

Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Jati Restuningsih, Kholis Roisah, Adya Paramita Prabandari

Program Studi Magister Kenotariatan
Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro
Email: jatirestu@yahoo.co.id

Abstract

One form of art that requires copyright protection, namely digital illustration. This is important because copyright infringement is still common in digital illustration works in Indonesia, which is not only detrimental to the economy but also to the morale of the creator. This article discusses issues related to digital illustrations including protected objects, and the digital illustration copyright protection system in Copyright Act. The research method used is normative juridical where the research refers to the norms contained in the legislation. Based on the results of the study, it was concluded that to get copyright protection digital illustrations must be Original, Creative, Fixation or have a tangible form and because Indonesia uses a declarative system, the creator must publish his work. The digital illustration copyright protection system contained in Law Number 28 of 2014 concerning Copyright in addition to regulating what rights are obtained by the creator, the method of transfer also poses a threat to copyright violators, as well as ways that can be taken by the creator to obtain compensation.

Keywords: *Legal Protection; Copyright; Digital Illustration*

Abstrak

Salah satu bentuk seni rupa yang memerlukan perlindungan hak cipta yaitu ilustrasi digital. Hal tersebut penting karena masih sering ditemuinya pelanggaran hak cipta pada karya ilustrasi digital di Indonesia, yang tidak hanya merugikan secara ekonomi juga moral pencipta. Artikel ini membahas permasalahan terkait Ilustrasi digital termasuk obyek yang dilindungi, dan sistem perlindungan hak cipta ilustrasi digital dalam Undang-Undang Hak Cipta. Metode penelitian yang digunakan adalah yuridis normatif di mana dalam penelitian mengacu kepada norma-norma yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan. Berdasarkan hasil penelitian disimpulkan bahwa untuk mendapatkan perlindungan hak cipta ilustrasi digital harus bersifat Orisinal, Kreatif, Fiksasi atau memiliki wujud nyata dan karena Indonesia menggunakan sistem dekaratif maka pencipta harus mengumumkan hasil karyanya. Sistem perlindungan hak cipta ilustrasi digital yang dikandung Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta selain mengatur tentang Hak apa saja yang didapat oleh pencipta, cara pengalihannya juga memberikan ancaman bagi pelanggar hak cipta, serta cara yang dapat ditempuh oleh pencipta untuk mendapat ganti rugi.

Kata Kunci: **Perlindungan Hukum; Hak Cipta; Ilustrasi Digital**

A. PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Permasalahan

Seiring dengan majunya teknologi, berpengaruh pada majunya berbagai hal termasuk bidang seni. Salah satunya adalah seni ilustrasi yang dalam dua dekade terakhir ini semakin berkembang dan diminati masyarakat. Salah satu indikasi dari hal tersebut adalah banyak dijumpai seni ilustrasi

digital. Seni ilustrasi digital sendiri adalah bentuk seni menggambar ilustrasi dengan teknik digital painting. Digital painting merupakan proses melukis dengan menggunakan alat digital yaitu berupa komputer dan pen tablet. Ilustrasi digital adalah suatu media baru dimana dilakukan perpaduan antara seni visual khususnya ilustrasi dengan media baru berupa digitalisasi komputer yang membebaskan untuk menyampaikan pesan kepada penikmat seni (Male, 2017).

Istilah seni digital mulai dikenal penggunaannya pada awal 1980-an ketika insinyur komputer merancang program mewarnai yang digunakan oleh seniman digital perintis Harold Cohen (Nake, 2019). Teknik digital painting dalam teknik berkarya tergolong sangatlah baru di kalangan seniman, teknik tersebut mempunyai beberapa kelebihan, antara lain teknik digital painting tidak memerlukan alat dan bahan yang banyak, dan dapat dengan mudah menggunakan berbagai pilihan warna dan efek yang sudah tersedia untuk membantu dalam proses pewarnaan (Miko, 2020). Sehingga banyak pengguna teknik digital painting ini menggunakan suatu software atau aplikasi seperti *adobe studio*, *clip studio paint*, *manga studio*, dan sebagainya untuk menghasilkan gambar secara digital.

Keberadaan ilustrasi digital di Indonesia saat ini dapat dikatakan cukup berkembang, hal tersebut dapat dilihat dari ilustrator yang telah menerbitkan karyanya menjadi sebuah komik, cerita bergambar, sampul buku, dan majalah hingga ilustrator yang mempublikasikan karyanya melalui media sosial seperti *facebook*, *instagram*, *pinterest*, *pixiv*, dan situs lainnya. Ilustrator digital yang berasal dari Indonesia juga telah diakui oleh mancanegara pada khususnya negara Amerika Serikat, dimana negara Amerika terlah dikenal sebagai salah satu negara dengan seni visual paling maju di dunia. Pernyataan tersebut ditunjukkan dengan banyaknya studio animasi digital seperti Pixar, dan Disney.

