



SKRIPSI

**PERLINDUNGAN HUKUM *COSTUME PLAY (COSPLAY)* TERHADAP
HAK CIPTA KARAKTER ANIMASI DAN KOMIK**

*LEGAL PROTECTION OF COSTUME PLAY (COSPLAY)
AGAINST ANIMATION AND COMIC CHARACTERS COPYRIGHT*

OLEH:

**RESTIE SANTYA KARTIKA
130710101260**

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS HUKUM

2017



SKRIPSI

**PERLINDUNGAN HUKUM *COSTUME PLAY (COSPLAY)* TERHADAP
HAK CIPTA KARAKTER ANIMASI DAN KOMIK**

*LEGAL PROTECTION OF COSTUME PLAY (COSPLAY)
AGAINST ANIMATION AND COMIC CHARACTERS COPYRIGHT*

OLEH:

**RESTIE SANTYA KARTIKA
130710101260**

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS HUKUM

2017

MOTTO

“Saya tidak ditentukan dengan berapa banyak saya gagal, tapi berapa banyak saya sukses dan berapa banyaknya saya sukses itu berbanding dengan jumlah saya gagal namun tetap terus mencoba”¹

(Tom Hopkins)



¹ Tom Hopkins, 2017, diunduh pada <https://www.brainyquote.com/quote/authors/>, diakses pada 21 Maret 2017

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk:

1. Kedua orang tua tercinta, Ayah tercinta Drs. Mungky Santoso, M.Si., dan Ibu tercinta Dra. Rr. Hudaya Suratmi, M.M. atas segala cinta, kasih sayang, dukungan, nasehat, pengorbanan, serta ketulusan doa yang tiada henti;
2. Almamater Fakultas Hukum Universitas Jember tercinta;
3. Bapak dan Ibu guru Penulis, TK Al-Amin, SDN Jember Lor 2, SMP Negeri 2 Jember, dan SMA Negeri 1 Jember dan dosen Fakultas Hukum Universitas Jember yang dengan tulus ikhlas telah membukakan cakrawala ilmu pengetahuan yang begitu luas dan tak terbatas kepada Penulis.

**PERLINDUNGAN HUKUM *COSTUME PLAY (COSPLAY)* TERHADAP
HAK CIPTA KARAKTER ANIMASI DAN KOMIK**

*LEGAL PROTECTION OF COSTUME PLAY (COSPLAY) AGAINST ANIMATION AND
COMIC CHARACTERS COPYRIGHT*

SKRIPSI

Diajukan guna menyelesaikan tugas akhir dan memenuhi salah satu syarat
untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Hukum (S1)
dan mencapai gelar Sarjana Hukum

Oleh:

RESTIE SANTYA KARTIKA
130710101260

KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI

UNIVERSITAS JEMBER

FAKULTAS HUKUM

2017

PERSETUJUAN

SKRIPSI TELAH DISETUJUI

TANGGAL 17 JULI 2017

Oleh :

Dosen Pembimbing Utama,



ISWI HARIYANI, S.H., M.H
NIP: 196212161988022001

Pembantu Pembimbing,



EDI WAHJUNI, S.H., M.Hum.
NIP: 196812302003122001

PENGESAHAN

PERLINDUNGAN HUKUM *COSTUME PLAY* (*COSPLAY*) TERHADAP
HAK CIPTA KARAKTER ANIMASI DAN KOMIK

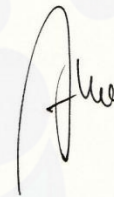
*LEGAL PROTECTION OF COSTUME PLAY (COSPLAY) AGAINST ANIMATION AND
COMIC CHARACTERS COPYRIGHT*

Pembimbing,



Iswi Hariyani, S.H., M.H
NIP: 196212161988022001

Pembantu Pembimbing,



Edi Wahjuni, S.H., M.Hum.
NIP: 196812302003122001

Mengesahkan:

Kementerian Riset, Teknologi, dan Pendidikan Tinggi
Universitas Jember
Fakultas Hukum

Dekan,



Dr. Nurul Ghufron, S.H., M.H.
NIP: 197409221999031003

PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Dipertahankan dihadapan Panitia Penguji pada:

Hari : Rabu
Tanggal : 26
Bulan : Juli
Tahun : 2017

Diterima oleh Panitia Penguji Fakultas Hukum Universitas Jember

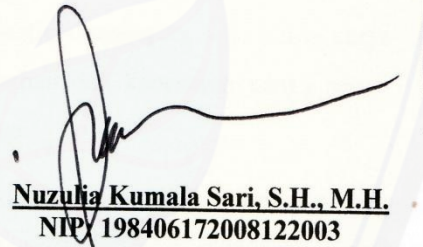
Panitia Penguji,

Ketua,



Mardi Handono, S.H., M.H.
NIP: 196312011989021001

Sekretaris,



Nuzulia Kumala Sari, S.H., M.H.
NIP: 198406172008122003

Anggota Penguji,



Iswi Hariyani, S.H., M.H.
NIP: 196212161988022001

Edi Wahjuni, S.H., M.Hum.
NIP: 196812302003122001



PERNYATAAN

Saya sebagai penulis yang bertandatangan dibawah ini:

Nama : RESTIE SANTYA KARTIKA
NIM : 130710101260
Fakultas : Hukum
Program Studi / Jurusan : Ilmu Hukum

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berbentuk skripsi dengan judul: **PERLINDUNGAN HUKUM *COSTUME PLAY (COSPLAY)* TERHADAP HAK CIPTA KARAKTER ANIMASI DAN KOMIK** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali dalam pengutipan substansi disebutkan sumbernya, dan belum pernah diajukan pada institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggungjawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika ternyata dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 26 Juli 2017
Yang menyatakan,



RESTIE SANTYA KARTIKA
NIM: 130710101260

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur senantiasa tercurah kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala karunia, nikmat dan kasih sayang-Nya telah memberikan kekuatan serta kesempatan kepada penulis sehingga dapat menyelesaikan karya kecil ini. Semoga limpahan rahmat dan kasih sayang-Nya tetap tercurah kepada kita semua.

Selesainya skripsi dengan judul **“PERLINDUNGAN HUKUM *COSTUME PLAY (COSPLAY)* TERHADAP HAK CIPTA KARAKTER ANIMASI DAN KOMIK”** ini merupakan hasil kerja keras penulis dan doa serta dorongan semangat dan sumbangan pemikiran dari berbagai pihak yang sangat mendukung baik secara moril dan materiil. Pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang tak terhingga kepada:

1. Ibu Iswi Hariyani, S.H., M.H., selaku Pembimbing Skripsi dan Sekretaris Jurusan Perdata yang telah memberikan arahan, sumbangan pemikiran, saran, petunjuk dan ilmunya sehingga terselesaikannya karya tulis ini;
2. Ibu Edi Wahjuni, S.H., M.Hum., selaku Pembantu Pembimbing Skripsi yang telah banyak memberikan petunjuk dan masukan demi terselesaikannya karya tulis ini;
3. Bapak Mardi Handono, S.H., M.H., selaku Ketua Penguji dan Ibu Nuzulia Kumala Sari, S.H., M.H., selaku Sekretaris Penguji atas saran dan masukan yang diberikan guna kesempurnaan karya tulis ini;
4. Dr. Nurul Ghufro, S.H., M.H., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Jember, Dr. Dyah Ochtorina Susanti, S.H., M.Hum., selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Jember, Bapak Echwan Iriyanto, S.H., M.H., selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Jember, dan Dr. Aries Harianto, S.H., M.H., selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Jember atas dukungan, fasilitas dan pelayanan yang diberikan;

5. Bapak Iwan Rachmat Soetijono, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing Akademik atas dukungan, segala ilmu, pengetahuan dan pelayanan yang diberikan;
6. Prof. Dr. Dominikus Rato, S.H., M.Si., selaku Ketua Jurusan Perdata atas bimbingan yang telah diberikan;
7. Bapak/Ibu dosen Fakultas Hukum Universitas Jember yang telah memberikan ilmu, pengetahuan, dan dukungan yang tak terbatas selama ini;
8. Seluruh karyawan dan karyawan di Fakultas Hukum Universitas Jember yang telah banyak membantu dalam proses pelaksanaan belajar mengajar;
9. Orang tuaku Ayah, Drs. Mungky Santoso, M.Si., dan Ibu Dra. Rr. Hudaya Suratmi, M.M., yang selalu memberikan doa tulus dan penyemangat sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
10. Kakak perempuanku, Bayu Pramudyawardani, S.E., M.M., kakak iparku, Erdi Istiaji, S.Psi., M.Psi., keponakanku, Naranila dan Nayajenar yang memberikan doa, keceriaan dan semangat tanpa henti;
11. Teman seperjuangan di Fakultas Hukum Universitas Jember, Gracia Ken, Resti Rahmawati Virda Ayu, S.H., Rasikhah Adilah, S.H., dan teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang penulis banggakan.
12. Teman-temanku yang terkasih, kakak-kakak *Weambloo*, Klaudia, Mas Eko, Tiffany, Amal, Maria, Dongkyu, Bobby, Yoo, Magali, dan teman lain yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga skripsi ini dapat memberikan tambahan wawasan bagi kita semua.

Jember, 26 Juli 2017

Penulis

RINGKASAN

Cosplay (Costume Play) merupakan fenomena *pop-culture* yang seiring dengan perkembangan zaman mulai digemari oleh sejumlah kalangan di Indonesia tanpa terkecuali. Sehingga banyak pihak yang menghendaki untuk mengembangkan potensi dari kreatifitas tersebut ke taraf yang lebih menyumbangkan keuntungan. Akan tetapi keberadaan *Cosplay* itu sendiri muncul berdasarkan karakter animasi dan komik yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Otomatis segala hal yang berkaitan akan turunan dari karya seni gambar animasi dan komik tersebut dilindungi dengan penggunaan fungsi ekonomis pada ciptaan. Namun banyak oknum tertentu yang memanfaatkan akan kemudahan yang diberikan oleh pencipta atau pemegang hak cipta untuk menggunakan karya ciptanya tanpa adanya izin resmi hanya untuk kepentingan komersialisasi. Rumusan masalah dalam penelitian ini ada tiga, yaitu: 1. Apakah *Cosplay*, karakter animasi, dan karakter komik termasuk yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta? 2. Apa bentuk perlindungan hukum yang diberikan oleh Undang-Undang kepada pemegang hak cipta atas karakter animasi dan komik? 3. Apakah hambatan-hambatan yang ditemui dalam rangka perlindungan hukum karakter animasi dan komik pada *Cosplay* terkait Undang-Undang Hak Cipta? Tujuan penelitian dalam skripsi ini ada dua, yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Tujuan umum dari penelitian skripsi ini adalah melengkapi dan memenuhi tugas sebagai persyaratan pokok yang bersifat akademis, sarana untuk mengembangkan ilmu dan pengetahuan hukum, menambah pengalaman dan memberikan sumbangan pemikiran. Sedangkan tujuan khusus dari penelitian skripsi ini adalah untuk mengetahui dan memahami tentang perlindungan hukum *Cosplay (Costume Play)*, hak cipta karakter animasi dan komik, bentuk perlindungan hukum yang diberikan kepada pemegang hak cipta atas karakter animasi dan komik, dan hambatan-hambatan yang ditemui dalam rangka perlindungan hukum karakter animasi dan komik pada *Cosplay* terkait Undang-Undang Hak Cipta. Metode penelitian dalam penulisan skripsi ini menggunakan tipe penelitian Yuridis Normatif (*Legal Research*). Pendekatan masalah menggunakan pendekatan undang-undang dan pendekatan konseptual, dengan bahan hukum yang terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan bahan non hukum. Analisis bahan hukum dalam penulisan skripsi ini bersifat deskriptif. Penelitian bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci, sistematis dan menyeluruh mengenai segala sesuatu yang berhubungan perlindungan hukum *Costume (Costume Play)* terhadap hak cipta karakter animasi dan komik dalam skripsi ini.

Salah satu Ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 40 ayat (1) diantara lain yang disebutkan pada huruf f adalah karya seni. Karya seni rupa dalam segala bentuk terutama gambar merupakan poin utama pada sketsa karakter animasi dan komik untuk memenuhi unsur ciptaan yang dilindungi. Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah-

olah bergerak. Sedangkan komik adalah karya seni berupa gambar-gambar yang berurutan. *Cosplay* adalah alat praktis berupa kostum yang berfungsi sebagai peran tertentu yang sesuai dengan ketentuan perundangan masih berupa karya cipta yang dilindungi namun dalam konteks tidak diperuntukkan komersialisasi diluar perizinan resmi tertulis.

Hasil penelitian dalam penulisan skripsi ini *Pertama*, gambar karakter animasi dan komik merupakan karya cipta yang dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Bentuk terapan dari karya cipta tersebut salah satunya adalah *Cosplay*. *Cosplay* menjadi karya cipta yang tidak dilindungi namun memiliki fungsi sosial dan ekonomis yang melekat. *Kedua*, Pemegang hak cipta karakter animasi dan komik dilindungi hak moral dan hak ekonominya sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 5 hingga Pasal 11. Tanggung jawab pihak lain sebagai pemegang hak cipta sesuai dengan aturan pengalihan hak ataupun lisensi juga dijelaskan dengan cukup jelas. Serta tidak adanya pihak ketiga selain pencipta atau pemegang hak cipta yang boleh dilakukan. *Ketiga*, penggunaan *Cosplay* yang dilakukan sesuai oleh HKI adalah yang tidak melanggar aturan pada Undang-Undang Hak Cipta, terutama bentuk komersialisasi kostum maupun unsurnya di luar lisensi resmi yang dimiliki pemegang hak cipta. Namun kenyataannya masih banyak ditemui kasus komersialisasi oleh pelaku usaha kecil dan hal tersebut diketahui oleh perusahaan pemegang hak cipta karakter animasi dan komik.

Kesimpulan dalam skripsi ini adalah *Pertama*, unsur-unsur yang ada pada karakter animasi dan komik menjadikan ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Sedangkan *Cosplay* termasuk ke dalam unsur ciptaan yang memiliki fungsi sosial sekaligus ekonomis namun tidak dilindungi. Kesemuanya diatur di Undang-Undang Hak Cipta beserta penjelasannya. Namun masih kurang penegakannya dari pihak pencipta, pemegang hak cipta dan konsumen. *Kedua*, bentuk perlindungan hukum yang diberikan sudah cukup baik. Kesemuanya menjelaskan hak dan kewajiban pencipta dan pemegang hak cipta atas karakter animasi dan komik yang dimilikinya namun kurang dilakukan secara maksimal oleh pencipta dan pemegang hak cipta. *Ketiga*, terhadap pemegang hak cipta atas karakter animasi dan komik yang terjadi tidak sepenuhnya diterapkan. Hal tersebut dikarenakan kurangnya kesadaran akan hak moral dan hak ekonomi yang melekat pada ciptaan hingga kurangnya pengetahuan para pihak terkait fenomena *Cosplay* tersebut dalam sebuah kegiatan atau bentuk komersialisasi dalam skala kecil. Saran dalam skripsi ini adalah *Pertama*, hendaknya pencipta dan pemegang hak cipta menegakkan perlindungan hukum terhadap karakter animasi dan komik. *Kedua*, hendaknya pemerintah mewujudkan adanya kepastian pengaturan tentang penjelasan karya seni, terutama *Cosplay*. *Ketiga*, hendaknya pemerintah memberikan kemudahan dalam permohonan lisensi terhadap karakter animasi dan komik bagi pelaku usaha kecil.

DAFTAR ISI

Halaman Sampul Depan.....	i
Halaman Sampul Dalam.....	ii
Halaman Motto	iii
Halaman Persembahan.....	iv
Halaman Pernyataan Gelar	v
Halaman Persetujuan	vi
Halaman Pengesahan.....	vii
Halaman Penetapan Panitia Penguji.....	viii
Halaman Pernyataan	ix
Halaman Ucapan Terimakasih	x
Halaman Ringkasan.....	xii
Halaman Daftar Isi	xiv
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian	4
1.3.1 Tujuan Umum.....	4
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Metode Penelitian	5
1.4.1 Tipe Penelitian.....	6
1.4.2 Pendekatan Masalah	7
1.4.3 Sumber Bahan Hukum	7
1.4.4 Analisa Bahan Hukum.....	9
BAB II. TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Perlindungan Hukum.....	11
2.1.1 Pengertian Perlindungan Hukum.....	11
2.1.2 Unsur-Unsur Perlindungan Hukum.....	12

2.1.3 Bentuk Perlindungan Hukum	13
2.2 Hak Cipta	14
2.2.1 Pengertian dan sifat Hak Cipta	14
2.2.2 Ruang Lingkup dan Pembatasan Hak Cipta	17
2.2.3 Pendaftaran Hak Cipta	19
2.2.4 Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta	21
2.3 <i>Cosplay (Costume Play)</i>	22
2.3.1 Pengertian <i>Cosplay (Costume Play)</i>	22
2.3.2 Manfaat <i>Cosplay (Costume Play)</i>	24
2.3.3 Karakter <i>Cosplay (Costume Play)</i>	25
2.4 Gambar Karakter	27
2.4.1 Pengertian Gambar Karakter	27
2.4.2 Unsur-Unsur Gambar Karakter	27
2.4.3 Jenis-Jenis Gambar Karakter	28
2.5 Animasi	29
2.5.1 Pengertian dan Sejarah Animasi	29
2.5.2 Prinsip-Prinsip Animasi	30
2.6 Komik	32
2.6.1 Pengertian Komik	32
BAB III. PEMBAHASAN	33
3.1 Perlindungan Hukum <i>Cosplay (Costume Play)</i> , Karakter Animasi, dan Karakter Komik pada Undang-Undang Hak Cipta	33
3.1.1 Perlindungan Hukum <i>Cosplay (Costume Play)</i> pada Undang- Undang Hak Cipta	37
3.1.2 Perlindungan Hukum Karakter Animasi pada Undang- Undang Hak Cipta	45
3.1.3 Perlindungan Hukum Karakter Komik pada Undang-Undang Hak Cipta	50
3.2. Perlindungan Hukum kepada Pemegang Hak Cipta atas Karakter Animasi dan Komik berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta	57

3.2.1 Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Karakter Animasi dan Komik.....	57
3.2.2 Tanggung jawab Pihak Lain dalam Penggunaan Lisensi Karakter Animasi dan Komik.....	64
3.3. Hambatan dalam Perlindungan Hukum Karakter Animasi dan Komik pada <i>Cosplay (Costume Play)</i> terkait Undang-Undang Hak Cipta.....	66
3.3.1 Penggunaan Karakter Animasi dan Komik pada <i>Cosplay (Costume Play)</i> sebagai Bentuk Hak Kekayaan Intelektual.....	66
3.3.2 Penggunaan Karakter Animasi dan Komik pada <i>Cosplay (Costume Play)</i> sebagai Bentuk Perbuatan Melawan Hukum	70
BAB IV.PENUTUP	78
4.1 Kesimpulan.....	78
4.2 Saran	80
DAFTAR PUSTAKA	

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Peningkatan ekonomi bagi suatu negara dapat dilakukan dari berbagai sektor dan kegiatan, tidak terkecuali dari industri kreatif itu sendiri. Seni memegang peranan dalam membentuk segmen pasar yang kuat dan luas melalui seni rupa, salah satunya dalam bentuk gambar tokoh animasi dan tokoh dalam komik. Pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (untuk selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta), ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang lebih lengkapnya disebutkan lebih lanjut pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 40. Seni gambar yang dimaksud dalam Pasal 40 tersebut memaknai gambar yakni meliputi motif, diagram, sketsa, logo dan bentuk huruf indah dan gambar tersebut dibuat tidak untuk tujuan desain industri.

