

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Memasuki pada era perkembangan teknologi yang kian hari semakin pesat tidak dapat dipungkiri bahwa hal tersebut akan memiliki dampak yang besar melalui manfaat dan perannya dalam membantu manusia melakukan pekerjaannya agar semakin lebih cepat, mudah dan efisien. Salah satu bentuk perkembangan teknologi ditandai dengan proses digitalisasi yang merupakan sebuah pengaplikasian teknologi terhadap suatu metode tradisional untuk mengefisienkan pada proses pengerjaan serta menjaga eksistensi suatu bidang di era modern.<sup>1</sup> Digitalisasi mengacu pada metode dalam pengoperasian dari analog atau manual ke bentuk digital sehingga peranan digitalisasi kian merambah pada seluruh aspek kehidupan manusia tanpa terkecuali seperti dalam bidang informasi, komunikasi, ekonomi, kesehatan, industri, pendidikan dan seni.

Dengan meluasnya proses digitalisasi tidak menutup kemungkinan jika seni menjadi salah satu aspek yang terdampak pada digitalisasi dunia. Lazimnya karya seni tercipta dalam bentuk fisik dengan menggunakan media dan alat-alat pendukung lainnya namun melalui perkembangan yang terjadi kini, digitalisasi dapat melahirkan suatu bentuk atau proses penciptaan karya seni secara modern melalui bantuan teknologi yang canggih yang dikenal dengan seni digital atau *digital art*.

---

<sup>1</sup> Christy Cayadi, "Seni dan Kerajinan: Keberlanjutan Keterampilan dalam Digitalisasi", *Prosiding Konferensi Mahasiswa (KOMA DKV) Desain Komunikasi Visual*, 2021, hlm. 135.

Seni digital merupakan karya seni yang dalam proses pembuatannya menggunakan pada pemanfaatan teknologi digital melalui program komputer atau perangkat lunak (software) dalam proses kreativitas dan presentasi pada karyanya sehingga menghasilkan produk seni digital.<sup>2</sup> Seperti yang dapat kita temukan dalam berbagai bentuk mulai dari ilustrasi digital, fotografi, animasi digital, dan sebagainya sehingga ciptaan dalam bentuk digital tersebut sudah menjadi hal yang umum dan tidak dapat dipisahkan dari kehidupan sehari-hari. Seni digital yang saat ini memiliki perkembangan dan inovasi yang berpengaruh pada industri kreatif ialah seni animasi yang popularitasnya kian hari semakin meningkat dan banyak dinikmati oleh seluruh kalangan masyarakat.

Animasi berasal dari bahasa latin *anima* atau *animare* yang berarti “hidup” dan “bernafas” sehingga secara umum dapat didefinisikan bahwa animasi sebagai suatu bentuk usaha untuk menghidupkan atau menggerakkan pada suatu benda atau gambar yang tidak bernyawa terlihat seperti seolah memiliki kehidupan.<sup>3</sup> Dalam proses penciptaan animasi sendiri menggunakan efek gerak atau efek perubahan bentuk dengan membuat urutan gerakan ilusi yang terjadi selama beberapa waktu yang terus menerus sehingga memiliki hubungan objek satu dengan yang lainnya yang memberikan visual dan cerita pada karya animasi. Proses menciptakan animasi dapat dibedakan pada cara pembuatan dan penempatan animasi dapat dikomposisikan menjadi animasi digital dan animasi non digital tergantung pada bentuk gambar, proses pembuatan, dan tingkat realisme.

---

<sup>2</sup> I Nengah Wirakesuma dan I Wayan Mudana, “Regenerasi Seni Rupa Digital Masa Kini”, *Jurnal Pendidikan dan Konseling* 4(6), 2022, hlm. 13181.

<sup>3</sup> M Fadly, “Analisis Perkembangan Animasi Indonesia Dalam Konteks Animasi Dunia”, *Pro Film Jurnal*, 2022, hlm. 38.

Animasi kian hari semakin terus berkembang seiring dengan kemajuan teknologi dan kreativitas pencipta yang pada mulanya menggunakan media tradisional dengan pergerakan grafis secara manual kini merambah pada penggunaan komputer serta penggunaan alat canggih yang lebih bervariasi menjadikan animasi sebagai bentuk karya cipta paling berpengaruh di industri hiburan.<sup>4</sup> Tak butuh waktu yang lama sejak animasi diciptakan oleh Joseph Plateau pada tahun 1832 setelah memperkenalkan alat sederhana bernama *phenakistoscope* yaitu sebuah piringan yang dapat berputar dengan memberikan ilusi gambar seolah menjadi bergerak.<sup>5</sup> Perkembangan industri animasi kian merambah ke seluruh dunia seperti Jepang, Cina, Korea Selatan, Amerika, Inggris merupakan negara maju yang masing-masing memiliki gaya animasi khas.

Indonesia juga tidak ketinggalan dalam perkembangan industri animasi jika dibandingkan dengan negara lainnya, sejarah animasi di Indonesia tidak terlepas dari kebudayaan lokal berupa wayang yakni jenis wayang kulit yang mana berdasarkan pada definisi animasi ialah proses menggerakkan sebuah benda atau objek supaya terkesan hidup. Dengan demikian wayang termasuk kedalam sebuah objek animasi meskipun benda mati namun proses penampilan wayang yang digerakkan dan disuarai oleh seorang dalang menjadikannya terlihat hidup. Wayang berkembang dengan caranya sendiri mengikuti minat para penikmatnya, yang mulanya terbuat dari kulit dan berbentuk dua dimensi sekarang berkembang menjadi visual yang dapat dilihat dari berbagai arah atau tiga dimensi.<sup>6</sup>

---

<sup>4</sup> Alfin Audi *et al*, "Perkembangan Gaya Animasi Dunia dan Indonesia", *Anima Rupa: Jurnal Animasi* 1(2), 2024, hlm. 72.

<sup>5</sup> *Ibid*, hlm. 73.

<sup>6</sup> *Ibid*, hlm. 75.

Munculnya animasi digital di Indonesia diawali pada tahun 1955 dengan animasi yang berjudul “Si Doel Memilih” merupakan karya Dikut Hendrotono menjadikannya sebagai animasi yang memiliki bentuk dua dimensi pertama di Indonesia yang dibuat untuk kepentingan politik. Pada awal tahun 70-an didirikan studio animasi di Jakarta yang menjadi pelopor animasi di Indonesia hingga menjadikan animasi Indonesia mencapai masa kejayaannya di tahun 80 hingga 90-an yang ditandai dengan bermunculan animasi yang menggunakan gaya animasi 3 dimensi dan animasi yang mengangkat cerita rakyat. Hingga berlanjut pada era tahun 2000-an studio animasi banyak bermunculan dan membuat animasi yang berdurasi panjang dan diikuti juga dari plot cerita serta gaya animasi yang sangat kreatif dan bervariasi hingga telah terkenal di kancah dunia seperti animasi *Kiko in the Deep Sea*, Nussa dan Rara, Si Hebring, Adit Sopo Jarwo, Si Juki, dan lainnya.<sup>7</sup>

Mengingat sejalan dengan perkembangan industri animasi yang ada di Indonesia menjadikan urgensi bagi pemerintah Indonesia dalam menjamin hak cipta bagi para pencipta animasi atau yang disebut animator untuk mendapatkan perlindungan hukum atas karya ciptaan yang telah dibuat. Seperti yang kita tau animasi dapat dikatakan sebagai salah satu bentuk Hak Kekayaan Intelektual (selanjutnya disebut HKI) sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 40 ayat (1) huruf m Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta bahwasannya karya sinematografi merupakan ciptaan yang dilindungi karena termasuk dalam ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

---

<sup>7</sup> Alfin Audi, *Op Cit*, hlm 75-76.

Sebagai bentuk hak yang melekat dan timbul melalui kapasitas intelektual manusia maka perlu adanya jaminan hukum terhadap eksklusivitas untuk menggunakan karya kekayaan intelektual dalam jangka waktu tertentu. Terkait dengan adanya hak eksklusif atau hak khusus ini hanya dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta terhadap karya ciptaan yang meliputi di bidang ilmu seni dan sastra guna mengatur dan mempertahankan penggunaan karya atau hasil gagasan dari setiap orang yang berpotensi melanggar hak tersebut sesuai dengan ketentuan undang-undang.<sup>8</sup> Fungsi dari hak eksklusif salah satunya ialah dapat membuka peluang ekonomi yang memungkinkan seniman dapat mempergunakan atau melakukan sesuatu yang memiliki manfaat ekonomi terhadap hasil karyanya sehingga akan bermuara pada kesejahteraan sosial ekonomi masyarakat sebagaimana bahwasannya seniman diberikan hak ekonomi terhadap karyanya. Terkait hal ini pencipta memiliki hak untuk melakukan eksploitasi pada karya yang telah diciptakannya guna mendapatkan keuntungan-keuntungan secara ekonomi.

Penjaminan perlindungan kekayaan intelektual tidak terlepas dari peran Indonesia sebagai negara yang mengakui hak kebendaan terhadap suatu hasil karya milik pencipta sekaligus pemilik hak eksklusif dapat terlihat dari upaya pemerintah Indonesia dalam meratifikasi *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs)* yang diratifikasikan kedalam Undang-Undang Republik Indonesia No.7 Tahun 1994 pada tanggal 2 November 1994.<sup>9</sup> Konvensi ini menimbulkan konsekuensi bagi Indonesia untuk memperbarui dan membuat

---

<sup>8</sup> Sophar Maru Hutagalung, *Hak Cipta: Kedudukan dan Perannya Dalam Pembangunan*, Jakarta: Sinar Grafika, 2022, hlm. 16.

<sup>9</sup> Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta Edisi V*, Bandung : Penerbit PT. Alumni, 2019, hlm.7.

beberapa perundang-undangan baru terkait HKI yang terdiri dari 7 (tujuh) Undang-Undang salah satunya ialah Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut dengan UUHC No.28/2014).<sup>10</sup> Dengan kata lain adanya konvensi dibidang HKI yang mengikat Indonesia, maka menjadikan sebuah tanggung jawab untuk memberikan perlindungan atas hak cipta terhadap hasil karya ciptaan para pencipta sesuai urgensi dan perkembangan dengan mengikuti kebutuhan masyarakat hingga telah mengalami beberapa perubahan hingga yang terakhir saat ini ialah UUHC No.28/2014 yang memiliki fokus dalam memperkuat perlindungan hak cipta di internet salah satunya dengan mensinergikan perlindungan teknis kedalam ketentuan hak cipta di internet.<sup>11</sup>

Pengaturan terkait hak cipta yang dapat menjamin perlindungan hak eksklusif dalam mendapatkan manfaat ekonomi bagi pencipta di Indonesia terdapat dalam Pasal 9 ayat (3) UUHC No.28/2014 yang menyebutkan bahwa setiap orang dilarang untuk menggandakan atau penggunaan karya ciptaan secara komersial tanpa adanya izin terlebih dulu dari pemilik karya tersebut. Dalam pasal ini menerangkan secara umum bahwa seharusnya penggunaan karya ciptaan dalam penggunaan komersial maka wajib memerlukan adanya izin dari pencipta sehingga hal ini termasuk pada hak pencipta untuk melisensikan karya ciptaannya dengan tujuan tertentu. Namun pada pasal ini masih terdapat ketidak jelasan dan kurang spesifik terkait dengan batasan bentuk dan jenis karya animasi yang memerlukan

---

<sup>10</sup> *Ibid*, hlm.13.

