



KAJIAN HUKUM KETERKAITAN HAK CIPTA DENGAN PENGGUNAAN DESAIN GRAFIS MILIK ORANG LAIN SECARA GRATIS DI INDONESIA

Lu Sudirman, Cynthia Putri Guswandi, Hari Sutra Disemadi

Fakultas Hukum, Universitas Internasional Batam

Abstrak

Hak cipta merupakan hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta sebuah karya. Dimana hak eksklusif tersebut terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak yang melekat pada diri pencipta sedangkan hak ekonomi merupakan hak untuk memperoleh keuntungan dari ciptaan yang ia hasilkan. Salah satu bentuk ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta adalah desain grafis. Desain grafis merupakan bentuk seni yang merupakan kombinasi dari elemen grafis seperti bentuk, garis, warna dan sebagainya yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan untuk dapat menjadi sarana agar melalui desain tersebut bisa menyampaikan informasi atau sesuatu hal yang ingin disampaikan. Seiring berjalannya waktu teknologi berkembang pesat yang mempermudah masyarakat menggunakan ciptaan milik orang lain tanpa izin pencipta. Artikel ini diangkat menggunakan jenis penelitian hukum normatif, menggunakan pendekatan perundang-undangan dan menggunakan data sekunder. Pada dasarnya perlindungan desain grafis sama dengan perlindungan ciptaan lainnya, dikarenakan desain grafis merupakan ciptaan yang dilindungi menurut Undang-Undang, dimana tidak semua desain grafis yang digunakan tanpa izin merupakan bentuk pelanggaran, hal ini dikarenakan pencipta memiliki hak untuk mendistribusikan ciptaannya. Tidak hanya itu terdapat juga lisensi yang memperbolehkan masyarakat menggunakan ciptaan pencipta sesuai dengan syarat yang berlaku.

Kata Kunci: Hak cipta, Desain Grafis, Perlindungan

PENDAHULUAN

Kekayaan intelektual (KI) merupakan hasil pemikiran berupa ide atau gagasan yang diwujudkan atau diekspresikan dalam bentuk penemuan, karya ilmu pengetahuan sastra dan seni, desain, symbol/tanda tertentu, kreasi tata letak komponen semi konduktor maupun varietas hasil pemuliaan, dimana ekspresi tersebut akan menjadi suatu produk hukum dan melekat menjadi suatu hak kekayaan intelektual (Alfons, 2018; Sukiada & Parameswari, 2020). Hak kekayaan intelektual sendiri merupakan hak eksklusif yang diberikan kepada pemilik karya yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi (Sofyarto, 2018; Disemadi, & Kang, 2021). Hak kekayaan intelektual tidak hanya berdiri di Indonesia, namun juga di dunia. Pengaturan Internasional HKI merupakan bagian yang tidak bisa dipisahkan dari pengaturan HKI di Indonesia (Shaleh, & Trisnabilah, 2020), yang mana HKI internasional telah menjadi sumber yang penting bagi pengaturan hukum HKI di Indonesia. Badan khusus yang menangani hak kekayaan intelektual di dunia adalah *World Intellectual Property Organization* (WIPO), yaitu suatu badan khusus PBB dimana Indonesia merupakan salah satu anggota dengan diratifikasinya *Paris Convention for the Protection of Industrial Convention Establishing the World Intellectual Property Organization* (Peranika & Martana, 2018). HKI telah menjadi isu yang sangat penting dan mendapatkan perhatian dalam nasional maupun internasional. Dimasukkannya *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs) dalam paket persetujuan *World Trade Organization* (WTO) di tahun 1994 menandakan dimulainya era baru perkembangan HKI di seluruh dunia (Ganefi, 2019). Yang dimaksud satu paket yaitu TRIPs hanyalah sebagian dari keseluruhan sistem perdagangan yang diatur WTO, dan

keanggotaan Indonesia pada WTO menandakan bahwa secara otomatis Indonesia terikat juga pada TRIPs. Jadi hal yang tidak mungkin untuk hanya menjadi peserta TRIPs tanpa menjadi anggota dari WTO karena hak-hak dan kewajiban dari TRIPs hanya muncul jika suatu negara menjadi anggota WTO (Atsar & Fitriyana, 2018; Mulyadi, 2021). Sebaliknya, tidak mungkin menjadi anggota WTO tanpa menjadi anggota TRIPs. Berbibicara tentang hak kekayaan intelektual maka akan menyinggung beragam jenis hak diantaranya yaitu hak cipta, paten, merek, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, indikasi geografis, rahasia dagang dan perlindungan varietas tanaman. Sekarang ini dengan kemajuan teknologi menunjang masyarakat untuk menuangkan idenya dimana ide-ide tersebut akan menjadi sebuah karya menjadi suatu ciptaan. Ciptaan ini bisa dicatatkan untuk merubah statusnya menjadi hak cipta yang akan melindungi ciptaan dan hak-hak penciptanya.

