

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Melesatnya Industri Kreatif pada masa kini sangat berpengaruh pada ekonomi zaman sekarang. Berkembangnya ilmu pengetahuan mencakup seni, sastra dan ilmu pengetahuan menciptakan banyak hal termasuk perkembangan ekonomi bagi masyarakat itu sendiri. Dalam hal ini, pemerintah dan masyarakat harus mendukung agar pelaku industri kreatif bisa mandiri dalam menjalankan setiap usahanya masing – masing.

Masa depan adalah milik sekelompok orang lain dengan pemikiran yang sangat berbeda, yaitu para pencipta, mereka yang berempati, mereka yang membaca pola, dan membuat makna.¹ Mereka ini seniman, penemu, desainer, pendongeng, perawat, konselor, pemikir gambaran besar akan mendapat penghargaan tertinggi dari masyarakat dan menyebarkan kegembiraannya.² Teknologi dan informasi menjadi salah aspek kehidupan yang sangat signifikan dilihat dari perubahan dan perkembangannya yang dapat dirasakan oleh masyarakat. Sistem informasi dan teknologi telah digunakan dalam berbagai sektor seperti mudahnya berbelanja, mendapatkan berita, akses pembelajaran

¹ Daniel H. Pink, *A Whole New Mind*, PT. Elex Media Komputindo, Jakarta, 2005, hlm. 1.

² *Ibid.*

dan transportasi. Disisi lain dampak positif tersebut, teknologi informasi memiliki dampak negatif yang merugikan orang lain seperti memalsukan data, perjudian *online* yang bebas diakses oleh masyarakat, dan pada bidang Kekayaan Intelektual (KI) mengenai hak cipta atas pembajakan karya orang lain, dan mengkomersialisasikan kembali karya orang lain. Peneliti disini akan membahas perlindungan hukum bagi animator atas komersialisasi karya animasi oleh pihak lain dalam konten digital yang dihubungkan dengan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Kecerdasan intelektual yang menimbulkan suatu kreatifitas yang menghasilkan karya berdasarkan ilmu pengetahuan dan penguasaan teknologi yang ada. Suatu karya intelektual yang dihasilkan oleh setiap manusia harus mendapatkan perlindungan guna mencapai kepastian hukum. Kekayaan Intelektual (KI) yang merupakan hasil pemikiran berupa ide atau gagasan yang diwujudkan atau diekspresikan dalam bentuk penemuan, karya ilmu pengetahuan seni dan sastra, desain, simbol/tanda tertentu, kreasi tata letak komponen semikonduktor maupun varietas tanaman hasil pemuliaan.³ Ekspresi tersebut akan menjadi suatu produk hukum dan melekat menjadu sesuatu Kekayaan Intelektual (KI) jika diproses melalui prosedur dan ketentuan yang

³ Feriyanto Feriyanto and Mujiyono Mujiyono, "Buku Panduan KI - Memahami Dan Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual," 2017, 1–127, hlm. 1.

berlaku sehingga dapat dikatakan bahwa KI adalah produk hukum berupa hak yang timbul atas kekayaan intelektual yang dihasilkan.⁴

Dimulai dari abad ke – 15 masyarakat internasional telah mengetahui akan kesadaran perlindungan KI. Adanya konvensi – konvensi yang dilakukan oleh banyak negara seperti *Bern Convention*, *WIPO*, *Rome Convention* dan *Paris Convention* menghasilkan pengaturan terhadap Kekayaan Intelektual termasuk hak cipta. Konvensi tersebut menjadi dasar hukum bagi setiap negara terutama negara - negara yang menandatangani perjanjian, harus segera meratifikasi perundang – undang yang berlaku pada negara tersebut. Indonesia sebagai anggota WTO (*World Trade Organization*) secara tidak langsung mengakui dengan adanya Persetujuan Organisasi Dunia (*Agreement Establishing The World Trade*) yang menciptakan aspek – aspek Kekayaan Intelektual terkait dengan perdagangan (*Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights;TRIPs*).

Peraturan hak cipta telah memuat beberapa perubahan yang substansial sehingga relevan dan signifikan sebagai implementasi TRIPs sehingga semakin memperjelas peraturan yang bertujuan untuk melindungi dan menegakkan hukum hak milik intelektual guna mendorong timbulnya inovasi, pengalihan serta penyebaran teknologi, diperolehnya manfaat bersama pembuat dan

⁴ *ibid.*

pemakai pengetahuan teknologi, dengan cara yang menciptakan kesejahteraan sosial dan ekonomi serta keseimbangan antara hak dan kewajiban.⁵ Maka dari itu, persetujuan yang dilakukan oleh negara – negara tersebut sangat penting atas perlindungan kekayaan intelektual dan hak cipta dalam lingkup bisnis yang terjadi disetiap negara yang ada di dunia.