<sup>11</sup> M. Hawin dan Budi Agus Riswandi, *Isu-isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Yogyakarta : Gadjah Mada University Press, 2020, hlm.4.

adanya izin dari pencipta agar tidak berpotensi menyebabkan pelanggaran hak cipta.

Membahas lebih jauh terkait dengan proses lisensi yang secara harfiah merupakan pemberian izin yang dilakukan pemilik hak cipta kepada pengguna lainnya dengan tujuan menggunakan, mendistribusikan atau memodifikasi tersebut selama dalam batasan yang diperbolehkan oleh pemilik yang bersifat komersil dan non-komersil guna melindungi hak cipta terkait dengan penggunaan terhadap kebutuhan pengguna. Dengan kata lain adanya lisensi dalam penggunaan karya seni boleh saja dilakukan selama tujuan penggunaannya masih pada batasan yang diperbolehkan oleh pemilik karya seni serta dalam batas waktu serta syarat tertentu. Umumnya terdapat 2 (dua) bentuk lisensi aset digital yang digunakan, yaitu lisensi personal (*personal use*) dan lisensi komersial (*commercial use*) yang mana kedua lisensi ini memiliki batasan pada penggunaannya.

Lisensi personal memungkinkan penggunaannya untuk menggunakan aset terbatas pada keperluan pribadi tanpa boleh membagikannya kepada orang lain, sedangkan lisensi komersial merupakan lisensi yang dalam penggunaannya untuk tujuan komersial secara luas kendati demikian harus adanya sejumlah biaya penggunaan kepada pemilik aset yang disebut sebagai royalti. Lisensi hak cipta umumnya diberikan atau dituangkan kedalam suatu bentuk kontrak tertulis ataupun perjanjian lisensi tujuannya tak lain guna memberikan perlindungan bagi para pihak

yang membuat perjanjian agar bisa mengakomodir setiap kepentingan para pihak didalamnya terlebih apabila terkait dengan hak ekonomi.<sup>12</sup>

Meskipun telah mengatur serta melindungi hak cipta baik melalui undang-undang maupun melalui adanya perjanjian yang dilakukan oleh pencipta namun tidak menutup kemungkinan pada pelaksanaannya dapat berjalan dengan baik, para pengguna lain sering mencari celah dalam menggunakan karya untuk dikomersialkan tanpa izin. Berbagai cara dilakukan oleh masyarakat salah satunya dengan mengubah bentuk dan jenis karya animasi menjadi bentuk karya turunan atau derivatif yang sering kali menjadi area rawan dilakukan pelanggaran. Karya derivatif atau yang dikenal sebagai karya turunan adalah suatu bentuk karya modifikasi atau transformasi dari bentuk ciptaan yang orisinal dengan merujuk atau terinspirasi pada karya yang telah ada sebelumnya disebut sebagai *fanart* atau seni penggemar.<sup>13</sup>

*Fanart* pada umumnya dihasilkan oleh penggemar suatu karya tertentu yang disebut sebagai *fanartist* yang mana karya tersebut dapat dikomersialkan kepada penggemar lain pada suatu karya animasi, sehingga dengan kata lain tujuan dari pembuatan *fanart* ialah untuk dijual dan mendapatkan keuntungan hingga tak jarang karya *fanart* dijadikan sebagai ladang bisnis oleh *fanartist* dengan memberikan harga yang lebih murah dan terjangkau sehingga banyak diminati oleh penggemar karya animasi. Penggunaan *fanart* di Indonesia umumnya ditujukan sebagai *merchandise unofficial* atau *merchandise* tidak resmi yang dapat berbentuk

---

<sup>12</sup> *Ibid*, dikutip dari Sulasno, "Lisensi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Dalam Perspektif Hukum Perjanjian di Indonesia", *Fakultas Hukum Universitas Yarsi: Jurnal ADIL* 3(2), 2015, hlm. 355.

<sup>13</sup> Karima Fatma Nusantika, "Tinjauan Yuridis Karya Seni Penggemar (Fanart) Sebagai Sebuah Ciptaan", *NOVUM: Jurnal Hukum*, 2023, hlm. 169.

sebagai foto, baju, aksesoris, gantungan kunci, stiker dan lain-lain yang memiliki nilai jual untuk dikoleksi oleh penggemar suatu karya animasi untuk memenuhi kepuasan pribadi.<sup>14</sup> Maraknya peredaran *fanart* di Indonesia saat ini sering ditemukan baik melalui media sosial maupun platform belanja online *e-commerce* seperti yang dilakukan oleh salah satu *fanartist* Indonesia dengan username *@fanartict* melalui akun instagram yang melakukan komersialisasi *fanart* dari animasi *Attack On Titan* maupun *Chainsawman* kedalam kreasi *art print* selain itu *fan artist @winter.coffee* juga melakukan upaya pemanfaatan karya untuk tujuan secara komersial *fanart* anime *One Piece*, *Demon Slayer*, *Haikyū* dan lainnya dalam bentuk gantungan kunci, *standee acrylic*, *phone strap*, aksesoris dan sebagainya melalui *e-commerce*.

Sejatinya setiap penggunaan karya animasi memiliki batasan yang ditunjukkan dengan adanya lisensi atas penggunaan karya animasi mengingat karya animasi berbentuk *fanart* tersebut merupakan karya yang menyerupai dari bentuk orisinal yang dibuat oleh pencipta sehingga seharusnya pencipta mempunyai hak untuk mengotorisasi hingga bahkan melarang kepada pihak lain untuk menggunakan karya yang terinspirasi dari karyanya meskipun menggunakan elemen visual dan *style* pada penciptaan karakter yang berbeda. Munculnya suatu permasalahan atau pelanggaran yang terjadi terhadap hak cipta tersebut dapat menimbulkan suatu kerugian bagi pencipta, baik berupa kerugian materill maupun immateril akibat minimnya pengetahuan oleh masyarakat dan ketidakjelasan dalam

---

<sup>14</sup> Laudia Cahyanti, "Perlindungan Hak Ekonomi Fan-Artist Atas Fan-Art dan Fan Merchandise Genshin Impact Sebagai Karya Derivatif dalam Hukum Hak Cipta", *Jurnal Ilmu Hukum, Humarniora dan Politik (JIHHP)* 4(5), 2024, hlm. 1149.

pengaturan dapat menjadi sebuah celah hukum serta faktor yang dominan terjadinya pelanggaran hak cipta ditambah lagi dengan keterbukaan akses dalam menggunakan, memperluas sehingga masyarakat mudah sekali untuk mengakui karya animasi sebagai karya miliknya dengan melakukan penjualan karya hingga mengeksploitasinya guna meningkatkan nilai estetika sehingga akan menambah nilai ekonomis pada produk yang dijualnya.

Padahal sebenarnya menggunakan karya seni hasil cipta orang lain untuk meningkatkan nilai estetika agar memiliki daya tarik pada produk yang dipasarkan merupakan perbuatan yang tidak etis.<sup>15</sup> Masyarakat juga memiliki persepsi bahwa menggunakan karya tanpa izin sebagai sebuah tindakan yang wajar hingga tidak memikirkan akan timbulnya sebuah konsekuensi hukum yang akan terjadi yang tidak hanya menyangkut pada ranah keperdataan tetapi juga dalam ranah pidana. Fenomena ini pada umumnya telah menjadi sebagai suatu masalah global yang bukan saja terjadi oleh masyarakat di Indonesia saja namun terjadi di negara lain sebut saja negara Jepang yang sekalipun memiliki tingkat penegakkan hukum yang tinggi namun tidak menutup kemungkinan terjadi masalah hukum dalam penggunaan karya animasi untuk tujuan komersial tanpa izin mengingat Jepang menjadi salah satu negara dengan industri hiburan animasi paling maju dan populer di dunia.

---

<sup>15</sup> Wanda Hamidah Polem, Ahmad Zuhri, "Perlindungan Hukum Bagi Pekerja Seni Lukis Digital Menurut Fatwa MUI Nomor 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 Tentang Hak Kekayaan Intelektual di Kota Medan, *Universitas Eka Sakti Law Review* 5(4), 2023, hlm. 2224.

*Anime* merupakan istilah karya animasi yang diproduksi dan berasal dari negara Jepang, kata anime sendiri berasal dari bahasa Jepang dalam pelafalannya “*animeshon*” yang kemudian disingkat menjadi anime.<sup>16</sup> *Anime* telah menjadi budaya populer dan bagian penting dalam industri budaya global melalui gaya animasi yang khas, desain grafis yang memukau serta alur yang menarik sehingga memiliki penggemar dari berbagai negara. Munculnya *anime* bermula pada tahun 1907 dalam bentuk gambar yang dapat bergerak (*motion graphic*) namun dalam durasi yang singkat hanya sekitar tiga detik saja dari animasi tersebutlah akhirnya menginspirasi dan berkembang dalam melahirkan karya-karya baru dengan durasi yang lebih lama dan menarik. Perlahan perkembangan *anime* semakin pesat hingga mencapai kepopulerannya setelah kehadiran sebuah karya *anime* yang dengan judul *Astro Boy* yang diciptakan oleh Osamu Tezuka pada 1963 menjadikan *anime* yang pertama kali yang diterjemahkan ke bahasa Inggris sehingga anime menjadi karya yang paling berpengaruh menembus pasar luar negeri termasuk di Indonesia.<sup>17</sup>

Sama halnya dengan negara Indonesia, negara Jepang termasuk kedalam salah satu negara di Asia yang juga ikut meratifikasi perjanjian *TRIPs* dalam melakukan penerapan perlindungan hak cipta yang dilakukan oleh pemerintahnya dapat dikatakan sangat serius karena hal tersebut dipengaruhi pada penguatan peraturan serta kebijakan penegakan hukum yang efektif dengan dibentuknya

---

<sup>16</sup> Akhmad Al-Farouqi, “Fair Use Dalam Perlindungan Hak Cipta Pada Budaya Pop Animasi Jepang Di Indonesia Dalam Perspektif Hukum Indonesia”, Disertasi Program Pascasarjana Universitas Islam Indonesia, Yogyakarta, 2019, hlm. 50.