Segala bentuk karya digital biasanya wujud dari karya tersebut merupakan data atau file, yang dimana persebarannya tidak hanya dapat dilakukan melalui penggandaan data secara manual melalui *flashdisk* atau *compact disc*, namun juga dapat digandakan dari situs yang digunakan pencipta untuk mengunggah gambar. Sehingga walaupun ada orang yang mengunduh Mengetahui peredaran ilustrasi digital yang berbentuk file dan disebar menggunakan media internet hal ini tentu menjadikan ilustrasi digital lebih praktis dan mudah diaplikasikan, namun hal ini menjadikan Ilustrasi digital rentan akan pelanggaran hak cipta, baik digunakan tanpa izin maupun diakui oleh orang lain.

Hak cipta merupakan salah satu jenis hak kekayaan intelektual yang harus dihargai. Hak Atas Kekayaan Intelektual atau *Intellectual Property Rights* merupakan hak yang bersifat eksklusif

(khusus) yang dimiliki oleh para pencipta/ penemu sebagai hasil aktivitas intelektual dan kreativitas yang bersifat khas dan baru (Hariyani, 2010). Ilustrasi digital walaupun merupakan bentuk dari karya sehingga dilindungi oleh hak cipta tetap menjadi sasaran empuk terjadinya pelanggaran hak cipta, baik pelanggaran hak ekonomi seperti memperjual belikan karya, menggunakan karya untuk menambah nilai estetika barang untuk dijual, maupun pelanggaran hak moral seperti memodifikasi tanpa izin atau bahkan mengakui karya tersebut sebagai miliknya. Pelanggaran hak cipta ini tidak terjadi begitu saja, namun ada faktor yang mendorong antara lain adalah suatu kebiasaan/tradisi (aspek budaya/culture); mencari keuntungan (aspek ekonomis); rendahnya pemahaman atas hak cipta; rendahnya penerapan sanksi (aspek yuridis); dan tidak diberlakukannya razia berkala (Nurhasan, 2013).

Sebagai negara yang tergabung dalam WTO (*World Trade Organization*), Indonesia telah menyelaraskan segala perundang-undangan di bidang hak cipta dengan norma dan standar yang disepakati (Margono, 2010). Harmonisasi pembatasan dan pengecualian hak cipta dalam konvensi internasional dengan peraturan perundang-undangan nasional adalah upaya penyesuaian berbagai macam konvensi internasional hak cipta yang menyangkut pembatasan dan pengecualian hak cipta dengan peraturan perundang-undangan nasional baik secara horizontal maupun vertikal (Riswandi, 2017). Di Indonesia terkait perlindungan terhadap Hak cipta sudah memiliki produk hukum yang mengatur tentang Hak Cipta tersebut yaitu Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 mengenai Hak Cipta. Namun undang-undang tersebut mengalami perubahan dan penyempurnaan kembali menjadi Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta atau disebut dengan istilah Undang-Undang Hak Cipta (UUHC).

2. Kerangka Teori

Terdapat 2 (dua) teori yang dipergunakan dalam artikel ini antara lain teori Hak dan Teori Kepastian Hukum.

a. Teori Hak

Menurut Sudikno Mertokusumo, hak merupakan kepentingan yang dilindungi oleh hukum, sedangkan kepentingan merupakan tuntutan perorangan atau kelompok yang diharapkan untuk dipenuhi (Mertokusumo, 2003).

Terdapat 2 macam hak antara lain hak absolut dan hak relatif. Hak absolut merupakan hak kepada pemiliknya untuk mengambil tindakan atau tidak. Hal tersebut dapat dilakukan kepada siapapun serta dengan melibatkan semua orang. Hak absolut isinya ditentukan oleh otoritas

pemilik hak. Seseorang yang memiliki hak absolut ketentuannya adalah orang lain berkewajiban untuk menghormati dan tidak mengganggunya. Untuk pihak ketiga (lain) berhak untuk mengetahui eksistensi dari hak absolut tersebut sehingga hak tersebut perlu dipublikasikan. Sedangkan Hak relatif merupakan hak yang di dalamnya mengandung mengenai kewewenangan untuk menuntut hak yang hanya dimiliki subjek hukum terhadap subjek hukum tertentu lain. Hak relatif ini semata-mata berlaku untuk orang-orang tertentu seperti kreditur tertentu atau debitur tertentu. Diantara kedua pihak terjadi hubungan hukum yang menyebabkan pihak yang satu berhak atas suatu prestasi dan yang lain wajib memenuhi prestasi (Mertokusumo, 2003).

b. Teori Kepastian Hukum

Hukum tanpa memiliki nilai kepastian maka akan menjadikan hilangnya makna karena tidak dapat lagi dijadikan sebagai pedoman perilaku untuk semua orang sebagaimana kaidah *ubi jus incertum, ibi jus nullum* (dimana tiada kepastian hukum, disitu tidak ada hukum)” (HS, 2010).

Menurut Van Apeldoorn dikatakan bahwa terdapat 2 (dua) aspek terkait kepastian hukum, antara lain: “Pertama, kepastian hukum menunjukkan adanya ketentuan hukum yang jelas dan berlaku berlaku untuk masalah-masalah yang konkret demi mendapatkan hukum yang dapat diprediksi. Kedua, kepastian hukum menunjukkan adanya perlindungan hukum, dimana para pihak yang dalam sengketa dapat dihindarkan dari perbuatan kesewenangan penghakiman” (Prasetyo & Barkatullah, 2014).

