

**SKRIPSI**

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP KARYA ILUSTRASI  
DIGITAL DI INTERNET BERDASARKAN UNDANG-UNDANG  
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

**Disusun dan diajukan oleh**

**AZALIA DELICIA DUMANAUW**

**B 111 16 398**



**PEMINATAN PERDATA MURNI  
DEPARTEMEN HUKUM PERDATA  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN**

**2021**

HALAMAN JUDUL

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP KARYA ILUSTRASI  
DIGITAL DI INTERNET BERDASARKAN UNDANG-UNDANG  
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

OLEH  
AZALIA DELICIA DUMANAUW  
B 111 16 398

SKRIPSI

Sebagai Tugas Akhir dalam Rangka Penyelesaian Studi Sarjana pada  
Departemen Hukum Perdata Program Studi Ilmu Hukum

**PEMINATAN PERDATA MURNI  
DEPARTEMEN HUKUM PERDATA  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2021**

## PENGESAHAN SKRIPSI

### PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP KARYA ILUSTRASI DIGITAL DI INTERNET BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Disusun dan diajukan oleh


**AZALIA DELICIA DUMANAUW**  
B111 16 398

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian yang dibentuk  
dalam rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana  
Program Studi Ilmu Hukum  
Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin  
pada tanggal 7 April 2021  
dan dinyatakan telah memenuhi syarat kelulusan.

Menyetujui,

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,

  
Dr. Wiener Sitorus, S.H., M.H., LL.M.  
NIP. 19660326 199103 1002

  
Dr. Hasbir Paserangi, S.H., M.H.  
NIP. 19700708 199412 1001

Ketua Program Studi Sarjana Ilmu Hukum



Dr. Waskun, S.H., LL.M.  
NIP. 19761129 199903 1 005

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Dengan ini menerangkan bahwa skripsi dari

Nama : Azalia Delicia Dumanauw

Nomor Induk : B111 16 398

Bagian : Hukum Keperdataan

Judul : PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP KARYA  
ILUSTRASI DIGITAL DI INTERNET BERDASARKAN  
UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014  
TENTANG HAK CIPTA

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dalam ujian skripsi.

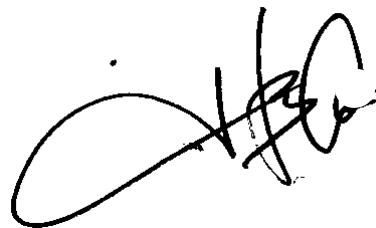
Makassar, April 2021

Pembimbing Utama,

Pembimbing Pendamping,



**Dr. Winner Sitorus, S.H.,M.H.,LL.M.**  
NIP. 19660326 199103 1002



**Dr. Hasbir Paserangi,SH.,MH**  
NIP. 19700708 199412 1001



**KEMENTERIAN PENDIDIKAN DAN KEBUDAYAAN  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
FAKULTAS HUKUM  
KAMPUS UNHAS TAMALANREA, JALAN PERINTIS KEMERDEKAAN KM.10**

Telp : (0411) 587219,546686, FAX. (0411) 587219,590846 Makassar 90245

**E-mail: [hukumunhas@unhas.ac.id](mailto:hukumunhas@unhas.ac.id)**

---

---

**PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI**

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa :

Nama	: AZALIA DELICIA DUMANAUW
N I M	: B11116398
Program Studi	: Ilmu Hukum
Departemen	: Hukum Keperdataan
Judul Skripsi	: Perlindungan Hak Cipta Terhadap Karya Ilustrasi Digital Di Internet Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi sebagai ujian akhir program studi.

Makassar, April 2021

a.n. Dekan,  
Wakil Dekan Bidang Akademik, Riset  
dan Inovasi



Prof. Dr. Hamzah Halim SH.,MH  
NIP. 19731231 199903 1 003

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama: : Azalia Delicia Dumanauw

Nomor Induk Mahasiswa : B11118398

Jenjang Pendidikan : Strata-1 (S1)

Program Studi : Hukum Perdata

Menyatakan bahwa Skripsi yang berjudul **“PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP KARYA ILUSTRASI DIGITAL DI INTERNET BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”** adalah **BENAR** merupakan hasil karya saya sendiri, bukan merupakan pengambilan tulisan atau pemikiran orang lain.

Apabila dikemudian hari terbukti atau dapat dibuktikan bahwa sebagian atau keseluruhan isi Skripsi ini hasil karya orang lain tanpa menyebut sumbernya, maka saya bersedia menerima sanksi atas perbuatan tersebut.

Makassar, April 2021

A 1000 Rupiah postage stamp is shown, featuring the Garuda Pancasila emblem and the text 'REPUBLIK INDONESIA', '1000', and 'METERAL TEMPEL'. The stamp has a unique identification number '9DC4DAJX005128751' at the bottom. A large, stylized signature in black ink is written over the stamp.

Azalia Delicia Dumanauw

## ABSTRAK

**AZALIA DELICIA DUMANAUW (B11116398). PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP KARYA ILUSTRASI DIGITAL DI INTERNET. Di bawah bimbingan Winner Sitorus sebagai Pembimbing Utama dan Hasbir Paserangi sebagai Pembimbing Pendamping.**

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui kedudukan hukum ilustrator berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan mengetahui bagaimana pemuatan konten oleh pribadi-pribadi tertentu dapat bernilai komersial yang mana banyak melanggar hak ekonomi Pencipta.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian sosio-yuridis, yaitu dengan melakukan observasi dan wawancara dengan pihak Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Sulawesi Selatan. Penelitian ini menggunakan data primer yaitu hasil wawancara dan data sekunder yang merupakan bahan hukum.

Hasil dari penelitian ini adalah sebagai berikut : 1) Dalam Undang-Undang Hak Cipta, ilustrator berkedudukan sebagai subjek hukum. UUHC mengenal dua subjek hukum, yaitu Pencipta dan Pemegang Hak Cipta. Maka Ilustrator merupakan Pencipta dan Pemegang Hak Cipta atas ilustrasi ciptaannya kecuali diperjanjikan lain. Dikatakan kecuali diperjanjikan lain ialah apabila dalam kontrak antara ilustrator dengan pihak pemesan memperjanjikan bahwa pihak lain menjadi Pemegang Hak Cipta atas ciptaan yang bersangkutan; dan 2) Pengungkahan ulang sebuah ciptaan orang lain tanpa izin dan dengan tidak mencantumkan sumber berpotensi melanggar hak ekonomi jika dilakukan oleh pribadi-pribadi tertentu yang menyandang status *influencer* dikarenakan setiap konten yang diunggahnya bernilai komersial. Pemuatan oleh pribadi-pribadi yang memiliki pengaruh di internet (*influencer*) mengandung nilai komersial karena baik secara langsung maupun tidak langsung setiap unggahannya dapat menghasilkan royalti, sehingga pengungkahan ulang ciptaan orang lain dapat melanggar hak ekonomi jika dilakukan oleh orang-orang dengan menyandang status *influencer*.

**Kata Kunci: Hak Cipta, Ilustrasi Digital, Internet**

## KATA PENGANTAR

Puji syukur saya naikkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena hanya atas limpahan kasih karunia dan anugerah-Nya lah sehingga saya dapat menyelesaikan skripsi ini yang merupakan tugas akhir dalam rangka menyelesaikan studi strata satu untuk mendapatkan gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.

Dengan segala kerendahan hati saya ingin menyampaikan kasih yang sedalam-dalamnya kepada semua pihak yang telah membimbing dan mendampingi saya selama proses studi di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin hingga lahirnya penulisan ini. Terutama kepada para Pembimbing penulisan ini yaitu Bapak Dr. Winner Sitorus, S.H, M.H., LL.M dan Bapak Dr. Hasbir Paserangi, S.H, M.H. yang telah dengan tulus dan sabar mendampingi penulisan ini dan memberikan banyak masukan dan arahan. Selain itu, saya juga berterima kasih kepada Pihak Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Sulsel yang dengan sangat ramah telah memberikan data-data yang diperlukan terkait penulisan ini. Saya juga hendak menyampaikan rasa hormat dan terima kasih kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Dwia Ariestina Palubuhu, M.A., selaku Rektor Universitas Hasanuddin beserta para Wakil Rektor yaitu Bapak Prof. Dr. Ir. Muh. Restu, MP., Bapak Prof. Ir. Sumbangan Baja, M.Phil, Ph.D., Bapak Prof. Dr. drg. A. Arsunan Arsin, M.Kes., dan Bapak Prod. dr. Muh. Nasrum Massi, Ph.D.



2. Ibu Prof. Dr. Farida Pattitingi, S.H., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin beserta para Wakil Dekan yaitu Bapak Prof. Dr. Hamzah Halim S.H., M.H., Bapak Dr. Syamsuddin Muchtar, S.H., M.H., dan Bapak Dr. Muh. Hasrul S.H., M.H., atas segala bentuk bantuan dan dukungan yang telah diberikan kepada saya.
3. Bapak Dr. Maskun, S.H., L.L.M. selaku Ketua Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
4. Bapak Dr. Winner Sitorus, S.H., M.H., LL.M. selaku ketua Departemen Hukum Perdata dan Ibu Dr. Aulia Rifai, S.H., M.H selaku sekretaris Departemen Hukum Perdata yang telah memberikan bimbingan kepada saya dalam konsultasi judul.
5. Bapak Prof. Dr. Ahmadi Miru, S.H, M.H dan Bapak Prof. Dr. Anwar Borahima, S.H., M.H. selaku dewan penguji skripsi.
6. Dr. Audyna Mayasari S.H, M.H. selaku penasihat akademik saya yang telah memberikan bimbingan kepada saya selama berproses di bangku kuliah.
7. Segenap Dosen Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang telah memberikan ilmu pengetahuan dan pembelajaran kepada saya. Terima kasih sebesar-besarnya.
8. Seluruh Staf/Pegawai dan Pengelola Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin yang telah dengan sangat ramah, dalam banyak kesempatan membantu saya dalam masa perkuliahan hingga Penulisan ini.