Hak cipta menurut Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 1 ayat (1) yaitu "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.". Dasar hukum hak cipta mulanya adalah Undang-Undang No. 6 tahun 1982 yang kemudian diubah menjadi Undang-Undang No. 7 tahun 1987 diubah lagi menjadi Undang-Undang No. 12 tahun 1997. Pada tahun 2002, dasar hukum hak cipta diubah menjadi Undang-Undang No. 19 tahun 2002 yang telah diganti dengan Undang-Undang No. 28 tahun 2014 karena dianggap tidak sesuai dengan perkembangan hukum dan perkembangan masyarakat di

Indonesia. Indonesia pada saat ini mengalami kemajuan pada bidang teknologi dimana hal ini mendorong masyarakat untuk berkarya terlebih lagi pada bidang teknologi, contohnya adalah banyaknya aplikasi yang mendukung kebutuhan masyarakat atau kehidupan masyarakat. Aplikasi-aplikasi tersebut sangat menolong untuk kehidupan masyarakat yang juga merasakan kemajuan teknologi tersebut.

Aplikasi merupakan program perangkat lunak yang dapat diakses pada laptop ataupun handphone yang berguna untuk mempermudah kegiatan manusia atau kehidupan manusia apakah itu untuk mempermudah pekerjaan, sebagai media hiburan, media komunikasi ataupun mendapatkan informasi. Pada zaman sekarang ini kehidupan manusia sangat identik dengan teknologi dimana kehidupan manusia sekarang lebih banyak mengandalkan aplikasi dalam dunia pekerjaan ataupun pendidikan. Masyarakat pada saat ini berlomba-lomba menunjukkan kreativitasnya melalui desain mereka baik itu saat menunjukkan hasil pekerjaan mereka ataupun hasil tugas mereka, tidak hanya itu kreativitas sekarang sangat amat diperlukan untuk memperkenalkan kegiatan usaha sebuah perusahaan atau perorangan (Sofyarto, 2018).

Desain grafis pada zaman sekarang ini sangat merajalela untuk digunakan dalam dunia pekerjaan dan dunia pendidikan, maka dari itu pada saat sekarang ini banyak forum aplikasi desain grafis yang tersedia. Desain grafis sendiri memiliki pengertian yaitu sebuah bentuk seni yang merupakan kombinasi dari elemen grafis seperti bentuk, garis, warna dan sebagainya yang dirancang sedemikian rupa dengan tujuan untuk dapat menjadi sarana agar melalui desain tersebut bisa

menyampaikan informasi atau sesuatu hal yang ingin disampaikan. Ilmu tentang desain grafis disebut sebagai Desain Komunikasi Visual (DKV), desain komunikasi visual merupakan ilmu cabang dari seni yang mempelajari tentang konsep komunikasi melalui ide kreatif dan media dengan memanfaatkan elemen-elemen visual.

Aplikasi desain grafis sedang naik daun pada saat ini, dimana aplikasi-aplikasi tersebut menyediakan fasilitas seperti template, ikon-ikon, sticker, backsound, dan lain sebagainya untuk digunakan secara gratis. Salah satu contoh dari aplikasi desain grafis adalah canva, canva merupakan sebuah aplikasi gratis yang digunakan untuk membuat desain grafis yang dapat diakses dengan mudah dimana aplikasi canva juga menyediakan template gratis bagi penggunanya, namun canva juga memiliki fasilitas premium untuk membuka layanan yang terkunci dengan membayar sejumlah harga yang ditawarkan. Tetapi tanpa menggunakan fasilitas premium canva telah menyediakan banyak template desain grafis gratis dan ikon-ikon gratis yang siap digunakan untuk pengguna canva, karena hal ini menimbulkan pertanyaan apakah pemakaian desain grafis orang lain secara gratis tersebut diperbolehkan atau tidak.

Desain grafis dan hak cipta saling berkaitan karena desain grafis juga merupakan ciptaan yang dilindungi menurut Pasal 40 Undang-Undang Hak Cipta, dan hal ini juga dikarenakan desain grafis merupakan karya seseorang, jadi dapat dikatakan bahwa pembuat desain grafis tersebut merupakan pencipta. Pencipta merupakan seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Yang mana di dalam Undang-Undang

Hak Cipta menyebutkan bahwa ciptaan hanya boleh digandakan, didistribusikan dan lainnya yang disebutkan pada Pasal 9 oleh pemegang hak cipta. Maka dari itu hal tersebut menimbulkan pertanyaan apakah pemakaian desain grafis orang lain secara gratis tersebut diperbolehkan atau tidak, apakah hal tersebut melanggar hak cipta atau tidak. Oleh karena itu penulis tertarik untuk membahas tentang permasalahan keterkaitan hak cipta dengan pemakaian fasilitas pada aplikasi desain grafis secara gratis.

Berdasarkan latar belakang tersebut maka muncul rumusan masalah yaitu bagaimana perlindungan hak cipta terhadap desain grafis di Indonesia berdasarkan hukum yang berlaku dan mengapa desain grafis milik orang lain bisa digunakan masyarakat secara gratis. Penelitian ini berujuan untuk memberikan informasi tentang perlindungan desain grafis berdasarkan pengaturan Undang - Undang Hak Cipta dan mengapa kita bisa menggunakan desain grafis milik orang lain tersebut secara gratis.

METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan suatu rasa ingin tahu atau suatu pertanyaan yang timbul dilakukan pengamatan dan analisis dengan tujuan untuk menjawab rasa ingin tahu atau pertanyaan yang timbul tersebut. Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif dimana penelitian ini dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder, dimana jenis penelitian hukum normatif ini biasa disebut juga dengan penelitian hukum doktriner atau penelitian hukum kepustakaan dimana didalamnya terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Jenis pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan

perundang-perundangan. Pendekatan perundang-undangan yaitu dengan menelaah perundang-undangan yang berkaitan dengan permasalahan yaitu Undang-Undang Hak Cipta. Dimana Data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder yaitu data yang didapat dari kepustakaan, data sekunder juga merupakan data yang bersumber dari data primer yang telah diolah sedemikian rupa dan disajikan dalam sebuah benrtuk tulisan oleh pengumpul data primer atau pihak lain. Data tersebut diperoleh dari Bahan hukum primer merupakan bahan-bahan hukum yang memiliki kekuatan mengikat masyarakat. Bahan hukum primer yang digunakan dalam penelitian ini adalah Undang-Undang Hak Cipta, Bahan Hukum Sekunder yaitu bahan-bahan hukum yang menjelaskan tentang bahan hukum primer yang diperoleh dari studi kepustakaan seperti makalah, jurnal, dan literatur lainnya yang berkaitan dengan penelitian yang diambil dan Bahan hukum tersier yaitu bahan hukum yang menjelaskan tentang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder yang berkaitan dengan penelitian yang diambil.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Fenomena Desain Grafis Milik Orang Lain Digunakan Secara Gratis

Semakin canggih teknologi maka akan semakin mudah seseorang melakukan sesuatu yang dia inginkan. Tidak hanya memberikan dampak positif, canggihnya teknologi juga membawa dampak negatif. Salah satunya yaitu mudahnya mengakses karya cipta orang lain tanpa izin pencipta (Pranoto, Handayani & Novera, 2019). Pada saat sekarang ini kreatifitas masyarakat lebih meningkat karena didukung dengan teknologi yang semakin canggih. Banyaknya forum yang mendukung masyarakat untuk

meningkatkan kreatifitas dalam membuat desain grafis seperti aplikasi *canva*, *picsart* dan lain sebagainya. Namun tidak sedikit juga orang yang memakai desain grafis milik orang lain dipakai untuk kepentingannya. Hal ini yang menjadi pertanyaan mengapa bisa mereka memakai desain grafis milik orang lain. Sebenarnya dalam Undang-Undang Hak Cipta disebutkan bahwa ada perbuatan-perbuatan yang tidak digolongkan sebagai pelanggaran hak cipta jika sumbernya disebutkan seperti penggunaan untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta (Saputra, 2020).

Orang yang memakai desain grafis milik orang lain secara gratis dan tanpa izin belum tentu merupakan bentuk pelanggaran (Pranoto, Handayani & Novera, 2019). Dikarenakan bisa saja yang menyebarkan desain grafis tersebut adalah penciptanya. Karena balik lagi pada peraturan perundang-undangan yang berlaku tentang hak cipta menyebutkan bahwa pencipta berhak melakukan pendistribusian terhadap ciptaannya. Dalam Pasal 1 angka 17 menyebutkan bahwa "Pendistribusian adalah penjualan, pengedaran, dan/atau penyebaran Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait.". Jadi tidak menjadi suatu bentuk pelanggaran jika memakai desain grafis yang disebarkan langsung oleh penciptanya.

Pencipta memiliki hak untuk memberikan izin kepada pihak lain. Izin tersebut adalah lisensi dan pemberian izin kepada pihak lain dilakukan dengan suatu perjanjian yang disebut dengan perjanjian lisensi (Lestari, 2013). Hal ini bukan berarti pencipta memberikan hak cipta tersebut kepada pihak lain,

namun hanya sebatas mengizinkan pihak tersebut menggunakan hak cipta miliknya (Hanifah, 2019). Terdapat 3 jenis lisensi yaitu:

Full Copyright. *Full copyright* merupakan lisensi yang mengharuskan pihak yang ingin menggunakan hak cipta mendapatkan izin dari penciptanya. Lisensi ini merupakan lisensi tersulit dimana diperlukan proses panjang dalam perizinannya dan tidak menutup kemungkinan ada syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh mereka yang mencoba menggunakan konten tersebut (Binus University, 2019).

Creative Commons. Jenis lisensi ini memungkinkan bagi pihak yang ingin menggunakan hak cipta mendapatkan izin dari pencipta. Terdapat 6 jenis lisensi creative commons (Creative Commons Indonesia, 2016): 1. *Lisensi CC BY (Creative Commons Attribution)*. Lisensi ini merupakan lisensi yang paling bebas. Dimana lisensi ini mengizinkan orang untuk mengubah, memperbaiki dan membuat ciptaan turunan, bahkan untuk kepentingan komersial selama mereka mencantumkan kredit kepada anda atas ciptaan asli; 2. *Lisensi CC BY-SA (Creative Commons Share-alike)*. "lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bahkan untuk kepentingan komersial, selama mereka mencantumkan kredit kepada Anda dan melisensikan ciptaan turunan di bawah syarat yang serupa. Seluruh ciptaan turunan dari ciptaan Anda akan memiliki lisensi yang sama, sehingga setiap ciptaan turunan dapat digunakan untuk kepentingan komersial". 3. *Lisensi CC BY-ND (Creative Commons Non-derivative)*. Lisensi ini mengizinkan untuk penyebarluasan baik untuk kepentingan komersial maupun non komersial asalkan ciptaan tidak diubah dan memberikan kredit kepada anda; 4.

