WIDYA YURIDIKA: JURNAL HUKUM

P-ISSN: 2615-7586, E-ISSN: 2620-5556
Volume 4, Nomor 1, Juni 2021

licensed under a Creative Commons Attribution 4.0 International License
http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/yuridika/

PERLINDUNGAN HAK EKSKLUSIF ATAS CIPTAAN DIGITAL PAINTING DALAM TATANAN HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL DI INDOENSIA

Hari S. Disemadi[1], Raihan Radinka Yusuf[2], Novi Wira Sartika Zebua[3]

[1]Fakultas Hukum, Universitas Internasional Batam, Indonesia, email: hari@uib.ac.id
[2]Fakultas Hukum, Universitas Internasional Batam, Indonesia
[3]Fakultas Hukum, Universitas Internasional Batam, Indonesia

ABSTRAK

Hak cipta merupakan salah satu bagian dari Hak Kekayaan Intelektual yang keberadaannya harus mendapat perlindungan hukum. Sama hal nya dengan ciptaan-ciptaan lainnya khususnya terhadap ciptaan yang dihasilkan melalui media digital yang merupakan salah satu karya cipta yang harus dilindungi. Akan tetapi, pada kenyataannya masih banyak masyarakat yang belum paham mengenai perlindungan ini, serta banyak orang yang tidak bertanggung jawab memanfaatkan suatu karya cipta tanpa seizin pencipta. Hal tersebut tentu saja sangat merugikan pencipta sebagai pemilik asli dari ciptaan tersebut dengan dilanggarnya hak eksklusif dari si pencipta. Beberapa pokok permasalahan yang akan dibahas di dalam penelitian ini adalah tentang perlindungan hak cipta terhadap karya digital yaitu digital painting sebagai salah satu ciptaan yang seharusnya dilindungi serta beberapa upaya hukum yang dapat dilakukan terhadap pelanggaran atas hak eksklusif pencipta. Jenis penelitian ini yaitu penelitian hukum normatif dengan tipe penelitian deskriptif analitis dan pendekatan masalah yang digunakan yaitu pendekatan normatif dengan tipe pendekatan yuridis normatif. Hasil dari penelitian dan pembahasan menyimpulkan bahwa perlindungan hukum terhadap digital painting ini secara tersirat telah diatur di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Mulai dari perlindungan terhadap hak eksklusif pencipta hingga upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pencipta.

ARTICLE INFO

Kata Kunci:
Perlindungan Hukum; Hak Cipta; Digital; Hak Ekskulsif

Cite this paper:
Hari S. Disemadi, R. R. Y. N. W. S. Z., 2021. Perlindungan Hak Eksklusif Atas Ciptaan Digital Painting Dalam Tatanan Hak Kekayaan Intelektual Di Indoensia. *Widya Yuridika: Jurnal Hukum*, 4(1).

PENDAHULUAN

Seiring berkembangnya zaman dan waktu semua hal dapat dilakukan dengan mudah dan praktis, terlebih lagi dengan adanya kemajuan teknologi yang semakin canggih. Namun ada suatu hal yang menarik untuk dikaji, yaitu terkait perkembangan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam mengikuti perkembangan zaman yang ada. Semakin canggih dan modern teknologi maka semakin banyak munculnya inovasi-inovasi dalam

berbagai bidang khususnya dalam bidang hak kekayaan intelektual.[1] Berbicara mengenai hak cipta pemikiran seseorang pasti tertuju kepada sebuah karya atau ciptaan, baik itu lagu, lukisan, buku, dan sebagainya.[2] Namun dalam penelitian ini lebih fokus kepada suatu karya berupa lukisan atau gambar yang dihasilkan oleh media digital atau biasa disebut digital painting.

Digital painting itu sendiri berkembang pada saat adanya kemajuan teknologi yang semakin canggih, banyak orang yang menghasilkan karya dari media digital, tetapi mereka tidak tahu bahwasannya karya yang dihasilkan tersebut dapat memiliki hak cipta, dan si pencipta pun memiliki hak eksklusif yang mana pencipta dapat memanfaatkannya lewat hak ekonomi dan hak moral yang telah ia miliki. Pada fakta yang ada banyak sekali orang yang belum mengetahui hal tersebut sehingga banyak hasil karya nya diambil lalu dimanfaatkan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab, dimana pada akhirnya dapat merugikan si pencipta itu sendiri.

Ada para pencipta yang memperbolehkan hasil karya nya di gunakan oleh orang lain tetapi dalam dua faktor, yang pertama adalah dikarenakan orang tersebut belum mengetahui akan hak-hak yang dimilikinya lalu membiarkan orang lain untuk mengambil karya yang ia hasilkan, dan yang kedua adalah orang tersebut tau akan hak-hak yang dimilikinya namun ia dengan sukarela membiarkan orang menikmati hasil dari karyanya tersebut.[3] Karya-karya yang dimaksud adalah seperti lukisan/gambar digital, vektor, dan semacamnya yang dihasilkan melalui media digital.