Peraturan perundang – undangan mengenai hak cipta telah muncul sejak lama di Indonesia dimulai dari Undang – Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta, lalu berubah menjadi Undang – Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan terakhir dirubah menjadi Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta atau disebut UU Hak Cipta (UUHC). Perubahan peraturan yang berlaku dinilai karena sudah tidak serasi dengan kepentingan masyarakat dan perkembangan hukum sehingga perlu meregulasi peraturan – peraturan baru.

Terciptanya Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta atau UU Hak Cipta secara tidak langsung mengakui bahwa adanya perlindungan hukum kekayaan intelektual diperlukan. Didalam konsiderans pada poin a UU Hak Cipta, Undang – Undang Dasar telah mengamanatkan bahwa bahwa hak cipta sebagai kekayaan intelektual perlu dilindungi yang menyebutkan bahwa “Bahwa hak cipta merupakan kekayaan intelektual

⁵ Siti Munawaroh, “Peranan Trips (Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights) Terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual Di Bidang Teknologi Informasi Di Indonesia” Volume XI (2006): 23–29, hlm 26.

dibidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan oleh Undang – Undang Dasar Republik Indonesia Tahun 1945”.

UU Hak Cipta tidak menjelaskan secara langsung maksud dari karya animasi. Namun, pada Pasal 40 ayat (1) UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa karya sinematografi menjadi bagian yang dilindungi oleh undang - undang tersebut. Didalam bagian penjelasan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Karya Sinematografi adalah ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Berdasarkan hal tersebut karya animasi telah diakui sebuah ciptaan yang dilindungi oleh UU Hak Cipta secara keseluruhan untuk menjaga kesehatan ekosistem bisnis karya animasi di Indonesia.

Karya Animasi yang menjadi salah satu karya intelektual yang mudah untuk dikonsumsi masyarakat. Karya intelektual bisa menjadi suatu aset pribadi atau badan hukum sehingga butuh perlindungan hukum atas hasil kekayaan intelektual terhadap pencipta karya dan menimbulkan hak secara ekonomi dan moral disetiap komersialisasi karya intelektual yang dilakukan yang dipersamakan dengan hak milik sebagaimana diatur dalam Pasal 570 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata atau KUHPerdata yaitu:

“Hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan sesuatu kebendaan dengan leluasa, dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya asalkan tidak bersalahan dengan Undang – Undang dan peraturan umum yang ditetapkan oleh suatu kekuasaan yang berhak menetapkannya, dan tidak mengganggu hak – hak orang lain; kesemuanya itu dengan tak mengurangi kemungkinan akan pencabutan hak itu demi kepentingan umum berdasar atas ketentuan Undang – Undang dan dengan pembayaran ganti rugi.”

Munculnya hasil karya intelektual yang telah direlaisasikan kepada padan moneternya, pencipta mempunyai hak eksklusif atas hasil ciptaannya sendiri, hak eksklusif itu terdiri dari hak moral dan hak ekonomi bagi pencipta atas penggandaan ciptaan dalam segala bentuk apapun. Dalam Pasal 1 angka 1 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC) yaitu:

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

Hak eksklusif merupakan dasar dari hak cipta, siapapun tidak diperkenankan untuk menggunakan hak eksklusif tersebut untuk kepentingan apapun tanpa izin dari pencipta atau dibenarkan berdasarkan undang undang.

Perlindungan hak cipta adalah sesuatu yang perlu diperhatikan, khususnya untuk para animator diseluruh Indonesia yang bergerak pada bidang industri kreatif yang sangat erat dengan kekayaan intelektual yang penuh inovasi serta ide – ide yang menarik untuk menciptakan sesuatu hal yang unik. Hal itu disebabkan animator berhubungan erat dengan pada lingkup ilmu pengetahuan seni dan sastra. Perlindungan hak cipta terhadap animator adalah salah satu contoh yang perlu diperjelas dalam kaca mata hukum. Dalam bisnis

animasi, tokoh karakter sebagai *icon* untuk mendapatkan perhatian masyarakat menjadi salah satu strategi untuk meningkatkan mutu bisnis. Pengalihwujudan karya sinematografi untuk dikomersialisasikan kembali banyak terjadi didalam era digital ini. Banyaknya media internet yang berkaitan dengan kekayaan intelektual khususnya dalam karya berbentuk visual seperti Youtube, Netflix, dan Viu.