<sup>17</sup> CNNIndonesia.com, “Sejarah Anime: Sejak 1907 Hingga Mewabah Ke Indonesia”, diakses melalui web: <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia> (diakses pada 26 Februari 2025).

*Japan Copyright Act* sebagai Undang-Undang Hak Cipta negara Jepang sehingga hal tersebut dapat membantu para pencipta dalam memberikan perlindungan dalam menciptakan karya seni sebagaimana disebutkan dalam Pasal 10 yang menyebutkan jenis karya yang dilindungi dalam *Japan Copyright Act* termasuk juga pada karya sinematografi atau animasi.

Dalam dunia anime terdapat istilah “*Doujinshi*” yang merupakan istilah dalam bahasa Jepang untuk media buatan pengguna seperti karya penggemar dan fiksi penggemar.<sup>18</sup> *Doujinshi* secara harfiah sama halnya dengan *fanart* yang merupakan karya turunan sehingga apabila ingin dijual atau dikomersialkan maka harus mendapatkan izin dari pencipta asli animasi tersebut.

Jepang dikenal dengan penerapan hukum yang tegas termasuk dalam pengaturan komersialisasi *doujinshi* seperti yang dilakukan oleh salah satu situs populer Jepang yang menjual berbagai *doujinshi* yang mulai melarang para penggunanya untuk membuat *doujin* dari serial anime *Sousou no Frieren (Frieren Beyond Journey's End)* setelah pemilik hak cipta karya *anime* tersebut melarangnya sehingga karya *doujinshi* yang sudah dibuat dan dipublikasikan tersebut akan secara langsung akan ditanggihkan apabila masih tetap membuat *doujin* dari anime tersebut. Kasus yang terjadi tersebut menunjukkan bahwa masyarakat sadar akan pentingnya penggunaan izin dari pemilik asli karya animasi meskipun karya yang dibuatnya merupakan hasil dari karya derivatif atau turunan.

---

<sup>18</sup> Mohamad Rana dan Widiанти Maharani, “Tinjauan Yuridis terhadap komersialisasi Fanart Anime Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”, *Varia Hukum: Jurnal Forum* 6(1), 2023, hlm. 53.

Jepang merupakan salah satu negara di kawasan Asia yang juga ikut meratifikasi perjanjian *TRIPs* dalam melakukan penerapan perlindungan hak cipta yang dilakukan oleh pemerintahnya dapat dikatakan sangat serius karena hal tersebut dipengaruhi pada penguatan peraturan serta kebijakan penegakan hukum yang efektif dengan dibentuknya *Japan Copyright Act* sebagai Undang-Undang Hak Cipta negara Jepang sehingga hal tersebut dapat membantu para pencipta dalam menciptakan karya seni terutama pada seni digital. Disamping itu terdapat Asosiasi yang bernama *Content Overseas Distribution Association (CODA)* yang memiliki peran dalam berbagai kegiatan yang berhubungan dengan masyarakat dan pendidikan dalam melindungi nilai dan aspirasi konten Jepang dan bekerja sama dalam menanggulangi pembajakan serta menghentikan distribusi ilegal di bidang industri kreatif yang tidak hanya di Jepang namun di luar negeri.<sup>19</sup> Penegakkan hukum hak cipta yang efektif di Jepang terutama dalam memahami konsekuensi pelanggaran hak cipta didukung pula oleh tingkat kesadaran masyarakat yang konsisten dalam menjalankan aturan-aturan hukum yang berlaku.<sup>20</sup> Masyarakat terutama para seniman di Jepang juga telah menggunakan sistem lisensi atau perjanjian dalam melindungi hak cipta terhadap karyanya, hal ini menjadi sebuah tindakan antisipasi dalam penggunaan karya seni oleh pihak lain yang didasari pada ketentuan yang diberikan oleh pemilik karya untuk tidak menggunakan karya secara sembarangan.

---

<sup>19</sup> “*Content Overseas Distribution Association (CODA)*”, diakses melalui web: <https://coda-cj.jp/en/>, (terakhir diakses pada 2 Desember 2024).

<sup>20</sup> Jamaluddin Ghafur, “Analisis Perbandingan Dua Model Kepatuhan Masyarakat Terhadap Hukum”, *Jurnal Serambi Hukum* 4(2), 2021, hlm. 3.

Dilihat pada aspek tersebut menunjukkan bahwa terdapat suatu perbandingan terhadap dua negara yaitu negara Indonesia dan Jepang dalam mewujudkan perlindungan hak cipta bagi pencipta karya animasi yang digunakan sebagai karya derivatif berupa *fanart*. Di Indonesia pengaturan *fanart* disebutkan secara tersirat pada Pasal 40 ayat (1) huruf N serta diperjelas lagi pada Pasal (2) yang menyatakan bahwa *fanart* sebagai karya hasil modifikasi dan transformasi dikatakan memenuhi unsur hak cipta dan harus dilindungi sebagai ciptaan tersendiri. Tidak jauh berbeda, negara Jepang juga masih mengatur secara tersirat terkait karya *fanart* yang digolongkan kedalam karya derivatif sebagaimana dalam *Japan Copyright Act* Pasal 2 ayat (11) bahwasannya karya derivatif adalah karya yang penciptaannya dilakukan dengan menerjemah, mengarang, merumuskan kembali, mendramatisasi, mengadaptasi sinematografi dari karya yang telah ada sebelumnya.

Meskipun karya derivatif berbentuk *fanart* tersebut telah diatur didalam peraturan kedua negara, namun ada perbedaan terkait dengan jenis, batasan, dan bentuk perlindungan sehingga didasarkan dengan adanya perbedaan pengaturan terkait hak cipta pada karya derivatif animasi berupa *fanart* tersebut semakin mempertanyakan terkait dengan penjaminan perlindungan hukum bagi pencipta sebagai pemilik orisinal karya animasi yang secara otomatis memiliki hak ekonomi pada karyanya tersebut tersebut. Oleh karena itu dengan adanya permasalahan yang menjadi latar belakang yang telah dikaji tersebut, penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih detail melalui pembuatan usulan karya tulis ilmiah yang berjudul

**“Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta dalam Penggunaan Lisensi Personal pada Karya Animasi *Fanart* yang Digunakan Tanpa Izin untuk Tujuan Komersial (Studi Perbandingan dengan Negara Jepang)”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Didasarkan pada serangkaian uraian yang sebelumnya telah dijabarkan pada latar belakang terkait dengan masalah yang terjadi, memberikan penulis sebuah pandangan terkait masalah yang muncul untuk dapat dikaji kedalam 2 (dua) poin rumusan masalah yang menjadi topik bahasan pada karya tulis ini, terkait rumusan masalah tersebut antara lain sebagai berikut:

1. Bagaimana perbandingan konsep permohonan penggunaan lisensi personal tanpa izin karya animasi *fanart* yang digunakan untuk tujuan komersial?
2. Bagaimana perbandingan perlindungan hukum terhadap pencipta dalam penggunaan lisensi personal tanpa izin karya animasi *fanart* yang digunakan untuk tujuan komersial berdasarkan peraturan perundang-undangan negara Indonesia dengan negara Jepang?

### **1.3 Tujuan Penelitian**

Penulisan karya tulis dengan judul **“Perlindungan Hukum Bagi Pencipta dalam Penggunaan Lisensi Personal Tanpa Izin Karya Animasi *Fanart* Untuk Tujuan Komersial (Studi Perbandingan dengan Negara Jepang)”** pada dasarnya ditujukan guna menjawab permasalahan yang disebutkan dalam rumusan masalah sebelumnya, terkait dengan tujuan penelitian ini antara lain:

1. Mengetahui serta memahami mekanisme dalam penggunaan lisensi personal yang digunakan untuk kepentingan komersial pada karya animasi

*fanart* berdasarkan pada peraturan perundang-undangan negara Indonesia dan negara Jepang.

2. Mengidentifikasi bentuk perlindungan hukum hak cipta dalam penggunaan lisensi personal untuk tujuan komersial pada karya animasi *fanart* melalui studi komparasi antara peraturan perundang-undangan negara Indonesia dengan negara Jepang.

#### **1.4 Manfaat Penelitian**

Penulisan karya tulis ilmiah yang disusun berdasarkan hasil penelitian yang penulis lakukan ini diharapkan dapat memberikan kemanfaatan serta memerikan kontribusi bagi pembaca mengenai informasi yang terkandung dalam karya tulis ini antara lain:

1. Manfaat akademis yang timbul dengan dibuatnya karya tulis bahwasannya bagi penulis sendiri berharap bahwa karya ilmiah ini mampu berkembang menjadi karya tulis ilmiah skripsi sebagai syarat untuk lulus dari jenjang strata 1 (S1) pada program studi hukum, Fakultas Hukum, Universitas Pembangunan Nasional “Veteran” Jawa Timur.
2. Manfaat teoritis melalui karya tulis yang telah dibuat penulis ini dapat memberikan kontribusi terhadap perkembangan dalam dunia hukum khususnya terkait dengan permasalahan mengenai hak cipta melalui fenomena yang terjadi berkaitan dengan topik dalam bahasan ini guna memperkaya literatur bagi para pembaca.
3. Manfaat praktis dengan eksistensi karya tulis ini, penulis berharap dapat memberikan pengetahuan dan pemahaman baru terkait dengan

perlindungan hukum hak cipta serta dapat memberikan solusi untuk masalah yang terjadi guna memberikan rasa keadilan dan kepastian hukum

### 1.5 Keaslian Penelitian

Keaslian penulisan penting untuk ditelaah guna menunjukkan bahwa karya tulis ini merupakan hasil dari pemikiran asli penulis melalui kemampuan dalam menganalisis yang berkaitan dengan topik pada pembahasan ini guna menjadi pengetahuan baru terhadap penelitian yang telah ada sebelumnya diantaranya:

No.	Nama Penulis, Judul	Rumusan Masalah	Persamaan dan Fokus Penelitian	Perbedaan
1.	Jessy Wijaya dan Yudi Kornelis, Legalitas Komersialisasi Fanart Anime. <sup>21</sup>	1. Bagaimana pengaturan komersialisasi fanart di Indonesia menurut Undang-Undang Hak Cipta? 2. Bagaimana pengaturan komersialisasi fanart di Jepang menurut <i>Japan Copyright Act</i> ?	Pada penelitian yang dilakukan oleh peneliti ini memiliki kesamaan terkait dengan karya seni fanart yang digunakan secara komersial serta menggunakan perbandingan dengan pengaturan di negara Jepang untuk mengkaji tindakan tersebut.	Fokus penelitian penulis yang membedakan ialah penelitian ini hanya terbatas pada pengkategorian tindakan saja, namun tidak menjelaskan mekanisme agar karya fanart diperbolehkan untuk dikomersialisasikan
2.	Rahadian Purwaningsih, Kesadaran Hukum Penjual Terhadap Komersialisasi <i>Fanart Merchandise</i> Anime (Studi Kasus Pada	1. Bagaimana komersialisasi <i>fanart merchandise</i> anime pada aplikasi shopee? 2. Bagaimana kesadaran hukum penjual terhadap komersialisasi <i>fanart merchandise</i>	Penelitian ini memiliki persamaan terkait dengan fenomena komersialisasi <i>fanart</i> yang terjadi di Indonesia, namun penelitian ini berfokus melalui peninjauan pada	Perbedaan yang dimiliki oleh penelitian ini ialah hanya terbatas pada studi kasus yang terjadi serta hanya meninjau terkait kesadaran hukum para penjual <i>fanart merchandise</i> .