Karakter animasi dan komik itu sendiri yang menjadi salah satu komoditi kreatif seperti yang termasuk dalam Undang-Undang Hak Cipta. Seorang pencipta seringkali membatasi ciptaannya dalam jumlah yang terbatas. Sarana promosi termasuk dengan cara-cara sensasi dan kritik dapat menjadi faktor pendongkrak nilai ekonomi cipta. Faktor-faktor itu berperan membangun minat dari perhatian masyarakat yang pada gilirannya akan membentuk segmen pasar yang kuat dan luas.² Karakter animasi dan komik ini bisa menjadi sebuah bentuk *visual-key* yang bisa menciptakan *branding* tersendiri.³

Animasi adalah gambar dua dimensi yang seolah-olah bergerak. Undang-Undang Hak Cipta Pasal 40 tersebut tidak menyebutkan lebih jelas akan gambar yang bergerak. Hal ini juga berkaitan erat akan keberadaan gambar komik yang

² Henry Soelistyo Budi, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Rajawali Pers. Jakarta, hlm. 14-15.

³Jeroen van Boestel, 2011, *Logo vs Key-Visual*, <https://www.jovoto.com/blog/creatives/community/project-news/logo-vs-keyvisual/>, diakses pada 9 April 2017.

telah memenuhi unsur perlindungan hak cipta pada Undang-Undang Hak Cipta berdasarkan pengertian sebagai bacaan bergambar atau cerita bergambar (dalam majalah, surat kabar, atau berbentuk buku).

Sejak kesepakatan yang diadakan GATT dan setelah Konferensi Marakesh pada bulan April 1994 disepakati pula kerangka GATT yang diganti dengan sistem perdagangan dunia yang dikenal dengan WTO (*World Trade Organization*). Di dalam struktur kelembagaannya, WTO terdapat Dewan Umum (*General Council*) yang berada di bawah Dirjen WTO yang membawahi salah satu dewan yang menangani HKI, yakni TRIPs (*Trade Related Aspects of Intellectual Propertyrights*)⁴. Hingga melahirkan ketentuan resmi seperti *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* yang menjadi acuan penting bagi Indonesia.

Hak Kekayaan Intelektual terutama Hak Cipta yang berupa pengakuan negara terhadap karya cipta yang dibuat oleh pencipta dan pengembangan hal-hal yang bersinergi di antaranya untuk memenuhi kesejahteraan masyarakat, terutama rakyat Bangsa Indonesia. Akan tetapi masih ditemui pelanggaran-pelanggaran yang terjadi dan dilakukan sejumlah pihak dalam suatu usaha, guna mendulang banyak keuntungan terhadap hak cipta suatu karya. Hal ini dilakukan karena adanya kesempatan dari celah aturan yang telah diundangkan.

Segala hal yang berkaitan akan penggunaan karya cipta tersebut untuk kegiatan tertentu haruslah memerlukan izin dalam penggunaan hak eksklusif sebagaimana dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 4 hingga Pasal 11 terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Permintaan izin mengedepankan hak moral lalu penggunaannya dapat memenuhi hak ekonomi, yakni mensejahterakan kehidupan yang makmur sesuai dengan etika dan itikad baik para pihak. Undang-undang ini juga mengatur akan tata cara peralihan hak cipta secara jelas.

Pelanggaran sering terjadi dan kadang tidak ditindak secara tegas oleh yang berwenang. Permasalahan yang diangkat mengenai kegiatan yang melibatkan *Cosplay*. Menurut Mitamura, *Cosplay* berarti *Costume Player* (untuk

⁴ Rachmadsyah dan Shanti, 2010, *Desain Kostum Tokoh Kartun Jepang*, <http://www.hukumonline.com/klinik/detail/lt4bf65dbb7a5c6/desain-kostum-tokoh-kartun-jepang>, dikases 28 September 2016

selanjutnya disebut *Cosplay*) yang merupakan alat praktis yang berfungsi sebagai peran tertentu. Pemakai bisa merasa menjadi peran yang dibutuhkan, serta bisa menjadi pribadi yang diinginkan.⁵ Eksistensi dari *Cosplay* adalah sebuah manifestasi dari hasil karya penggemar animasi dan komik.

Elemen dari penggunaan *Cosplay* adalah bagian dari karakter *original* yang digunakan oleh pelaku usaha untuk membuat kostum tersebut. Sementara itu pemegang hak cipta karakter biasanya tidak memberikan bentuk izin untuk pembuat *Cosplay*. Bentuk pertimbangan yang menjadikan hal tersebut tidak lazim bagi pembuat *Cosplay* dalam menggunakan kreasinya yaitu untuk kepentingan komersial. Hal ini banyak ditemui pada kegiatan bertemakan budaya *pop-culture* Jepang seperti di kota-kota besar di Indonesia.

Pelaku kegiatan memperjual-belikan barang-barang yang menggunakan gambar karakter animasi dan komik pada sebuah kostum. Misal, seperti *event pop-culture* Japan Culture Daisuki yang dilaksanakan setiap tahunnya di kota Malang, Jawa Timur. Di sini, pihak panitia mengadakan berbagai kegiatan kompetisi dan acara hiburan. Selain itu, adanya *booth* yang menjual beberapa aksesoris berbau animasi dan komik Jepang maupun Indonesia. Hal ini termasuk dari beberapa perlengkapan *Cosplay* itu sendiri. Kadang juga ditemui para *costume maker* yang menjual beberapa kostum *Cosplay* secara terang-terangan di sejumlah *booth*. Apabila dikaitkan dengan pengekspresian diri menggunakan bahan-bahan tertentu untuk membuat kostum, hal ini di luar dari perizinan menggunakan karakter animasi dan komik, terutama yang berasal dari Jepang. Mereka menjual berbagai hal dan kadang tidak sesuai dengan karakter itu sendiri. Di sini pihak panitia mengizinkan adanya hal serupa guna menyemarakkan acara bagi pengunjung yang datang.

Indonesia dan Jepang memiliki permasalahan mengenai penggunaan karakter untuk *Cosplay* yang dianggap kecil bahkan tidak diperhitungkan karena tidak memberikan efek yang cukup besar. Konsumen tidak dibatasi usia dan *gender* akan ketertarikan suatu produk kostum *Cosplay* mempunyai pasar tertentu

⁵ Mitamura Fukiko, 2008, *Cosupure Naze Nihonjin ha Seifuku ga suki na no (Shoudensha Shinsu)*, Tokyo, Jepang, hlm. 4

di mata masyarakat dan akan mendapatkan kepuasan tersendiri apabila berhasil mendapatkan hal yang berkaitan akan karakter animasi dan komik kesukaannya, tidak terkecuali dalam hal kostum *Cosplay*, dengan cara legal maupun ilegal melalui beberapa pihak.

Keberadaan fenomena ini membuat penulis ingin mengkaji pelaksanaan legal terkait penerapan Undang-Undang Hak Cipta dalam rangka memberikan perlindungan kepada pemegang hak cipta terutama karakter animasi dan komik yang dibuat atas pelanggaran hak cipta yaitu dengan judul skripsi: **PERLINDUNGAN HUKUM *COSTUME PLAY (COSPLAY)* TERHADAP HAK CIPTA KARAKTER ANIMASI DAN KOMIK**

1.2 Rumusan Masalah

2. Apakah *Cosplay*, karakter animasi, dan karakter komik termasuk yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta?
3. Apa bentuk perlindungan hukum yang diberikan oleh Undang-Undang kepada pemegang hak cipta atas karakter animasi dan komik?
4. Apakah hambatan-hambatan yang ditemui dalam rangka perlindungan hukum karakter animasi dan komik pada *Cosplay* terkait Undang-Undang Hak Cipta?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan Penulisan skripsi ini terdiri dari dua tujuan yang ingin dicapai yaitu menyelimuti tujuan umum dan tujuan khusus.

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum yang hendak dicapai dari penulisan skripsi ini antara lain:

- a. Untuk melengkapi dan memenuhi kriteria yang dapat digunakan untuk menentukan suatu *Cosplay*, karakter animasi, dan karakter komik dapat dikatakan sebagai bentuk hak cipta yang perlu dilindungi.

- b. Sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan ilmu dan pengetahuan hukum yang diperoleh dari perkuliahan yang bersifat teoritis dengan praktik yang terjadi dalam masyarakat.
- c. Untuk menambah pengalaman dan memberikan sumbangan pemikiran yang berguna bagi kalangan umum, bagi para mahasiswa fakultas hukum dan almamater.

1.3.2 Tujuan Khusus

Selanjutnya, tujuan khusus yang hendak dicapai dari penulisan ini antara lain:

- a. Untuk mengkaji dan menganalisis *Cosplay*, karakter animasi, dan komik yang dilindungi oleh Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- b. Untuk mengkaji dan menganalisis bentuk perlindungan hukum yang diberikan oleh Undang-Undang Hak Cipta kepada pemegang hak cipta atas karakter animasi dan komik.
- c. Untuk mengkaji dan menganalisis hambatan-hambatan yang ditemui dalam rangka perlindungan hukum karakter animasi dan komik pada *Cosplay* terkait Undang-Undang Hak Cipta.

1.4 Metode Penelitian

Metodologi merupakan cara kerja bagaimana menemukan atau memperoleh atau menjalankan suatu kegiatan untuk memperoleh hasil yang kongkrit, sehingga penggunaan metode penelitian hukum dalam penulisan skripsi ini dapat digunakan untuk menggali, mengolah, dan merumuskan bahan-bahan hukum yang diperoleh sehingga mendapatkan kesimpulan yang sesuai dengan kebenaran ilmiah untuk menjawab isu hukum yang dihadapi. Ciri dari karya ilmiah di bidang hukum adalah mengandung kesesuaian dan mengandung kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan. Mengadakan suatu penelitian ilmiah mutlak menggunakan metode, karena dengan metode tersebut berarti

penyelidikan yang berlangsung menurut suatu rencana tertentu. Menempuh suatu jalan tertentu untuk mencapai suatu tujuan, artinya peneliti tidak bekerja secara acak-acakan melainkan setiap langkah yang diambil harus jelas serta ada pembahasan-pembahasan tertentu untuk menghindari jalan yang menyesatkan dan tidak terkendalikan.⁶

Penulisan karya ilmiah harus mempergunakan metode penulisan yang tepat karena hal tersebut sangat diperlukan dan merupakan pedoman dalam rangka mengadakan analisis terhadap data hasil penelitian. Ciri dari karya ilmiah di bidang hukum adalah mengandung kesesuaian dan mengandung kebenaran yang dapat dipertanggung jawabkan. Metodologi pada hakikatnya berusaha untuk memberikan pedoman tentang tata cara seseorang ilmuwan untuk mempelajari, menganalisa dan memahami lingkungan-lingkungan yang dihadapinya. Sedangkan penelitian adalah suatu usaha untuk menghimpun hubungan-hubungan yang ada antara fakta-fakta yang diamati secara seksama.⁷ Adapun metode penulisan yang digunakan adalah sebagai berikut :

1.4.1 Tipe Penelitian

Penelitian yang akan digunakan adalah penelitian secara Yuridis Normatif, artinya permasalahan yang diangkat, dan dibahas dan diuraikan dalam penelitian saya ini difokuskan dengan menerapkan kaidah atau norma-norma di dalam hukum positif. Tipe penelitian yuridis normatif dilakukan dengan mengkaji berbagai macam aturan hukum yang bersifat formal seperti Undang-Undang, literatur-literatur yang bersifat konsep teoritis yang kemudian dihubungkan dengan permasalahan yang menjadi pokok pembahasan.

⁶ Johnny Ibrahim, 2006, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif Edisi Revisi Cetakan II*, Banyumedia Publishing, Malang, hlm. 294

⁷ Ronny Hanitijo Soemitro, 1988, *Metode Penelitian dan Jurimetri*, Rinneka Cipta, Jakarta, hlm 10

1.4.2 Pendekatan Masalah

Dalam mencari cara untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah terkumpul penulis menggunakan pendekatan yang dilakukan undang-undang (*statue approach*) yaitu suatu pendekatan yang dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani. Bagi penelitian untuk kegiatan praktis, pendekatan undang-undang ini akan membuka kesempatan bagi peneliti untuk mempelajari adalah konsistensi dan kesesuaian antara undang-undang dengan undang-undang lainnya atau antara undang-undang dengan undang-undang dasar atau antara regulasi dan undang-undang. Hasil dari telaah tersebut merupakan suatu argumen untuk memecahkan isu yang dihadapi.⁸ Lalu penulis menggunakan pendekatan konseptual (*conseptual approach*) yang memungkinkan adanya penggunaan konsep-konsep keilmuan hukum dalam literatur, baik berupa pandangan dan doktrin yang berkembang terkhusus mengenai permasalahan yang dibahas.⁹

1.4.3 Sumber Bahan Hukum

Bahan hukum merupakan sarana dari suatu penulisan yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada sekaligus memberikan preskripsi mengenai apa yang seharusnya. Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini meliputi bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, yaitu:

1. Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum primer adalah bahan hukum yang bersifat autoritatif artinya mempunyai otoritas. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan

⁸ *Ibid*, hlm. 59

⁹ Bambang Sunggono, 2015, *Metodologi Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 78

resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim. Adapun yang termasuk dalam bahan hukum primer dalam penulisan ini adalah undang-undang atau peraturan yang terkait dengan penyusunan penelitian ini adalah:

- a. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)
- b. Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri
- c. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- d. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- e. Peraturan Pemerintah Nomor 45 Tahun 2016 tentang Perubahan Kedua atas Peraturan Pemerintah Nomor 45 Tahun 2014 tentang Jenis dan Tarif atas Jenis Penerimaan Negara Bukan Pajak yang Berlaku pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.

2. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah juga seluruh informasi tentang hukum yang berlaku atau yang pernah berlaku di suatu negeri. Keberadaan bahan-bahan hukum sekunder, secara formal tidak sebagai hukum positif.¹⁰ Adapun yang termasuk dalam bahan-bahan hukum sekunder ini adalah buku-buku teks, laporan penelitian hukum, jurnal hukum yang membuat tulisan kritik para ahli dan para akademisi terhadap berbagai produk hukum perundang-undangan dan putusan pengadilan, notulen-notulen seminar hukum, memori-memori yang memuat opini hukum, monograf-monograf, buletin-buletin atau terbitan lain yang

¹⁰ Soerjono Soekanto, 2006, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 165.

memuat debat-debat dan hasil dengar pendapat di parlemen deklarasi-deklarasi dan situs-situs internet.

Kegunaan bahan hukum sekunder memberikan kepada peneliti semacam “petunjuk” kearah mana peneliti melangkah, memberikan inspirasi, dan panduan berpikir dalam menyusun argumentasi. Dalam penelitian ini bahan hukum yang digunakan adalah buku-buku literatur, tulisan-tulisan hukum, maupun jurnal-jurnal yang relevan dengan isu hukum yang diteliti, yang digunakan sebagai rujukan atas penelitian terhadap isu hukum tersebut.

3. Bahan Hukum Tersier

Bahan non hukum juga digunakan dalam penelitian hukum ini. Bahan non hukum ini dapat membantu melakukan penelitian hukum. Yang termasuk dalam bahan non hukum ini adalah buku-buku mengenai hal-hal di luar bidang hukum, kemudian data-data yang didapat secara lisan saja pada seminar dan dialog hukum juga termasuk dalam bahan non hukum.

1.4.4 Analisa Bahan Hukum

Sebagai cara untuk menarik kesimpulan dari hasil penelitian yang sudah terkumpul dipergunakan metode analisa bahan hukum deduktif, yaitu suatu metode penelitian berdasarkan konsep atau teori yang bersifat umum diaplikasikan untuk menjelaskan tentang seperangkat data atau menunjukkan komparasi atau hubungan seperangkat data dengan seperangkat data yang lain dengan sistematis berdasarkan kumpulan bahan hukum yang diperoleh, ditambahkan pendapat para sarjana yang mempunyai hubungan dengan bahan kajian sebagai bahan komparatif.

Langkah-langkah selanjutnya yang dipergunakan dalam melakukan suatu penelitian hukum, yaitu:

- a. Mengidentifikasi fakta hukum dan mengeliminasi hal-hal yang tidak relevan untuk menetapkan isu hukum yang hendak dipecahkan;
- b. Pengumpulan bahan-bahan hukum dan sekurangnya dipandang mempunyai relevansi juga bahan-bahan non hukum;
- c. Melakukan telaah atas isu hukum yang diajukan berdasarkan bahan-bahan yang telah dikumpulkan;
- d. Menarik kesimpulan dalam bentuk argumentasi yang menjawab isu hukum;
- e. Memberikan preskripsi berdasarkan argumentasi yang telah dibangun di dalam kesimpulan¹¹

Langkah-langkah ini sesuai dengan karakter ilmu hukum sebagai ilmu yang bersifat preskriptif dan terapan. Ilmu hukum sebagai ilmu yang bersifat preskripsi, mempelajari tujuan hukum, nilai-nilai keadilan, validitas aturan hukum, konsep-konsep hukum dan norma-norma hukum, Ilmu hukum sebagai ilmu terapan, menerapkan standar prosedur, ketentuan-ketentuan, rambu-rambu dalam melaksanakan aturan hukum. Oleh karena itu, langkah-langkah tersebut dapat diterapkan baik terhadap penelitain untuk membutuhkan kebutuhan praktis maupun yang untuk kajian akademis.

¹¹ Peter Mahmud Marzuki, *Op.Cit*, hlm. 171.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perlindungan Hukum

2.1.1 Pengertian Perlindungan Hukum

Kehadiran hukum adalah salah satu harapan masyarakat dalam bentuk perlindungan atas hak dan kewajiban seseorang. Selain itu, bertujuan untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan-kepentingan sejumlah pihak. Berkaitan akan hal tersebut, hukum harus mampu menjadi sarana dan prasarannya, sehingga benturan-benturan kepentingan itu dapat ditekan sekecil-kecilnya. Perlindungan terhadap kepentingan tertentu, hanya dapat dilakukan dengan cara membatasi kepentingan pihak lain.

Perlindungan hukum terdiri dari 2 (dua) suku kata yaitu “perlindungan” dan “hukum” artinya perlindungan hukum menurut undang-undang yang berlaku. Perlindungan hukum merupakan sarana untuk mewujudkan dan memepertahankan keadilan yang menjadi jiwa dan tujuan dari hukum. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 1 ayat (3), menyatakan bahwa “*Negara Indonesia adalah Negara hukum*”, artinya adalah penyelenggaraan Negara disegala bidang harus didasarkan pada aturan hukum yang adil dan pasti sehingga tidak didasarkan pada kepentingan ekonomi semata.

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 Pasal 28D ayat (1) menyatakan, setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum, artinya pengakuan hukum, jaminan hukum, perlindungan hukum, dan kepastian hukum yang diberikan kepada setiap warga Negara harus berdasarkan pada asas keadilan dan kesetaraan hukum.

Menurut Philipus M. Hadjon, perlindungan hukum bagi rakyat dikenal dengan dua bentuk, yaitu perlindungan yang bersifat preventif dan perlindungan yang bersifat represif. Perlindungan hukum yang bersifat represif kepada warga negara diberikan kesempatan untuk mengajukan keberatan atau pendapatnya sebelum suatu keputusan

pemerintah mendapat bentuk yang definitif. Dengan demikian, perlindungan hukum yang bersifat preventif bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa, sedangkan sebaliknya perlindungan hukum yang bersifat represif bertujuan untuk menyelesaikan sengketa¹²

Berdasarkan pengertian dan definisi hukum itu sendiri sangatlah luas. Terdapat banyak pendapat yang diutarakan oleh pakar ahli hukum terkait dengan pengertian hukum itu sendiri. Menurut E. Utrecht sebagaimana dikutip R. Soeroso, sarjana hukum Indonesia mengatakan bahwa:

Untuk memberikan definisi tentang hukum yang lengkap memang sulit namun menurut Utrecht perlu adanya suatu pedoman untuk dipakai pedoman atau pegangan tentang apakah hukum itu. Pedoman yang dimaksud Utrecht, untuk dipakai sebagai pegangan adalah : “hukum adalah himpunan petunjuk-petunjuk hidup tata tertib suatu masyarakat dan seharusnya ditaati oleh anggota masyarakat yang bersangkutan.”¹³

Perlindungan mempunyai arti sebagai suatu perbuatan, dalam hal melindungi, misalnya memberikan perlindungan kepada orang-orang lemah. Definisi tentang hukum adalah himpunan peraturan-peraturan yang berisi perintah-perintah dan larang-larangan yang mengatur tata tertib masyarakat dan karenanya masyarakat harus menaatinya. Aturan hukum yang diciptakan ini diharapkan tercipta suatu kondisi masyarakat yang aman dan tertib sebagai suatu kesatuan dalam negara.

