



TINDAKAN TRACING MELALUI APLIKASI LINE WEBTOON DALAM PERSPEKTIF KEKAYAAN INTELEKTUAL

Winona Silmy Kaffah Permana*, Sri Handayani, Muhamad Rasyid***, Mesya
Assauma Nurfitriah******

*Faculty of Law, Sriwijaya University, E-mail: sisilwinona@gmail.com

**Faculty of Law, Sriwijaya University, E-mail: srihandayani@fh.unsri.ac.id

***Faculty of Law, Sriwijaya University, E-mail: muhamadrasyid@fh.unsri.ac.id

****Faculty of Law, Sriwijaya University, E-mail: mesyaassaumanurfitriah@fh.unsri.ac.id

DOI : 10.28946/sjpl.v1i2.4134

Abstrak

Sejalan dengan perkembangan zaman modern saat ini teknologi semakin berkembang dan canggih, hal tersebut membuat banyak masyarakat yang memanfaatkan teknologi sebagai penyalur hobi hingga mata pencaharian. Pentingnya hak cipta bagi ekonomi suatu negara, terutama dalam perdagangan, menjadikan perlindungan hak cipta menjadi hal yang sangat krusial. Baik di tingkat nasional maupun internasional, pada bulan September 1990 di Jenewa, disepakati mengenai masalah ini melalui Intellectual Property in Business Briefing yang dikenal sebagai TRIPs (Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights). Banyak remaja saat ini menggunakan teknologi untuk menciptakan komik dalam format digital. Akan tetapi, sisi lain dari perkembangan ini adalah bahwa komik digital menjadi lebih rentan untuk disalin oleh orang lain tanpa izin. Hal ini berdampak pada pencipta komik digital yang mengalami kerugian baik dari segi ekonomi maupun moral. Maraknya penjiplakan atau tindakan tracing yang dilakukan dikalangan ilustrator atau pencipta itu sendiri, yang mana seharusnya pencipta harus menciptakan karya atau ciptaan berdasarkan pemikirannya sendiri dan bukan menjiplak karya milih orang lain. Perlindungan hukum kepada ilustrator terhadap tindakan tracing melalui aplikasi Line Webtoon dijamin oleh pemerintah dengan adanya Undang-Undang Hak Cipta karena gambar digital sendiri termasuk kedalam objek yang dilindungi hak cipta. Serta apabila terdapat sengketa mengenai tindakan tracing tersebut dapat diselesaikan dengan cara litigasi maupun non litigasi, namun khusus sengketa atau konflik di dalam Line Webtoon, maka akan menggunakan cara mediasi.

Kata kunci: Hak Cipta; Ilustrator; Gambar Digital; Line Webtoon; Perlindungan hukum; Tracing

Abstract

One form of credit provided to civil servants (PNS) is the Fixed Income Credit Group (KRETAP). The Civil Servant Certificate (SK PNS) can be used as collateral for bank loans, as it is considered an acceptable form of security by several banks. However, the process of granting credit loan facilities can encounter obstacles, one of which is the borrower's default in paying installments. Therefore, this article is entitled "Efforts to Resolve Default on Credit Loans Secured by Civil Servant Certificates (Study at Bank Mandiri KCP Medan Wahidin)." The research questions in this article are: How is the regulation of credit loans with SK PNS collateral at Bank Mandiri KCP Medan Wahidin, what forms of default are committed by civil servants in credit loans with SK PNS collateral, and what efforts are made by Bank Mandiri KCP Medan Wahidin to resolve default disputes on credit loans with SK PNS collateral. The research method used in writing is the normative

juridical research method, which refers to legal norms conducted through library research to obtain secondary data in the form of primary, secondary, and tertiary legal materials, and this research is descriptive in nature. Data collection techniques include library research and interviews with Bank Mandiri KCP Wahidin officials. The results obtained from this legal research show that the regulations of Bank Mandiri KCP Medan Wahidin in granting credit loans to civil servants (PNS) with Civil Servant Certificates (SK PNS) as collateral have a structured and meticulous process. The process begins with the collection of required documents, such as a copy of the SK PNS, identity card, salary slip, and other documents according to the bank's policy. The forms of default committed by civil servants in credit loans with SK PNS collateral include the borrower being transferred or reassigned during the credit repayment process, resulting in the borrower failing to meet obligations; the borrower being honorably or dishonorably discharged during the credit repayment process; and the borrower passing away during the credit repayment process. The efforts made by Bank Mandiri KCP Medan Wahidin to resolve default disputes on credit loans with SK PNS collateral involve fair and mutually beneficial negotiations, offering options for rescheduling, restructuring, or credit restructuring for borrowers facing payment difficulties.

Keywords: Copyright; Illustrator; Digital Images; Line Webtoon; Legal protection; Tracking

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di Era Industri 5.0 berkembang dengan cepat dan tidak terkendali, dengan adanya globalisasi tentunya hal tersebut akan cepat masuk dan menjangkau ke wilayah Indonesia. Perubahan ini juga mempengaruhi hukum positif di Indonesia, regulasi dan peraturan perundang-undangan mengalami perubahan dengan perkembangan digital. Dibalik banyaknya dampak positif dari teknologi tersebut tentunya terdapat dampak negatif yang diperoleh dari teknologi itu sendiri seperti menyebarnya berita palsu, peretasan perangkat elektronik hingga maraknya pembajakan karya berupa film, lagu, dan komik digital. Sehingga untuk mencegah adanya tindakan-tindakan tersebut, diperlukan perlindungan hukum agar tidak ada pihak yang dirugikan. Perlindungan hukum tersebut termasuk ke dalam ranah Kekayaan Intelektual atau disingkat dengan Kekayaan Intelektual (KI).