9. Keluarga besar Gerakan Mahasiswa Kristen Indonesia, khususnya kawan-kawan di Komisariat Hukum Unhas, keluarga besar Hasanuddin Law Study Centre, keluarga besar Bengkel Seni Dewi Keadilan, keluarga besar Persekutuan Mahasiswa Kristen FHUH, serta keluarga besar KKN Tematik Perbatasan RI (Atambua) Tahun 2019, terima kasih atas segala ilmu, pertolongan dan pengalaman-pengalaman yang dibagikan bersama selama masa perkuliahan. Saya bersyukur dapat belajar bersama kawan-kawan semuanya.

Terima kasih untuk segala ilmu dan kebaikan yang dibagikan kepada saya. Saya mendoakan Bapak, Ibu dan kawan-kawan sekalian senantiasa sehat, dilimpahi kebahagiaan, dan senantiasa membawa manfaat bagi negeri kita tercinta.

Baiklah dalam kesempatan ini pula, saya ingin menyampaikan rasa syukur dan terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada keluarga dan sahabat-sahabat yang secara pribadi tidak henti-hentinya mendukung saya dalam menyelesaikan studi di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin. Khususnya kedua orang tua saya, Albert Simon Dumanauw, S.H. dan Henny Joyce Ticoalu, S.E., serta saudara-saudara yang sangat saya kasihi Edward Hebert Dumanauw dan Abraham Johan Dumanauw, terima kasih telah memberikan cinta, kepercayaan, doa, motivasi bahkan banyak ilmu kepada saya, khususnya dalam masa kuliah hingga selesainya penulisan ini. Juga kepada semua sahabat-sahabat yang tak henti-hentinya mendukung dan menemani, yang walau namanya tidak saya sebut satu

persatu, tak sedikitpun mengurangi rasa syukur saya atas kebaikan sahabat-sahabat. Setiap kehadiran sahabat memiliki peran masing-masing. Saya sangat bersyukur dapat dikasihi dengan luar biasa.

Terakhir namun bukan yang akhir, saya ingin menaikkan setinggi-tingginya syukur, hormat dan kemuliaan hanya kepada Bapa yang ada di Sorga, Tuhan Yesus Sang Juruselamat kehidupan saya. Proses penulisan ini tidaklah mulus bagi saya, namun dalam prosesnya saya melihat banyak pertolongan tangan Tuhan. Kasih-Nya membuat saya terheran-heran. Firman-Nya sebaik-baiknya pelita bagi langkah saya. Pengharapan pada Tuhan Yesus tidak pernah mengecewakan. Ia menyediakan yang terbaik, pada waktu yang terbaik. “Sebab Aku ini mengetahui rancangan-rancangan apa yang ada pada-Ku mengenai kamu, demikianlah firman TUHAN, yaitu rancangan damai sejahtera dan bukan rancangan kecelakaan, untuk memberikan kepadamu hari depan yang penuh harapan.”, Yeremia 29:11.

Makassar, April 2021

Azalia Delicia Dumanauw

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL</b> .....	i
<b>HALAMAN PENGESAHAN</b> .....	ii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING</b> .....	iii
<b>HALAMAN PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI</b> .....	iv
<b>HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	v
<b>ABSTRAK</b> .....	vi
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	vii
<b>DAFTAR ISI</b> .....	xi
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian.....	6
E. Orisinalitas.....	6
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	9
A. Hak Kekayaan Intelektual.....	9
1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual.....	9
2. Perkembangan HKI dalam Hukum Nasional.....	10
B. Hak Cipta.....	12
1. Pengertian Hak Cipta.....	12
2. Ruang Lingkup Hak Cipta.....	17
3. Subjek Hak Cipta.....	23
4. Hak Terkait.....	25

5. Publikasi Hak Cipta.....	26
6. Pencatatan Hak Cipta.....	28
C. Perlindungan Hukum Hak Cipta di Internet.....	30
1. Pengertian Perlindungan Hukum.....	30
2. Perlindungan Hak Cipta Terhadap gambar.....	34
3. Pelanggaran Hak Cipta di Internet.....	35
D. Karya Seni Digital.....	40
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>48</b>
A. Tipe Penelitian.....	48
B. Lokasi Penelitian.....	48
C. Populasi dan Sampel.....	49
1. Populasi.....	49
2. Sampel.....	49
D. Jenis dan Sumber Data.....	49
E. Teknik Pengumpulan Data.....	51
F. Analisis Data.....	52
<b>BAB IV PEMBAHASAN.....</b>	<b>53</b>
A. Kesusukan Ilustrator dalam Undang-Undang Hak Cipta.....	53
B. Pemuatan Ilustrasi Digital di Internet Oleh Pribadi Tertentu.....	70
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	79

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang Masalah**

Hak Kekayaan Intelektual merupakan hasil kerja otak dan hasil kerja emosional manusia. Hasil kerja hati dalam bentuk abstrak yang dikenal dengan rasa perpaduan dari hasil kerja rasional dan emosional itu melahirkan sebuah karya yang disebut karya intelektual berupa ciptaan yang berbentuk karya, seni, desain, maupun penemuan yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan manusia. Hak Kekayaan Intelektual meliputi hak cipta, paten, merek, dan lain-lain. Hak Cipta melingkupi Ilmu Pengetahuan, Seni dan Sastra.

Dalam konteks negara Indonesia, perlindungan Hak Kekayaan Intelektual telah diakomodir melalui berbagai Peraturan Perundang-undangan yaitu Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014, Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten, Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek, Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2000 tentang Perlindungan Varietas Tanaman, Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang, Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000, dan Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.

Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan keuntungan

ekonomi dari suatu hasil cipta. Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta sehingga tidak dapat dihilangkan dengan alasan apapun. Dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta atau disingkat UUHC) diatur bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan. 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.

Dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat, saat ini dunia berada pada era digital. Banyak produk karya cipta yang saat ini dengan mudah dapat diakses oleh banyak orang dengan bantuan dari komputer, perangkat lunak dan jaringan internet. Di era digital ini, para penghasil karya memiliki pilihan teknologi yang dapat membantu dalam berkarya dan berkreasi. Pencipta karya atau pemegang hak cipta juga memiliki pilihan teknologi untuk mempublikasikan karya ciptanya. Sangat banyak karya intelektual yang lahir dalam bentuk digital baik berupa musik, film, tulisan dan juga gambar ilustrasi. Karya-karya seperti ilustrasi digital banyak diunggah ke sosial media oleh pencipta untuk dapat dikonsumsi oleh khalayak.

Perkembangan teknologi menjadikan akses begitu mudah sehingga banyak orang dengan mudah dapat mengunduh, menduplikasi, menggandakan dan mendistribusi.<sup>1</sup> Potensi pelanggaran terhadap hak moral dan hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta menjadi semakin besar.

Pengunggahan suatu karya cipta orang lain seperti gambar ilustrasi di media sosial adalah hal yang saat ini sering terjadi. Baik secara sadar maupun tidak sadar, banyak orang yang mengunduh sebuah karya ilustrasi yang bukan ciptaannya kemudian mengunggahnya kembali di laman media sosial untuk kepentingan pribadi tanpa mencantumkan sumber atau nama pencipta karya. Perbuatan ini tentu tidak dapat dibenarkan. Aktivitas pengunggahan kembali tanpa mencantumkan sumber atau memberi kredit kepada pencipta melanggar hak moral. Perbuatan ini juga berpengaruh terhadap produktivitas akan karya yang baru karena kurangnya apresiasi langsung yang diterima para *illustrator* terhadap karya-karya ilustrasinya sehingga menutup peluang pekerjaan dan permintaan gambar yang merupakan penghasilan utama bagi *illustrator*. Secara tidak langsung perbuatan ini tidak menghargai hak ekonomi *illustrator*.

Hal ini seperti yang terjadi pada *illustrator* bernama Nadiyah Rizki. Beberapa waktu lalu Nadiyah meminta pertanggungjawaban dari *selebgram* sekaligus *content creator* Karin Novilda (dikenal dengan sebutan

---

<sup>1</sup> Evelyn Manurung, "Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Karya Cipta Digital di Indonesia", Premise Law Journal, Fakultas Hukum USU, Vol.1, 2013, hlm 7.



Awkarin). Nadiyah mempermasalahkan pengunggahan kembali (*reposting*) karya ilustrasi ciptaannya di laman media sosial pribadi milik Karin. Salah satu gambar yang diunggahnya merupakan gambar ilustrasi ciptaan Nadiyah yang diunggah Karin tanpa meminta persetujuan dari pencipta dan tidak mencantumkan sumber. Sebagai seorang *content creator*, estetika gambar-gambar yang disuguhkan Karin sangat berpengaruh dalam memperoleh banyaknya pengikut dan menjadi sumber penghasilan bagi Karin. Dalam hal ini, Karin Novilda bukan hanya melanggar hak moral, Karin juga berpotensi melanggar hak ekonomi karena secara tidak langsung mendapatkan keuntungan komersial dengan estetika gambar-gambar yang diunggahnya.

Seorang ilustrator seperti Nadiyah Rizki tentu saja merupakan Pencipta yang hak-haknya dilindungi oleh UUHC. Meskipun dilindungi oleh UUHC, peristiwa-peristiwa pelanggaran hak-hak ilustrator atas ciptaannya kerap terjadi. Namun kebanyakan ilustrator tidak memilih hukum sebagai penyelesaian dari persoalannya. UUHC memang tidak secara eksplisit mengatur kedudukan seorang ilustrator, hal ini kerap menimbulkan ketidakpastian bagi ilustrator yang buta terhadap hukum. Mengambil contoh dari lanjutan kasus Nadiyah Rizki, sesaat setelah Nadiyah mendapat perhatian publik atas unggahannya meminta pertanggungjawaban dari Awkarin, Karin Novilda merespon Nadiyah dengan mengajak Nadiyah bertemu dengan pengacaranya. Namun Nadiyah kemudian menjadi takut dan memilih untuk tidak melanjutkan perkaranya dengan Karin.