2.1.2 Unsur-Unsur Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia adalah perbuatan (hal dan sebagainya) melindungi; pertolongan (penjagaan dan sebagainya). Padanan kata perlindungan dalam bahasa Inggris adalah *protection*, yang berarti sebagai: (1) *protecting or being protected*; (2) *system protecting*; (3) *person or thing that protect*. Bentuk kata kerjanya, *protect*(vt), artinya: (1) *keep safe*; (2) *guard*. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, perlindungan diartikan

¹² Philipus M. Hadjon, 1987, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, PT. Bina Ilmu, Surabaya, hlm.2

¹³ R. Soeroso, 1992, *Pengantar Ilmu Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 35

(1) tempat berlindung; (2) perbuatan atau hal dan sebagainya memperlindungi.¹⁴

Dari kedua defenisi tersebut secara kebahasaan terdapat makna kemiripan unsur-unsur dari makna perlindungan, yaitu:

1. Unsur tindakan melindungi.
2. Unsur adanya pihak-pihak yang melindungi.
3. Unsur cara melindungi.

Berdasarkan unsur-unsur di atas, berarti kata perlindungan mengandung makna, yaitu suatu tindakan perlindungan atau tindakan melindungi dari pihak-pihak tertentu yang ditujukan untuk pihak tertentu dengan menggunakan cara-cara tertentu. Dalam kehidupan berbangsa dan bernegara perlindungan terhadap konsumen dapat dilakukan melalui berbagai bentuk diantaranya perlindungan ekonomi, sosial, politik dan perlindungan hukum.

2.1.3 Bentuk Perlindungan Hukum

Pengertian perlindungan hukum adalah suatu perlindungan yang diberikan terhadap subyek hukum dalam bentuk perangkat hukum baik yang bersifat *preventif* maupun yang bersifat *represif*, baik yang tertulis maupun tidak tertulis denan kata lain perlindungan hukum sebagai suatu gambaran dari fungsi hukum, yaitu konsep dimana hukum dapat memberikan suatu keadilan, ketertiban, kepastian, kemanfaatan, dan kedamaian.

Philipus M. Hadjon membagi bentuk perlindungan hukum menjadi 2 (dua) macam yaitu:¹⁵

a. Perlindungan Hukum Preventif

Pada perlindungan hukum preventif ini, subyek hukum diberikan kesempatan untuk mengajukan keberatan atau pendapatnya sebelum suatu keputusan pemerintah mendapat bentuk yang definitif. Tujuannya adalah mencegah terjadinya sengketa. Perlindungan hukum preventif sangat besar

¹⁴ W.J.S. Poerwadarminta, 1999, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta: Balai Pustaka, hlm 600.

¹⁵ Philipus M. Hajdon, *Op.Cit*, hlm. 15

artinya bagi tindak pemerintahan yang didasarkan pada kebebasan bertindak karena dengan adanya perlindungan hukum yang preventif pemerintah terdorong untuk bersifat hati-hati dalam mengambil keputusan yang didasarkan pada diskresi. Di Indonesia belum ada pengaturan khusus mengenai perlindungan hukum preventif.

b. **Perlindungan Hukum Represif**

Perlindungan hukum yang represif bertujuan untuk menyelesaikan sengketa. Penanganan perlindungan hukum oleh Pengadilan Umum dan Peradilan Administrasi di Indonesia termasuk kategori perlindungan hukum ini. Prinsip perlindungan hukum ini. Prinsip perlindungan hukum terhadap tindakan pemerintah bertumpu dan bersumber dari konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia karena menurut sejarah dari barat, lahirnya konsep-konsep tentang pengakuan dari perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia diarahkan kepada pembatasan-pembatasan dan peletakan kewajiban masyarakat dan pemerintah. Prinsip kedua yang mendasari perlindungan hukum terjadap tindak pemerintahan adalah prinsip negara hukum. Dikaitkan dengan pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia mendapat tempat utama dan dapat dikaitkan dengan tujuan dari negara hukum.

2.2 Hak Cipta

2.2.1 Pengertian dan Sifat Hak Cipta

Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (yang selanjutnya disebut HKI) pada dasarnya mempunyai urgensi tersendiri. Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 1 angka 1, Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, ketrampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.

Pemahaman lebih lanjut tersebut di atas Undang-Undang Hak Cipta menegaskan hak cipta adalah hak eksklusif pencipta atau penerima hak. Selanjutnya, Undang-Undang Hak Cipta Pasal 8 menyatakan, Hak Cipta

merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Hak cipta yang meyakini suatu hak monopoli untuk memperbanyak atau mengumumkan ciptaan yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta lainnya yang dalam implementasinya memperhatikan pada peraturan perundang-undangan yang berlaku.¹⁶ Perbandingan dalam tulisan di atas, ada beberapa pengertian mengenai hak cipta menurut *Auteurswet 1912*, *Universal Copyright Convention*, dan *Berne Convention for Protection of Literary and Artistic Works*.

Pada Pasal 1 *Auteurswet 1912* menyebutkan, “hak cipta adalah hak tunggal dari pencipta atau hak dari yang mendapat hak tersebut atau hasil ciptaannya dalam lapangan kesusasteraan, pengetahuan dan kesenian, untuk mengumumkan dan memperbanyak dengan mengingat pembatasan-pembatasan yang ditentukan oleh undang-undang.”¹⁷

Pasal V *Universal Copyright Convention* bahwa, “hak cipta meliputi hak tunggal si pencipta untuk membuat, menerbitkan, dan memberi kuasa untuk membuat terjemahan dari karya yang dilindungi perjanjian ini.”¹⁸

Hal ini dapat ditelaah lebih lanjut pada *Berne Convention for Protection of Literary and Artistic Works* Pasal 2 yang mencantumkan dari hak cipta tersebut berlaku untuk kesemua anggota dari konvensi di mana, setiap negara diwajibkan untuk menaatinya di bawah pembentukan kesatuan negara-negara *Berne Convention* sesuai dengan Pasal 1 pada ketentuan peraturan tersebut.¹⁹

Hak cipta terbatas pada karya seni, sastra, dan ilmu pengetahuan dan dalam hak cipta terdapat hak khusus yang diberikan kepada pencipta sebagai

¹⁶ Budi Agus Riswandi dan M. Syamsuddin, 2004, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, Raja Grafindo, Jakarta, hlm.3

¹⁷ H. OK Saidin, 2004, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual*, Grafindo Persada, Jakarta, hlm 58-59

¹⁸ *Ibid*, hlm. 59

¹⁹ *Appendix 1: Berne Convention for Protection of Literary and Artistic Works (1971 Paris Act Plus Appendix)*

pemberi izin terhadap karya ciptanya. Hal ini memperjelas sifat hak cipta pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 16, yaitu:

- (1) Hak Cipta merupakan Benda bergerak tidak berwujud.
- (2) Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:
 - a. Pewarisan;
 - b. Hibah;
 - c. Wakaf;
 - d. Wasiat;
 - e. Perjanjian tertulis; atau
 - f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Sifat pribadi yang terkandung di dalam hak cipta melahirkan konsepsi hak moral bagi si pencipta atau ahli warisnya. Hak moral tersebut dianggap sebagai hak pribadi yang dimiliki oleh seseorang pencipta untuk mencegah terjadinya penyimpangan atas karya ciptanya dan untuk mendapatkan penghormatan atau penghargaan atas karyanya tersebut. Hak moral tersebut merupakan perwujudan dari hubungan yang terus berlangsung antara si pencipta dengan hasil karya ciptanya walaupun si penciptanya telah kehilangan atau telah memindahkan hak ciptanya kepada orang lain. Sehingga ketika pemegang hak menghilangkan nama pencipta, maka pencipta atau ahli warisnya berhak untuk menuntut kepada pemegang hak ciptanya supaya nama pencipta tetap dicantumkan dalam ciptaannya.

Hak moral dan hak cipta juga berhubungan dengan kepentingan-kepentingan yang bersifat ekonomis (*Economic Rights*). Kepentingan-kepentingan yang bersifat ekonomi di dalam hak cipta tersebut, merupakan perwujudan dari sifat hak cipta itu sendiri yaitu bahwa ciptaan-ciptaan yang merupakan produk olah pikir manusia itu mempunyai nilai, karena ciptaan-ciptaan tersebut merupakan suatu bentuk kekayaan, walaupun bentuknya tidak berwujud (*intangible*).

2.2.2 Ruang Lingkup dan Pembatasan Hak Cipta

Pada penjelasan di atas, hak cipta diatur pertama kali dalam *Auteurswet* 1912, selanjutnya mengalami beberapa kali perubahan dengan dikeluarkannya Undang-Undang No. 6 Tahun 1962, Undang-Undang No. 7 Tahun 1987, Undang-Undang No. 12 Tahun 1997, Undang-Undang No.19 Tahun 2002, dan yang terakhir dengan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Penyempurnaan Undang-Undang ini ada berdasarkan keberadaan Indonesia sebagai anggota WTO.²⁰ Mengacu pada Undang-Undang Hak Cipta, maka ciptaan yang mendapatkan perlindungan hukum ada dalam lingkup seni, sastra, dan ilmu pengetahuan. Tiga poin ini, diperinci kembali di antaranya seperti pada ketentuan Undang- Undang Hak Cipta Pasal 40.²¹

Perincian yang tertera berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 40, ada karya-karya cipta yang dikualifikasikan sebagai ciptaan asli dan bukan. Keaslian dimaksudkan bagaimana pencipta tersebut mampu untuk menunjukkan kekuatan *original expression of ideas* yang hanya dimilikinya dan dilaksanakan dalam bentuk nyata. Hal ini berarti kata, perlindungan hak cipta tidak diberikan kepada ide atau gagasan, karena karya cipta harus memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi, dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan yang lahir berdasarkan kemampuan, kreativitas, atau keahlian sehingga ciptaan itu dapat dilihat, dibaca, atau didengar.²²

Hasil pengolahan dari ciptaan asli juga dilindungi sebagai hak cipta, sebab hasil dari pengolahan itu merupakan suatu ciptaan yang baru dan memerlukan kemampuan intelektual tersendiri pula untuk memperolehnya. Pemberian perlindungan dimaksud, selanjutnya ditentukan tidak mengurangi hak cipta atas ciptaan aslinya.²³ Hal tersebut dapat dilihat dari ketentuan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 40 ayat (2).

²⁰ Abdul Salam R. Saliman, dkk, 2008, *Hukum Bisnis untuk Perusahaan*, Jakarta Kencana, Jakarta, hlm. 193

²¹ Budi Agus Riswandi & M. Syamsuddin, *Op.cit*, hlm. 10

²² Abdul Salam R. Saliman, dkk, *Op.cit*, hlm. 194

²³ H. OK. Saidin, *Op.cit*, hlm. 79

Karya cipta yang tidak mendapatkan hak cipta ini tidak dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta karena memiliki fungsi sosial. Fungsi sosial adalah menjaga keseimbangan antara kepentingan individu (pencipta atau pemegang hak cipta) dan kepentingan umum.²⁴ Fungsi sosial hak cipta dapat berupa keharusan memberikan akses kepada masyarakat, mengizinkan pengguna ciptaan tertentu dan dengan cara tertentu tanpa izin, maupun mengizinkan masyarakat menggunakan atau memanfaatkan ciptaan secara wajar atau yang dalam *common law system* disebut doktrin *fair use* atau *fair dealing*.²⁵

Pembatasan yang dimaksudkan, menyinggung akan keberadaan Pasal 42 sampai Pasal 51 yang terdapat dalam Undang-Undang Hak Cipta, sebagai penjabaran konsep fungsi sosial.

Undang-Undang Hak Cipta Pasal 43 menyebutkan tentang perbuatan yang tidak melanggar hak cipta. Ketentuan Pasal 44 hingga Pasal 51 Undang-Undang Hak Cipta, menyebutkan tentang tidak ada larangan penggunaan ciptaan tapi harus menyebut atau menyebutkan nama penciptanya. Ketentuan dalam Pasal 45 menyebutkan akan tidak ada larangan penggunaan ciptaan tapi harus menyebut atau menyebutkan nama penciptanya

Undang-Undang Hak Cipta Pasal 47 menyebutkan bahwa setiap perpustakaan atau lembaga arsip yang tidak bertujuan komersial dapat membuat 1 (satu) salinan Ciptaan atau bagian Ciptaan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

Undang-Undang Hak Cipta Pasal 48, menyebutkan Penggandaan, Penyiaran, atau Komunikasi atas Ciptaan untuk tujuan informasi yang menyebutkan sumber dan nama Pencipta secara lengkap tidak dianggap pelanggaran Hak Cipta dengan ketentuan Ciptaan.

Undang-Undang Hak Cipta Pasal 50 menyebutkan bahwa setiap orang dilarang melakukan Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi Ciptaan yang bertentangan dengan moral, agama, kesusilaan, ketertiban umum, atau pertahanan dan keamanan negara. Turut andilnya pemerintah dalam hal ini dapat

²⁴ Suyud Margono dan Amir Angkasa, 2002, *Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis*, Grasindo: Jakarta, hlm. 18

²⁵ Henry Soelistyo Budi, *Op.Cit*, hlm. 86

dilihat pada ketentuan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 51 yang menyebutkan pemerintah dapat menyelenggarakan pengumuman, pendistribusian, atau komunikasi atas suatu Ciptaan melalui radio, televisi dan atau sarana lain untuk kepentingan nasional tanpa izin dari Pemegang Hak Cipta, dengan ketentuan wajib memberikan imbalan kepada Pemegang Hak Cipta.

Undang-Undang Hak Cipta menentukan adanya mekanisme pelisensian wajib atau *compulsory licensing* sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 84 yang menyebutkan bahwa lisensi untuk melaksanakan penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra yang diberikan berdasarkan keputusan Menteri atas dasar permohonan untuk kepentingan pendidikan dan/atau ilmu pengetahuan serta kegiatan penelitian dan pengembangan. Hal ini diperinci kembali pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 85, bahwa yang dapat mengajukan lisensi wajib ini adalah yang terhadap Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra sebagaimana dimaksud dalam Pasal 84 untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, serta kegiatan penelitian dan pengembangan kepada Menteri.

2.2.3 Pendaftaran Hak Cipta

Pembuktian adanya suatu kepemilikan dalam Hak Cipta telah diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta dalam bagian pendaftaran ciptaan pada Pasal 66 hingga Pasal 73. Pada penjelasannya, disebutkan bahwa pendaftaran dilakukan untuk memberikan kepastian hukum kepada pemohon yang telah memohonkan ciptaannya kepada menteri. Undang-Undang Hak Cipta pada dasarnya menganut pendaftaran ciptaan negatif deklaratif yang berarti orang yang pertama kali mengumumkan suatu ciptaan, maka ia dianggap sebagai penciptanya. Pengumuman yang pertama kali dianggap sama dengan pendaftaran ciptaan. Apabila terjadi sengketa atas ciptaan itu maka diserahkan kepada hakim untuk mengambil keputusan.²⁶

Berdasarkan hal tersebut, pendaftaran ciptaan dilakukan secara pasif, artinya semua permohonan pendaftaran ciptaan diterima dengan tidak terlalu

²⁶ Rooseno Harjowidigdo, 1992, *Mengenal Hak Cipta Indonesia*, Pustaka Sinar Harapan: Jakarta, hlm. 40.

mengadakan penelitian yang mendalam atas hak pemohon, kecuali jika sudah jelas ternyata ada pelanggaran hak cipta.²⁷ Sikap pasif ini yang membuktikan bahwa Undang-Undang Hak Cipta ini menganut sistem pendaftaran deklaratif. Diperkuat dengan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 72 yang menentukan, “pendaftaran ciptaan dalam daftar umum ciptaan tidak mengandung arti sebagai pengesahan atas isi, arti, maksud atau bentuk dari ciptaan yang didaftarkan”.

Pendaftaran dimaksud diselenggarakan oleh Ditjen HKI dibawah naungan Departemen Kehakiman dan dicantumkan dalam daftar umum ciptaan yang dapat dilihat oleh setiap orang. Mengenai cara pendaftaran akan diatur tersendiri dan diserahkan pengaturan selanjutnya melalui Keputusan Menteri.²⁸

Permohonan pendaftaran ciptaan dapat diajukan oleh pemohon secara tertulis kepada Ditjen HKI dalam bahasa indonesia dan disertai contoh ciptaan atau penggantinya oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait atau Kuasanya kepada Menteri, demikian diatur dalam Undang-undang Hak Cipta Pasal 66. Subjek pemohon antara lain adalah :

- a. Pencipta,
- b. Pencipta-pencipta, apabila surat permohonan pendaftaran ciptaan dimintakan oleh pencipta yang jumlahnya lebih dari seorang,
- c. Badan Hukum,
- d. Pemegang Hak Cipta, apabila surat permohonan pendaftaran ciptaan dimintakan oleh oemegang hak cipta,
- e. Melalui kuasa, apabila surat permohonan pendaftaran ciptaan dimintakan oleh kuasa,

Penjelasan lebih lanjut diperlukan terkait objek hak cipta yang akan didaftarkan. Selain itu judul ciptaan yang ada dalam surat pendaftaran ciptaan. Tempat dan tanggal, uraian ciptaan, Nomor Pokok Wajib Pajak, Biaya yang telah ditentukan dan menjadi syarat permohonan dalam pendaftaran. Permohonan pendaftaran yang telah memenuhi persyaratan oleh Direktorat Jendral HKI diperiksa apakah pemohon benar-benar pencipta atau pemegang hak cipta yang domohonkan. Sekali lagi pemeriksaannya tidak secara substansif, tetapi

²⁷ *Ibid*

²⁸ *Ibid*, hlm. 92

pemeriksaan secara administratif saja, misalnya ada pernyataan pencipta yang menyatakan karya cipta itu benar-benar hasil ciptaannya.

Hasil pemeriksaan tersebut kemudian disampaikan kepada Menteri Kehakiman untuk mendapatkan keputusannya. Keputusan Menteri Kehakiman diberitahukan kepada pemohon oleh Direktur Jenderal HKI.²⁹ Untuk selanjutnya apabila surat permohonan pendaftaran ciptaan telah memenuhi syarat-syarat tersebut, ciptaan yang dimohonkan pendaftarannya didaftarkan dalam daftar umum ciptaan dengan surat pendaftaran ciptaan.³⁰

2.2.4 Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta

Masa perlindungan hukum yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta sifatnya dapat berbeda-beda. Masalah berlakunya hak cipta tidak sama antara ciptaan yang satu dengan ciptaan yang lain karena dipengaruhi oleh sifat ciptaan dari kelompok hak ciptanya. Ada dua macam sifat ciptaan yaitu yang sifatnya asli (original) dan sifatnya turunan (derivatif). Masa berlakunya juga bergantung pada jenis ciptaan atau “objek” hak ciptanya, serta apakah objek itu diterbitkan atau tidak diterbitkan.