Minimnya pengetahuan masyarakat terkait hak cipta mengakibatkan banyak sekali permasalahan yang timbul, mulai dari pencurian atas karya-karya khususnya gambar digital hingga penjualan terkait karya yang dihasilkan tanpa diketahui langsung oleh si pencipta.[4] Oleh karena itu, permasalahan yang akan dikaji dalam penelitian hukum ini adalah mempertanyakan bagaimanakah perlindungan hak cipta atas digital painting di Indonesia dan bagaimana upaya hukum yang dapat dilakukan bagi pencipta jika ciptaannya di ambil dan dimanfaatkan tanpa izin oleh pihak lain yang tidak bertanggung jawab. Berdasarkan permasalahan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini adalah untuk menambah pengetahuan dan wawasan terhadap permasalah yang berkaitan dengan hak kekayaan intelektual serta untuk menjawab pokok permasalahan yang sudah dirumuskan di dalam peneletian ini.

METODE

Penelitian ini bersifat deskriptif analistis, yang mana bahwa penelitian ini termasuk ke dalam lingkup penelitian yang mengkaji dan menjelaskan secara tepat serta menganalisa peraturan yang ada melalui pendekatan perundang-undangan[5] yang berkaitan dengan hak intelektual khususnya hak cipta karya digital. Metode yang

[1] Gusti Bagus Gilang Prawira, & Ni Made Ari Yuliartini Griadhi. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Tindakan Modifikasi Permainan Video Yang Dilakukan Tanpa Izin." *Kertha Negara: Journal Ilmu Hukum* 7.10 (2019): 1-16, hlm. 7.
[2] Anak Agung Sinta Paramisuari, & Sagung Putri ME Purwani. "Perlindungan Hukum Ekspresi Budaya Tradisional Dalam Bingkai Rezim Hak Cipta." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 7.1 (2019): 1-16, hlm. 5.
[3] Erika Ramadhani, & Wahluf Abidian. "Analisis dan Perancangan Aplikasi Perlindungan Hak Cipta dan Otentikasi Dokumen Menggunakan Teknik Analisis Kriptografi." *Journal of Appropriate Technology for Community Services* 1.2 (2020): 55-62, hlm. 58.
[4] I Gede Ari Krisnanta Permana, Ratna Artha Windari, & Dewa Gede Sudika Mangku. "Implementasi Undang-Undang Nomor. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta Terhadap Perlindungan Karya Cipta Program Komputer (Software) Di Pertokoan Rimo Denpasar." *Jurnal Komunitas Yustisia* 1.1 (2020): 55-65, hlm. 58.
[5] Junimart Girsang, et al. "Pertanggungjawaban Hukum Perusahaan Asuransi Terhadap Penolakan Klaim Atas Kehilangan Kendaraan Bermotor." *Justitia: Jurnal Ilmu Hukum dan Humaniora* 7.4 (2020): 819-829, hlm. 825.

digunakan adalah metode penelitian yuridis normatif yang dilakukan dengan cara menelaah dan meng-interpretasikan hal-hal yang bersifat teoritis yang menyangkut asas, konsepsi, doktrin, dan norma hukum, serta undang-undang yang berkaitan dengan pengaturan hak cipta dalam konteks HKI. Hal tersebut merupakan prosedur penelitian ilmiah untuk menemukan kebenaran realita serta berdasarkan logika keilmuan dari sisi normatifnya. Materi dalam penelitian ini diambil dari data sekunder yang dikumpulkan melalui studi kepustakaan yang mana referensi berasal dari undang-undang mengenai hak kekayaan intelektual khususnya undang-undang terkait hak cipta, buku, dan jurnal edisi online, serta artikel yang berkaitan dengan hak kekayaan intelektual dan hak cipta karya digital.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlindungan Hukum Hak Eksklusif atas Ciptaan Digital Painting di Indonesia