Kepastian Hukum merupakan pelaksanaan hukum sesuai dengan bunyinya, sehingga masyarakat dapat memastikan bahwa hukum dilaksanakan. Penciptaan kepastian hukum dalam peraturan perundang-undangan memerlukan persyaratan yang berkenaan dengan struktur internal dari norma hukum itu sendiri (Manulang, 2007).

3. Permasalahan

Berdasarkan uraian dari latar belakang di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan dalam artikel ini yaitu:

- a. Apakah Ilustrasi Digital termasuk obyek yang dilindungi dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
- b. Bagaimana sistem perlindungan hak cipta ilustrasi digital berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?

4. Orisinilitas Hasil Penelitian

Ditemukan beberapa artikel terdahulu yang membahas permasalahan seputar hak cipta, baik hak cipta musik, photography maupun video, dan konten digital. Artikel tersebut antara lain yang tulis oleh Ida Ayu Lidya Nareswari Manuaba dan Ida Ayu Sukihana yang berjudul “Perlindungan Hak Cipta Pada Buku Elektronik (e-book) di Indonesia” yang membahas mengenai pengaturan mengenai buku digital atau elektronik (ebook) sebagai salah satu aspek Hak cipta menurut Undang-Undang Hak Cipta dan bentuk penyelesaian sengketa ketika terjadi pelanggaran hak cipta atas buku elektronik (ebook) tersebut (Manulang, 2007). Kemudian artikel yang ditulis oleh Khwarizmi Maulana simatupang yang berjudul “Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Digital” yang membahas mengenai Perlindungan hokum terhadap ciptaan dalam era digital dan implikasi pengaruh teknologi pengaman terhadap perlindungan hukum karya ciptaan digital serta perlindungan hokum terhadap teknologi pengaman yang melindungi suatu karya cipta digital (Manulang, 2007).

Artikel yang ditulis ini memiliki perbedaan dengan beberapa artikel yang sudah disebutkan diatas. Artikel ini lebih fokus menyoroti permasalahan terkait Ilustrasi digital termasuk obyek yang dilindungi, dan sistem perlindungan hak cipta ilustrasi digital dalam Undang-Undang Hak Cipta.

B. METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif yaitu salah satu jenis penelitian hukum yang melakukan penelitian terhadap bahan pustaka sebagai bahan dasar penelitian dengan cara memeriksa peraturan perundang-undangan dan dokumen yang berkaitan dengan masalah penelitian. Spesifikasi penelitian yang digunakan adalah dengan deskriptif analitis. Metode ini bertujuan untuk mendapatkan gambaran mengenai komunitas atau populasi tertentu, atau gambaran gejala atau antara dua atau lebih gejala. Penelitian ini dilakukan dengan mengkaji data sekunder yang diperoleh dari studi pustaka. Studi kepustakaan dilakukan dengan cara meneliti data sekunder atau data tertulis, berupa bukti-bukti, majalah ilmiah, arsip, dokumen pribadi, dokumen resmi berkaitan dengan tema penelitian (Soemitro, 1982). Metode analisa data dengan menggunakan analisis data deskriptif kualitatif yaitu metode penelitian yang menghasilkan deskripsi analitik yang dinyatakan oleh narasumber dalam pernyataan tertulis atau lisan dan perilaku aktual, dan penelitian dilakukan secara keseluruhan (Soekanto, 2011). Analisa dilakukan secara deskriptif analistis, yaitu data yang diperoleh

dideskripsikan, kemudian dianalisis, sedangkan teori serta norma kualitas tertentu yang relevan digunakan untuk menyelesaikan masalah dalam penelitian ini.

C. HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Ilustrasi Digital termasuk obyek yang dilindungi dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Hak atas karya cipta merupakan hak yang bersifat deklaratif dan timbul secara otomatis pada saat karya cipta pertama kali diumumkan, tidak seperti kekayaan intelektual yang lain. Hak itu timbul tanpa perlu melakukan pendaftaran ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM sebagaimana hak paten, merek dan desain industri yang berprinsip konstitutif. Sehingga ketiga hak tersebut baru muncul setelah terdaftar di Ditjen Kekayaan Intelektual. Ada proses yang harus dilalui oleh paten, merek dan desain industri sampai terdaftar. Berbeda dengan hak cipta, pencatatan itu bukanlah merupakan suatu kewajiban, hanya saja sebagai bukti yang kuat di pengadilan bila timbul sengketa di kemudian hari (Ramli, 2018).

Hal ini sejalan dengan EW Kinter dan J. Lahr. Dimana mereka merasa perlunya adanya standar dari pemberian hak cipta, yang antara lain adalah orisinalitas, kreatifitas, dan fiksasi. Dimana orisinalitas mengacu tentang keunikan dan kebaruan dari karya, walaupun sudah ada karya sejenis sebelumnya namun ada keunikan tersendiri. Kreatifitas disini merupakan standar penentu dari keorisinalitas karya, dimana ada sentuhan ciri khas dari individu yang menciptakan. Fiksasi dari karya merupakan kewajiban dimana karya tersebut memiliki wujud nyata yang berada dibawah tanggung jawab pencipta, dimana walaupun itu berupa sketsa yang digambar dikertas, ataupun secara digital (Rachmatirtani, 2017).