Dari kasus di atas, dapat ditemukan isu hukum mengenai kedudukan ilustrator dalam Undang-Undang Hak Cipta dan pelanggaran hak cipta pada karya seni digital di internet oleh orang-orang yang berstatus *selebgram*.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah sebagaimana yang telah diuraikan di atas, maka secara lebih konkret, masalah penelitian yang penulis dapat rumuskan adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana kedudukan hukum ilustrator dalam Undang-Undang Hak Cipta?
2. Bagaimana nilai komersial atas pemuatan karya ilustrasi digital di internet oleh pribadi tertentu?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pokok permasalahan di atas, adapun tujuan yang melandasi penelitian ini, yaitu:

1. Untuk mengetahui kedudukan ilustrator dalam Undang-Undang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui nilai komersial atas unggahan yang dimuat oleh pribadi tertentu.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Adapun manfaat yang diperoleh dari penelitian ini adalah,

##### **1. Manfaat Teoretis**

- a. Hasil penelitian diharapkan dapat berguna dalam pengembangan Ilmu Hukum khususnya Hukum Perdata dalam bidang Hak Cipta.
- b. Hasil penelitian juga diharapkan dapat menjadi landasan untuk penelitian lebih lanjut terhadap kajian mengenai Hak Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta Gambar Digital.

##### **2. Manfaat Praktis**

- a. Diharapkan menjadi bahan informasi ataupun sumber ilmu bagi masyarakat maupun praktisi hukum yang ingin mendalami kajian mengenai Hak Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta Gambar Digital.
- b. Diharapkan sebagai bahan yang dapat mengantisipasi pelanggaran Hak Cipta yang berkaitan dengan karya digital khususnya gambar.

#### **E. Orisinalitas**

Berdasarkan penelusuran penulis pada perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, tidak didapati judul Perlindungan Hak Cipta Terhadap Karya Ilustrasi Digital Di Internet Berdasarkan UU Hak Cipta, namun ada beberapa hasil penelitian yang terdahulu baik dalam

lingkup Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin maupun bukan, yang penulis dapati berkaitan dengan perlindungan hukum terhadap karya cipta digital, yang menjadi bahan informasi ataupun referensi ilmu bagi penulis, diantaranya:

1. **Evelyn Angelita P. Manurung**, 2013, Universitas Sumatera Utara, dengan judul jurnal “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Karya Cipta Digital di Indonesia”. Adapun rumusan masalah yang diangkat dalam jurnal ini adalah: (1) Bagaimana perkembangan teknologi digital serta pengaruhnya terhadap Hak Cipta? (2) Bagaimana perlindungan hukum terhadap karya cipta digital di Indonesia? (3) Bagaimanakah perlindungan hukum Hak Cipta atas karya cipta digital di beberapa negara? Pada jurnalnya, Evelyn Angelita melakukan analisis perlindungan hukum hak cipta di Indonesia dan perlindungan hukum hak cipta di beberapa negara.
2. **Handy Awaludin Prandika**, 2015, Universitas Sam Ratulangi, dengan judul jurnal “Analisa Perlindungan Hak Cipta di Jaringan Internet Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta”. Dalam jurnalnya, Handy Awaludin mengangkat rumusan masalah, yaitu: (1) Bagaimana pengaturan dan proses perlindungan hak cipta di jaringan internet? (2) Apa saja faktor-faktor penyebab timbulnya konflik hak cipta di jaringan internet? Konsentrasi masalah yang diangkat Handy Awaludin berbeda dengan rumusan masalah penelitian ini. Penulis memfokuskan masalah kepada ilustrasi digital

sebagai objek dari penelitian ini. Perbedaan dari jurnal Handy Awaludin dengan penelitian ini juga yaitu Handy Awaludin meneliti dengan berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta yang belum diamandemen (UU Nomor 19 Tahun 2002) sedangkan pada penelitian ini, penulis menganalisis berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta hasil amandemen, yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Perbedaan penelitian penulis dengan penelitian terdahulu yang telah penulis paparkan di atas adalah penelitian terdahulu terdapat pada objek yang dikaji. Penulis membahas mengenai perlindungan hukum terhadap karya ilustrasi digital yang diunggah ke internet dan digunakan oleh pihak selain Pencipta untuk kepentingan pribadi dalam artian penulis masih menganalisis seperti apa bentuk tanggung jawab dan perlindungan yang diberikan UU Hak Cipta terhadap pelanggaran hak cipta sebuah ilustrasi digital yang terjadi internet. Sehingga dapat ditarik kesimpulan bahwa penelitian untuk skripsi ini adalah asli dan untuk itu penulis dapat bertanggung jawab atas keaslian penelitian ini.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Hak Kekayaan Intelektual**

##### **1. Pengertian Hak Kekayaan Intelektual**

Hak Kekayaan Intelektual (selanjutnya disebut HKI) dapat diartikan sebagai hak atas kepemilikan terhadap karya-karya yang timbul atau lahir karena adanya kemampuan intelektualitas manusia dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Karya intelektual tersebut dilahirkan dari intelektualitas manusia juga mengorbankan tenaga, waktu bahkan biaya. Adanya pengorbanan menjadikan karya yang dihasilkan tersebut menjadi suatu objek yang bernilai.<sup>2</sup>

Secara umum, hak kekayaan intelektual dapat digolongkan ke dalam dua kategori utama, yaitu hak cipta dan hak kekayaan industrial. Ruang lingkup dari hak cipta adalah karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Ruang lingkup hak kekayaan industri adalah dalam bidang teknologi yang mencakup Hak Paten, Merek, Varietas Tanaman, Rahasia Dagang, Desain Industri dan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.<sup>3</sup>

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual di dalam buku panduannya menjelaskan bahwa akronim “HaKI” merupakan padanan kata yang biasa

---

<sup>2</sup> Tim Lindsey-Eddy Damian-Simon Bult-Tomi Suryo Utomo, 2013, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, PT. Alumni, Bandung, hlm. 122.

<sup>3</sup> Muhammad Ahkam Subroto dan Suprapedi, 2008, *Pengenalan HKI: Konsep Intelektual untuk Penumbuhan Inovasi*, PT. Macanan Jaya Cemerlang, Indonesia, hlm . 14.

digunakan untuk *Intellectual Property Right (IPR)*, yakni hak yang timbul bagi hasil olah pikir otak yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia.

Hak Kekayaan Intelektual atau *Intellectual Property Rights* adalah hak hukum yang bersifat eksklusif (khusus) yang dimiliki oleh para pencipta/penemu sebagai hasil aktivitas intelektual dan kreativitas yang bersifat khas dan baru.<sup>4</sup> Menurut OK Saidin, hak kekayaan intelektual adalah hak kebendaan, hak atas sesuatu benda yang bersumber dari hasil kerja otak dan hasil kerja rasio. Berdasarkan substansinya, HKI berhubungan erat dengan benda tidak berwujud serta melindungi karya intelektual yang lahir dari kemampuan intelektual manusia. Kemampuan tersebut berupa karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

Pada intinya HKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreatifitas intelektual.<sup>5</sup> Hak yang berasal dari hasil kegiatan intelektual manusia yang mempunyai manfaat ekonomi.

## **2. Perkembangan HKI dalam Hukum Nasional**

HKI menjadi sangat penting untuk menggairahkan laju perekonomian dunia dan membawa kesejahteraan umat manusia.<sup>6</sup> Menurut Hayyanul

---

<sup>4</sup> Iswi Hariyani, 2010, *Prosedur Mengurus HAKI yang Benar*, Pustaka Yustisia, Yogyakarta, hlm. 16.

<sup>5</sup> Muhammad Firmansyah, 2008, *Tata Cara Mengurus HAKI*, Visi Media, Jakarta, hlm.7.

<sup>6</sup> Adrian Sutedi, 2009, *Hak Atas Kekayaan Intelektual, PT*. Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 5.

Haq, teori dasar pengembangan *Intellectual Property Rights* berasal dari teori John Locke yang inti ajarannya adalah: 1) Tuhan telah menciptakan seluruh alam semesta ini untuk manusia; 2) Tuhan menciptakan manusia dengan segala potensi yang melekat pada dirinya untuk bisa survive (mempertahankan diri); 3) semua manusia berhak untuk melakukan intervensi atas alam guna mempertahankan survivetasnya; 4) setiap manusia berhak atas hasil-hasil yang diperoleh dari setiap interaksi personal-personal yang ada; 5) hak personal itu tidak bisa diberikan atau dicabut oleh siapapun; 6) setiap orang harus menghormati hak itu sebagai hak personal.<sup>7</sup>

Dari sudut pandang HKI penumbuhan aturan tersebut diperlukan karena adanya sikap penghargaan, penghormatan, dan perlindungan yang tidak saja akan memberikan rasa aman, tetapi juga akan mewujudkan iklim yang kondusif bagi peningkatan semangat untuk menghasilkan karya-karya yang lebih besar, lebih baik, dan lebih banyak.

Bila dibawa ke dalam ranah hukum nasional, menurut OK Saidin, secara substantif hukum Hak Kekayaan Intelektual memiliki keterkaitan dengan hukum perdata dan hukum dagang serta seluruh subsistem hukum yang dikenal dalam tatanan (sistem) hukum Indonesia. Lebih dari itu Hak Kekayaan Intelektual juga akan memiliki keterkaitan pula dengan kultur,

---

<sup>7</sup> Hasbir Paserangi dan Ibrahim Ahmad, 2011, *Hak Kekayaan Intelektual, Perlindungan Hukum Hak Cipta Perangkat Lunak Program Komputer Dalam Hubungannya Dengan Prinsip-Prinsip Dalam TRIPs Di Indonesia*, Rabbani Press, Jakarta, hlm. 168.



struktur dan ideologis yang mengitari hukum Hak Kekayaan Intelektual Indonesia.<sup>8</sup>

Pengembangan HKI terwujud dalam kebutuhan atas perlindungan hukum pada pengakuan hak atas kekayaan intelektual dan hak untuk atau dalam waktu tertentu mengeksploitasi-komersialisasi atau menikmati sendiri kekayaan tersebut. Selama kurun waktu tertentu orang hanya dapat menikmati atau menggunakan atau mengeksploitasi hak tersebut atas izin pemilik hak.

