga sama.”(Hasil Wawancara dengan Mahdya Isyah Putra Sihite pada Tanggal 22 Oktober 2024).

Berdasarkan hasil wawancara tersebut diketahui bahwa judul dan karakter komik bisa didaftarkan. Mahdya menyarankan untuk mendaftarkan keduanya. Untuk karakter dapat didaftarkan dengan hak cipta dan merek. Pendapat ini diperkuat dengan jawaban responden yang sudah mendaftarkan karyanya, sebagai berikut.

“Kalau Judul masuknya ke merek karena ada logo, misal mak irit didaftarkan sendiri. Bentuknya seperti apa, fontnya berbayar atau tidak atau membuat font sendiri. Itu ada afirmasi apakah fontnya legal atau tidak. Masa mendaftarkan merek pakai font illegal kan aneh ya. Font itu huruf, seperti tulisan mak irit pake huruf apa gitu. Dibikin ternyata bagus dan diakui sebagai suatu logo. Ternyata tiap huruf ada harganya, dan orang yang memakai tidak diizinkan untuk digunakan sebagai logo atau merek baru. Jadi, kan tidak mungkin maka harus bikin sendiri. Meskipun bentuknya mirip kalau bisa jangan mirip. Kalau biayanya bisa sekitar dua ratus ribu rupiah hingga dua juta rupiah.”

“Karakter ada lagi. Karakter masuk sendiri, ada namanya lagi, misal namanya sama tapi bentuknya apa. Ada klasifikasinya dan kelasnya. Jadi kita mencari klasifikasi sama kelasnya. Untuk karakter ada klasifikasinya seperti animasi, video game, penerbitan itu kelasnya apa. Kalau komik kayaknya gak ketemu deh, mungkin yang mendekati cerita bergambar. Nah itu kalau misal karakternya ada 10 dan punya budget untuk mendaftarkan semua harus didaftarkan semua, tapi kalau ada 1 ya karakter utama saja. Karena ada kawan yang pindah studio, itu mereka mendaftarkan semua. Artinya dia sudah siap menjadikan ipnya sebagai ip berkualitas tinggi. Kalau biayanya saya lupa, tapi bisa sekitar dua ratus ribu rupiah hingga dua juta rupiah. Karena sudah sebelum pandemi. Mungkin harganya baru sekarang, jadi lumayan kan. Kalau kita udah niat untuk mendaftarkan haki ya pilihannya harus serius karena udah keluar biaya. Kan ada batas waktunya, kira-kira 5 atau 10 tahun ya. Kalau biaya karakter saya lupa antara 200-400 ribu atau yang merek sekitar dua juta saya lupa. Kalau karakter kemungkinan lebih murah.” (Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

Pendaftaran hak cipta untuk karya komik dan komik digital terdiri dari judul dan karakter komiknya. Masing-masing memiliki persyaratan dan klasifikasinya sendiri. Persyaratan dan klasifikasi tersebut dijelaskan secara sekilas oleh Burhan

Arif dalam Jawabannya. Untuk Judul sendiri masuk ke dalam merek karena ada logonya dan logo tersebut terdiri dari huruf yang memiliki karakteristik berdasarkan font nya. Menurutnya *font* yang digunakan untuk mendesain judul harus diperhatikan karena bisa jadi *font* itu berbayar dan sudah dimiliki pihak lain. Burhan Arif mencontohkannya dengan Komik Mak Irit yang sudah didaftarkan hak cipta, dimana dia membuat *font* logo/judulnya sendiri. Untuk kategori karakter, klasifikasinya ada nama dan bentuk karakter tersebut serta kelas karakter tersebut seperti animasi, video game dan cerita bergambar. Oleh karena itu, pencipta harus memperkirakan biaya yang dibutuhkan sebelum mendaftarkan hak cipta karya komik. Hal ini diperkuat oleh pendapat dari Adelia Maghfira sebagai berikut :

“Sebenarnya belum. Tapi, Hak cipta itu yang bisa didaftarkan antara mungkin antara nama judul atau nama karakter. Kalau aku daftarin semua karakternya, itu bakalan mahal banget biayanya. Jadi, sejauh ini yang aku daftarkan itu karya aku berjudul malin Budiman. Emang karyanya belum terbit, tapi bakal terbit suatu hari. Sejauh ini karena aku sudah melihat beberapa orang yang mencoba mengambil konsepnya. Aku mendaftarkan karakter malin budiman ini di haki. Jadi, kalau aku butuh bantuan legal untuk ngeklaim kepemilikan karakter malin Budiman, ya aku sudah punya hak ciptanya. Karena udah pernah kudaftarin sebelumnya. Intinya yang sudah aku daftarin baru secara branda namaku magfirare studio sama karakter malin Budiman. Selain itu semua, belum ada yang aku daftarin ke hak cipta.”(Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfira selaku Kreator dari Maghfirare pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Pendapat Burhan Arif dan Adelia Maghfira memiliki persamaan. Untuk Kategori karakter kedua responden memiliki pendapat dan keluhan yang sama, mengingat jumlah karakter yang banyak dan harus didaftarkan satu-persatu. Sehingga, membuat pencipta atau studio harus mengeluarkan banyak biaya untuk mendaftarkan hak cipta karakternya. Maka, Alternatifnya Responden hanya mendaftarkan Judul dan Karakter utamanya saja.

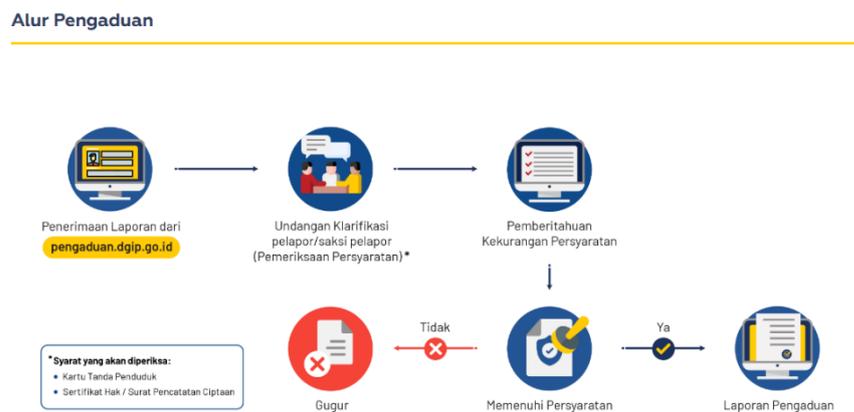
Bagi pencipta yang ingin mendaftarkan karyanya terdapat beberapa kendala yang terkait dengan administrasi dan pemahaman mereka terhadap hak cipta. Dari hasil wawancara dengan responden, diketahui kendala dalam mendaftarkan ciptaan komik diantaranya biaya yang harus diperhitungkan dan banyaknya kategori yang harus didaftarkan. Permasalahan oleh biaya disebabkan untuk mendaftarkan ciptaan membutuhkan biaya yang tidak sedikit yang berkisar antara Rp. 200.000,00 hingga Rp. 500.000,00. Untuk ciptaan komik sendiri yang perlu didaftarkan ada judul dan karakter komiknya. Hal ini akan memberatkan pencipta dan studio indie. Alternatif lain bagi pencipta adalah bekerjasama dengan penerbit yang menyediakan bantuan untuk mendaftarkan ciptaanya. Permasalahan lainnya adalah masih terbatasnya upaya penyuluhan dari pemerintah yang diterima pencipta komik. Ini mengakibatkan pencipta mengalami keterbatasan informasi terkait pentingnya pendaftaran ciptaan. Untuk waktu yang diperlukan dalam memproses pendaftaran hak cipta yang semula memakan waktu empat hingga enam bulan dapat dipangkas menjadi sehari (*Dengan E-Hak Cipta, Pencatatan Hak Cipta Selesai Sehari*, 2018).

4.1.3.5 Kemana pencipta harus melaporkan jika terjadi pembajakan dan upaya hukum yang dapat dilakukan pencipta

Tindakan pembajakan terhadap komik digital memiliki dampak yang merugikan bagi pencipta. Jika tindakan pembajakan sudah terjadi, maka pencipta dapat melaporkan tindakan tersebut ke pihak berwenang untuk ditindak lanjuti. Dalam wawancara penulis dengan Mahdya Isyah Putra Sihite, penulis menanyakan mengenai kemana pencipta harus melaporkan jika terjadi pembajakan terhadap karyanya. Mahdya menjelaskan bahwa pencipta bisa

melaporkan ke kepolisian atau langsung ke kanwil kemenkumham. Pengadilan yang berwenang menangani sengketa hak cipta adalah Pengadilan Niaga. Hal ini dijelaskan dalam Pasal 95 ayat (2). Lalu, secara online bisa melalui situs pengaduan.dgip. Berikut adalah gambaran mengenai prosedurnya :

Gambar 4.14. Alur Pengaduan



Sumber : <https://www.dgip.go.id/menu-utama/penyidikan-ki/sengketa?kategori=Pengaduan>

Terkait upaya hukum yang dilakukan pencipta jika terjadi pembajakan. Penulis menanyakannya kepada responden yang sudah mengkomersialisasi karyanya, sebagai berikut :

“Kalau untuk saat ini dan kita masih studio baru. Maka respon kami lebih ke mengevaluasi kenapa karya kami layak dibajak itu apa. Studio kami kan masih kecil, dan belum ke skala nasional. Tapi, kalau sudah dibajak maka jadi persiapan untuk ke tingkat nasional. Kita masih mau melihat seberapa jauh membajaknya, apakah dia mendapatkan keuntungan?..... Lalu, untuk upaya hukum saat ini tidak. kalo problemnya sudah sampai seperti maskotnya benu. Itu kan sampai masalah hukum karena isunya sudah kemana-mana. Tapi, Selama belum menjadi pembicaraan publik ya nantilah. Karena kan gak menarik kalau bahas seperti itu masuk ke ranah hukum. Siapa yang bakal aware sama produk kita. Nanti kalau misal sudah ada di bahas di publik, dari media sosial yang membuat suatu temuan, misal lambe turah atau apa serta jadi bola liar, maka baru klarifikasi. Itu kan punya nilai hukum, karena orang jadi punya awareness disitu dan kami sebagai creator merasa ada kerugiannya karena sudah dibahas orang.”

(Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

Burhan Arif selaku Direktur dari Getter Studio menjelaskan respon Getter Studio terhadap pembajakan berupa tindakan evaluasi terhadap karya mereka daripada mengambil tindakan hukum, kecuali jika permasalahan tersebut mendapat perhatian masyarakat luas. Rencana untuk menjadikan tindakan hukum sebagai tindakan terakhir untuk mengatasi pembajakan juga dikemukakan oleh Adelia Maghfira, sebagai berikut :

“Sebenarnya mungkin ribet ya birokrasinya. Jadi, Aku sendiri kalau bisa tidak mau sampai sejauh itu. Tapi, kalau dari upaya aku sendiri untuk melindungi diri dari hal itu, aku sudah mendaftarkan hak cipta karya aku ke haki ya. Jadi, aku sudah mendaftarkan nama aku magfirare, aku mendaftarkan karakter yang aku buat sebagai karya aku. Jadi, kalau nantinya aku perlu sejauh itu, harus meminta bantuan legal. Aku sudah punya landasan hukumnya, aku punya hak atas karya itu.” (Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfira selaku Kreator dari Magfirare pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Adelia Maghfira melihat upaya hukum sebagai upaya terakhir untuk melindungi karyanya. Serta, dia juga sudah mempersiapkan hal yang dibutuhkan jika harus menempuh upaya hukum. Pendapat yang berbeda dikemukakan oleh Esa Muhammad Saputra sebagai berikut :

“Jika ada yang membajak karya reon comic dan kami kedatangan menemukannya websitenya, tentu kami akan memberikan peringatan untuk menurunkan konten tersebut. Jika peringatan itu tidak diindahkan, kami akan menempuh cara lain mungkin salah satunya menempuh jalur hukum atau jalur lainnya. Tapi, yang bisa kami pikirkan adalah ya memberi penringatan agar menurunkan atau menghentikan kegiatan pembajakan tersebut. Misalnya komiknya harus diturunkan dan tidak boleh ditayangkan lagi. Mungkin istilahnya melayangkan somasi, seperti itu. Kalau tidak diindahkan kami akan menempuh langkah selanjutnya. Syukurnya untuk kami selama ini belum pernah. Tapi untuk kasus yang dialami penerbit dan studio lain, kami mendapat informasi untuk mengatasinya.”

“Untuk jalur hukum, sejauh ini reon belum pernah mengambilnya untuk kasus pembajakan komik dan semoga jangan sampai terjadi.”(Hasil Wawancara dengan Esa Muhammad Saputra selaku Content Manager pada Tanggal 6 November 2024).

Tindakan yang diambil *Reon Comics* jika ada karya mereka yang dibajak adalah melayangkan somasi dan menempuh jalur hukum jika peringatannya tidak diindahkan. Ini berbeda dengan pendapat dua responden lain yang menjadikan upaya hukum sebagai tindakan terakhir yang perlu banyak pertimbangan sebelum dilakukan. Berdasarkan hasil wawancara tersebut, dapat diketahui ada beberapa pertimbangan bagi responden sebelum mengambil langkah hukum jika karyanya dibajak. Pertama, adalah popularitas dari karya tersebut. Karena semakin populer suatu karya akan meningkatkan kemungkinan pembajakan. Kedua, adalah Skala dari Studio tersebut. Jika Studio tersebut masih berskala kecil di lingkup kota atau kabupaten, belum berskala internasional atau nasional, tentu akan lebih mempertimbangkan jika ingin membawa perkara pembajakan ke ranah hukum karena akan menyita biaya dan waktu. Dari wawancara dengan Bapak Burhan, menurutnya Getter Studio sebagai studio baru lebih memilih mengevaluasi kenapa karyanya masih dibajak. Hal ini berbeda dengan *Reon Comics* yang sudah menjadi penerbit dan sampai ke tingkat internasional. Sehingga, karya mereka yang sudah terkenal dan memiliki potensi ekonomi tinggi menjadi pertimbangan untuk menempuh jalur hukum. Ketiga, adalah masalah birokrasi dan administrasi. Mengingat berdasarkan pendapat responden, mereka baru mempelajari regulasi perlindungan hak cipta dan belum memahami sepenuhnya. Lalu, menurut pendapat Adelia Maghfira, dia sendiri merasa menyelesaikan masalah lewat jalur hukum lebih rumit secara birokrasi.

4.1.3.6 Peran pemerintah dalam perlindungan hak cipta menurut pencipta sekarang

Pemerintah sebagai pihak yang membuat regulasi dan menjalankan regulasi tersebut menjadi pihak yang bertanggung jawab dalam pelaksanaan perlindungan pencipta. Upaya pemerintah dalam melaksanakan perlindungan hak cipta sendiri secara garis besar dapat dibagi menjadi tindakan pencegahan dan penyelesaian masalah. Upaya pencegahan yang dilakukan pemerintah diantaranya ada sosialisasi hak cipta kepada masyarakat dan pencipta serta mendorong pencipta untuk mendaftarkan karyanya dengan mengadakan program pendaftaran hak cipta dan merek secara gratis. Lalu, upaya penyelesaian jika terjadi pelanggaran hukum sudah tertera dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Untuk mengetahui apakah upaya dari pemerintah dalam melindungi hak pencipta komik sudah efektif, penulis menanyakannya kepada responden mengenai hal tersebut.

Jawaban dari Burhan Arif :

“Pemerintah sebetulnya cukup dibagian membuat regulasi. Cuma problemnya masih banyak pelaku industry kreatif seperti studio kami atau studio temen yang lain yang belum merasa bahwa itu penting. Artinya ada gap ilmu pengetahuan yang tidak sampai ke kami. Ketika pemerintah bikin regulasi itu jangan-jangan Cuma sebatas yang penting ada regulasinya, mau dipake atau tidak itu terserah kita.kira kira begitu. Kami merasa dalam penyampaian komunikasi ke Masyarakat itu kurang bagus. Maka gapnya menjadi masalah bagi kami sebagai pelaku seni. Serta pemerintah selama belum ada masalah mereka gak membuat dulu aturannya. Itu yang menjengkelkan, mereka nggak membuat antiisipasinya. Nunggu masalahnya dulu, baru dibikin. Masalahnya udah kemana-mana baru cari solusi. Saya rasa itu sih. Jadi, saat ini peran pemerintah belum maksimal dan mereka Cuma buat regulasi, lalu selesai . Ya masalahnya di komunikasi sih. kita disuruh belajar aja juga enggak dan kami tau kayak gini juga karena ada teman dari komite ekonomi kreatif ngasih undangan pendampingan sosialisasi haki. Kalau kita gak dikasih tau ya, kita mungkin

juga gak tau tentang ini.” (Hasil Wawancara dengan Burhan Arif selaku Direktur Getter Studio pada Tanggal 19 September 2024).

Menurut Burhan Arif, Upaya pemerintah dalam membuat regulasi dan mensosialisasikannya kepada masyarakat terutama pencipta karya masih belum maksimal. Dari pandangan Burhan Arif, ada kendala dalam upaya sosialisasi perlindungan hak cipta sehingga terjadi jurang informasi antara pemerintah dan kreator. Selain itu, Burhan Arif juga menyoroti upaya pemerintah yang baru bertindak jika masalah tersebut sudah menjadi serius dan tidak ada tindakan antisipasi dari masalah tersebut, sebelum terjadi. Pendapat ini diperkuat oleh pendapat dari dua responden lainnya yang sependapat dengan hal tersebut.

“Kayaknya gak cuman dari industry komik ya, tapi industry kreatif lain masih kurang perhatiannya dari pemerintah, Menurut aku ya di indonesia. Maksudnya, kalau ada pemerintah hanya bikin acara yang ada-adaan seperti festival seni lah atau apa, tapi gak besar perannya memajukan perannya di industry kreatif sendiri. Apalagi sejauh Melindungi hak cipta creator komik. Itu masih kurang sekali sih. Harapannya kedepannya ada kucuran dana lebih, walaupun agak pesimis. Karena terakhir aja paslon Nomor 2 malah pakai AI untuk kampanyenya. Itu saat ini lagi diperangi kreator dari dunia dan Indonesia. Tapi, disini sama pemerintahnya malah dipakai kampanye. Jadi, mana yang Melindungi. Mereka aja gak paham etika memakai AI. Jadi, ya masih kurang.”(Hasil Wawancara dengan Adelia Maghfira selaku Kreator dari Maghfirare pada Tanggal 7 Oktober 2024).

Menurut Adelia Maghfira campur tangan dan peran pemerintah dalam industry kreatif masih kurang. Menurutnya tindakan yang dilakukan pemerintah hanya sebatas membuat acara atau festival, tetapi dampaknya belum signifikan bagi pelaku seni.

“Kalo dari mas ibanez. Masih jauh. Soalnya pemerintah aja enggak tahu kalo pembajakan musik masih ada. Seperti nginstal mp3 dan menginstal mod spotify. Di film juga masih dibajak, film sendiri masih dibajak.”