<sup>21</sup> Jessy Wijaya dan Yudi Kornelis, "Legalitas Komersialisasi Fanart Anime", *Widya Yuridika: Jurnal Hukum*, 2022, hlm. 280.

	Aplikasi Shopee). <sup>22</sup>	pada aplikasi shopee?	studi kasus yang terjadi.	
3.	Karima Fatma Nusantika, Tinjauan Yuridis Karya Seni Penggemar ( <i>Fanart</i> ) Sebagai Sebuah Ciptaan. <sup>23</sup>	1. Apakah fanart merupakan ciptaan yang dilindungi hak cipta?  2. Upaya hukum apa yang dapat ditempuh fanartist terhadap penggunaan secara komersial tanpa izin ciptaan fanartnya?	Pada penelitian ini memiliki persamaan terkait perlindungan hukum atas penggunaan secara komersial tanpa izin.	Penelitian ini memiliki perbedaan yang terbatas hanya mengkaji perlindungan hukum atas tindakan komersialisasi fanart tanpa izin berdasarkan pengaturan di Indonesia saja.

**Tabel 1. Tabel Keaslian Penelitian**

Melalui tabel keaslian yang telah dijabarkan diatas maka penulis melihat masih terdapat celah yang dapat penulis lakukan pembahasan lebih dalam lagi mengenai konsep perlindungan hak cipta bagi pencipta atas seni animasi yang dijadikan kedalam bentuk *fanart* yang masih terbatas secara general sedangkan penulis lebih berfokus permohonan dan perlindungan hukum bagi pencipta asli terutama pada karya animasi yang digunakan kedalam bentuk karya *fanart* melalui peraturan perundang-undangan berdasarkan pada pembaharuan yang terjadi dan perbandingan dengan negara lain guna melihat dan meneliti lebih jauh terkait dengan jenis serta cara yang dilakukan pada masing-masing negara dalam menjamin hak pencipta karya animasi dari orang yang tidak bertanggung jawab dalam menggunakan karya tanpa izin terlebih jika karya ciptaannya dikomersialisasikan sehingga membuat penulis ingin menelaah lebih dalam terkait

<sup>22</sup> Rahadian Puwaningsih, “Kesadaran Hukum Penjual Terhadap Komersialisasi Fanart Merchandise Anime (Studi Kasus Pada Aplikasi Shopee)”, Disertasi Tesis IAIN Salatiga, 2023, hlm. 5.

<sup>23</sup> Karima Fatma Nusantika, “Tinjauan Yuridis Karya Seni Penggemar (*Fanart*) Sebagai Sebuah Ciptaan”, *NOVUM: Jurnal Hukum*, 2023, hlm. 168.

dengan bentuk perlindungan hak cipta bagi pencipta dalam penggunaan lisensi personal yang digunakan untuk tujuan komersial tanpa adanya izin tersebut.

## **1.6 Metode Penelitian**

### **1.6.1 Jenis dan Sifat Penelitian**

Penelitian hukum didefinisikan oleh Seorjono Seokanto sebagai suatu hal terkait dengan kegiatan ilmiah berdasarkan atau berfokus terhadap metode, sistematika maupun pemikiran tertentu, yang memiliki tujuan guna mengkaji suatu gejala hukum tertentu melalui analisis dengan mengadakan peninjauan secara rinci serta kompleks pada faktor hukum tersebut lalu mengupayakan pada penyelesaian masalah yang ditimbulkan dengan adanya gejala tersebut.<sup>24</sup> Sejalan dengan definisi tersebut maka penulis dalam melakukan pengkajian terhadap variabel-variabel yang menjadi bahan penelitian dalam karya tulis ini menerapkan model penelitian yuridis-normatif dalam penulisannya. Penelitian hukum normatif atau doktrinal lebih memfokuskan penelitian berdasarkan pada penekanan terhadap studi dokumen atau studi kepustakaan yakni dilakukan dengan menggunakan rujukan terkait sumber atau bahan hukum seperti peraturan perundang-undangan, keputusan maupun ketetapan dari pengadilan, perjanjian, doktrin, teori hukum serta pandangan atau dari para ahli hukum.<sup>25</sup>

Disamping itu jika ditinjau berdasarkan sifat penelitiannya, penelitian yang penulis gunakan ialah penelitian yang bersifat secara deskriptif analisis dengan mengkaji substansi hukum peraturan perundang-undangan relevan

---

<sup>24</sup> Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta : Sinar Grafika, 2014, hlm.18.

<sup>25</sup> Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram : Mataram University Press, 2020, hlm. 45.

lalu dikaitkan pada masalah yang terjadi kemudian dilakukan analisis terhadap pelaksanaan hukumnya, sebagaimana hal ini yang ditunjukkan melalui penggambaran tentang adanya fenomena atau peristiwa hukum yang terjadi untuk dilakukan analisis secara deskriptif dengan menerapkan hukum yang berlaku.

### **1.6.2 Pendekatan (*Approach*)**

Pelaksanaan penelitian karya ilmiah ini memerlukan pendekatan guna menyelesaikan masalah yang menjadi topik pembahasan terkait penyusunan penelitian ini maka penulis menggunakan tiga pendekatan diantaranya yaitu.

Pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*), Pendekatan ini pada dasarnya merupakan pendekatan yang mengacu pada produk hukum (*statute*) melalui metode pengumpulan data dengan menelaah sumber hukum berupa peraturan perundang-undangan serta regulasi sebagai pondasi penelitian yang berkaitan dengan masalah ataupun isu hukum yang diteliti oleh penulis. Disamping itu penelitian tidak sekedar melihat saja pada bentuk peraturan perundang-undangan tetapi turut pula melakukan pengkajian pada materi yang termuat didalamnya.<sup>26</sup> Pengkajian terhadap peraturan perundang-undangan yang dilakukan oleh peneliti tidak terbatas hanya pada yang berlaku di negara Indonesia namun peraturan perundang-undangan di negara Jepang yang berkaitan dengan hak cipta yaitu *Japan Copyright Act*.

Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*), pendekatan ini mengacu pada pemahaman terkait dengan konsep atau prinsip hukum yang

---

<sup>26</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, Jakarta : Kencana, 2017, hlm.142.

menjadi dasar pada sistem hukum serta beranjak pada pandangan para ahli serta doktrin yang berkembang di dalam ilmu hukum. Sehingga dengan menggunakan pendekatan ini, penulis bisa melakukan analisa terhadap suatu fakta hukum atau permasalahan hukum dengan menelaah serta mempelajari terkait pandangan dan doktrin yang relevan guna melakukan penyelesaian terhadap suatu permasalahan yang menjadi pembahasan.<sup>27</sup> Melalui peraturan perundang-undangan, peraturan menteri serta regulasi mengenai hak cipta antara negara Indonesia dan negara Jepang berdasarkan pada prinsip hukum dan pandangan para ahli maka nantinya dapat dikaitkan dalam penerapan hukumnya.

Pendekatan Perbandingan (*Comparative Approach*), Pendekatan ini merujuk melalui cara yang digunakan ialah dengan melakukan studi perbandingan atau komparasi mengenai produk hukum. Dengan melakukan perbandingan terhadap peraturan perundang-undangan di sebuah negara yang satu dengan beberapa negara lainnya selain itu dapat dikatakan pula membandingkan hukum dari suatu waktu dengan waktu lainnya.<sup>28</sup> Melalui pendekatan ini penulis akan mengkaji peraturan perundang-undangan dan regulasi terkait hak cipta antara negara Indonesia dengan negara Jepang berdasarkan pada kemungkinan persamaan dan perbedaan pada penerapan hukum yang berlaku antar kedua negara.

---

<sup>27</sup> Sigit Sapto Nugroho, Anik Tri Haryani dan Farkhani, *Metodologi Riset Hukum*, Surakarta : Oase Pustaka, 2020, hlm. 97.

<sup>28</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Op.Cit*, hlm. 172-173.

Melalui pendekatan-pendekatan yang penulis gunakan diharapkan dapat diperoleh pemahaman yang lebih dalam mengenai hak cipta yang ditinjau dari beberapa aspek.

### **1.6.3 Bahan Hukum**

Sumber hukum memiliki peranan yang sangat krusial dalam melakukan penelitian hukum normatif ini menjadikannya sebuah acuan atau referensi guna menyelesaikan masalah hukum yang menjadi topik bahasan. Pada umumnya dalam penelitian hukum normatif lebih berorientasi melalui teknik pengumpulan data sekunder yang mana data didapatkan dari sumber yang berbentuk lisan maupun tulisan berupa buku-buku, teks, jurnal, majalah, koran, dokumen, peraturan perundangan, dan sebagainya.<sup>29</sup> Terdapat 2 (dua) bahan hukum yang akan digunakan diantaranya yakni bahan hukum primer dan sekunder untuk selanjutnya akan dijabarkan sebagai berikut:

#### **a. Bahan Hukum Primer**

Penggunaan bahan hukum primer meliputi peraturan perundangan, yurisprudensi maupun keputusan atau penetapan pengadilan, disamping itu termasuk didalamnya perjanjian internasional (traktat). Sebagaimana yang dituturkan oleh Peter Mahmud Marzuki bahwasannya bahan hukum primer bersifat otoritatif, dalam hal ini artinya memiliki otoritas dengan kata lain dihasilkan berdasarkan upaya atau kegiatan yang hanya dapat dilakukan oleh lembaga yang berwenang.<sup>30</sup> Adapun terkait dengan aturan hukum yang

---

<sup>29</sup> Nur Solikin, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*, Pasuruan : Penerbit Qiara Media, 2021, hlm. 119.