Kekayaan Intelektual merupakan bagian dari aspek hukum ekonomi dan termasuk dalam salah satu poin dalam *Agreement Establishing World Trade Organization (WTO)*. Poin tersebut adalah hasil kesepakatan yang dicapai dalam pertemuan di Maroko pada tanggal 15 April 1994, yang dikenal *sebagai Marrakesh Agreement*, pada pertemuan tersebut terdapat pembahasan mengenai dengan *Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs)*.¹ KI tergolong menjadi benda bergerak tidak *berwujud (intangible rights)*². Kekayaan Intelektual terbagi menjadi dua yaitu hak cipta (*copyright*) dan hak milik industri (*industrial property*

¹ Alfons, Maria, Implementasi Hak Kekayaan Intelektual dalam Perspektif Negara Hukum, *Jurnal Legalisasi Indonesia*, Volume 14 Nomor 3 Edisi September 2017::304, <https://ejournal.peraturan.go.id/index.php/jli/article/viewFile/111/pdf>

² Indriani, Iin, Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Musik, *Jurnal Ilmu Hukum*, Volume 7 Nomor 2 Edisi Agustus 2018 : 249 <https://jih.ejournal.unri.ac.id/index.php/JIH/article/viewFile/5703/pdf>.

rights).³ Hak cipta itu sendiri diatur di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang selanjutnya akan disingkat dengan UUHC. Dengan berkembangnya zaman karya yang dilindungi hak cipta juga semakin meluas seperti gambar digital.

Gambar digital dapat berbentuk komik digital, komik, ilustrasi, poster hingga foto. Pembuat gambar digital biasanya disebut dengan istilah ilustrator. Hak cipta pada gambar digital sering untuk disebarluaskan tanpa izin, penggandaan gambar, penciplakan gambar hingga *tracing*. *Tracing* merupakan teknik menjiplak gambar dari suatu karya orang lain. Menjiplak merujuk pada kegiatan menggambarkan atau menulis garis-garis dari gambar atau tulisan yang sudah ada, sering kali dengan menempelkan kertas kosong pada gambar atau tulisan asli yang akan ditiru. Selain itu, menjiplak juga bisa berarti mencuri karya tulis orang lain dan mengakuinya sebagai karya sendiri, serta mengutip karya orang lain tanpa izin dari penulisnya.⁴

Banyak masyarakat yang masih menganggap hal-hal tersebut tidak melanggar hukum dan tidak merasa bahwa pihak yang dirugikan padahal perbuatan-perbuatan seperti penyebarluasan, *tracing*, penggandaan gambar digital tanpa izin telah melanggar hak moral dan ekonomi. Pencipta merasa rugi dengan dilanggarnya kedua hak tersebut, pada hak ekonomi pencipta seharusnya dapat menghasilkan bayaran ataupun royalti lebih banyak, namun dikarenakan adanya pelanggaran hak ekonomi sehingga pendapatan pun dapat berkurang. Komik digital pun berpeluang besar untuk disebar-luaskan secara ilegal melalui metode-metode secara digital juga.

Metode yang digunakan untuk melanggar hak cipta tersebut dapat berupa dengan *screenshot*, *screenrecord* dan tindakan *tracing*. Hasil dari *screenshot* dan *screen recorder* tersebut akan disebarluaskan dalam *website* ilegal dan bertujuan untuk memberikan *spoiler* kepada para pembaca komik digital tanpa izin sang pencipta. Sementara untuk tindakan *tracing*, pelanggar hak cipta menjiplak komik digital milik pencipta dan menganggap hasil gambarannya tersebut menjadi ide asli dari si penjiplak. Hal-hal diatas sering peneliti temui dalam keseharian dan banyak masyarakat dari berbagai kalangan yang tidak mengetahui bahwa tindakan pelanggaran hak cipta tersebut sangat merugikan bagi pencipta. Berdasarkan latar belakang yang penulis uraikan di atas, pelanggaran atas hak cipta masih sering terjadi di dalam kehidupan sehari-hari dan ada kalanya si pelanggar tidak menyadari hal tersebut, sehingga

³ Mareta, Josephin, Perlindungan Hak Cipta Buku di Era Digital, Balitbangkumham Press, Jakarta, 2021, hlm.1.

⁴ Anonymous, Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), <https://kbbi.web.id/jiplak>. diakses pada 12 Oktober 2022 Pukul 20.40 Wib

membuat penulis memutuskan mengangkat topik tersebut dengan judul Perlindungan Hukum kepada Ilustrator terhadap Tindakan *Tracing* melalui Aplikasi *Line Webtoon*.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan ialah penelitian hukum normatif yang mengacu pada data yang ada dan bahan lainnya yang masih dalam ruang lingkup dengan topik pembahasan ilmiah yang diangkat. Menggunakan pendekatan perundang-undangan, yaitu membedah undang-undang dan regulasi terkait isu hukum yang ada, lalu pendekatan konseptual dengan melihat konsep-konsep hukum yang melatar belakangnya. Bahan hukum yang digunakan adalah bahan hukum sekunder seperti buku, jurnal, dan artikel yang terkait dengan tema pada permasalahan penelitian Terakhir menggunakan pendekatan kasus yang didasarkan dengan cara menerapkan norma dan kaidah hukum yang telah dipraktikan.⁵