Perlindungan hukum dimaksudkan agar pemilik hak mendapatkan rasa aman dalam menggunakan maupun mengeksploitasi kekayaan tersebut yang kemudian diharapkan untuk menciptakan suatu suasana nyaman untuk orang dapat berkarya dan/atau menciptakan temuan lagi.

## **B. Hak Cipta**

### **1. Pengertian Hak cipta**

Hak Cipta merupakan salah satu jenis hak kekayaan intelektual. Berbeda dengan hak kekayaan intelektual lainnya (seperti paten, yang memberikan hak monopoli atas penggunaan invensi), Hak Cipta justru merupakan hak untuk mencegah orang lain melakukan sesuatu. Istilah hak cipta pertama kali diusulkan oleh Moh. Syah pada Kongres Kebudayaan di

---

<sup>8</sup> H. OK. Saidin, 2015, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, hlm. 43.

Bandung tahun 1951 sebagai pengganti istilah hak pengarang yang dianggap kurang luas cakupan pengertiannya.<sup>9</sup>

Istilah hak pengarang itu sendiri merupakan terjemahan dari istilah Bahasa Belanda *Auteurswet*. Istilah itu dinyatakan kurang luas karena hak pengarang itu seolah-olah hanya mencakup hak dari pengarang, yang bersangkutan paut dengan karang-mengarang.<sup>10</sup> Sedangkan istilah Hak Cipta mencakup lebih luas pengertian sehingga mencakup juga ciptaan dalam bentuk gambar, suara maupun tulisan.

Pengertian Hak Cipta kemudian lebih jelas diatur di dalam Pasal 1 butir 1 UUHC, yang memberikan pengertian:

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

Pada ensiklopedia Wikipedia, Hak Cipta adalah hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengatur penggunaan hasil penuangan gagasan atau informasi tertentu. Berdasarkan pengertian ini, Hak Cipta merupakan “hak untuk menyalin suatu ciptaan”. Hak Cipta memungkinkan pemegang hak tersebut untuk membatasi penggandaan tidak sah atas suatu ciptaan.

Menurut Patricia Loughlan, hak cipta merupakan sebuah bentuk kepemilikan yang memberikan pemegangnya hak eksklusif untuk

---

<sup>9</sup>Ajip Rosidi, 1984, Undang-Undang Hak Cipta 1982, *Pandangan Seorang Awam*, Jakarta: Djambatan, hlm. 3.

<sup>10</sup> H. OK. Saidin, *Op.cit.*, hlm. 58.

mengawasi penggunaan dan memanfaatkan suatu kreasi intelektual, sebagaimana kreasi yang ditetapkan dalam kategori hak cipta, yaitu kesusastraan, drama, musik dan pekerjaan seni serta rekaman suara, film, radio dan siaran televisi, serta karya tulis yang diperbanyak melalui perbanyakan (penerbitan).<sup>11</sup>

Jika dicermati, beberapa pengertian hak cipta yang diuraikan di atas dapat disimpulkan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta. Dalam penjelasan Pasal 4 Undang-Undang Hak Cipta dijelaskan bahwa yang dimaksud dengan hak eksklusif adalah tidak ada pihak lain yang diperbolehkan memanfaatkan hak tersebut tanpa izin dari pencipta.

Menurut Hutauruk ada dua unsur penting yang harus terkandung atau termuat dalam rumusan atau terminologi hak cipta yaitu:<sup>12</sup>

1. Hak yang dapat dipindahkan, dialihkan kepada pihak lain.
2. Hak yang dalam keadaan bagaimanapun, dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan daripadanya (hak moral).

Kedua hak di atas kemudian dikenal sebagai hak ekonomi dan hak moral yang terkandung dalam hak cipta. Meskipun kedua hak tersebut diatur terpisah namun undang-undang menyebut kedua hak itu bersifat eksklusif.

---

<sup>11</sup> Patricia Loughlan, 1998, *Intellectual Property: Creative and Marketing Rights*, Australia: LBC Information Services, hlm. 3.

<sup>12</sup> M Hutauruk, 1982, *Peraturan Hak Cipta Nasional*, Erlangga, Jakarta, hlm 11.

Hak cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Yang dimaksud dengan “hak eksklusif” yaitu hak yang diperuntukkan khusus bagi pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta. Pemegang hak cipta yang bukan pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif yaitu hak ekonomi.

#### a. Hak Ekonomi

Hak cipta berhubungan dengan kepentingan-kepentingan ekonomi. Pencipta atau pemegang hak cipta atas hak kebendaan tidak terwujud tersebut berhak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Hak ekonomi ini yang kemudian mencakup kepentingan tersebut.

Hak ekonomi dapat dialihkan dari pencipta kepada orang lain. Hak yang dapat dipindahkan atau dialihkan ini memperjelas kedudukan hak cipta dalam sistem hukum benda, yang meletakkan hak cipta sebagai hak kebendaan immaterial (benda tidak terwujud). Sebagai benda, hak cipta dapat dialihkan kepada pihak ketiga dengan tunduk pada bentuk-bentuk peralihan hak yang diatur dalam hukum perdata. Mengacu pada Pasal 16 UUHC, hak cipta dapat beralih atau dialihkan dengan perjanjian tertulis, pewarisan, hibah, wakaf, wasiat atau sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Penegasan tentang hak-hak ekonomi itu diuraikan dalam Pasal 9 yaitu:<sup>13</sup>

---

<sup>13</sup> H. OK. Saidin, *Op.cit.*, hlm. 201.

1. penerbitan ciptaan;
2. penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;
3. penerjemahan ciptaan;
4. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan;
5. pendistribusian ciptaan atau salinannya;
6. pertunjukan ciptaan;
7. pengumuman ciptaan;
8. komunikasi ciptaan; dan
9. penyewaan ciptaan.

#### b. Hak Moral

Hak moral adalah hak yang melindungi kepentingan pribadi atau reputasi pencipta.<sup>14</sup> Hak ini melekat pada diri pencipta dan hadir sebagai bentuk apresiasi mutlak atau penghargaan yang tidak dapat diambil dari seorang pencipta. Hak moral menjadi perwujudan dari hubungan yang terus berlangsung antara pencipta dengan ciptaannya walaupun sang pencipta telah kehilangan atau telah mengalihkan hak ciptanya kepada orang lain, sehingga apabila pemegang hak menghilangkan nama penciptanya, sang pencipta atau ahli warisnya dapat menuntut agar nama penciptanya tetap dicantumkan dalam ciptaannya. Artinya meskipun hak ekonominya telah dialihkan kepada orang lain, hak moral yang melekat oleh pencipta merupakan bentuk penghargaan mutlak terhadap pencipta yang tidak dapat dihilangkan oleh siapapun.

---

<sup>14</sup> Muh. Fahruq Fahrezha, "Tinjauan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Pengguna Aplikasi Sosial Media Bigo Live", Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, 2017, hlm. 16.

## 2. Ruang Lingkup Hak Cipta

### a. Karakteristik dan Prinsip Hak Cipta

Karakteristik pada hak cipta dapat ditemukan pada Pasal 16 Ayat (1), (2) dan (3) Undang-Undang Hak Cipta, yaitu:

- “(1) Hak Cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud.
- (2) Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:
  - a. Pewarisan;
  - b. Hibah;
  - c. Wakaf;
  - d. Wasiat;
  - e. Perjanjian tertulis; atau
  - f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (3) Hak Cipta dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia.”

Hak cipta dianggap sebagai benda bergerak dan immateriil. Hak cipta tidak dapat dialihkan secara lisan, harus dialihkan dengan akta otentik atau akta di bawah tangan. Berdasarkan Pasal 19 UUHC ditentukan bahwa hak cipta yang dimiliki oleh pencipta yang tidak diumumkan yang setelah penciptanya meninggal dunia menjadi milik ahli warisnya atau penerima wasiat, dan tidak dapat disita.<sup>15</sup>

Dalam bahasa Belanda, hak kebendaan disebut *zakelijk recht*. Hak kebendaan menurut Sri Soedewi Masjcheon Sofwan merupakan hak

---

<sup>15</sup> S.M. Hutagalung, 2002, *Hak Cipta Kedudukan dan Peranannya dalam Pembangunan*, Akademika Pressindo, Jakarta, hlm. 42.

mutlak atas suatu benda dimana hak itu memberikan kekuasaan langsung atas suatu benda dan dapat dipertahankan oleh siapapun juga.<sup>16</sup>

Hak kebendaan dibedakan dengan hak perorangan berdasarkan ciri-ciri pokok dari hak kebendaan, yaitu:<sup>17</sup>

1. Merupakan hak yang mutlak, yaitu dapat dipertahankan terhadap siapapun juga.
2. Bersifat *zaaksgesvolg* atau *droit de suite* (hak yang mengikuti). Artinya hak tersebut mengikuti bendanya di tangan siapapun benda itu berada.
3. Bersifat *droit de preference* (hak yang didahulukan).
4. Sistem yang dianut dalam hak kebendaan yaitu yang lebih dahulu terjadi, mempunyai kedudukan dan tingkat yang lebih tinggi daripada yang terjadi kemudian. Misalnya, seorang eigenar menghipotikkan tanahnya, kemudian tanah tersebut juga diberikan kepada orang lain dengan hak memungut hasil, maka disini hipotik itu masih ada pada tanah yang dibebani hak memungut hasil itu dan mempunyai derajat dan tingkat yang lebih tinggi daripada hak memungut hasil yang baru terjadi kemudian.
5. Adanya apa yang disebut gugat kebendaan.
6. Kemungkinan untuk dapat memindahkan hak kebendaan itu dapat secara sepenuhnya dilakukan.