Hak Kekayaan Intelektual atau HKI merupakan hasil pemikiran dan kecerdasan manusia yang dapat berbentuk penemuan, desain, seni, karya tulis, atau penerapan praktis suatu ide dalam hak kekayaan intelektual.[6] Mengenai perlindungan terkait digital painting sendiri sebenarnya tidak secara jelas atau khusus dijelaskan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta) melainkan hanya tersirat di dalam pasal yang ada di dalam undang-undang tersebut. oleh karena itu banyak masyarakat yang belum bahkan tidak mengetahui terkait perlindungan atas karya digital ini khususnya digital painting sebagai suatu ciptaan. Ditambah lagi dengan kemajuan teknologi yang semakin canggih dan para generasi muda yang semakin kreatif serta gencar-gencarnya dalam menciptakan suatu hal membuat mereka hanya terfokus untuk terus menerus berkarya tetapi masih minim pengetahuannya terkait perlindungan hukum yang mungkin bisa saja mereka dapatkan. Gambar digital atau digital painting merupakan sebuah inovasi baru dari sebuah lukisan manual, yang mana pada sebelumnya orang-orang hanya melukis diatas kanvas secara manual namun dengan adanya kemajuan teknologi tidak hanya lukisan bahkan kegiatan apapun bisa dilakukan melalui media digital. Suatu ciptaan lukisan yang pada awalnya hanya dibayangkan diatas kanvas pada saat ini sudah mulai beralih kepada gambar atau lukisan digital, dan karya yang diciptakan melalui media digital pun tidak kalah bagus dan menarik dibandingkan lukisan yang di dilukis langsung secara manual di atas kanvas. Hal tersebut merupakan sebuah daya tarik yang patut dibahas dikarenakan masyarakat belum terlalu paham terkait perlindungan atas ciptaan yang dihasilkan melalui media digital.[7]

Terkait persoalan digital painting yang tidak secara detail disebutkan di dalam undang-undang melainkan hanya tersirat dalam undang-undang tersebut, yang menyebabkan masyarakat akan sulit untuk memahami akan suatu perlindungan hukum terhadap ciptaannya khususnya dalam hal digital painting. Jika dilihat dalam Pasal 40 UU Hak Cipta disebutkan bahwa ciptaan yang dilindungi yaitu meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mana pada huruf (P) dijelaskan bahwa kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer

[6] Made Angga Adi Suryawan, & Made Gde Subha Karma Resen. "Pelaksanaan Penarikan Royalti Oleh Yayasan Karya Cipta Indonesia Wilayah Bali Pada Restoran Di Kabupaten Gianyar Atas Penggunaan Karya Cipta Lagu Dan Musik." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 4.3 (2018): 1-13, hlm. 5.

[7] Rachmad Irodad. "Perlindungan Preventif terhadap Hak Cipta Potret pada Mesin Pencarian Google Gambar." *Jurnal Hukum Positum* 5.1 (2020): 13-31, hlm. 16.

maupun media lainnya. Juga termasuk kedalam kategori ciptaan, oleh karena itu jika dilihat dari realita dalam hal digital painting atau gambar digital yang merupakan hasil dari proses komputer atau digital maka hal ini dapat dimasukkan ke dalam poin P, dengan ini secara tersirat jelas bahwa digital painting merupakan suatu karya intelektual yang dapat dilindungi dengan undang-undang terkait hak kekayaan intelektual khususnya UU Hak Cipta. Dalam pasal ini dikatakan bahwa salah satu ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan atau data yang formatnya dapat dibaca oleh program komputer, mengenai hal ini sebenarnya tidak hanya terpaku pada gambar digital, melainkan juga untuk karya lainnya yang mempunyai format yang dapat dibaca oleh komputer, seperti hal nya lagu, video atau semacamnya yang dapat dibaca oleh program komputer. Tetapi fokus dalam penelitian ini adalah gambar digital atau biasa disebut digital painting yang merupakan salah satu ciptaan yang sifatnya terdapat pada poin P Pasal 40 UU Hak Cipta dan menyebabkan adanya suatu pengakuan serta timbulnya perlindungan hukum terkait digital painting itu sendiri.

Dilihat pada undang-undang sebelumnya yaitu "Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta" di dalam pasal mengenai ciptaan-ciptaan yang dilindungi, belum ada tercantum terkait ciptaan yang di hasilkan melalui media digital yang mana format nya dapat dibaca oleh program komputer diakui sebagai suatu karya intelektual, oleh karena itu dengan adanya UU Hak Cipta menjadi pelengkap atas kekurang yang dimiliki oleh undang-undang sebelumnya yang mana pada undang undang terbaru ini mencantumkan hal-hal yang dirasa kurang lengkap pada Undang-Undang Sebelumnya khususnya dalam ciptaan yang dihasilkan melalui media digital. Dan Isi dari Pasal 40 UU Hak Cipta adalah sebagai berikut: Ayat 1 menyebutkan "ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas: buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya; ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya; alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan; lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks; drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim; karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase; karya seni terapan; karya arsitektur; peta; karya seni batik atau seni motif lain; karya fotografi; potret; karya sinematografi; terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi; terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional; kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya; kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli; dan permainan video; dan program computer".

Lebih lanjut Ayat 2 menyebutkan "ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf n dilindungi sebagai ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi hak cipta atas ciptaan asli"; dan ayat 3 dalam pasal ini mengatur "pelindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), termasuk pelindungan terhadap ciptaan yang tidak atau belum dilakukan pengumuman tetapi sudah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan penggandaan ciptaan tersebut".