Dalam hal ini stelsel deklaratif atau *first to use system* merupakan perlindungan hukum yang diberikan pada pemegang pertama atau pemakai pertama atas hak cipta. Apabila ada pihak lain yang mengaku sebagai pihak yang berhak atas hak cipta, maka pemegang atau pemakai pertama harus membuktikan bahwa dia sebagai pemegang atau pemakai yang berhak atas hasil ciptaan tersebut. Meski tidak mewajibkan adanya pendaftaran yang merupakan stelsel konstitutif, namun melakukan pendaftaran memberikan kepastian hukum secara *de facto* dan *de jure* yang lebih kuat (Simanjuntak, 2017).

Hakikat terpenting dari hak cipta yang merupakan bagian dari Hak Kekayaan Intelektual adalah suatu ciptaan tertentu atau disebut *creation* menjadi sesuatu yang dapat dilihat, dibaca,

maupun digunakan secara praktis (Labetubun, 2019). Unsur yang terdapat dalam hak cipta antara lain adalah : (1) hak eksklusif, (2) pencipta atau penerima hak, (3) mengumumkan, memperbanyak, atau memberikan izin, dan (4) pembatasan menurut undang-undang.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC), menjamin hak moral dan hak ekonomi pencipta begitu hak cipta menempel pada karya cipta. Pada penjelasan umum UUHC juga menjelaskan bahwa hak cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Salah satu faktor yang melandasi perlindungan hak cipta di Indonesia adalah berkembangnya ekonomi kreatif, sehingga Pemerintah Indonesia melakukan pembaruan UUHC, mengingat hak cipta menjadi basis terpenting dari ekonomi kreatif nasional. Dengan UUHC yang memenuhi unsur perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif ini maka diharapkan kontribusi sektor Hak Cipta dan Hak Terkait bagi perekonomian negara dapat lebih optimal.

Menurut UUHC, Hak Moral adalah hak yang tidak dapat dialihkan dan tetap melekat abadi, sehingga terdapat hubungan yang erat antara pencipta dan ciptaannya yang pada dasarnya tidak dapat dihilangkan atau dihapus, meskipun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Mencakup pencantuman nama, judul dan isi karya, serta izin pemodifikasian, perubahan dan lainnya. Hak moral ada karena adanya pengaruh dari pandangan John Locke, Filsuf Inggris abad ke-16 dengan pemikirannya tentang hak milik. John Locke berpendapat hak milik adalah satu dari tiga hal yang tidak bisa dipisahkan dari manusia. Hukum kodrat melarang siapapun merusak, menghilangkan (1) kehidupan, (2) kebebasan, (3) serta hak milik. Ketiga hal ini menurut John Locke tidak dapat dilepas dari diri manusia karena datangnya dari Yang Maha Kuasa. Dari ketiga hak itu, hak milik lah yang menjadi perhatian Locke. John Locke berpendapat bahwa meskipun segala sesuatu di dunia ini adalah milik seluruh umat manusia, “segala sesuatu” tersebut tetap perlu diolah untuk dapat diambil manfaatnya sehingga diperlukan apresiasi kepada “seseorang” yang telah mengolah segala sesuatu tersebut dengan bentuk kepemilikan (Roisah, 2015).

Hak Ekonomi adalah hak untuk mendapat hasil ekonomi dari karya cipta. Disamping itu juga pemegang Hak Cipta tidak diperbolehkan mengadakan perubahan suatu ciptaan kecuali dengan persetujuan pencipta atau ahli warisnya dan apabila pencipta telah menyerahkan Hak Ciptanya kepada orang lain, maka selama penciptanya masih hidup diperlukan persetujuannya untuk mengadakan perubahan, tetapi apabila penciptanya telah meninggal dunia diperlukan izin dari ahli

warisnya. Berdasarkan pada Pasal 9 Ayat (1) UUHC, setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi tersebut wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan. Pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya.

Perkembangan dunia internet yang semakin maju membuat objek digital kini umum disebarkan, diperbanyak atau diperjualbelikan melalui media internet tersebut. Dalam hal ini kegiatan pengumuman, perbanyakan, penggandaan atau jual-beli tersebut dilakukan melalui situs-situs yang memang khusus dibuat untuk melakukan kegiatan tersebut serta telah memiliki pasar khususnya sendiri. Hal ini karena objek digital dianggap lebih praktis dan ekonomis ketimbang produk fisik yang membutuhkan perlakuan khusus seperti ruang penyimpanan, pengemasan dan pengiriman melalui kurir. Keuntungan lain dari perkembangan digital adalah ciptaan dapat dinikmati dan diakses dimanapun dan kapanpun. Pencipta atau pemegang hak cipta juga dapat melihat perkembangan cangkupan penikmat karyanya, bahkan dapat mengetahui persentase penggemar berdasarkan wilayah, dan juga mencari preferensi karya yang ingin dilihat (Haris, dkk., 2020).