“Dari Pak Ayyub. Terus masyarakat kalau ditanya kenapa kamu kok bajak. Mereka jawabnya gambarnya masih bagus dan jawabannya rata-rata seperti itu. Intinya wawasannya masih jauh.”(Hasil Wawancara dengan

Ayyub Nurmana dan Ibanez dari Komunitas Lumpia Komik pada Tanggal 13 Oktober 2024).

Menurut Ayyub Nurmana dan Ibanez dari Komunitas Lumpia Komik, upaya perlindungan hak cipta secara umum masih belum maksimal, karena pembajakan terhadap karya lain yang lebih populer seperti music dan film masih tinggi. Serta masyarakat masih mewajarkan tindakan pembajakan dan wawasan mereka terkait hak pencipta masih kurang. Namun, terdapat satu responden yang memiliki jawaban berbeda mengenai peran pemerintah dalam melindungi hak cipta, yang dia sampaikan sebagai berikut.

“Beberapa kali saya sudah melihat upaya pemerintah untuk mengusahakan pemilik ip atau pencipta komik agar bisa mendaftarkan karyanya ke hak cipta agar bisa menjamin hak atas ciptaanya dan sejauh ini pemerintah sudah beberapa kali melakukan penyuluhan, acara sosialisasi mengenai ip, mengenai pendaftaran hak cipta. Jadi, yang saya lihat pemerintah lebih berusaha mensosialisasikan pemahaman perlunya perlindungan hak cipta dan bagaimana mendaftarkannya.”(Hasil Wawancara dengan Esa Muhammad Saputra selaku Content Manager pada Tanggal 6 November 2024).

Menurut Esa Muhammad Saputra dari Reon Comics, tindakan yang dilakukan oleh pemerintah sudah lebih baik dari sebelumnya. Alasannya pemerintah sudah mengusahakan pendaftaran hak cipta bagi pencipta dan sering melakukan penyuluhan hak cipta.

Mayoritas pendapat responden mengatakan bahwa tindakan perlindungan yang dilakukan pemerintah belum maksimal. Dari hasil wawancara tersebut, kendala dalam pengawasan pembajakan komik digital oleh pemerintah karena masih adanya jarak antara pemerintah dan pencipta dalam hal komunikasi. Hal ini mempengaruhi pencipta komik dalam memperoleh informasi penting seperti pendaftaran dan perlindungan hak cipta. Selain itu, menurut beberapa responden

sosialisasi hak cipta kepada masyarakat juga masih belum maksimal. Hal ini karena masih tingginya tindakan pembajakan terhadap sebuah ciptaan. Beberapa responden juga merasa bahwa tindakan pencegahan dari pemerintah untuk mengatasi pembajakan masih terbatas pada penyuluhan dan tindakan lain yang sebatas formalitas. Sementara, tindakan seperti penutupan website komik bajakan masih minim dampaknya bagi pencipta, karena website tersebut banyak diminati dan mudah diakses.

Prefensi pembaca terhadap website komik illegal karena mudah diakses, dapat dibaca secara gratis, update yang lebih cepat dibanding website atau aplikasi legal. Komik dan konten yang ada dalam website illegal juga lebih bervariasi dari situs resmi (Mahmud et al., 2024). Penyebaran komik digital melalui media sosial juga menyulitkan pengawasan terhadap pembajakan ciptaan. Karena semua orang bisa mengunggah postingan terlepas apapun motifnya. Contohnya adalah pada aplikasi tiktok, dimana konten kreator memanfaatkan karya orang lain tanpa izin untuk mencapai popularitas dan mendapatkan penghasilan. Untuk mengatasi masalah ini, maka harus ada kerjasama antara pemerintah dan platform tersebut untuk mengatasi pembajakan, karena platform media sosial seperti tiktok memiliki fitur untuk mengatasi pembajakan dimana pencipta dan orang lain bisa melaporkan konten yang melanggar hak cipta (Rilani & Taupiqurrahman, 2023:694).

4.2 Pembahasan

4.2.1 Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Terkait Dengan Komik yang Dipublikasikan Secara Illegal Di Internet Untuk Tujuan Komersial

4.2.1.1 Hak ekonomi komik digital

Kemajuan teknologi dan penggunaan internet yang luas dikalangan masyarakat telah merubah cara masyarakat dalam menikmati suatu hiburan. Hiburan yang dulunya terbatas pada media fisik sekarang dapat diakses dan didistribusikan melalui media digital, seperti film, musik, buku dan komik. Salah satu media hiburan yang mengalami perubahan drastis karena digitalisasi adalah komik. Dulu komik hanya dapat dinikmati melalui media cetak seperti koran, majalah dan buku. Tetapi, sekarang komik dapat dinikmati melalui media digital dari ponsel masing-masing. Datangnya digitalisasi juga membawa perubahan bagi cara publikasi sebuah komik.

Jika dahulu untuk mempublikasikan sebuah komik harus melalui penerbit dan memakan waktu yang lama, sekarang pencipta dapat mempublikasikan karyanya secara independen melalui platform digital seperti *webtoon*, *Instagram* dan sebagainya. Hal ini mempermudah komikus yang merintis karyanya, karena pembaca dapat mengakses karya mereka tanpa harus membelinya terlebih dahulu seperti komik cetak. Platform komik digital juga memiliki fitur monetisasi yang memungkinkan pencipta memperoleh manfaa ekonomi. Selain itu, komikus juga bisa membuka donasi bagi pembacanya untuk memperoleh dukungan secara finansial dari pembacanya.

Sebagai suatu ciptaan yang tercipta dari pemikiran penciptanya, baik komik maupun komik digital termasuk dalam objek yang dilindungi oleh hak cipta. Dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, karya komik tidak disebutkan secara langsung atau tertulis. Namun, kategori mengenai karya komik dijelaskan lebih rinci dalam Modul Kekayaan Intelektual Edisi Hak Cipta

Tahun 2020. Didalam modul tersebut komik termasuk dalam kategori karya tulis. Karena definisi komik dalam modul tersebut adalah gambar yang disajikan dalam panel-panel sehingga membentuk jalinan cerita (Harris, 2020:33). Dari penjelasan tersebut dapat diketahui kalau baik komik maupun komik digital merupakan objek yang dilindungi hak cipta. Perlindungan terhadap bentuk karya tersebut sesuai dengan penjelasan *Article 2 verse (1) Appendix Berne Convention*, yang berbunyi:

The expression "literary and artistic works" shall include every production in the literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression, such as books, pamphlets and other writings; lectures, addresses, sermons and other works of the same nature; dramatic or dramatico-musical works; choreographic works and entertainments in dumb show; musical compositions with or without words; cinematographic works to which are assimilated works expressed by a process analogous to cinematography; works of drawing, painting, architecture, sculpture, engraving and lithography; photographic works to which are assimilated works expressed by a process analogous to photography; works of applied art; illustrations, maps, plans, sketches and three-dimensional works relative to geography, topography, architecture or science.

Ekspresi "karya sastra dan seni" harus mencakup setiap produksi dalam bidang sastra, ilmu pengetahuan, dan seni, apa pun cara atau bentuk pengungkapannya, seperti buku, pamflet, dan tulisan lainnya; ceramah, pidato, khotbah dan karya lain yang sejenis; karya dramatik atau dramatis-musikal; karya koreografi dan hiburan dalam pantomim; komposisi musik dengan atau tanpa kata-kata; karya sinematografi yang merupakan karya asimilasi yang diungkapkan melalui proses yang dianalogikan dengan sinematografi; karya gambar, lukisan, arsitektur, patung, ukiran, dan litografi; karya fotografi yang merupakan karya asimilasi yang diungkapkan melalui proses yang dianalogikan dengan fotografi; karya seni terapan; ilustrasi, peta, denah, sketsa, dan karya tiga dimensi yang berkaitan dengan geografi, topografi, arsitektur, atau sains.

Relevansi isi *Article 2 verse (1) Appendix Berne Convention* dengan bentuk karya adalah hak cipta harus mencakup segala ekspresi sastra, ilmu pengetahuan dan seni yang diekspresikan dalam cara atau bentuk apapun oleh penciptanya. Perlindungan terhadap karya digital juga diperjelas dalam bunyi Pasal 25 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor

11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Berikut adalah bunyinya :

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang telah disusun menjadi Kekayaan Intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Perundang-undangan.

Isi Pasal 25 menjelaskan bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang berisi muatan kekayaan intelektual wajib mendapatkan perlindungan.

Adanya hak cipta memberikan hak bagi pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari karyanya. Hak ekonomi merupakan salah satu hak eksklusif karena hanya pencipta, pemegang hak cipta dan orang yang mendapat izin dari kedua pihak. Pihak yang tidak mendapat izin dari pencipta atau pemegang hak cipta dilarang menggunakan atau menggandakan karya tersebut untuk kepentingan komersial. Dalam data yang telah diperoleh penulis, upaya yang dilakukan pencipta komik untuk mengkomersialisasi karyanya dalam media digital sangat beragam. Hal ini dapat dijelaskan sebagai berikut :

1. Menggunakan sistem donasi

Sistem donasi memungkinkan pembaca atau penggemar dari komik tersebut untuk memberikan dukungan finansial. Bagi pembaca komik tersebut, donasi tidak wajib dilakukan. Namun, dapat menjadi salah satu tindakan yang bisa dilakukan pembaca jika ingin mendukung komikus. Beberapa platform tersebut seperti patreon dan karya karsa. Selain itu, komikus juga bisa membuat konten gratis dan konten premium yang mengharuskan pembaca membayar sejumlah uang untuk mengaksesnya.

2. Bekerjasama dengan brand

Sebagai sebuah karya yang menunjukkan pesannya melalui visual dan balok kata dalam panel, maka komik juga bisa menjadi sebuah media untuk mengiklankan produk atau brand. Kerjasama dengan brand dapat membuat karya dari komikus tersebut lebih dikenal oleh masyarakat luas dan berpotensi mendapat pembaca baru. Responden dalam penelitian ini yang telah bekerjasama dengan brand adalah Adelia Maghfira dari Maghfirare. Maghfirare sendiri sudah bekerjasama dengan 50 brand di Indonesia dan Luar Negeri.

3. Membuka komisi online

Jasa ini merupakan jasa yang diberikan oleh seniman dan/atau komikus untuk menggambar komik atau gambar yang dipesan oleh orang lain. Komikus atau seniman dapat membuka jasa komisi untuk mendapatkan pendapatan tambahan atau memperbanyak portofolio karyanya. Bentuk jasa komisi online yang disediakan oleh komikus bisa beragam. Komikus bisa membuka jasa menggambar saja atau sekaligus menulis cerita dari komik tersebut. Salah satu responden dalam penelitian ini yang membuka jasa komisi untuk menggambar komik adalah Getter Studio. Jasa yang ditawarkan Getter Studio adalah membuat gambar dari komik tersebut, sementara ide, cerita dan naskah berasal dari pengguna jasa.

4. Menggunakan fitur dari platform tersebut

Fitur monetisasi dalam platform penyedia komik digital memungkinkan kreator untuk memonetisasi karyanya dengan persyaratan

tertentu. Contoh platform digital yang populer dan telah memiliki fitur monetisasi adalah webtoon. Fitur monetisasi ini berupa *currency* dalam aplikasi tersebut yang bernama koin dan dapat dibeli dengan uang asli. Dilansir dari *help2.line.me*, koin adalah mata uang eksklusif webtoon yang dapat digunakan untuk mengakses beberapa fitur seperti membuka *Fast Pass* atau serial lengkap yang tersedia melalui *Daily Pass* agar bisa membaca episode lanjutan lebih cepat dan mendukung kreator.

4.2.1.2 Mengenai bentuk tindak pembajakan komik digital

Potensi ekonomi yang dimiliki oleh komik digital dan karya digital lainnya mendatangkan pihak lain yang ingin menggunakan karya tersebut untuk kepentingannya sendiri. Aksesibilitas dalam dunia digital memudahkan pembaca komik dalam mengakses karya yang berbayar maupun gratis, serta dari platform legal maupun ilegal. Permasalahannya tidak semua konten tersebut tersedia secara gratis dan pembaca belum tentu mau membayar untuk mengaksesnya atau memang tidak tahu cara mengaksesnya. Permasalahan tersebut dimanfaatkan oleh pelaku untuk membajak dan mendistribusikan komik digital ilegal yang dapat diakses dengan gratis melalui website maupun media sosial. Pembajakan di media digital lebih kompleks karena melibatkan teknologi serta bentuk pembajakannya umumnya berupa *illegal acces* (akses tanpa izin) dan *illegal download* (mengunduh tanpa izin) (Mayana & Santika, 2022:93). Tindakan pembajakan yang dilakukan oleh pelaku tentu merugikan pencipta dari hak ekonomi maupun hak moral.

Untuk melihat apakah tindakan yang dilakukan seseorang untuk memanfaatkan ciptaan orang lain termasuk melanggar hak cipta, kita perlu melihat pengecualian yang diberikan oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Pengecualian yang diberikan Undang-Undang Hak Cipta terhadap pihak yang menggunakan ciptaan tersebut disebut prinsip *fair use*. Sebelumnya perlu diketahui bahwa terdapat batasan yang membatasi hak eksklusif pencipta dan hak cipta juga memiliki fungsi untuk mendorong aktivitas seni agar ada peningkatan intelektual di masyarakat (Permata et al., 2022:31-32). Konsep penggunaan yang wajar (*fair use*) merupakan konsep yang memperbolehkan penggunaan ciptaan untuk tujuan tertentu yang oleh hukum hak cipta diperkenankan untuk dilakukan oleh siapa pun juga tanpa perlu persetujuan pencipta atau pemegang hak cipta, sehingga tidak melanggar hukum hak cipta. Konsep *Fair use* telah dikenal dalam hukum internasional dan telah diakui oleh hukum internasional. Konsep ini merupakan perwujudan fungsi sosial dari hak cipta agar manfaat hak cipta dapat dirasakan masyarakat umum dan tidak terkekang oleh monopoli. Pengakuan terhadap konsep *fair use* dalam Regulasi Internasional terdapat dalam *Article 13 TRIPS* yang berbunyi :

Members shall confine limitations or exceptions to exclusive rights to certain special cases which do not conflict with a normal exploitation of the work and do not unreasonably prejudice the legitimate interests of the right holder.

Anggota harus membatasi pembatasan atau pengecualian terhadap hak eksklusif pada kasus-kasus khusus tertentu yang tidak bertentangan dengan eksploitasi normal atas suatu karya dan tidak merugikan kepentingan sah pemegang hak secara tidak wajar.

Berdasarkan isi *Article 13 TRIPS* diatas dapat disimpulkan bahwa untuk tindakan tertentu selama pemanfaatan ciptaan tersebut tidak mengeksploitasi

suatu karya secara berlebihan serta masih ditahap wajar dan tidak merugikan kepentingan pencipta secara berlebihan, maka tindakan tersebut dikecualikan dari pelanggaran hak cipta. Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Konsep *Fair Use* dijelaskan dalam Pasal tertentu. Berikut ini adalah beberapa ketentuannya :

1. Pasal 46

1. *Penggandaan untuk kepentingan pribadi atas Ciptaan yang telah dilakukan Pengumuman hanya dapat dibuat sebanyak 1 (satu) salinan dan dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.*
2. *Penggandaan untuk kepentingan pribadi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak mencakup:*
 - a. *Karya arsitektur dalam bentuk bangunan atau konstruksi lain;*
 - b. *Seluruh atau bagian yang substansial dari suatu buku atau notasi musik;*
 - c. *Seluruh atau bagian substansial dari database dalam bentuk digital;*
 - d. *Program Komputer, kecuali sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (1); dan*
 - e. *Penggandaan untuk kepentingan pribadi yang pelaksanaannya bertentangan dengan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.*

Bunyi Pasal 46 ayat (1) menjelaskan bahwa upaya penggandaan ciptaan yang telah diumumkan untuk kepentingan pribadi tanpa izin terlebih dahulu kepada pencipta atau pemegang hak cipta hanya dapat dibuat sebanyak satu salinan. Namun, dalam Pasal 46 ayat (2) huruf e terdapat persyaratan khusus dimana penggandaan tersebut tidak boleh bertentangan dengan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Dalam bagian penjelasan Pasal 44 ayat (1) huruf a Undan-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta arti kepentingan yang wajar adalah kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu ciptaan. Orang yang melakukan penggandaan juga hanya

boleh melakukannya sebanyak satu kali agar tidak merugikan pencipta. Terkait dengan orang yang menggandakan/melakukan *copying* pada karya komik digital, maka harus dilihat kepada motif dan jumlah yang digandakan pelaku.

Berdasarkan Artikel berjudul *Between fan culture and copyright infringement: manga scanlation* karya Dr. Hye-Kyung Lee dijelaskan bahwa motif pelaku untuk melakukan penggandaan komik digital atau dalam Artikel tersebut *Scanlations* karena adanya kesenjangan antara manga yang tersedia di Jepang dan fans dari luar Jepang yang tidak bisa membaca manga tersebut (Lee, 2009:7-10). Dengan adanya internet masalah ini bisa diselesaikan dengan *Scanlation*. Motif pelaku sangat beragam, tetapi kesamaanya adalah mempromosikan manga tersebut dan agar manga tersebut dapat diakses dengan luas, terutama jika tidak ada versi Bahasa Inggris yang diterbitkan. Dari motif yang mendasari Pelaku *Scanlations* maka diketahui tindakan tersebut tidak memenuhi unsur Pasal 46 ayat (1) dan Pasal 46 ayat (2) huruf e. Karena tidak ada jaminan file yang didistribusikan melalui internet secara gratis tersebut tidak diedarkan secara luas oleh pembacanya. Penggandaan untuk didistribusikan secara gratis di internet juga melanggar hak ekonomi karena penggandaan tersebut hanya boleh untuk kepentingan pribadi.

2. Pasal 43 huruf d

Perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta meliputi: ...
d. Pembuatan dan penyebarluasan konten Hak Cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan / atau menguntungkan Pencipta atau pihak terkait, atau Pencipta tersebut

menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut.

Berdasarkan Pasal 43 huruf d diketahui bahwa syarat suatu tindakan pembuatan dan penyebarluasan konten hak cipta melalui internet tidak dianggap pelanggaran hak cipta adalah tidak adanya motif atau tujuan untuk mengkomersialisasi karya tersebut serta pencipta tidak merasa keberatan atas tindakan tersebut. Dari penjelasan diatas, diketahui motif komersialisasi terhadap karya tidak sesuai dengan konsep *fair use* karena melanggar kepentingan wajar dari pencipta. Konsep ini sesuai dengan Faktor *The Purpose and Character Of The Use*, dimana orang yang menggunakan karya tersebut harus menggunakan materi yang dikutip dengan cara yang berbeda atau untuk tujuan yang berbeda dengan aslinya (Permata et al., 2022:40). Selain itu, penggunaan karya untuk komersial tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta bertentangan dengan hak ekonomi yang dilindungi oleh hukum. Hal ini melindungi potensi ekonomi karya tersebut di pasaran. Karena jika melihat komik digital yang disebar di berbagai website, mayoritas belum mendapatkan izin dari penciptanya serta terdapat unsur monetisasi dalam bentuk iklan maupun donasi. Jika ditinjau dari pasal tersebut, maka komik digital yang disebar di berbagai website tentu tidak memenuhi prinsip *fair use*.