---

<sup>16</sup> Sri Soedewi Masjcheon Sofwan, 1981, *Hukum Perdata: Hukum benda*, Liberty, Yogyakarta, hlm.24.

<sup>17</sup> *Ibid.*, hlm.25-27.

Hak cipta sebagai kekayaan immateriil di samping memiliki fungsi tertentu juga mempunyai sifat atau ciri-ciri tertentu. Di dalam Undang-Undang Hak Cipta dijelaskan beberapa sifat dari hak cipta. Pertama yaitu hak cipta dipandang sebagai benda bergerak. Perbedaan antara benda bergerak dengan tidak bergerak ini merupakan perbedaan yang penting karena hal ini erat kaitannya dengan objek jaminan.<sup>18</sup> Kedua, hak cipta dapat dialihkan. Hak cipta dapat dialihkan baik sebagian atau sepenuhnya. Pengalihan hak ini dapat dilakukan dengan cara pewarisan, wasiat ataupun hibah. Didalam pengalihan hak cipta, tidak dapat dilakukan dengan penyerahan nyata karena, ia mempunyai sifat yang manunggal dengan penciptanya dan bersifat tidak berwujud. Sifat manunggal itu yang menyebabkan suatu hak cipta tidak dapat digadaikan, karena jika suatu hak cipta digadaikan maka hak pencipta beralih ke tangan kreditor.<sup>19</sup>

Hak cipta mengandung beberapa prinsip dasar (*basic principles*) yang secara konseptual digunakan sebagai landasan pengaturan hak cipta di semua negara, baik itu yang menganut *Civil Law System* maupun *Common Law System*. Beberapa prinsip yang dimaksud adalah:<sup>20</sup>

1. Karya cipta yang dilindungi hak cipta adalah ide yang telah berwujud dan asli. Prinsip ini adalah prinsip yang paling mendasar dari perlindungan hak cipta, maksudnya yaitu bahwa hak cipta

---

<sup>18</sup> *Ibid.*, hlm.21

<sup>19</sup> OK Saidin *Op.Cit*, hlm. 62

<sup>20</sup> Eddy Darmian, 2004, *Hukum Hak Cipta UUHC Nomor 19 Tahun 2002*, PT. Alumni, Jakarta, hlm.98.



hanya berkenaan dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan. Prinsip ini dapat diturunkan menjadi beberapa prinsip lain sebagai prinsip-prinsip yang berada lebih rendah atau *sub-principles*, yaitu:

- a) Suatu ciptaan harus mempunyai keaslian (original) untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan Undang-Undang Keaslian sangat erat hubungannya dengan bentuk perwujudan suatu ciptaan.
- b) Suatu ciptaan mempunyai hak cipta jika ciptaan yang bersangkutan diwujudkan dalam bentuk tulisan atau bentuk material yang lain. Ini berarti suatu ide atau suatu pikiran belum merupakan suatu ciptaan.
- c) Hak cipta adalah hak eksklusif dari pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, hal tersebut berarti bahwa tidak ada orang lain yang boleh melakukan hak tersebut tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta.

2. Hak cipta timbul dengan sendirinya. Suatu hak cipta akan eksis pada saat seorang pencipta mewujudkan idenya dalam bentuk yang berwujud, dengan adanya wujud dari suatu ide maka suatu ciptaan akan lahir dengan sendirinya. Ciptaan tersebut dapat diumumkan atau tidak diumumkan, tetapi jika suatu ciptaan tidak diumumkan maka hak ciptanya tetap ada pada pencipta.

3. Suatu ciptaan tidak selalu perlu diumumkan untuk memperoleh suatu hak cipta. Suatu ciptaan yang diumumkan maupun yang tidak diumumkan kedua-duanya dapat memperoleh hak cipta
4. Hak cipta suatu ciptaan merupakan suatu hak yang diakui hukum (*legal right*) yang harus dipisahkan dan harus dibedakan dari penguasaan fisik suatu ciptaan
5. Hak cipta bukan hak mutlak. Hak cipta bukan merupakan suatu monopoli mutlak melainkan hanya suatu *limited monopoly* terbatas. Hak cipta secara konseptual tidak mengenal konsep monopoli penuh, sebab mungkin saja seorang pencipta menciptakan suatu ciptaan yang sama dengan ciptaan yang telah tercipta lebih dahulu dengan syarat tidak terjadi suatu bentuk penjiplakan atau plagiat, asalkan ciptaan yang tercipta kemudian tidak merupakan duplikasi atau penjiplakan murni dari ciptaan terdahulu.

#### b. Jenis Ciptaan yang Dilindungi Hak Cipta

Ide dasar sistem hak cipta adalah untuk melindungi wujud asli hasil karya manusia yang lahir karena kemampuan intelektualnya. Perlindungan hukum ini hanya berlaku kepada ciptaan yang telah berwujud secara khas sehingga dapat dilihat, didengar atau dibaca.<sup>21</sup>

---

<sup>21</sup> Hasbir Paserangi dan Ibrahim Ahmad, *Op.cit.*, hlm. 27.

Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta, ciptaan adalah setiap hasil karya dibidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.

Pasal 40 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, secara rinci menentukan ciptaan yang dilindungi yaitu:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau music dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. Potret;
- m. karya sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemn, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- g. terjemahan, adaptasi, aransemn, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- h. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- i. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- j. permainan video; dan
- k. Program Komputer.”

Jenis-jenis ciptaan yang dilindungi tersebut dapat dibagi menjadi dua kelompok, yaitu ciptaan yang sifatnya asli (*original*) dan ciptaan yang bersifat turunan (*derivative*). Ciptaan yang bersifat original adalah ciptaan dalam bentuk atau wujud aslinya sebagaimana yang diciptakan oleh pencipta, belum dilakukan perubahan bentuk atau pengalihwujudan kedalam bentuk berbeda.<sup>22</sup>

Adapun Pasal 42 menentukan bahwa tidak ada hak cipta pada hasil karya berupa:

- a. Hasil rapat terbuka lembaga negara;
- b. Peraturan perundang-undangan;
- c. Pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintahan;
- d. Putusan pengadilan atau penetapan hakim; dan
- e. Kitab suci atau simbol kenegaraan.

### **3. Subjek Hak Cipta**

Pada dasarnya, seorang yang membuahkan karya tertentu adalah seorang pemegang hak cipta.<sup>23</sup> Pencipta dan kepemilikan adalah pokok utama yang terpenting dalam hukum hak cipta, yang dimaksud pencipta harus memiliki kualifikasi tertentu agar hasil karyanya dapat dilindungi. Seorang pencipta harus mempunyai identitas dan status untuk menentukan kepemilikan hak.

---

<sup>22</sup> Yusran Isnaini, 2009, *Hak Cipta dan Tatanannya di Era Cyber Space*, Ghalia Indonesia, Jakarta, hlm. 29-30.

<sup>23</sup> Hasbir Paserangi dan Ibrahim Ahmad, *Op.cit*, hlm.34.

Undang-Undang memberikan pengertian Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama yang dari inspirasinya lahir suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.<sup>24</sup>

Pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama yang dari inspirasinya lahir suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan dan keterampilan, atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas, dan bersifat pribadi. Orang yang menciptakan sesuatu bentuk ciptaan tertentu, dianggap dialah yang memiliki hak cipta tersebut kecuali ditentukan lain.

Secara yuridis, Pasal 1 angka 2 dan Pasal 1 angka 4 Undang-Undang Hak Cipta membedakan terminologi antara pencipta dan pemegang hak cipta. Pemegang hak cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

Hal ini juga seperti yang dijelaskan pada hak ekonomi ciptaan, pencipta dan pemegang hak cipta dapat dibedakan berdasarkan ketentuan pada Pasal 16 Ayat (1) dan Ayat (2) yang menggolongkan hak cipta sebagai benda bergerak yang kepemilikannya dapat dialihkan oleh pencipta kepada pihak yang lain. Maka dapat disimpulkan tidak selalu seorang pencipta adalah pemegang hak cipta atas ciptaannya.

---

<sup>24</sup> Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

#### 4. Hak Terkait

Undang-Undang Hak Cipta menggunakan istilah hak terkait untuk mengatur tentang perlindungan hukum *neighboring rights*, yaitu hak-hak yang berkaitan dengan Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga penyiaran.

Perlindungan hukum hak terkait yang diberlakukan dalam Undang-Undang Hak Cipta ini diadopsi dari Konvensi Roma (1961) yang memberikan definisi, antara lain:

- a. *Performers* adalah actor, penyanyi, musisi, penari dan orang lain yang beraksi, menyanyi, mempertunjukkan karya sastra atau artistic.
- b. *Phonogram* adalah fiksasi oral suara dari pertunjukkan.
- c. *Phonogram Producer* adalah orang-orang atau badan hukum yang pertama-tama membuat suara dari pertunjukkan atau suara lainnya.

Undang-Undang Hak Cipta lebih jelas memberikan batasan mengenai hak terkait. Pasal 49 secara rinci menguraikan cakupan ruang lingkup *neighboring rights*, yang meliputi:

1. Pelaku mempunyai hak eksklusif untuk memberi izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak, atau menyiarkan rekaman suara dan/atau gambar dari pertunjukannya;
2. Produser rekaman suara mempunyai hak eksklusif untuk memberi izin atau melarang orang lain memperbanyak dan/atau

menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyi tanpa persetujuannya;

3. Lembaga penyiaran mempunyai hak eksklusif untuk memberi izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak dan/atau menyiarkan ulang karya siarannya melalui transmisi dengan/tanpa kabel, atau melalui sistem elektromagnetik yang lain.

