

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dunia telah sampai pada transformasi digital yang membawa perubahan besar dalam aktivitas, gaya hidup, bahkan proses kreatif dan perwujudan karya kreatif¹. Indonesia merupakan negara yang memiliki banyak karya kreativitas dalam bidang kekayaan intelektual. Setelah masuk ke dalam era transformasi digital, banyak sekali kegiatan yang diubah dan terdisrupsi². Adanya perubahan ini menyebabkan semua hal dapat didigitalisasi mulai dari berita, dokumen, lagu, film, serta hasil karya tulis. Hal ini membuat orang-orang mencoba berkreasi untuk menciptakan suatu karya. Contohnya seperti dalam bidang kekayaan intelektual. Dengan adanya kemajuan teknologi ini mempermudah pencipta untuk menerbitkan karya ciptaannya yang tidak lagi harus melalui media cetak tetapi bisa melalui platform/situs *online* yang menyediakan wadah bagi para pencipta untuk menuangkan kreativitasnya dalam menulis. Dalam hal ini terdapat banyak aplikasi-aplikasi, situs blog, *website*, maupun media sosial. Wadah-wadah digital seperti ini merupakan tempat para penulis untuk menuangkan idenya melalui karya tulisnya tanpa perlu proses yang sulit untuk menerbitkannya.

Dengan adanya platform atau wadah ini para penulis bisa menghasilkan karya tulisan berupa ide-ide hasil kreativitas pribadi, serta dapat dibaca oleh semua kalangan dengan bebas. Selain itu dengan menulis dan memposting karyanya lewat internet, penulis juga bisa mendapatkan keuntungan ekonomis misalnya dengan mengunggah cerita pada aplikasi membaca komik *online* seperti pada aplikasi *Webtoon*. *Webtoon* adalah gabungan dari kata dari *web* dan *cartoon*, yang artinya adalah kartun atau komik yang bisa dinikmati secara *online*. LINE *Webtoon* adalah layanan di mana komik-komik terbaru dirilis secara terus-menerus menurut jadwal yang sudah ada dan jadwal tersebut ditentukan oleh

¹ Ranti Fauza Mayana dan Tisni Santika, 2022, *Hak cipta dalam konteks ekonomi kreatif dan transformasi digital*, PT Refika Aditama, Bandung, hlm. 87.

² Rika Ratna Permata *et.al*, 2022, *Hak Cipta Era Digital dan Pengaturan Doktrin Fair Use di Indonesia*, PT Refika Aditama, Bandung, hlm. 27.

penulis komik yang berlisensi. Dengan *LINE Webtoon* pembaca dapat menikmati beragam komik-komik terbaru setiap hari³. Dengan tersedianya aplikasi *webtoon* memberikan wadah bagi penulis untuk menciptakan suatu karya dan karya yang menampilkan cerita dan gambar kartun/animasi ini dapat diunggah dan akan mendapatkan pengakuan dari pembaca platform tersebut akan hasil tulisan yang sudah dipublikasi.

Perubahan drastis karya tulis yang tidak lagi hanya berupa media cetak berbasis kertas tapi juga menggunakan media digital berdampak pada perubahan tatanan hukum yang telah ada. Walaupun berbasis *online* suatu karya tulis juga memiliki Hak Kekayaan Intelektual yang harus dilindungi oleh si pencipta.⁴ Semua usaha yang berdasarkan ide hasil pemikiran seseorang mempunyai substansi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam ciptaannya. Kekayaan intelektual merupakan hasil pemikiran seseorang atau sekelompok orang yang dalam bentuk ide atau gagasan, yang menghasilkan suatu penemuan yang bersifat baru di mana penemuan tersebut belum ada sebelumnya. Kekayaan intelektual itu akan mendapatkan perlindungan yang berupa hak kepada pencipta atau penemu ciptaan yang dibuatnya yang disebut hak atas kekayaan intelektual. Hak atas Kekayaan Intelektual adalah sebuah hak yang diberikan kepada suatu individu/kelompok atas hasil ciptaannya, yang berasal dari proses berpikirnya untuk menghasilkan sesuatu yang bermanfaat bagi dirinya maupun orang lain. Kekayaan intelektual yang di lindungi haknya itu terdiri dari hak cipta, paten, merek, desain industri, indikasi geografis, rahasia dagang, dan desain tata letak sirkuit terpadu (DTLST). Sebuah ciptaan sastra memiliki Hak Kekayaan Intelektual berupa hak cipta atas karyanya tersebut, meskipun tidak didaftarkan akan secara otomatis melekat pada hasil karya tulisnya.