3. Pasal 44 ayat (1)

- 1) *Penggunaan, pengambilan, Penggandaan, dan/atau pengubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau **sebagian yang substansial** tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan:*

- a. Pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta;
- b. Keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan;
- c. Ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau
- d. Pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta.

Berdasarkan Pasal 44 ayat (1) dapat diketahui bahwa syarat suatu tindakan untuk menggunakan, mengambil, menggandakan dan/atau mengubah seluruh atau bagian substansial sebuah ciptaan dianggap memenuhi syarat *fair use* adalah harus mencantumkan sumbernya secara lengkap dan untuk keperluan yang diatur dalam Pasal 44 ayat (1). Dalam bagian penjelasan Pasal 44 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, arti bagian substansial adalah bagian yang paling penting dan khas yang menjadi ciri dari ciptaan. Untuk karya tulis yang menggunakan gambar dan dialog antar karakter seperti komik, maka bagian substansial ini adalah hal yang berhubungan dengan cerita komik tersebut atau gaya menggambar yang menjadi ciri khas penciptanya. Lalu, jika berdasarkan keperluan yang ada dalam Pasal 44 ayat (1) maka Penggunaan, pengambilan, Penggandaan, dan/atau pengubahan karya komik atau komik digital tentu memenuhi syarat. Hal ini masih berkaitan dengan Faktor *The Purpose and Character Of The Use* (maksud dan karakter pengguna). Jadi, jika tujuannya untuk komersial maka tindakan tersebut melanggar konsep *fair use*.

Mengenai tujuan penggunaan suatu karya yang tidak memenuhi konsep *fair use* sudah pernah dibahas dalam dua karya tulis yang penulis jadikan referensi utama. Dalam Artikel berjudul "*Legal Protection Regarding*

Names and Visual Artists in the World of Writing from a Copyright Perspective” karya Zhafiratus Zuhriyyah Zarnuji dijelaskan bahwa hak ekonomi akan selalu melekat pada ciptaan asli dan pemilik hak cipta memiliki hak ekonomi atas bentuk pengadaptasian dan tindakan lainnya. Sehingga, hanya pihak yang memiliki izin yang dapat memanfaatkannya. Dalam hasil penelitian artikel tersebut, banyak karya fanfiksi yang menggunakan wujud, bentuk muka dan nama asli dari artis ataupun idola tanpa perizinan. Sehingga, keuntungan yang diperoleh dari adaptasi itu harus dipertanyakan legalitasnya (Zarnuji, 2020:52).

Penulis menemukan beberapa cara yang termasuk pelanggaran hak cipta komik digital dari hasil wawancara dengan responden sebagai berikut :

1. *Internet Copying*

Internet Copying merupakan suatu tindakan untuk memperbanyak informasi yang berupa artikel dan/atau tulisan baik secara legal maupun illegal. Metode yang digunakan untuk melakukan *internet copying* ada berbagai macam dari menggunakan metode *copy-paste* suatu artikel lalu mengubah nama penciptanya menjadi nama pelaku, memperbanyak suatu jurnal tertentu untuk dijualbelikan hingga mengubah isi tulisan atau artikel tersebut lalu diperjualbelikan (Agus Riswandi, 2009:200). Terlepas dari metodenya, tindakan *internet copying* juga bisa terjadi pada bentuk ciptaan lain seperti gambar digital dan komik. Hal ini karena metode *copy-paste* dapat digunakan untuk gambar yang ada di internet. Jika gambar tersebut tidak bisa didownload, maka pelaku bisa menggunakan fitur lain seperti

screenshot untuk mengambil gambar tersebut untuk dipublikasikan di akun atau website pribadinya. Berikut ini adalah contoh dari *internet copying* yang dialami salah satu responden.

Gambar 4.15. Panel Komik Mak Irit Dari Akun Tidak Resmi



Sumber : Diambil dari Instagram

Gambar 4.16. Panel Komik Mak Irit Dari Akun Resmi



Sumber : Diambil dari Akun Instagram Resmi Mak Irit

Berdasarkan Gambar 4.13 dan Gambar 4.14 diketahui bahwa gambar yang diupload oleh akun resmi memiliki penanda berupa *watermark* “Mak Irit” dalam panelnya dan pada halaman resmi terdapat *tagline* akun Instagram Papillon Studio yang merupakan Studio pembuatnya. Sementara, akun tidak resmi yang mengambil karya tersebut tidak memilikinya.

2. *Scanlation*

Pada karya komik digital, bentuk pembajakan yang sering terjadi adalah tindakan *scanning* (pemindaian) dan *translation* (penerjemahan) atau yang biasa disebut *Scanlation*. Tindakan tersebut dilakukan terhadap komik luar negeri dengan memindainya dan menerjemahkannya ke Bahasa lain. Namun, tidak menutup kemungkinan hal itu terjadi pada komik buatan kreator lokal, terutama bagi yang mengunggah karyanya di media internet. Dilansir dari website *prolegal.id* (Apriyandi, 2022), *Scanlation* diartikan sebagai tindakan *scanning, translating, and editing* (memindai, menerjemahkan, dan menyunting) terhadap buku fisik maupun komik digital. Jika dilakukan dengan itikad buruk dan tanpa seizin penciptanya, tindakan ini termasuk tindakan *illegal*.

Metode *Scanlation* dilakukan dengan men-*scan* sebuah komik, lalu menerjemahkannya dan mengeditnya untuk disebarluaskan. Pengerjaan *Scanlation* ini dapat dikerjakan dalam suatu kelompok yang masing-masing anggotanya memiliki tugas, diantaranya ada yang membeli atau mendownload komik tersebut, ada yang bertugas menerjemahkannya, ada yang memindai atau menyalin kedalam bentuk file, ada yang mengeditnya dan ada yang mempublikasikannya. Dari hasil wawancara penulis dengan beberapa responden diketahui bahwa terdapat beberapa karya responden yang pernah dipublikasikan tanpa izin dari penciptanya. Responden sendiri mengetahuinya dari pembacanya, namun belum menindaknya melalui jalur hukum mengingat responden mempertimbangkan waktu dan biaya jika

menempuh jalur hukum. Berikut ini adalah perbandingan komik dari responden yang diterbitkan di website legal dan illegal.

Gambar 4.17. Versi Komik dari Website Illegal



Sumber : <https://mto.to/chapter/2576361>

Gambar 4.18. Versi Komik dari Website Legal

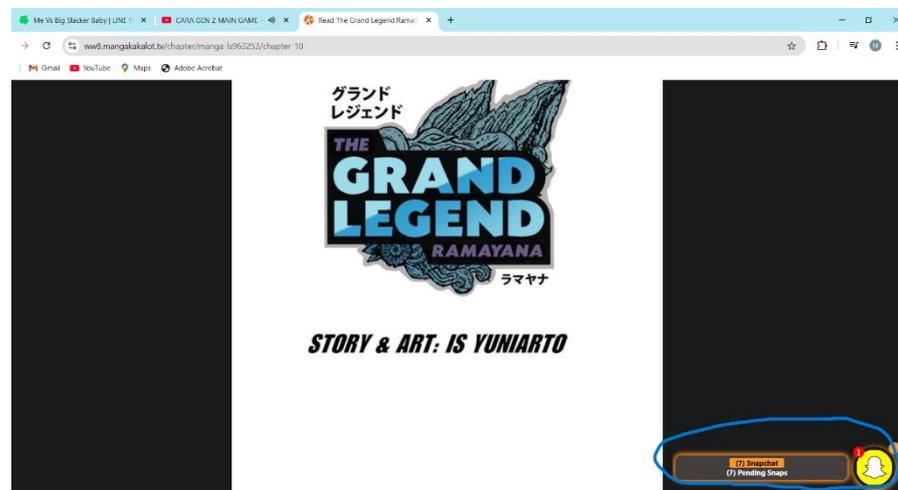


Sumber : https://www.webtoons.com/id/drama/big-slacker-baby/episode-1/viewer?title_no=2250&episode_no=1

Gambar tersebut merupakan panel Komik Me vs Big Slacker Baby dari *Reon Comics* karya Annisa Nisfihani. Dari Gambar 4.15. yang diambil dari website Bato.to dan Gambar 4.16. yang diambil dari Webtoon diketahui bahwa kualitas dari komik yang diterbitkan secara legal maupun illegal tidak

terlalu berbeda jauh dari segi dialog dan gambar. Lalu, saat penulis membandingkan website illegal tersebut dengan website resmi, penulis mengetahui bahwa jumlah *chapter* (bagian cerita) yang ada di website illegal telah menyamai *chapter* di website resminya. Hal ini menjadi salah satu alasan kenapa komikus tidak menyukai tindakan *scanlations* karena pelaku *scanlations* menggunakan konten mereka untuk kepentingan mereka sendiri dan tidak memperhatikan dampaknya secara moral maupun ekonomi. Lalu, pelaku *scanlations* juga memasang iklan di situs mereka dan membuka situs donasi bagi pembaca untuk memperoleh pendapatan. Berikut ini adalah contoh dari tindakan monetisasi oleh pelaku *scanlations*.

Gambar 4.19. Iklan di Situs Penyedia Komik Digital



Sumber : <https://ww8.mangakakalot.tv/chapter/manga-ls963253/chapter-10>

Berdasarkan Gambar 4.17. diketahui bahwa tindakan monetisasi dengan iklan dilakukan dengan menampilkan iklan di panel komik tersebut. Komik tersebut merupakan Komik Grand Legend Ramayana Karya Is Yuniarto yang diterbitkan *Reon Comics* yang dipublikasikan secara illegal di

mangakakalot. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan *scanlations* juga terjadi pada komik lokal.

Tindakan yang memenuhi unsur konsep *fair use* harus sesuai dengan Regulasi *Fair Use* di Indonesia. Dalam kategori karya komik digital, perlu diketahui bahwa komik digital termasuk karya tulis yang didistribusikan melalui media digital. Untuk mengetahui pemanfaatan suatu karya termasuk dalam *fair use* harus melihat tujuan penggunaan karya tersebut, karya apa yang digunakan, berapa jumlahnya, tindakan apa yang akan dilakukan terhadap karya itu, bagian apa saja yang akan digunakan serta kepentingan dari pencipta karya tersebut. Komik karya orang lain yang didistribusikan di internet secara gratis tanpa seizin penciptanya baik yang dimonetisasi ataupun tidak, jika tidak memenuhi tujuan penggunaan dalam konsep *fair use* maka tindakan tersebut termasuk pelanggaran hak cipta.

Terkait penggunaan karya orang lain yang sesuai dengan konsep *fair use* pernah dibahas dalam Skripsi karya Nungki Wahyuni (Wahyuni, 2021:125) yang berjudul “Perlindungan Hak Cipta Atas Suatu Karya Fanfiction (Fiksi Penggemar) Yang Diterbitkan Untuk Tujuan Komersial. Dalam pembahasannya, penulis setuju dengan pendapat Nungki bahwa setiap orang harus bisa menilai kadar *fair use* ketika ingin menggunakan karya orang lain. Aspek kepentingan yang wajar harus dipertimbangkan dalam menggunakan suatu ciptaan. Dalam penelitian yang dilakukan oleh Nungki diketahui bahwa karya fanfiksi yang diperjual belikan maupun diterbitkan tanpa seizin penciptanya dan pemegang hak cipta karya aslinya termasuk pelanggaran hak cipta.

Tindakan pembajakan komik digital menimbulkan kerugian dari segi hak ekonomi dan hak moral bagi komikus. Hak Ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta yang muncul bersamaan dengan lahirnya ciptaan tersebut. Dalam mengkaji dampak tindakan tersebut terhadap komikus, Penulis mengkajinya berdasarkan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dari Robert M.Sherwood yang dijelaskan sebagai berikut :

1. Teori Penghargaan (*Reward Theory*)

Teori ini menjelaskan pentingnya pengakuan terhadap karya intelektual yang telah dihasilkan oleh seseorang dan penghargaan bagi Pencipta atas upaya kreatifnya dalam menciptakan karya-karya intelektual tersebut.

3. Teori Perbaikan (*Recovery Theory*)

Teori ini menyatakan bahwa upaya pencipta yang telah mengeluarkan waktu, biaya serta tenaga dalam menghasilkan karya intelektualnya harus dihargai dengan imbalan yang setara dengan yang dia keluarkan.

3. Teori Insentif (*Incentive Theory*)

Teori ini menyatakan bahwa insentif yang diberikan berguna untuk mengupayakan terpacunya kegiatan-kegiatan penelitian karena insentif berhubungan kreativitas pencipta.

4. Teori Risiko (*Risk Theory*)

Teori ini menyatakan bahwa proses pembuatan suatu ciptaan kekayaan memiliki risiko sebagai upaya untuk menemukan atau memperbaikinya dalam proses penciptaanya. Sehingga, memberikan dengan

bentuk perlindungan hukum terhadap upaya yang mengandung resiko tersebut adalah hal yang wajar.

5. Teori *Economic Growth Stimulus*

Teori ini menyatakan perlindungan atas HKI merupakan alat pembangunan ekonomi. Pembangunan ekonomi adalah keseluruhan tujuan dibangunnya sistem perlindungan HKI yang efektif juga untuk melakukan pembangunan ekonomi.

Penulis akan memfokuskan pada Teori Perbaikan dan Teori Insentif, karena pengembangan suatu *intellectual property* diperlukan pengorbanan waktu, biaya dan pikiran untuk mewujudkan suatu ide. Oleh karena itu, Pencipta berhak mendapatkan pendapatan dari karyanya untuk mendapatkan imbalan yang setara dengan apa yang dia kerjakan. Keadaan tersebut digambarkan oleh Teori Perbaikan. Menurut Teori Perbaikan upaya pencipta yang telah mengeluarkan waktu, biaya serta tenaga dalam menghasilkan karya intelektualnya harus dihargai dengan imbalan yang setara dengan yang dia keluarkan. Pengembangan Kekayaan Intelektual baik itu hak cipta, merek maupun paten yang berkualitas dan memiliki potensi komersial membutuhkan biaya tinggi serta memiliki risiko tinggi. Sebuah karya memiliki potensi untuk berhenti di tengah jalan atau terus berkembang selama masa pengembangan. Hal ini selaras dengan Robert M. Sherwood yang menyatakan (Nurani, 2012:4) :

“The creator is given an exclusive rights to exploit the given IPR in order to regain what he has been worked out.”

“pencipta diberikan hak eksklusif untuk mengeksploitasi HKI yang diberikan untuk mendapatkan kembali hasil dari usahanya.”

Teori ini menjelaskan mengenai hubungan antara pengorbanan yang dilakukan pencipta dalam membuat suatu karya dan hubungannya dengan hak untuk memanfaatkannya. Dari segi kesulitan dalam mengembangkan serial komik, bagi Getter Studio Kesulitannya terletak pada bagian promosi dan pemasaran. Berdasarkan hasil wawancara penulis dengan responden dari Getter Studio, dalam mengembangkan ceritanya tidak ada kesulitan berarti, karena termasuk dalam tantangan membuat komik. Lalu, pengembangan komik juga membutuhkan riset terlebih dahulu. Dalam pengembangan Komik Aisha Tomodachi, Riset tersebut mengenai Potongan Hadist dan Ayat Al-Qur'an karena Aisha Tomodachi merupakan Komik Anak-Anak yang membawa pesan dakwah.

Pengembangan komik membutuhkan waktu yang lama untuk riset dan biaya yang tidak sedikit. Pembuatan komik digital juga memiliki beberapa risiko yang mempengaruhi berapa lama pembuatannya dan hasilnya. Karena komik digital umumnya dibaca dari atas ke bawah, maka pencipta harus beradaptasi dengan tampilan tersebut. Perubahan tampilan tersebut menyebabkan panel yang menampilkan gambar megah tidak dapat ditampilkan sebaik versi komik cetaknya. Risiko lainnya berkaitan dengan penggunaan alat dan proses dalam membuat komik digital. Penggunaan hardware dan software yang bertujuan memudahkan juga terdapat tantangan yang berbeda, dimana bisa terjadi kesalahan pada penggambaran sketsa, pewarnaan atau *finishing* yang kurang memuaskan. Dari prosesnya, pembuatan komik digital melalui proses penggambaran sketsa, penggambaran, pewarnaan dan *finishing*. Jika terjadi

kesalahan dalam salah satu proses tersebut, maka ada pencipta harus memperbaikinya atau mengulangi dari awal yang membuat proses pembuatan menjadi semakin lama.

Komik digital ilegal yang dipublikasikan di website tidak resmi dapat mempengaruhi penjualan komik dan/atau jumlah pembaca yang membaca di website legal. Dari pendapat pendapat responden dapat diketahui mengenai hubungan antara Teori Perbaikan dan Teori Risiko. Hasil yang diperoleh dari eksploitasi karya tersebut oleh pencipta harus bisa memberikan timbal balik atas risiko yang diambil oleh pencipta selama mengembangkan karyanya. Teori Risiko mengakui bahwa pengembangan kekayaan intelektual memiliki risiko yang tinggi. Lalu, dukungan dari pemerintah dan pembaca komik sangat berguna bagi komikus agar dapat mengembangkan karyanya secara berkelanjutan. Lalu, Dalam Perspektif Teori Insentif, dukungan dari pemerintah seperti pengurangan biaya administrasi dan pemberian bantuan dalam proses pendaftaran, Adanya Regulasi yang mendukung inovasi dan Penegakan hukumnya akan mendukung warganya dalam berinovasi. Dukungan dari masyarakat tentu sangat penting dalam kemajuan industry komik, karena komik merupakan produk budaya yang perkembangannya tergantung dukungan secara eksistensi (seberapa banyak orang yang mengenal karya itu) dan finansial.

Pengertian kata insentif berdasarkan KBBI adalah tambahan penghasilan (uang, barang dan sebagainya) yang diberikan untuk meningkatkan gairah kerja. Dukungan berupa insentif yang berupa dukungan finansial dan regulasi serta adanya apresiasi dari penggemar merupakan hal yang dapat memacu kreator

untuk terus berkarya. Dukungan pemerintah kepada pencipta komik dapat berupa mengadakan penyuluhan dan menyelenggarakan event industri kreatif untuk mengenalkan karya lokal. Upaya lainnya adalah memberikan kesempatan terbatas kepada pencipta untuk mendaftarkan hak cipta beberapa karyanya dengan gratis dan/atau menciptakan regulasi yang mendukung ekosistem hak cipta. Adanya insentif berpotensi membuat karya tersebut lebih mudah diakses dari segi biaya dan distribusi oleh konsumen. Salah satu penyebab tingginya konsumsi komik bajakan adalah sulitnya akses komik legal dan harga komik legal yang lebih mahal. Berdasarkan artikel berjudul "*Effect Of Piracy On The American Comic Book Market And The Role Of Digital Formats*", dijelaskan bahwa harga format digital yang tinggi menyebabkan beberapa konsumen memilih akses yang gratis. Pembaca yang memperoleh komik tersebut secara gratis mau membayar jika harganya lebih rendah. Harga komik digital yang lebih rendah dapat mendorong pembaca beralih ke komik digital legal (Hardy, 2020:22). Hal ini sejalan dengan Teori Penghargaan yang menghubungkan penghargaan terhadap kreativitas dengan pemberian insentif bagi pencipta.