Lisensi BY-NC (Creative Commons Non-commercial). Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggunakan ciptaan tapi bukan untuk kepentingan komersial dan tidak diperbolehkan untuk mencari atau memperoleh keuntungan komersial atas ciptaan tersebut; 5. *Lisensi CC BY-NC-SA (Creative Commons Non-commercial-share-alike)*. Lisensi ini mengizinkan setiap orang untuk menggubah, memperbaiki, dan membuat ciptaan turunan bukan untuk kepentingan komersial, selama mereka mencantumkan kredit kepada Anda dan melisensikan ciptaan turunan dengan syarat yang serupa dengan ciptaan asli; dan 6. *Lisensi CC BY-NC-ND (Creative Commons Non-commercial-non-derivative)*. Lisensi ini adalah lisensi yang paling ketat dari enam lisensi utama, hanya mengizinkan orang lain untuk mengunduh ciptaan Anda dan membaginya dengan orang lain selama mereka mencantumkan kredit kepada Anda, tetapi mereka tidak dapat mengubahnya dengan cara apapun atau menggunakannya untuk kepentingan komersial.

Public Domain. “Hak eksklusif dalam Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dibatasi oleh suatu jangka waktu perlindungan tertentu, di mana setelah jangka waktu perlindungan tersebut berakhir maka karya yang semula dimiliki secara eksklusif oleh sang pemegang HKI akan menjadi milik umum. Dengan demikian karya tersebut akan dapat dengan bebas dipergunakan oleh siapapun tanpa adanya kewajiban untuk meminta ijin terlebih dahulu” (HKI.Co.Id, 2015).

Beberapa orang untuk memakai karya desain grafis milik orang lain dilakukan dengan cara download ataupun screenshot. Tidak hanya dengan cara tersebut pada saat sekarang telah tersedia aplikasi yang

berguna untuk membuat suatu karya desain grafis (Hanifah, 2019). Namun pada aplikasi tersebut tersedia juga template desain grafis yang dapat dipakai oleh pengguna aplikasi. Template tersebut terdapat beberapa yang *free* dan terdapat beberapa template yang berbayar. Pada umumnya setiap aplikasi mempunyai syarat dan ketentuan bagi para penggunanya. Dimana syarat dan ketentuan tersebut akan muncul sebelum *sign in* ke aplikasi tersebut. Dengan menandai atau memberi tanda ceklis pada syarat dan ketentuan tersebut maka dianggap pengguna telah menyepakati atau menyetujui syarat dan ketentuan yang berlaku.

Canva merupakan sebuah aplikasi desain grafis yang menyediakan juga template-template gratis untuk memudahkan pengguna yang tidak bisa membuat desain grafis. Pengguna hanya memasukkan konten mereka ke template yang telah tersedia. Template-template tersebut merupakan buatan dari *creator* yang telah berkontribusi atau bekerja sama dengan canva. Jadi, template yang digunakan merupakan ciptaan yang boleh dipergunakan atas dasar izin dari penciptanya. Seperti aplikasi yang lainnya, canva juga memiliki syarat dan ketentuan. Syarat ketentuan berisi tentang bahwa seluruh media di canva dapat digunakan secara gratis bagi untuk penggunaan secara komersial ataupun nonkomersial dan bebas untuk mengedit atau mengubah sesuai keinginan pengguna. Namun tidak diperbolehkan untuk menjual segala bentuk yang disediakan pada aplikasi canva tanpa mengubahnya sedikitpun dan tidak diperbolehkan menjual media yang tersedia kepada *platforms* lain. Lisensi ini pada aplikasi canva disebut dengan *free images license agreement*.

Perlindungan Hak Cipta terhadap Desain Grafis

Indonesia berperan aktif dalam peraturan ekonomi global. Kerja sama internasional dan langkah harmonisasi hukum sangatlah diperlukan untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta meluas secara global dengan menggunakan teknologi mutakhir ini (Lindsey, 2006). Terdapat sejumlah konvensi internasional yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta, yaitu: 1. *The Berne Convention* (Konvensi Bern) untuk perlindungan karya sastra dan seni. Konvensi ini diadakan pada tahun 1886 dan diselenggarakan oleh Organisasi Kekayaan Intelektual Dunia (WIPO). Dimana Indonesia menjadi anggota konvensi bern pada tahun 1997; 2. *The General Agreement on Tariffs and Trade* (GATT) yaitu perjanjian umum mengenai tarif dan perdagangan. Perjanjian ini mencakup mengenai aspek-aspek yang dikaitkan dengan perdagangan dari HKI; 3. *The Universal Copyright Convention* (UCC) yaitu konvensi hak cipta universal; 4. Konvensi Internasional untuk perlindungan para pelaku (*Performer*), produser rekaman suara dan lembaga penyiaran (*The Rome Convention*); 5. Traktat Hak Cipta WIPO (WIPO *Copyright Treaty/WCT*) perjanjian ini telah diratifikasi Indonesia dengan keputusan presiden No. 19 Tahun 1997; 6. Traktat Perunjukan dan Rekaman Suara WIPO (WIPO *Performances and Phonograms Treaty/WPPT*) telah diratifikasi Indonesia dengan Keputusan Presiden No. 74 Tahun 2004.