Bagi ilustrator ilustrasi digital mengunggah karya ke internet tidak hanya sebagai bentuk kepuasan batin saja namun juga sebagai bentuk deklarasi sehingga ilustrasi tersebut memiliki hak cipta, bahkan apabila karya tersebut baru berupa sketsa. Sehingga apabila ada yang mengaku-ngaku memiliki hak ciptanya, tanggal pengunggahan juga dapat dijadikan sebagai bukti. Pencipta ilustrasi juga harus memahami adanya resiko terjadinya penyebaran baik melalui pengunggahan ulang maupun kemungkinan digunakan, dan dimodifikasi.

Dari uraian di atas, nampak bahwa berdasarkan UUHC, suatu karya akan mendapatkan hak ciptanya terhitung sejak dari karya tersebut memiliki bentuk dan dideklarasikan oleh penciptanya. Ilustrasi digital baru menjadi objek perlindungan apabila ilustrasi tersebut sudah bukan berupa konsep ide serta telah di publikasikan oleh penciptanya. Selama dapat dibuktikan bahwa ilustrasi tersebut merupakan hasil kreasi yang orisinal dari penciptanya, maka hak cipta telah melekat pada karya tersebut dan hak-hak yang dimiliki pencipta dilindungi oleh UUHC dengan atau tanpa adanya pendaftaran hak cipta.

2. Sistem Perlindungan Hak Cipta Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi khususnya di bidang teknologi informasi dan komunikasi memberikan kontribusi yang besar atas perubahan UUHC. “Teknologi informasi dan komunikasi di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan Hak Cipta, tetapi di sisi lain juga menjadi media pelanggaran hukum di bidang hak cipta” (Saidin, 2015). Diperlukan adanya pengaturan yang seimbang demi untuk mendapatkan manfaat yang optimal bagi masyarakat.

Melihat dari budaya hukum di beberapa negara di Uni Eropa seperti Prancis yang lebih condong pada doktrin hak moral John Locke di mana sampai pandangan tersebut mempengaruhi Konferensi Diplomatik tahun 1889 di Paris yang menghasilkan perjanjian internasional mengenai perlindungan Hak Milik Perindustrian yang disebut *Paris Convention for The Protection on Industrial Property-Paris Convention*. Di mana tiga tahun kemudian di Bern dihasilkan juga *International Convention for The Protection of Literary and Artistic Work (Bern Convention)*. Amerika tidak sepenuhnya menerapkan doktrin hak moral. Hal ini dikarenakan adanya pandangan *Utilitary (utility)* yang memberi pengaruh pada Amerika dalam memandang Hak Cipta sebagai suatu aturan yang dibutuhkan dimana dapat memberi manfaat yang lebih banyak pada masyarakat dan sehingga tidak hanya memberi perlindungan yang berlebihan pada penciptanya. Melindungi kepentingan ekonomi menjadi poin utama sehingga hak ekonomi ciptaan lebih menonjol daripada hak moral pencipta.

UUHC mengatur tentang jangka waktu kepemilikan hak cipta yaitu 70 tahun, namun hal ini hanya mengatur tentang penggunaan hak ekonomi bukan hak moral. Pengguna karya cipta tetap harus mencantumkan nama pencipta. UUHC juga mengatur tentang upaya perlindungan hukum terhadap setiap karya cipta, dapat dibagi atas dua macam yaitu pertama, perlindungan hukum sebelum terjadinya peristiwa atau kejadian yang menimbulkan kerugian bagi pencipta atau pihak pemegang hak, dan kedua, perlindungan hukum yang diberikan setelah peristiwa atau pelanggaran hukum itu terjadi. Tindakan pencegahan yang dapat dilakukan pencipta adalah menaruh tanda tangan atau *watermark* dan pemodifikasian karya sebagai penanda dan penghambat terjadinya pelanggaran hak cipta yang dimana hal ini merupakan hak moral dari pencipta, sedangkan bentuk pencegahan yang bersifat represif seperti ancaman sanksi yang akan diberikan jika menggunakan karya gambar ilustrasi digital tanpa seizin Pemegang Hak Cipta. Hal tersebut diatur dalam pada Pasal 113 ayat (3) dan (4) UUHC.

Upaya yang dapat dilakukan oleh Pemegang Hak Cipta jika terjadi sengketa terhadap karya ciptanya adalah dengan menempuh jalur non litigasi ataupun jalur litigasi. Apabila pada penyelesaian melalui jalur non litigasi tidak menemukan titik terang dari kedua belah pihak, dan pemegang hak masih merasa dirugikan, maka pemegang hak cipta dapat menempuh jalur litigasi dengan mengajukan gugatan atas pelanggaran hak cipta ke Pengadilan Niaga. Hal tersebut sesuai dengan Pasal 95 UUHC. Mengenai tata cara pengajuannya diatur pada Pasal 100 UUHC.