Atas upaya kreatifnya dalam menciptakan karya, harus ada apresiasi untuk pencipta. Pemberian penghargaan kepada pencipta wajib diberikan agar menciptakan suasana yang kondusif dan mampu memacu kreativitas masyarakat. Penghargaan dapat berupa penghargaan secara ekonomi maupun apresiasi dari pembaca. Hal ini dapat diketahui dari penjelasan responden bahwa karya Getter Studio yang berjudul *Aisha Tomodachi* yang belum balik modal secara finansial, tetapi hal tersebut membuat Studio Getter dikenal oleh pembaca

yang menjadi target pasar karya tersebut dan pembaca juga mengetahui kalau Getter Studio sedang mengembangkan karya baru. Dari penjelasan diatas dapat diketahui bahwa semua teori tersebut saling berhubungan serta adanya penghargaan dan insentif diperlukan untuk mendukung pengembangan kekayaan intelektual (Rahayu, 2017:181-182).

Berdasarkan penjelasan tersebut diketahui bahwa risiko dalam mengembangkan suatu karya dan adanya insentif saling berkaitan satu sama lain sebagai faktor yang mempengaruhi komikus untuk terus melanjutkan karyanya. Risiko dalam mengembangkan karya dapat meningkat dengan terjadinya pembajakan. Dalam Artikel berjudul "*The Economic Effects of Counterfeiting and Piracy A Review and Implications for Developing Countries*", (Fink et al., 2016:9). Dijelaskan bahwa tingginya tingkat pelanggaran hak cipta merusak insentif untuk mengembangkan karya dan melisensikan karya baru. Tindakan penyalinan barang digital lebih murah dengan adanya internet dan kemungkinan terdeteksi oleh hukum sangat rendah. Tindakan penyalinan secara luas dapat berdampak signifikan dalam mengurangi insentif untuk mengembangkan dan menghasilkan karya kreatif dan literature yang baru.

Permasalahan ini dapat mengganggu tujuan perlindungan hak cipta sebagai alat pembangunan ekonomi sesuai Teori *Economic Growth Stimulus*. Dalam sudut pandang ekonomi, Pembajakan dapat berdampak pada berkurangnya pendapatan negara dan tenaga kerja. Akibat dari produk bajakan dan palsu yang beredar dipasaran menyebabkan terjadinya penurunan di sektor pajak karena penjualan dari produk yang legal menurun. Jika dalam jangka

panjang dampak ini diabaikan, maka akan berdampak langsung semua yang berkaitan dengan sektor tersebut, terutama pekerja yang terancam kehilangan pekerjaan (Fink et al., 2016). Bagi industri kreatif lokal dampak jangka panjangnya adalah potensi pendapatan yang hilang karena pembaca lebih tertarik pada komik bajakan yang gratis, sehingga mempersulit pencipta untuk berkembang.

Pembajakan dalam dunia digital berdampak signifikan bagi industri kreatif dan perangkat lunak di negara berkembang dengan tingkat pembajakan yang tinggi. Dalam Industri komik dan komik digital, tindakan tersebut biasanya menysar komikus lokal dan penerbit lokal. Ini dapat menyebabkan dampak yang lebih luas seperti kerugian ekonomi karena potensi ekonomi dari komik digital yang sangat besar. Untuk melindungi potensi ekonomi secara jangka panjang dari sebuah ciptaan maka diperlukan adanya regulasi. Jadi, regulasi memainkan peran penting dalam pertumbuhan ekonomi serta Negara yang ingin meningkatkan pertumbuhannya harus mendorong investasi dalam penelitian, pengembangan dan program subsidi untuk pengembangan sumber daya manusia (Purwandoko & Imanullah, 2017:139). Pada penelitian ini, Penulis memfokuskan pada Teori Perbaikan dan Teori Insentif, karena penelitian ini membahas hak ekonomi pencipta yang dirugikan akibat komik digital yang diedarkan secara *illegal* untuk tujuan komersial. Pemfokusan kepada Teori Perbaikan dan Insentif karena pengembangan suatu *intellectual property* diperlukan pengorbanan waktu, biaya dan pikiran untuk mewujudkan suatu ide

yang merupakan risiko yang besar karena apresiasi suatu karya di lapangan bisa beragam dan ada upaya lain seperti pembajakan.

Berdasarkan hasil penelitian dan analisis penulis terhadap tindakan apa saja yang termasuk pelanggaran terhadap hak ekonomi dari pencipta komik digital yang diedarkan di internet tanpa seizin penciptanya. Pencipta memaparkannya dalam Tabel Berikut.

Tabel 4.1 Analisis Tindakan Yang Melanggar Hak Ekonomi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Keterkaitannya dengan Komersialisasi Komik Digital Illegal di Internet

Bentuk Tindakan	Hak Ekonomi yang dilanggar	Analisis
Mengambil dan mempublikasikan Sebagian atau seluruh konten komik digital pada platform tertentu tanpa seizin penciptanya	Hak Untuk Mengumumkan Ciptaan	Mengumumkan suatu ciptaan kepada orang lain merupakan hak pencipta yang tercantum dalam Pasal 9 ayat (1) huruf g. Arti mengumumkan dalam Kamus Bahasa Indonesia adalah memberitahukan kepada orang banyak atau memaklumkan atau menyebarluaskan. Jadi, tujuannya supaya karya pencipta tersebut dapat dikenal oleh masyarakat. Sehingga, pihak lain yang melakukannya tanpa seizin pencipta termasuk melanggar hak cipta.
Pengunggahan komik digital ke website atau platform tidak resmi	Hak Untuk Mengumumkan Ciptaan Hak Untuk Menggandakan Ciptaan Hak Untuk Mendistribusikan Ciptaan dan Sejenisnya	Tindakan mengunggah komik digital ke dalam platform tidak resmi tanpa izin pencipta termasuk ke dalam pelanggaran hak cipta. Hak tersebut diatur dalam Pasal 9 ayat (1) huruf b dan e. Menggandakan Ciptaan merupakan upaya membuat lebih banyak salinan yang permanen maupun sementara. Distribusi ciptaan merupakan upaya menjual, mengedarkan serta

Bentuk Tindakan	Hak Ekonomi yang dilanggar	Analisis
		mendistribusikan ciptaan tersebut. Mengunggah komik digital ke suatu platform merupakan bentuk perwujudan dari hak ini, karena untuk menambah dan mendistribusikan konten digital lebih mudah daripada benda fisik. Sehingga, jika tindakan ini dilakukan pihak lain yang tidak mempunyai izin maka dapat merugikan pencipta dan pemegang hak cipta.
Penerjemahan dan/atau mengubah isi konten untuk diunggah ke website atau platform tidak resmi	Hak Untuk Mengumumkan Ciptaan Hak untuk Menggandakan Ciptaan Hak untuk menerjemahkan Ciptaan Hak untuk Pendistribusian Ciptaan dan Sejenisnya	Mengubah isi ciptaan hak cipta tanpa seizin pencipta merupakan tindakan pelanggaran terhadap Pasal 5 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia kata mengubah bermakna menjadikan lain dari semula, menukar bentuk, mengatur kembali. Pengubahan terhadap bentuk ciptaan dapat berupa penambahan/pengurangan, modifikasi atau distorsi. Tindakan ini bertentangan dengan hak moral pencipta dan berpotensi menimbulkan kerugian secara ekonomi bagi pencipta. Menerjemahkan ciptaan merupakan upaya untuk menafsirkan suatu karya ke dalam bahasa lain. Tindakan ini hanya dapat dilakukan dengan seizin pencipta karena termasuk melakukan perubahan kedalam isi konten tersebut. Dalam Pasal 40 ayat (2) Terjemahan yang merupakan karya turunan dilindungi sebagai karya tersendiri tanpa mengurangi hak cipta atas ciptaan aslinya.

Bentuk Tindakan	Hak Ekonomi yang dilanggar	Analisis
Memonetisasi Komik Digital yang didapat melalui cara illegal dan tanpa seizin penciptanya	Hak Untuk Pendistribusian Ciptaan dan Sejenisnya Komersialisasi Ciptaan	Monetisasi suatu ciptaan hanya dapat dilakukan pencipta dan/atau pemegang hak cipta serta pihak lain yang sudah mendapat izin. Selain pihak tersebut, tindakan tersebut termasuk pelanggaran hak cipta.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka penulis berpendapat bahwa tindakan mendistribusikan dan monetisasi komik digital tanpa seizin penciptanya melanggar Undang-Undang Hak Cipta. Walaupun, karya komik maupun komik digital tidak disebutkan secara jelas dalam ciptaan yang dilindungi dalam Undang-Undang Hak Cipta, karya tersebut masih termasuk dalam ciptaan yang dilindungi yang ditunjukkan dengan dapat didaftarkannya karya tersebut. Maka pemanfaatan komik digital harus mengikuti regulasi yang ada dalam Undang-Undang Hak Cipta yang disebut konsep *fair use*. Pemanfaatan ciptaan oleh pihak lain yang melanggar batasan dalam Regulasi Undang-Undang Hak Cipta termasuk dalam pelanggaran hak cipta.

4.2.2 Perlindungan Terhadap Hak Ekonomi Pencipta Komik yang Karyanya Diterbitkan Secara Illegal Di Internet Untuk Tujuan Komersial

4.2.2.1 Tindakan yang bisa dilakukan pencipta

Kehadiran Internet berpengaruh pada regulasi hukum karena memaksa terjadinya adaptasi dari segi Struktur, Subtansi dan Budaya Hukum yang berlaku. Pemanfaatan Internet yang sudah melewati batas negara dan masuk kedalam lingkup kehidupan manusia dari segi sosial, ekonomi sampai hiburan. Salah satu

lingkup yang terpengaruh perkembangan internet yang pesat adalah hukum hak cipta yang mengatur perlindungan terhadap ciptaan dalam bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan. Salah satu dampak dari adanya digitalisasi adalah munculnya *file sharing* yang memungkinkan pengguna untuk memperbanyak dan berbagai *file* dengan sesama pengguna. Adanya kemudahan tersebut meningkatkan tingkat pembajakan di dunia digital dan kejahatan di dunia *cyber* lainnya.

Perlindungan Hak Ekonomi suatu ciptaan tertera dalam Pasal 9 ayat (2) dan (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang menegaskan setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi wajib izin kepada pencipta dan/atau pemegang pencipta. Pihak yang tidak mendapat izin tidak boleh menggunakan ciptaan tersebut untuk tujuan komersial dan tidak boleh melakukan penggandaan ciptaan tersebut. Perlindungan hak cipta sejalan dengan definisi hak cipta yang ada dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Definisi Hak Cipta dijelaskan dalam Pasal 1 ayat (1) yang berbunyi sebagai berikut :

Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Bunyi Pasal tersebut menjelaskan bahwa ciptaan merupakan sesuatu yang diwujudkan dalam bentuk nyata oleh pencipta dan secara otomatis dilindungi oleh hak cipta setelah diumumkan berdasarkan prinsip deklaratif. Perlindungan hak cipta sejalan dengan tujuan dari hukum yang menghendaki keseimbangan kepentingan, ketertiban, keadilan, ketentraman, kebahagiaan, kedamaian, dan kesejahteraan bagi setiap manusia. Hukum menghendaki kepentingan setiap

orang baik secara individual maupun kelompok dapat berjalan beriringan dan tidak terganggu oleh orang atau kelompok lain yang memaksakan kepentingan pribadinya (Juni, 2012:58). Dasar perlindungan hukum di Negara Indonesia terdapat dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 pada Pasal 1 ayat (3) yang bunyinya :

Negara Indonesia Adalah Negara Hukum

Bunyi Pasal tersebut menegaskan bahwa setiap tindakan yang dilakukan harus memiliki dasar hukum. Bunyi Pasal 1 ayat (3) tersebut dipertegas oleh bunyi Pasal 28 D ayat (1) yang berbunyi :

Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama di hadapan hukum.

Bunyi pasal tersebut memperjelas bahwa kedudukan setiap orang sama dihadapan hukum dan setiap orang juga berhak memperoleh perlindungan hukum. Itu sejalan dengan fungsi hukum sebagai pelindung kepentingan individu dan masyarakat yang bertujuan untuk menciptakan masyarakat yang tertib dan memiliki keseimbangan. Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dalam hal ini Hak Cipta Komik Digital sudah selayaknya mendapat perlindungan hukum. Alasannya dikemukakan oleh Mieke Komar dan Ahmad M.Ramli sebagai berikut (Purwandoko & Imanullah, 2017:139):

1. Karena hak yang diberikan kepada penemu dibidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra atau penemu di bidang teknologi baru yang melibatkan langkah inventif, merupakan bentuk penghargaan dan pengakuan atas keberhasilannya dalam melahirkan karya yang inovatif;

2. Sistem perlindungan kekayaan intelektual merupakan sistem proteksi yang mudah diakses pihak lain. Penemu wajib menguraikan temuannya secara rinci, yang memungkinkan orang lain dapat mempelajari atau menerapkan penemuannya. Jadi, memberikan hak eksklusif untuk penemu dalam jangka waktu tertentu untuk memanfaatkan penemuannya merupakan hal yang wajar;
3. Kekayaan Intelektual merupakan suatu kreasi atau penemuan yang merupakan rintisan yang dapat membuka peluang bagi pihak lain untuk mengembangkan lebih lanjut penemuan yang dihasilkan oleh penemunya.

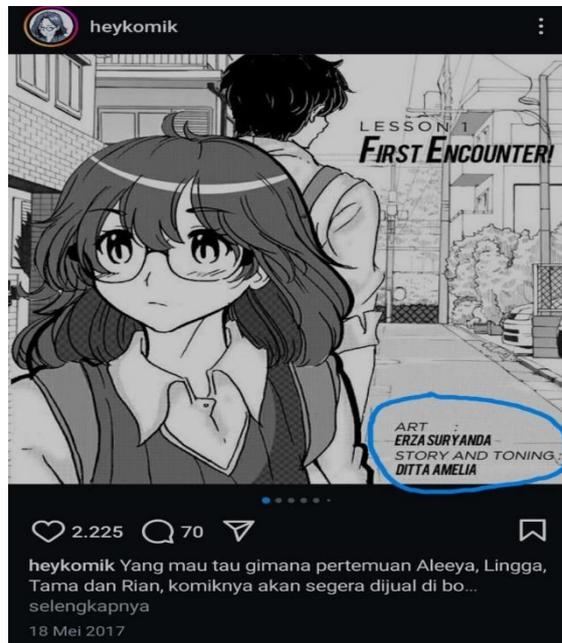
Tindakan yang dapat diambil oleh komikus untuk melindungi ciptannya tidak terbatas pada tindakan hukum saja. Komikus dapat menggunakan teknologi untuk mencegah terjadinya pembajakan. Beberapa responden yang penulis wawancarai juga menggunakan teknologi untuk menandai karya mereka agar jika terjadi pembajakan, pembaca tetap mengenali pencipta aslinya. Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Penggunaan Teknologi untuk perlindungan ciptaan tidak dijelaskan secara mendetail dan metode penggunaannya, namun cara tersebut dapat diklasifikasikan sebagai sarana kontrol teknologi. Dalam penjelasan Pasal 52 Undang-Undang Hak Cipta dijelaskan bahwa yang dimaksud sarana kontrol teknologi adalah setiap teknologi, perangkat, atau komponen yang dirancang untuk mencegah atau membatasi tindakan yang tidak diizinkan oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait, dan/atau yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan. Perlindungan terhadap ciptaan berbasis digital juga terdapat dalam Undang-

Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Hal ini menunjukkan bahwa Undang-Undang Hak Cipta memiliki hubungan dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik. Berdasarkan wawancara penulis dengan responden. Ada beberapa cara yang dapat digunakan komikus untuk mencegah pembajakan terhadap karyanya dengan sarana teknologi. Berikut adalah metode yang digunakan :

1. Pencantuman Nama penulis dan pihak yang terlibat

Umumnya dalam sebuah karya yang sudah dipublikasikan ataupun akan dipublikasikan, penciptanya mencantumkan pihak yang terlibat dalam karya tersebut. Dilansir dari Wikipedia, pengertian kredit atau daftar nama dalam dunia seni kreatif adalah pengakuan bagi mereka yang memiliki sumbangsih terhadap sebuah karya, baik gagasan maupun langsung. Dalam penulisan karya fiksi, pengarang diharapkan memberikan pengakuan kepada mereka yang telah memberikan sumbangsih kepada karya mereka. Sebuah kredit juga harus dicantumkan oleh orang yang mengupload, mempublikasikan dan menggunakan karya tersebut untuk kepentingan yang sesuai dengan *fair use*.

Gambar 4.20. Contoh kredit dalam karya Hey Komik



Sumber : Diambil dari Halaman Instagram Hey Komik

Dilansir dari website *millennials.id* (Ghifari, 2020), kredit merupakan tindakan yang menguntungkan pencipta dan pengguna karya tersebut. Pengguna tetap bisa menggunakan karya tersebut dan pencipta dapat dikenal atau mendapat *exposure*. Kredit merupakan cara seseorang menghargai suatu karya.

2. Digital Watermarking

Watermarking dapat dipahami sebagai suatu cara untuk menyembunyikan atau menanamkan data ke dalam suatu data digital yang kehadirannya tidak dapat atau susah dilihat oleh manusia dan mampu menghadapi proses pengolahan sinyal digital sampai tahap tertentu (Agus Riswandi, 2009:179). Konsep *Watermarking* sudah ada sejak Tahun 1990-an, tetapi baru populer pada Tahun 1993 dan diperkenalkan oleh A.Z Tirkel.

Pengembangan *Digital Watermarking* berasal dari ilmu stenografi yang mengkaji penyembunyian data (Rahayu, 2017:147).

Gambar 4.21. Penggunaan Watermark dalam Karya Maghfirare



Sumber : Dokumentasi dari Instagram Maghfirare

Keberadaan Watermark berfungsi untuk melindungi ciptaan agar tidak diklaim orang lain dan sebagai tanda yang diberikan penciptanya kepada karya tersebut. Dilansir dari Gramedia.com (Harris, 2021), *watermark* dapat berbentuk Logo, Tulisan dan Ikon. Teknologi ini membantu memproteksi komik digital yang diunggah di internet dan membantu memperkecil terjadinya pembajakan. Penggunaan *Watermarking* memiliki beberapa manfaat, diantaranya sebagai berikut (Agus Riswandi, 2009:180):

- 1) *Tamper-proofing*; berfungsi sebagai alat untuk mengidentifikasi jika data digital telah mengalami perubahan dari data aslinya;
- 2) *Feature Location*; Penggunaan *Watermarking* sebagai alat untuk mengidentifikasi isi dari data digital pada Lokasi tertentu, contohnya penamaan objek tertentu dari beberapa objek lain pada suatu citra digital;

- 3) *Annotation/Caption; Watermarking* digunakan sebagai keterangan tentang data digital itu sendiri;
- 4) *Copyright-Labeling; Watermarking* dapat digunakan sebagai metode menyembunyikan label hak cipta.