Hak cipta berlaku dalam jangka waktu terbatas, dan lamanya berbeda-beda tiap negara. Sebagai suatu hak yang mempunyai fungsi sosial, maka hak cipta mempunyai masa berlaku tertentu. Hal ini untuk menghindarkan adanya monopoli secara berlebihan dari si pencipta. Di Indonesia berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta, jangka waktu berlakunya suatu hak cipta, apabila berkaitan akan masa berlaku hak moral, berlaku tanpa batas dalam hal tertentu. Apabila mengenai Masa berlaku ekonomi Undang-Undang Hak Cipta Pasal 58, untuk objek-objek yang telah diundangkan pada huruf a berlaku selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia.

Pada huruf b dan c hal ciptaan dimiliki oleh 2 (dua) orang atau lebih, perlindungan hak cipta berlaku selama hidup penciptanya yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun sesudahnya.

²⁹ H. OK. Saidin, *Op.cit*, hlm. 96

³⁰ *Ibid*

Perlindungan hak cipta atas ciptaan yang dimiliki atau dipegang oleh badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman.

Negara sebagai pemegang hak cipta atas ekspresi budaya tradisional (mencakup salah satu atau kombinasi bentuk ekspresi dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 60 ayat (1) berlaku tanpa batas waktu. Sedangkan negara sebagai pemegang hak cipta atas ciptaan yang penciptanya tidak diketahui berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak ciptaan tersebut pertama kali dilakukan pengumuman.

2.3 *Cosplay (Costume Play)*

2.3.1 Pengertian *Cosplay*

Cosplay bentuk singkat dari *Costume Play* sudah berkembang dengan pesat di seluruh dunia termasuk dan diakui sebagai budaya populer. Kata *Cosplay* diambil dari bahasa Inggris yaitu *costume* dan *play*. Orang yang menggunakan kostum tersebut disebut *Cosplayer* merujuk pada kata *Costume Player*. Menurut Wang kata *costume* diartikan bahwa seseorang memerlukan pakaian dan aksesoris untuk bisa menjadi karakter tertentu dan kata *play* diartikan sebagai salah satu jenis kegiatan melakukan suatu hal.³¹

Gambar di bawah contoh *Cosplay* dari karakter bernama L, adaptasi *Manga* dan *Anime* berjudul sama, yakni *Death Note* (デスノート *Desu Nōto*).



Gambar 1 L in Death Note Manga Cover³²

³¹ Kanzhi Wang, 2010, *Cosplay in China: Popular Culture and Youth Community*, Centre for East and South-East Asian Studies, Lund University, hlm. 18.

³² Takeshi Obata dan Tugumi Ohba, 2003, *Death Note*, M&C, Jump Comics.



Gambar 2 L Death Note The Movie Live in Action (2006)³³



Gambar 3 Superman Return (2006)³⁴

³³ Warner Bros. Picture Japan, 2006, *Death Note Live In Action*, <http://www.warnerbros.co.jp/deathnote/>, diakses pada 25 April 2017

³⁴ Warner Bros. Picture, 2006, *Superman Return*, <http://www.warnerbros.com/superman-return/about>, diakses pada 21 April 2017

Gambar tersebut merupakan jenis adaptasi *live in action* dari karakter *Superman* keluaran *DC Comic* Amerika yang dibuat rumah produksi film *Warner Bros. Picture* pada tahun 2006, berjudul *Superman Return*. Beberapa karakter *Superman* dari zaman ke zaman digambarkan berbeda. Oleh karenanya, apabila kita mengikuti dari zaman Film dan animasi *Superman* dari tahun 70-an hingga masa kini, ada perbedaan di setiap kostum yang digunakan walau penjelasan dari karakter tiap *Superman* sama saja. Gambar tersebut bisa dikatakan jenis *cosplay* resmi berdasarkan kostum *guideline* keluaran *DC Comic* dengan pengubahan oleh *Warner Bros. Picture*.

Jadi pengertian *Cosplay* atau *kosupure* adalah seseorang yang mengenakan pakaian lengkap dengan aksesoris dan dandanan yang mirip dengan karakter tokoh baik di dalam *Anime*, game, ataupun video game dan mengikuti gerakan yang dilakukan karakter tersebut seperti mimik muka untuk memberikan penampilan yang terbaik.³⁵ Wawasan luas mengenai budaya populer *Cosplay* akan menjadikan pemahaman baik secara keseluruhan tentang *Cosplay* sehingga seseorang mampu menjadi *Cosplayer* yang baik.³⁶

2.3.2 Manfaat *Cosplay*

Pemikiran dan alasan seseorang untuk menyukai suatu kegiatan kadang tidak membutuhkan banyak alasan. Secara umum dapat dimengerti bahwa seseorang memulai *Cosplay* karena kecintaannya terhadap *pop-culture* Jepang termasuk *Anime-Manga*, *Game* dan lainnya. Disebutkan pula dengan *Cosplay*, seseorang dapat menjadi karakter yang ia kagumi meskipun hanya sehari. Menurut Minoura, *Cosplay* dalam acara-acara *Cosplay* pada awalnya dimaksudkan untuk menjadi wilayah fantasi. Hal inilah yang menjadi daya tarik bagi para penggemar yang memiliki minat dan kekaguman terhadap suatu karya atau karakter.³⁷

³⁵ Henrik Bonnichsen, 2011, *Cosplay: Creating or Playing Identities*, Stockholm University, hlm. 7.

³⁶ Jiwon Ahn, 2008, *Animated Subject: Globalization, Media and East Asian Cultural Imaginaries, Toward a perfect Cosplay: conversation with a few Japanese Cosplayers*, Tokyo: Kobunsha, hlm. 68.

³⁷ Kentaro Minoura, 1998, *Daijuukou Kospureshi kokusai otaku daigaku*, Jepang, hlm. 27.

Sekelompok orang dalam mengupayakan agar pembuatan sebuah kostum untuk *Cosplay* dapat dilakukan sendiri. Menurut beberapa pelaku *Cosplay* menuturkan ada rasa kebanggaan tersendiri apabila dapat membuat dan mencurahkan seluruh usahanya pada sebuah kostum yang tidak sedikit memakan biaya dan waktu. Bahkan untuk membiayai pembuatan sebuah kostum bisa memakan biaya minimal ratusan ribu. Kecintaan mereka dapat menjadi kesaamaan komunikasi dan menambah rasa kebersamaan dan kreatifitas antar sesama *Cosplayer*.

2.3.3 Karakter *Cosplay*

Semua karakter dalam animasi dan komik dapat *dicosplaykan* asal pelaku yang bersedia sanggup akan membuat karakter tersebut ke dalam ranah tiga dimensi. Karakter-karakter dalam animasi dan komik bahkan *game* sekaligus kebanyakan menjurus akan perbedaan zaman yang menjadi tema cerita. Diantaranya adalah:

a. Karakter *Medieval Fantasy*

Karakter dalam kategori ini memiliki karakteristik hidup pada zaman abad pertengahan di benua eropa. *Medieval Fantasy Character* mencakup unsur abad pertengahan budaya masyarakat Eropa. Termasuk pemerintahan, struktur monarki feodal sosial, perang abad pertengahan dan entitas mitos umum dalam cerita rakat Eropa. Contoh dari kategori ini adalah *Berserk*, *Record of Lodoss Wars*, *Dragon Quest* dan lain-lain.

b. Karakter *Present Character*

Karakter dalam kategori ini ada dalam latar belakang masa kini. Tema karakter ini mencakup berbagai unsur modern dengan budaya pop dan perilaku masyarakat. Umumnya menggunakan usia pelajar sebagai tokoh utamanya. Contohnya yakni adanya *Prince of Tennis*, *K-ON*, dan lainnya.

c. Karakter *Science Fiction*

Alur cerita yang menjadi latar belakang dimaksudkan mengeksplorasi alam semesta baru dalam dunia futuristik. Penggunaan teknologi canggih menjadi kekuatan utama pada karakter di masa ini. Kita dapat menemui robot raksasa,

cyborg, dimensi baru, eksotisme luar angkasa, lainnya. Contohnya dapat digambarkan pada *Evangelion*, *Macross Series*, *Transformers*, dan lainnya.³⁸

Menurut Takasou dan Rumine menjelaskan bahwa *Cosplay* dapat dibuat berdasarkan cerita *Anime* dan *Manga*, *video game* Jepang, *tokusatsu*; serta ada yang menampilkan kostum seperti seragam sekolah, robot, *lolita*, makhluk fantasi, dan bermacam-macam varian lainnya. Jenis-jenis karakter *Cosplay* lebih lanjut dijelaskan sebagai berikut: *Cosplay Anime* atau *Manga*, *Cosplay Game*, *Cosplay Tokusatsu*, dan *Cosplay Lolita*.³⁹

Karakter *cosplay* yang terdapat pada *anime* atau *video game* seperti yang dijelaskan di atas bisa lebih beragam sesuai perkembangan seperti *cosplay* dengan tipe *uniform cosplay*. Berbeda dengan karakter *cosplay* seperti yang dijelaskan sebelumnya, *uniform cosplay* adalah *cosplay* yang menggunakan kostum seragam yang biasa ditemui di cerita *manga*, *anime*, atau *video game* misalnya seragam *maid*, siswa siswi sekolah (*seifuku* dan *gakuran*), polisi wanita, dan suster. Namun karakter pada *uniform cosplay* tidak secara spesifik berasal dari cerita *manga*, *anime*, atau *video game* apa dan siapa nama tokoh karakter yang ditiru tersebut.⁴⁰

Industri animasi dan komik dalam negeri juga berkembang dengan karakteristiknya masing-masing. Banyak tokoh karakter Indonesia masih memadukan unsur dari Jepang dan budaya asli Indonesia. Misal ada perkembangan dari karakteristik tokoh pewayangan yang diubah menjadi lebih modern dengan beberapa pengubahan tertentu, seperti dalam komik yang menggunakan tokoh Rama dan Shinta. Selain itu, tokoh karakter komik yang menggunakan seragam Pegawai Negeri Sipil Tenggara dikarenakan *setting* ceritanya kegiatan sehari-hari di kantor kelurahan.

³⁸ Senseno, 2016, *Mastering Manga: Be a Master Mangaka's*, Genta Group Production, Surabaya, hlm. 88-128

³⁹ Yuki Takasou dan Rumine, 2011, *Cosplay Basic: a Beginners Guide To The Art of Costume Play*, Long Island City, New York, hlm. 15.

⁴⁰ Hesti Nurhayati, 2012, *Hara-Shibu-Bara: Tokyo Street Fashion Paradise*, Grasindo, Jakarta, hlm. 64.

2.4 Gambar Karakter

2.4.1 Pengertian Gambar Karakter

Pemahaman yang lebih mendalam dalam pribadi masing-masing dapat menghasilkan suatu karakter yang baik, benar, atraktif dan persuasif. Bagian terpenting dalam penciptaan sebuah karakter adalah cerita dibalik karakter. Menurut Tilman, menariknya sebuah karakter tidak akan lepas dari cerita apakah dibalik karakter tersebut.⁴¹ Sedangkan menurut Sajjad, sebuah karakter dibuat untuk berkomunikasi dengan pemirsanya.⁴² Baik itu ide, cerita maupun informasi, semuanya disampaikan oleh karakter tersebut sebagai bagian atau mewakili sebuah institusi maupun pribadi. Dalam budaya masa kini banyak dijumpai dalam bentuk *sticker* pesan singkat maupun *emoticon* dalam percakapan di dunia maya.

Pemaknaan karakter diri sebagai seorang pribadi yang memiliki karakter berdasarkan ciri-ciri yang diinginkan penciptanya. Pendekatan estetik yang digunakan cukup beragam, tergantung dari target pemirsa masing-masing. Desain karakter diciptakan untuk dapat menghasilkan sebuah komunikasi secara visual, salah satunya dimulai dengan keberanian untuk memvisualkan makna yang tersirat dan bukan hanya terpaku pada pemaknaan yang konkrit. Pemahaman pola kehidupan sehari-hari kita menjadi penting untuk dipelajari pada tahap awal mendesain karakter.⁴³

2.4.2 Unsur-Unsur Gambar Karakter

Perancangan dan pembuatan gambar karakter dikatakan sama dengan sketsa rancangan lainnya yang menggunakan komposisi berbagai unsur, yakni:

1. Warna-warna pada sebuah karakter merupakan ciri khas yang membentuk lingkungan (*environment*) yang dapat dengan mudah diketahui dan membedakan dengan karakter lainnya.

⁴¹ Bryan Tilman, 2011, *Creative Character Design*, Focal PressGreen. Phil, Color Management, London Communication, Wiley, San Fransisco, hlm. 19.

⁴² Sadaf S., Sajjad (et. al.), 2012, *Enemy Character Design for Graphical Imagery Therapy (GIT) Game*. *International Journal of Information and Education Technology*, hlm. 345.

⁴³ Devi Kurniawati Homan, 2014, *Eksplorasi Visual Diri dalam Desain Karakter*, Humaniora Vol. 5, Jakarta, hlm.6.

2. Tema yang ditampilkan pada sebuah penamaan yang menggunakan karakter tersebut selalu menampilkan unsur keseimbangan alam, interaksi antar makhluk hidup, perdamaian dan kandungan nilai moral sesuai dengan filosofi dan kebudayaan Timur seperti: filosofi Taoisme (Cina) maupun naturalisme Buddha atau *Shizenshugi* (Jepang) dan bahkan filosofi Jawa dapat digunakan.
3. Visualisasi karakter yang dibuat berdasarkan karakteristik tertentu baik itu hewan, tumbuhan bahkan manusia. Hal ini tidak menutup kemungkinan untuk pembuatan sketsa karakter yang menggunakan benda mati sebagai dasar objek desain. Dalam dunia perancangan hal ini termasuk pengembangan unsur *Anorganic-Organic-Animal Analogy*.
4. Terdapat perubahan visual rancangan karakter ke arah yang lebih sederhana dari kenyataan kompleksitas sebenarnya, menjadi lebih subjektif dibandingkan objektif, lebih ikonik daripada realistik, serta lebih universal dan tidak spesifik.⁴⁴

Secara keseluruhan tampilan sebuah karakter yang ada merupakan hasil dari terapan metode dan teknik menggambar, misal *Manga-matrix*, *digital art*, dan bahkan teknik konvensional karikatur yang berperan dalam setiap transformasi visualisasi sketsa dalam menggambarkan sebuah karakter kepribadian yang tidak terbatas dalam imajinasi sang desainer.

2.4.2 Jenis-Jenis Gambar Karakter

Pembeda dari suatu hasil karya desain karakter lebih menekankan hasil akhirnya saja dan tujuan kepada konsumen yang dituju. Bentuk gambar karakter yang ditawarkan relatif hanya berkutat pada dua jenis, yakni:

- a. Gambar Karakter 2D (2 Dimensi)

Gambar 2D menggunakan koordinat x dan y, sedangkan animasi 3D menggunakan koordinat x, y dan z yang memungkinkan kita dapat melihat

⁴⁴ Dewi Isma Aryani (et. al), 2013, *Kajian Transformasi Visual Desain Karakter Eevee pada Game Pokemon Series Generasi I-VI*, ITB J. Vis. Art 7 Des, Bandung, hlm. 19.

sudut pandang objek secara lebih nyata. Penggambaran konkrit yang dapat diberikan yakni adanya keberadaan tokoh karakter pada beberapa kartun, misalnya: *Jerry the Mouse* pada kartun *Tom and Jerry* dan Putri Salju pada film kartun *Snow White and The Seven Dwarfs* (1973).

b. Gambar Karakter 3D (3 Dimensi)

Perkembangan teknologi dan komputer membuat teknik pembuatan animasi 3D semakin berkembang dan maju pesat. Gambar Karakter 3D adalah pengembangan dari animasi 2D. Animasi 3D, karakter yang diperlihatkan semakin hidup dan nyata, mendekati wujud manusia aslinya. Hal ini memerlukan peta tekstur untuk memanipulasi pola atau struktur dari model 3D. Haruslah ada aplikasi yang memungkinkan para perancang grafis untuk mengendalikan dan mengubah warna permukaan tersebar di tingkat paling dasar piksel. Hal ini dicapai oleh pemetaan tekstur menghasilkan gambar-gambar bitmap 3D model 3D yang ada di tempat. Misalnya kita bisa melihat tokoh karakter *Nemo* di film kartun *Finding Nemo* serta Ipin di kartun Ipin dan Upin⁴⁵

2.5 Animasi

2.5.1 Pengertian Animasi dan Sejarah Animasi

Perkembangan era digital yang tengah terjadi saat ini, dunia animasi tengah berkembang cukup pesat. Animasi menjadi media penyampaian yang dengan mudah dimengerti dan menarik di mata publik. Animasi yang awalnya hanya berupa rangkaian dari potongan-potongan gambar yang digerakkan sehingga terlihat hidup.⁴⁶ Hal ini dijelaskan sebagai seni dasar dalam mempelajari gerak suatu objek, gerakan merupakan pondasi utama agar suatu karakter terlihat

⁴⁵ Melissa Ruyattman, 2011, *Perancangan Buku Panduan Membuat Desain Karakter Fiksi Dua Dimensi secara Digital*, Prog. Studi Desain Komunikasi Visual, Universitas Petra, Surabaya, hlm. 8.

⁴⁶ Adinda dan Adjie, 2011, *Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story*, B1 3D Studio Max 9 +Ctd, hlm. 6.

nyata. Gerakan memiliki hubungan yang erat dalam pengaturan waktu dalam animasi.⁴⁷

Teknologi komputer yang berkembang, memunculkan animasi yang dibuat dengan teknologi komputer. Animasi komputer adalah seni menghasilkan gambar bergerak melalui penggunaan komputer dan merupakan sebagian bidang komputer grafik dan animasi. Animasi komputer 3D pada dasarnya merupakan pengganti digit bagi seni animasi gerak (*stop motion*); patung animasi dibina pada layar komputer dan dipasang dengan rangka *cyber*. Kemudian anggota badan, mata, mulut, pakaian, dan lain-lain bagi patung 3D digerakkan oleh juru animasi.

2.5.2 Prinsip-Prinsip Animasi

Prinsip-prinsip animasi ada 12 teknik dalam pembuatan animasi memang harus dimiliki oleh seorang *animator*, tetapi *animator* juga harus memiliki intuisi yang kuat mengenai *timing*, pergerakan, pengamatan dan tingkah laku. Prinsip-prinsip tersebut antara lain:

1. *Timing* yang berkaitan akan *acting* dan penempatan waktu gerakan suatu karakter dalam sebuah *scene*.
2. *Arc* berkaitan akan gerakan yang membentuk garis lengkung yang alami dalam dunia. Tiap benda mempunyai gaya kekuatan, kecuali benda yang sifatnya mekanis atau tidak alami.
3. *Squash and Stretch* berkaitan akan implementasi dalam beberapa perubahan bentuk pada kulit dan otot, lompotan, *morphing*, pengaruh berat dan simulasi objek yang dinamis.
4. *Anticipation* berkaitan akan gerakan karakter animasi yang memiliki persiapan, terutama pada gerakan aksi. Setiap detil dari karakter begitu diperhitungkan sebelum persiapannya.
5. *Esay In and Esay Out* berarti prinsip yang berhubungan dengan percepatan dan perlambatan objek ketika mengalami pergerakan
6. *Secondary Action* yang berguna membuat animasi terlihat lebih alami dan menarik dengan menggunakan gerakan pendukung dari gerakan utama.
7. *Follow Through and Overlapping* ialah reaksi yang terjadi atau gerakan *overlap* sebuah karakter animasi melakukan animasi utama.

⁴⁷ Maestri dan Adindha, 2006, *Film Animasi 2D Berbasis 3D Menggunakan Teknik Cell Shading Berjudul The Postman Story Chapter 7*, Digital Animasi Character +Ctd, hlm. 17.