Sebagaimana diketahui, pada Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) yang berlaku di Indonesia, ada 2 macam hak yang diberikan kepada seorang pencipta,

³ Aplikasi Line *Webtoon* Indonesia, <https://help.naver.com/service/9732/contents/3325?lang=id>, diakses pada tanggal 14 Mei 2023.

⁴ Novena Sari, I. M. 2023. Perlindungan Hukum Mengenai Hak Cipta Karya Sastra Berbasis Digital Pada Situs Online. *Jurnal Kertha Semaya*, Vol. 11 No. 3 Tahun 2023, hlm. 499.

yakni hak moral dan hak ekonomi. Hak ekonomi pencipta terdiri atas dua bagian yaitu hak memperbanyak ciptaan dan hak untuk mengumumkan ciptaan. Dengan perkembangan teknologi yang sangat pesat, pengeksploitasi hak cipta melalui perbanyak dan pengumuman menjadi sangat masif. Penggunaan ciptaan semakin luas dan cepat, yang akhirnya membuat seorang pencipta karya tidak bisa mengontrol sendiri penggunaan karya cipta yang dilakukan oleh orang lain.⁵

Dalam pemanfaatan aplikasi *webtoon* ini banyak terjadi pelanggaran yang dilakukan oleh pembaca komik digital. Pelanggaran yang dilakukan yaitu penggandaan dan penyebarluasan komik di situs web ilegal. Hal ini terjadi karena untuk membaca komik digital di aplikasi *webtoon* terkadang dikenakan biaya tertentu. Dimana karena faktor inilah jadi ada peluang untuk adanya indikasi penggandaan dan penyebarluasan tanpa izin dari penulis karya tersebut. Banyak sekali terjadi pelanggaran hak cipta berbasis digital, sayangnya para korban sungkan untuk menyelesaikannya secara hukum diakibatkan masih kurangnya pemahaman dan perhatian akan pelanggaran hak cipta. Seperti perkara yang sering terjadi mengenai pembajakan, dimana pada situs *online* banyak hasil karya penulis dibajak dan diupload secara keseluruhan di situs lain. Terkait permasalahan perlindungan hak cipta dalam fenomena pesatnya perubahan teknologi perlu dibenahi lagi terkait masalah kebijakan teknis perlindungan.

Maraknya penyebaran komik secara gratis melalui situs web ilegal, hal inilah yang dapat disebut sebagai pelanggaran hak cipta. Yang dimaksud dengan pelanggaran hak cipta adalah ketika produk hak cipta itu digunakan secara sepihak tanpa adanya persetujuan dari pemilik hak cipta yang sah dan dipergunakan untuk keuntungan pribadi atau keuntungan kelompok tertentu. Bentuk pelanggaran lain yang melanggar hak eksklusif pemegang/pemilik hak cipta antara lain yaitu hak untuk mendistribusikan, memproduksi dan menampilkan ataupun mempertunjukkan karya ber-hak cipta.

⁵ Bernard Nainggolan, 2011, *Pemberdayaan hukum hak cipta dan lembaga manajemen kolektif*, PT. Alumni, Bandung, hlm. 15-16.

Pada studi ini membahas mengenai Pelindungan Hukum terhadap Pencipta Komik Digital (*Webtoon*). Penulisan ini dipilih sebab masih banyaknya pelanggaran hak kekayaan intelektual secara khususnya itu hak cipta terkait karya tulis yang diunggah pada situs web *online* yang merugikan pihak pencipta. Berdasarkan uraian dari latar belakang tersebut mendorong penulis untuk melakukan penelitian guna penulisan skripsi dengan judul “Pelindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Digital (*Webtoon*)”.

B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan hak pencipta komik digital di Indonesia?
2. Bagaimana pelindungan hukum terhadap pencipta komik digital (*webtoon*) dalam praktik di Indonesia?