3. Penggunaan fasilitas platform

Beberapa Platform media sosial memiliki sarana bagi pencipta maupun pemegang hak cipta untuk melindungi karyanya. Pihak yang memiliki hak cipta dapat mengajukan permintaan *take down* terhadap konten yang diunggah orang lain tanpa seizin pencipta atau pemegang hak ciptanya. Untuk tata cara dan dokumen yang dibutuhkan untuk mengajukan *take down* berbeda-beda tergantung platformnya (Harris, 2020:59). Penulis mengambil contohnya dari platform instagram, karena banyak responden yang mengunggah komik digitalnya di instagram. Dilansir dari website *ice.id* (ICE, 2023), Instagram memiliki fitur hak cipta yang memungkinkan pengguna untuk melaporkan pelanggaran hak cipta. Instagram akan menghapus konten yang melanggar hak cipta dan memberikan peringatan kepada pelakunya. Pengguna bisa menggunakan opsi “laporkan” dan memilih “pelanggaran hak cipta”. Laporan tersebut akan ditinjau pihak instagram dan akan ditinjau lebih lanjut.

Upaya melindungi suatu ciptaan juga harus melibatkan tindakan yang bisa dilakukan sesuai regulasi yang berlaku. Menurut Philipus M.Hadjon, bentuk perlindungan hukum ada perlindungan hukum preventif dan represif. Perlindungan Preventif memberikan kesempatan bagi subjek hukum untuk mengajukan pendapatnya sebelum sebuah keputusan yang berkekuatan hukum

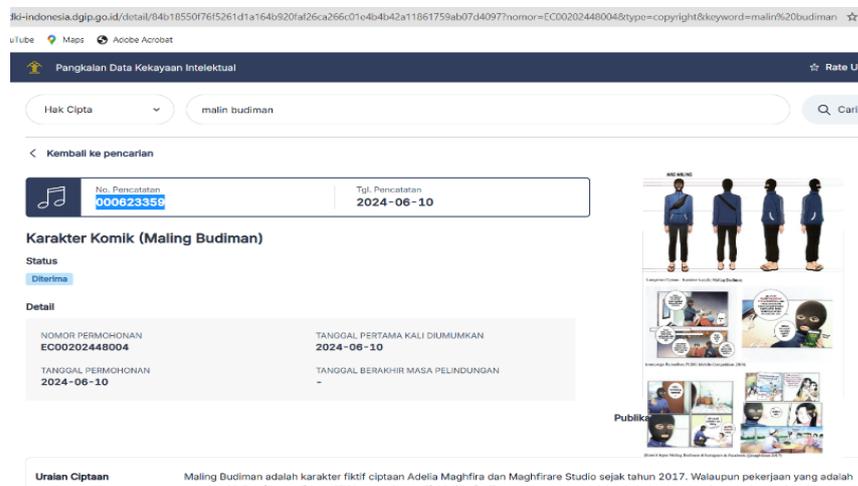
dikeluarkan. Upaya perlindungan preventif dilakukan sebelum terjadinya sengketa dan bertujuan untuk mencegah tindakan tersebut. Dalam perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta komik digital, perlindungan preventif merupakan upaya pemerintah untuk meminimalisir dan mencegah tindakan pendistribusian komik digital yang diedarkan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial. Tindakan tersebut meliputi sosialisasi kepada pencipta komik maupun masyarakat, penerbitan regulasi, dan memberikan fasilitas pendaftaran ciptaan secara gratis. Sementara, Perlindungan Hukum Represif adalah upaya yang dilakukan untuk menyelesaikan sengketa. Upaya Represif dilakukan jika suatu masalah telah terjadi dan harus segera diselesaikan. Tindakan ini meliputi upaya hukum baik melalui litigasi maupun non litigasi.

Pencipta harus memiliki kesadaran akan pentingnya hak cipta dan memahami prosedur pendaftaran hak cipta. Meski ciptaan mendapatkan perlindungan hak cipta secara otomatis ketika diumumkan berdasarkan prinsip deklaratif, pendaftaran bagi suatu karya tetap memberikan manfaat bagi penciptanya. Dilansir dari website *hukumonline.com* (Tjahjono, 2023), keuntungan pencipta yang mendaftarkan karyanya diantaranya pencipta mendapatkan Surat Pencatatan Ciptaan yang merupakan bukti kepemilikan ciptaan dan dapat menjadi bukti yang kuat di pengadilan jika terjadi sengketa. Lalu, ciptaan yang sudah didaftarkan akan dimasukkan ke dalam Database DJKI yang dapat diakses oleh publik melalui website <https://pdki-indonesia.dgip.go.id/>. Hal ini dapat mencegah ciptaan yang sudah didaftarkan untuk disalahgunakan dan kerugian akibat penyalahgunaan.

Berdasarkan wawancara penulis dengan responden, diketahui bahwa beberapa responden sudah mengetahui keberadaan Undang-Undang Hak Cipta dan semua responden sepakat mengenai pentingnya mendaftarkan ciptaan. Lalu, diantara responden yang penulis wawancarai yang sudah mendaftarkan karyanya ke hak cipta ada *Reon Comics*, *Maghfirare* dan *Getter Studio*. Pendaftaran hak cipta menjadi semakin penting jika komikus sudah mengkomersialisasi karyanya. Karena jika karya tersebut didistribusikan secara *illegal* tentu akan merugikan komikus tersebut. Lalu, dari responden yang penulis wawancarai memiliki pertimbangan yang berbeda untuk mengambil tindakan hukum jika memang diperlukan.

Surat Pencatatan Ciptaan akan memudahkan untuk pembuktian kepemilikan ciptaan tersebut. Pendaftaran hak cipta dapat dilakukan secara digital maupun di kantor kemenkumhamnya. Dari gambar 4.20., dapat dilihat bahwa ciptaan yang bernama Maling Budiman tersebut memiliki Nomor pencatatan 000623359. Pendaftaran hak cipta diatur dalam Bagian yang mengatur Tata Cara Pencatatan dalam Undang-Undang Hak Cipta. Yang dapat mengajukan permohonan pendaftaran ciptaan diantaranya adalah Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait, atau Pihak yang diberikan kuasa. Pemohon yang ingin mendaftarkan ciptaannya harus menyertakan Contoh Ciptaan dan Produk hak terkait atau penggantinya jika ciptaan itu secara teknis tidak mungkin dilampirkan dalam permohonan, Surat pernyataan kepemilikan ciptaan dan hak terkait, dan membayar biayanya.

Gambar 4.22. Karya Maghfirare yang sudah didaftarkan hak cipta



Sumber : <https://pdki-indonesia.dgip.go.id/>

Tata cara pendaftaran hak cipta dijelaskan secara mendetail dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2020 Tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait. Dalam mengajukan permohonan pendaftaran ciptaan, pemohon harus melengkapi persyaratan yang ada dalam Pasal 3 ayat (2) PP No. 16 Tahun 2020 yang berbunyi:

- 2) *Permohonan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) paling sedikit memuat:*
 - a. *Tanggal, bulan, dan tahun permohonan;*
 - b. *Nama, alamat lengkap, dan kewarganegaraan Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait;*
 - c. *Nama, alamat lengkap, dan kewarganegaraan Kuasa, dalam hal permohonan diajukan melalui Kuasa;*
 - d. *Jenis dan judul Ciptaan dan/atau Produk Hak Terkait yang dimohonkan;*
 - e. *Tanggal dan tempat Ciptaan dan/atau Produk Hak Terkait diumumkan untuk pertama kali; dan*
 - f. *Uraian Ciptaan dan/atau Produk Hak Terkait.*

Jika syarat tersebut sudah dilengkapi oleh pemohon, maka pemohon harus melampirkan dokumen kelengkapan untuk melanjutkan proses pendaftaran ciptaan. Dokumen yang harus dipersiapkan oleh pemohon dijelaskan dalam Pasal 6 PP No. 16 Tahun 2020 yang berbunyi :

Pemohon pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait harus melampirkan dokumen kelengkapan berupa:

- a. Fotokopi identitas pemohon;*
- b. Fotokopi salinan akta pendirian badan hukum yang telah disahkan oleh pejabat berwenang, jika pemohon merupakan badan hukum;*
- c. Contoh ciptaan, Produk hak terkait, atau penggantinya;*
- d. Surat pernyataan kepemilikan Ciptaan atau Hak Terkait;*
- e. Surat pengalihan hak, jika pencipta mengalihkan hak ekonominya kepada pemegang hak cipta;*
- f. Surat persetujuan tertulis dari para Pemohon yang mewakili kepada salah satu Pemohon untuk menandatangani permohonan, jika permohonan tersebut diajukan oleh lebih dari 1 (satu) Pemohon secara bersama-sama;*
- g. Surat kuasa, jika permohonan diajukan melalui Kuasa;*
- h. Terjemahan dalam bahasa Indonesia, jika kelengkapan sebagaimana dimaksud dalam huruf d, huruf e, dan huruf f tidak menggunakan bahasa Indonesia; dan*
- i. Bukti pembayaran biaya.*

Jika pencipta sudah melaksanakan prosedur tersebut, maka berdasarkan Pasal 68 Undang-Undang Hak Cipta pencipta harus menunggu keputusan apakah ciptaan itu diterima atau ditolak dalam waktu paling lama 9 (Sembilan) bulan dengan pertimbangan dari pemeriksaan yang telah dilakukan.

Pendaftaran ciptaan hanya memperkuat posisi pencipta dalam hal kepemilikan hak cipta karyanya, maka pencipta juga harus memahami mengenai hak yang dimiliki pencipta dan tindakan apa yang harus dilakukan pencipta jika ada yang menggunakan karyanya untuk kepentingan yang melanggar hak pencipta terkhusus hak ekonomi. Potensi terjadinya publikasi komik digital tanpa seizin pencipta dan monetisasi terhadap komik tersebut tetap ada meskipun karya tersebut sudah didaftarkan hak cipta. Oleh karena itu, pencipta komik perlu mengetahui tindakan apa saja yang melanggar hak ekonomi pencipta dan upaya apa yang dapat mereka lakukan. Dalam Undang-Undang Hak Cipta, ada beberapa upaya yang dapat dilakukan oleh pencipta komik jika tindakan tersebut

terjadi. Pencipta bisa datang langsung ke Kantor Kemenkumham untuk melaporkannya kepada Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual atau melaporkannya melalui website pengaduan.dgip yang dapat diakses melalui <https://pengaduan.dgip.go.id/index.php/pengaduan>.

Jika melaporkannya melalui website maka pencipta harus mengisi formulir yang disediakan. Untuk pelanggaran hak cipta di dunia digital karena penggunaan komersial, upaya penindakannya berdasarkan Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik. Pencipta yang ingin melaporkan pelanggaran hak cipta di internet harus memenuhi persyaratan dan melampirkan dokumen yang dijelaskan dalam Pasal 3 ayat (3) dan (4) sebagai berikut :

- 3) *Laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) harus memenuhi persyaratan:*
 - a. *Identitas pelapor;*
 - b. *Bukti hak atas Ciptaan dan/atau Produk Hak Terkait;*
 - c. *Alamat situs;*
 - d. *Jenis dan/atau nama konten yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak Terkait;*
 - e. *Jenis pelanggaran; dan*
 - f. *keterangan lain terkait konten yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak Terkait.*
- 4) *Laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (3) harus disertai dengan:*
 - a. *Fotokopi identitas pelapor;*
 - b. *Fotokopi bukti kepemilikan hak;*
 - c. *Dokumen alamat situs;*
 - d. *Dokumen mengenai pelanggaran atas Hak Cipta dan/ atau Hak Terkait;*
 - e. *Surat kuasa jika laporan dilakukan melalui kuasa;*
 - f. *dan dokumen lain yang terkait.*

Jika dilihat dalam permasalahan komik digital yang diedarkan tanpa seizin penciptanya untuk tujuan komersial, maka pencipta yang melaporkannya harus mencantumkan bukti dari website yang mendistribusikan komik tersebut dan komik yang didistribusikan serta tindakan monetisasi yang dilakukan pemilik website. Laporan tersebut akan melalui Pemeriksaan administratif. Laporan yang memenuhi persyaratan akan dimasukkan kedalam register penerimaan laporan pelanggaran Hak Cipta dan/atau hak terkait. Jika hasil verifikasi laporan tersebut ditemukan cukup bukti dan memenuhi unsur pelanggaran hak cipta, maka laporan tersebut akan disampaikan kepada Menteri Komunikasi dan Informatika dalam bentuk rekomendasi yang berupa penutupan Sebagian atau seluruh konten yang melanggar hak cipta dan/atau di internet.

Upaya lain yang dapat dilakukan oleh komikus berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta adalah mengajukan gugatan perdata dan tuntutan pidana terhadap pelaku yang mempublikasikan komik digital tanpa seizin penciptanya dan merugikan hak ekonomi pencipta. Pengadilan yang berwenang menyelesaikan sengketa hak cipta adalah Pengadilan Niaga. Dalam kasus pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait dalam bentuk pembajakan, sebagaimana dalam Pasal 95 Undang-Undang Hak Cipta pihak yang terlibat dapat langsung dikenai tuntutan pidana tanpa melalui mediasi terlebih dahulu. Dari Tabel 4.1, dapat diketahui bahwa pelanggaran yang sering terjadi adalah pelanggaran terhadap hak untuk mengumumkan ciptaan yang diatur dalam Pasal 9 ayat (1) huruf g, hak untuk mendistribusikan ciptaan atau salinannya yang diatur dalam Pasal 9 ayat (1) huruf e, hak untuk menerjemahkan

ciptaan yang diatur dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, hak untuk menggandakan ciptaan yang diatur dalam Pasal 9 ayat (1) huruf b dan komersialisasi terhadap ciptaan yang melanggar konsep *fair use*. Hukuman pidana terhadap pelanggaran tersebut dijelaskan dalam Pasal 113 ayat (2) sampai ayat (4) yang berbunyi :

- 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 (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/ atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).*
- 4) *Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).*

Dalam Pasal tersebut dijelaskan mengenai pidana bagi tindakan yang melanggar hak ekonomi pencipta dalam Tabel 4.1. Terhadap Tindak Pidana Pembajakan Komik Digital, pencipta memiliki hak untuk mengajukan gugatan keperdataan dan hak untuk menuntut secara pidana. Hal ini dijelaskan dalam Pasal 105 Undang-Undang Hak Cipta yang berbunyi :

Hak untuk mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait tidak mengurangi Hak Pencipta dan/atau pemilik Hak Terkait untuk menuntut secara pidana.

Gugatan tersebut memungkinkan pencipta, pemegang hak cipta serta pemegang hak terkait atau ahli warisnya memperoleh ganti rugi yang diakibatkan kerugian ekonomi akibat komik digital yang didistribusikan secara illegal. Gugatan ganti rugi tersebut dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh

atau Sebagian penghasilan yang diperoleh dari hasil pelanggaran hak cipta dan karya terkait. Selain itu, dalam Pihak yang dirugikan juga dapat meminta putusan sela kepada Pengadilan Niaga untuk melakukan hal tertentu seperti yang disebutkan dalam Pasal 99 ayat (3) yang berbunyi :

Selain gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait dapat memohon putusan provisi atau putusan sela kepada pengadilan niaga untuk:

- a. meminta penyitaan ciptaan yang dilakukan pengumuman atau penggandaan, dan/atau alat penggandaan yang digunakan untuk menghasilkan ciptaan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait; dan / atau;*
- b. menghentikan kegiatan pengumuman, pendistribusian, komunikasi, dan/atau penggandaan ciptaan yang merupakan hasil pelanggaran Hak cipta dan produk hak terkait.*

Berdasarkan bunyi pasal diatas dapat diketahui bahwa pencipta berhak meminta putusan agar dilakukan penyitaan terhadap ciptaan hasil pelanggaran hak cipta dan perintah kepada pelaku untuk menghentikan kegiatan tersebut. Upaya yang dapat dilakukan oleh komikus jika ada yang membajak karyanya dapat melalui tindakan preventif dan tindakan represif. Upaya untuk mengatasi tindakan pembajakan komik digital memerlukan kerjasama antara pencipta komik, penerbit dan pemerintah. Upaya pemerintah dalam penindakan secara preventif dan represif sangat penting, untuk mengantisipasi tindakan pembajakan di dunia digital. Berdasarkan hasil wawancara dengan Pihak Kantor Wilayah Kemenkumham Jawa Tengah, diketahui jika upaya yang dilakukan oleh pemerintah adalah melakukan sosialisasi kepada pencipta tentang pentingnya perlindungan dan pendaftaran ciptaan. Pihak Kemenkumham juga melakukan sosialisasi kepada masyarakat tentang pentingnya hak cipta. Selain melakukan tindakan pencegahan, Pihak Kemenkumham juga menyediakan tempat bagi

pencipta karya untuk melaporkan tindakan pembajakan di media digital. Untuk melaksanakan pengawasan dan penindakan bagi pelaku pembajakan di dunia digital, Pihak Kemenkumham bekerjasama dengan instansi pemerintah lain seperti Kominfo.

Pendistribusian dan pemanfaatan komik digital untuk tujuan ekonomi bertentangan dengan hak ekonomi pencipta yang dilindungi Undang-Undang Hak Cipta. Akibat tindakan tersebut pencipta berpotensi kehilangan potensi pendapatan dan pembaca, karena website komik illegal dapat diakses secara gratis dan pembaca dapat mudah mengaksesnya. Pendistribusian komik digital illegal dapat dilakukan melalui website dan/atau media sosial baik oleh perorangan maupun secara berkelompok. Pelaku yang melakukannya dapat melakukan monetisasi terhadap konten tersebut dengan menambahkan iklan pada websitenya dan/atau membuka donasi bagi pembaca. Monetisasi kepada ciptaan tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta melanggar Undang-Undang Hak Cipta. Penggunaan ciptaan untuk kepentingan tertentu telah diatur dalam ketentuan *fair use*. Konsep *fair use* mengatur pembatasan penggunaan ciptaan untuk tujuan tertentu agar tidak merugikan kepentingan pencipta. Terhadap karya komik digital maka penggunaannya harus memenuhi beberapa ketentuan *fair use* diantaranya ciptaan hanya dapat dibuat sebanyak satu salinan tanpa seizin pencipta serta penggunaannya tidak bertentangan dengan kepentingan wajar dari pencipta, tujuannya bukan untuk komersial dan penciptanya tidak keberatan serta tindakan tersebut tidak memanfaatkan seluruh bagian atau Sebagian yang substansial dari ciptaan tersebut. Dari penjelasan tersebut maka pendistribusian

dan monetisasi komik digital tanpa izin pemiliknya tidak sesuai dengan kriteria tersebut karena merugikan penciptanya dan ciptaan yang digandakan tersebut dapat diakses orang lain serta disebarluaskan juga tanpa pengawasan.

Pengaruh pembajakan terhadap suatu ciptaan dapat dikaji melalui Teori Hak Kekayaan Intelektual dari Robert M. Sherwood. Suatu karya perlu dukungan dari segi biaya, regulasi maupun popularitas agar dapat berkembang. Karena untuk menciptakan suatu karya memerlukan pengorbanan waktu, biaya dan pemikiran maka pencipta berhak untuk mendapatkan imbalannya sesuai dengan apa yang dia keluarkan. Pencipta juga harus didukung oleh pemerintah dan masyarakat dalam mengembangkan karyanya. Dukungan ini dapat berbentuk regulasi yang mendukung atau biaya administrasi yang lebih murah dalam mendaftarkan ciptaan.