ANALISIS DAN DISKUSI

Perlindungan Hukum terhadap Ilustrator terhadap Karya Cipta

Hubungan antara perlindungan hukum dan pembentukan negara sangat erat. Negara dianggap sebagai sebuah entitas kekuasaan yang hadir berkat kesepakatan sosial antara warga masyarakat. Eksistensi negara ini berfungsi untuk memenuhi kebutuhan bersama dalam melindungi hak-hak individu setiap warga negara dan menjaga ketertiban dalam kehidupan sosial yang saling terkait. Perlindungan hukum ini menjadi sarana penting dalam mencapai tujuan tersebut.⁶

Salah satu praktik perlindungan hukum pada bidang Kekayaan Intelektual yaitu dengan adanya Undang-Undang hak cipta itu sendiri. Perlindungan hukum terhadap karya atau ciptaan didapatkan oleh si pencipta secara otomatis, yang berarti tanpa adanya proses pendaftaran dan pencatatan terlebih dahulu, pencipta akan mendapat perlindungan hukum secara langsung atas karya atau ciptannya telah diwujudkan dalam bentuk karya atau ciptaan yang berbentuk nyata (*expression work*). Hal tersebut dapat terjadi dikarenakan hukum dari hak cipta menganut sistem perlindungan secara otomatis (*automaticly protection*).⁷ Konsep perlindungan otomatis tersebut bersumber dari Konvensi Berne (*Berne Convention*). Berdasarkan konsep

⁵ Peter Mahmud Marzuki, 2013, Penelitian Hukum Edisi Revisi, Jakarta: Kharisma Putra Utama, hlm. 133.

⁶Labetubun, Mughtar A H. Penyelesaian Sengketa Hak Atas Logo (Suatu Kajian Overlapping Hak Cipta dan Merek), *Jhaper*, Volume 5 Nomor 1 Edisi Januari-Juni 2019:155 <https://jhaper.org/index.php/JHAPER/article/view/93>.

⁷ Ni Ketut Spasti Dharmawan, Wayan Wiryawan, Ngakan Ketut Dunia, dkk, Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual, Budi Utama, Yogyakarta, 2016, h. 38.

perlindungan ini, pendaftaran dan pencatatan hak cipta bersifat tidak mutlak artinya boleh didaftarkan ataupun tidak. Pencatatan hak cipta diatur mulai Pasal 64 sampai dengan Pasal 79 UUHC. Pencatatan hak cipta bersifat “Fakultatif”, berbeda dengan kekayaan intelektual lainnya seperti paten dan merek yang perlu mendaftarkan dan melakukan pencatatan agar mendapat perlindungan hukum.⁸

Tentunya untuk mendapat perlindungan hukum, subjek dan objek hukum harus ditentukan terlebih dahulu. Subjek hukum yang dimaksud adalah pencipta atau ilustrator itu sendiri, sementara objek atau ciptaan yang ingin dilindungi juga harus termasuk kedalam kategori yang diatur dalam UUHC, tepatnya pada Pasal 40 UUHC. Tindakan *tracing* pada komik digital yang berada di aplikasi *Line Webtoon* harus dilihat status hukumnya terlebih dahulu, agar perlindungan hak cipta kepada ilustrator jelas dan rinci.

UUHC belum mengatur secara jelas terkait komik digital, namun apabila dianalisis lebih lanjut komik digital termasuk ke dalam bentuk gambar digital. Gambar digital yang dimaksud mengarah ke dalam Pasal 40 ayat (1) poin f yaitu, karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase. UUHC tidak menjelaskan gambar digital pada poin tersebut, namun gambar digital sejatinya tetap merupakan gambar, hanya saja perwujudannya gambar dalam media lain. Maka komik digital juga termasuk ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang.

Komik sendiri menurut Dewi Tresnawati, Eri Satria dan Yudistira Adinugraha, komik dapat diartikan sebagai suatu bentuk media komunikasi visual yang mempunyai kekuatan untuk menyampaikan informasi secara populer dan mudah dimengerti.⁹ Komik dapat dijadikan salah satu media yang berfungsi untuk menyampaikan pesan yang berbentuk gambar ilustrasi, dimana disajikan cerita yang dikemas dalam sebuah gambar. Selain itu, komik dapat juga mengandung cerita yang berbau tidak nyata atau fiksi. Saat ini komik dapat dinikmati dengan berbagai macam bentuk, seperti komik strip, buku komik, novel grafis, komik komplikasi dan komik *online*.¹⁰ Komik berkembang hingga memiliki fungsi baru, selain menjadi hiburan, komik juga dapat menjadi promosi untuk suatu barang atau jasa.¹¹ Sementara di Korea sendiri

⁸ *Ibid.*, hlm 39

⁹ Fauzi Siregar, Helmi, Handika Siregar, Yustria dan Melani, Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia, *Jurnal Teknologi Informasi*, Volume 2 Nomor 2 Edisi Desember 2018:114, <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425/363#>.

¹⁰ Hari, Dini, Purwati, Eli, Analisis Perilaku Mitos dalam Komik Online “Next Door Country” Pada Episode 28 “Baju Hijau” dan Episode 130 “Siul”, *Jurnal Communicator Sphere*, Volume 2 Nomor 1 Edisi Juni 2022: 37, <http://eprints.umpo.ac.id/5906/>.