Hak terkait juga mempunyai batas waktu perlindungan, jangka waktu perlindungan hak terkait, yaitu:

- a. Untuk pelaku pertunjukan, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertunjukannya difiksasi dalam fonogram atau *audio visual*.
- b. Untuk produser fonogram, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak fonogramnya difiksasi.
- c. Lembaga penyiaran memiliki hak eksklusif untuk memberi izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak dan/atau menyiarkan ulang karya siarannya melalui transmisi dengan atau tanpa kabel, atau melalui sistem elektromagnetik lain.

## **5. Publikasi Hak Cipta**

Publikasi hak cipta yaitu pengumuman atas karya cipta yang berwujud nyata untuk diketahui oleh publik. Pada umumnya publikasi suatu karya cipta merupakan pertama kali sebuah karya cipta diumumkan dengan

dibacakan, dipamerkan atau disiarkan melalui media apa pun, dengan tujuan diketahui oleh orang lain.

Undang-Undang Hak Cipta mengatur bahwa hak cipta timbul secara otomatis (prinsip deklaratif). Ketentuan tersebut terdapat dalam Pasal 1 angka 1 UUHC, yang mengatur:

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

Berbeda dengan hak paten yang diberikan pemerintah kepada seseorang yang menemukan sesuatu, ketentuan undang-undang menentukan bahwa hak cipta lahir saat suatu ciptaan terwujud dalam suatu bentuk yang nyata. Artinya pula dengan prinsip deklaratif, pencipta tidak diwajibkan untuk mendaftarkan ciptaannya.<sup>25</sup> Dengan lahirnya hak cipta, maka suatu karya cipta diakui mendapatkan perlindungan.

Pengumuman karya cipta dapat dilakukan oleh pencipta atau pemegang hak cipta untuk melaksanakan hak ekonomi yang dimilikinya, sehingga tidak ada pihak lain yang tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta yang dapat melakukan publikasi atas suatu ciptaan. Namun terdapat pengecualian, yaitu apabila untuk kepentingan umum dan/atau kepentingan keamanan atau suatu proses peradilan pidana, maka instansi yang berwenang boleh melakukan pengumuman tanpa persetujuan pencipta atau pemegang hak cipta.

---

<sup>25</sup> Tim Lindsey-Eddy Damian-Simon Bult- Tomi Suryo Utomo, Op,Cit, hlm, 107.



Ketentuan tersebut diatur pada Pasal 51 Undang-Undang Nomor 28

Tentang Hak Cipta, yang mengatur:

“Pemerintah dapat menyelenggarakan Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi atas suatu Ciptaan melalui radio, televisi dan/atau sarana lain untuk kepentingan nasional tanpa izin dari Pemegang Hak Cipta, dengan ketentuan wajib memberikan imbalan kepada Pemegang Hak Cipta.”

Publikasi atau pengumuman atas suatu karya cipta yang bukan untuk kepentingan komersial atau mencari keuntungan dari karya orang lain merupakan pengecualiaan, sehingga pelaksanaannya tidak termasuk perbuatan pelanggaran hak cipta.

## **6. Pencatatan Hak Cipta**

Menurut Kollewijn ada 2 (dua) jenis cara atau stelsel pendaftaran hak cipta, yaitu:<sup>26</sup>

- a. Stelsel konstitutif, berarti bahwa hak atas ciptaan baru terbit karena pendaftaran yang telah mempunyai kekuatan.
- b. Stelsel deklaratif, berarti pendaftaran itu bukanlah memberikan hak, melainkan hanya memberikan dugaan atau sangkaan saja menurut undang-undang bahwa orang yang hak ciptanya terdaftar itu adalah si berhak sebenarnya sebagai pencipta dari hak yang didaftarkan.

---

<sup>26</sup> H. OK Saidin, *Op.Cit*, hlm. 242.

Titik berat dari stelsel konstitutif adalah pada ada tidaknya hak cipta tergantung pada pendaftarannya. Apabila didaftarkan (dengan sistem konstitusi yang berlaku), maka hak cipta itu diakui keberadaannya secara *de jure* dan *de facto*. Sedangkan stelsel deklaratif meletakkan titik berat pada anggapan sebagai pencipta terhadap hak yang didaftarkan itu, sampai orang lain dapat membuktikan sebaliknya. Artinya bahwa pada stelsel deklaratif sekalipun hak cipta itu didaftarkan, undang-undang hanya mengakui seolah-olah yang mendaftarkannya merupakan pemiliknya, secara *de jure* harus dibuktikan lagi jika ada orang lain yang menyangkalnya. Hal ini merupakan esensi dari sistem pendaftaran deklaratif-negatif.

Pasal 66 Undang-Undang Hak Cipta mengatur bahwa pencatatan sebuah ciptaan diajukan dengan Permohonan secara tertulis dalam bahasa Indonesia oleh Pencipta, pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait, atau pemegang kuasanya kepada Menteri. Permohonan yang dimaksud dilakukan secara elektronik dan/atau non-elektronik dengan menyertakan contoh ciptaan, melampirkan surat pernyataan kepemilikan ciptaan, dan membayar biaya yang telah ditentukan.

Prosedur pendaftaran hak cipta adalah sebagai berikut:<sup>27</sup>

1. Setelah mengajukan permohonan pencatatan hak cipta,

---

<sup>27</sup> Ermansjah Djaja, 2020, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 103.

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual akan melakukan pemeriksaan administratif mengenai kelengkapan dokumen.

2. Jika dalam pemeriksaan administratif dokumen belum lengkap, pemohon diberi waktu 3 bulan untuk melengkapinya.
3. Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual kemudian akan melakukan evaluasi dan jika tidak didapati keberatan terhadap permohonan pencatatan hak cipta, Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual akan mengeluarkan Surat Pencatatan Ciptaan dan mencatat dalam daftar umum ciptaan.

Berdasarkan Pasal 64 UU Hak Cipta, Pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait bukan merupakan syarat untuk mendapatkan Hak Cipta dan Hak Terkait. Pencatatan bukan merupakan kewajiban namun ada hal yang dapat menjadi pertimbangan penting bagi para Pencipta dalam mencatatkan Ciptaannya. Pencatatan hak cipta memberikan kekuatan yuridis absolut kepada Pencipta/Pemegang Hak Cipta/Pemilik Hak Cipta atas klaim yang terjadi atas ciptaannya dan menjadi bukti kepemilikan dalam persidangan apabila ada yang mengajukan gugatan terhadap ciptaan tersebut.

## **C. Perlindungan Hukum Hak Cipta di Internet**

### **1. Pengertian Perlindungan Hukum**

Salah satu bentuk perlindungan negara bagi masyarakat adalah perlindungan hukum. UUD 1945 mengatur bahwa perlindungan hukum

adalah bagi seluruh Warga Negara Indonesia. UUD 1945 juga mengatur ketentuan tentang persamaan kedudukan bagi semua orang tanpa terkecuali. Dengan itu setiap aturan yang dibuat oleh legislatif haruslah mampu untuk memberikan jaminan hukum bagi semua orang.

Perlindungan hukum adalah suatu perlindungan yang diberikan kepada subjek hukum ke dalam bentuk perangkat baik yang bersifat preventif maupun yang bersifat represif, baik yang lisan maupun yang tertulis melalui Peraturan Perundang-undangan yang berlaku dan dipaksakan pelaksanaannya dengan suatu sanksi. Dengan kata lain dapat dikatakan bahwa perlindungan hukum sebagai suatu gambaran tersendiri dari fungsi hukum itu sendiri, yang memiliki konsep bahwa hukum memberikan suatu keadilan, ketertiban, kepastian, kemanfaatan dan kedamaian.<sup>28</sup>

Ada beberapa pendapat para ahli mengenai pengertian perlindungan hukum, yaitu:

1. Menurut Satjipto Raharjo mendefinisikan Perlindungan Hukum adalah memberikan pengayoman kepada hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan tersebut diberikan kepada masyarakat agar mereka dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum.<sup>29</sup>

---

<sup>28</sup> Andi Nur Oktavia, "Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Kegiatan Fotokopi Buku", *Skripsi*, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin, 2015, hlm. 40.

<sup>29</sup> Satjipto Rahardjo, 2000, *Ilmu Hukum*. PT. Aditya Bakti, Bandung, hlm. 30.

2. Menurut Hetty Hasanah, perlindungan hukum yaitu merupakan segala upaya yang dapat menjamin adanya kepastian hukum, sehingga dapat memberikan perlindungan hukum kepada pihak-pihak yang bersangkutan atau yang melakukan tindakan hukum.<sup>30</sup>
3. Menurut Muchsin, perlindungan hukum merupakan sebuah kegiatan untuk melindungi individu dengan menyasikan hubungan nilai-nilai atau kaidah-kaidah yang menjelma dalam sikap dan tindakan dalam menciptakan adanya ketertiban dalam pergaulan hidup sesama manusia.<sup>31</sup>

Perlindungan hukum perlu dijalankan dalam sebuah wadah pelaksanaannya melindungi subjek-subjek hukum melalui Peraturan Perundang-Undangan dengan menerapkan sanksi. Sarana perlindungan hukum dibagi menjadi dua macam, yaitu:<sup>32</sup>

- a. Perlindungan Hukum Preventif

Perlindungan hukum preventif yaitu bentuk perlindungan hukum, dimana kepada rakyat diberi kesempatan untuk mengajukan keberatan atau pendapatnya sebelum suatu keputusan pemerintah mendapat bentuk yang definitif.

---

<sup>30</sup> Hetty Hasanah, "Perlindungan Konsumen dalam Perjanjian Pembiayaan Konsumen atas Kendaraan Bermotor dengan Fidusia", Jurnal, Fakultas Hukum Unikom, Vol. 3, 2004, hlm. 1.

<sup>31</sup> Muchsin, 2003, *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*, Surakarta: Universitas Sebelas Maret. Hlm. 14.

<sup>32</sup> Philipus M. Hadjon, 1987, *Perlindungan Bagi Rakyat di Indonesia*, PT.Bina Ilmu, Surabaya, hlm. 4-5.

Perlindungan hukum preventif merupakan perlindungan yang diberikan oleh pemerintah dengan tujuan mencegah sebelum terjadinya pelanggaran.