Berdasarkan isi dari pasal diatas dibandingkan dengan undang-undang yang mengatur terkait hak cipta sebelumnya yaitu "Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002" jauh lebih lengkap dan mengatur hal-hal yang terbaru mengikuti perkembangan zaman

dan teknologi yang ada pada saat ini. Karena kembali lagi pada dasarnya bahwa hukum itu bersifat dinamis, dimana dalam perkembangan suatu hukum tersebut akan selalu sejalan dan seirama dengan perkembangan yang terjadi dalam kehidupan masyarakat.[8] merujuk kembali pada pasal diatas terkait ciptaan yang dilindungi masih adalagi pasal lainnya yang menjelaskan kurang lebih sama dari pasal tersebut, pada pasal lainnya yaitu di dalam Pasal 59 Ayat (1) Huruf (i) UU Hak Cipta yang mana disebutkan perlindungan hak cipta atas ciptaan huruf (i) kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer atau media lainnya. Dalam pasal ini kurang lebih sama isi nya dengan Pasal 40 UU Hak Cipta dan sudah jelas disini bahwa "suatu ciptaan yang formatnya dapat dibaca dengan program komputer atau media lainnya merupakan suatu karya atau ciptaan, tidak dijelaskan secara spesifik tetapi dapat dipahami bahwa gambar digital atau digital painting masuk ke dalam kategori tersebut, dan jika sudah masuk kedalam sebuah karya intelektual yang merupakan hak cipta maka tentu akan timbul yang namanya hak eksklusif". Hak Cipta yang dimiliki oleh si pencipta tersebut dapat dilihat dalam Pasal 4 UU Hak Cipta yang mana menjelaskan bahwa hak cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a UU Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Dari pasal ini dapat diketahui bahwa ada dua hak yang dimiliki oleh si pencipta yang mana diantaranya adalah hak moral dan ekonomi. Kedua hak ini hanya dimiliki oleh si pencipta yang mana dalam perlindungan dan pemanfaatannya pun hanya dapat dilakukan oleh seorang pencipta.[9] Apabila ada orang lain yang melanggar hak-hak dari si pencipta maka sudah jelas dikatakan sebagai suatu pelanggaran karena dalam hal ini sudah jelas diatur secara lengkap dalam UU Hak Cipta.

Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apapun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Terkait hak moral dapat dilihat mulai dari Pasal 5 UU Hak Cipta yang mana hak moral ini lebih terkait kepada pribadi si pencipta, dalam artian pencipta dapat mengubah suatu ciptaannya sendiri, mengubah nama atau judul ciptaan, menggunakan nama asli atau nama samarannya, mencantumkan atau tidak namanya di dalam salinan karyanya, serta dapat mempertahankan haknya jika ada sesuatu hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya. Jika di implementasikan dalam digital painting maka tidak jauh kasusnya dengan lukisan biasa atau manual, yang mana di dalam digital painting sebelum orang lain mendapat izin untuk memamerkan karya pencipta aslinya ataupun sebelum membeli salinan dari karya pencipta aslinya, maka biasanya akan diberikan watermark (*watermark* merupakan suatu cara menyelipkan atau penyembunyian atau penanaman data atau informasi tertentu (baik itu hanya berupa catatan umum ataupun rahasia) kedalam sebuah data digital lainya, tetapi tidak diketahui kehadirannya oleh indera manusia (indera penglihatan maupun indera pendengaran), dan mampu menghadapi proses proses pengolahan) pada gambar atau ciptaan nya tersebut.[10] Hal ini dilakukan agar menghargai suatu ciptaan dari pencipta aslinya serta mengurangi risiko dari pencurian hingga pemanfaatan suatu ciptaan. Meskipun dalam hal pencantuman nama ini tergantung opsi dari si pencipta aslinya, apakah si pencipta ingin mencantumkan atau tidak mencantumkan.

[8] Ahmad Faldi Albar, Rohaini Rohaini, & Diane Eka Rusmawati. "Perlindungan Hukum Penggunaan Musik Sebagai Latar Dalam Youtube Menurutundang-Undang Hak Cipta." *Pactum Law Journal* 1.04 (2018): 321-335, hlm. 331.
[9] Erika Ramadhani, & Wahluf Abidian. *Op.Cit.,* hlm. 57.
[10] Antonio Rajoli Ginting. "Perlindungan Hak Moral dan Hak Ekonomi terhadap Konten Youtube yang Dijadikan Sumber Berita." *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 14.3 (2020): 579-596, hlm. 583.