8. *Staging* berarti membuat sebuah gerakan sehingga mudah dimengerti. Menggambarkan mood, aks, dan posisi suatu karakter animasi.
9. *Straight Ahead and Pose to Pose Action* yaitu standar teknik animasi dengan merencanakan struktur gerakan yang terjadi melalui beberap pose kunci hingga selesai.
10. *Personality / Appeal* dalam hal ini dimaksudkan menghubungkan karakter animasi dengan penonton. Antara kompleksitas dan kosnsistensi gerakan suatu karakter animasi menjadi dua elemen daya tarik karakter yang dikembangkan di dalam komputer animasi.
11. *Exaggeration* yaitu gerakan pengembangan dari gerakan normal namun tetap berpadu dengan gerakan natural yang dlebih-lebihkan untuk mendukung cerita animasi
12. *Solid Drawing* yakni rasa tentang cara pandang tiga dimensi terhadap penokohan seorang karakter goresan, garis, shading serta warna.⁴⁸

Perlu diketahui bahwasanya ke-dua belas prinsip tersebut harus berada dalam tahap sketsa pada media tertentu yang memungkinkan animator merencanakan gerakan-gerakan pada tiap karakter animasi, baik itu berupa digital maupun secara konvensional. Berdasarkan penjelasan di atas juga, menjadi penegasan bahwa pengerjaan animasi yang berupa rangkaian gambar dapat dijadikan menjadi sebuah film. Film animasi terdiri dari beberapa bagian yang dianimasikan yang memerlukan prinsip animasi sebagai acuan dasar.⁴⁹

Semua jenis animasi tentu haruslah memenuhi prinsip tersebut bahkan untuk jenis *Anime* sendiri. *Anime* adalah Animasi Jepang yang banyak digunakan di berbagai serial TV, Film, Video, Games, Komersial, dan Beberapa Situs Internet. Lambat laun *Anime* ini semakin populer. Banyak Serial TV *Anime* yang diambil dari *Manga* (Komik Jepang). Nama *Anime* diambil dari kata *Animation* yang berarti Animasi. Di Jepang, pelafalan kata *Animation* menjadi *Anime-Shon*, Kata ini kemudian disingkat menjadi *Anime* yang berarti Animasi buatan Jepang.

⁴⁸ George Maestri, 2006, *Digital Character Animation*, 3, Indiana Polis: New Riders, hlm. 89.

⁴⁹ Chris Webster, 2005, *Animation: The Mechanics of Motion*, Focal Press, hlm. 65.

2.6 Komik

2.6.1 Pengertian Komik

Menurut pakar komik Will Eisner, komik merupakan seni yang berurutan (*Sequential Art*). Gambar-gambar jika berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetaplah hanya sebuah gambar, akan tetapi ketika gambar tersebut disusun secara berurutan, meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik.⁵⁰

Menurut McCloud, pengertian "*Sequential Art*" oleh Eisner untuk komik masih terlalu umum. Kata "*Sequential Art*" juga bisa dipakai untuk animasi, mengingat animasi juga merupakan rangkaian gambar atau seni yang berurutan dan menjadi satu kesatuan utuh. McCloud menggarisbawahi perbedaan mendasar antara komik dan animasi film adalah bahwa rangkaian animasi berurutan oleh waktu sedangkan komik dipisahkan oleh panel yang tersusun saling berdampingan (juktaposisi).

Animasi dan film ditampilkan secara bersamaan pada satu *frame* yang sama dengan urutan waktu tertentu. Sedangkan komik harus ditampilkan pada *frame* yang berbeda dengan memberi jarak pada masing-masing *frame* atau *panel*. Jarak pada komik berfungsi sama dengan waktu pada film.⁵¹ Selanjutnya McCloud mendefinisikan komik sebagai berikut, komik adalah gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang saling berdampingan dalam urutan tertentu, bertujuan untuk memberikan informasi dan atau mencapai tanggapan estetis dari pembaca.

⁵⁰ Scott Mccloud, 1993, *Understanding Comics*, William Morrow Paperback, hlm. 5.

⁵¹ *Ibid*, hlm. 7.

BAB III

PEMBAHASAN

3.1 Perlindungan Hukum *Cosplay (Costume Play)*, Karakter Animasi dan Karakter Komik pada Undang-Undang Hak Cipta

Suatu bentuk perlindungan hukum terhadap hak cipta yang tertuang dalam bentuk peraturan perundang-undangan di bidang hak cipta merupakan wujud dari pembangunan di bidang hukum dimana dimaksudkan juga untuk mewujudkan iklim yang lebih baik bagi berkembangnya gairah mencipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Perubahan dan pembaharuan peraturan perundang-undangan di bidang hak cipta yang dilakukan oleh pemerintah Indonesia dalam rangka perlindungan terhadap hak cipta ternyata belum mencapai hasil yang diharapkan. Realitanya, pelanggaran hak cipta masih terus berlangsung bahkan dapat dilihat dan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Dampak dari pelanggaran tersebut antara lain:

1. Merusak tatanan kehidupan bangsa di bidang ekonomi, hukum dan sosial budaya.
2. Mengakibatkan lesunya hasrat untuk bekerja di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.
3. Berkurangnya penghasilan dan pemasukan negara berupa pajak penghasilan yang seharusnya dibayar oleh pencipta atau pemegang hak cipta.⁵²

Hak Cipta menurut ketentuan Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta diartikan sebagai hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hak eksklusif ini diperoleh secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan. Penjelasan lebih lanjut, dalam penjelasan Undang-Undang Hak Cipta, bahwa yang dimaksud dengan hak eksklusif adalah hak yang semata-mata

⁵² Hanafi, tth, *Tindak Pidana Hak Cipta dalam Problematika Penegakan Hukumnya*, Insane Budi Maulana, *Kapita Selekta Hak Kekayaan Intelektual I*, psh UII Yogyakarta dan Yayasan Klinik HAKI, Yogyakarta, hlm. 189

diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa seizin pemegangnya. Sedangkan pengertian mengumumkan atau memperbanyak dalam hal ini termasuk juga kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan. Menjual, menyewakan, meminjamkan, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam dan mengkomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apapun.

Pencipta adalah seorang (atau beberapa orang secara bersama) yang atas inspirasinya lahir suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, ketrampilan, atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi, yang namanya terdaftar dalam daftar umum ciptaan dan pengumuman resmi tentang pendaftaran pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia atau orang yang namanya disebut dalam ciptaan atau diumumkan sebagai pencipta pada suatu ciptaan.

Untuk kategori pemegang hak cipta yakni pencipta sebagai pemilik hak cipta, atau pihak penerima hak tersebut dari pencipta atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut. Dari pengertian pencipta dan pemegang hak cipta tersebut maka hak-hak yang dimiliki dapat disebutkan antara lain:

1. Hak untuk mengumumkan ciptaan
2. Hak untuk memperbanyak ciptaan
3. Hak untuk memberi izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya.⁵³

Hak Cipta ini diberikan terhadap ciptaan yang berwujud atau berupa ekspresi yang dapat dilihat, dibaca, didengarkan dan sebagainya. Hak Cipta tidak melindungi ciptaan yang masih berupa ide. Oleh karena itu agar suatu ciptaan dapat dilindungi, maka ciptaan itu harus diekspresikan terlebih dahulu dan telah diekspresikan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi, sejak saat itu pula ciptaan dikatakan sudah dilindungi.

Dasar pemikiran diberikannya perlindungan hukum kepada seorang individu terhadap ciptaannya, bermula dari teori yang tidak lepas dominasi

⁵³ *Ibid*, hlm. 190

pemikiran madzhab atau doktrin hukum alam yang menekankan pada faktor manusia dan penggunaan akal. Teori ini berpengaruh pada negara-negara dengan sistem *civil law*. Menurut teori hukum alam, bahwa pencipta memiliki hak moral untuk menikmati hasil kerjanya, termasuk keuntungan yang dihasilkan oleh hasil karyanya. Selain itu, karena pencipta telah memperkaya masyarakat melalui ciptaannya, pencipta memiliki hak untuk mendapatkan imbalan yang sepadan dengan nilai sumbangnya. Jadi hak cipta memiliki hak eksklusif atas suatu karya pencipta. Hal ini berarti mempertahankan hukum alam dan individu untuk mengawasi karya-karyanya dan mendapat kompensasi yang adil atas sumbangannya kepada masyarakat.

Selain teori alam ada teori utilitarian yakni dalam hal perlindungan hak-hak kekayaan tidak berwujud. Berdasarkan prinsip-prinsip ekonomi, pendekatan utilitarian membela Undang-Undang Hak Cipta sebagai suatu sistem insentif bagi pencipta untuk menciptakan karya-karya ciptanya, dan dengan demikian meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Pada deklarasi universal tentang hak-hak asasi manusia ditekankan bahwa setiap individu berhak untuk turut serta dengan bebas dalam kehidupan kebudayaan masyarakat serta menikmati kesenian dan kemajuan ilmu pengetahuan dan sekaligus mendapatkan manfaatnya. Seiring dengan hak cipta tersebut, tercermin adanya suatu pengakuan universal atas hak dari setiap individu terutama terhadap kepentingan-kepentingan yang perlu diberi perlindungan baik yang bersifat moral maupun yang bersifat materi yang diperoleh dari ilmu pengetahuan dari seni, dimana ia menjadi penciptanya.

Suatu karya cipta memang memberikan kepuasan batin akan tetapi dari segi yang lain karya cipta itu seterusnya juga memiliki nilai ekonomi atau nilai komoditi. Bagi seorang pencipta, keahlian mencipta bukan saja merupakan kelebihan atau anugerah dari Tuhan, melainkan keahlian itu juga menjadi sumber penghidupannya. Pembatasan hak cipta perlu dilakukan karena ukuran kuantitatif untuk menentukan pelanggaran hak cipta sulit diterapkan. Pada penjabarannya akan lebih tepat jika penentuan pelanggaran hak cipta didasarkan pada ukuran kualitatif. Pelanggaran hak cipta tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan dengan jelas dan hal itu dilakukan

terbatas untuk kegiatan yang bersifat non-komersial, termasuk untuk kegiatan sosial.

Penggunaan ciptaan lain pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan dari pencipta, dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta. Pencipta atau ahli warisnya berhak menuntut pemegang hak cipta supaya nama pencipta tetap dicantumkan dalam ciptaannya. Suatu ciptaan tidak boleh dirubah walaupun hak ciptanya telah diserahkan kepada pihak, lain kecuali dengan persetujuan pencipta atau dengan penetapan ahli warisnya dalam hal pencipta telah meninggal dunia atau dengan persetujuan ahli warisnya dalam hal pencipta telah meninggal dunia.

Secara umum hak moral mencakup hak agar ciptaan tidak diubah atau dirusak tanpa persetujuan, dan hak untuk diakui sebagai pencipta ciptaan tersebut. Hak Cipta di Indonesia mengenal konsep “hak ekonomi” dan “hak moral”. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan, sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku (seni, rekaman, siaran) yang tidak dapat dihilangkan dengan alasan apapun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan.

Hak moral dari seorang pencipta menurut Desbois dalam kaitannya dengan hal tersebut mengandung 4(empat) makna, yakni:⁵⁴

1. *Droit Publication*
Suatu hak untuk melakukan atau tidak melakukan pengumuman ciptaannya
2. *Droit de Repentier*
Suatu hak untuk perubahan yang dianggap atas ciptaannya termasuk menarik dari peredaran ciptaan yang telah diumumkan.
3. *Droit au Respect*
Suatu hak untuk dihargai agar pihak lain tidak mengadakan perubahan atas ciptaannya.
4. *Droit a La Paternite*

⁵⁴ Eddy Damian, 2009, *Hukum Hak Cipta*, PT. Alumni, Bandung, Hlm. 64.

Suatu hak untuk mencantumkan nama Pencipta, termasuk untuk tidak menyetujui perubahan nama pencipta yang dicantumkan dan hak untuk mengumumkan sebagai pencipta setiap dengan waktu yang diinginkan.

Menurut Lewinsky, hal senada dinyatakan sebagai berikut:⁵⁵

1. *The right of Attribution* (Hak Atribusi) termasuk *the right of recognition of authorship* (Hak Kepemilikan).
2. *The right of prevention of distortion of the work* (Hak untuk pencegahan perusakan karyanya).
3. *The right of integrity* (Hak Integritas).
4. *The right of publication* (Hak Publikasi).

3.1.1 Perlindungan Hukum Karakter Animasi pada Undang-Undang Hak Cipta

Karakter animasi menjadi peranan penting untuk menunjukkan sebuah *image visual* jati diri dari sebuah cerita. Pemaknaan visualisasi ini dimaksudkan dengan sebuah gambar. Gambar di sini bisa termasuk dari berbagai unsur-unsur yang berbeda dan membentuk sebuah konfigurasi dari berbagai tekstur pendukung. Sebuah sketsa karakter animasi memperhatikan sebuah detail di tiap sisi yang memungkinkan sebuah karakter bisa terlihat hidup dalam film. Hal ini memungkinkan pemaknaan gambar karakter animasi secara 3D. Walaupun 2D juga, haruslah menunjukkan karakter tersebut dari berbagai sisi. Aplikasi karya 2 dimensi merujuk pada panjang dan lebar atau bidang datar. Apabila gambar 3 dimensi merujuk pada panjang, lebar dan tinggi serta bentuk bervolume.⁵⁶

Berdasarkan unsur-unsur yang termasuk kedalam karya seni, oleh karenanya penempatan bentuk dari perlindungan yang dapat digunakan yakni dari Undang-Undang Hak Cipta Pasal 40 huruf f yang menyinggung akan karya seni rupa dalam bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran kaligrafi, seni pahat, patung atau kolase. Pada penjelasan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 40 huruf f, yang dimaksudkan akan gambar ini adalah motif, diagram, sketsa, logo, unsur-unsur

⁵⁵ Silke Von Lewinsky, 2008, *International Copyright Law and Policy*, ttp.

⁵⁶ Yusita Kusumarini, tth, *Unsur Desain (Spesifik)* dalam Pembelajaran Dasar Desain, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya. Hlm. 32.

warna-warna dan bentuk huruf indah. Seperti yang telah disebutkan, penciptaan sebuah karakter animasi dimulai dari sketsa gambar yang memerlukan beberapa tahap untuk bisa disebut sebagai dengan karakter animasi secara utuh.

Merujuk pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 1 angka 3 mengartikan ciptaan yang salah satunya menyebut keterampilan atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Berdasarkan karya cipta di bidang seni, dalam hal ini gambar karakter animasi. Perwujudan ciptaan dari karakter animasi yang merupakan rangkaian gambar bergerak dengan manipulasi digital. Bentuk nyata selain dari proses pembuatan film animasi yakni pembuatan produk atau objek berdasarkan sketsa tersebut.

Karya seni terapan adalah karya seni rupa yang dibuat dengan menerapkan seni pada suatu produk sehingga memiliki kesan estetis dalam memenuhi kebutuhan praktis, antara lain penggunaan gambar, motif, atau ornamen pada suatu produk. Bentuk dari perwujudan berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 1 angka 3 yang telah disebutkan dapat dilakukan apabila penerapan desain tersebut dijadikan sebuah produk. Tentunya hal ini berkaitan akan desain industri yang diatur selanjutnya dalam aturan khusus.

Sketsa merupakan gagasan awal yang biasanya digunakan perancang, pada pembahasan ini animator (pelaku pembuat animasi) untuk menentukan pelaku-pelaku atau lakon dalam film animasi. Penjelasan Undang-Undang Desain Industri Pasal 1 angka 1 mendapati perlindungan yang diberikan hanya sebatas motif, diagram, sketsa, logo dan bentuk huruf indah. Hal tersebut tidak menyebutkan lebih lanjut jenis gambar yang tidak termasuk dalam unsur namun masuk dalam jenis seni gambar secara umum.

Pemberian izin suatu pemegang hak cipta dari karakter animasi dapat diberikan kepada pihak lain dalam rangka pengenalan secara luas atau menjadikan karakter animasi menjadi salah satu karya seni terapan. Hal ini dimaksudkan akan semua orang yang turut berperan andil dalam proses saling bertanggung jawab dan menggunakannya sesuai hak moral dan hak ekonomi sebagaimana yang tercantum pada Undang-Undang Hak Cipta. Pemberian lisensi ada untuk

menegakkan poin tersebut agar bisa meminimalisasi dampak buruk yang terjadi akan ciptaan tersebut.

Lisensi penggunaan karakter animasi secara garis besar berperan andil adanya penggunaan sebuah gambar atau sketsa yang sesuai aturan hukum. Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 80 hingga Pasal 86 diatur secara jelas mengenai Lisensi dan Lisensi Wajib yang terkait perjanjian antara kedua belah pihak yang menitikberatkan itikad kedua pihak dari penggunaan desain karakter animasi. Perizinan yang diberikan oleh pemegang hak desain industri kepada pihak lain biasanya sering terjadi apabila adanya sebuah produksi massal akan suatu desain untuk mengenalkan secara luas dari karakter tersebut, baik itu berupa bentuk komersialisasi atau pengekspresian diri.

Perlindungannya memberikan hak monopoli kepada pemilik atas bentuk, konfigurasi, pola atau ornamentasi tertentu dari sebuah karakter. Undang-Undang Desain Industri tidak melindungi aspek fungsional dari sebuah desain, seperti cara pembuatan produk, cara kerja, atau aspek keselamatannya. Pembuatan pengoperasian dan ciri-ciri barang tertentu dilindungi oleh hukum paten.⁵⁷

Pada kasus tertentu ada jenis sketsa rancangan dari sebuah animasi yang disiapkan oleh animator atau perancangannya yang memang digunakan untuk komersialisasi massal dan/atau bentuk pengekspresian diri. Pada bagian komersialisasi massal, bisa merujuk pada desain industri. Jenis barang yang diproduksi massal berdasarkan sketsa petunjuk karakter animasi bisa berbagai macam, misal boneka, tas, baju, sepatu, poster, buku dan lainnya. Menurut Jeroen van Boxtel, sketsa rancangan yang digunakan dalam film animasi dan komersialisasi biasanya dibedakan walau tidak secara signifikan atau tidak terlalu kentara perbedaan jelas, dikarenakan sebuah sketsa yang dimaksudkan untuk komersialisasi harus sederhana dan tidak menandakan sebuah bentuk kerumitan dalam produksi massal.⁵⁸

⁵⁷ H.S., 2012, Rumitnya Pembuktian Hak Cipta, diunduh pada <http://www.hukumonline.com/berita/bacalt50763f9cce9b5/rumitnya-pembuktian-hak-cipta>, diakses pada 8 Februari 2017

⁵⁸ Jeroen van Boestel, *loc.cit.*

Biasanya hal ini dimaknai dengan terbitnya sebuah *guideline book* untuk karakter tertentu. *Guideline Book* tidak hanya terbatas pada karakter animasi saja, bisa dijumpai pada gambar karakter stiker emotikon dan *video games*, dan lainnya yang masih dikatakan sejenis. Penjelasan detail dari tiap gambar yang digunakan pada animasi dimungkinkan lebih kompleks dikarenakan wujudnya yang nyaris menyerupai benda-benda atau makhluk hidup 3D. Tentu keterangan yang disebutkan di tiap *guideline* berbeda.

Misal dengan adanya sebuah *guideline book* yang diterbitkan secara resmi oleh *Sony Computer Entertainment America LLC* tentang salah satu karakter animasi dan *video game Horizon Zero Dawn* yang dinamai oleh animatornya dengan nama *Aloy*. Poin-poin akan gambar karakter *Aloy* ini dijelaskan secara mendetail, dari sejarah, watak dan ciri khas yang dimunculkan oleh karakter ini. Sehingga ciri khas dari karakter tersebut terlihat jelas dan membedakan dengan jenis karakter lain yang sekilas nampak sama. Semua orang dapat mengikuti petunjuk-petunjuk yang diberikan.