Setelah masa revolusi sampai tahun 1982, Indonesia masih memakai undang-undang pemerintah kolonial Belanda *Auteurswet 1912*, sampai diberlakukannya Undang-Undang Hak Cipta nasional pada tahun 1982. Namun undang-undang ini masih dianggap kurang memadai dibandingkan dengan

hukum hak cipta yang berlaku di luar negeri. Karena hal tersebut pada tahun 1987 Undang-Undang Hak Cipta Indonesia direvisi dan diperluas skala perlindungannya. Salah satu contoh perubahannya yaitu pada Undang-Undang sebelumnya menyebutkan bahwa perlindungan hak cipta berlaku selama hidup pencipta dan 25 tahun setelah meninggalnya pencipta menjadi perlindungan hak cipta berlaku selama hidup pencipta dan 50 tahun setelah meninggalnya pencipta. Tidak hanya itu, hak negara untuk dapat mengambil alih hak cipta demi kepentingan nasional dicabut karena pasal-pasal wajib dianggap telah memadai untuk menjaga kepentingan nasional. Pada tahun 1997 Undang-Undang Hak Cipta direvisi lebih lanjut untuk mengarahkan hukum Indonesia memenuhi kewajibannya pada TRIPs (Pranoto, Handayani & Novera, 2019). Dimana revisi ini menambahkan tolak ukur terjadinya pelanggaran dari ukuran kuantitatif menjadi ukuran kualitatif (Ramli, Permata, Mayana, Ramli & Lestari, 2021). Juga menambahkan konsep keaslian dalam karya kreatif. Setelah itu pada tahun 2002 berlaku Undang-Undang Hak Cipta yang baru dan mencabut Undang-Undang Hak Cipta 1997. Pada akhirnya, terjadi revisi lagi pada tahun 2014, hal ini karena dianggap Undang-Undang Hak Cipta tahun 2002 tidak mengatur secara jelas tentang pembatasan hak mengumumkan dan hak memperbanyak. Maka dari itu berlakulah Undang-Undang yang baru yaitu Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Hak Cipta dalam Pasal 1 ayat 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". Jadi, hak cipta merupakan hak yang diberikan oleh negara kepada orang yang memiliki ide dan dituangkan dalam bentuk nyata menjadi sebuah karya ciptaan agar ciptaan dan pencipta mendapatkan perlindungan berdasarkan undang-undang yang berlaku. Pencipta sendiri memiliki pengertian yaitu orang yang menciptakan suatu karya, berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta menyebutkan dalam Pasal 1 ayat 2 bahwa "pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.". Seperti yang telah disebutkan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta maka harus diketahui tentang hak eksklusif, hak eksklusif merupakan hak yang didalamnya terdiri dari hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan keuntungan/ manfaat ekonomi atas pemakaian ciptaannya, sedangkan hak moral merupakan hak yang melekat pada diri pencipta.

Untuk mendapatkan perlindungan tersebut maka suatu karya atau ciptaan harus dicatatkan terlebih dahulu. Pencatatan tersebut dilakukan dengan cara melalui Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektuan (Ditjen HKI), melalui Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia atau melalui Kuasa Hukum Konsultan HKI yang terdaftar. Pengajuan tersebut dilakukan dengan cara; mengisi formulir pendaftaran, melampirkan contoh ciptaan dan uraian atas ciptaan yang dimohonkan, melampirkan bukti kewarganegaraan pencipta atau pemegang hak cipta, melampirkan bukti badan hukum bila pemohon adalah badan hukum, melampirkan surat kuasa bila melalui kuasa, membayar biaya permohonan,

dilakukan pemeriksaan administratif, tahap evaluasi apakah persyaratan telah memenuhi atau belum, jika telah memenuhi maka permohonan akan diterima jika belum maka akan diminta agar melengkapi persyaratan sesuai jangka waktu yang telah ditentukan (Tim Visi Yustisia, 2015).

Seiring dengan berjalannya waktu yang berdampak pada teknologi, maka pencatatan hak cipta sekarang dalam dilakukan juga melalui online. Pencatatan online dilakukan dengan cara pertama registrasi pada website ehakcipta.dgip.go.id/index.php/register untuk mendapatkan username dan password. Kedua *upload file* yang terdiri dari surat pernyataan, surat pengalihan hak dan contoh ciptaan (max. 20MB). Ketiga melakukan pembayaran dimana untuk 1 kode pembayaran berlaku hanya untuk 1 ciptaan. Setelah itu akan dilakukan pengecekan.