Pencipta perlu mengupayakan perlindungan bagi ciptaanya untuk mencegah karyanya disalahgunakan oleh pihak lain. Upaya hukum yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta terdiri dari Upaya Hukum Preventif dan Represif. Pencipta karya digital seperti komik digital juga harus menggunakan perlindungan sarana kontrol teknologi untuk mencegah terjadinya pembajakan. Tindakan pembajakan yang sering terjadi pada komik digital diantaranya adalah *Scanlation* dan *Internet Copying*. Tindakan tersebut merupakan pembajakan melalui media digital atau menggunakan software tertentu. Penggunaan sarana kontrol teknologi ini meliputi pencatuman nama pencipta dan pihak yang terlibat pada karya tersebut atau pencantuman kredit, *watermarking* dan penggunaan fasilitas platform untuk mengatasi pembajakan. Upaya tersebut dilakukan agar

pelaku tidak dapat dengan mudah mengakses dan mendistribusikan komik tersebut.

Perlindungan preventif dan represif merupakan tindakan hukum yang dapat dilakukan pencipta untuk mencegah dan mengatasi pembajakan. Upaya preventif yang dapat dilakukan pencipta adalah mendaftarkan ciptaannya. Walaupun, ciptaan yang sudah terwujud dilindungi hak cipta tanpa harus didaftarkan, pendaftaran hak cipta berfungsi untuk memperkuat kepemilikan hak tersebut. Dengan mendaftarkan ciptaannya pencipta mendapatkan sertifikat hak cipta dan ciptaannya terdata dalam pangkalan data kekayaan intelektual. Sertifikat hak cipta dan data tersebut dapat menjadi bukti yang kuat jika terjadi sengketa hak cipta. Lalu, upaya represif adalah tindakan hukum yang dilakukan jika sudah terjadi pelanggaran. Tindakan yang dapat dilakukan pencipta melakukan gugatan perdata terhadap pelakunya untuk mengganti kerugian ekonomi dan tuntutan pidana agar pelakunya dijatuhi hukuman sesuai yang tertera dalam Undang-Undang. Dalam Undang-Undang Hak Cipta tuntutan pidana tidak menghalangi pencipta untuk melayangkan gugatan perdata. Delik yang dianut Undang-Undang Hak Cipta adalah delik aduan, sehingga pencipta harus melaporkannya agar dapat diproses oleh hukum. Upaya lain yang dapat dilakukan pencipta adalah melaporkannya ke website khusus untuk mengatasi tindakan pembajakan karya digital.

BAB V

PENUTUP

5.1 Simpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah penulis uraikan sebelumnya dapat disimpulkan sebagai berikut :

1. Bentuk pelanggaran terhadap hak cipta terhadap komik digital di internet yang dipublikasikan tanpa seizin penciptanya terlebih dahulu untuk tujuan komersial dapat berupa *Internet Copying* dan *Scanlations*. Untuk memanfaatkan dan menggunakan ciptaan harus sesuai dengan prinsip *fair use* dalam Undang-Undang Hak Cipta. Lalu, tindakan monetisasi atau menggunakan ciptaan tersebut untuk memperoleh keuntungan ekonomi juga dilarang dalam Undang-Undang Hak Cipta. Karena Hak Ekonomi merupakan hak eksklusif bagi pencipta dan pemegang hak cipta serta pihak lain yang memiliki izin.
2. Perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta komik yang karyanya diterbitkan secara illegal di internet untuk tujuan komersial dapat menggunakan metode teknologi dan upaya hukum. Penggunaan metode teknologi untuk perlindungan ciptaan diperlukan karena ciptaan tersebut didistribusikan dan diakses melalui media digital yang rawan akan tindakan pelanggaran hak cipta. Perlindungan Hak Cipta melalui metode teknologi dapat dilakukan untuk mencegah tindakan pembajakan seperti mencantumkan kredit bagi pihak yang terlibat pada pembuatan karya dan memberikan *watermark* serta untuk mengatasi tindakan tersebut seperti melaporkannya pada penyedia platform. Selain itu, juga terdapat upaya preventif dan represif yang termasuk upaya hukum.

Perlindungan Hukum Preventif berfungsi mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta dan meminimalkan risiko terjadinya pelanggaran tersebut pada karya pencipta. Upaya yang dapat dilakukan pencipta meliputi pendaftaran ciptaan yang dapat dilakukan pencipta untuk memperkuat kepemilikannya terhadap ciptaan tersebut. Sementara Upaya Represif berfungsi sebagai upaya hukum untuk mengatasi tindakan pembajakan dan dampaknya terhadap kerugian yang dialami pencipta. Upaya hukum yang dapat dilakukan pencipta meliputi pengajuan gugatan dan tuntutan pidana serta melalui upaya hukum alternatif yang ditentukan dalam Undang-Undang Nomor. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Selain itu, Pencipta juga bisa melaporkan ke Kemenkumham atau melalui website khusus yang sudah disediakan.

5.2 Saran

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang penulis uraikan diatas, maka penulis memberikan saran sebagai berikut :

1. Bagi Pemerintah

Pemerintah, melalui Kementerian Hukum dan Ham harus bisa melaksanakan perlindungan hukum bagi pencipta yang mendistribusikan karyanya di media digital. Diharapkan pemerintah juga meningkatkan upaya sosialisasi mengenai pentingnya perlindungan hak cipta dan pendaftaran hak cipta bagi pencipta karya. Pemerintah juga diharapkan memberikan kemudahan bagi pencipta yang ingin mendaftarkan karyanya dari segi biaya maupun birokrasi. Lalu, diharapkan adanya pengawasan dan tindakan aktif langsung dari Pemerintah dalam memberantas karya digital *illegal* di Internet. Dari segi regulasi,

pemerintah sebaiknya menyusun regulasi khusus perlindungan karya digital dalam bentuk peraturan pemerintah. Regulasi ini dapat mengatur lebih lanjut mengenai pemanfaatan, pendistribusian, monetisasi karya digital.

2. Bagi Pencipta Komik

Pencipta komik sebagai pihak yang memiliki hak eksklusif terhadap karyanya juga harus memahami regulasi perlindungan hak cipta dan aturan lain mengenai prosedur yang harus dilakukan jika ada orang atau kelompok yang membajak karyanya. Selain itu, pencipta komik juga harus mempertimbangkan untuk mendaftarkan karyanya jika berencana untuk mengkomersialisasi karya tersebut.

3. Bagi Pembaca

Sebagai pembaca juga harus mulai sadar untuk membaca komik digital melalui sumber yang legal. Pembaca juga harus mengetahui bahwa membaca di situs *illegal* dapat merugikan pencipta dari segi ekonomi dan pencipta tidak mendapatkan apresiasi yang sepenuhnya berhak dia dapatkan.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Abdussamad, H. Z. (2021). *Metode Penelitian Kualitatif* (P. Rapanna, Ed.; 1st ed.). Syakir Media Press.
- Agus Riswandi, B. (2009). *Hak Cipta di Internet : Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia* (1st ed.). FH UII Press.
- Alma, B. (2018). *Metode dan Teknik Menyusun Proposal Penelitian* (Husdarta, Ed.; 7th ed.). ALFABETA.
- Asian Law Group. (2013). Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar. In tim Lindsey, E. Damian, S. Butt, & T. S. Utomo (Eds.), *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar* (7th ed., pp. 1–402). P.T.ALUMNI.
- Barnawi, & Arifin, M. (2020). *Teknik Penulisan Karya Ilmiah* (3rd ed.). AR-RUZZ MEDIA.
- Brannen, J. (2005). *Memadu Metode Penelitian Kualitatif dan Kuantitatif* (I. Safe'i, Ed.; 6th ed.). Pustaka Belajar.
- Hamzah, A. (2020). *Metode Penelitian Studi Kasus Single Case, Instrumental Case, Multicase & Multisite* (N. A. Rahma, Ed.; 1st ed.). Literasi Nusantara.
- Harris, F. (2020). *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta (Edisi 2020)* (1st ed.). Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.
- Hozumi, T. (2006). *Asian Copyright Handbook* (1st ed.). Asia/Pacific Cultural Centre for UNESCO (ACCU) dan Ikatan Penerbit Indonesia.
- Ishaq, H. (2020). *Metode Penelitian Hukum : Penelitian Skripsi, Tesis serta Disertasi* (1st ed., Vol. 2). CV ALFABETA.
- Jened, R. (2014). *Hukum Hak Cipta (Copyright Law)* (1st ed.). PT Citra Aditya Bakti=.
- Juni, E. H. (2012). *Filsafat Hukum* (B. A. Saebani, Ed.; 1st ed.). Pustaka Setia.
- Levine, John. R., & Young, M. L. (2010). *The Internet For Dummies* (12th ed.). Wiley Publishing, Inc.
- Mayana, R. F., & Santika, T. (2022). *Hak Cipta Dalam Konteks Ekonomi Kreatif Dan Transformasi Digital* (R. Trisnadewi, Ed.; 1st ed.). PT Refika Aditama.
- Moeleong, Lexy. J. (2007). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (24th ed.). PT Remaja Rosdakarya.
- Moleong, Lexy. J. (2018). *Metodologi Penelitian Kualitatif Edisi Revisi* (38th ed.). PT Remaja Rosda Karya.

- Monggilo, Z. Muda. Z., Kurnia, N., Wirawanda, Y., Devi, Y. P., Sukmawati, A. I., Anwar, C. R., Wenerda, I., & Astuti, S. I. (2021). *Modul Cakap Bermedia Digital* (N. Kurnia & Z. Muda. Z. Monggilo, Eds.; 1st ed.). Direktorat Jenderal Aplikasi Informatika.
- Permata, R. R., Ramli, T. S., Utama, Y., Utama, B., & Millaudy, R. A. (2022). *Hak Cipta Era Digital dan Pengaturan Doktrin Fair Use Di Indonesia* (R. Trisnadewi, Ed.; 1st ed., Vol. 1). PT Refika Aditama.
- Rahardjo, S. (2021). *Ilmu Hukum* (A. Marwan, Ed.; 1st ed., Vol. 9). PT Citra Aditya Bakti.
- Riswandi, B. A., & Syamsudin, M. (2005). *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum* (5th ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Saidin, O. (2015). *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)* (9th ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Salim HS, H., & Nurbani, E. S. (2021). *Penerapan Teori Hukum Pada Penelitian Tesis dan Disertasi* (5th ed.). PT Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, S., & Mamudji, S. (2021). *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat* (1st ed., Vol. 20). PT Raja Grafindo Persada.
- Soeroso, R. (2015). *Pengantar Ilmu Hukum* (15th ed.). Sinar Grafika.
- Stokes, S. (2021). *Art and Copyright* (3rd ed.). Bloomsbury Publishing Plc.
- Sugiyono. (2016). *Cara Mudah Menyusun Skripsi, Tesis, dan Disertasi* (A. Nuryanto, Ed.; 1st ed., Vol. 4). Alfabeta.
- Supramono, G. (2010). *Hak Cipta dan Aspek-aspek Hukumnya* (1st ed.). PT Rineka Cipta.
- Susilowati, E. (2013). *Hak Kekayaan Intelektual Dan Lisensi Pada HKI* (1st ed.). Badan Penerbit UNDIP Press.
- Waluyo, B. (2002). *Penelitian Hukum Dalam Prakteknya* (1st ed., Vol. 3). Sinar Grafika

JURNAL

- Aggleton, J. (2018). Defining Digital Comics : a British Library Perspective. *Journal of Graphic Novels and Comics*, 10(4), 394–409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>
- Akyuwen, R. J., Labetubun, M. A. H., & Pane, A. F. (2023). Copyright Legal Responsibility for Illustrated Literary Works (Comic) Published on Online Site Without Author Permission. *Jurnal SASI*, 29(2), 381–398. <https://doi.org/10.47268/sasi.v29i2.1354>

- Ambarwati, N. M. D., & Nyoman, I. M. (2019). Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Terkait Pembajakan Komik Pada Situs Online. *Kertha Wicara*, 1–14. <https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthawicara/article/download/50749/30067>
- Amrani, H. (2019). Urgensi Perubahan Delik Biasa Menjadi Delik Aduan dan Relevansinya Terhadap Perlindungan dan Penegakan Hak Cipta. *Undang: Jurnal Hukum*, 1(2), 347–362. <https://doi.org/https://doi.org/10.22437/ujh.1.2.347-362>
- Annisa, R. J., & Sommaliagustina, D. (2023). Hak Cipta dan Perlindungan Kreativitas Dalam Era Digital : Tantangan dan Peluang Dalam Hukum. *Researchgate*, 1–16. researchgate.net/publication/377751061_HAK_CIPTA_DAN_PERLINDUNGAN_KREATIVITAS_DALAM_ERA_DIGITAL_TANTANGAN_DAN_PELUANG_DALAM_HUKUM
- Aziziyah, O. (2014). Prinsip National Treatment Hak Kekayaan Intelektual Dalam Pelanggaran Merek Asing Menurut Hukum Asing. *Sumatra Journal of International Law*, 2(1), 1–20. <https://www.neliti.com/id/publications/14997/prinsip-national-treatment-hak-kekayaan-intelektual-dalam-pelanggaran-merek-asing>
- Fink, C., Maskus, Keith. E., & Qian, Y. (2016). The Economic Effects of Counterfeiting and Piracy : A Review and Implications for Developing Countries. *The World Bank Research Observer*, 31(1), 1–44. <https://www.jstor.org/stable/44650017>
- Gani, Alcianno. G. (2015). Pengenalan Teknologi Internet Serta Dampaknya. *Jurnal Sistem Informasi Universitas Suryadarma*, 2(2), 71–86. <https://doi.org/https://doi.org/10.35968/jsi.v2i2.49>
- Gantina, M. I., & Anggraeni, H. Y. (2023). Perlindungan Hak Cipta terhadap Pencipta Komik Dalam Platform Digital Tapas Media. *Wajah Hukum*, 7(2), 319–330. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.33087/wjh.v7i2.1241>
- Hardy, W. (2020). Effect Of Piracy On The American Comic Book Market And The Role Of Digital Format . ibs.org.pl/en/publications/effects-of-piracy-on-the-american-comic-book-market-and-the-role-of-digital-formats/
- Jaang, S. (2023). Analisis Perlindungan Hukum Terhadap Konsumen Berdasarkan Prinsip Keadilan. *Jurnal Hukum Dan HAM Wara Sains*, 2(5), 349–357. <https://doi.org/https://doi.org/10.58812/jhhws.v2i05.303>
- Kurnia, M. R., Rahmayani, N., & Nazar, J. (2023). Legalitas Manga - Scanlation pada Komik/Manga Online di Situs Mangaku.Live Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Supremasi Jurnal Hukum*, 5(2), 159–174. <https://doi.org/https://doi.org/10.36441/supremasi.v5i2.1142>

- Lee, H.-K. (2009b). Between fan culture and copyright infringement : manga scanlation. *Media Culture and Society*, 31(6), 1–18. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.2139/ssrn.2555283>
- Lestari, A. F., & Irwansyah. (2020). Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital. *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6(2), 134–148. <https://doi.org/https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>
- Mahmud, Z. M., Putri, A. A., Indica, T. A. A., & Rakhmawati, N. A. (2024). Analisis Faktor Penggunaan Layanan Website Illegal Untuk Membaca Komik Hasil Bajakan atau E-book Piracy Oleh Mahasiswa Indonesia. *Researchgate*, 1(1), 1–7. [researchgate.net/publication/386448050_Analisis_Faktor_Penggunaan_Layanan_Website_Illegal_Untuk_Membaca_Komik_Hasil_Bajakan_atau_E-Book_Piracy_Oleh_Mahasiswa_Indonesia](https://www.researchgate.net/publication/386448050_Analisis_Faktor_Penggunaan_Layanan_Website_Illegal_Untuk_Membaca_Komik_Hasil_Bajakan_atau_E-Book_Piracy_Oleh_Mahasiswa_Indonesia)
- Makdis, N. (2020). Penggunaan E-Book Pada Era Digital . *Al-Maktabah*, 19(1), 77–84. <https://doi.org/https://doi.org/10.15408/almaktabah.v19i1.21058>
- Mar'ali, M., & Putri, P. N. (2021). Pelindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual atas Hak Cipta Karakter Game Among us di Indonesia. *Padjajaran Law Research and Debate Society*, 9(2), 1–11. <https://doi.org/10.56895/plr.v9i2.660>
- Maskus, E. K. (2000). Intellectual Property Rights and Economic Development. *Case Western Reserve Journal of International Law*, 32(3), 470–505. <https://scholarlycommons.law.case.edu/jil/vol32/iss3/4/>
- Mosmarth, R. R. (2023). Ekosistem Digital Industri Komik. *Prosiding Seminar Nasional Seni Rupa Pusaran Urban*, 2(1), 80–91.
- Murfianti, F. (2019). *Hak Cipta dan Karya Seni Di Era Digital : Laporan Penelitian Pustaka*. <https://www.google.com/url?sa=i&url=http%3A%2F%2Frepository.isi-ska.ac.id%2F4088%2F1%2FFitri%2520Murfianti%2520CS.Sos.M.Med.Kom.pdf&psig>
- Nurani, N. (2012). IPR (Intellectual Property Right) Protection Over The Merchandise Works Of Creative Industry To Improve Indonesia Economic Development. *International Journal of Research in Management* , 2(2), 1–14. <https://rspublication.com/ijrm/march%2012/1.pdf>
- Purwandoko, P. H., & Imanullah, N. (2017). Application Of Natural Law Theory (Natural Right) To Protect The Intellectual Property Rights. *Jurnal Universitas Sebelas Maret : Yustitia*, 6(1), 134–158. <https://doi.org/https://doi.org/10.20961/yustisia.v6i1.11516>
- Ramadhan, S. B., & Rasuardie. (2021). Kajian Industri Komik Daring Indonesia Studi Kasus: Komik Tahilalats. *Jurnal Seni Rupa Warna*, 8(1), 2–18. <https://doi.org/10.36806/.v8i1.79>