Hak Moral (*Moral Rights*) yang melekat pada diri pencipta tidak dapat dihilangkan dan dihapus tanpa alasan apapun, walaupun Hak Cipta atau Hak Terkait dialihkan.⁶ Sesuai dengan Pasal 5 ayat (1) Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang menyebutkan bahwa:

“(1) Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk :

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. Mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. Mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya

Disamping itu Hak Ekonomi yang menjadi salah satu bagian hak eksklusif merupakan hak – hak yang meliputi hak reproduksi, adaptasi,

⁶ Hendra Tanu Wijaya, Konsep Hak Ekonomi Dan Hak Moral Pencipta Menurut Sistem Civil Law Dan Common Law, *Jurnal Hukum IUS QUIA IUSTUM* 10, no. 23, 2003 152–68, <https://doi.org/10.20885/iustum.vol10.iss23.art8>.

distribusi dan komunikasi.⁷ Hak ekonomi yang sifatnya mendatangkan manfaat ekonomi kepada pencipta dapat menimbulkan sengketa.⁸

Kewajiban untuk memperoleh izin dari pencipta selalu menjadi penyebab pelanggaran hak cipta. Secara empiris masih banyak yang belum memahami pentingnya hak ekonomi dan hak moral bagi pencipta sehingga menimbulkan kerugian bagi para pencipta karena mudahnya mengkomersialisasikan hasil karya tanpa izin dari pencipta begitu sering terjadi. Suatu konten yang dibagikan untuk konsumsi masyarakat melalui media digital seperti sosial media dan konten digital sebagai ciptaan juga mendapatkan perlindungan hak cipta.

Maraknya pengalihwujudan untuk dikomersialisasikan kembali di dalam *digital platform* pada era ini mengakibatkan banyak pihak yang diuntungkan. Pengalihwujudan ciptaan salah satunya karakter animasi yang dikomersialisasikan dalam konten video sering dilakukan oleh oknum tidak bertanggung jawab dikarenakan tidak meminta izin secara moral maupun ekonomi dalam mengkomersialisasikan karya kembali dari pemegang hak cipta otentik. Hasil dari penggandaan ciptaan untuk konten digital pun melebihi dari satu karakter animasi serta tanpa izin dari pemilik hak cipta dan karakter animasi yang dipakai seolah – olah memiliki izin dari pencipta sehingga

⁷ *Ibid.*

⁸ *Ibid.*

mendapatkan keuntungan untuk pribadi karena video tersebut digunakan secara komersil.

Salah satu channel youtube mengambil beberapa karakter animasi buatan orang lain seperti Spongebob, Squidward, Naruto, Sasuke dan sebagainya yang dijadikan menjadi satu hasil video animasi parodi serta dikomersialisasikan kembali ke dalam *digital platform* yaitu Sam Animasi. Tindakan itu membuat pihak yang tidak bertanggung jawab akan beranggapan untuk membuat suatu karya atau mengambil karya animasi tidak memerlukan izin dan lisensi yang diperoleh dari pencipta karakter animasi tersebut. Pada faktanya karakter - karakter animasi yang telah dikenal hampir diseluruh dunia seperti Spongebob adalah salah satu karakter serial animasi yang paling populer di Nickelodeon menjadi salah satu favorite untuk dijadikan parodi animasi untuk konten kreator. Parodi sebagai metode kritik, mau tidak mau harus menggunakan karya kreatif lain. Hal ini secara inheren menciptakan konflik antara pembuat karya yang menciptakan suatu karakter animasi dan pembuat pengalihwujudan karater animasi tersebut yang menjadi video lanjutan seperti video parodi yang berisikan karkater animasi buatan orang lain dan diunggah kembali kedalam suatu media internet pada masa kini yang membuat masyarakat berlomba – lomba untuk menghasilkan karya terbaik mereka untuk dikenal oleh masyarakat umum seperti youtube. Juga kemungkinan besar pemilik hak cipta akan merasakan rasa tidak diapresiasi

dengan hasil karya mereka jika pelaku pengalihwujudan karya tersebut tidak meminta izin kepada pemilik hak cipta itu sendiri. Oleh karena itu, pengalihwujudan yang terjadi tanpa adanya izin dari pencipta/pemegang hak cipta kerap terjadi didalam dunia media digital menimbulkan permasalahan sehingga perlu tindakan lebih lanjut agar tindakan tersebut tidak ada lagi yang mengulanginya. Disisi lain pencipta/pemegang hak cipta bisa menggugat pelaku yang tidak meminta izin baik secara moral maupun ekonomi kedalam sengketa pengadilan sesuai dengan Pasal 95 yang memuat penyelesaian sengketa alternatif dan Pasal 113 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang memuat penyelesaian sengketa melalui pengadilan.

Menurut Ivan Hoffman, tokoh atau karakter dalam cerita maupun bentuk grafik yang berhubungan dengan cerita dan memiliki nilai ekonomi, berupa karakter berwujud yaitu *motion pictures, television productions, video games, web sites, merchandising tights* dan segala bentuk yang lainnya bisa bernilai tinggi, maka karakter tersebut bisa mendapatkan *income* dari kemunculan karakter yang ada dalam cerita.⁹ Disini dengan adanya peraturan undang – undangan hak cipta berperan penting pada hak atas karya tersebut.

Penelitian ini akan membahas mengenai bagaimana perlindungan kekayaan intelektual bagi animator atas komersialisasi karya animasi oleh

⁹ LihaT, "Lihat," n.d., <http://www.ivanhoffman.com/characters.html>. diakses pada tanggal 28 Februari 2018.

pihak lain dalam konten digital serta tindakan hukum efektif untuk menyelesaikan permasalahan tersebut yang ditinjau dari hukum positif yang ada di Indonesia.