Isi dari Pasal 5 UU Hak Cipta adalah sebagai berikut: Ayat 1 menyebutkan "hak moral sebagaimana dimaksud dalam pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum; menggunakan nama aliasnya atau samarannya; mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat; dan mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan mempertahankan haknyadalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya". Kemudian Ayat 2 dan Ayat 3 dari pasal ini menyebutkan "hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia"; "dalam hal terjadi pengalihan pelaksanaan hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (2), penerima dapat melepaskan atau menolak pelaksanaan haknya dengan syarat pelepasan atau penolakan pelaksanaan hak tersebut dinyatakan secara tertulis".

Hak ekonomi di dalam UU Hak Cipta diatur secara jelas mulai dari Pasal 8 sampai Pasal 19 UU Hak Cipta. "Hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan" yang tertuang dalam Pasal 8 UU Hak Cipta. Manfaat ekonomi yang dimaksud dalam pasal ini adalah ketika si pencipta dapat meraih keuntungan dari suatu ciptaannya dengan cara diperjual belikan ataupun hak hak ekonomi lainnya. Mengenai hal hal apa saja yang dapat dilakukan pencipta atas hak ekonomi yang dimiliki terdapat dalam Pasal 9 UU Hak Cipta. Isi dari pasal tersebut adalah sebagai berikut: Ayat 1 menyebutkan "pencipta atau pemegang hak cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan: penerbitan ciptaan; penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya; penerjemahan ciptaan; pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan; pendistribusian ciptaan atau salinannya; pertunjukan ciptaan; pengumuman ciptaan; komunikasi ciptaan; dan penyewaan ciptaan". Ayat 2 dan Ayat 3 berturut-turut menyebutkan "setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang hak cipta"; "setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan".

Suatu hasil karya atau ciptaan khususnya digital painting jika dilihat eksistensinya pada perkembangan zaman yang ada pada saat ini merupakan suatu tren bahkan usaha baru bagi para orang-orang kreatif yang dapat membuat suatu karya atau ciptaan yang bernilai secara digital, sehingga pihak lain pun mempunyai ketertarikan untuk membeli ciptaan tersebut. Contohnya adalah penjualan gambar-gambar digital terkait *wallpaper*, lukisan digital, dan semacamnya yang mana hal ini merupakan usaha serta pasar besar yang berada di dunia internet atau digital pada saat ini. Oleh karena itu hak ekonomi pencipta sangatlah berarti dan bermanfaat dalam menghadapi situasi ini. Jika banyak orang yang belum mengetahui mengenai hak eksklusif tersebut khususnya untuk pemanfaatan hak ekonomi maka sudah dipastikan ada pihak yang tidak bertanggungjawab secara sengaja mencuri dan memanfaatkan keadaan tersebut, hingga pada akhirnya pencipta aslinya akan mendapat kerugian atas tindakan orang-orang yang itu dan tidak dapat menikmati hak ekonomi yang ia miliki sendiri. Untuk mencegah atau menghadapi pihak yang tidak bertanggung jawab ini pencipta dapat melakukan upaya

hukum dalam melindungi ciptaannya. Namun sebelum dapat dilindungi, pencipta harus mendaftarkan hasil ciptaannya dahulu kepada Dirjen Hak Kekayaan Intelektual yang mana tata cara pencatatannya terdapat di dalam Pasal 66 UU Hak Cipta. Pasal tersebut menyebutkan "pencatatan ciptaan dan produk hak terkait diajukan dengan permohonan secara tertulis dalam bahasa indonesia oleh pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait, atau kuasanya kepada Menteri". Kemudian "permohonan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan secara elektronik dan/atau non elektronik dengan menyertakan contoh ciptaan, produk hak terkait, atau penggantinya; melampirkan surat pernyataan kepemilikan ciptaan dan hak terkait; dan membayar biaya".

Upaya Hukum Pencipta terhadap Ciptaan yang Dimanfaatkan Tanpa Izin

Sebelum beranjak kepada upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pencipta atas pelanggaran hak eksklusif nya, ada beberapa faktor yang membuat hal yang tidak diinginkan tersebut terjadi, faktor-faktor tersebut ialah sebagai berikut:

a. Faktor Ekonomi. "Ekonomi adalah salah satu faktor pendorong dan termasuk faktor utama terkait munculnya pelanggaran hak cipta seperti pencurian suatu gambar digital melalui media internet. Tingkat pendapatan yang rendah dan relatif kurang serta dengan tingkat pengangguran yang cukup tinggi membuat masyarakat mudah melakukan apapun untuk menambah pendapatannya, yang mana kegiatan yang dilakukan tersebut telah melanggar hukum yang ada, meskipun eksistensi media digital baru eksis pada akhir-akhir ini tetapi bukan menjadi alasan untuk seseorang tidak tahu akan pengaturan terkait hal ini".
b. Faktor Sosial Budaya. "Dilihat dari segi sosial dan budaya, sebagian besar masyarakat Indonesia belum bisa menghargai suatu ciptaan seseorang, baik berupa apapun ciptaan tersebut ditambah lagi dengan tidak ada daya tarik untuk mengeluarkan biaya dalam membeli suatu karya atau ciptaan yang sebenarnya memiliki nilai dan patut untuk dihargai lalu ditambah lagi dengan kebiasaan masyarakat Indonesia yang dalam membeli sebuah produk hanya mengorientasikan atau mementingkan pada harga barang tanpa melihat kualitas dari barang tersebut. oleh karena itu maka akan timbul suatu karya-karya bajakan yang akan membuat kerugian bagi para pencipta aslinya".
c. Faktor Pendidikan. "Sejauh ini masyarakat kurang mendapatkan sosialisasi terkait hak kekayaan intelektual serta adanya udang-undang yang mengatur hal tersebut. Dampak ketidaktahuan masyarakat akan aturan yang telah ada membuat sebagian besar masyarakat tidak bisa membedakan antara karya asli ciptaan pemilik dengan yang tiruan, serta dalam memahami apa saja yang termasuk atau dikategorikan kedalam sebuah karya atau ciptaan hasil dari kekayaan intelektual".
d. Kurang tegasnya penegakkan hukum terhadap pelaku pelanggaran hak cipta adalah sebagai salah satu penyebab banyaknya pencurian dan plagiasi terhadap suatu karya cipta akibat masih lemahnya aparat hukum dalam menangani pelanggaran yang terjadi. Keadaan ini dijadikan suatu alasan untuk menghalalkan segala kegiatan baik berupa pencurian, peniruan maupun pemasaran dari suatu ciptaan tersebut.

Berdasarkan faktor-faktor di atas maka tentunya dinilai mengakibatkan pelanggaran yang timbul di dalam masyarakat dan sudah seolah menjadi kebiasaan untuk dilakukan berulang kali oleh masyarakat tanpa memikirkan konsekuensi serta aturan hukumnya. Sangat disayangkan jika para pencipta yang telah susah dalam menciptaan karyanya harus mengalami hal-hal yang tidak diinginkan seperti diatas. Oleh karena itu jika ada pelanggaran yang menyebabkan suatu pihak mengalami kerugian tentu ada pula upaya yang akan dilakukan oleh pihak yang dirugikan tersebut yang mana dalam hal ini

adalah pencipta. Lalu bentuk kegiatan seperti apa saja yang dapat dikategorikan sebagai suatu pelanggaran hak cipta.[11]

Berikut adalah contoh bentuk pelanggaran terkait hak cipta yang terjadi pada saat ini yaitu dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan, memperbanyak suatu ciptaan yang bukan miliknya tanpa seizin pemegang hak cipta atau pencipta. Kedua, dengan sengaja memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum sesuatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta. Bentuk pelanggaran hak cipta ini baik berupa pengutipan, pengambilan, pengumuman serta penjualan sebagian atau seluruh ciptaan orang lain dengan cara apapun tanpa adanya izin pencipta atau pemegang hak cipta yang bertentangan dengan undang-undang.[12] Dalam hal ini tentu terkait dengan ciptaan yang sedang dibahas yaitu gambar digital atau biasa disebut *digital painting*.

Ada 2 upaya yang dapat dilakukan pencipta atas pelanggaran-pelanggaran yang berlaku yaitu "upaya preventif dan upaya represif".[13] "Upaya pencegahan atau biasa disebut upaya preventif adalah sebuah upaya dalam mengurangi terjadinya kegiatan pelanggaran terkait hak moral dan hak ekonomi, yang dimiliki pencipta atas karya atau ciptaan yang dimilikinya yang dapat menyebabkan kerugian". Upaya preventif merupakan kegiatan yang bertujuan untuk mencegah terjadinya tindakan pelanggaran dalam hal ini seperti pengambilan ataupun penjiplakan terhadap ciptaan berupa gambar digital tanpa adanya izin dari pencipta. Contoh dari upaya preventif adalah dengan melakukan pencatatan terhadap suatu karya gambar digital yang telah dibuat, dengan cara mengajukan permohonan yang dapat dilakukan melalui beberapa cara, yaitu dengan secara langsung mengajukan kepada Direktorat Jenderal Hak Cipta dan Desain Industri, Dirjen Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan HAM (Kemenkumham), ataupun dengan cara lain melalui Kantor Wilayah (Kanwil) Kemenkumham Republik Indonesia dan melalui Konsultan HKI, terkait pencatatan ini lebih lengkap dan jelasnya terdapat dalam Pasal 66 UU Hak Cipta.