C. Ruang Lingkup Penelitian

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaturan hak-hak pencipta komik digital di Indonesia.
2. Untuk mengetahui bagaimana pelindungan hukum terhadap pencipta komik digital (*webtoon*) dalam praktik di Indonesia.

D. Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1. Untuk menjelaskan pengaturan hak-hak pencipta komik digital di Indonesia.
2. Untuk menjelaskan pelindungan hukum terhadap pencipta komik digital (*webtoon*) dalam praktik di Indonesia.

E. Kerangka Teori dan Kerangka Konsep

1. Kerangka Teori

a. Teori Kepastian Hukum

Teori kepastian hukum sejatinya dimaknai sebagai suatu keadaan dimana telah ada suatu kepastian karena adanya kekuatan yang konkret bagi hukum yang bersangkutan. Keberadaan asas kepastian hukum merupakan sebuah bentuk perlindungan bagi yustisiabel (pencari keadilan) terhadap tindakan sewenang-wenang, yang artinya

seseorang akan dan dapat memperoleh hak-haknya sebagai warga negara dalam keadaan tertentu.⁶

Tujuan hukum yaitu untuk menjamin terwujudnya kepastian hukum. Hukum menegaskan kepastian hukum dengan menciptakan aturan hukum yang bersifat umum. Karakteristik umum dari peraturan hukum menunjukkan bahwa hukum tidak hanya dimaksudkan untuk mencapai keadilan tetapi juga guna membatasi masyarakat dalam memberikan beban atau bertindak terhadap suatu individu. Keberadaan peraturan tersebut dan penegakan peraturan tersebut yang menciptakan kepastian hukum.

Teori mengenai kepastian hukum dikemukakan oleh Roscoe Pound, seperti halnya yang ditulis Peter M Marzuki dalam bukunya yang berjudul Pengantar Ilmu Hukum, yang mana kepastian hukum mempunyai dua makna, yaitu:

- 1) Pertama, yaitu sebagai peraturan yang bersifat umum guna membuat individu mengerti tentang perbuatan apa yang boleh dan tidak boleh dilakukan.
- 2) Kedua, berupa keamanan hukum untuk setiap orang dari tindakan sewenang-wenang pemerintah, dengan adanya peraturan yang bersifat umum tersebut seseorang dapat mengerti apa saja yang boleh dilakukan oleh negara dan dibebankan kepada tiap individu. Kepastian hukum berarti terdapat konsistensi dan ketetapan dalam putusan hakim antara putusan yang satu dengan yang lain dalam kasus yang sama yang telah diputus. Jadi kepastian hukum tidaklah hanya berupa pasal dalam UU.⁷

⁶ Sudikno Mertokusumo, 1993, *Bab-bab tentang penemuan hukum*, Citra Aditya Bakti, hlm. 2.

⁷ Peter Mahmud Marzuki, 2011, *Pengantar Ilmu Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 137.

b. Teori Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum merupakan segala upaya pemenuhan hak dan pemberian bantuan yang dilakukan oleh para penegak hukum untuk memberikan rasa aman kepada korban dan/atau saksi atas suatu tindakan kejahatan. Upaya hukum yang dilakukan bertujuan menciptakan keadilan dan ketenteraman dalam masyarakat. Perlindungan diberikan kepada masyarakat supaya masyarakat bisa dengan leluasa menikmati hak-hak yang diberikan oleh hukum itu sendiri. Adanya perlindungan hukum membuat setiap orang dapat menikmati semua haknya tanpa adanya gangguan atau intervensi dari manusia lain. Mencegah berarti membatasi tindakan manusia untuk tidak merugikan/melanggar hak individu lain.