<sup>30</sup> Sigit Sapto Nugroho, Anik Tri Handayani, dan Farkhani, *Op.Cit.*, hlm 67 (dikutip dari Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta : Kencana, 2005).

menjadi sumber hukum sebagai bahan hukum primer dalam penelitian yang dilakukan peneliti antara lain sebagai berikut:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
2. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (*Burgerlijk Wetboek*).
3. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
4. Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
5. Peraturan Pemerintah No. 36 Tahun 2018 Tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual
6. *Japan Copyright Act (Act No. 48 of May 6, 1970 as amended January 1, 2022)*
7. *Japan Civil Code (Act No. 89 of 1896)*

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang dapat menjabarkan terkait dengan penjelasan terhadap bahan hukum primer yang digunakan yang mencakup hasil penelitian, buku, jurnal ilmiah, artikel koran, pamflet, brosur, dan informasi dari internet.<sup>31</sup> Sumber-sumber tersebut merupakan referensi dalam penelitian hukum yang telah ada sebelumnya dan membahas isu-isu yang berkaitan dengan ruang lingkup keilmuan hukum terhadap permasalahan ini.

---

<sup>31</sup> *Ibid.*, hlm. 68.

#### 1.6.4 Prosedur Pengumpulan Bahan Hukum

Penulis dalam melakukan penelitian hukum normatif menggunakan metode pengumpulan data melalui studi kepustakaan terhadap bahan-bahan hukum yang telah dijabarkan sebelumnya baik bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder maupun bahan non-hukum yang bisa ditelusuri melalui media internet.<sup>32</sup> Proses dalam upaya mengumpulkan data yang penulis lakukan dengan cara studi literatur serta penelitian terdahulu yang sesuai dengan ruang lingkup penelitian terutama pada jenis data yang dibutuhkan lalu mentransformasikan dengan gaya bahasa penulis sehingga dapat membantu penulis dalam memaknai dan menafsirkan data.<sup>33</sup>

Sedangkan dalam melakukan pengolahan data penulis mengkaji pada ketentuan hukum positif yang tertulis lalu menerapkannya pada peristiwa secara *in concreto* yang merupakan topik bahasan pada penelitian ini. Kemudian data yang telah didapatkan dari studi kepustakaan tersebut akan diolah penulis secara deduktif melalui 3 (tiga) langkah yaitu penulisan kembali, melakukan seleksi dan klasifikasi, mendeskripsikan dengan menggambarkan hasil penelitian lalu kemudian menganalisisnya.<sup>34</sup>

#### 1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Pada dasarnya teknik atau metode analisis data dapat dilakukan penyesuaian, sebagaimana yang sebelumnya telah dijelaskan jika penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif sehingga penulis dalam melakukan

---

<sup>32</sup> *Ibid.*, hlm. 70.

<sup>33</sup> Nur Solikin, *Op. Cit.*, hlm. 120-122.

<sup>34</sup> *Ibid.*, hal. 122-123.

analisis terhadap penelitian yang menggunakan pendekatan atau metode kualitatif. Metode kualitatif merupakan metode dilakukan dengan observasi terkait fakta hukum berupa tindakan, kejadian atau keadaan sosial sebagai objek atau sasaran penelitian yang dapat ditelaah serta dicermati sehingga menghasilkan data berbentuk deskriptif analisis baik dapat berupa tulisan maupun lisan melalui eksploratoris dan deskriptif serta induktif-deduktif sehingga sifat penelitian hukum ini lebih dominan mengarah *sosiolegal* guna memberikan preskripsi mengenai apa yang hendak dicapai.<sup>35</sup>

Dengan demikian melalui pendekatan kualitatif ini lebih menekankan pada analisis terhadap data atau bahan hukum pada proses penyimpulan deduktif dan induktif yang memiliki keterkaitan antar fenomena yang ditelaah melalui logika ilmiah dengan menggunakan cara berfikir formal secara argumentatif.<sup>36</sup>

#### **1.6.6 Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan dalam penelitian ini terdiri atas empat bab sebagaimana semestinya menjadi fokus masalah dan tujuan penelitian yaitu dari pendahuluan, tinjauan pustaka, uraian data penelitian, hasil dan pembahasan, dan penutup berupa kesimpulan dan saran.<sup>37</sup> Dalam penelitian yang berjudul “Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Dalam Penggunaan Lisensi Personal Tanpa Izin Karya Animasi *Fanart* Tujuan Komersial (Studi

---

<sup>35</sup> *Ibid*, hlm. 126.

<sup>36</sup> *Ibid*, hlm. 131.

<sup>37</sup> *Ibid*, hlm. 152.

Perbandingan Dengan Negara Jepang)” sistematika penulisannya dapat dijabarkan sebagai berikut.

*Pertama*, pada bagian Bab I terdapat pendahuluan menjadi bagian awal dalam penulisan penelitian yang menjadi alasan bagi penulis dalam mengangkat permasalahan hukum yang terjadi untuk melakukan penelitian dan penyusunan karya ilmiah ini. Pada tahapan ini peneliti akan menguraikan latar belakang dengan memaparkan masalah yang terjadi sebagai suatu topik yang mana akan melahirkan rumusan masalah, tujuan serta manfaat dari dilakukannya penelitian oleh penulis sehingga dapat ditinjau faktor dan dampak yang terjadi akibat fenomena tersebut. Penulis juga akan memaparkan hal-hal dasar yang berhubungan terkait pencarian data saat melakukan penelitian sebagai kajian teori yang akan digunakan penulis. Selanjutnya akan dijelaskan juga mengenai jenis penelitian dan pendekatan dalam melakukan penelitian, sumber data dan bahan hukum yang menjadi acuan penelitian, teknik mengumpulkan dan mengolah data, serta teknik dalam melakukan analisis data, dan juga sistematika penulisan yang akan membantu penulis dalam menyusun penelitian ini agar lebih terstruktur dan terperinci.

Bab *Kedua* pada penelitian ini berisikan tentang perbandingan konsep permohonan penggunaan lisensi personal yang digunakan untuk tujuan komersial pada karya animasi seni penggemar (*fanart*) dimana pada bab tersebut terbagi menjadi 2 (dua) sub bab. Pada Sub bab pertama akan menjelaskan terkait konsep permohonan lisensi personal tanpa izin karya

animasi seni penggemar (*fanart*) untuk tujuan komersial di Indonesia berdasarkan pada Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pada Sub bab berikutnya juga penulis akan menjabarkan terkait dengan konsep permohonan lisensi personal tanpa izin pada karya animasi seni penggemar (*fanart*) untuk tujuan komersial berdasarkan pada Undang-Undang Hak Cipta negara Jepang yakni *Japan Copyright Act (Act No. 48 of May 6, 1970 as amended up to January 1 2022)*.

Bab *ketiga* dalam penelitian ini pula akan berisikan terkait dengan perbandingan bentuk perlindungan hukum bagi pencipta dalam penggunaan lisensi personal karya animasi seni penggemar (*fanart*) jika digunakan untuk tujuan komersial yang terbagi pula dalam 2 (dua) sub bab. Sub bab pertama akan lebih berfokus dalam membahas bentuk perlindungan hukum di negara Indonesia melalui sumber hukum yang digunakan terkait dengan pengaturan HKI berupa karya animasi dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Sedangkan sub bab kedua mengacu pada bentuk perlindungan hak cipta dengan negara Jepang sebagai negara pembanding melalui Undang-Undang Hak Cipta negara Jepang yakni *Japan Copyright Act (Act No. 48 of May 6, 1970 as amended up to January 1 2022)*.

Selanjutnya bab *keempat*, adalah bagian penutup yang menjadi bab terakhir yang berisi pemaparan terkait hasil yang diperoleh dari serangkaian proses penelitian yang telah penulis lakukan guna menarik kesimpulan sebagai upaya guna menyelesaikan masalah terkait dengan isu hukum yang terjadi sekaligus mencari sebuah fakta pembanding dan celah dalam



5	Penulisan Proposal Bab I, II, III											
6	Bimbingan dan Revisi Proposal											
7	Seminar Proposal											
8	Revisi Proposal											
9	Pengumpulan Proposal											
10	Penelitian Bab I, II, III, IV											
11	Bimbingan Skripsi											
12	Seminar Hasil											

**Tabel 2. Tabel Jadwal Penelitian**

## 1.7 Tinjauan Pustaka

### 1.7.1 Tinjauan Umum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Peraturan di Indonesia

Hak Kekayaan Intelektual atau dapat disebut sebagai *Intellectual Property Right* (IPR) sejatinya merupakan sebuah hak-hak yang secara langsung akan ditimbulkan terhadap gagasan dan kreasi intelektual seseorang yang diekspresikan kepada khalayak secara umum yang dapat dilakukan melalui berbagai bentuk seperti berupa teknologi, ilmu pengetahuan, seni atau sastra yang memiliki manfaat serta kegunaan sebagai penunjang aktivitas

manusia dan mempunyai nilai ekonomis.<sup>38</sup> Definisi ini disebutkan pula oleh WIPO (*World Intellectual Property Organization*) sebagai sebuah badan internasional yang beroperasi dibawah naungan Perserikatan Bangsa-Bangsa (PBB) yang memiliki fokus terkait dengan masalah HKI yang menjelaskan bahwa “*Intellectual Property (IP) refers to creations of the mind, such as inventions, literally and artistic works, design, and symbols, names and images used in commerce*”.<sup>39</sup> Pada dasarnya menyebutkan bahwa kekayaan intelektual adalah hasil kreativitas manusia yang mencakup penemuan, karya sastra, seni, simbol, nama, gambar, serta desain yang dipergunakan dalam konteks perdagangan.

Sebagai hasil kerja dari intelektualitas seseorang, dapat dikatakan pula termasuk bagian dari hak kebendaan, yaitu benda tidak berwujud yang bersifat immateril.<sup>40</sup> HKI menjadi salah satu bentuk hak milik yang dilindungi oleh negara sebagai bentuk apresiasi yang diberikan kepada individu atau lembaga atas penemuan atau penciptaan karya kekayaan intelektual dengan diwujudkan melalui pemberian hak sosial dan ekonomi khusus yang mana hal ini karena didasarkan pada pandangan bahwa manusia dalam menghasilkan karya intelektual bukanlah sesuatu yang mudah dan cepat namun tetap diperlukan usaha, waktu serta biaya yang tidak sedikit dalam prosesnya.<sup>41</sup>

---

<sup>38</sup> Nanda Dwi Rizkia dan Hardi Fardiansyah, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung: Penerbit Widina Bhakti Persada Bandung, 2022, hlm.10-11.

<sup>39</sup> WIPO (*World Intellectual Property Organization*), What Is Intellectual Property?, diakses melalui web: <https://www.wipo.int/about-ip/en/>, (terakhir diakses pada 10 November 2024)

<sup>40</sup> Nanda Dwi Rizkia, *Loc. Cit.*

<sup>41</sup> Agil Febriansyah dan Budi Santoso, “Implementasi Hukum Kekayaan Intelektual Dalam Meningkatkan Kesejahteraan Masyarakat Dalam Perspektif Negara Hukum”, *e-Jurnal UNDIP: NOTARIUS* 15(2), 2022, hlm. 824.