Berdasarkan uraian tersebut, maka penulis tertarik untuk membuat suatu tulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi dengan judul

“PERLINDUNGAN HUKUM BAGI ANIMATOR ATAS KOMERSIALISASI KARYA ANIMASI OLEH PIHAK LAIN DALAM KONTEN DIGITAL DIHUBUNGKAN DENGAN UNDANG – UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang dikemukakan diatas, terdapat beberapa masalah yang diidentifikasi sebagai berikut:

1. Bagaimana perlindungan hukum bagi animator atas adanya komersialisasi karya animasi oleh pihak lain dalam konten digital berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana pelaksanaan perlindungan hukum hak ekonomi dan hak moral bagi animator atas komersialisasi animasi oleh pihak lain dalam konten digital berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?

3. Bagaimana penyelesaian permasalahan pelanggaran atas komersialisasi karya animasi oleh pihak lain dalam konten digital berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?

C. Tujuan Penelitian

Adapun maksud dan tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui perlindungan hukum bagi animator atas adanya komersialisasi karya animasi oleh pihak lain dalam konten digital berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
2. Untuk menentukan perlindungan hukum hak ekonomi dan hak moral bagi animator atas komersialisasi karya animasi oleh pihak dalam konten digital berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
3. Untuk menentukan penyelesaian permasalahan pelanggaran yang dapat dilakukan jika terjadi pelanggaran hak moral dan hak ekonomi atas komersialisasi karya animasi oleh pihak lain dalam konten digital berdasarkan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

D. Kegunaan Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan baik dari segi teoritis maupun dari segi praktis, yaitu sebagai berikut:

1. Kegunaan Teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran maupun menambah pemahaman mengenai aspek Hukum Hak Cipta yang dikaitkan dengan perlindungan hak eksklusif terhadap komersialisasi karya animasi oleh pihak lain dalam konten digital dalam rangka pengembangan ilmu hukum terutama dibidang kekayaan intelektual khususnya hak cipta.

2. Kegunaan Praktis

- a. Diharapkan dapat memberikan masukan serta saran untuk pemecahan masalah yang mungkin dihadapi oleh masyarakat mengenai pelanggaran hak cipta digital dengan cara mengkomersialisasikan karya animasi oleh pihak lain dalam konten digital.
- b. Diharapkan dapat menjadi sumbangan pemikiran serta acuan bagi para penulis lainnya atau bahkan bagi para akademisi dan praktisi hukum dalam pembelajaran Hukum Kekayaan Intelektual.

E. Kerangka Pemikiran

Indonesia pada dasarnya merupakan negara hukum yang berarti setiap perilaku pemerintah dan masyarakat harus berdasarkan dengan hukum yang berlaku. Hal tersebut diperlukan untuk melindungi setiap sikap, kebijakan perilaku masyarakat maupun pemerintah dari tindakan sewenang – wenang. Hal ini selaras dengan Pasal 1 ayat (3) Undang – Undang Dasar 1945 (UUD 1945) amandemen ke – 4 yang menyatakan bahwa Indonesia adalah negara hukum. Menurut Mochtar Kusumaatmadja pengertian hukum itu sendiri yaitu

keseluruhan asas dan kaidah – kaidah yang mengatur manusia dalam masyarakat.¹⁰ Selain itu Roscoe Pound memiliki pendapat mengenai hukum yang menitik beratkan hukum pada kedisiplinan dengan teorinya yaitu : “*Law as tool of social engineering*” bahwa hukum adalah alat untuk memperbaharui atau merencanakan masyarakat hal ini dikarenakan tujuan dari hukum itu tersebut adalah ketertiban dan tercapainya keadilan.¹¹ Maka dari itu, Indonesia perlu menjamin kepastian hukum atas masyarakat sendiri terutama bidang HKI khususnya animasi untuk mencapai ketertiban dan keadilan bagi pencipta untuk mendapatkan setiap hak dan kewajiban atas ciptaan sendiri juga bebas dari tindakan – tindakan orang yang tidak bertanggung jawab atas adanya komersialisasi ciptaan orang lain tanpa izin untuk konsumsi masyarakat umum.

Hasil karya yang lahir dari kemampuan intelektual manusia yang menjadi hak yang timbul dari kegiatan tersebut merupakan konsepsi dari Kekayaan Intelektual (KI) itu sendiri. Kreatifitas manusia untuk menghasilkan suatu karya tidak datang begitu saja melainkan didukung dengan adanya kecerdasan intelektual dalam penguasaan teknologi bahkan juga ilmu pengetahuan yang ada.¹² Setiap manusia yang menghasilkan suatu karya merupakan karya intelektual perlu mendapatkan perlindungan. Berangkat dari

¹⁰ Mochtar Kusumaatmadja, *Pengantar Ilmu Hukum Suatu Pengenalan Pertama Ruang Lingkup Berlakunya Ilmu Hukum*, PT Alumni, Bandung, 2000, hlm. 4.