Apabila pemilik hak cipta ingin melalui jalur hukum untuk mendapat ganti rugi dari kerugian hak ekonomi, maupun menggugat karena adanya pelanggaran hak moral, maka pencipta, pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait dapat mengajukan gugatan juga dapat memohon putusan provisi atau putusan sela kepada Pengadilan Niaga. Hal ini bertujuan untuk meminta penyitaan ciptaan yang dilakukan pengumuman atau penggandaan beserta alat penggandaan untuk menggandakan hak cipta dan produk terkait. Serta untuk menghentikan kegiatan pengumuman, pendistribusian, komunikasi, dan/atau penggandaan ciptaan dan produk hak terkait.

Terkait ciptaan, baik tidak atau telah dicatatkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, tidak mempengaruhi proses maupun prosedur pengajuan gugatan. Hal ini dikarenakan perlindungan hak cipta tidak mensyaratkan pencatatan sebagai bukti atas lahirnya hak eksklusif pencipta terhadap ciptaannya sebagaimana adanya prinsip deklaratif dalam UUHC. Berdasarkan Pasal 102 ayat (1) UUHC dinyatakan bahwa upaya hukum pengajuan gugatan hanya dapat diajukan hingga kasasi saja sehingga tidak ada upaya hukum banding.

Walaupun ada upaya preventif dan represif hal ini tetap sulit diterapkan mengingat penyebaran ilustrasi digital yang melalui media internet sehingga tidak hanya dapat terjadi oleh sesama Warga Negara Indonesia namun juga kepada ataupun oleh Warga Negara Asing. Pelanggaran hak cipta pada ilustrasi digital, dapat terjadi baik berupa penyebarluasan karya tanpa seizin pencipta, maupun penggunaan hasil karya untuk diperjual belikan. Terkadang pelaku hanya berniat menyebar luaskan sebagai tanda apresiasi, namun tanpa disadari telah melanggar hak ekonomi pencipta. Tentunya adanya pelanggaran hak ekonomi tidak saja berakibat pada kurangnya pemasukan keuangan bagi pencipta, namun juga menjadikan faktor hilangnya semangat berkarya pencipta.

Permasalahan yang sering terjadi adalah kurangnya pemahaman hak cipta secara umum oleh masyarakat, yang pada dasarnya tidak terbiasa terhadap adanya hak cipta dikarenakan kurang pahami masyarakat mengenai adanya peraturan terkait hak cipta ini. Adanya anggapan

dikalangan masyarakat yang sudah mengakar selama ini yaitu mengenai suatu karya dapat digunakan dan dimiliki bersama serta apa yang ada di Internet dianggap menjadi milik umum. Bentuk fisik dari karya seni digital yang berupa file dengan penyebaran konten yang lebih banyak secara virtual, namun juga menjadikan lebih mudah untuk di produksi ulang. Permasalahan yang banyak terjadi biasanya dimana seseorang mengunggah ulang suatu ilustrasi digital dengan tujuan mengapresiasi, namun tidak melampirkan nama pencipta atau *credit* dari mana ia mendapatkan ilustrasi tersebut. Hal ini menjadikan rawan kerancuan akan siapa pencipta dari ilustrasi tersebut, tidak sedikit pula yang beranggapan bahwa ilustrator akan merasa senang karena ilustrasinya disebarluaskan.

Hal ini dapat dilihat dari beberapa kasus pelanggaran hak cipta terhadap ilustrasi digital yang sempat terjadi di Indonesia. Kasus penjiplakan salah satu karya dari Ilustrator Ida Bagus Ratu Antoni Putra atau lebih dikenal dengan nama Monez, yang karya design mural bergambar bunga-bunga yang ia unggah di platform portofolionya dan dibuat khusus untuk mural dinding Folie Kitchen Bali dijiplak oleh Kinseminyak dan dipajang di dua restoran di Bali. Kasus ini berakhir damai setelah dilakukan mediasi dan pihak Kinseminyak mengakui telah menjiplak dan meminta maaf (Agnes, 2018).

Kasus yang melanggar hak moral dari pencipta juga terjadi pada Nadiyah Rizki ilustrator yang karyanya diunggah ulang ke instagram oleh Awkarin (Kartikasari, 2019). Dalam kasus ini Awkarin terlihat tidak paham mengenai hak cipta yang menempel pada suatu karya, mengunduh dan membagikan gambar dengan tujuan untuk mengapresiasi, sebagai pemercantik instagramnya, namun dia tidak menulis siapa pencipta aslinya. Tidak hanya kasus tersebut, kasus pelanggaran yang dilakukan kepada ilustrator luar negeri pun sempat terjadi, contohnya penggunaan ilustrasi dari ilustrator luar negeri yang dengan tanpa izin pada jaket merek Erigo dan Zeotic System. Di mana pihak Erigo mengakui kesalahan dan membayar royalti ke Nora Potwora ilustrator Polandia, dan Zeotic System memilih untuk menghapus akun instagramnya (Bahar, 2020).

Masih sangat jarang adanya kasus pelanggaran hak cipta yang sampai dibawa ke pengadilan, bahkan di luar negeri sekalipun. Hanya perusahaan besar seperti Marvel yang pernah dipermasalahkan oleh Horizon Comics tentang poster “Iron Man 3” yang mirip dengan karakter Caliban dalam series “Radix” (Welk, 2019). Ilustrator yang berdiri sendiri tanpa dinaungi suatu perusahaan biasanya tidak berani menempuh jalur hukum, tidak hanya karena biayanya namun karena kurangnya pemahaman tentang perlindungan hak cipta.