Pada dasarnya kepemilikan suatu karya telah didapat pada saat karya tersebut dihasilkan oleh pencipta. Tidak ada keharusan untuk mencatatkannya pada suatu badan pengelola HKI, akan tetapi hak cipta yang terdaftar akan sangat berguna untuk proses penyelesaian jika terjadi pelanggaran terhadap hak cipta tersebut (Banindro, 2002). Menurut Undang-Undang Hak Cipta didalamnya disebutkan ciptaan-ciptaan yang dilindungi "yaitu meliputi ciptaan dalam bidang pengetahuan, seni maupun sastra yang terdiri dari; buku, pamphlet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan dan 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 pantonim; 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; permainan video; dan program komputer.”. “Beberapa segi positif dari pendaftaran hak cipta antara lain: 1) pencipta/pemegang hak cipta memperoleh kepastian hukum setelah pendaftaran hak ciptanya disahkan oleh pejabat yang berwenang; 2) apabila terjadi wajib tentang hak cipta, umumnya ciptaan yang telah didaftarkan berkedudukan hukum lebih kuat, fakta pembuktiannya lebih akurat; dan 3) pelimpahan hak cipta/pewarisan dan sebagainya lebih mudah dan mantap apabila telah terdaftar” (Banindro, 2002).

Desain grafis merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi, dan hal itu bisa terjadi jika ciptaan tersebut dilakukan pencatatan menjadi hak cipta. Oleh karena itu, hal-hal yang tercantum pada pasal-pasal dalam Undang-Undang Hak Cipta maka itu berlaku juga sebagai perlindungan terhadap desain grafis yang telah dicatatkan. Suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai suatu pelanggaran hak cipta apabila perbuatan tersebut melanggar hak eksklusif dari pencipta atau pemegang hak cipta. Pencipta pada dasarnya memiliki hak ekonomi untuk melakukan pengumuman, pendistribusian dan lain

sebagainya. Maka dari itu dalam Pasal 9 ayat (2) dan (3) Undang-Undang Hak Cipta menyebutkan “bahwa setiap orang yang ingin melaksanakan hak ekonomi tersebut harus dengan izin pencipta atau pemegang hak cipta”.

Seperti yang kita ketahui bahwa Indonesia merupakan negara hukum. “Dalam konsep Negara Hukum itu, diidealkan bahwa yang harus dijadikan panglima dalam dinamika kehidupan kenegaraan adalah hukum, bukan politik ataupun ekonomi” (Asshiddiqie, 2011). Maka dari itu, dengan adanya hukum yang berlaku maka pelanggaran yang dilakukan maka akan ada sanksi yang didapat. Dalam Undang-Undang Hak Cipta disebutkan sanksi yang akan dijera jika melanggar hal-hal yang dilarang dalam Undang-Undang Hak Cipta. Sanksi-sanksi tersebut disebutkan dalam pasal 112 sampai dengan pasal 120. Sanksi yang terdapat dalam Undang-Undang Hak Cipta yaitu sanksi pidana yaitu pidana penjara dan juga pidana denda. Dimana hal-hal yang dapat dikenakan sanksi yaitu seperti orang yang tidak mempunyai hak melakukan pelanggaran terhadap ekonomi atas penyewaan produk atau ciptaan untuk penggunaan komersial; orang yang tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan penerjemahan ciptaan, pengadaptasian, pengaransemenan atau pentransformasian ciptaan, pertunjukan ciptaan, dan/atau komunikasi ciptaan untuk penggunaan secara komersial; orang yang tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya, pendistribusian ciptaan atau salinannya dan/atau pengumuman ciptaan untuk penggunaan secara komersial dan lain sebagainya. Sanksi pidana penjara dalam Undang-Undang Hak cipta dimulai dari 1 (satu) tahun penjara

sampai dengan 10 (sepuluh) tahun penjara. Sedangkan untuk sanksi pidana denda dimulai dari Rp. 100.000.000 (seratus juta rupiah) sampai dengan Rp. 4.000.000.000 (empat milyar rupiah).

Berbicara tentang pelanggaran dan sanksi maka harus ada jalan yang ditempuh untuk mendapatkan suatu jalan keluar tersebut. Penyelesaian sengketa HKI di Indonesia, secara garis besar ada dua yaitu penyelesaian sengketa secara litigasi (pengadilan) dan penyelesaian sengketa secara non litigasi (*alternative dispute resolution*) (Witanto, 2011). Berdasarkan ketentuan perundang-undangan disebutkan bahwa pengadilan yang berwenang menyelesaikan sengketa terkait hak cipta adalah pengadilan niaga. Dijelaskan juga dalam Undang-Undang Hak Cipta dari pasal 100-101 tentang tata cara gugatan yaitu mengajukan gugatan kepada ketua pengadilan niaga, setelah panitera pengadilan niaga menyampaikan permohonan tersebut akan diberitahukan kepada para pihak kapan waktu sidang dilaksanakan dan putusan akan diucapkan paling lama 90 Hari sejak gugatan didaftarkan. Dalam Undang-Undang Hak Cipta juga disebutkan bahwa upaya hukum yang dapat dilakukan hanya kasasi.