¹¹ Gede Lingga Ananta Kusuma Putra dan Gede Pasek Putra Adnyana Yasa, Komik sebagai Sarana Komunikasi Promosi dalam Media Sosial, *Jurnal Nawala Visual*, Volume 1 Nomor 1 Edisi Mei 2019: 2, <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual/article/view/1>.

istilah komik biasa dikenal nama Manhwa (만화). Manhwa di Korea dibuat melalui ukiran kayu untuk pertama kalinya pada Tahun 1908 dengan judul Daehan Minho oleh seseorang bernama Lee Do Young. Pada awalnya manhwa berfungsi sebagai bentuk kritik sosial terhadap upaya Jepang untuk menguasai Korea.¹² Untuk masa perlingkungannya sendiri maka komik digital dilindungi selama pencipta atau ilustrator tersebut hidup dan tetap berlaku hingga 70 (tujuh puluh) tahun setelah si pencipta tersebut meninggal dunia, dan terhitung sejak tanggal 1 Januari pada tahun berikutnya.

Perlindungan hukum dapat dikelompokkan menjadi dua bagian, yaitu preventif dan represif. Upaya preventif merupakan langkah-langkah hukum yang bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa. Salah satu bentuk perlindungan hukum yang sangat penting bagi masyarakat adalah peran pemerintah dalam upaya preventif bagi pencipta dan pemegang hak cipta melalui Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Di dalam undang-undang ini diatur tentang bagaimana pencipta dan pemegang hak cipta dapat dilindungi secara hukum. Selain itu, perlindungan hukum preventif juga mencakup penentuan hal-hal yang diperbolehkan dan dilarang berdasarkan ketentuan dalam UUHC.¹³

Upaya hukum preventif juga dapat dilakukan dengan memberi tanda pada ciptaan atau gambaran yang dibuat oleh ilustrator. Hal tersebut menandakan bahwa ciptaan atau gambaran tersebut telah dimiliki oleh orang lain. Tanda tersebut biasanya disebut dengan *watermark*, *watermark* dapat berupa tanda tangan, tulisan nama ilustrator, dan logo. Selain itu ilustrator biasanya juga menuliskan catatan seperti dilarang menjiplak atau dilarang menyebarkan tanpa izin dibawah karya atau ciptaan mereka. Berikut contoh tanda atau *watermark* yang dibuat oleh ilustrator:



Gambar 1 (Sumber : Instagram @Yoikizume)

¹² Zagita, Istiani, Nadia. Sukandar, Rudi, Pandangan Masyarakat Indonesia Terhadap Budaya Korea Selatan: Studi Kasus Manhwa Noblesse pada Aplikasi Line Webtoon, *Jurnal of Communication Management*, Volume 2 Nomor 1 Edisi Juli 2021:7 <https://journal.lspr.edu/index.php/commentate/article/view/256>.

¹³ Nanan, Isnaina. Rokhim, Abdul. dan Suratman, Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Terkait Pembajakan sinematografi Di Aplikasi Telegram, *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum*, Volume 27 Nomor 7 Edisi Januari 2021:995, <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jdh/article/view/9440>.

Tindakan *tracing* atau menjiplak juga marak terjadi di dalam dunia seni digital. *Tracing* sendiri sebenarnya sah-sah saja dilakukan untuk tujuan pembelajaran terutama bagi ilustrator pemula yang ingin menambah keahlian mereka dibidang menggambar dan ilustrasi. Namun, *tracing* yang dimaksud adalah menjiplak karya orang lain dengan tujuan mengasah keahlian dan hanya disimpan untuk diri sendiri. Apabila disebarluaskan tanpa izin pencipta dan mengambil keuntungan ekonomi dengan membuat karya baru dari hasil jiplakan tersebut maka *tracing* tersebut sudah melanggar hak ekonomi dan hak moral dari sang pencipta. *Tracing* berlaku untuk segala macam rincian yang ada pada gambar seperti pose, objek, karakter, dan frame pemandangan ataupun *background*. Berdasarkan prinsip deklaratif hak cipta tidak memiliki kewajiban untuk didaftarkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, karena dengan melakukan pengumuman terkait ciptaan maka sang pencipta otomatis akan mendapat perlindungan hukum berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Namun, apabila pencipta mendaftarkan ciptaannya ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual merupakan tindakan yang tepat dan menguntungkan, karena dengan adanya pendaftaran dan pencatatan terdapat bukti formal sebagai anggapan adanya hak cipta jika tidak terbukti sebaliknya. Serta dengan adanya pendaftaran dan pencatatan apabil terjadi konflik di kemudian hari seperti peniruan atau *tracing* karya ciptaan, si pencipta lebih mudah membuktikan dan mengajukan tuntutan karena terdapat bukti formal pendaftaran.