Penulis mencontohkan *guideline book* yang diterbitkan diperuntukkan penerapan gambar karakter animasi menjadi *Cosplay*.



Gambar 4 *Guideline Book Horizon Zero Dawn: Aloy Cosplay Guide*⁵⁹

⁵⁹ Anonim, 2015, *Horizon: Zero Dawn*, Sony Computer Entertainment America LLC 2015, Hlm. 3.



Gambar 5

Guideline Book Horizon Zero Down: Aloy Cosplay Guide: Character⁶⁰



Gambar 6

Guideline Book Horizon Zero Down: Aloy Cosplay Guide: Collar⁶¹

⁶⁰ Ibid

⁶¹ Ibid



Gambar 7

Guideline Book Horizon Zero Down: Aloy Cosplay Guide: Bracers

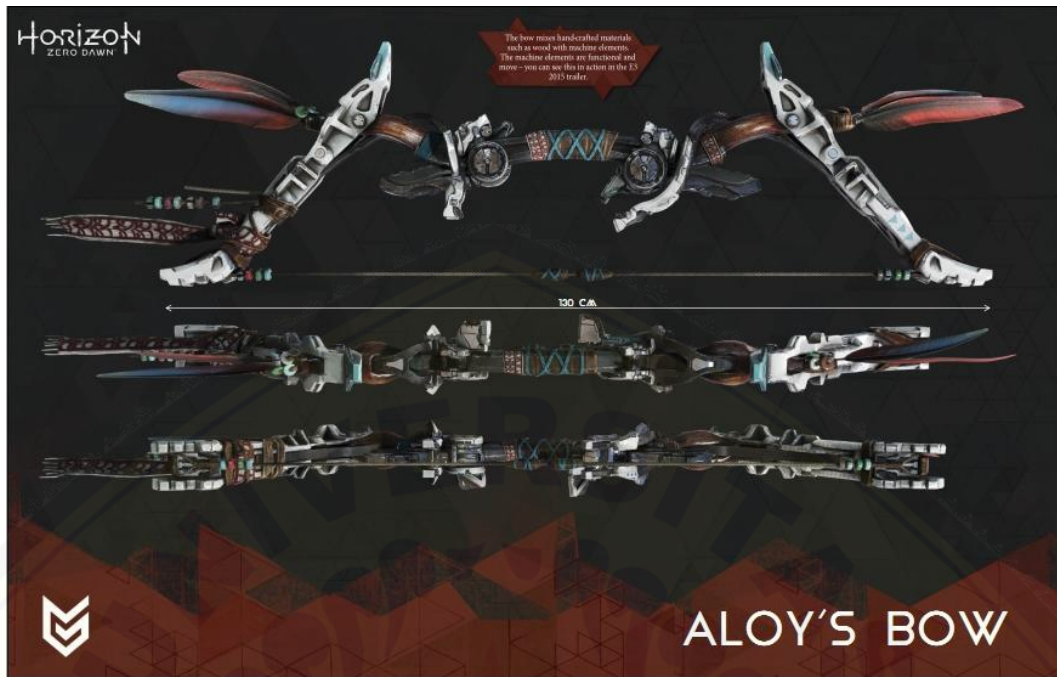
62



Gambar 8

*Guideline Book Horizon Zero Down: Aloy Cosplay Guide: Hair*⁶³

⁶² Ibid



Gambar 9

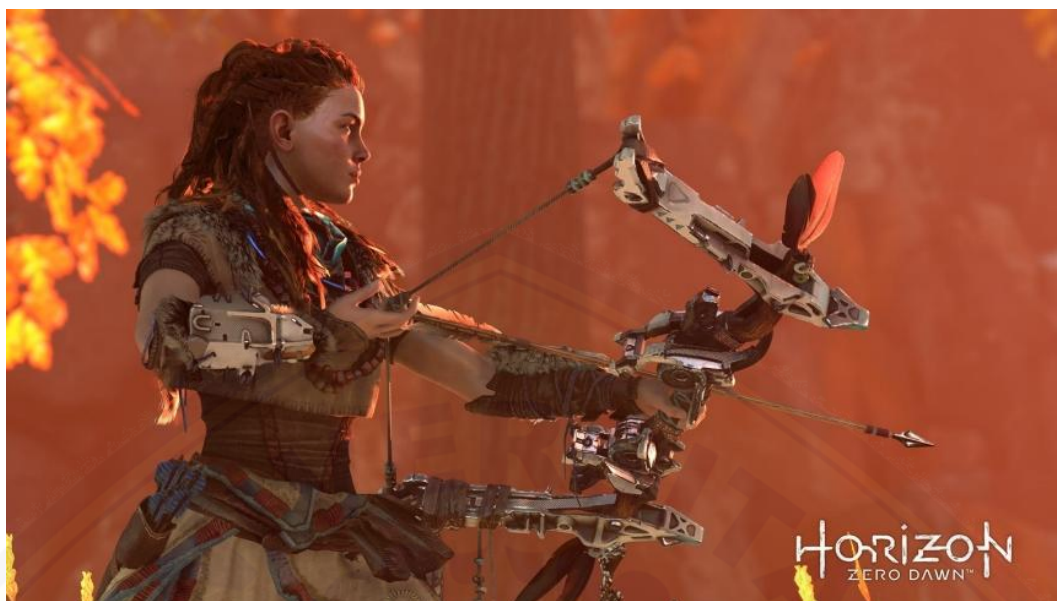
*Guideline Book Horizon Zero Down: Aloy Cosplay Guide: Aloy's Bow*⁶⁴

Berdasarkan beberapa keterangan yang telah diberikan dengan jelas oleh pihak *Sony Computer Entertainment America LLC* melalui *guideline book* yang diterbitkan bertujuan agar konsumen penikmat animasi atau *video game* dari *Horizon Zero Down* dapat mengetahui dengan jelas atribut-atribut yang digunakan dari keterangan kepribadian Aloy hingga jenis senjata yang digunakan. Keberadaan *guideline book* ini merupakan cerminan dari kebijakan TRIPs hingga *Berne Convention* yang digunakan dalam Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia untuk menindaklanjuti ketentuan HKI terutama akan gambar karakter animasi.

Keterangan yang diberikan pada tiap bagian itu juga bertujuan agar tidak memungkinkan *animator* lain meniru gambar karakter animasi tersebut dengan mudah. Walau memiliki perbedaan yang tidak terlalu jauh dengan wujud asli dari pencitraan 3D pada animasi dan *video gamenya*, *trademark* dari karakter tersebut dapat dinikmati konsumen dan menggunakannya untuk pengekspresian diri, misal dalam hal ini adalah *Cosplay*.

⁶³ *Ibid*

⁶⁴ *Ibid*



Gambar 10

Horizon Zero Dawn Animation⁶⁵

Pendistribusian animasi asing yang cukup marak di Indonesia menegaskan akan bentuk dari menghargai semua pihak yang menggunakan dan menikmati karya seni tanpa adanya pelanggaran yang dilakukan oleh pihak-pihak yang berkepentingan tidak sesuai dengan Undang-Undang. Pada ketentuan *Berne Convention Article 5* angka 3 menyebutkan:

*“Protection in the country of origin is governed by domestic law. However, when the author is not a national of the country of origin of the work for which he is protected under this Convention, he shall enjoy in that country the same rights as national authors.”*⁶⁶

Penjelasannya, Undang-Undang Hak Cipta yang merupakan hukum domestik untuk karya cipta yang memang berasal asli Indonesia wajib menguasai perlindungan dari objek HKI tersebut. Lalu, pemegang hak cipta memiliki nasionalitas berbeda atau bukan asli Indonesia, perlindungan akan karya ciptanya dilindungi oleh aturan konvensi ini. Kedudukan pemegang hak cipta dimaksudkan di negara-negara pengikut konvensi ini dinyatakan sama, termasuk Indonesia yang menjadi anggota dalam konvensi tersebut.

⁶⁵ *Ibid*, Hlm. 13

⁶⁶ *Appendix 1: Berne Convention for Protection of Literary and Artistic Works (1971 Paris Act Plus Appendix)*

Secara umumnya Undang-Undang Hak Cipta saat ini merupakan bentuk peraturan yang memperhatikan hal tersebut. Berdasarkan ratifikasi dari beberapa peraturan internasional terkait HKI, Indonesia berusaha untuk melindungi hak-hak setiap orang, terutama Hak Cipta namun di saat bersamaan tidak merugikan kepentingan Indonesia.

3.1.2 Perlindungan Hukum Karakter Komik pada Undang-Undang Hak Cipta

Perlindungan karakter komik ini tidak jauh berbeda dengan perlindungan karakter animasi. Wujud nyata dari gambar karakter komik ini hanya ditemui dalam wujud 2 (dua) dimensi yang terdiri dari panjang dan lebar atau bidang datar. Gambar karakter komik lebih sederhana, tiap panel atau seksi bagian gambar komik dibuat sederhana. Mayoritas gambar komik menggunakan warna hitam putih atau monokrom, namun juga ditemui komik berwarna (*full-colour*).

Undang-Undang Hak Cipta Pasal 40 huruf f menunjukkan sebuah karya seni komik termasuk dalam bentuk gambar. Awal proses pembuatan karakter animasi dan komik tidak jauh berbeda, komik hanya berhenti di tahap ketika tahap penebalan gambar (*liner*). Pembuatan komik yang dibedakan menjadi konvensional dan *digital* dapat menentukan kualitas gambar sebuah komik. Pengerjaan komik dapat dilakukan dengan seorang diri saja, namun untuk produksi komik resmi biasanya pengerjaannya melibatkan lebih dari seorang. Ada yang bertugas menjadi editor, *scripter*, *illustrator* dan peran lainnya. Banyaknya orang dalam pengerjaan satu judul komik hingga tamat tergantung dari komikusnya sendiri.

Menurut H. OK. Saidin, yang dilindungi dalam hak cipta adalah haknya saja. Bukan bentuk nyata dari benda yang merupakan perwujudan dari hak tersebut. Hal ini dimaksudkan hak untuk memperbanyak atau mengumumkan dan lainnya yang dilindungi. Pada sketsa karakter komik dan animasi, hal ini berlaku demikian. Apabila untuk kemudian diwujudkan dalam produk materiil dan dapat

diterapkan dalam aktivitas industri, barulah penggunaan Undang-Undang Desain Industri dapat digunakan.⁶⁷

Sketsa karakter komik biasanya berupa gambaran kasar dengan keterangan diri setiap karakter pada setiap cerita komik yang digunakan. Pada komik terdapat unsur-unsur atau elemen-elemen yang membentuk komik, diantaranya adalah panel. Panel adalah bidang membatasi bagian-bagian dari komik. Ada jenis komik panel terbuka dan panel tertutup. Menurut McCloud, istilah penggunaan panel berkaitan akan teknik *Closure*.⁶⁸ Pada komik panel terbuka adalah jenis komik tanpa garis batas yang mengelilinginya. Jenis komik ini kebanyakan digunakan oleh komik Jepang dan Amerika. Panel tertutup adalah jenis panel yang dibatasi dengan garis-garis batas (*frame*). Jenis komik Eropa menggunakan panel tertutup.

Gambar karakter komik cenderung berbeda satu sama lain dengan komikus lainnya. Teknik gambar dan pengaruh gambar bisa mempengaruhi. Kadang mencampurkan segala unsur untuk membuat komik yang khas dan diingat oleh penggemarnya. Penggunaan gaya Eropa dan Jepang digunakan bersama dalam satu komik. Komikus juga membuat sebuah *guideline* atau sekedar pengenalan tokoh untuk memperkenalkan karakter komiknya. Pembuatan *guideline* karakter komik lebih sederhana. Terdiri dari ciri khas fisik karakter tersebut, sifat, kepribadian, dan gender. Serta untuk tambahan, biasanya komikus membuat berbagai gambar jenis ekspresi wajah dari tampak depan, samping, belakang dari karakter tersebut.

Perkembangan komik jauh lebih pesat daripada animasi, dalam pembuatan *guideline* komik sebenarnya juga menggunakan konsep *key-visual*. Menurut Suriyanto Rustan, komik mengandalkan ciri khas karakter komik sebagai *brand* produk agar menarik konsumen atau pembaca.⁶⁹ *Key-visual* adalah gambar motif yang digunakan untuk kampanye memperluas pengakuan dari *brand* (pencitraan) komik tersebut. Penggunaan *key-visual* membuat suatu karakter dimaksudkan

⁶⁷ H. OK. Saidin, *Op.Cit*, Hlm. 37

⁶⁸ Scott Mccloud, *Op.Cit*, Hlm. 56.

⁶⁹ Suriyanto Rustan, 2011, *Huruf Font Tipografi*, Gramedia Pustaka Utama: Jakarta, Hlm.

untuk mengkomunikasikan identitas dan menceritakan sebuah cerita. Aspek *key-visual* pada karakter komik yang harus diperhatikan yakni⁷⁰:

1. *Key-visual* haruslah sederhana dan dimengerti dengan mudah oleh konsumen
2. Haruslah unik dan tidak ada kesalahan di dalam unsurnya.
3. Dapat digunakan dengan mudah di segala media.
4. Ditujukan kepada suasana atau pemikiran dari target konsumen tertentu.

Aturan konsep *key-visual* ini tidak sama dengan ketentuan pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 65 yang menyebutkan bahwa pencatatan ciptaan tidak dapat dilakukan terhadap seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa. Hal ini dikarenakan wujud dari *key-visual* dalam komik merupakan pembeda dari komik satu dengan komik lainnya dan bukan dari sebuah merek maupun logo dalam perdagangan barang/jasa. Penegasan dalam pembeda suatu karya cipta begitu penting, berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 40 sebagai ciptaan yang dilindungi.



Gambar 11

Wolverine X-Men Tribute⁷¹

⁷⁰ Jeroen van Bostel, *loc.cit.*

⁷¹ Stan lee, 2009, *X-Men Tribute*, <https://www.marvel.com>, diakses pada 9 April 2017

Gambar karakter tersebut berjenis gaya komik Amerika. Tokoh tersebut bernama Wolverine yang merupakan salah satu karakter yang jalan ceritanya menggunakan tema *sci-fi* dan memiliki kekuatan super berupa cakar besi terbuat dari *adamantium* di kedua tangannya.⁷²



©2016 いみぎむる/KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊/この美製作委員会

Gambar 12

Kono Bijutsubi Niwa Mondai Ga Aru: Subaru Uchimaki⁷³

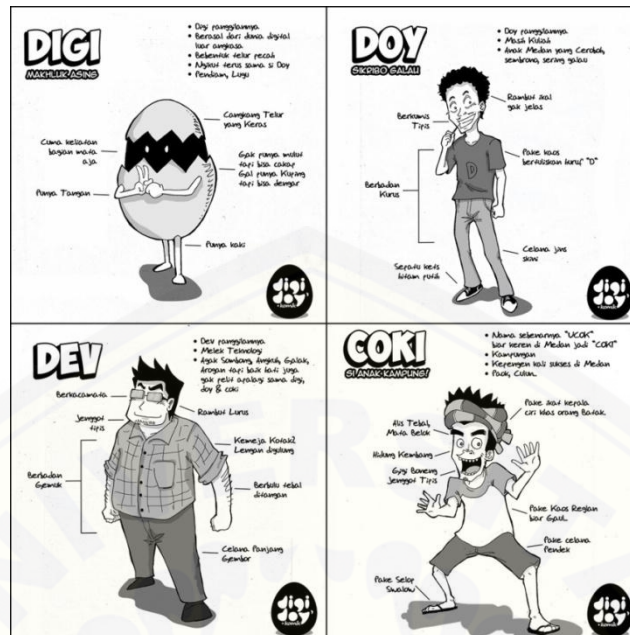


©2016 いみぎむる/KADOKAWA アスキー・メディアワークス刊/この美製作委員会

Gambar 13 Kono Bijutsubi Niwa Mondai Ga Aru: Subaru Uchimaki's Expression⁷⁴

⁷² *Ibid*

⁷³ Anonim, 2016, *Desain Karakter dan Seiyuu Anime Kono Bijutsu Niwa Mondai Ga Aru Diperlihatkan*, diunduh pada <http://www.otakutime.net/2016/01/desain-karater-dan-seiyuu-anime-kono-bijutsubu-niwa-mondai-ga-arudiperlihatkan.html>, diakses pada 20 April 2017

Gambar 14 Komik Digidoy⁷⁵

Kecenderungan gaya komik asli Indonesia menggunakan cara dan teknik menggambar dengan memperhatikan kearifan budaya lokal, lengkap dengan gaya bahasa yang digunakan dalam kolom dialog komik. Pemberian izin dari pencipta atau pemegang hak cipta untuk pihak lain guna mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya tersebut dikenal dengan istilah lisensi. Lisensi sendiri diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 80. Berdasarkan ketentuan-ketentuan tersebut diatas, pihak yang berhak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaan adalah pencipta, pemegang hak cipta dan penerima lisensi. Hal tersebut berkaitan akan komik-komik yang beredar di Indonesia. Mayoritas komik yang ada di Indonesia merupakan komik-komik luar negeri dan memiliki peminat yang cukup banyak.

Peredaran komik-komik tersebut dilakukan oleh perusahaan penerbit yang memiliki lisensi komik secara resmi. Penerbit komik luar negeri terbesar di Indonesia adalah Elex Media Komputindo dan M&C Comics yang merupakan

⁷⁴ *Ibid*

⁷⁵ Anonim, 2015, *Digidoy! Komik Stripnya Anak Medan*, diunduh pada <https://www.lynur.com/2015/06/komik-stripnya-anak-medan.html?m=1>, diakses pada 20 April 2017.

bagian dari kelompok Gramedia. Sekitar tahun 2005, kelompok Gramedia juga telah menghadirkan Level Comics, yang lebih terfokus pada penerbitan komik Jepang (*Manga*) bergenre Seinen (dewasa). Perbedaan mencolok dari penerbit ilegal ini yaitu mereka tampak lebih terbuka terhadap sensor dibandingkan dengan manga terbitan Elex yang jaul lebih ketat dalam hal sensor.⁷⁶

Daya saing komik lokal yang dapat mengejar ketinggalan dapat dibuktikan dengan adanya *re:ON Comic*. Salah satu pusat pemasaran komik asli lokal menghadirkan deretan judul komik asli dalam negeri walau gaya dan karakteristik karakter dalam komik tersebut mengambil pengaruh dari luar negeri. Kesemuanya sudah melirik akan adanya promosi melalui media sosial yang sering digunakan orang banyak. Sehingga, mungkin perkembangan komik kali ini di Indonesia selain memperhatikan unsur lisensi juga penggunaan unsur-unsur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik Pasal 25.

Kegiatan *scanlation* pada komik dapat digolongkan sebagai bentuk pelanggaran Hak Cipta. *Scanlation* berasal dari kata *scan* yang dimaksudkan proses *scanning* dan penerjemahan komik bahasa asing ke bahasa yang dikehendaki penerjemah.⁷⁷ Kegiatan dilakukan untuk pendistribusian gratis. Banyak kasus ditemukannya lebih menasar pada laman internet tertentu. Hal ini berbeda dengan penerbitan komik secara online di laman resmi khusus atau penerbit komik online berlisensi. Pada pembahasan *scanlation* menitikberatkan pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 4 hingga Pasal 16, lalu Pasal 40, Pasal 43. Berkaitan hal tersebut maka berlakulah Undang-Undang Hak Cipta Pasal 112.