Masalah moral muncul disebabkan pada dasarnya setiap orang mempunyai keharusan untuk menghormati atau menghargai karya cipta orang lain (Rumbekwan, 2016). Menghormati karya orang lain dengan cara tidak mengambil, mengubah, menyebarkan atau memanfaatkan nilai ekonomi atas karya ciptaan orang lain tersebut dengan sesuka hati. Hal utama agar itu tidak terjadi yaitu dengan cara mencatatkan ciptaan atau karya menjadi sebuah hak cipta. Namun hal itu juga harus didukung dengan kesadaran masyarakat untuk

menghargai karya cipta orang lain. Usaha yang dapat dilakukan untuk mengatasi keadaan tersebut adalah dengan mengadakan sosialisasi secara berkelanjutan kepada masyarakat dan menjadikan mata kuliah HKI sebagai mata kuliah wajib bagi mahasiswa (Kusmawan, 2014). Dengan memberikan sosialisasi kepada masyarakat bahwa melakukan pelanggaran hak cipta terdapat sanksi yang tegas dan nyata, diharapkan masyarakat takut akan sanksi yang ada. Untuk mengharapkan hal tersebut tidak terjadi lagi merupakan hal yang sulit dan memiliki sedikit kemungkinan, namun dengan usaha tersebut setidaknya dapat memberi pengetahuan kepada masyarakat dan mengurangi pelanggaran tersebut terjadi.

Jadi, pada dasarnya terdapat dua upaya hukum yang dapat dilakukan:

Upaya Preventif. Upaya preventif merupakan suatu upaya pencegahan pelanggaran terhadap hak cipta yang dapat menyebabkan kerugian (Maharani & Parwata, 2019). Upaya ini bertujuan agar mencegah terjadinya pelanggaran terhadap hak cipta. Dimana upaya ini dapat dilakukan dengan cara mencatatkan karya ciptaan. Walaupun mencatatkan ciptaan bukanlah kewajiban, namun hal ini dapat membantu jika suatu saat terjadi sengketa. Selain itu upaya preventif dapat juga dilakukan dengan cara melakukan sosialisasi kepada masyarakat atas pentingnya menghormati atau menghargai karya orang lain serta memberikan informasi tentang hukum yang berlaku.

Upaya Represif. Upaya represif yaitu upaya penanggulangan terhadap pelanggaran karya cipta/ hak cipta. Dimana upaya hukum ini dapat dilakukan dengan cara litigasi maupun non litigasi. Litigasi dilakukan pada

jalur pengadilan, sedangkan nonlitigasi dilakukan dengan alternatif penyelesaian sengketa (ADR) atau arbitrase. Penanggulangan ini dapat berakhir dengan adanya sanksi pidana maupun sanksi perdata.

SIMPULAN

Hak cipta merupakan hak yang diberikan oleh negara kepada orang yang memiliki ide dan dituangkan dalam bentuk nyata menjadi sebuah karya ciptaan agar ciptaan dan pencipta mendapatkan perlindungan berdasarkan undang-undang yang berlaku. Pada dasarnya sebuah ciptaan akan langsung melekat pada pencipta dan tidak mengharuskan untuk dicatatkan. Namun hal ini sangat penting dijadikan sebagai alat pembuktian jika terjadi sengketa. Desain grafis merupakan ciptaan yang dilindungi berdasar Undang-Undang Hak Cipta, maka dari itu isi dari Undang-Undang Hak Cipta berlaku juga untuk perlindungan desain grafis. Karya desain grafis yang bisa diakses secara gratis tidak semuanya merupakan pelanggaran. Hal ini dikarenakan kemungkinan bahwa pencipta yang menyebarkan ciptaannya untuk dapat dipakai oleh publik. Tidak hanya itu, terdapat juga lisensi yang memperbolehkan orang untuk menggunakan ciptaannya dimana lisensi ini mengizinkan masyarakat untuk menggunakan ciptaannya sesuai dengan syarat yang berlaku. Terdapat juga public domain yang mana ciptaan yang jangka waktunya telah habis, maka ciptaannya menjadi milik umum. Pada aplikasi yang menyediakan template desain grafis secara gratis seperti canva, aplikasi tersebut memiliki syarat dan ketentuan yang berlaku untuk pengguna. Jadi, pemberian template desain grafis secara gratis tersebut tetap terdapat juga batasan seperti dilarang menjual media yang tersedia tersebut tanpa mengubah atau

mengedit media tersebut sedikitpun dan dilarang untuk menjual media yang ada di aplikasi canva kepada platform lainnya.

DAFTAR PUSTAKA

Alfons, M. (2018). Implementasi hak kekayaan intelektual dalam perspektif negara hukum. *Jurnal Legislasi Indonesia*, 14(3), 301-311.

Asshiddiqie, J. (2011). *Gagasan Negara Hukum Indonesia*. Makalah Disampaikan dalam Forum Dialog Perencanaan Pembangunan Hukum Nasional yang Diselenggarakan oleh Badan Pembinaan Hukum Nasional Kementerian Hukum dan HAM.