- Restuningsih, J., Roisah, K., & Prabandari, A. P. (2021). Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. *Notarius*, 14(2), 957–971. <https://doi.org/10.14710/nts.v14i2.43787>
- Rilani, K. E., & Taupiqurrahman, T. (2023). Tanggung Jawab Perdata Terhadap Kreator Konten atas Penyebaran Komik Online di Aplikasi Tiktok. *Jurnal USM Law Review*, 6(2), 689–701. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26623/julr.v6i2.7280>
- Sherwood, Robert. M. (1997). Intellectual Property in the Western Hemisphere. *University of Miami Inter American Law Review*, 28(3), 565–595. <https://repository.law.miami.edu/umialr/vol28/iss3/4/>
- Sherwood, Robert. M. (2000). Human Creativity for Economic Development: Patent Propel technology. *Akron Law Journal*, 33(2000), 1–12. <https://ideaexchange.uakron.edu/akronlawreview/vol33/iss3/1>
- Sherwood, Robert. M., Scartezini, V., & Siemsen, P. D. (1999). Promotion of Inventiveness in Developing Countries Through a More Advanced Patent Administration. *IDEA: The Journal of Law and Technology*, 473–509. https://ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=206528
- Soedarso, N. (2015). Komik : Karya Sastra Bergambar. *Humaniora*, 6(4), 496–506. <https://doi.org/https://doi.org/10.21512/humaniora.v6i4.3378>
- Stevens, J. R., & Bell, C. E. (2011). Do Fans Own Digital Comic Books? Examining the Copyright and Intellectual Property Attitudes of Comic Book Fans. *International Journal of Communication*, 6(2012), 751–772. <https://ijoc.org/index.php/ijoc/article/view/1155>
- Sudirman, S., & Sanusi, A. Z. A. (2023). Digital Comic in The Modern Era. *Unibos*, 1–14. repository.unibos.ac.id/xmlui/handle/123456789/6644
- Sutisna, A. E., & Dirkareshza, R. (2022). Optimalisasi Mitigasi dan Penegakan Hukum Hak Cipta Terkait Pembajakan Komik Pada Website Illegal. *Jurnal Hukum Dan Kenotariatan*, 6(2), 769–792. <https://doi.org/https://doi.org/10.33474/hukeno.v6i2.15879>
- Yamane, T. (2020). Kepopuleran dan Penerimaan Anime Jepang di Indonesia. *Jurnal Ayumi*, 7(1), 68–82. <https://doi.org/https://doi.org/10.25139/ayumi.v7i1.2808>
- Zarnuji, Z. Z. (2020). Legal Protection Regarding Names and Visual Artist in the World of Writing from a Copyright Perspective. *Journal of Creativity Student*, 5(1), 43–64. <https://doi.org/10.15294/jcs.v7i2.38493>

SKRIPSI dan THESIS

- Arianti, A. S. (2019). *Kajian Visual Gaya Gambar Komik Aksi Indonesia Studi Kasus Pandji Tengkorak (1968) dan Raibarong (2016)* [Thesis]. Universitas Komputer Indonesia .
- Guffey, D. (2020). *The Comic Book Conundrum : Defining Comic Books as a Literary Genre* [Thesis]. Estern Kentucky University.
- Halimah, D. (2023). *Perlindungan Hukum Terhadap Komik Digital Yang Diunggah Tanpa Lisensi DI Internet Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Dan Fatwa MUI No.1/Munas VII/MUI/15/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual* [Thesis]. Universitas Islam Negeri Raden Mas Said Surakarta.
- Ishmah, A. (2020). *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Buku Elektronik (E-Book) Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta* [Thesis]. Universitas Muslim Indonesia.
- Kusumaningtyas, R. F. (2009). *Perlindungan Hak Cipta atas Motif Batik Sebagai Warisan Budaya Bangsa (Studi Terhadap karya Seni Batik Tradisional Kraton Surakarta)*. Universitas Diponegoro Semarang.
- Manullang, G. R. (2023). *Tinjauan Yuridis Perlindungan Penerbit Atas Penggandaan Buku Terjemahan Untuk Kegunaan Komersial Dari Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta* [Thesis]. Universitas Diponegoro Semarang.
- Mulia, Q. A. (2019). *Perlindungan Kekayaan Intelektual Terhadap Hasil Kesenian Dan Produk UMKM Di Desa Wisata Kandri* [Thesis]. Universitas Negeri Semarang.
- Nagara, A. S. (2013). *Hak Cipta di Indonesia (Studi Mengenai Politik Hukum Hak Cipta di Indonesia)*. Universitas Diponegoro Semarang.
- Rahayu, S. (2017b). *Pelanggaran Hak Cipta Terkait Hak Moral dan Hak Ekonomi Pencipta Karya Fotografi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta* [Thesis]. Universitas Negeri Semarang.
- Sakti, M. A. (2018). *Perlindungan Hak Cipta Motif Lubeng Tenun Ikat Troso Menurut Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 di Jepara* [Thesis]. Universitas Negeri Semarang.
- Wahyuni, N. (2021). *Perlindungan Hak Cipta Atas Suatu Karya Fanfiction (Fiksi Penggemar) Yang Diterbitkan Untuk Tujuan Komersial* [Thesis, Universitas Negeri Semarang]. lib.unnes.acces.id/63733/

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang Nomor. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor. 11 Tahun 2008 *juncto* Undang-Undang Nomor. 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works 1886

TRIPS AGREEMENTS

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 16 Tahun 2020 Tentang Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait

Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik

WEBSITE

Alfatah, A. (2021, May 22). *Komik dan Kekayaan Intelektual : Balada Hak Cipta di Indonesia*. Risa Media. risamedia.com/komik-copyright-indonesia/

APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta orang. (2024, February 7). APJII.

Apriyandi, R. (2022, November 3). *Awas! Scan dan Translate Komik Bisa Dipenjara*. Prolegal.Id. prolegal.id/awas-scan-dan-translate-komik-bisa-dipenjara/

ASW. (2024, December 25). Ciri-Ciri Website Komik Illegal. Infotimes.Id. infotimes.id/ciri-ciri-website-komik-illegal/

Basumallick, C. (2023, February 22). *What is the Internet? Meaning, Working and Types*. Spiceworks.Com. spiceworks.com/tech/networking/articles/what-is-the-internet/

Cambridge Business English Dictionary. (2025, February 10). Cambridge University Press. dictionary.cambridge.org/dictionary/english/digital-age

Dennis, M. A., & Kahn, R. (1998, July 20). *Internet*. Britannica.Com. britannica.com/technology/internet/additional-info

Dengan E-Hak Cipta, Pencatatan Hak Cipta Selesai Sehari. (2018, August 10). Menpan.Go.Id. menpan.go.id/site/berita-terkini/dengan-e-hak-cipta-pencatatan-hak-cipta-selesai-sehari

- Diaz, A. (2023, August 28). *Everything you need to know about One Piece before watching the Netflix Show*. Polygon. polygon.com/entertainment/23845804/one-piece-explained-anime-manga-netflix-live-action
- Fox Fire. (2016, March 1). *Scanlation Basic: What is Scanlation?* Wordpress. kitsunebimoe.wordpress.com/2016/03/01/scanlation-basics-what-is-scanlation/
- Ghifari, R. (2020, September 3). *Pentingnya Mencantumkan Kredit Saat Posting Karya Orang Lain DI Instagram*. Milenialis.Id. milenialis.id/pentingnya-mencantumkan-kredit-saat-posting-karya-orang-lain-di-instagram/
- ICE. (2023, October 25). *Memahami Copyright Instagram Serta Cara Melindungi Hak Cipta Konten*. Ice.Id. ice.id/article/social-media/apa-itu-copyright-instagram
- komik sebagai lokomotif industri HAKI*. (2021, March 21). Asosiasi Komik Indonesia. facebook.com/asosiasikomik/posts/104480355050879?_rdc=1&_rdr
- M, H. (2021). *Watermark: Pengertian, Fungsi, Jenis, Kelebihan dan Kekurangan*. Gramedia.Com. <https://www.gramedia.com/literasi/watermark/>
- Menengok Komik Pertama di Dunia*. (2020, December 21). Kumparan.Com. kumparan.com/potongan-nostalgia/menengok-komik-pertama-di-dunia-1uoyHMRwMQX/full
- Oxford Learner's Dictionaries*. (2025, February 10). Oxford University Press. oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/digital_1
- reOn Comics*. (2023, January 23). Wikipedia. id.wikipedia.org/wiki/reON_Comics
- RIE. (2024, January 25). *Bagaimana Cara Membedakan Komik Bajakan dan Komik Legal?* Titipjepang.Com. titipjepang.com/animanga/komik-bajakan-vs-legal/?srsltid
- Sari, D. M. (2018, March 25). *Industri Komik Indonesia dan Sebuah Optimisme*. Kumparan.Com. kumparan.com/dieny-maya-sari/industri-komik-indonesia-dan-sebuah-optimisme
- Savitri, I. (2022, September 16). *Bagaimana Melindungi Hak Cipta di Sosial Media?* Koalisi Seni. koalisiseni.or.id/bagaimana-melindungi-hak-cipta-di-sosial-media/
- Sukmasari, E. (2019, April 25). *Sejarah Komik Dari Berbagai Belahan Dunia*. Cultura.Id. cultura.id/sejarah-komik-dari-berbagai-belahan-dunia
- Tjahjono, M. (2023, May 10). *Perlindungan Hak Cipta: Perlukah tidak dicatat meskipun tidak diwajibkan?* Hukum Online.Com.

LAMPIRAN I
PEDOMAN WAWANCARA
KANTOR WILAYAH KEMENKUMHAM

Nama : Mahdya Isyah Putra Sihite
Jabatan : Analis Kekayaan Intelektual
Tanggal : 22 Oktober 2024
Instansi : Kemenkumham Jawa Tengah
Pertanyaan :

1. Apakah karya seperti komik dan komik digital termasuk objek hak cipta?
 - a. Lalu, kalau karya komik digital termasuk dalam kategori apa?
 - b. Bagaimana perlindungan karya komik digital ditinjau dari undang-undang Nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta?
2. Bagaimana hambatan dalam memberikan perlindungan hukum terhadap hak cipta komik digital atau karya digital lainnya ditinjau dari undang-undang Nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta?
3. Bagaimana upaya pemerintah untuk mengatasi hambatan dalam memberikan perlindungan hukum terhadap hak cipta karya komik digital ditinjau dari undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta?
4. Adakah karya komik digital yang sudah terdaftar dalam Direktorat Jenderal Hukum dan HAM bagian kekayaan intelektual Jawa Tengah? (jika tidak ada, lalu bagaimana dengan komik fisik?)
5. Bagaimana prosedur administrasi pendaftaran bagi karya komik digital dan karya digital lainnya berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta?
6. Apakah dirjen haki jawa Tengah pernah melakukan sosialisasi perlindungan hak cipta kepada komunitas seniman komik di semarang ? (Jika pernah, kendala para pencipta komik terkait hak cipta apa saja?)
7. Apakah dalam melakukan komunikasi serta sosialisasi dengan komunitas pencipta komik di semarang terdapat hambatan?

8. Bagaimana tanggapan anda terhadap pencipta karya yang masih menganggap mendaftarkan hak cipta bukanlah hal yang penting?
9. Terkait dengan tindakan pembajakan yang merugikan pencipta. Kemana pencipta karya harus melaporkan tindakan tersebut?
10. Apakah dengan perkembangan karya seni digital seperti komik digital memerlukan aturan baru yang mengatur secara khusus mengenai hak cipta karya digital?
11. Menurut pendapat anda, apakah Seseorang yang mengkomersialkan karya digital orang lain seperti komik digital dapat dianggap bersalah dan melanggar hukum, mengingat masih ada Masyarakat yang menganggap karya yang dipublish di internet seharusnya dapat diakses dan digunakan semua orang?
12. Apakah ada perbedaan perlindungan ciptaan yang sudah didaftarkan dan yang belum didaftarkan? Mengingat uu perlindungan hak cipta mengikuti prinsip deklaratif?

LAMPIRAN II
PEDOMAN WAWANCARA
GETTER STUDIO

Nama Responden : Burhan Arif

Waktu : 19-09-2024

Tempat : *Getter Studio*

Pertanyaan

- Bagaimana bentuk pelanggaran hak cipta terkait dengan komik yang dipublikasikan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?

1. Mengenai pembajakan komik digital

- 1) Bagaimana pendapat anda mengenai pembajakan komik?
- 2) Bagaimana pendapat anda mengenai *scanlation* (pemindaian dan penerjemahan) pada komik digital?
- 3) Apakah studio anda pernah mengalaminya (pembajakan di internet)?
- 4) Lalu, bagaimana tanggapan anda terhadap orang yang melakukannya dan yang membacanya? (bagaimana tanggapan anda jika orang tersebut memperoleh keuntungan dari karya anda secara *illegal*)
- 5) Apakah sebelumnya ada karya anda yang pernah dibajak di internet dan dimonetisasi?
- 6) Terkait tindakan pembajakan tersebut, bagaimana dampaknya bagi studio?

Jawab : Sebetulnya tidak terlalu signifikan, dan saat itu studio juga masih jasa servis. Kami masih fokus ke situ.

- 7) Lalu, upaya apa yang anda lakukan jika ada yang membajak karya anda di media digital (apakah anda melihat upaya hukum sebagai salah satu penyelesaian?)
- 8) Apakah karya anda memiliki kredit bagi penciptanya baik yang fisik maupun digital?

- Bagaimana perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta komik yang karyanya diterbitkan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?
2. Mengenai perlindungan komik digital
 - 1) Apakah anda sudah mengetahui dan memahami aturan mengenai perlindungan hak cipta?
 - 2) Apakah semua karya di *getter studio* sudah didaftarkan hak cipta?(boleh dijelaskan dulu saat mendaftarkannya bagaimana)
 - 3) Menurut anda apakah mendaftarkan ciptaan sangat penting?
 - 4) Sejauh ini, menurut anda bagaimana peran pemerintah dalam melindungi karya komik dan komik digital?
 - 5) Menurut anda, apakah perlindungan terhadap sudah dapat menjamin terlindunginya hak pencipta terhadap karyanya?
 - Pertanyaan umum
 3. Mengenai alasan menggambar komik
 - 1) Apa alasan anda menjadi komikus?
 4. Bagaimana profil *getter studio*
 - 1) Sejak berdiri, karya apa saja yang sudah diterbitkan *getter studio*?
 - 2) Karya yang paling populer dan memiliki penjualan tertinggi yang mana?
 - 3) Untuk sekarang karya yang masih berjalan dan dikerjakan apa saja?
 - 4) Apakah *getter studio* juga membuat komik digital? Jika iya sejak kapan *getter studio* membuat komik digital?
 - 5) Apakah saat ini *getter studio* memiliki website untuk mempublikasikan karyanya?
 - 6) Apakah *Getter Studio* menerbitkan karyanya sendiri atau berkerjasama dengan penerbit lain? (jika bekerjasama dengan penerbit lain, bagaimana Pembagian keuntungannya?)
 5. Mengenai komik digital
 - 1) Menurut anda, definisi komik digital itu apa?
 - 2) Dibanding komik fisik, kesulitan menggambar komik digital itu apa ya?
 - 3) Lalu, untuk komik digital dipublikasikan dimana?

- 4) Apakah *getter studio* melihat komik digital memiliki potensi ekonomi dan pembaca baru untuk saat ini? Jika iya apakah saat ini *getter studio* sudah melakukannya?
- 5) Lalu, jika pernah mengupload karyanya di media digital, bagaimana respon dari audience?

LAMPIRAN III
PEDOMAN WAWANCARA
GETTER STUDIO

Nama Responden : Alfa Robi

Bagian : Illustrator sama founder

Waktu : 11/10/24

Tempat : Getter Studio

Pertanyaan

1. Sebelum, membuat komik aisha tomodachi, apa pertimbangan getter studio mengembangkan ip tersebut?
2. Lalu, kesulitan dalam mengembangkan ip atau serial komik itu apa saja?
3. Dalam proses mengembangkan sebuah ip, risikonya apa saja?
4. Apakah sekarang getter studio sudah memperoleh keuntungan dari ip aisha tomodachi (balik modal)?
5. Terkait komik aisha tomodachi diterbitkan dalam berapa kali sebulan? Lalu, untuk nomor pendaftaran dan tanggal pendaftaran aisha tomodachi berapa ya?

LAMPIRAN IV
PEDOMAN WAWANCARA
HEY KOMIK

Nama Responden : erza suranda

Waktu : 28/09/2024

Tempat : *Heykomik*

Pertanyaan

- Bagaimana bentuk pelanggaran hak cipta terkait dengan komik yang dipublikasikan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?
 1. Mengenai pembajakan komik digital
 - 1) Bagaimana pendapat anda mengenai pembajakan komik?
 - 2) Bagaimana pendapat anda mengenai *scanlation* pada komik?
 - 3) Apakah studio anda pernah mengalaminya (pembajakan di internet)?
 - 4) Lalu, bagaimana tanggapan anda terhadap orang yang melakukannya dan yang membacanya? (bagaimana tanggapan anda jika orang tersebut memperoleh keuntungan dari karya anda secara *illegal*)
 - 5) Apakah sebelumnya ada karya anda yang pernah dibajak di internet dan dimonetisasi?
 - 6) Terkait tindakan pembajakan tersebut, bagaimana dampaknya bagi studio?
 - 7) Lalu, upaya apa yang anda lakukan jika ada yang membajak karya anda di media digital?
 - 8) Apakah karya anda memiliki kredit bagi penciptanya baik yang fisik maupun digital?
 - 9) Menurut anda, bagaimana tingkat kesadaran masyarakat terhadap komik legal, karena banyak orang yang masih mengakses komik dari situs *illegal*?

- Bagaimana perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta komik yang karyanya diterbitkan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?
 - 1) Apakah anda sudah mengetahui dan memahami aturan mengenai perlindungan hak cipta?
 - 2) Apakah semua karya di *heykomik* sudah didaftarkan hak cipta?(boleh dijelaskan dulu saat mendaftarkannya bagaimana)
 - 3) Menurut anda apakah mendaftarkan ciptaan sangat penting?
 - 4) Sejauh ini, menurut anda bagaimana peran pemerintah dalam melindungi karya komik dan komik digital?
 - 5) Menurut anda, apakah perlindungan terhadap hak cipta sudah dapat menjamin terlindunginya hak pencipta terhadap karyanya?
 - 6) Semisal jika ada karya anda yang dibajak, apa anda melihat upaya hukum sebagai salah satu penyelesaian?
- Pertanyaan umum
 2. Mengenai alasan menggambar komik
 - 1) Apa alasan anda menjadi komikus?
 3. Bagaimana profil *heykomik*
 - 1) Bagaimana Sejarah *heykomik*?
 - 2) Sejak berdiri, karya apa saja yang sudah diterbitkan *hey komik*?
 - 3) Karya yang paling populer dan memiliki penjualan tertinggi yang mana?
 - 4) Untuk sekarang karya yang masih berjalan dan dikerjakan apa saja?
 - 5) Boleh jelaskan mengenai premis karya yang paling populer tersebut?
 - 6) Apakah *hey komik* juga membuat komik digital? Jika iya sejak kapan *hey komik* membuat komik digital?
 - 7) Apakah saat ini *heykomik* memiliki website untuk mempublikasikan karyanya?
 - 8) Apakah *heykomik* menerbitkan karyanya sendiri atau berkerjasama dengan penerbit lain?(jika bersama penerbit lain, bagaimana Pembagian keuntungannya?)
 4. Mengenai komik digital

- 1) Menurut anda, definisi komik digital itu apa?
- 2) Dibanding komik fisik, kesulitan menggambar komik digital itu apa ya?
- 3) Lalu, untuk komik digital dipublikasikan dimana?
- 4) Apakah *heykomik* melihat komik digital memiliki potensi ekonomi dan pembaca baru untuk saat ini? Jika iya apakah saat ini *heykomik* sudah melakukannya?
- 5) Lalu, jika pernah mengupload karyanya di media digital, bagaimana respon dari audience?