Sementara upaya represif yang dapat dilakukan dalam penanggulangan pelanggaran terhadap Hak Cipta tersebut melalui sarana hukum. Perlindungan represif merupakan perlindungan akhir yang dapat berupa sanksi seperti penjara, denda dan hukuman tambahan yang diberikan apabila terjadi suatu pelanggaran. Pasal 9 UUHC mengatur bahwa terdapat beberapa poin yang dapat dilakukan oleh pencipta ataupun pemegang hak cipta lakukan, yaitu memanfaatkan manfaat ekonomi dari ciptaan tersebut seperti penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya, penerjemahan ciptaan dan sebagainya. Apabila terdapat pihak ingin memanfaatkan manfaat ekonomi tersebut maka pihak tersebut harus mendapat izin dari pencipta maupun pemegang hak cipta. Tanpa adanya izin dari pencipta maupun pemegang hak cipta maka pihak tersebut dianggap telah melakukan pelanggaran terhadap hak cipta. Pasal 113 UUHC mengatur tentang ketentuan pidana sebagai upaya represif apabila melakukan pelanggaran hak cipta.

Penyelesaian Sengketa terhadap Pelanggaran Hak Cipta melalui Aplikasi *Line Webtoon*

Sengketa atau konflik dalam Bahasa Inggris “*conflict*” yang berarti bentrokan, pertempuran, perselisihan dan atau pencederaan, Kamus Besar Bahasa Indonesia mengartikan sengketa sebagai pertentangan atau konflik. Konflik yang dimaksud adanya oposisi atau pertentangan diantara orang-orang, kelompok-kelompok, atau organisasi-organisasi terhadap satu objek permasalahan. Sengketa tersebut biasanya bermula dari situasi dimana terdapat salah satu pihak yang merasa dirugikan oleh pihak yang lain. Perasaan tidak puas akan muncul dan membuat terjadinya konflik.¹⁴

Penyelesaian sengketa kekayaan intelektual dapat diselesaikan melalui 3 (tiga) golongan menurut Komar Kantaatmaja, antara lain :¹⁵

1. Penyelesaian sengketa dengan cara negosiasi langsung ataupun dapat juga memanggil pihak ketiga
2. Penyelesaian sengketa melalui pengadilan atau litigasi, yang bersifat nasional ataupun bersifat internasional
3. Penyelesaian sengketa melalui arbitrase yang dikoordinasi melalui lembaga maupun tidak

Sengketa mengenai hak cipta tentu dapat terjadi apabila terdapat pihak yang melanggar ketentuan UUHC atau melakukan tindakan yang diatur dalam UUHC dari Pasal 112 hingga Pasal 120. Pada Pasal 112 sampai 120 UUHC menjelaskan terkait ketentuan pidana dalam hak cipta. Pasal 95 UUHC mengatur bahwa apabila terjadi sengketa mengenai hak cipta antara pihak, maka pihak-pihak tersebut dapat memilih cara penyelesaian sengketa. Sengketa yang dimaksud dalam hak cipta dapat berupa melawan hukum, perjanjian lisensi, sengketa tarif dalam penarikan imbalan atau royalti dan sebagainya.¹⁶

Para pihak dapat memilih antara alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, dan pengadilan. Namun, pengadilan yang dapat digunakan untuk mengajukan gugatan hak cipta adalah pengadilan niaga karena selain pengadilan niaga, pengadilan lain tidak memiliki wewenang untuk menganangi penyelesaian sengketa hak cipta. Selanjutnya dijelaskan pada Pasal 95 UUHC bahwa selain pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait dalam bentuk

¹⁴ Dewi, Ni Made Trisna. Penyelesaian Sengketa Non Litigasi Dalam Penyelesaian Sengketa Perdata, *Jurnal Analisis Hukum*, Volume 5 Nomor 1 Edisi April 2022:85 <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/JAH/article/view/3223/1071>.

¹⁵ Harjono, Zakki Adlhiyati, Imanullah, Moch Najib. *Hukum Acara Penyelesaian Sengketa Kekayaan Intelektual*, Setara Press, Malang, 2019, h.4.

¹⁶ Rahmanda, Bagus, dan Kornelius, Perlindungan Hukum Hak Cipta Musik yang diupload di Aplikasi Tiktok, *Law Development & Justice Review*, Volume 4 Nomor 1 2021: 40 <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/lj/article/view/11111>.

pembajakan, maka penyelesaian sengketa harus ditempuh secara mediasi terlebih dahulu sebelum melakukan tuntutan pidana selama para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan/atau masih di dalam wilayah Indonesia. Maka tindakan *tracing* tidak termasuk kedalam pembajakan sehingga perlu melakukan proses mediasi terlebih dahulu sebelum melakukan tuntutan pidana. Gugatan yang diajukan oleh pencipta dan pemegang hak cipta dijelaskan pada Pasal 99 UUHC, seperti :

1. Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait.
2. Gugatan ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait
3. Selain gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait dapat memohon putusan provisi atau putusan sela kepada Pengadilan Niaga untuk:
 - a. meminta penyitaan Ciptaan yang dilakukan Pengumuman atau Penggandaan, dan/atau alat Penggandaan yang digunakan untuk menghasilkan Ciptaan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait; dan/atau
 - b. menghentikan kegiatan Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan Ciptaan yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait.

Jika dari salah satu dari pihak yang bersengketa belum merasa puas dari putusan pengadilan niaga, maka dapat mengajukan upaya hukum kasasi atau peninjauan kembali. Karena di dalam pengadilan niaga tidak mengenal adanya banding. Berdasarkan Pasal 102 ayat (2) UUHC bahwa upaya hukum kasasi dapat diajukan paling lama 14 (empat belas) hari terhitung sejak tanggal putusan pengadilan niaga diucapkan dalam sidang terbuka atau diberitahukan kepada para pihak. Permohonan didaftarkan pada pengadilan niaga yang telah memutus gugatan tersebut dengan membayar biaya yang telah ditetapkan oleh pengadilan. Apabila biaya perkara belum dibayar maka permohonan tidak dapat dimasukkan ke daftar permohonan.¹⁷

¹⁷ Harjono, Zakki Adlhiyati, Moch Najib Imanullah, dkk, *Op. cit.*, h 78.