#### b. Perlindungan Hukum Represif

Perlindungan hukum represif merupakan bentuk perlindungan hukum dimana ditujukan untuk penyelesaian sengketa. Penanganan perlindungan hukum oleh Pengadilan Umum dan Peradilan Administrasi di Indonesia termasuk kategori perlindungan hukum ini. Prinsip perlindungan hukum terhadap tindakan pemerintah bertumpu dan bersumber dari konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia karena menurut sejarah dari barat, lahirnya konsep-konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia diarahkan kepada pembatasan-pembatasan dan peletakan kewajiban masyarakat dan pemerintah.

Kemudian yang juga mendasari perlindungan hukum sebagai tanggung jawab pemerintah ialah prinsip negara hukum. Dikaitkan dengan pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia, pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia mendapat tempat utama dan dapat dikaitkan dengan tujuan dari negara hukum.

## **2. Perlindungan Hak Cipta Terhadap Gambar**

Sesuai dengan Pasal 4 Undang-Undang Hak Cipta, Pencipta memiliki hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak yang melekat pada diri Pencipta. Hak ekonomi adalah hak eksklusif bagi pencipta maupun pemegang hak cipta untuk mengambil keuntungan (manfaat ekonomi) dari objek hak cipta. Sebagaimana diatur dalam Pasal 9, pemegang hak cipta mempunyai hak ekonomi untuk dapat melakukan berbagai macam aktivitas ekonomi terhadap ciptaan seperti penerbitan, penggandaan, pengaransemenan, pendistribusian, pengumuman dan beragam aktivitas lainnya. Dengan diaturnya demikian, maka tidak boleh ada orang selain pemegang hak cipta yang tanpa izin dari Pencipta atau pemegang hak cipta melakukan aktivitas yang mengambil keuntungan dari ciptaan. Demikian juga dengan diaturnya hak moral yang melekat pada diri pencipta, maka setiap orang termasuk pemegang hak cipta dalam melakukan aktivitas yang berkaitan dengan ciptaan haruslah dengan jelas mencantumkan nama sang pencipta sebagai bentuk apresiasi yang mutlak.

Penggandaan untuk kepentingan pribadi atas ciptaan yang telah dilakukan pengumuman hanya dapat dibuat sebanyak 1 (satu) salinan dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta (Pasal 46 Ayat 1), tetapi penggandaan untuk kepentingan pribadi tidak mencakup seluruh atau sebagian yang substansial dari buku atau notasi musik (Pasal 46 Ayat 2 huruf b). Masa berlaku hak ekonomi dalam suatu Hak Cipta atas

ciptaan buku adalah berlaku seumur hidup ditambah 70 tahun setelah meninggal dunia (Pasal 58 Ayat 2).

Sementara itu, hak moral memberikan jaminan perlindungan terhadap Pencipta untuk dicantumkan namanya dalam ciptaan dan dihargai<sup>33</sup>, dengan cara tidak mengubah atau memutilasi yang berpotensi merugikan integritas Pencipta. Bentuk perlindungan tersebut menjadi nyata dan berwujud apabila ada pelanggaran terhadap kedua esensi hak moral, yaitu *right of paternity* atau *right of integrity*. Ketika pelanggaran terjadi Pencipta dapat melaksanakan haknya, yaitu menuntut pelanggarnya untuk memulihkan hak-haknya dan kepentingannya. Pelaksanaan hak tersebut difasilitasi dengan mekanisme penuntutan sebagaimana layaknya bila terjadi pelanggaran hak yang merugikan.

Undang-Undang Hak Cipta dengan sangat jelas memberikan perlindungan terhadap ciptaan berupa gambar. Hal ini diatur dalam Pasal 40, gambar merupakan ciptaan yang dilindungi dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Sebagai hak kebendaan, hak cipta harus dilindungi sebagai harta kekayaan. Setiap orang yang tanpa izin maupun persetujuan dari pencipta atau pemegang hak cipta memanfaatkan hak tersebut merupakan tindak pidana.

### **3. Pelanggaran Hak Cipta di Internet**

#### **a. Internet & Media Sosial**

---

<sup>33</sup> Lihat ketentuan Pasal 6 Undang-Undang Hak Cipta



Menurut Everett M. Rogers dikenal empat era komunikasi dalam hubungan komunikasi di masyarakat, yaitu era tulis, era media cetak, era media telekomunikasi, dan era media komunikasi interaktif. Pada era terakhir yaitu komunikasi interaktif dikenal media komputer, *videotext* dan *teletext*, *teleconferencing*, dan lain-lain.<sup>34</sup>

Kemajuan di sektor teknologi informasi membawa proses perubahan yang signifikan dalam bidang komunikasi. Peranan telekomunikasi semakin penting sebagai akibat dari tuntutan aktivitas dunia modern yang serba cepat dan mendunia.

OK. Saidin mengatakan,

“Dunia modern saat ini menjadi sangat tergantung dengan teknologi komunikasi yang dapat menciptakan efisiensi dengan jangkauan wilayah yang luas tanpa dihalangi oleh batas-batas negara. Salah satu wujud teknologi yang berhasil menjawab kebutuhan tersebut adalah teknologi internet.

Berbekal keunggulan-keunggulan yang dimilikinya berupa jaringan yang dapat menjangkau ke seluruh pelosok dunia, internet berhasil merambah semua sektor kehidupan manusia mulai dari pendidikan, perdagangan, kesehatan, periklanan sampai pada sektor hiburan.”

Transmisi media modern dibagi menjadi tiga kategori, yaitu:<sup>35</sup>

1. Komunikasi (orang ke orang)
2. Penyiaran (orang ke banyak orang)
3. Jaringan (orang ke orang & orang ke banyak orang)

---

<sup>34</sup>Burhan Bungin, 2005, *Pornomedia*, Prenada Media, Jakarta, hlm. 3.

<sup>35</sup> *ibid.*

Transmisi pertama adalah komunikasi, transmisi dari orang ke orang, yaitu dimana pengirim maupun penerima membayangkan pihak yang spesifik. Kedua yaitu penyiaran adalah transmisi dari satu orang ke banyak orang seperti sistem *broadcasting* pada radio dan televisi. Ketiga yaitu jaringan, adalah transmisi dari banyak orang ke banyak orang. Lebih spesifik tentang kategori jaringan, transmisi kategori jaringan juga mencakup transmisi dari satu orang ke orang lainnya dan dari satu orang ke banyak orang.

Sejauh ini, jaringan yang digunakan banyak orang adalah internet. Perkembangan internet membuat kemampuan teknologi media komputer juga dikembangkan pada berbagai jaringan telpon seluler dengan konsep *open access*. Perkembangan ini membuat lahirnya beragam aplikasi dan situs yang menjadi sarana dalam bersosialisasi yang disebut media sosial.

Media sosial memberikan perkembangan yang substansial dalam komunikasi antar individu, masyarakat, organisasi, maupun perusahaan. Media sosial adalah teknologi komputer-dimediasi yang memungkinkan menciptakan dan berbagi informasi, ide, kepentingan karir dan bentuk-bentuk ekspresi melalui komunitas virtual dan jaringan.<sup>36</sup>

Beberapa fitur umum media sosial, antara lain:<sup>37</sup>

1. Berbasis aplikasi.

---

<sup>36</sup> *ibid.*, hlm. 24-26

<sup>37</sup> *ibid.*

2. Interaksi *online* yang merupakan konten yang dibuat oleh *user* (pengguna) dalam bentuk pesan teks, gambar dan video digital, serta data.
3. *User* membuat profil pribadi pada situs maupun aplikasi yang dirancang dan dijaga oleh pembuat situs atau aplikasi tersebut.
4. Memfasilitasi pengembangan jaringan sosial online dengan menghubungkan profil pengguna dengan orang-orang dari individu dan/atau kelompok lain.

Media sosial pada seluler mengacu pada penggunaan media sosial di perangkat *mobile* seperti telepon genggam dan komputer tablet yang merupakan sekelompok aplikasi seluler *marketing* yang memungkinkan penciptaan, pertukaran, dan sirkulasi konten yang dibuat pengguna.<sup>38</sup> Teknologi media sosial tersedia dalam beragam bentuk seperti *blog*, forum, jaringan sosial dan permainan.

#### b. Pelanggaran Hak Cipta

Menurut Angela Bowne sebagaimana dikutip oleh OK. Saidin dikatakan bahwa seorang pengakses internet dianggap melanggar hak

---

<sup>38</sup> *ibid.*

cipta bila sang pengakses mengunduh isi dari situs yang dibukanya kemudian menyimpan ke dalam *harddisc* komputernya.<sup>39</sup>

Aktivitas pengunduhan dan penggugahan kembali ke laman media sosial personal demi kepentingan pribadi merupakan bentuk pelanggaran terhadap hak cipta di internet. Orang ataupun kelompok yang menggugah ciptaan yang bukan miliknya tanpa menyebutkan pencipta maupun sumber adalah pelanggaran terhadap hak moral. Aktivitas praktis dalam mengunduh dan mengunggah ciptaan orang lain seorang/kelompok yang bukan pencipta maupun pemegang hak cipta mengambil keuntungan dari ciptaan tersebut merupakan bentuk pelanggaran terhadap hak ekonomi yang dimiliki pencipta/pemegang hak cipta.<sup>40</sup>

Batas-batas mengenai perbuatan yang tidak dianggap sebagai perilaku pelanggaran Hak Cipta dapat ditinjau pada Pasal 43 sampai 53 tentang Pembatasan Hak Cipta di dalam Undang-Undang Hak Cipta.

Pengambilan, penggunaan, penggandaan, dan/atau perubahan suatu ciptaan atau produk hak terkait secara keseluruhan atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran atas Hak Cipta jika sumbernya ditentukan dan dicantumkan secara lengkap untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau pemegang Hak Cipta (Pasal 44

---

<sup>39</sup> H. OK Saidin, *Op.Cit*, hlm. 521-522.