Atsar, A., & Fitriyana, W. (2018). The Role of Regional Government on Increasing Awareness of Legal Intellectual Property Rights Education and Education Personnel. *Pandecta Research Law Journal*, 13(2), 89-97.

Banindro, B. S. (2002). Wacana Hak-Hak atas Kekayaan Intelektual dalam Penciptaan Karya Desain Grafis. *Nirmana*, 4(2).

Binus University. (2019). *Copyright dan Jenis-Jenisnya!*, <https://binus.ac.id/knowledge/2019/12/6016/>, Diakses pada 10 Februari 2021.

Creative Commons Indonesia. (2016). *Tentang Lisensi*. <https://creativecommons.or.id/lisensi-cc-bahasa-indonesia/>, Diakses pada 10 Januari 2021.

Disemadi, H. S., & Kang, C. (2021). Tantangan Penegakan Hukum Hak Kekayaan Intelektual dalam Pengembangan Ekonomi Kreatif di Era Revolusi Industri 4.0. *Jurnal Komunikasi Hukum (JKH)*, 7(1), 54-71.

Ganefi, G. (2019). Sinergitas Industri Kreatif Berbasis Hak Kekayaan Intelektual Dalam Menunjang Pariwisata. *Supremasi Hukum: Jurnal Penelitian Hukum*, 28(2), 188-204.

Hanifah, A. N. (2019). *Peran Desainer Grafis Dalam Pembuatan Konten Visual Di Tulangmooda Creative Network Yogyakarta* (Doctoral dissertation, Stikom Yogyakarta).

HKI.Co.Id. (2015). *Public Domain*. <http://www.hki.co.id/public-domain.html>, Diakses pada 20 Januari 2021.

Kusmawan, D. (2014). Perlindungan Hak Cipta Atas Buku. *Perspektif*, 19(2), 137-143.

Lestari, H. D. (2013). Kepemilikan Hak Cipta Dalam Perjanjian Lisensi. *Jurnal Yudisial*, 6(2), 173-188.

Lindsey, T. (2006). Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar, Bandung: P.T. ALUMNI.

Maharani, D. K. L., & Parwata, I. G. N. (2019). Perlindungan Hak Cipta Terhadap Penggunaan Lagu Sebagai Suara Latar Video di Situs Youtube. *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum*, 7(10), 1-14.

Mulyadi, C. H. (2021). Kesadaran Hukum Pekerja Harian Lepas Terkait Penggunaan Merek Seluruh/sebagian Dari merek Orang Lain Yang Dihasilkan Oleh Perusahaan Tempat Bekerja Di Kabupaten Mojokerto. *Novum: Jurnal Hukum*, 8(4), 31-40.

Peranika, N. W. P., & Martana, I. N. A. (2018). Perlindungan Karya Fotografi yang Diunggah Melalui Sistem Internet Dan Sanksi Hukum Bagi Pengguna Ilegal. *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum*, 6(4), 1-15.

Pranoto, R. R. A., Handayani, S., & Novera, A. (2019). *Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Desain Grafis Pada Pakaian Menurut Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 Tentang Desain Industri* (Doctoral dissertation, Sriwijaya University).

Ramli, A. M., Permata, R. R., Mayana, R. F., Ramli, T. S., & Lestari, M. A. (2021). Pelindungan Kekayaan Intelektual dalam Pemanfaatan Teknologi Informasi di Saat Covid-19. *Jurnal Penelitian Hukum De Jure*, 21(1), 45-58.

Rumbekwan, R. G. (2016). Penyelesaian Sengketa Akibat Terjadinya Pelanggaran Hak Cipta di pengadilan Niaga. *Lex Crimen*, 5(3).

Saputra, R. (2020). Development of Creative Industries as Regional Leaders in National Tourism Efforts Based on Geographical Indications. *BESTUUR*, 8(2), 108-120.

Shaleh, A. I., & Trisnabilah, S. (2020). Perlindungan Hukum Terhadap Persamaan Merek Untuk Barang Atau Jasa Yang Sejenis:

Studi Merek Bossini. *Journal of Judicial Review*, 22(2), 291-300.

Sofyarto, K. (2018). Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual atas Pengetahuan Tradisional terhadap Perolehan Manfaat Ekonomi. *Kanun Jurnal Ilmu Hukum*, 20(1), 149-162.

Sukiada, N. W. R. P., & Parameswari, A. A. A. I. (2020). Nation Branding Kopi Arabika Kintamani (Studi Kasus: Kopi Gunung Catur, Desa Catur, Kintamani, Bangli). *SOCA: Jurnal Sosial Ekonomi Pertanian*, 14(1), 180-193.

Tim Visi Yustisia. (2015). *Panduan Resmi Hak Cipta Dari Mendaftar, Melindungi hingga Menyelesaikan sengketa*, Jakarta Selatan: Visimedia.

Witanto, D.Y. (2011). Hukum Acara Mediasi (Dalam Perkara Perdata di Lingkungan Peradilan Umum dan Peradilan Agama Menurut PERMA No. 1 Tahun 2008 tentang Prosedur Mediasi di Pengadilan, Cetakan Kesatu, Alfabeta.