¹¹ Nazaruddin Lathif, op.cit, hlm 75.

¹² H. OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Right)*, PT Raja Grafindo, Jakarta, 2003. hlm 56.

dasar pemikiran tentang ciptaan – ciptaan atau karya – karya cipta seperti tersirat dalam kalimat – kalimat seorang pakar KI *Arpad Bogsch* hal tersebut, sudah sewajarnya apabila negara menjamin sepenuhnya perlindungan segala macam ciptaan yang merupakan karya intelektual manusia sebagai produk oleh pikirnya baik di bidang ilmu pengetahuan, maupun seni, sastra dan teknologi.¹³ Secara umum dunia telah mengakui dengan terciptanya suatu karya dapat memberikan suatu manfaat bagi manusia secara materiil dan moral. Hal itu terkandung dalam Pasal 27 ayat (1) Deklarasi Universal Hak – Hak Asasi Manusia (DUHAM) yang menyatakan :

"Setiap orang mempunyai hak sebagai pencipta untuk mendapatkan perlindungan atas kepentingan – kepentingan moral dan materiil yang merupakan hasil dari ciptaannya dibidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra."

Munculnya pengakuan secara universal ini, sudah tidak diragukan lagi bahwa suatu ciptaan mempunyai manfaat bagi kehidupan manusia (*life worthy*) dan mempunyai nilai ekonomi sehingga menimbulkan adanya tiga macam konsepsi :¹⁴

1. Konsepsi kekayaan
2. Konsepsi hak
3. Konsepsi perlindungan

¹³ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, P.T. Alumni, Bandung, 2009, hlm. 15.

¹⁴ *Ibid.*

Perlindungan terhadap KI khususnya Hak Cipta berkolerasi dengan Undang Undang Dasar 1945 dan Pancasila yang menjunjung tinggi Hak Asasi Manusia (HAM) yang menjadi salah satu norma dasar yang perlu dilindungi untuk memuliakan rasa kemanusiaan serta hak dasar dari pencipta KI. Hal tersebut sesuai dengan ketentuan Pasal 28C ayat (1) Undang – Undang Dasar 1945 amandemen ke – 4 yang tertulis:

“Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia”

Pasal 28C Undang – Undang Dasar 1945 ini menjadi dasar agar masyarakat Indonesia untuk berkarya agar mendapat manfaat bagi mereka sendiri. Hasil dari karya tersebut menjadikan suatu kekayaan intelektual karena lahir dari kecerdasan berpikir yang diolah oleh manusia. Kekayaan intelektual yang telah lahir menimbulkan suatu hak eksklusif yang diantaranya hak ekonomi dan moril yang dimiliki oleh manusia untuk dinikmatinya.

Karya – karya yang dilahirkan atau dihasilkan atas kemampuan intelektual manusia baik melalui curahan tenaga, pikiran dan daya cipta, rasa serta karsanya sudah sewajarnya diamankan dengan menumbuhkan sistem perlindungan hukum atas kekayaan tersebut yang dikenal sebagai sistem Kekayaan Intelektual (KI).¹⁵ Hasil Kekayaan Intelektual menimbulkan nilai

¹⁵ Ir Krisnani Setyowati Efridani Lubis et al., *HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DAN TANTANGAN IMPLEMENTASINYA DI PERGURUAN TINGGI Kantor HKI-IPB*, Bogor, 2005, hlm. 30.

ekonomi yang melekat bagi pencipta kreasi yang akan digunakan dalam dunia perdagangan serta menjadi aset bagi pencipta. Teori Hegel menjelaskan bahwa KI sebagai hasil karya intelektual merupakan bentuk wujud kepribadian (*personality*) dan bentuk eksistensi seseorang seharusnya tidak hanya mendapatkan penghargaan ekonomi (*incentive*), tapi juga perlu adanya reward yang bersifat moral dan etis, bisa dalam bentuk pengakuan hak moral (*moral right*).¹⁶

Dalam ilmu hukum istilah KI dikenal pula dengan istilah Hak Milik Intelektual atau *Intellectual Property Rights* yang meliputi Hak Milik Industri atau *Industrial Property Rights* dan Hak Cipta serta Hak – Hak Terkait Hak Cipta. KI perlu dilindungi, menurut Robert M. Sherwood menggunakan beberapa teori dasar perlindungan KI, yaitu:¹⁷

1. *Reward Theory*, memiliki makna yang sangat mendalam yaitu pengakuan terhadap karya intelektual yang telah dihasilkan oleh penemu/pencipta/pendesain sehingga ia harus diberi penghargaan sebagai imbalan atas upaya kreatifnya dalam menemukan/menciptakan karya intelektualnya.

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Robert M. Sherwood, *Intellectual Property and Economic Development*, Virginia, Alexandria, 1990, hlm. 37.