Upaya yang kedua adalah upaya represif, "upaya ini adalah suatu upaya untuk menanggulangi terjadinya tindakan atas pelanggaran terhadap karya atau ciptaan digital. Pada dasarnya upaya hukum ini dapat dilakukan dengan dua cara, yaitu dengan upaya melalui litigasi dan non-litigasi".[14] "Litigasi merupakan suatu proses penyelesaian sengketa yang dilakukan di dalam pengadilan atau melalui jalur pengadilan, sedangkan non-litigasi merupakan sebuah penyelesaian sengketa yang dilakukan diluar pengadilan seperti arbitrase, mediasi, konsiliasi, dan negosiasi, serta penilaian ahli". Adapun upaya yang dapat dilakukan pencipta atas kerugian yang telah dialami secara litigasi terdapat dalam Pasal 100 UU Hak Cipta yang mana di dalam pasal tersebut menjelaskan "bahwa gugatas atas pelanggaran hak cipta diajukan kepada ketua pengadilan niaga". Tetapi dalam beberapa hal, dalam sengketa hak cipta ini juga ada dikenal dengan ketentuan atau hukuman pidana nya yang terdapat dalam Pasal 112 UU Hak cipta. Hal-hal yang harus dilakukan dalam melakukan upaya sebagaimana dimaksud pada pasal-pasal tersebut adalah "mengajukan permohonan penetapan sementara ke Pengadilan Niaga dengan menunjukkan bukti sebagai pemegang hak serta menunjukkan bukti bahwasannya ada

[11] Dewa Gede Yudi Putra Wibawa, and I Gusti Ayu Agung Ari Krisnawati. "Upaya Mediasi Dalam Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta." *Jurnal Kertha Wicara, Fakultas Hukum Universitas Udayana* 8.01 (2019): 1-15, hlm. 11.
[12] Novita Cahyani. "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pencipta Lagu Yang Dapat Diunduh Secara Bebas Di Internet." *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum* 26.1 (2020): 37-49, hlm. 41.
[13] Anak Agung Sinta Paramisuari, & Sagung Putri ME Purwani. *Op.Cit.,* hlm. 9.
[14] Gusti Bagus Gilang Prawira, & Ni Made Ari Yuliartini Griadhi. *Op.Cit.,* hlm. 10.

pelanggaran yang telah terjadi, dalam hal ini penetapan sementara ditujukan untuk mencegah masuknya barang yang diduga hasil pelanggaran hak cipta atau Hak yang terkait ke jalur perdagangan, menarik dari peredaran serta menyita dan menyimpan sebagai alat bukti yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta atau hak terkait tersebut, mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelaku atau pelanggar dan menghentikan pelanggaran guna mencegah timbulnya kerugian yang lebih besar" hal ini termuat dalam Pasal 106 UU Hak Cipta.

Kemudian pencipta juga dapat menuntut secara pidana, hal ini dikarenakan dalam UU Hak Cipta juga mengatur terkait ketentuan pidana atas pelanggaran terhadap suatu hak cipta.[15] Terhadap ketentuan pidana ini dapat dilihat mulai dari Pasal 112 tentang Hak Cipta. Mengenai ketentuan pidana dalam Undang-Undang ini sangat banyak membahas terkait pelanggaran ekonomi yang mana sanksi nya pun berbeda-beda terhadap konteks pelanggaran yang ada. Maka dapat katakan bahwa bentuk upaya hukum perlindungan terhadap kekayaan intelektual khususnya *digital painting* tentunya merupakan suatu bentuk perlindungan yang diberikan oleh suatu negara terhadap pemilik kekayaan intelektual.

PENUTUP

Perlindungan terhadap kekayaan intelektual merupakan suatu bentuk perlindungan yang diberikan oleh suatu negara terhadap pemilik kekayaan intelektual. Ciptaan yang tidak memiliki perlindungan tentunya dapat menjadi sasaran para pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mempergunakan secara sepihak demi keuntungan pribadi. Berbicara mengenai hukum kekayaaan intelektual tentunya seseorang akan memikirkan bentuk perlindungan terhadap hak eksklusif ciptaan bagi penciptanya, begitu pula dengan hak cipta pemikiran seseorang akan pasti tertuju kepada sebuah karya atau ciptaan, baik itu lagu, lukisan, buku, dan lain sebagainya. Penelitian ini fokus kepada suatu karya berupa lukisan atau gambar yang dihasilkan oleh media digital atau biasa disebut *digital painting* yang sangat rawan untuk di salah gunakan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab. Mengenai perlindungan terkait digital painting sendiri sebenarnya tidak secara jelas atau khusus dijelaskan dalam UU Hak Cipta melainkan hanya tersirat di dalam pasal yang ada di dalam undang-undang tersebut, oleh karena itu banyak masyarakat yang belum bahkan tidak mengetahui terkait perlindungan atas karya digital ini khususnya digital painting sebagai suatu ciptaan.