Sementara apabila para pihak tidak ingin menyelesaikan sengketa melalui pengadilan, maka para pihak dapat menempuh penyelesaian sengketa melalui alternatif penyelesaian sengketa dan arbitrase. Pasal 1 angka 10 Undang-undang Nomor 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa menjelaskan pengertian dari alternatif penyelesaian sengketa itu sendiri, yaitu lembaga penyelesaian sengketa atau beda pendapat melalui prosedur yang disepakati para pihak, yakni penyelesaian di luar pengadilan dengan cara konsultasi, negosiasi, mediasi, konsiliasi, atau penilaian ahli.

1. Konsultasi

Konsultasi adalah bentuk interaksi personal antara satu pihak dengan pihak lain yang berperan sebagai konsultan. Dalam konsultasi ini, konsultan memberikan pendapat atau nasihat sesuai dengan kebutuhan dan permintaan klien. Menurut pandangan Marwan dan Jimmy P, konsultasi juga dapat diartikan sebagai permintaan nasihat atau pendapat untuk menyelesaikan sengketa secara kekeluargaan antara pihak-pihak yang bersengketa dengan melibatkan pihak ketiga. Dalam konteks ini, pihak yang terlibat dalam sengketa dapat meminta pendapat dari konsultan hak cipta yang telah memiliki sertifikasi.¹⁸

2. Negosiasi

Dalam negosiasi tidak terdapat penengah atau pihak ketiga didalamnya. Negosiasi merupakan upaya dalam menyelesaikan sengketa para pihak tanpa melalui proses pengadilan dengan tujuan mencapai kesepakatan bersama. Karena tidak melibatkan pihak ketiga maka tidak dapat prosedur baku dalam pelaksanaannya dan bersifat informal. Dalam hak cipta sendiri antara pencipta dan pihak yang melanggar hak cipta dapat memegang kontrol penuh untuk penyelesaian sengketa jika terjadi.¹⁹

3. Mediasi

Mediasi merupakan alternatif penyelesaian sengketa yang bisa digunakan oleh para pihak yang bersengketa, pada mediasi para pihak diberikan kesempatan untuk menyelesaikan konflik para pihak menggunakan bantuan pihak ketiga atau yang disebut mediator. Mediasi menggunakan prinsip *win-win solution* yang berarti mencari hasil yang seimbang dan membuat para pihak tidak merasa menang ataupun kalah.²⁰

4. Konsiliasi

¹⁸ *Ibid.* h.10

¹⁹ *Ibid.*,

²⁰ Ni Made Trisna Dewi, *Op, Cit.*, h. 85

Konsiliasi menggunakan pihak ketiga dalam penyelesaian sengketa yakni konsiliator. Konsiliasi merupakan penyelesaian sengketa menggunakan konsiliator yang bersifat aktif dan memiliki inisiatif dalam menyusun, merumuskan dan mengajukan usulan jalan keluar dari sengketa yang terjadi diantara para pihak.²¹

5. Penilaian Ahli

Dalam penyelesaian sengketa hak cipta, pihak yang bersengketa dapat meminta pendapat kepada ahli dibidang hak cipta khususnya terkait teknis hak cipta.²²

Penyelesaian sengketa melalui arbitrase tentunya berbeda dengan penyelesaian sengketa melalui pengadilan, arbitrase menggunakan arbiter dalam membuat putusan sengketa. Arbiter yang dimaksud adalah seorang atau lebih yang dipilih oleh para pihak yang sedang bersengketa atau yang ditunjuk oleh Pengadilan Negeri atau oleh lembaga arbitrase, untuk memberikan putusan mengenai sengketa tertentu yang diserahkan penyelesaiannya melalui arbitrase.²³ Alternatif penyelesaian sengketa dan arbitrase cukup banyak diminati dan memiliki beberapa manfaat, antara lain :²⁴

1. Satu prosedur (*Single Procedure*), artinya penyelesaian sengketa dilakukan mudah untuk menghindari berbagai tindakan pengadilan yang rumit di yurisdiksi terkait. Misalnya apabila terjadi sengketa hak cipta antara beberapa negara maka hanya perlu menggunakan satu prosedur alternatif penyelesaian sengketa saja tidak perlu menggunakan pengadilan dari beberapa negara tersebut.
2. Alternatif penyelesaian sengketa bersifat fleksibel sehingga para pihak memiliki kontrol atas proses penyelesaian sengketa. Para pihak juga dapat memilih mediator atau arbiter, hukum yang berlaku, sampai bahasa dan lokasi persidangan.
3. Efesien waktu dan biaya,
4. Khusus pada arbitrase putusan bersifat final dan mengikat (*binding*), selain itu arbitrase juga dapat dilakukan lintas negara dalam pelaksanaannya.
5. Mempertahankan hubungan antara pihak yang bersengketa (*Preserving long-term relationships*), dikarenakan sifat dari alternatif penyelesaian sengketa merupakan

²¹ Harjono, Zakki Adlhiyati, Moch Najib Imanullah, dkk, *Op. Cit*, h.12.

²² *Ibid.*, h. 12.