Dalam hal ini suatu karya ilustrasi digital adalah hasil dari kreatifitas dari pencipta yang dengan adanya teknologi yang membantunya sehingga memungkinkan untuk lebih bebas dalam membuat ilustrasi, sehingga dapat menerapkan teknik-teknik yang rumit tanpa khawatir menghabiskan *resource* seperti tinta ataupun kertas saat melakukan percobaan. Dengan adanya kebebasan tersebut didaya gunakan oleh ilustrator sehingga menghasilkan ilustrasi digital yang kemudian menjadi hak milik nya.

Meskipun dengan alat dan kebebasan yang sama tidak semua orang memiliki kreatifitas, skill dan motivasi untuk menciptakan suatu karya, sehingga orang lain tidak boleh mengaku atau menggunakan karya orang lain dan pencipta. Hal tersebut sudah selayaknya harus diberikan perlindungan. Menghargai hak cipta merupakan bentuk apresiasi dari proses pembuatan suatu karya, sehingga hal ini akan memotivasi dan menginspirasi orang lain untuk menghasilkan karya-karya cipta yang baru.

Berbeda dengan musik dan film yang sudah ada teknologi yang mencegah terjadinya pembajakan lagu dan film melalui deteksi nada dan visual pada situs Youtube sehingga akun-akun yang melakukan pelanggaran hak cipta tidak dapat mendapatkan keuntungan bahkan akun dapat terancam dihilangkan. Berbeda dengan ilustrasi yang meskipun data kemiripan dapat ditelisik melalui *Google Image*, maupun situs pencarian gambar masih banyak yang tidak memahami, dan apabila sudah menjadi barang lain contohnya dicetak/print sebagai gantungan kunci, pengaplikasian semakin sukar untuk bisa ditelisik dan dicegah dengan teknologi. Hal tersebut perlu mendapatkan perhatian dan perlu adanya penyebaran informasi dan pengetahuan kepada penikmat karya untuk memberi respek dengan menghormati ketentuan penggunaan gambar, seperti tidak mengunggah ulang tanpa menulis nama pencipta, atau menggunakan bahkan memodifikasi ilustrasi digital tanpa izin pencipta. Meskipun tidak membeli karya dengan uang, penikmat tetap dapat menikmati dengan tetap memberi penghormatan pada pemilik hak cipta. Hal tersebut sangat penting karena transaksi sosial tidak harus menuntut sesuatu yang *tangible*, bahwa menghargai hak cipta yang walaupun merupakan suatu transaksi sosial *intangible* juga tak ternilai harganya bagi pencipta karya seni.

UUHC memang mengatur mengenai perlindungan hak cipta terhadap ilustrasi digital serta mengatur tentang ancaman dan proses arbitrase apabila terjadi pelanggaran hak cipta, namun terkendala dengan masyarakat yang kurang memahami hak cipta, ilustrasi digital, serta penyebaran ilustrasi digital yang mudah dan melalui internet menjadikan perlindungan susah untuk diterapkan, karena tidak hanya harus memproteksi dari kemungkinan pelanggaran dalam negeri namun juga

pelanggaran yang dilakukan di luar negeri. Ancaman yang ada dalam UUHC juga dirasa kurang berhasil mencegah, terjadinya pelanggaran, serta kurang relevan untuk ilustrasi digital, karena meskipun peminatnya banyak tak sedikit yang menjual karya ilustrasi digital dengan harga yang cukup murah, atau bahkan berkarya untuk kenangan pribadi sehingga kebanyakan para pencipta ilustrasi digital merasa menempuh arbitrase hanya memakan waktu dan uang dan lebih memilih menggunakan hukuman sosial.

D. SIMPULAN

Ilustrasi digital merupakan jenis karya dari seni rupa, dengan menggunakan Teknik digital, sehingga untuk menjadi objek perlindungan hak cipta, ilustrasi digital harus memenuhi beberapa ketentuan, yaitu harus Orisinal, Kreatif, Fiksasi atau memiliki wujud nyata, dan karena Hak Cipta di Indonesia menggunakan prinsip deklaratif, maka Hak Cipta tidak muncul pada saat adanya pendaftaran, namun pada saat karya tersebut telah jadi dan pertama kali diumumkan. Ilustrasi digital yang diunggah ke sosial media sudah menjadi objek hak cipta sejak penciptanya mempublikasikan dengan cara diunggah, tanpa melakukan pendaftaran hak cipta sekalipun.