Satjipto Rahardjo mengatakan bahwa perlindungan hukum merupakan berbagai upaya melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan suatu hak asasi manusia kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam rangka kepentingan individu tersebut.⁸

2. Kerangka Konsep

- a. Pelindungan Hukum, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), pelindungan merupakan proses, cara, atau perbuatan untuk melindungi. Sementara itu, hukum didefinisikan sebagai aturan atau kebiasaan yang secara resmi dianggap mengikat, dan disahkan oleh pihak yang berwenang untuk mengatur kehidupan masyarakat. Berdasarkan pengertian tersebut, pelindungan hukum dapat dipahami sebagai suatu upaya yang dilakukan untuk menjaga hak atau kepentingan subjek hukum agar tidak dirugikan, dengan berlandaskan pada aturan yang berlaku secara sah.
- b. Hak Cipta, menurut Pasal 1 angka 1 Undang-Undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, pengertian hak cipta adalah hak eksklusif

⁸ Satjipto Rahardjo, 2003, *Sisi-Sisi Lain dari Hukum di Indonesia*, Kompas Jakarta, hlm. 121.

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

- c. Pencipta, menurut Pasal 1 angka 2 Undang-Undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, pengertian pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.
- d. Ciptaan, menurut Pasal 1 angka 3 Undang-Undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.
- e. Pemegang Hak Cipta, menurut Pasal 1 angka 4 Undang-Undang nomor 28 tahun 2014 tentang 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.
- f. Pembajakan, menurut Pasal 1 angka 23 Undang-Undang nomor 28 tahun 2014 tentang pembajakan, Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.
- g. Komik Digital, Komik digital merupakan media yang digunakan untuk mengungkapkan ide melalui gambar, biasanya disertai teks atau informasi visual tambahan. Komik digital sering menampilkan panel-panel yang disusun secara berurutan. Perangkat tekstual seperti balon ucapan dan keterangan digunakan untuk menampilkan dialog, narasi, atau informasi lainnya. Komik digital disajikan dalam suatu media elektronik. Penyajian komik yang berbasis elektronik memungkinkan orang untuk dapat membuat cerita komik lebih menarik dengan menambahkan unsur animasi dan suara dalam penyajiannya.

- h. *Webtoon*, *webtoon* adalah gabungan dari kata dari ‘*web*’ dan ‘*cartoon*’, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati *online* dalam bentuk *website*. Line *Webtoon* adalah layanan di mana *webtoon-webtoon* terbaru dirilis secara terus-menerus menurut jadwal yang telah ditentukan oleh penulis komik yang berlisensi.⁹

F. Metode Penelitian

Metode penelitian yang dipilih untuk tulisan ini merupakan metode penelitian yuridis normatif. Hal ini didasarkan dari menguraikan masalah hukum yang ada dan mengkaji mengenai aturan hukumnya. Penelitian secara normatif melihat hukum dari sisi kaidahnya merupakan suatu proses penelitian yang mengutamakan logika dan penalaran ilmu hukum untuk mendapatkan kebenaran. Dalam penulisan ini digunakan metode pendekatan Perundang-undangan (*The Statute Approach*), yang menganalisis dan mengkaji implementasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan ketentuan-ketentuan yang terkait dengan permasalahan yang diteliti.

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif, yaitu jenis penelitian hukum yang berlandaskan pada norma-norma hukum atau ketentuan hukum yang tercantum dalam Undang-Undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Bahan hukum yang akan digunakan dalam penelitian ini dapat dibedakan menjadi tiga golongan, yakni:

- a. Bahan Hukum Primer, Bahan hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat otoritatif, artinya memiliki otoritas. Peraturan perundang-undangan dan putusan hakim termasuk bahan hukum primer. Mengenai bahan hukum primer yang berupa peraturan perundang-undangan, kekuasaan tertinggi yaitu Undang-undang

⁹ Aplikasi Line Webtoon Indonesia, <https://help.naver.com/service/9732/contents/3325?lang=id> (diakses pada tanggal 14 Mei 2023).

Dasar, karena segala ketentuannya, baik jasmani maupun rohani, tidak boleh bertentangan dengan Undang-undang Dasar. Dalam penelitian ini menggunakan bahan hukum primer yaitu Undang-Undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik.