²³ Pasal 1 angka 7 Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa.

²⁴ WIPO, *Efficient Aternative Dispute Resolution (ADR) for Intellectual Property disputes*<https://www.wipo.int/export/sites/www/amc/en/docs/euro.pdf>, diakses pada 28 Desember 2022, Pukul 19.19 Wib

win-win solution maka diharapkan putusan dari sengketa tersebut akan tetap menjaga hubungan baik antara para pihak.

Pada dasarnya penyelesaian sengketa secara non litigasi merupakan cara menyelesaikan sengketa yang dilakukan dengan cara perdamaian. Landasan penyelesaian sengketa tersebut adalah hukum, tetapi konstruksi dalam penyelesaiannya akan disesuaikan dengan keinginan para pihak yang bersengketa agar para pihak puas dalam cara penyelesaian sengketa tersebut.²⁵

Untuk pelanggaran hak cipta sendiri melalui aplikasi *Line Webtoon* seperti tindakan *tracing* dan plagiarisme dapat dilaporkan langsung kepada pihak dari aplikasi *Line Webtoon*. Pihak dari *Line Webtoon* akan melakukan negosiasi dengan ilustrator *official* maupun ilustrator *Line Kanvas* yang diduga melakukan tindakan *tracing* atau pelanggaran hak cipta lainnya. Apabila terbukti telah melakukan *tracing* atau pelanggaran hak cipta lainnya maka komik digital dari ilustrator *official* tersebut akan langsung dibekukan dan tidak dapat dibuka atau dibaca kembali.

Namun jika yang melakukan *tracing* atau pelanggaran hak cipta lainnya adalah ilustrator *Line Kanvas* maka akan diberi waktu 30 (tiga puluh) hari untuk memperbaiki komik tersebut, setelah 30 (tiga puluh) hari pihak dari *Line Webtoon* akan meninjau kembali apakah komik tersebut sudah layak untuk dipublikasikan kembali. Apabila setelah ditinjau komik tersebut masih melanggar maka komik tersebut akan dihapus secara permanen. Berikut merupakan salah satu potongan komik dari ilustrator *official* yang terbukti melakukan tindakan *tracing* terhadap gambar ciptaan orang lain.



Gambar 2 (Sumber : Google)



Gambar 3 (Sumber : Google)

Terlihat jelas dari kedua potongan komik tersebut memiliki pose yang sama persis. Gambar 2 merupakan hasil komik dari ilustrator *official* dari aplikasi *Line Webtoon* bernama Haruka. Sementara di sebelah kanan merupakan hasil ilustrasi gambar dari seseorang yang

²⁵ Ni Made Trisna Dewi, *Op. cit.*, h. 87.

tidak diketahui namanya di internet. Begitu pula pada gambar 3. Haruka terbukti melakukan tindakan *tracing* pada ciptaan ilustrasi orang lain, karena Haruka merupakan ilustrator *official* maka komik digital milih Haruka langsung dihapus dari aplikasi *Line Webtoon*. Haruka juga mendapat sanksi yaitu mengembalikan pendapatan berupa koin dan dilarang untuk membuat komik digital selama 1 (satu) tahun di Aplikasi *Line Webtoon*. Berbeda dengan *Line Webtoon* Korea, apabila ditemukan ilustrator yang melakukan *tracing* atau plagiarisme maka ilustrator tersebut selamanya tidak dapat membuat komik digital kembali pada aplikasi *Line Webtoon* Korea. Hal ini disebabkan oleh *cancel culture* atau budaya memboikot dan mengabaikan hal yang tidak pantas di korea yang sangat kental.

Berdasarkan salah satu contoh diatas dapat dilihat bahwa tindakan *tracing* merupakan tindakan yang merugikan untuk pihak manapun. Bagi pihak yang gambarnya dijiplak akan merasakan kerugian secara ekonomi dan moral, serta bagi pihak yang menjiplak dapat dituntut secara pidana dan perdata. Pihak yang menjiplak juga akan bercoreng nama baiknya serta akan diragukan kemampuannya dalam membuat ilustrasi karena telah terbukti menjiplak gambar atau ciptaan milih orang lain. Sengketa diantara para pihak juga membawa kerugian seperti waktu, tenaga, dan uang. Sejauh ini masih belum banyak tindakan *tracing* yang dibawa keranah hukum apalagi sampai menimbulkan sengketa ke pengadilan, namun apabila sengketa tersebut terjadi terdapat beberapa opsi pilihan penyelesaian sengketa di Indonesia seperti penyelesaian melalui pengadilan maupun di luar pengadilan. Diharapkan oknum-oknum yang melakukan tindakan *tracing* mengetahui konsekuensi dari tindakan terlarang tersebut agar terhindar dari konflik atau sengketa dengan para pencipta.

KESIMPULAN

Perlindungan hukum kepada ilustrator terhadap tindakan *tracing* yaitu belum diatur secara spesifik terkait peraturan pelaksanaan UUHC, peraturan terkait menjiplak masih dijelaskan secara umum pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Namun secara garis besar dengan adanya hak cipta tentunya ilustrator mendapat perlindungan hukum. Ilustrator dilindungi hukum semasa hidupnya bahkan hingga 70 (tujuh puluh) tahun sampai ilustrator tersebut meninggal dunia. Dengan adanya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pemerintah melindungi berbagai ciptaan dari berbagai bentuk tidak terkecuali komik digital pada aplikasi *Line Webtoon* yang merupakan karya asli dari ilustrator.