Pada dasarnya jika membahas lebih jauh pengertian HKI dapat didefinisikan kedalam 2 (dua) perspektif, yaitu perspektif umum dan perspektif yuridis terkait dengan pengertian pada konteks perspektif umum bahwasannya HKI sering diasosiasikan kedalam bentuk yang melekat pada setiap sesuatu yang timbul sebagai hasil cipta, karya, dan kehendak manusia dalam menciptakan sesuatu melalui kapasitas intelektualnya yang mana sesuatu tersebut dapat berbentuk apapun selama terdapat wujudnya dan dapat dibuktikan keberadaannya. Sedangkan dalam perspektif yuridis diketahui bahwa HKI menjadi sebuah instrumen yang memberikan jaminan perlindungan hukum terhadap hak eksklusif dalam melakukan eksploitasi karya kekayaan intelektual dalam jangka waktu yang ditentukan.<sup>42</sup>

Negara Indonesia telah menjadikan HKI kedalam bagian dari hukum positif sebagai sebuah perlindungan terhadap karya-karya intelektual disamping pada sebuah konsekuensi atas penyetujuan konvensi internasional yaitu perjanjian *TRIPs* yang selanjutnya melakukan ratifikasi ke dalam undang-undang atau peraturan negara terkait yang menyetujui konvensi tersebut. Melalui Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual membagi menjadi 2 (dua) kategori dari hak kekayaan intelektual yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri dengan masing-masing memiliki peraturan yang berbeda antara lain sebagai berikut:<sup>43</sup>

---

<sup>42</sup> Faidatul Hikmah, Andri Yanto, Kelvin Ariski, "Perlindungan Hak Ekonomi Bagi Pemilik Hak Cipta dalam Perspektif Hukum Kekayaan Intelektual di Indonesia", *Jurnal Pendidikan dan Konseling*, hlm. 2255.

<sup>43</sup> Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta*, Jakarta, 2020, hlm. 9.

### A. Hak Cipta

Hak Cipta adalah salah satu aspek dari Hak Kekayaan Intelektual (HaKI) yang memberikan perlindungan kepada karya-karya kreatif dengan memberikan hak eksklusif kepada penciptanya. Hak ini diperoleh secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah karya tersebut diwujudkan dalam bentuk yang nyata, tanpa mengabaikan batasan yang ditetapkan oleh sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam UUHC No. 28/2014.

### B. Hak Kekayaan Industri, dalam hal ini meliputi:

- Paten, diatur dalam Undang-Undang No. 14 Tahun 2001;
- Merk Dagang, diatur dalam Undang-Undang No.15 Tahun 2001;
- Desain Industri, diatur dalam Undang-Undang No. 31 Tahun 2000;
- Rahasia Dagang, diatur dalam Undang-Undang No. 30 Tahun 2000;
- Perlindungan Varietas Tanaman Baru, diatur dalam Undang-Undang No. 29 Tahun 2000, dan;
- Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, diatur dalam Undang-Undang No. 32 Tahun 2000.

Mengingat bahwasannya HaKI merupakan hak kebendaan maka pengaturan terkait HKI tercantum pula dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (selanjutnya disebut KUHPer) bahwasannya pada Pasal 499 KUHPer menjelaskan benda (*zaak*) meliputi barang (*good*) dan hak (*recht*). Terkait dalam kebendaan ini ialah setiap barang dan setiap hak yang dapat dikuasai disebut sebagai hak milik dengan kata lain ialah hak milik atas barang seperti

dalam Pasal 570 KUHPer yang disebutkan terkait dengan ketentuan bahwa hak milik suatu barang meliputi:

- a. Hak untuk menguasai secara bebas
- b. Hak untuk menikmati secara penuh
- c. Tidak bertentangan dengan peraturan (hukum yang berlaku, kesusilaan, serta ketertiban umum).

Pengaturan hak kekayaan intelektual juga mengikuti pula pada perkembangan teknologi informasi mengingat saat ini kegiatan teknologi dapat dilakukan dengan menggunakan media elektronik serta teknologi internet yang dikenal dengan ruang siber (*cyberspace*), meskipun dapat dikatakan hanya sebatas pada ruang virtual namun dapat digolongkan sebagai tindakan hukum secara nyata.<sup>44</sup> Guna memberikan jaminan hukum terkait kegiatan yang dilakukan melalui *cyberspace* maka perlu juga adanya hukum siber (*cyber law*), maka kehadiran Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik atau biasa dikenal dengan UU ITE menjadi sebuah kebijakan untuk mencegah dan menangani segala bentuk ancaman kejahatan siber (*cyber crime*). Salah satu ruang lingkup yang termasuk dalam ranah UU ITE dan diatur didalamnya ialah terkait dengan hak cipta karena hal ini bersamaan dengan maraknya kasus pelanggaran hak

---

<sup>44</sup> Dwika Putra Bagiaskara, "Dampak Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) Terhadap Perubahan Hukum dan Sosial Dalam Masyarakat", *YUSTHIMA : Jurnal Prodi Magister FH UNMAS Denpasar* 3(1), 2023, hlm 61.

cipta dimana tindakan ilegal tersebut dilakukan secara daring melalui penggunaan internet.

Keberadaan UU ITE melalui pasal-pasal pendukung perlindungan Hak Cipta maka dapat memberikan peran penting dalam menegakkan larangan untuk melakukan pelanggaran hak cipta dalam konteks daring dengan menetapkan sanksi terhadap pelanggar, penutupan akses situs web yang melanggar hak cipta hingga berperan dalam penguatan perlindungan privasi pada karya-karya yang diciptakan oleh para pencipta.<sup>45</sup> Pengaturan terkait HKI dalam UU ITE terdapat pada Bab VI Pasal 25 dan 26 yang pada intinya menjelaskan bahwa segala bentuk informasi elektronik maupun dokumen elektronik yang didaftarkan sebagai karya intelektual maka akan dilindungi berdasarkan pada peraturan perundang-undangan dan setiap penggunaan informasi melalui media elektronik yang menyangkut data pribadi harus dilakukan atas persetujuan, apabila hak tersebut dilanggar maka dapat mengajukan gugatan atas kerugian yang dialami.

### **1.7.2 Tinjauan Umum Seni Digital dalam Undang-Undang Hak Cipta**

Seni digital atau *digital art* merupakan istilah umum untuk karya seni dan praktek seni rupa yang diciptakan dipengaruhi oleh modernisasi dengan menggunakan teknologi digital dan teknologi komputer sebagai aspek terpenting dalam proses penciptaannya. Istilah seni digital pada mulanya dikenalkan dalam penggunaannya pada awal tahun 1980-an saat seorang

---

<sup>45</sup> Indah Meisyana Suci et al, Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di Era Digital Melalui Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), *CAUSA : Jurnal Hukum dan Kewarganegaraan* 1(7), 2023, hlm. 6.

insinyur komputer merancang program mewarnai yang digunakan oleh seniman digital Harold Cohen yang kemudian dikenal sebagai pionir dalam penggunaan komputer untuk menciptakan seni. Seiring dengan perkembangan teknologi yang diikuti pula dengan kemunculan berbagai perangkat lunak grafis yang dapat membantu seniman dalam menciptakan karya seni digital melahirkan sebuah teknik dan aliran seni baru yang lebih kompleks dan beragam sehingga memperluas cakupan seni digital mulai dari ilustrasi digital, animasi, fotografi, serta instalasi seni interaktif.<sup>46</sup>

Jika membahas lebih jauh terkait dengan kedudukan seni digital didalam UUHC maka tidak dapat ditemukan pasal yang menyebutkan secara jelas mengenai seni digital melainkan hanya merujuk pada pengertian secara tersirat saja sebagaimana dalam Pasal 40 ayat (1) dalam UUHC No.28/2014 menjelaskan terkait dengan ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang selanjutnya pada huruf P dijelaskan bahwa kompilasi ciptaan atau data, baik dalam bentuk format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya. Meskipun seni digital tidak dijelaskan secara khusus namun dapat dipahami bahwa seni digital masuk kedalam kategori tersebut sehingga karya intelektual yang diciptakan tersebut secara otomatis akan menimbulkan hak cipta atas karya ciptaannya yaitu sebuah hak eksklusif.<sup>47</sup>

---

<sup>46</sup> Stella-maris.sch.id, (2024), “Seni Digital: Revolusi Kreativitas dalam Era Teknologi”, diakses melalui web: <https://stella-maris.sch.id/seni-digital-revolusi-kreativitas-dalam-era-teknologi/>, (terakhir diakses pada 10 November 2024).

<sup>47</sup> Hari S. Disemadi, Raihan Radinka dan Novi Wira Sartika, “Perlindungan Hak Eksklusif Atas Ciptaan Digital Painting dalam Tatanan Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia”, *Widya Yuridika: Jurnal Hukum* 4(1), 2021, hlm.45.

Ditinjau terkait dengan seni digital dalam UUHC No. 28/2014 perlu kita ketahui seluruh wujud dari setiap ciptaan yang timbul atas hasil pemikiran dan gagasan seseorang wajib baginya untuk mendapatkan perlindungan hak cipta dari segala bentuk penyalahgunaan maupun perbuatan yang dapat merugikan baik secara materiil maupun immateril yang mencakup hak ekonomi dan hak moral dari penciptanya. Mengingat untuk mendapatkan apresiasi dan atensi dari publik, para ilustrator sekaligus pemilik dari seni digital mengunggah karya seninya ke internet sebagai bentuk kepuasan batin dan juga dapat sebagai bentuk deklarasi sehingga apabila jika ada yang mengaku memiliki hak ciptanya maka tanggal pengunggahannya dapat dijadikan sebagai bukti.<sup>48</sup> Kendati tidak dapat dipungkiri dengan adanya kemudahan menciptakan dan mempublikasikan karya seni sebagai kepada publik maka terdapat konsekuensi yang diterima terkait munculnya permasalahan mengenai hak cipta sehingga perlu adanya pembatasan guna melindungi hak-hak pencipta sekaligus menjaga integritas dan orisinalitas terhadap karya digital.