Adanya suatu hukum atau aturan yang mengatur perlindungan akan hal hak ekslusif sebuah ciptaan, maka dapat dipastikan bahwa juga akan ada upaya hukum yang dapat dilakukan terhadap pelanggaran yang terjadi meyangkut permasalahan penggunaan ciptaan orang lain tanpa izin, yaitu baik secara litigasi ataupun non-litigasi, yang mana jika upaya dilakukan melalui jalur litigasi yaitu dengan mengajukan gugatan kepada pengadilan niaga ataupun bisa dituntut secara pidana yang mana hal ini sudah terdapat di dalam UU Hak Cipta, atau dengan menyelesaikan suatu permasalah tersebut melalui jalur non-litigasi yaitu dengan mediasi, negosiasi, konsiliasi, atau Arbiitrase. Berdasarkan pembahasan di atas mengenai perlindungan hukum terhadap karya atau ciptaan melalui media digital, sebaiknya pemerintah dapat menjelaskan lebih spesifik lagi di dalam isi dari UU Hak Cipta terkait digital painting yang belum dijelaskan secara mendalam, serta harus adanya sosialisasi yang lebih kepada masyarakat agar masyarakat lebih mengerti dan

[15] Eben Paulus Muaja. "Kewenangan Pengadilan Niaga Dalam Penyelesaian Sengketa HAKI di Bidang Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014." *Lex Crimen* 7.6 (2018): 89-96, hlm. 93.

paham akan adanya perlindungan hukum terhadap suatu karya atau ciptaan baik itu bersifat digital ataupun tidak.

DAFTAR PUSTAKA

Jurnal:

Albar, A.F., Rohaini., & Rusmawati, D.E. 2019. "Perlindungan Hukum Penggunaan Musik Sebagai Latar Dalam Youtube Menurutundang-Undang Hak Cipta." *Pactum Law Journal* 1.04, 321-335.

Anak Agung Sinta Paramisuari, A.G.S., & Purwani, A.P.M.E. 2019. "Perlindungan Hukum Ekspresi Budaya Tradisional Dalam Bingkai Rezim Hak Cipta." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 7.1, 1-16.

Cahyani. N. 2020. "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pencipta Lagu Yang Dapat Diunduh Secara Bebas Di Internet." *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum* 26.1, 37-49.

Ginting, A.R. 2020. "Perlindungan Hak Moral dan Hak Ekonomi terhadap Konten Youtube yang Dijadikan Sumber Berita." *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 14.3, 579-596.

Girsang, J. et al. 2020. "Pertanggungjawaban Hukum Perusahaan Asuransi Terhadap Penolakan Klaim Atas Kehilangan Kendaraan Bermotor." *Justitia: Jurnal Ilmu Hukum dan Humaniora* 7.4, 819-829.

Irodad. R. 2020. "Perlindungan Preventif terhadap Hak Cipta Potret pada Mesin Pencarian Google Gambar." *Jurnal Hukum Positum* 5.1, 13-31.

Muaja, E.P. 2018. "Kewenangan Pengadilan Niaga Dalam Penyelesaian Sengketa HAKI di Bidang Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014." *Lex Crimen* 7.6, 89-96.

Permana, I.G.A.K., Windari, R.A., & Mangku, D.G.S. 2020. "Implementasi Undang-Undang Nomor. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta Terhadap Perlindungan Karya Cipta Program Komputer (Software) Di Pertokoan Rimo Denpasar." *Jurnal Komunitas Yustisia* 1.1, 55-65.

Prawira, G.B.G., & Griadhi, N.MA.Y. 2019. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Tindakan Modifikasi Permainan Video Yang Dilakukan Tanpa Izin." *Kertha Negara: Journal Ilmu Hukum* 7.10, 1-16.

Ramadhani, E., & Abidian, W. 2020. "Analisis dan Perancangan Aplikasi Perlindungan Hak Cipta dan Otentikasi Dokumen Menggunakan Teknik Analisis Kriptografi." *Journal of Appropriate Technology for Community Services* 1.2, 55-62.

Suryawan, M.A.A., & Resen, M.G.S.K. 2018. "Pelaksanaan Penarikan Royalti Oleh Yayasan Karya Cipta Indonesia Wilayah Bali Pada Restoran Di Kabupaten Gianyar Atas Penggunaan Karya Cipta Lagu Dan Musik." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 4.3, 1-13.

Wibawa, D.G.Y.P., & Krisnawati, I.G.A.A.A. 2019. "Upaya Mediasi Dalam Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta." *Jurnal Kertha Wicara, Fakultas Hukum Universitas Udayana* 8.01, 1-15.

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.