2. *Recovery Theory*, bermakna bahwa penemu/pencipta/pendesain yang telah mengeluarkan waktu, biaya serta tenaga untuk menghasilkan karya intelektual harus memperoleh kembali apa yang telah dikeluarkannya.
3. *Incentive Theory*, mengkaitkan antara pengembangan kreativitas dengan memberikan insentif perlu diberikan untuk mengupayakan terpacunya kegiatan – kegiatan penelitian yang berguna.
4. *Risk Theory*, dinyatakan bahwa karya mengandung risiko. KI yang merupakan hasil penelitian mengandung risiko yang memungkinkan orang lain yang terlebih dahulu menemukan cara tersebut atau memperbaikinya.
5. *Economic Growth Stimulus Theory*, diakui bahwa perlindungan atas KI merupakan alat pembangunan ekonomi. Pembangunan ekonomi adalah keseluruhan tujuan dibangunnya sistem perlindungan atau KI yang efektif.

Pembentukan serta penyempurnaan peraturan maupun pembentukan atau penguatan lembaga atau institusi itu diperlukan untuk menegakkan hukum tentang Kekayaan Intelektual secara efektif, serta pelaksanaan hukum yang konsisten berpihak kepada kepentingan masyarakat pada umumnya dan para inventor atau creator pada khususnya.¹⁸

¹⁸ Bernard Nainggolan, *Pemberdayaan Hukum Hak Cipta Dan Lembaga Manajemen Kolektif*, PT Alumni Bandung, 2011, hlm. 8.

Kewajiban penyebaran pemahaman serta memajukan perlindungan hukum KI oleh WIPO dan praktik negara – negara, KI dikelompokkan secara tradisional kedalam dua kelompok besar kekayaan intelektual.¹⁹

1. Kekayaan Industrial (*Industrial Property*) terdiri atas:
 - a. Invensi
 - b. Merek
 - c. Desain Industri
 - d. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu
 - e. Rahasia Dagang
 - f. Varietas Tanaman
2. Hak Cipta (*Copyright*) dan Hak Terkait (*Neighboring Right*) terdiri dari hak – hak yang dipunyai :
 - a. Tulisan – tulisan
 - b. Ciptaan Musik
 - c. Ciptaan Drama
 - d. Ciptaan Audiovisual
 - e. Lukisan dan Gambar
 - f. Patung
 - g. Ciptaan Foto
 - h. Ciptaan Arsitektur

¹⁹ Damian, *Hukum Hak Cipta*.....op.cit. hlm 30.

- i. Rekaman Suara
- j. Pertunjukan pemusik, aktor dan penyanyi (*actors and singers*)
- k. Penyiaran

Kasus – kasus terkait dengan pelanggaran Kekayaan Intelektual yang diantaranya Hak Cipta melalui sarana internet dan media komunikasi lainnya adalah contoh yang marak terjadi saat ini. Komersialisasi atas karya orang lain didalam media komunikasi seperti film, lagu, karakter animasi, foto dan sebagainya menjadikan pelanggaran hukum yang sering terjadi didalam masyarakat. Majunya industri kreatif menjadikan hak cipta menjadi isu hukum yang penting dengan meningkatnya rasa sadar terhadap hak milik karya intelektual seperti hak cipta, hak penerbit dan hak pengarang. Salah satunya perlindungan hak cipta terhadap karakter animasi sudah menjadi perbincangan antar negara – negara besar termasuk Indonesia.

Untuk melindungi kekayaan intelektual, Indonesia sudah mengadaptasi dari peraturan internasional yang menjadi Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta atau disebut UU Hak Cipta. Pada Pasal 1 angka 1 menyebutkan 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 peraturan perundang – undangan.”

Hak eksklusif ini terdiri dari hak ekonomi dan hak moral, hak ekonomi yaitu hak dimana pencipta berhak memperoleh hasil atas ciptaannya, dan hak

moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta dengan mencantumkan nama pencipta baik nama asli maupun samaran di dalam hasil ciptaannya.²⁰ Hal tersebut selaras dengan Pasal 4 UU Hak Cipta yang berisikan:

“Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi”

Hak ekonomi yaitu hak dimana pencipta berhak memperoleh memperoleh hasil atas ciptaannya, dan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta dengan mencantumkan nama pencipta baik nama asli maupun samaran di dalam hasil ciptaannya.²¹

Selanjutnya arti dari hak moral seperti yang diatur dalam Pasal 5 ayat (1) UU

Hak Cipta yang menyatakan:

- (1) Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:
 - a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
 - b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
 - c. Mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
 - d. Mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
 - e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Hak ekonomi yang melekat pada pencipta adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk hak terkait.²² Hal itu sesuai dengan Pasal 8 UU Hak Cipta yang berbunyi:

²⁰ Baskoro Suryo, *Implementasi Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta, Merek, Paten, Desain Industri) Seni Rupa, Kriya, Dan Desain.*, BP ISI Yogyakarta, Yogyakarta, 2015, hlm. 29.