Dengan demikian terlihat bahwa UUHC No.28/2014 memberikan perlindungan hak cipta terhadap seni digital melalui prinsip deklaratif terhitung sejak dari karya tersebut memiliki bentuk dan dideklarasikan atau dipublikasikan oleh penciptanya dengan catatan bahwa karya tersebut merupakan hasil karya yang orisinal yang dibuat oleh penciptanya, sehingga

---

<sup>48</sup> Jati Restuningsih, Kholis Roisah dan Adya Paramita Prabandari, "Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *E-Journal UNDIP: Notarius 14(2)*, 2021, hlm. 964.

pada dasarnya hak cipta telah melekat pada karya tersebut serta hak-hak yang dimiliki pencipta secara langsung dilindungi oleh UUHC No.28/2014 dengan atau tanpa adanya pendaftaran hak cipta.<sup>49</sup>

### 1.7.3 Tinjauan Umum Lisensi pada Seni Digital

Lisensi merupakan istilah dari bahasa Latin "*Licentia*" yang memiliki arti izin atau kebebasan sebagaimana dalam konteks global, pengertian lisensi menurut WIPO "*authorize someone else to use Intellectual Property (IP) while maintaining ownership by granting a license in exchange for something of value, such as monetary lump sum, recurrent payments (royalties), or a combination of these*". Merujuk pada maknanya bahwa lisensi merupakan pemberian wewenang oleh pemilik kepada orang lain untuk menggunakan kekayaan intelektual dengan tetap mempertahankan kepemilikannya dengan cara memberikan lisensi yang mana dari lisensi tersebut pemilik berhak untuk mendapatkan imbalan seperti sejumlah uang dan royalti.<sup>50</sup> Maka dari sinilah awal mula kegunaan dari lisensi yang diperuntukkan sebagai jaminan terhadap suatu hak atau kepemilikan, sehingga lisensi merupakan izin yang diberikan oleh pencipta atau pemilik karya sebagai sebuah HKI kepada penerima lisensi baik yang bersifat eksklusif maupun non-eksklusif untuk menggunakan, mendistribusikan atau memodifikasi yang didasarkan melalui perjanjian atau kesepakatan yang telah ditentukan atas kesepakatan pihak.<sup>51</sup>

---

<sup>49</sup> *Ibid*

<sup>50</sup> WIPO (World Intellectual Property Organization) : *IP Assignment and Licensing*, diakses melalui web: <https://www.wipo.int/sme/en/assignment-licensing.html>, (terakhir diakses pada 10 Desember 2024).

<sup>51</sup> Juan Matthew T, Merry A. Kalalo dan Youla O. Aguw, Perlindungan HAKI Pada Perjanjian Lisensi Bagi Dunia Bisnis di Indonesia, *Jurnal Lex Privatum* 8(4), 2020, hlm. 36.

Hal ini sejalan dengan definisi lisensi dalam Pasal 1 ayat (20) UUHC No.28/2014 bahwasannya lisensi merupakan izin secara tertulis yang diberikan kepada pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait kepada pihak lain untuk untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu. Hal ini menegaskan bahwa fungsi dari lisensi ialah mengatur pada batasan penggunaan, pembatasan modifikasi, dan periode waktu penggunaan pada hasil karya ciptaan yang digunakan. Apabila dikaitkan mengenai lisensi dalam HKI dapat dikelompokkan menjadi 3 (tiga) macam yaitu:<sup>52</sup>

- a. Lisensi teknologi, dalam hal ini terdiri atas lisensi paten, penemuan yang bisa dipatenkan, rahasia dagang, *pengetahuan teknis*, informasi yang bersifat rahasia, hak cipta dalam bentuk teknik (*software, database*).
- b. Lisensi penerbitan dan pertunjukkan, pada penggunaannya mencakup pada hak cipta buku, drama, film, rekaman video, produksi televisi, musik, dan multimedia.
- c. Lisensi merek dagang dan penjualan, seperti penggunaan atas merek seperti nama dagang, merek pakaian, produk bermerek, serta hak publisitas individu.

Jika menelisik dalam penggunaan lisensi pada seni digital, maka terdapat 2 (dua) jenis lisensi yang sering digunakan oleh pencipta guna memberikan

---

<sup>52</sup> Renata Christha Auli, (2023), “Ketentuan Perjanjian Lisensi untuk Program Komputer”, diakses melalui web: <https://www.hukumonline.com/klinik/a/ketentuan-perjanjian-lisensi-untuk-program-komputer-lt6543626118f88/>, (terakhir diakses pada 12 November 2024).

batasan dalam penggunaan oleh pihak lain serta menghindari penyalahgunaan, antara lain yaitu:<sup>53</sup>

- a. Lisensi *free or personal use*, yaitu dalam penggunaan suatu aset apabila diberikan label “*free*” atau “*personal use*” maka dalam penggunaannya dapat dilakukan tanpa harus membayar namun perlu diingat dalam penggunaan lisensi ini hanya terbatas pada penggunaan pribadi bukan untuk diperluas untuk tujuan komersial sebagai tujuan untuk menghasilkan uang.
- b. Lisensi *commercial use*, yaitu pada aset yang diberikan label “*commercial use*” maka pada penggunaannya dalam sebuah proyek dapat diperbolehkan untuk diperbanyak hingga bahkan digunakan dalam menghasilkan pendapatan dan keuntungan secara komersial.

#### **1.7.4 Tinjauan Umum Penggunaan Lisensi dalam Perspektif Hak Ekonomi**

Pada dasarnya seperti yang kita ketahui Hak Kekayaan Intelektual sebagai suatu hak atas kebendaan pada dasarnya dapat digunakan untuk kepentingan ekonomi oleh pencipta karena mengandung nilai-nilai ekonomi yang dapat digunakan untuk meningkatkan kesejahteraan dan kebahagiaan hidup.<sup>54</sup> Upaya memanfaatkan nilai ekonomi secara maksimal dapat digunakan oleh pencipta sekaligus sebagai pemegang hak kekayaan intelektual salah satunya dengan mengalihkan kepemilikan atas hak cipta. Melalui pengalihan

---

<sup>53</sup> Creatorstoolbox.co, “*Free vs. Personal vs. Commercial Usage: A Comprehensive Guide*” *Understanding License for Fonts, Videos, and More*, diakses melalui web: <https://www.creatorstoolbox.co/p/free-vs-commercial-use-rights-digital-assets#key-takeaways-for-digital-asset-usa>, (terakhir diakses pada 12 November 2024).

<sup>54</sup> Niru Anita Sinaga, Pentingnya Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual Bagi Pembangunan Ekonomi Indonesia, *Jurnal Hukum Sasana* 6(2), 2020, hlm. 151.

hak cipta maka akan menimbulkan beberapa hak dalam penggunaan kekayaan intelektual yaitu berupa:<sup>55</sup>

1. Hak untuk menerbitkan karya, hak ini memberikan pencipta hak eksklusif untuk pertama kali menerbitkan (*right to publish*) suatu karya seni, sastra, atau sains.
2. Hak untuk mengumumkan secara terbuka dengan memberikan akses mendengarkan rekaman, contohnya di tempat-tempat seperti hotel, restoran, dan pesawat.
3. Hak untuk menyiarkan karya seni, sastra, ataupun ilmiah melalui media penyiaran yang menggunakan sistem transmisi, baik dengan kabel maupun tanpa kabel melalui sistem elektronik.
4. Hak untuk memberikan izin atau melakukan pelanggaran dalam menyewakan karya film dan program komputer untuk tujuan komersial tanpa memerlukan persetujuan terlebih dahulu.

Setiap orang dalam menggunakan dan melaksanakan hak ekonomi pada penggunaan wajib untuk mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, apabila dilakukan tanpa adanya izin maka tidak diperbolehkan guna melakukan penggandaan maupun menggunakan ciptaan tersebut secara komersial.<sup>56</sup> Pada dasarnya suatu hak cipta dapat beralih maupun dialihkan secara menyeluruh maupun sebagian, namun perlu diingat lisensi yang diberikan kepada pihak lain nantinya tidak akan menyebabkan pencipta

---

<sup>55</sup> Tasya Putri Rachman dan Yunanto, "Perlindungan Hukum Terhadap Peralihan Hak Cipta Menurut Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014", *UNES Law Review*, 2023, hlm.4668.

<sup>56</sup> Tim Visi Yustisia, *Panduan Resmi Hak Cipta: Mulai Mendaftar, Melindungi, dan Menyelesaikan Sengketa*, Jakarta : Penerbit VisiMedia, 2015, hlm. 3.

kehilangan hak eksklusif terhadap ciptaannya apabila lisensi didasarkan pada perjanjian sebagai pedoman pelaksanaan atas pemberian lisensi dari pemilik hak kepada pihak ketiga. Perjanjian menjadi bukti tertulis yang dapat dijadikan sebagai dasar kuat adanya pemberian hak kepada para pihak yang menempatkan dirinya sebagai subjek hukum yang mengikatkan diri sehingga dapat digunakan sebagai upaya melindungi dan pencegahan terjadinya pelanggaran terutama pelanggaran hak cipta.<sup>57</sup>

Salah satu solusi yang bisa dipenuhi sebagai upaya pencegahan sebelum terjadi pelanggaran hak cipta ialah dengan menggunakan perjanjian lisensi. Perjanjian lisensi merupakan suatu perjanjian antara pemilik lisensi dan pengguna lisensi yang mana masing-masing pemilik lisensi sebagai pemegang hak atas suatu aset memberikan lisensi kepada pihak yang menggunakan dan menerima lisensi untuk mempergunakan sebuah aset dalam kepentingan tertentu yang telah disepakati. Dalam pemberian perjanjian lisensi dalam hak untuk mempergunakan aset wajib dilakukan secara tertulis serta ditanda tangani oleh para pihak, hal ini sebagai bentuk untuk menghindari timbulnya sengketa mengingat bahwasanya perjanjian didasarkan pada kesepakatan antara para pihak maka perjanjian lisensi harus sesuai dan berdasar pada Pasal 1320 KUHPer tentang syarat dari sahny suatu perjanjian. Perjanjian lisensi dapat menggunakan akta notariil maupun tidak namun untuk memperoleh perlindungan hukum yang lebih kuat dalam hal

---

<sup>57</sup> Muhammad Citra Ramadhan, *Perlindungan Hukum Terhadap Rahasia Dagang Rumah Makan yang Ditinjau dari UU No. 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang*, Medan: CV. Merdeka Kreasi Group, 2023, hlm. 72.

pembuktian maka dibutuhkan, maka keterlibatan notaris dalam pembuatan perjanjian lisensi menjadi sangat penting.<sup>58</sup>

Jika merujuk pada konteks seni digital yang termasuk sebagai objek hak cipta berupa program komputer, maka pada pengalihan hak cipta yang dilakukan melalui perjanjian lisensi ini dapat terbagi menjadi 2 (dua) konsep atau cara yaitu berupa perjanjian lisensi secara tertutup (*close source license*) dan perjanjian lisensi secara terbuka (*open source license*) adapun terkait pengertiannya antara lain sebagai berikut:

1. Perjanjian lisensi secara tertutup (*close source license*)

Lisensi secara tertutup adalah perjanjian lisensi yang didasarkan pembuatannya melalui perjanjian baku, formal dan dapat memiliki sifat komersial. Perjanjian baku dalam penggunaannya dapat memberikan akibat hukum karena mengikuti pola dunia bisnis yang mewajibkan setiap kegiatan dilakukan dengan dasar efektif dan efisien. Bentuk perjanjian lisensi secara tertutup antara lain:

*Personal-use*, adalah jenis lisensi yang memungkinkan pengguna lain untuk dapat menggunakan karya yang terbatas guna kepentingan pribadi atau personal saja, dalam hal ini tidak diperbolehkan untuk menggunakan untuk kepentingan secara komersial terlebih tanpa adanya izin dari pemilik hak cipta.