3.1.3 Perlindungan Hukum *Cosplay* (*Costume Play*) pada Undang-Undang Hak Cipta

Cosplay merupakan sebuah manifestasi perkembangan karya cipta dari sebuah gambar karakter yang bisa didapat dari Animasi maupun Komik berbagai

⁷⁶ Nazry Salam, 2013, *Teknik Menulis Komik*, Goodreads, Malaysia, hlm. 37

⁷⁷ Anonim, tth, *Scanlation*, diunduh pada <https://www.yourdictionary.com/scanlation/>, diakses pada 18 Mei 2017

genre. Secara spesifik tidak disebutkan mengenai kostum berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta. Unsur-unsur yang dilindungi adalah yang telah tertera pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 40. Ketentuan pasal tersebut tidak membedakan antara ciptaan yang memenuhi persyaratan keaslian dan kreativitas yang tinggi sebagai ciptaan yang utama dan berada langsung di bawah perlindungan Hak Cipta dengan Ciptaan derivatif yang sebenarnya di bawah perlindungan Hak Terkait dengan Hak Cipta karena kurangnya derajat keaslian dan kreativitas, sebagai contoh, program komputer, ciptaan perwajahan, ciptaan sinematografi, terjemahan, tafsir, saduran, bungai rampai, *database*, dan ciptaan lain dari hasil pengalihwujudan.⁷⁸

Cosplay yang merupakan wujud dari permainan kostum, dihasilkan dan diciptakan dengan sedemikian rupa hingga semirip mungkin dengan wujud aslinya yaitu karakter animasi dan komik. Hal ini bisa dikatakan adaptasi, salah satu bagian dari penjelasan dari mengumumkan dan memperbanyak. Jadi bisa dikatakan *Cosplay* adalah bentuk suatu ciptaan. Penjelasan lebih lanjut dari Undang-Undang Hak Cipta Pasal 40 tidak menjelaskan keterangan memadai tentang masing-masing Ciptaan yang dilindungi yang tentunya akan sangat berguna untuk penegakan hukum yang semakin kompleks. Kata Ciptaan (*work*) menginformasikan suatu ciptaan sastra, ciptaan drama, ciptaan musik atau ciptaan seni. Suatu ide menjadi ciptaan manakala ide tersebut tidak harus dibuat dalam bentuk tertulis atau bentuk material lainnya.

Ciptaan seni mencakup lukisan, gambar, seni pahat/patung seni ukir atau fotografi berkualitas artistik atau tidak atau bangunan atau model bangunan berkualitas artistik atau tidak; atau ciptaan kerajinan tangan yang astisitik. Dalam hal ini adanya sebuah kasus mengenai *Adam Ant*, penyanyi pop yang meminta perlindungan *make up* (panggungnya) sebagai Ciptaan seni suatu lukisan. Saat itu, Hakim Lawton pada makalah Jill Mc. Kough, memutuskan bahwa sekalipun tidak ada definisi perundang-undangan mengenai kata *painting* (lukisan), namun kata-kata ini biasa digunakan di Inggris dan untuk menentukan merupakan “masalah

⁷⁸ Rahmi Jened, 2014, *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*, PT. Citra Aditya Bakti: Bandung, Hlm. 91

faktual” kasus per kasus. Lukisan bukan ide, tetapi objek dan melukis tanpa sesuatu permukaan (media) permanen bukanlah lukisan, sehingga permohonannya tersebut ditolak.⁷⁹

Kasus lain ditemukan di Amerika dengan *Varsity Brands Inc.* Dan *Star Athletica LLC*. Pihak *Varsity* mengklaim mereka bisa mendaftarkan hak cipta atas kostum pemandu sorak. Pihak *Star*, desain baju seharusnya dibebaskan dari hal tersebut. Berdasarkan tuntutan pihak *Varsity*, dugaan dari pelanggaran Hak Cipta pada Undang-Undang Amerika, pengadilan mengatakan desain dari merek *Varsity* tidak termasuk dari Hak Cipta karena elemen grafik tidak berwujud atau memiliki pemisahan konsep dari kegunaan fungsi dari seragam. Warna, garis dan desain yang sama membuat sebuah pakaian dikenali sebagai seragam pemandu sorak. Pengadilan Amerika Serikat tidak memutuskan apakah desain seragam kostum merupakan hal yang orisinal atau tidak dilindungi. Desain kostum dari *Varsity* lebih mengarah ke desain kain daripada desain baju. Apabila demikian, maka hal tersebut termasuk menjadi suatu hal yang dilindungi sesuai dengan *Copyright Act, 17 U.S.C.*⁸⁰

Hal ini bertolak belakang dengan Pihak *Wall Disney* yang memutuskan setiap karakter putri, *Iron Man*, atau kostum Han Solo yang mereka promosikan merupakan suatu hal yang pernah dilindungi. Tentu hal ini bisa mematikan industri pembuatan kostum jika perusahaan media memutuskan untuk tidak memperbolehkan orang lain membuat kostum. Lisensi dapat dijadikan alasan dan hal ini menjadi kerugian telak bagi industri kostum rumahan. Tidak hanya *Wall Disney*, pihak *Marvel* dapat menyebabkan hal tersebut terjadi.

Seni rupa dalam segala bentuk gambar antara lain meliputi motif, diagram, sketsa, logo, dan bentuk huruf indah dan gambar tersebut dibuat bukan untuk tujuan industri. Seni terapan berupa kerajinan tangan sejauh tujuan pembuatannya bukan untuk diproduksi secara massal. Dalam hal ini dikarenakan pembuatan

⁷⁹ Jill Mc. Kough, “Copyright in Australia”, Makalah ToT of IPR, UTS, Sydney, Oktober-Desember 1997.

⁸⁰ Karen Nelson Moore, 2015, *Varsity Brands, Inc. V. Star Athletica, LLC*, U.S. Court of Appeals for the Sixth Circuit, diunduh pada <https://www.fairuse.stanford.edu/case/varsity-brands-inc-v-star-atheltica-llc/> diakses pada 17 Mei 2017

kostum dalam wujud *Cosplay* tidak diundangkan. Unsur-unsur dalam kostum, dari penggunaan bahan-bahan tertentu (yang belum tentu berbahan kain) hingga melakukan pelukisan pada sebuah media tersebut.

Teori penggunaan wajar (*Fair-Dealing*) yang ada pada *Common Law System* dan Teori Pembatasan pada *Civil Law System* ada untuk menyeimbangkan hak-hak pemilik Hak Cipta dengan kepentingan masyarakat luas untuk memperoleh akses informasi. Undang-Undang Hak Cipta di banyak negara mengizinkan penggunaan ciptaan-ciptaan tertentu tanpa perlu izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.⁸¹ Hal ini dimaksudkan akan objek *Cosplay* yang cukup dikenal di banyak negara, dengan banyaknya konvensi-konvensi tertentu mengenai animasi atau komik. Penggolongan yang termasuk ke dalam perbuatan-perbuatan yang tidak termasuk ke dalam pelanggaran Hak Cipta apabila memenuhi syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 43 hingga Pasal 51.

Titik tolak teori pembatasan dalam kaitannya akan fungsi sosial adalah ada pembatasan pada hak eksklusif pencipta. Ketentuan pembatasan dapat dilihat dalam *Article 10, 10 bis* dan *13 Berne Convention* yang pada prinsipnya menetapkan bahwa negara anggota melalui peraturan perundang-undangannya dapat menentukan pembatasan perlindungan bagi Ciptaan tertentu. Pembatasan dimaksudkan adanya penggunaan secara tanpa kewenangan ciptaan untuk kepentingan dan pelaksanaan serta perayaan resmi, pelaksanaan tugas administratif, parlemen dan yudisial. Untuk alasan tersebut untuk menjamin tujuan penyebarluasan informasi bagi masyarakat, pemerintah memberikan kesempatan untuk mengakses dan menerima informasi ciptaan sebagai karya intelektual.⁸²

Berdasarkan pengertian dari *Cosplay*, penilaian dari perwujudan sebuah karya seni menjadi sebuah ciptaan dari ujung kepala hingga kaki serta perilaku karakter yang ditirukan sedemikian rupa hingga diharapkan mirip dengan karakter animasi dan komik tersebut. Unsur-unsur *Cosplay* memenuhi pengertian dari seni

⁸¹ Kholis Roisah, 2015, *Konsep Hukum Hak Kekayaan Interktual (HKI) Sejarah, Pengertian dan Filosofi Pengakuan HKI dari Masa ke Masa*, Setara Press, Hlm. 85.

⁸² Rahmi Jened, *Op. Cit*, Hlm. 161-164.

terapan yang dikembangkan dari ciptaan seni, terkhusus gambar sketsa karakter animasi dan komik. *Cosplay* termasuk kedalam kerajinan tangan dikarenakan pembuatannya menggunakan tangan manusia yang ditata sedemikian rupa untuk menimbulkan kesan artistik dan sesuai dengan karakter animasi dan komik (dengan atau tanpa *guideline*) dan itu tidak dikomersialisasikan atau bukan dimaksudkan untuk kepentingan industri. Akan tetapi di sini pencipta dari karakter animasi dan komik tidak mendaftarkan *Cosplay*. Namun berdasarkan dari ketentuan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 40 ayat (2) dan Pasal 43 hingga Pasal 50 menyatakan *Cosplay* sebagai karya cipta tidak terdaftar yang memiliki fungsi sosial dan ekonomis. *Cosplay* bukan objek yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta.



Gambar 15 *To Aru Kagaku No Railgun Academy City*⁸³

Gambar di atas merupakan salah satu pengaplikasian *Cosplay* kedalam karya seni potret. Fotografer atau pencipta dari potret tersebut memaksudkan hanya untuk wujud pengekspresian diri. Pemenuhan hobi yang tidak dimaksudkan untuk mengadakan kegiatan komersialisasi dari hasil karya, terlebih dari kegiatan *Cosplay* yang diabadikan ke wujud potret.

⁸³ Shineueki33, tth, diunduh pada <https://www.shineueki33.deviantart.com/art/To-arukagaku-no-railgun-academy-city-414288645>, diakses pada 21 April 2017



Gambar 16 Young Ace Attorney⁸⁴

Gambar di atas menunjukkan bahwa *Cosplay* dapat dilakukan oleh siapa saja tanpa mengenal umur dan berasal dari mana orang tersebut. Seri *Video game Phoenix Wright: Ace Attorney* yang di*Cosplay*kan merupakan permainan adaptasi dari Jepang berjudul *Gyakuten Saiban*, kemudian dijadikan animasi dengan judul yang sama pada tahun 2016. Sedangkan gambar di bawah ini suasana kegiatan *Cosplay* di Ciputra World Mall, Surabaya. Kegiatan tahunan ini rutin diselenggarakan dengan nama *Chocodays*. Tingkat kerumitan kostum tergantung akan karakter animasi dan komik yang diangkat oleh *Cosplayer*. Hal ini bisa lihat pada gambar yang dicontohkan.

⁸⁴ Twin-Cosplay, tth, diunduh pada <https://www.twin-cosplay.deviantart.com/art/Young-Ace-Attorney-113023225>, diakses pada 21 April 2017



Gambar 16 Suasana kegiatan *Cosplay* di *Chocodays*⁸⁵



Gambar 17 Suasana kegiatan *Cosplay* di *Chocodays*⁸⁶

⁸⁵ Anonim, 2013, *Weambloo: Darmawisata Chocodays 2013*, <https://www.weambloo.com/index.php/2013/12/11/chocodays2013/>, diakses pada 25 April 2017

⁸⁶ Anonim, 2013, *Weambloo: Darmawisata Chocodays 2013*, <https://www.weambloo.com/index.php/2013/12/11/chocodays2013/>, diakses pada 25 April 2017

3.2 Perlindungan Hukum kepada Pemegang Hak Cipta atas Karakter Animasi dan Komik berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta

3.2.1 Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Karakter Animasi dan Komik

Perlindungan hak cipta diperlukan untuk mendorong apresiasi dan membangun sikap masyarakat untuk menghargai hak seseorang atas ciptaan yang dihasilkannya. Sikap apresiasi memang lebih menyentuh dimensi moral. Sedangkan sikap menghargai lebih merujuk pada aspek ekonomi. Pada logika *reward cycle* sebagaimana disebutkan. Proses mencipta berlangsung secara tertib dan memberi manfaat ekonomi pada pencipta. Sesuai dengan gilirannya akan memperkaya khazanah masyarakat pada umumnya.⁸⁷

Karakter animasi dan komik sendiri, ciptaan yang dimaksud adalah jenis hak cipta dalam bentuk seni, dan lebih khusus kepada seni gambar yang terdapat pada Pasal 40 huruf (f). Karena karakter animasi dan komik termasuk dalam ruang lingkup hak cipta, otomatis hak yang dimiliki oleh pencipta dan/atau pemegang hak cipta harus dilindungi oleh Undang-Undang. Hak Cipta yang dimaksud adalah hak eksklusif. Hal ini lebih jelas terlihat pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 4 menyebutkan bahwa Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Undang-Undang Hak Cipta Pasal 8 menyebutkan Hak ekonomi yang merupakan bagian dari hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan ekonomi atas ciptaannya yang disebutkan pada Pasal 9 dimaksudkan 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.

⁸⁶ *Ibid*

⁸⁷ Henry Soelistyo Budi, *Op. Cit.* Hlm. 21.

Penjelasan pasal di atas menerangkan bahwa hak eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya. Hak moral yang merupakan bagian dari hak eksklusif juga menyatakan sesuatu yang salah dalam merusak suatu karya. Merubah atau memodifikasi sebuah karya sehingga tidak terlihat sama, terbaca, terdengar seperti pencipta kehendaki. Dikatakan juga salah jika mengambil sumber atau kredit dari suatu karya yang tidak dibuat sendiri dikatakan salah. Namun ada peraturan sosial yang tidak menyatu dengan hukum di sebuah negara yang diserahkan kepada sejumlah pihak untuk dipilah mana yang benar dan salah sesuai dengan pemikiran masing-masing.⁸⁸

Undang-Undang Hak Cipta Pasal 9 ayat 3 menyebutkan bahwa adanya pelarangan dari pemegang hak cipta untuk melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan. Makna dari kata penggandaan dan penggunaan secara komersial termasuk ke dalam kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengomunikasikan Ciptaan kepada publik melalui sarana apapun.

Kenyataannya, masih banyak terjadi pelanggaran dalam hal gambar karakter animasi dan komik. Pelanggaran yang dimaksud adalah penggunaan karakter animasi maupun komik dengan cara meniru lalu memperbanyak, menjual barang barang berdasarkan gambar karakter tersebut tanpa izin resmi terlebih dahulu kepada pencipta atau pemegang hak ciptanya. Hal ini terlihat dari berbagai produk yang diperjualbelikan secara umum.

Pelanggaran seperti ini terjadi dikarenakan banyaknya pelaku usaha atau distributor, dan penjual yang menggunakan gambar karakter tersebut sebagai bentuk promosi. Hal ini diperkuat dengan beberapa kecenderungan, masyarakat menyadari hal tersebut adalah suatu bentuk pelanggaran namun masih dilakukan karena alasan untuk memperoleh penghasilan layak. Apabila dikaitkan, banyak

⁸⁸ Anonim, *Moral Rights: Protecting Your Integrity & The Integrity of Your Art*, <http://protectart.deviantart.com/journal/Moral-Rights-544787196> diakses 3 Oktober 2016

penjual barang-barang menggunakan karakter animasi dan komik dikarenakan, mudahnya menemukan gambar-gambar tersebut di banyak media elektronik. Akses yang mudah dan tidak membutuhkan biaya yang banyak itulah menjadikan pertimbangan bagi pelaku usaha dalam menggunakan karakter animasi dan komik secara bebas.

Faktor lainnya juga, karakter animasi maupun komik itu menarik dan diminati para konsumen anak-anak hingga dewasa, tidak melihat akan kualitas atau merek dari barang tersebut. Misalnya saja, boneka, *marchandise*, barang elektronik dengan gambar, replika wujud karakter dalam ukuran kecil, dan bahkan kostum serta barang-barang lainnya yang meniru gambar karakter tersebut. Pelanggaran dengan alasan beberapa alasan untuk melanggar terjadi apabila ciptaan tersebut diumumkan, digandakan dan diperbanyak dengan tujuan komersial di luar izin pemegang hak cipta. Pelanggaran terhadap karakter animasi dan komik terjadi apabila karakter tersebut masih menyerupai karakter asli atau dijiplak dengan bentuk yang sama persis dengan gambar karakter tersebut. Jadi, hal yang dianggap pelanggaran hak cipta terhadap karakter animasi maupun komik apabila kita dapat melihat secara jelas dan masih bisa membedakan karakternya apa.

Pelanggaran yang terjadi sedemikian rupa, berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta, memberikan sejumlah hak kepada Pencipta atau Pemegang Hak Cipta karakter animasi dan komik untuk mengajukan gugatan ganti rugi terhadap orang yang tidak berhak atas karya cipta tersebut kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran haknya sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 97, serta meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil penggandaan ciptaan itu. Pemegang Hak Cipta berhak memohon kepada Pengadilan Niaga agar adanya penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari hasil pelanggaran Hak Cipta.

Pelanggaran terhadap hak cipta sifatnya adalah delik biasa, yaitu tanpa pengaduan dari pencipta atau pemegang Hak Cipta atau pemegang Hak Terkait dapat dilakukan penuntutan oleh Pejabat Pegawai Negeri Sipil (PPNS) atau oleh Polisi. Hal ini berarti, jika pencipta atau pemegang hak cipta tersebut tidak

merasa dirugikan, ciptaan tersebut tetap dilindungi oleh Undang-undang, bahkan jika pencipta atau pemegang hak cipta tidak melapor kepada pihak yang berwajib. Selama ciptaan tersebut sesuai dengan aturan yang ada pada Undang-Undang Hak Cipta. Bahwa, objek hak cipta sesuai dengan Pasal 40 ayat 1 huruf a hingga s, terutama huruf f dan terbukti keasliannya. Selain itu jangka waktu perlindungannya masih berlaku bagi objek ciptaan tersebut, hal ini jelas terlihat pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 57 hingga Pasal 63. Serta tidak termasuk dalam pembatasan hak cipta yang terdapat pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 43 hingga Pasal 51.

Pencipta atau pemegang hak cipta apabila tidak merasa dirugikan, ciptaan tetap dilindungi oleh Undang-Undang bahkan jika pencipta atau pemegang hak cipta tidak melapor kepada pihak yang berwajib. Jika tidak dilaporkan, berarti hal tersebut menjadi tanggung jawab pemerintah. Pemerintah dalam hal ini pihak yang berwajib, sebaiknya menyelesaikan sengketa ini demi terwujudnya tujuan dibuatnya Undang-undang Hak cipta dan kepastian hukum. Sesuai yang disebutkan pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 110 ayat 1 berbunyi:

Selain penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum diberi wewenang khusus sebagai penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai hukum acara pidana untuk melakukan penyidikan tindak pidana Hak Cipta dan Hak Terkait.

Penyidik sebagaimana dimaksud pada ayat 1 berwenang:

- a. pemeriksaan atas kebenaran laporan atau keterangan berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- b. pemeriksaan terhadap pihak atau badan hukum yang diduga melakukan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- c. permintaan keterangan dan barang bukti dari pihak atau badan hukum sehubungan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- d. pemeriksaan atas pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- e. penggeledahan dan pemeriksaan di tempat yang diduga terdapat barang bukti, pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain yang

berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait ;

- f. penyitaan dan/atau penghentian peredaran atas izin pengadilan terhadap bahan dan barang hasil pelanggaran yang dapat dijadikan bukti dalam perkara tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait sesuai dengan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana;
- g. permintaan keterangan ahli dalam melaksanakan tugas penyidikan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- h. permintaan bantuan kepada instansi terkait untuk melakukan penangkapan, penahanan, penetapan daftar pencarian orang, pencegahan dan penangkalan terhadap pelaku tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait; dan
- i. penghentian penyidikan jika tidak terdapat cukup bukti adanya tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait.