²¹ *Ibid.*

²² Wijaya, *Konsep Hak Ekonomi Dan Hak Moral Pencipta Menurut Sistem Civil Law Dan Common Law.*

“Hak Ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan”

Disini berarti setiap karya yang dihasilkan oleh pencipta berhak menimbulkan manfaat ekonomi bagi pencipta tersebut seperti mendapatkan penghasilan dari hasil karya yang dijual dan disebarluaskan kepada masyarakat.

Karya Animasi adalah sekumpulan gambar baik 2 dimensi atau 3 dimensi yang tersusun dari sekumpulan objek/gambar yang disusun sesuai alur cerita sehingga menghasilkan gambar yang dapat bergerak untuk mengkreasikan ‘kehidupan’ atau bisa juga memberi kehidupan pada suatu benda mati.²³ Didalam hak cipta karya animasi dimasuki kategori karya sinematografi. Hal itu terkandung dalam Pasal 40 ayat (1) huruf m Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak cipta Yang dimaksud dengan karya sinematografi adalah Ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk *audiovisual*.

²³ Gotot Prakosa, *Animasi Pengetahuan Dasar Film Animasi Indonesia*, FFTV - IKJ dengan Yayasan Seni Visual Indonesia, Jakarta, 2010, *op.cit*, hlm 40.

Karya parodi sebagai karya turunan atau didalam dunia internasional dikenal sebagai *derivative work*. Dapat diketahui bahwa karya turunan di Amerika adalah sebuah karya yang didasarkan pada satu atau lebih karya yang sudah ada sebelumnya.²⁴ Berdasarkan UU Hak Cipta Amerika yaitu 17 USCS § 101 yang menyebutkan bahwa:

“a derivative work is a work based upon one or more preexisting works such as a translation, musical arrangement, dramatization, fictionalization, motion picture version, sound recording, art reproduction, abridgment, condensation, or any other form in which a work may be recast, transformed or adapted. A work consisting of editorial revisions, annotations, elaborations, or other modifications which, as a whole, represent an original work of authorship, is a derivative work”. (karya turunan adalah karya yang didasarkan pada satu atau lebih karya yang sudah ada sebelumnya seperti terjemahan, aransemen musik, dramatisasi, fiksi, versi film, rekaman suara, reproduksi seni, ringkasan, kondensasi, atau bentuk lain di mana suatu karya dapat dibuat ulang, diubah atau diadaptasi. Sebuah karya yang terdiri dari revisi editorial, anotasi, elaborasi, atau modifikasi lain yang secara keseluruhan merupakan karya asli kepengarangan, merupakan karya turunan).

Disini berarti sesuatu bentuk karya orisinal yang diubah atau dialihwujudkan menjadi karya lain seperti sebuah lagu pop diubah menjadi lagu rock atau karya animasi dijadikan parodi adalah suatu hal wajar dan itu termasuk salah satu contoh transformasi atau *derivative work*.

Penyelesaian sengketa dalam bidang KI memiliki beberapa versi, karena pada dasarnya HKI tersebut memiliki berbagai macam maka perlu adanya peraturan didalam setiap cabang HKI yang ada. Umumnya, penyelesaian sengketa memiliki dua prosedur yang pertama, non – litigasi atau sering kali

²⁴ *Ibid.*

disebut Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS) atau diluar pengadilan dan yang kedua, litigasi atau melewati proses persidangan didalam pengadilan.

Penyelesaian sengketa yang berkaitan dengan Hak Cipta diatur didalam pasal 95 hingga pasal 111 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dan apabila melalui proses litigasi, yang berwenang adalah Pengadilan Niaga. Pelanggaran Hak Cipta yang termasuk ke dalam bentuk pembajakan, sepanjang para pihak bersengketa di wilayah Negara Indonesia sebelum menuju proses litigasi para pihak harus menempuh proses mediasi terlebih dahulu. Lalu untuk sanksi pidana diatur dalam Pasal 112 sampai dengan Pasal 120 Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

KI sebagai produk didalam era perdagangan bebas ini menjadi sarana yang paling penting didalamnya. Timbulnya konflik pada setiap orang yang menimbulkan sengketa sudah menjadi hal biasa didalam dunia bisnis yang berjalan era ini. Disisi lain kita harus belajar akan timbulnya gesekan tersebut untuk mencegah setiap konflik yang sama untuk timbul dimasa yang mendatang. Terjadinya gesekan atau konflik harus diselesaikan dan dicermati bagaimana konflik itu datang serta mencari solusi dari setiap konflik terjadi. Sengketa (*dispute*) dalam bidang KI khususnya Hak Cipta selalu membuat kerugian bagi pemegang hak cipta yang merugikan sisi ekonomi dan moral yang berdampak dalam kehidupan bagi pemegang hak cipta tersebut.

F. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penelitian ini dapat diuraikan sebagai berikut :

1. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitis. Spesifikasi deskriptif analitis dimaksudkan agar dapat memberikan gambaran secara rinci, sistematis, dan menyeluruh mengenai segala sesuatu baik perundang-undangan maupun teori hukum.²⁵

2. Metode Pendekatan

Metode pendekatan dalam penelitian ini akan digunakan metode pendekatan yuridis normatif. Metode pendekatan yuridis normatif yaitu pendekatan penelitian hukum yang dilakukan dengan meneliti bahan kepustakaan atau data sekunder sebagai bahan penelitian yang utama.²⁶

3. Tahapan Penelitian

Tahapan penelitian dilakukan penulis melakukan penelitian yang di bagi dua (2) diantaranya:

- a. Kepustakaan

²⁵ Soemitro dan Ronny Hanitijo, *Metodologi Penelitian Hukum Dan Jurimetri*, Ghailia Indonesia, Jakarta., 1990, hlm. 10.

²⁶ Soerjono Soekanto dan Sri Marmudji, *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2003, hlm. 14.

Bagian ini memeriksa data sekunder yang terdiri dari data hukum yang berkorelasi dengan masalah yang akan diteliti. Sebuah teknik dalam penelitian yang dilakukan dengan mengumpulkan data sekunder, kemudian mempelajari dan menelaah bahan – bahan hukum yang berhubungan dengan objek penelitian yang ditinjau dari kekuatan mengikatnya,²⁷ oleh karena itu, maka akan diuraikan dibawah ini:

1. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum yang mengikat dalam penelitian ini secara umum merupakan bahan hukum primer yang diantaranya:

- a. Undang – Undang Dasar 1945
- b. Deklarasi Universal Hak – Hak Asasi Manusia
- c. Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
- d. *Copyright Act of 1976*

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan landasan atau bahan hukum yang menjelaskan penjelasan hukum mengenai bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder berupa jurnal, buku – buku, hasil karya ilmiah penelitian, doktrin para ahli yang berkaitan dengan Kekayaan Intelektual dan Hak Cipta.

²⁷ *Ibid.*

3. Bahan Hukum Tersier

Bahan Hukum Tersier adalah bahan hukum yang memberikan informasi atas bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

Bahan hukum tersier dapat berupa artikel, majalah, koran, situs di internet, ensiklopedia, dan lainnya yang berkaitan dengan hak cipta maupun kekayaan intelektual secara umum.

b. Studi Lapangan

Studi penelitian lapangan yang tergolong kedalam data primer, teknik pengumpulan data ini dilakukan dengan cara mengadakan hubungan dengan pihak terkait terhadap masalah yang akan diteliti yaitu komersialisasi karya animasi oleh pihak lain didalam konten digital.

4. Teknik Pengumpulan Data

a. Penelitian Kepustakaan

Penelitian kepustakaan adalah penelitian yang dilakukan dengan cara mengumpulkan dan mencari data dengan lengkap didalam perundang – undangan yang berkaitan dengan masalah akan diteliti.

b. Penelitian Lapangan

Penelitian lapangan adalah cara untuk memperoleh data secara langsung didalam lapangan atau fakta empiris. Dalam hal ini mengadakan wawancara terkait masalah yang akan diteliti.

5. Alat Pengumpul Data

- a. Penelitian kepustakaan ini merupakan penelitian yang menggunakan alat pengumpul data dengan bahan pustaka atau studi dokumen.
- b. Penelitian lapangan ini menggunakan alat pengumpul data yang dilakukan melalui adanya wawancara langsung tentang masalah dan pihak terkait.

6. Analisis Data

Sebagai cara untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah terkumpul, akan dipergunakan metode analisis yuridis kualitatif. Analisis data dengan cara yuridis kualitatif adalah cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif – analitis yaitu yang dinyatakan oleh responden secara tulis atau lisan yang diteliti dan dipelajari sebagai sesuatu yang utuh tanpa menggunakan rumus matematika.²⁸ Penelitian yang berdasarkan dari peraturan – peraturan yang dan menjadi norma hukum positif, karena seluruh data yang diperoleh kemudian disusun secara sistematis, untuk selanjutnya dianalisa secara kualitatif yang menghasilkan data deskriptif analitis, bertujuan agar mencapai kejelasan masalah mengenai perlindungan hukum bagi animator atas komersialisasi karya

²⁸ Soemitro dan Ronny Hanitjo, *Metodologi Penelitian Hukum Dan Jurimetri*, Ghailia Indonesia, Jakarta, 1990, hlm. 94.

animasi oleh pihak lain dihubungkan dengan Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

7. Lokasi Penelitian

Penulis melakukan penelitian dengan dua tahap, yaitu:

a. Kepustakaan

1. Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Pasundan di Jalan Lengkong Besar No. 68 Bandung;
2. Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, Jalan Dipatiukur No. 46 Bandung
3. Dinas Perpustakaan dan Kearsipan Daerah Provinsi Jawa Barat (DISPUSIPDA), Jalan Kawaluyaan Indah III Nomor 4, Bandung.

b. Lapangan

1. Mewawancarai animator yang terkait dengan masalah yang akan diteliti via DM Instagram.