Perlindungan Hak Cipta di Indonesia berdasarkan pada UUHC, yang memuat beberapa pasal yang mengatur tentang pemberian Hak Cipta, batasan pemberian Hak Cipta serta langkah yang ditempuh apabila terjadi pelanggaran Hak Cipta. Apabila terjadi adanya pelanggaran hak cipta maka dapat diselesaikan melalui jalur pengadilan/arbitrase oleh Pengadilan Niaga. Hal tersebut bertujuan untuk mencegah penyebarluasan barang hasil Hak Cipta secara ilegal, dan untuk menuntut ganti rugi. Meskipun demikian kenyataan di lapangan banyak pelaku Ilustrasi Digital yang tidak menempuh jalur hukum karena dirasa kurang relevan dan ancaman tidak dapat mencegah dan melindungi ilustrasi digital, dan lebih memilih untuk memberi sanksi sosial. Ilustrasi digital di luar negeri sekalipun, masih jarang ditemukan kasus mengenai perlindungan hak cipta yang sampai ke pengadilan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Hariyani, I. (2010). *Prosedur Mengurus HAKI yang Benar*. Yogyakarta: Penerbit Pustaka Yustisia.
- Haris, F., dkk. (2020). "Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta". Jakarta: Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.
- HS, S. (2010). *Perkembangan Teori Dalam Ilmu Hukum*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Male, A. (2017). *Illustration: A Theoretical & Contextual Perspective*. London: Bloomsbury Visual Art.

- Manulang, F. M. (2007). *Hukum Dalam Kepastian*. Bandung: Prakarsa.
- Margono, S. (2010). *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Interlektual*. Bandung: Nuansa Aulia.
- Mertokusumo, S. (2003). *Mengenal Hukum Suatu Pengantar*. Yogyakarta: Liberty.
- Prasetyo, Teguh., & Barkatullah, Abdul Halim. (2014). *Filsafat, Teori dan Ilmu Hukum : Pemikiran Menuju Masyarakat yang Berkeadilan dan Bermartabat*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Ramli, A. M. (2018). *Hak Cipta Disrupsi Digital Ekonomi Kreatif*. Bandung: PT Alumni.
- Riswandi, B. A. (2017). *Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta di Era Digital*. Yogyakarta: Citra Aditya Bakti.
- Roisah, K. (2015). *Konsep Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HKI) : Sejarah Pengertian dan Filosofi Pengakuan HKI dari Masa ke Masa*. Malang: Setara Press.
- Saidin, O. (2015). *Aspek hukum Kekayaan Intelektual (Intellectual Propert Rights)*. Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Soekanto, Soerjono., & Mamuji, Sri. (2011). *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*. Jakarta: Rajawali Press.

Artikel Jurnal:

- Labetubun, M. A. H. (2018). "Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (E-Book) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual". *Sasi*, Vol.24, (No.2), p. 138-149.
- Manuaba, Ida Ayu Lidya Nareswari., & Sukihana, Ida Ayu. (2020). " Perlindungan Hak Cipta Pada Buku Elektronik (E-Book) Di Indonesia". *Jurnal Kertha Semaya*, Vol.8,(No.10), p. 1589-1597.
- Nurhasan. (2013). Faktor Penyebab Pelanggaran Hak Cipta. *Jurnal Lex Specialis*, (Edisi Khusus).
- Rachmatirtani, D. (2017). *Analysis of fixation doctrine in the Copyright Law Applied to Non-Musical Works*. Tesis. Universitas Indonesia.
- Simanjuntak, I. A. (2017). "Perlindungan Hukum Akibat Pembatalan Pendaftaran Hak Cipta (Studi Kasus Pembatalan Pendaftaran Hak Cipta Seni Motif Sampul Buku Tulis di Pengadilan Niaga Semarang)". *Diponegoro Law Journal*, Vol. 6, (No. 2), p. 1–13.
- Simatupang, K.M. (2021). "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital". *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Vol. 15,(No,1), p. 67-80.
- Soemitro, R. H. (1982). *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: Graha Indonesia.

Peraturan Perundang-Undangan:

- Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.
- Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Sumber Online:

- Agnes, T. (2018). Mural Karya Ilustrator Monez Diduga Dijiplak di Bali. *DetikHot*. Retrieved 22 July 2020 from <https://hot.detik.com/art/d-4343717/mural-karya-ilustrator-monez-diduga-dijiplak-di-bali>. accessed 22th July 2020.
- Bahar, A. (2020). Lagi-lagi Brand Lokal Jiplak Karya Seniman Luar, Ilustrator yang Plagiat Ternyata Sama Kayak Kasus Erigo. Retrieved from <https://hai.grid.id/read/071998224/lagi-lagi-brand-lokal-jiplak-karya-seniman-luar-ilustrator-yang-plagiat-ternyata-sama-kayak-kasus-erigo>. Accessed 8th Agustus 2021.
- Kartikasari, B. (2019). Mengenal Lebih Dekat Sosok Nadiyah Rizki S, Ilustrator yang Berseteru dengan Awkarin. *TribunJogja.Com*. Jogjakarta. Retrieved from <https://jogja.tribunnews.com/2019/10/31/mengenal-lebih-dekat-sosok-nadiyah-rizki-s-ilustrator-yang-berseteru-dengan-awkarin>. Accessed 31th Oktober 2019.
- Welk, B. (2019). Marvel Wins Copyright Infringement Lawsuit Over ‘Iron Man 3’ Movie Poster. *Yahoo Entertainment*. Retrieved 20 June 2021 from <https://www.yahoo.com/entertainment/marvel-wins-copyright-infringement-lawsuit-152440201.htm>. Accessed 20th Juni 2021.