Penyelesaian sengketa terhadap hak cipta pada Aplikasi *Line Webtoon* sudah baik dalam pelaksanaannya dikarenakan menggunakan cara negosiasi, para pihak pun menyetujui dan menerima bahwa tindakan *tracing* memang merupakan pelanggaran hak cipta. Mengingat

penyelesaian sengketa terkait *tracing* melalui Aplikasi *Line Webtoon* sejauh ini belum ada yang membawa ke pengadilan niaga. Sehingga *Line Webtoon* telah menjalankan Pasal 95 UUHC yaitu bebas memilih penyelesaian sengketa melalui litigasi, alternatif penyelesaian sengketa, maupun arbitrase.

REKOMENDASI

Seharusnya Pemerintah membuat peraturan baru seperti Peraturan Pelaksanaan khusus untuk Tindakan *Tracing* atau menjiplak. Karena dengan adanya peraturan baru tersebut, jika ada perbuatan yang diduga merupakan tindakan *tracing* dapat lebih mudah untuk diidentifikasi apakah perbuatan tersebut benar-benar menjiplak ataupun hanya mirip saja.

Line Webtoon diharapkan memberikan kompensasi atau ganti rugi kepada pihak yang dilanggar hak cipta nya oleh ilustrator *Line Webtoon*. Mengingat pelanggaran hak cipta sangat merugikan pencipta dari segi hak ekonomi dan hak moral sehingga akan lebih baik jika pihak dari *Line Webtoon* memberikan permohonan maaf, klarifikasi dan juga ganti rugi.

DAFTAR PUSTAKA

- Alfons, Maria. "Implementasi Hak Kekayaan Intelektual dalam Perspektif Negara Hukum." *Jurnal Legalisasi Indonesia* 14, no. 3 (September 2017): 304. <https://e-jurnal.peraturan.go.id/index.php/jli/article/viewFile/111/pdf>.
- Anonymous. *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)*. Accessed October 12, 2022. <https://kbbi.web.id/jiplak>.
- Dewi, Ni Made Trisna. "Penyelesaian Sengketa Non Litigasi Dalam Penyelesaian Sengketa Perdata." *Jurnal Analisis Hukum* 5, no. 1 (April 2022): 85. <http://journal.undiknas.ac.id/index.php/JAH/article/view/3223/1071>.
- Fauzi Siregar, Helmi, Handika Siregar, Yustria, dan Melani. "Perancangan Aplikasi Komik Hadist Berbasis Multimedia." *Jurnal Teknologi Informasi* 2, no. 2 (Desember 2018): 114. <http://www.jurnal.una.ac.id/index.php/jurti/article/view/425/363#>.
- Hari, Dini, dan Purwati, Eli. "Analisis Perilaku Mitos dalam Komik Online 'Next Door Country' pada Episode 28 'Baju Hijau' dan Episode 130 'Siul'." *Jurnal Communicator Sphere* 2, no. 1 (Juni 2022): 37. <http://eprints.umpo.ac.id/5906/>.
- Harjono, Zakki Adlhiyati, dan Moch Najib, Imanullah. *Hukum Acara Penyelesaian Sengketa Kekayaan Intelektual*. Malang: Setara Press, 2017.
- Indriani, Iin. "Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Musik." *Jurnal Ilmu Hukum* 7, no. 2 (Agustus 2018): 249. <https://jih.ejournal.unri.ac.id/index.php/JIH/article/viewFile/5703/pdf>.
- Labetubun, Muchtar A. H. "Penyelesaian Sengketa Hak Atas Logo (Suatu Kajian Overlapping Hak Cipta dan Merek)." *Jhaper* 5, no. 1 (Januari-Juni 2019): 155. <https://jhaper.org/index.php/JHAPER/article/view/93>.
- Mareta, Josefhin. *Perlindungan Hak Cipta Buku di Era Digital*. Jakarta: Balitbangkumham Press, 2021.
- Ni Ketut Spasti Dharmawan, Wayan Wiryawan, Ngakan Ketut Dunia, dkk. *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual*. Yogyakarta: Budi Utama, 2016.

- Nanan, Isnaina, Rokhim, Abdul, dan Suratman. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Terkait Pembajakan Sinematografi di Aplikasi Telegram." *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum* 27, no. 7 (Januari 2021): 995. <http://riset.unisma.ac.id/index.php/jdh/article/view/9440>.
- Putra, Gede Lingga Ananta Kusuma, dan Yasa, Gede Pasek Putra Adnyana. "Komik sebagai Sarana Komunikasi Promosi dalam Media Sosial." *Jurnal Nawala Visual* 1, no. 1 (Mei 2019): 2. <https://jurnal.idbbali.ac.id/index.php/nawalavisual/article/view/1>.
- Rahmanda Bagus, dan Kornelius. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Musik yang Diupload di Aplikasi TikTok." *Law Development & Justice Review* 4, no. 1 (2021): 40. <https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/lj/article/view/11111>.
- Zagita, Istiani, dan Sukandar, Rudi. "Pandangan Masyarakat Indonesia Terhadap Budaya Korea Selatan: Studi Kasus Manhwa Noblesse pada Aplikasi Line Webtoon." *Jurnal of Communication Management* 2, no. 1 (Juli 2021): 7. <https://journal.lspr.edu/index.php/commentate/article/view/256>.