---

<sup>58</sup> Frisca Deviyanti Sitorus, Peran Notaris Dalam Pembuatan Perjanjian Lisensi Merek di Indonesia, *Al Qodlri: Jurnal Pendidikan, Sosial dan Keagamaan* 16(1), 2019, hlm. 192.

- a. *Commercial-use*, adalah jenis lisensi yang penggunaannya dapat dipublikasikan secara luas bahkan dapat digunakan untuk kepentingan ekonomi dari para penggunanya, lisensi ini banyak ditemukan pada situs-situs yang menyediakan aset seni digital. lisensi ini pada mulanya dapat berlisensi personal use kemudian dibeli lisensi komersialnya dari para penggunanya, sehingga pengguna dapat menggunakan untuk kepentingan komersial.
  - b. *100% free*, jenis lisensi yang bisa didapatkan secara gratis dan bisa digunakan dengan bebas baik untuk tujuan pribadi maupun komersial dengan adanya izin maupun tidak dari pemilik hak cipta.
2. Perjanjian lisensi terbuka (*open source license*).

Lisensi ini merupakan suatu bentuk perjanjian yang memberikan keleluasaan kepada penggunanya untuk menggunakan, menyalin, menggandakan, mendistribusikan mempelajari, memodifikasi dan meningkatkan kinerja penggunaan program komputer.<sup>59</sup> Mengingat terdapat berbagai jenis-jenis perlisensian maka hal ini dapat dibedakan kedalam beberapa kategori berdasarkan pada objek, karakteristik, cakupan, dan mekanisme terjadinya proses perlisensian sebagaimana yang dikemukakan oleh Lee dan Davidson yang membedakannya kedalam 2 (dua) jenis lisensi yaitu *Exclusive License* dan *Non Exclusive License*.<sup>60</sup>

---

<sup>59</sup> Ahmad Zaki Mubarak, “*Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Terkait Penggunaan Font Berlisensi Personal Use Yang Digunakan Secara Komesial*”, Skripsi Program Sarjana Universitas Islam Sultan Agung, Semarang, 2023, hlm. 45-46.

<sup>60</sup> Kadek Devi, I Nyoman Putu, dan Ni Made Puspasutari, “Perlindungan Hukum Terhadap Penerima Lisensi Paten dalam Alih Teknologi”, *Jurnal Interpretasi Hukum 1(1)*, 2020, hlm. 24.

Sehingga dapat ditelaah bahwa perjanjian lisensi dapat dibuat dengan khusus (eksklusif) ataupun tidak khusus (non eksklusif), lisensi eksklusif digunakan apabila pemilik hak cipta mengalihkan satu beberapa hak dari suatu ciptaan atau temuan yang dimilikinya kepada penerima hak namun terdapat beberapa hal yang dibatasi pada hak cipta tersebut sedangkan lisensi non eksklusif merupakan satu bentuk pemberian hak berupa hak eksploitasi satu atau beberapa hak yang dimiliki oleh pemilik hak cipta.<sup>61</sup>

Hal ini berbeda dengan pendapat yang dikemukakan oleh Dratler yang membedakan cara terjadinya perlisensian yaitu:

- a. *Voluntary License*, yaitu jenis perlisensian yang terjadi didasarkan atas insiatif dan kesepakatan antara pihak pemberi dan penerima lisensi.
- b. *Non Voluntary Licenses*, yaitu jenis perlisensian yang diberikan karena permintaan dari pihak yang membutuhkan lisensi yang kemudian diajukan, disetujui dan diberikan oleh otoritas yang ditunjuk sesuai dengan ketentuan dan prosedur yang diatur dalam Undang-Undang.<sup>62</sup>

Dalam memanfaatkan hak eksklusif yang dimiliki pencipta terhadap ciptaannya secara ekonomi, salah satunya dengan pemberian lisensi dengan imbalan sejumlah uang atau royalti yang dibayarkan oleh pihak yang menggunakan lisensi dengan jumlah dan ketetapan yang disepakati. Dikatakan pula jika pemegang lisensi sebagai pemegang hak cipta untuk waktu tertentu dan hanya diperuntukkan dalam hal-hal tertentu sebagaimana

---

<sup>61</sup> Frisca *Op.Cit.*, hlm. 197-19.

<sup>62</sup> *Ibid*, hlm. 197 (dikutip dari Jay Dratler Jr. *Intellectual Property Rights: Commercial and Industrial Propert, Law Journal Seminars-Press*, 1994, hlm. 67).

yang telah diperjanjikan, apabila perjanjian lisensi telah habis masanya maka pihak tersebut bukan lagi sebagai pemegang hak cipta.<sup>63</sup>

### 1.7.5 Tinjauan Umum Bentuk Perlindungan Hukum Hak Cipta

Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual sebagai bentuk pengakuan Hak Asasi Manusia seseorang sebagaimana secara tegas tertuang dalam Pasal 27 ayat (2) Undang-Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945 bahwa setiap orang memiliki hak untuk mendapatkan perlindungan dalam hal ini termasuk dalam kepentingan moral dan ekonomi pada hasil kreasi manusia dari ciptaan ilmiah, kesusasteraan dan artistik. Indonesia sebagai salah satu negara anggota WTO yang telah ikut secara aktif dalam melakukan ratifikasi melalui berbagai perjanjian internasional mulai *TRIPs Agreement*, *Berne Convention*, *Universal Copyright Convention* (UCC) sehingga dalam praktek pengaturan perlindungan hukum di Indonesia telah memiliki pengaturan terkait dalam UUHC No.28/2014 yang didalamnya mengatur bentuk perlindungan hukum sekaligus konsekuensi terhadap pelanggaran yang diperbuat.<sup>64</sup> Perlindungan hukum hak cipta tidak lain dibuat untuk tujuan menjamin hak-hak yang dimiliki oleh pencipta sebagaimana dalam Pasal 1 angka (4) yang menegaskan bahwa pemegang hak cipta merupakan pencipta sebagai pemilik yang merupakan pihak yang secara sah menerima hak terhadap karya yang dihasilkan, mengenai adanya hak tersebut ialah hak

---

<sup>63</sup> Sukses M.P. Siburian dan Muhammad Hendra, *Transaksi Perdagangan Hak Cipta (Copyrights) Dalam Kerangka Lisensi Sebagai Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) Yang Dilindungi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014*, *Jurnal Darma Agung* 30(1), 2022, hlm. 210.

<sup>64</sup> Nanda Dwi Rizkia, *Op.Cit.*, hlm. 36.

eksklusif untuk mempergunakan karyanya melalui hak ekonomi dan hak moral.

Perlindungan hukum pada hak cipta merupakan suatu sistem yang terdiri dari unsur-unsur sistem berikut:<sup>65</sup>

1. Subjek perlindungan, mencakup pemilik atau pemegang Hak Cipta, aparat penegak hukum, pejabat pendaftaran serta pihak yang melanggar hukum.
2. Objek perlindungan, adalah semua jenis Hak Cipta yang diatur dalam undang-undang.
3. Pendaftaran perlindungan, hak Cipta yang mendapatkan perlindungan hanya yang telah terdaftar dan dapat dibuktikan juga melalui sertifikat pendaftaran, kecuali jika diatur lain oleh undang-undang.
4. Jangka waktu, yakni dimana hak cipta oleh UUHC selama pencipta masih hidup ditambah 50 tahun setelah meninggalnya pencipta.
5. Upaya hukum guna melindungi yaitu jika terbukti terjadi pelanggaran hak cipta, maka pelanggar akan dikenakan sanksi baik secara perdata maupun pidana.

Pencipta sebagai pemegang hak cipta berhak untuk mengumumkan dan memperbanyak ciptaannya, dalam konteks ini hak cipta secara otomatis akan timbul secara deklaratif. Munculnya hak-hak bagi pencipta secara

---

<sup>65</sup> Gilheysia Regina, Feiby S., dan Anastasia Emmy, "Hak Cipta Musik, Perlindungan dan Permasalahan Hukumnya di Indonesia", *Lex Privatum* 13(2), 2024, hlm. 7.

otomatis terhadap hasil karyanya, menunjukkan bahwa dengan atau tanpa melalui proses pendaftaran yang lebih dahulu di Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual atas wujud karya cipta yang nyata (*expression work*) sehingga akan memungkinkan sebuah ciptaan tetap memiliki perlindungan hukum secara otomatis (*automatically protection*).<sup>66</sup> Meskipun hak cipta timbul secara otomatis, namun dalam pelaksanaannya masih sulit dilakukan maka sebagai sebuah upaya preventif yang dapat dilakukan dalam memberikan perlindungan dari suatu hasil ciptaan sebuah karya, maka dapat dilakukan pencatatan melalui Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia atau dapat secara online melalui website Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual.

Melalui pencatatan ini diharapkan sebagai suatu langkah untuk mempermudah dalam mendapatkan kepastian hukum atas karya ciptaannya dari berbagai bentuk pelanggaran yang dilakukan oleh orang lain sehingga apabila hal tersebut terjadi, pemilik dapat menunjukkan surat pencatatan ciptaan. Surat pencatatan merupakan output atas permohonan yang diajukan guna mencatatkan ciptaan tentu akan sangat membantu untuk membuktikan hak eksklusifitas atas karyanya.<sup>67</sup> Disamping bentuk perlindungan yang dilakukan dengan pencatatan ciptaan, terdapat perlindungan dengan menggunakan langkah hukum sebagaimana indonesia mengatur penyelesaian sengketa dapat menggunakan jalur perdata maupun pidana. Terkait dengan

---

<sup>66</sup> Nanda Dwi Rizkia, *Op.Cit.*, hlm. 37.

<sup>67</sup> Ridha Wahyuni, Dwi Aryanti, dan Dwi Desi, Kedudukan Hukum Surat Pencatatan Ciptaan Bagi Perlindungan Hak Cipta Karya Lukisan Dihadapkan Pada Prinsip *Outomatically Protection*, *UNES Law Review*, 2022, hlm. 7452.

bentuk penyelesaian pada pelanggaran hak cipta melalui keperdataan terdapat dalam Pasal 95 dan 96 pada UUHC No. 28/2014 yang dalam upaya penyelesaian sengketanya dapat dilakukan dengan proses mediasi, arbitrase, atau pengadilan dengan upaya pembayaran ganti rugi sebagai tuntutananya apabila menggunakan jalur litigasi maka hanya Pengadilan Niaga saja yang memiliki wewenang untuk mengadili serta menyelesaikan perkara hak cipta.