- b. Bahan Hukum Sekunder, Bahan hukum sekunder adalah bahan hukum berupa semua terbitan hukum yang dapat memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer, seperti publikasi hukum, jurnal hukum dan komentar tentang keputusan peradilan. Bahan hukum sekunder yang terpenting adalah buku-buku teks, karena buku-buku itu memuat prinsip-prinsip dasar hukum dan pandangan-pandangan klasik para ahli yang berpendidikan tinggi. Selain itu bahan hukum sekunder, dapat juga berupa tulisan-tulisan hukum, baik buku maupun jurnal. Tulisan-tulisan hukum tersebut memuat perkembangan atau permasalahan aktual dalam bidang hukum tertentu. Dalam penelitian dengan bahan hukum sekunder yaitu berupa buku-buku ilmu hukum, artikel, *essay*, jurnal dan lain sebagainya.
- c. Bahan hukum tersier yakni bahan-bahan yang memberikan petunjuk ataupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan sekunder, seperti kamus, ensiklopedia, dan lain sebagainya.

2. Jenis Data

Jenis data yang digunakan dalam tulisan ini yaitu data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer (peraturan perundang-undangan), bahan hukum sekunder (buku literatur, jurnal) dan bahan hukum tersier (kamus, ensiklopedia).

3. Teknik Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang digunakan untuk penelitian ini agar tujuan dapat lebih terarah dan dapat dipertanggungjawabkan adalah dengan menggunakan metode *library research* (penelitian kepustakaan) yakni pengumpulan data yang dilakukan secara studi kepustakaan dan peraturan-peraturan yang berhubungan dengan tujuan penelitian. Melalui metode ini, dipelajari sumber-sumber atau bahan-bahan tertulis yang dapat dijadikan bahan dalam penulisan skripsi ini. Teknik ini memungkinkan para peneliti untuk meneliti dan menyelidiki landasan teori dari buku-buku, peraturan perundang-undangan, dokumen, laporan, jurnal, kamus, arsip dan temuan penelitian cetak atau *online* lainnya yang terkait dengan perlindungan hukum terhadap pencipta komik digital (*webtoon*).

4. Analisis Data

Penelitian hukum normatif ini menggunakan metode analisis data secara kualitatif terhadap bahan hukum primer, sekunder, dan tersier yang berkaitan dengan perlindungan hukum terhadap pencipta komik digital (*webtoon*). Analisis dilakukan secara deskriptif dan sistematis dengan menggunakan teori dan peraturan perundang-undangan yang relevan untuk memperoleh jawaban atas permasalahan yang diteliti.

G. Sistematika Penulisan

Untuk memperoleh gambaran singkat dan isi dari penelitian ini penulis membagi dalam lima (5) bab. Yang selanjutnya 5 bab tersebut merupakan rangkaian yang tidak terpisahkan serta bertitik tolak kepada suatu permasalahan yang sama.

Secara garis besarnya bab demi bab disusun sebagai berikut:

Bab I : Pendahuluan

Dalam bab ini diuraikan latar belakang penelitian guna memberikan gambaran mengenai penelitian “Pelindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Digital (*webtoon*)”. Serta rumusan masalah yang berisikan pertanyaan-pertanyaan

yang menjadi titik fokus pembahasan dalam penelitian. Selanjutnya terdapat ruang lingkup penelitian, tujuan dan kegunaan penelitian, kerangka teori dan kerangka konsep, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II : Tinjauan Pustaka

Dalam bab ini, diuraikan kerangka teori yaitu teori kepastian hukum dan teori perlindungan hukum. Selanjutnya terdapat kerangka konsep yang dipergunakan dalam penelitian dan berkaitan dengan pokok permasalahan dalam penelitian yaitu tinjauan umum tentang perlindungan hukum, tinjauan umum tentang hak cipta, tinjauan umum tentang pelanggaran hak cipta, tinjauan umum tentang komik digital, dan tinjauan umum tentang *Webtoon*.

Bab III : Pengaturan Hak Pencipta komik digital di Indonesia

Dalam bab ini diuraikan analisis pengaturan hak-hak pencipta komik digital di Indonesia.

Bab IV : Pelindungan Hukum Terhadap Pencipta komik digital (*webtoon*) dalam praktik di Indonesia

Dalam bab ini diuraikan analisis pelindungan hukum terhadap pencipta komik digital (*Webtoon*) dalam praktik di Indonesia.

Bab V : Penutup

Bab ini adalah bab terakhir dari penulisan penelitian ini dan diuraikan kesimpulan dari hasil penelitian yang dilakukan penulis. Serta memberikan saran yang dianggap perlu terhadap permasalahan tersebut.