<sup>40</sup> H. Pajar Pahrudin, 2019, *Etika Profesi Komputer*, Kuningan: Goresan Pena, hlm. 155.

Ayat 1 huruf a), keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan (huruf b), ceramah untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan (huruf c), pertunjukan/pementasan yang tidak dipungut bayaran apapun sepanjang tidak merugikan Pencipta (huruf d).

#### **D. Karya Seni Digital**

Margot Bowman dalam sebuah wawancara dengan tema “*What Is Digital Art?*” berkata, “*Digital art is art made in digital age*”. Seni digital adalah karya atau praktik artistik yang menggunakan teknologi digital sebagai bagian dari proses kreatif atau presentasi yang ditempatkan di bawah payung besar seni media baru.<sup>41</sup> Setelah beberapa penolakan, dampak teknologi digital telah memberikan perubahan dalam aktivitas seperti melukis, menggambar, seni pahat dan musik (suara). Seni digital juga memberikan bentuk baru seperti *net art*, *digital installation art*, dan *virtual reality* yang telah menjadi praktik artistik yang diakui.

Seiring perkembangannya, lahir banyak jenis seni digital, antara lain:<sup>42</sup>

##### *a. Art game*

*Art game* adalah karya seni perangkat lunak dalam permainan digital yang lebih dikenal sebagai *video game*. *Art game* bersifat

---

<sup>41</sup> Christiane Paul, 2003, *Digital Art* (World of Art series), London: Thames & Hudson, hlm. 7-8.

<sup>42</sup> Kezia Siahaan, 2018, *Seni Lukis Digital Sebagai Sarana Berekspresi Mahasiswa Prodi Pendidikan Seni Rupa Fakultas Bahasa dan Seni UNIMA*, Jurnal, Fakultas Bahasa dan Seni Universitas Negeri Manado, hlm. 4-5.

interaktif, biasanya permainan bersaing melawan komputer, diri sendiri, atau pemain lain. Permainan yang dibuat untuk tujuan-tujuan artistik biasanya disebut *video game art*.

#### b. *Animations*

*Animations* atau animasi merupakan gambar bergerak, berasal dari kumpulan objek yang telah disusun sedemikian rupa dan bergerak mengikuti alur yang sudah ditetapkan setiap hitungan waktu. Animasi merupakan proses membuat objek yang asalnya objek mati, kemudian disusun dalam posisi yang berbeda seolah menjadi hidup. Di dalam animasi ada dua objek penting, yaitu objek atau gambar dan alur gerak. Secara umum, animasi dapat dikatakan sebagai suatu sequence gambar yang ditampilkan pada tenggang waktu (*timeline*) tertentu sehingga tercipta sebuah ilusi gambar bergerak.

#### c. *Computer Graphics*

*Computer graphics* (dalam Bahasa Indonesia: Grafika Komputer) adalah jenis seni digital berupa manipulasi visual secara digital. Grafika komputer sering dikenal sebagai visualisasi data. Spesifikasi dari bidang grafika komputer meliputi antamuka pengguna (*Graphical User Interface – GUI*), peta (*Cartography*), perancangan

objek (*Computer Aided Design – CAD*), sistem multimedia, presentasi grafik, presentasi saintifik, dan simulasi.

d. *Cyber Arts*

*Cyber Arts* merujuk pada suatu jenis kelas seni yang dihasilkan dengan eksistensi teknologi pada perangkat lunak dan perangkat keras komputer. *Cyber Arts* secara umum diproduksi secara terprogram. Jenis *cyber arts* yang umum yang diproduksi secara terprogram dengan menerapkan seperangkat aturan desain pada proses alami atau yang sudah ada sebelumnya. Suatu program dapat menghasilkan beberapa juta karya seni dalam waktu satu menit.

e. *Digital Painting*

Secara sederhana, lukisan digital atau *digital painting* dapat diartikan lukisan yang diciptakan melalui perangkat digital seperti komputer dan tablet, namun dengan tetap menggunakan teknik melukis dan kajian pelukis tradisional. Seni lukis digital menggantikan media seni lukis tradisional menjadi kanvas digital. Perbedaan utama antara lukisan digital dan tradisional adalah proses non-linear. Artinya, seorang seniman sering dapat mengatur lukisannya dalam lapisan yang dapat diedit secara mandiri. Teknik tersebut akan lebih

sulit untuk diaplikasikan pada lukisan digital karena bentuk fisik yang berbeda.

f. *Digital Photography*

*Digital Photography* (dalam Bahasa Indonesia disebut fotografi digital), sebagai lawan dari fotografi film, merupakan proses fotografi yang menggunakan perekaman digital. Fotografi digital, berbeda dengan fotografi film yang menggunakan media film sebagai media penerima gambar, menggunakan sensor elektronik untuk merekam gambar, lalu selanjutnya diolah untuk disimpan dalam data biner. Hal ini memotong banyak alur pengolahan gambar, sebelum dicetak menjadi gambar akhir, dan memungkinkan penggunaannya untuk melihat dan menghapus foto langsung melalui kamera sehingga kesalahan bisa disadari lebih awal.

g. *Digital Poetry*

*Digital poetry* merupakan wujud dari literatur elektronik, menampilkan berbagai pendekatan puisi, dengan penggunaan komputer yang menonjol dan penting. Puisi digital dapat tersedia dalam bentuk CD-ROM, DVD, sebagai instalasi di galeri seni, dalam kasus tertentu juga direkam sebagai video digital atau film, sebagai hologram digital, di Internet, dan sebagai aplikasi pada telepon seluler. *Platform* digital memungkinkan penciptaan seni yang



menjangkau berbagai media seperti teks, gambar, suara dan interaksi melalui pemrograman.

#### h. *Evolutionary Art*

*Evolutionary art* adalah seni generatif, di mana seniman tidak melakukan proses pembuatan karya seni, melainkan membiarkan sistem komputer yang melakukan konstruksi. Dalam seni evolusioner, seni yang awalnya dihasilkan dimasukkan melalui proses seleksi dan modifikasi berulang, di mana peran seniman ialah menjadi agen selektif pada produk akhir.

#### i. *Generative Art*

*Generative art* merujuk pada seni yang secara keseluruhan atau sebagian telah dibuat dengan penggunaan sistem yang otonom. Sistem otonom yang dimaksud adalah teknologi komputer yang secara mandiri menentukan fitur dari suatu karya seni yang pada jenis seni lain akan memerlukan keputusan yang diambil langsung oleh seniman. *Generative art* mengacu pada algoritmik yang ditentukan oleh komputer.

#### j. *Interactive Art*

Seni interaktif adalah jenis seni yang melibatkan penikmatnya untuk berinteraksi langsung dengan karya seni tersebut, dengan

cara yang dimungkinkan oleh seni demi mencapai suatu tujuan. Beberapa instalasi seni interaktif mencapai hal ini dengan membawa pengamat atau pengunjung berjalan di dalam, di atas atau di sekitar karya seninya untuk berinteraksi langsung. Ada juga yang menjadikan penonton sebagai bagian dari karya seni itu sendiri.

#### k. *Motion Graphics*

*Motion graphics* adalah potongan dari animasi atau bagian film yang membuat ilusi gerakan atau rotasi, biasanya dikombinasikan dengan sentuhan audio untuk digunakan dalam proyek multimedia. *Motion graphics* biasanya ditampilkan melalui teknologi media elektronik, tetapi juga dapat ditampilkan melalui teknologi manual seperti *thaumatrope*, *phenakistoscope*, *stroboscope*, *zoetrope*, *praxinoscope*, *flipbook*. Segala bentuk animasi eksperimental atau abstrak dapat disebut grafik gerak, istilah ini biasanya lebih eksplisit mengacu pada tujuan komersial animasi dan efek ke video, film, TV, dan aplikasi interaktif.

#### l. *Music Visualization*

Visualisasi musik merupakan sebuah fitur yang ditemukan dalam visualisator musik elektronik dan perangkat lunak pemutar media, menghasilkan citra animasi berdasarkan pada sepotong musik. Citra biasanya dihasilkan dan ditampilkan secara waktu nyata dan dengan

cara disinkronkan dengan musik saat dimainkan. Definisinya berbeda dengan jenis musik yang telah ditambah visualisasi, seperti video klip. Karakteristik *music visualization* ialah karya yang dihasilkan pada waktu yang sama saat musik dimainkan.

m. *Pixel Art*

*Pixel art* adalah bentuk seni digital, dibuat melalui penggunaan perangkat lunak, di mana gambar diedit pada tingkat piksel. Estetika untuk jenis grafis ini berasal dari komputer 8-bit dan 16-bit dan konsol *video game*, di samping sistem terbatas lainnya seperti kalkulator grafik. Dalam sebagian besar seni piksel, palet warna yang digunakan berukuran sangat terbatas, dengan beberapa seni piksel hanya menggunakan dua warna.

n. *Fractal Art*

Seni fraktal adalah bentuk seni algoritmik yang dibuat dengan menghitung objek fraktal dan mewakili hasil perhitungan sebagai gambar diam, animasi, dan media. Seni fraktal berkembang sejak pertengahan 1980-an dan seterusnya. Seni fraktal merupakan genre seni komputer dan seni digital yang merupakan bagian dari seni media baru. Keindahan matematika fraktal terletak di persimpangan seni generatif dan seni komputer. Mereka bergabung untuk menghasilkan jenis seni abstrak.

o. *Digital Illustrations*

*Digital illustration* atau ilustrasi digital adalah penggunaan alat digital untuk menghasilkan gambar di bawah manipulasi langsung artis. Ilustrasi digital pada dasarnya merupakan penggunaan alat-alat digital, seperti *mouse* atau tablet, dalam kombinasi dengan aplikasi-aplikasi menggambar untuk membuat ilustrasi. Dengan daya tarik universal dari ilustrasi digital, seorang seniman sekarang dapat mengkreasikan seni gambar dan lukis pada kanvas digital.