LAMPIRAN V
PEDOMAN WAWANCARA
MAGHFIRARE

Nama Responden : Adelia Magfira

Waktu : 7/10/2024

Tempat : *Maghfirare*

Pertanyaan

- Bagaimana bentuk pelanggaran hak cipta terkait dengan komik yang dipublikasikan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?
 1. Mengenai pembajakan komik digital
 - 1) Bagaimana pendapat anda mengenai pembajakan komik?
 - 2) Bagaimana pendapat anda mengenai kegiatan *scanlation* (pemindaian dan penerjemahan) pada komik digital?
 - 3) Apakah ada karya anda yang pernah mengalami pembajakan di media digital? (lalu, apakah karya itu dimonetisasi?)
 - 4) Lalu, bagaimana tanggapan anda terhadap orang yang melakukannya dan yang membacanya? (bagaimana tanggapan anda jika orang tersebut memperoleh keuntungan dari karya anda secara *illegal*)
 - 5) Terkait tindakan pembajakan tersebut, bagaimana dampaknya bagi anda?
 - 6) Lalu, upaya apa yang anda lakukan jika ada yang membajak karya anda di media digital? (apakah anda melihat upaya hukum sebagai salah satu jalur penyelesaian masalah?)
 - 7) Apakah karya dari anda memiliki kredit bagi penciptanya baik yang fisik maupun digital?
- Bagaimana perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta komik yang karyanya diterbitkan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?
 2. Mengenai perlindungan komik digital

- 1) Apakah anda sudah mengetahui dan memahami aturan mengenai perlindungan hak cipta?
 - 2) Apakah semua karya anda sudah didaftarkan hak cipta?(boleh dijelaskan dulu saat mendaftarkannya bagaimana)
 - 3) Menurut anda apakah mendaftarkan ciptaan sangat penting?
 - 4) Sejauh ini, menurut anda bagaimana peran pemerintah dalam melindungi karya komik dan komik digital?
 - 5) Menurut anda, apakah perlindungan terhadap sudah dapat menjamin terlindunginya hak pencipta terhadap karyanya?
 - 6) Terkait kesadaran masyarakat indonesia terhadap hak cipta apakah sudah bagus?
- Pertanyaan umum
 3. Bagaimana profil maghfirare
 - 1) Apa alasan anda menjadi komikus?
 - 2) Bagaimana Sejarah maghfirare?
 - 3) Sejak berdiri, karya apa saja yang sudah anda diterbitkan?
 - 4) Karya yang paling populer dan memiliki penjualan tertinggi yang mana?
 - 5) Apakah anda juga membuat komik digital? Jika iya sejak kapan anda membuat komik digital?
 - 6) Apakah anda menerbitkan karyanya sendiri atau berkerjasama dengan penerbit lain? (jika bekerjasama dengan penerbit lain, bagaimana Pembagian keuntungannya?)
 4. Mengenai komik digital
 - 1) Menurut anda, definisi komik digital itu apa?
 - 2) Lalu, untuk komik digital dipublikasikan dimana?
 - 3) Apakah anda melihat komik digital memiliki potensi ekonomi dan pembaca baru untuk saat ini?
 - 4) Lalu, jika pernah mengupload karyanya di media digital, bagaimana respon dari audience?

LAMPIRAN VI
PEDOMAN WAWANCARA
KOMUNITAS LUMPPIA KOMIK

Nama Responden : Bapak Ayub Nurmana sebagai Wakil Ketua dan Ibanez sebagai ketua

Waktu : 13/10/24

Tempat : Komunitas Lumpia Komik

Pertanyaan

- Bagaimana bentuk pelanggaran hak cipta terkait dengan komik yang dipublikasikan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?
 1. Mengenai pembajakan komik digital
 - 1) Bagaimana pendapat anda mengenai pembajakan komik?
 - 2) Bagaimana pendapat anda mengenai *scanlation* (pemindaian dan penerjemahan) pada komik digital?
 - 3) Lalu, bagaimana tanggapan anda terhadap orang yang melakukannya dan yang membacanya? (bagaimana tanggapan anda jika orang tersebut memperoleh keuntungan dari karya anda secara *illegal*)
 - 4) Apakah anda melihat tindakan komersialisasi konten bajakan di dunia digital sebagai ancaman yang serius?
 - 5) Apakah pernah ada tindakan pembajakan terhadap komik salah satu anggota lumpia komik? (apakah dikomersialisasi?)
 - 6) Bagaimana menurut anda mengenai kesadaran masyarakat terhadap tindakan pembajakan?
- Bagaimana perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta komik yang karyanya diterbitkan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?
 2. Mengenai perlindungan komik digital
 - 1) Apakah anggota lumpia komik sudah mengetahui dan memahami aturan mengenai perlindungan hak cipta?
 - 2) Menurut anda apakah mendaftarkan ciptaan sangat penting? (lalu apakah anggota lain menganggapnya penting?)

- 3) Sejauh ini, menurut anda bagaimana peran pemerintah dalam melindungi karya komik dan komik digital?
 - 4) Apakah pernah ada sosialisasi mengenai hak cipta terhadap pencipta komik di Semarang dari pemerintah?
 - 5) Menurut anda, apakah perlindungan terhadap hak cipta sudah dapat menjamin terlindunginya hak pencipta terhadap karyanya?
 - 6) Menurut anda, apakah hambatan dalam perlindungan hak cipta terhadap komik di Indonesia?
 - 7) Apakah anda melihat upaya hukum sebagai salah satu penyelesaian dalam menangani pembajakan?
3. Bagaimana profil komunitas Lumpia Komik
- 1) Bagaimana Sejarah Lumpia Komik?
 - 2) Untuk anggota dari Komunitas Lumpia Komik ada berapa orang?
 - 3) Untuk kegiatan yang biasanya dilakukan oleh Lumpia Komik itu apa saja? (untuk kegiatan dan pertemuan antar pencipta komik itu setahun berapa kali ya?)
 - 4) Apakah Lumpia Komik memiliki website resmi?

LAMPIRAN VII
PEDOMAN WAWANCARA
REON COMICS

Nama Responden : Esa Muhammad Saputra sebagai Content Manager dan
 Revi Noviarni sebagai Human Resources dan General
 Affairs Manager

Waktu : 06/11/2024

Tempat : *Reon Comic Studio*

Pertanyaan

- Bagaimana bentuk pelanggaran hak cipta terkait dengan komik yang dipublikasikan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?
- 4. Mengenai pembajakan komik digital
 - 8) Bagaimana pendapat anda mengenai pembajakan komik?
 - 9) Bagaimana pendapat anda mengenai kegiatan *scanlation* (pemindaian dan penerjemahan) pada komik digital?
 - 10) Apakah studio reon comic pernah mengalami pembajakan di media digital?
 - 11) Lalu, bagaimana tanggapan anda terhadap orang yang melakukannya dan yang membacanya? (bagaimana tanggapan anda jika orang tersebut memperoleh keuntungan dari karya anda secara illegal)
 - 12) Apakah sebelumnya ada karya reon comic yang pernah dibajak di internet dan dimonetisasi?
 - 13) Terkait tindakan pembajakan tersebut, bagaimana dampaknya bagi studio? :
 - 14) Lalu, upaya apa yang reon comic lakukan jika ada yang membajak karya anda di media digital? (apakah reon comic melihat upaya hukum sebagai salah satu jalur penyelesaian masalah?)
- Bagaimana perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta komik yang karyanya diterbitkan secara *illegal* di internet untuk tujuan komersial ?
- 5. Mengenai perlindungan komik digital

- 7) Apakah pihak reon comic sudah mengetahui dan memahami aturan mengenai perlindungan hak cipta?
 - 8) Apakah semua karya di *reon comic* sudah didaftarkan hak cipta?(boleh dijelaskan dulu saat mendaftarkannya bagaimana)
 - 9) Menurut anda apakah mendaftarkan ciptaan sangat penting?
 - 10) Sejauh ini, menurut anda bagaimana peran pemerintah dalam melindungi karya komik dan komik digital?
 - 11) Menurut anda, apakah perlindungan terhadap sudah dapat menjamin terlindunginya hak pencipta terhadap karyanya?
- Pertanyaan umum
 6. Bagaimna profil reon studio
 - 7) Bagaimana Sejarah reon studio?
 - 8) Sejak berdiri, karya apa saja yang sudah diterbitkan *reon studio*?
 - 9) Karya yang paling populer dan memiliki penjualan tertinggi yang mana?
 - 10) Untuk sekarang karya yang masih berjalan dan dikerjakan apa saja?
 - 11) Apakah *reon studio* juga membuat komik digital? Jika iya sejak kapan *reon studio* membuat komik digital?
 7. Mengenai komik digital
 - 6) Menurut anda, definisi komik digital itu apa?
 - 7) Lalu, untuk komik digital dipublikasikan dimana?
 - 8) Apakah *reon comic* melihat komik digital memiliki potensi ekonomi dan pembaca baru untuk saat ini?
 - 9) Lalu, jika pernah mengupload karyanya di media digital, bagaimana respon dari audience?

LAMPIRAN VIII

SURAT IZIN PENELITIAN KEMENKUMHAM



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS HUKUM

Gedung K, Kampus Sekaran
Gunungpati Semarang 50229
Telp. Telepon (024) 86008700 Ext.
800
<https://unnes.ac.id/fh>
fh@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/12640/UN37.1.8/KM.07/2024
Hal : Surat Izin Penelitian

17 September 2024

Yth. Kepala Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Ham Jawa Tengah
Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Ham Jawa Tengah, Jalan Dokter Cipto No.64,
Kebonagung, Kec. Semarang Tim., Kota Semarang, Jawa Tengah 50232

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD WAFA ABDURROZAQ
NIM : B111420263
Program studi : Ilmu Hukum, S1
Semester : Gasal (9)
Tahun akademik : 2024/2025
Judul Penelitian : PERLINDUNGAN HAK EKONOMI BAGI PENCIPTA KOMIK ATAS
KOMIK DIGITAL ILEGAL YANG BEREDAR DI INTERNET UNTUK
TUJUAN KOMERSIAL

Kami Mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 23 September 2024 s.d 31 Desember 2024.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan FH
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan FH



Dr. Indah Sri Utari, S.H., M.Hum.
NIP 196401132003122001

Tembusan :
Dekan FH



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE

Sistem Informasi Surat Dinas UNNES
2024-09-17 08:31:33



LAMPIRAN IX

SURAT IZIN GETTER STUDIO



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS HUKUM

Gedung K, Kampus Sekaran
Gunungpati Semarang 50229
Telp. Telepon (024) 86008700 Ext.
800
<https://unnes.ac.id/fh>
fh@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/12515/UN37.1.8/KM.07/2024
Hal : Surat Izin Penelitian

12 September 2024

Yth. Direktur Getter Studio
Jl. Afa Permai IV No.17, Sendangmulyo, Kec. Tembalang, Kota Semarang, Jawa Tengah
50272

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD WAFA ABDURROZAQ
NIM : B111420263
Program studi : Ilmu Hukum, S1
Semester : Gasal (9)
Tahun akademik : 2024/2025
Judul Penelitian : PERLINDUNGAN HAK EKONOMI BAGI PENCIPTA KOMIK ATAS
KOMIK DIGITAL ILEGAL YANG BEREDAR DI INTERNET UNTUK
TUJUAN KOMERSIAL

Kami Mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 16 September 2024 s.d 31 Desember 2024.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan FH
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan FH



Dr. Indah Sri Utari, S.H., M.Hum.
NIP 196401132003122001

Tembusan :
Dekan FH



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik
menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE

Sistem Informasi Surat Dinas UNNES
2024-09-12 14:53:58



LAMPIRAN X

SURAT IZIN HEY KOMIK STUDIO



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS HUKUM

Gedung K, Kampus Sekaran
Gunungpati Semarang 50229
Telp. Telepon (024) 86008700 Ext.
800
<https://unnes.ac.id/fh>
fh@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/12516/UN37.1.8/KM.07/2024
Hal : Surat Izin Penelitian

12 September 2024

Yth. Direktur Heykomik
Jl. Kruing Raya, Srandol Wetan, Banyumanik, Semarang

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: MUHAMMAD WAFI ABDURROZAQ
NIM	: 8111420263
Program studi	: Ilmu Hukum, S1
Semester	: Gasal (9)
Tahun akademik	: 2024/2025
Judul Penelitian	: PERLINDUNGAN HAK EKONOMI BAGI PENCIPTA KOMIK ATAS KOMIK DIGITAL ILEGAL YANG BEREDAR DI INTERNET UNTUK TUJUAN KOMERSIAL

Kami Mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 16 September 2024 s.d 31 Desember 2024.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan FH
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan FH



Dr. Indah Sri Utari, S.H., M.Hum.
NIP 196401132003122001

Tembusan :
Dekan FH



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik
menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSRé

Sistem Informasi Surat Dinas UNNES
2024-09-12 15:05:25

LAMPIRAN XI
SURAT IZIN KOMUNITAS LUMPIA KOMIK



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS HUKUM

Gedung K, Kampus Seikaran
Gunungpati Semarang 50229
Telp. Telepon (024) 86008700 Ext.
800
<https://unnes.ac.id/fh>
fh@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/13325/UN37.1.B/KM.07/2024
Hal : Surat Izin Penelitian
1 Oktober 2024

Yth. Ketua Komunitas Lumpia Komik
Lumpia Komik, Kota Semarang, Jawa Tengah.

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD WAFI ABDURROZAQ
NIM : 8111420263
Program studi : Ilmu Hukum, S1
Semester : Gasal (9)
Tahun akademik : 2024/2025
Judul Penelitian : PERLINDUNGAN HAK EKONOMI BAGI PENCIPTA KOMIK ATAS
KOMIK DIGITAL ILEGAL YANG BEREDAR DI INTERNET UNTUK
TUJUAN KOMERSIAL

Kami Mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 7 Oktober 2024 s.d 31 Desember 2024.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan FH
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan FH



Dr. Indah Sri Utari, S.H., M.Hum.
NIP 196401132003122001

Tembusan :
Dekan FH



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik
menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSRf

Sistem Informasi Surat Dinas UNNES
2024-10-01 15:04:30



LAMPIRAN XII

SURAT IZIN MAGHFIRARE



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS HUKUM

Gedung K, Kampus Sekaran,
Gunungpati, Semarang 50229
Telp. Telepon (024) 86008700 Ext.
800
<https://unnes.ac.id/fh>
fh@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/13661/UN37.1.B/KM.07/2024
Hal : Surat Izin Penelitian

4 Oktober 2024

Yth. Maghfirare
Tangerang Selatan, Banten

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama	: MUHAMMAD WAFA ABDURROZQAQ
NIM	: B111420263
Program studi	: Ilmu Hukum, S1
Semester	: Gasal (9)
Tahun akademik	: 2024/2025
Judul Penelitian	: PERLINDUNGAN HAK EKONOMI BAGI PENCIPTA KOMIK ATAS KOMIK DIGITAL ILEGAL YANG BEREDAR DI INTERNET UNTUK TUJUAN KOMERSIAL

Kami Mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di perusahaan atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 7 Oktober 2024 s.d 1 November 2024.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan FH
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan FH



Dr. Indah Sri Utari, S.H., M.Hum.
NIP 196401132003122001

Tembusan :
Dekan FH



Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik
menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSrE

Sistem Informasi Surat Dinas UNNES
2024-10-04 13:30:48



LAMPIRAN XIII

SURAT IZIN REON COMICS



KEMENTERIAN PENDIDIKAN, KEBUDAYAAN, RISET DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS NEGERI SEMARANG
FAKULTAS HUKUM

Gedung K, Kampus Sekaran
Gunungpati Semarang 50229
Telp. Telepon (024) 86008700 Ext.
800
<https://unnes.ac.id/fh>
fh@mail.unnes.ac.id

Nomor : B/12940/UN37.1.B/KM.07/2024
Hal : Surat Izin Penelitian

24 September 2024

Yth. Direktur re:On Comics
PT. Wahana Inspirasi Nusantara Apartemen Mediterania Garden Office Area, Tower
Dahlia, RT.3/RW.5, Tj. Duren Sel., Kec. Grogol petamburan, DKI Jakarta, Daerah Khusus
Ibukota Jakarta 11470

Dengan hormat, bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa di bawah ini:

Nama : MUHAMMAD Wafa ABDURROZAQ
NIM : B111420263
Program studi : Ilmu Hukum, S1
Semester : Gasal (9)
Tahun akademik : 2024/2025
Judul Penelitian : PERLINDUNGAN HAK EKONOMI BAGI PENCIPTA KOMIK ATAS
KOMIK DIGITAL ILEGAL YANG BEREDAR DI INTERNET UNTUK
TUJUAN KOMERSIAL

Kami Mohon yang bersangkutan diberikan izin untuk melaksanakan penelitian di perusahaan
atau instansi yang Saudara pimpin, dengan alokasi waktu 23 September 2024 s.d 30
Desember 2024.

Atas perhatian dan kerjasama Saudara, kami mengucapkan terima kasih.

a.n Dekan FH
Wakil Dekan Bidang Akademik dan
Kemahasiswaan FH



Dr. Indah Sri Utari, S.H., M.Hum.
NIP 196401132003122001

Tembusan :
Dekan FH



Sistem
Sertifikasi
Elektronik

Dokumen ini telah ditandatangani secara elektronik
menggunakan sertifikat elektronik yang diterbitkan BSR

Sistem Informasi Surat Dinas UNNES
2024-09-24 06:58:59



LAMPIRAN XIV DOKUMENTASI

Wawancara dengan Bapak Mahdya Isyah Putra Sihite di Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Jawa Tengah.



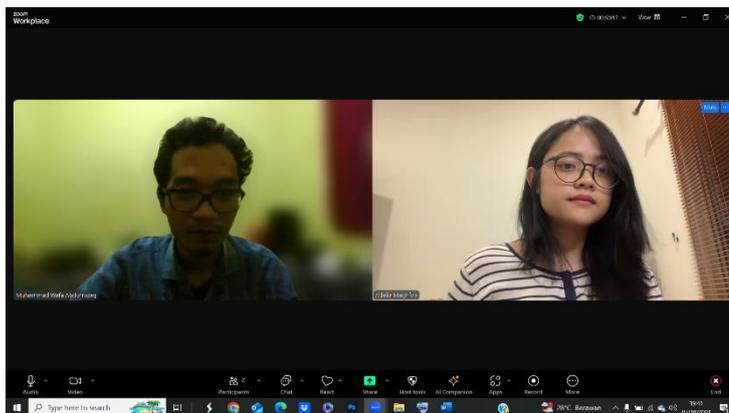
Wawancara dengan Direktur Getter Studio, Burhan Arif dan Bagian Intellectual Property Getter Studio, Alfa Robbi.



Wawancara dengan Kreator Hey Komik, Erza Suranda



Wawancara dengan Kreator Magfirare Studio, Adelia Maghfira



Wawancara dengan Ayyub Nurmana dan Ibanez dari Komunitas Lumpia Komik



Wawancara dengan Esa Muhammad Saputra dan Revi Noviarni dari *Reon Comics*