Kenyataannya, penyidik akan melakukan penegakan hukum apabila pelanggaran tersebut merugikan Negara dengan skala kerugian yang besar. Misal dalam pelanggaran yang berkaitan akan pembajakan *video compact disk* (VCD) dan *digital video disc* (DVD). Pada gambar karakter animasi dan komik, sampai saat ini tidak ada penegakan hukum yang dilakukan oleh penyidik karena tidak ada kerugian besar walau masih banyak yang harus ditindaklanjuti.

Masing-masing hak cipta sejatinya mendapatkan porsi yang sama dan memiliki hak yang sama. Hak cipta gambar animasi dan komik termasuk yang memiliki potensi akan menimbulkan kerugian. Hal ini dikarenakan hak cipta sendiri merupakan kekayaan seni dan budaya dan salah satu sumber dari kekayaan intelektual yang perlu dilindungi. Kekayaan itu tidak semata-mata untuk seni dan budaya itu sendiri, tetapi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan di bidang perdagangan dan industri yang melibatkan penciptanya.

Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 31, adapun yang dimaksudkan dengan pencipta adalah:

- a. disebut dalam ciptaan
- b. dinyatakan sebagai Pencipta pada suatu ciptaan
- c. disebutkan dalam surat pencatatan ciptaan
- d. tercantum dalam daftar umum ciptaan sebagai pencipta

Kecuali terbukti sebaliknya, orang yang melakukan ceramah yang tidak menggunakan bahan tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa Pencipta ceramah tersebut dianggap sebagai Pencipta.

Suatu ciptaan jika terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh dua orang atau lebih, maka yang dianggap sebagai Pencipta adalah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan itu, atau jika ada orang itu, yang dianggap sebagai pencipta ialah orang yang menghimpunnya, dengan tidak mengurangi hak cipta masing-masing. Hal tersebut disebutkan pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 33. Pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 34, suatu ciptaan yang dirancang seseorang, diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, maka penciptanya adalah orang yang merancang.

Menurut Undang-Undang Hak Cipta Pasal 35 hingga Pasal 36, jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaannya, pemegang hak cipta adalah pihak yang untuk dan dalam dinas ciptaan itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian lain antara kedua pihak dengan tidak mengurangi hak pembuat sebagai penciptanya apabila penggunaan ciptaan itu diperluas sampai keluar hubungan dinas. Ketentuan tersebut berlaku pula bagi ciptaan yang dibuat pihak lain berdasarkan pesanan yang dilakukan dalam hubungan dinas.

Suatu badan hukum mengumumkan bahwa ciptaan berasal daripadanya dengan tidak menyebut seseorang sebagai penciptanya maka badan hukum tersebut dianggap sebagai penciptanya kecuali jika terbukti sebaliknya. Hal ini sesuai dengan apa yang dijelaskan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 37 yang berbunyi:

Kecuali terbukti sebaliknya, dalam hal badan hukum melakukan Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi atas Ciptaan yang berasal dari badan hukum tersebut dengan tanpa menyebut seseorang sebagai Pencipta, yang dianggap sebagai Pencipta yaitu badan hukum.

Pada hak cipta gambar dan sketsa karakter animasi dan komik selama gambar tersebut dilukis atau digambar oleh pencipta maka hak cipta dimiliki oleh si pencipta. Jika ciptaan itu dialihkan kepada pihak lain maka hak cipta tersebut milik dari si pencipta, kecuali diperjanjikan lain. Apabila demikian, hak cipta tersebut dapat beralih kepada perusahaan yang diberikan lisensi atau pembayar

royalti, maka hak cipta karakter animasi dan komik tersebut akan beralih hak ekonominya kepada pihak lain.

Perlindungan suatu ciptaan oleh pencipta atau pemegang hak cipta timbul secara otomatis sejak ciptaan itu diwujudkan dalam bentuk nyata. Pendaftaran ciptaan tidak merupakan suatu kewajiban untuk mendapatkan hak cipta. Namun pencipta maupun pemegang hak cipta yang mendaftarkan ciptaannya akan membuat surat pendaftaran ciptaan yang dapat dijadikan sebagai alat bukti awal di pengadilan apabila timbul sengketa di kemudian hari terhadap ciptaan tersebut.

Pendaftaran Hak Cipta dapat dilakukan di Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual. Pendaftaran hak cipta dalam ruang lingkup animasi dan komik, dibedakan menjadi karakter dan animasi. Karakter lebih khusus kepada gambar saja, sedangkan animasi lebih kepada bentuk animasi dari suatu karakter.

Syarat-syarat permohonan pendaftaran ciptaan untuk perusahaan adalah akta badan hukum yang dilegalisir oleh pejabat berwenang, fotokopi KTP Pimpinan Perusahaan yang menandatangani Surat Kuasa dan Surat Pernyataan, NPWP, melampirkan contoh ciptaan, dan mengisi formulir permohonan pendaftaran ciptaan. Sedangkan pendaftaran ciptaan untuk perorangan adalah fotokopi KTP, melampirkan contoh ciptaan, dan juga mengisi formulir permohonan diketik dengan rapi dan disalin menjadi 3 lalu ditandatangani. Lalu membayarkan sejumlah biaya pendaftaran sebesar Rp. 300.000, sesuai dengan lampiran Peraturan Pemerintah No. 45 tahun 2014 tentang Jenis dan Tarif atas Jenis Penerimaan Negara bukan Pajak yang Berlaku pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia. Keputusan menerima atau menolak permohonan wajib diberikan dalam waktu paling lama 9 (sembilan) bulan terhitung sejak tanggal diterimanya permohonan.⁸⁹ Selain adanya jaminan alat bukti sengketa yang apabila terjadi di kemudian hari, pendaftaran hak cipta juga dapat meningkatkan pendapatan negara bukan pajak.

⁸⁹ Risa Amrikasari, 2016, *Tata Cara Pendaftaran Hak Cipta Lagu*, <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/cl4454/tata-cara-pendaftaran-hak-cipta-lagu>, diakses pada 18 Mei 2017

3.2.2 Tanggung Jawab Pihak Lain dalam Penggunaan Lisensi Karakter Animasi dan Komik

Perkembangan tanggung jawab penggunaan lisensi dari karakter animasi dan komik yang dapat dicontohkan secara bersamaan terjadi di Indonesia adalah animasi dan komik yang berasal dari Jepang. Penulis menggambarkan perkembangan animasi dan komik Indonesia yang didominasi oleh budaya *pop-culture* terutama dari Negara Matahari Terbit. Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta, Lisensi adalah izin yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemegang hak terkait, kepada pihak lain untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, atau produk hak terkaitnya dengan persyaratan tertentu. Jika hak cipta diserahkan pada pihak lain “untuk sebagian” maka bagian yang diserahkan itu pencipta tidak ada lagi haknya, sedangkan bagian yang tidak diserahkan pencipta tetap mempunyai hak sepenuhnya. Namun apabila hak cipta diserahkan pada orang atau pihak lain seluruhnya maka pencipta itu tetap berwenang menjalankan suatu tuntutan hukum untuk mendapatkan ganti kerugian terhadap seseorang yang melanggar hak cipta itu.⁹⁰

Sesuai dengan ketentuan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 16 hingga Pasal 19 yang menyebutkan akan pengalihan hak yang dimaksudkan hak-hak yang dapat diserahkan atau dipindahkan maupun tidak meliputi mengumumkan hasil ciptaan, pendistribusian hasil ciptaan, dan bahkan memperbanyak hasil ciptaan serta menyandiwarakan baik pada sarana radio maupun di televisi dan lainnya. Lalu hak yang tidak dapat diserahkan yang tetap berada atau melekat pada pencipta adalah penuntutan pelanggaran hasil ciptaan dan Izin mengadakan perubahan lain sebagainya terhadap hasil ciptaan. Kedua hal tersebut merujuk pada Hak Moral yang melekat dan tersebut pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 5.

Pemegang hak cipta berhak memberikan lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan. Pelaksanaan lisensi disertai dengan kewajiban pemberian royalti

⁹⁰ Sophar Maru Hutagalung, 2012, *Hak Cipta: Kedudukan dan Perannya dalam Pembangunan*, Sinar Grafika: Jakarta, Hlm. 19.

kepada pemegang hak cipta oleh penerima lisensi, kecuali diperjanjikan lain. Pengalihan hak cipta karakter kartun yang paling banyak digunakan adalah pengalihan dengan cara lisensi. Perjanjian lisensi dilarang memuat ketentuan yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha yang tidak sehat sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku. Agar dapat mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga, perjanjian lisensi wajib dicatatkan di Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia.

Melalui Lisensi, perusahaan dapat menggunakannya untuk kepentingan komersialisasi. Di Indonesia, pengembangan produk konsumen, dicontohkan oleh *Disney* dan *Marvel* diwakili oleh *Fun Character International* (FCI) yang merupakan salah satu perusahaan perizinan karakter terkemuka di Asia Tenggara. Lisensi diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 80 sampai dengan pasal 86. Pemberian Lisensi oleh Pencipta dapat memberikan izin kepada Pihak lain untuk melaksanakan Hak Ekonomi seperti yang tertera pada pasal Undang-Undang Hak Cipta Pasal 9 atas Ciptaan tersebut.

Lisensi dibagi menjadi dua bagian yaitu Lisensi yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 80 sampai Pasal 83 dan Lisensi Wajib yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 84 sampai Pasal 86. Pembuat Kostum Cosplay telah melakukan Pengadaptasian Ciptaan seperti yang tertera pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 9 ayat (1) huruf d dan memperjual belikannya sehingga muncul unsur komersial seperti yang dilarang pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 9 ayat (3), untuk itu Lisensi yang tepat untuk adalah Lisensi Sukarela (*Voluntary Lisence*).

Perlu diketahui sebelumnya bahwa tidak dipenuhinya keberadaan lisensi, ada atau tidaknya pelanggaran dalam penciptaan sebuah Kostum Cosplay, namun tidak dapat langsung diputuskan bahwa telah terjadi pelanggaran sebab terdapat pembatasan-pembatasan yang dapat digunakan dalam kasus yang berkaitan dengan *Cosplay*.

3.3 Hambatan dalam Perlindungan Hukum Karakter Animasi dan Komik pada *Cosplay* (*Costume Play*) terkait Undang-Undang Hak Cipta

3.3.1 Penggunaan Karakter Animasi dan Komik pada *Cosplay* (*Costume Play*) sebagai bentuk Hak Kekayaan Intelektual

Arus perdagangan pada era globalisasi membuat perkembangan ekonomi dalam bidang barang dan jasa di Indonesia semakin maju dengan pesat. Oleh karenanya perlu adanya peraturan pada yang memberikan jaminan perlindungan dan kepastian hukum, khususnya pada bidang hak cipta agar terdapat iklim ekonomi kreatif dapat berjalan dengan sehat. Hal ini dikarenakan, perdagangan membutuhkan sesuatu inovasi dan kreatifitas seseorang untuk lebih dikenal oleh khalayak umum dan hal tersebut menjadi peranan penting. Orang-orang menciptakan sebuah karya dan karya cipta tersebut dapat mendulang keuntungan di dunia bisnis.

Pada saat ini salah satu yang bisa dicontohkan adalah karakter animasi dan komik. Konsumen segala usia cenderung menyukai bahkan tidak bisa dipungkiri bahwa *image* sebuah karakter dapat mengingatkan konsumen lebih cepat dari pada *brand* lainnya. Dikarenakan penggunaan *key-visual* yang ada pada setiap karakter animasi. Sehingga mau tidak mau, perusahaan menggunakan jati diri sebuah karakter tersebut menjadi kewujud sebuah karya cipta lainnya yang dapat digunakan lebih lanjut dan dinikmati oleh konsumen, salah satu yang dicontohkan adanya keberadaan *Cosplay*. Pembuatan kostum berdasarkan karakter animasi dan komik didapati menjadi salah satu *pop-culture* yang tengah berkembang di Indonesia. Orang-orang menyebutkan bahwasanya *Cosplay* adalah salah satu bentuk hobi seseorang di mana orang tersebut sangat menyukai karakter animasi dan komik tersebut dan ingin merealisasikannya sehingga berperan dan berperilaku semirip mungkin dengannya. Sehingga pembuatan dari kostum berdasarkan gambar atau sketsa dilakukan dengan mudah di tengah kemajuan zaman.

Bahan-bahan pembuatan kostum tidak terbatas dalam pemilihannya. Segala macam hal-hal yang memang menguji kreatifitas seseorang atau beberapa

orang dalam pembuatan satu unit kostum, dari ujung kepala hingga kaki digunakan. Besar kecilnya biaya yang dihabiskan dalam pembuatan suatu bentuk *Cosplay* rata-rata tergantung akan tingkat kerumitan dan detail dalam karakter animasi dan komik tersebut. Penggunaan bahan-bahan seperti kulit imitasi, kerangka besi dan lainnya dapat digunakan.

Semaraknya animasi dan komik Jepang menjadi *trend* dalam arah *Cosplay* di Indonesia. Banyak orang melakukan *Cosplay* dengan berbagai genre. Mengatasnamakan hobi, para *Cosplayer* (*Costume Player*) biasanya muncul untuk meramaikan suatu kegiatan bertemakan serupa. Memaknai Indonesia menerima dan menyelaraskan dengan salah satu bentuk budaya asing tersebut. Sebagai salah satu bentuk seni terapan, pembuatan kostum pada *Cosplay* secara wajarnya (*fair-dealing*) digunakan untuk pengekspresian diri, memenuhi kebutuhan kepuasan batin pada sebuah hobi tanpa ada maksud lainnya.

Mereka melakukan *Cosplay* biasanya diabadikan menjadi media foto atau video tertentu dan diberikan tanda khusus apabila mereka melakukan *Cosplay* karakter yang dimaksud. Pencatuman nama karakter dilakukan untuk membuat orang lain mengetahui jenis karakter animasi atau komik tersebut. Ada kalanya hal tersebut tidak dilakukan namun karakter tersebut dikenali dengan jelas karena memiliki karakter fisik yang berbeda dengan karakter lainnya, walau *Cosplayer* yang menggunakan kostum tersebut memerankannya kurang mirip. Di situ letak *key-visual* berperan. Memaknai sebuah *brand* pada karakter dapat membuat pencipta karya menjadi lebih dikenal luas beserta karyanya.

Ada sebuah laman *web* internasional yang menghargai kreatifitas para *Cosplayer* dengan meranking nilai artistik dan kepopuleran mereka. Hal ini bisa ditemukan pada alamat *website* www.worldcosplay.com. Keberadaan laman *web* tersebut diketahui oleh perusahaan-perusahaan yang menjadi rumah dari karya cipta karakter animasi dan komik terkemuka. *Cosplay* dianggap oleh pihak Divisi *Public Relation* perusahaan tertentu sebagai salah satu bentuk promosi gratis agar masyarakat lebih mengenal karakter tersebut. Oleh karenanya perusahaan tersebut tidak menganggap dari penggunaan karya ciptanya untuk *Cosplay* adalah bentuk kerugian besar. Bahkan mereka dengan jelas mendukung adanya konvensi animasi

dan komik yang diselenggarakan dengan mengadakan kompetisi *Cosplay* atau meluncurkan *guideline book* karakter lengkap dengan penjelasannya. Selain itu alasan rasional yang diberikan suatu perusahaan tidak ingin kehilangan penggemar dari karakter animasi dan komik yang dibuatnya. Hal ini dimaksudkan akan kekuasaan masyarakat.⁹¹

Pada poin di atas, Pencipta sebagai pemegang hak cipta secara resmi dan terdaftar menggunakan haknya, sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 5 hingga Pasal 7 mengenai hak moral yang dimilikinya. Hak Ekonomi akan kesadaran perusahaan atau pencipta yang membiarkan adanya kegiatan *Cosplay* dilakukan karena dipandang hal tersebut tidak terlalu menimbulkan kerugian yang cukup besar, sesuai dengan Undang-Undang Hak Cipta Pasal 8 hingga Pasal 15. Selain itu, keberadaannya juga didukung dengan keberadaan pihak lain sebagai pemegang hak lisensi hak cipta dari karakter animasi dan komik dari pencipta. Tercantum pada Pasal 16 ayat (2) yang keberadaan hak cipta karakter animasi dan komik dapat dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:

- a. Pewarisan
- b. Hibah
- c. Wakaf
- d. Perjanjian tertulis atau
- e. Sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pengalihan hak cipta sebagaimana dimaksud pada Pasal 16 ayat (2) wajib dimohonkan pencatatannya kepada Direktorat Jenderal untuk dicatat dalam Daftar Umum Ciptaan. Permohonan pengalihan hak cipta disertai dengan dokumen yang mendukungnya. Pengalihan hak cipta dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 29 menyebutkan bahwa Pasal 16, Pasal 17, dan Pasal 19 berlaku secara mutatis mutandis terhadap pengalih hak ekonomi atas ciptaan. Seperti pada ketentuan

⁹¹ Anonim, 2010, *The Cosplay Lawsuit: What You Need to Know*, diunduh pada <http://www.nerdunion.us/2016/01/25/the-cosplay-lawsuit-what-you-need-to-know/>, diakses pada 19 Mei 2017

pada peralihan hak, yang sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan adalah melalui lisensi. Memperhatikan pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 9 ayat (1), Pasal 23 ayat (2), Pasal 24 ayat (2), dan Pasal 25 ayat (2) untuk mengadakan pelaksanaan perbuatan yang dimaksud. Ketentuan lebih lanjut dapat ditemukan pada Undang-Undang Hak Cipta Pasal 80 hingga Pasal 86 mengenai lisensi dan lisensi wajib. Terkhusus permasalahan ini, hanya membahas Pasal 80 hingga Pasal 83 karena hanya menyangkut akan bidang seni, sesuai dengan pembahasan kali ini.

Salah satu kegiatan terbesar yang mengusung tema untuk dapat *Cosplay* adalah *Clas:H*. Kegiatan festival tersebut saling berkaitan dalam satu naungan dalam kegiatan tahunan terbesar yang bertemakan budaya Jepang di Indonesia yakni, *Ennichisai*. Membahas soal *Clas:H* dilaksanakan di kota-kota besar di Indonesia dengan puncak acara dilakukan di Jakarta. Isi dari kegiatan yang dinantikan adalah kompetisi *Cosplay* nasional. Menjadi satu-satunya kegiatan yang memperoleh izin penggunaan lisensi dari distributor *anime* dan *manga* langsung dari Jepang, *Clas:H* memiliki beberapa peraturan tertentu yakni di antaranya:⁹²

1. Kostum yang dilombakan harus karakter yang berasal dari *Anime, Manga, Tokusatsu, Video Games, Vocaloid* asli buatan Jepang
2. Karakter yang diambil dari *Game* harus berasal dari *developer* asal Jepang, contoh: Game dari *Capcorn, Bushiroad*, atau *Konami*
3. Karakter *Vocaloid* yang diambil harus *official character* yang berasal dari produser asal Jepang contoh: *Hatsune Miku* dari *Crypton Future Media, Inc.*
4. Yang tidak termasuk adalah: Karakter *Doujinshi* dan karakter-karakter unik berdasarkan adaptasi dari anime atau manga, contoh: *Dragon Ball Evolution*; Karakter modifikasi seperti *Gijinka* atau *Fan-art*, contoh *Gijinka Pikachu*
5. Untuk karakter yang berasal dari penerbit “*Shueiusha*” (*Shonen Jump*). Contoh: *Saint Seiya, Dragon Ball, Naruto, Bleach, One Piece* dan lainnya, diperbolehkan ikut serta dalam kompetisi dan dapat lolos menuju *Grand Final*, namun tidak akan diloloskan ke

⁹² Anonim, 2017, *National Cosplay*, <https://www.clashcosplay.com/nationalcosplay>, diakses pada 20 Mei 2017

World Cosplay Summit (WCS) . Sebagai acuan, peserta bisa melakukan pengecekan asal karakter dari *Shueisha* atau bukan bisa di situs: www.myanimelist.net/

Pihak panitia mengatakan bahwa, adanya penggolongan tertentu pada jenis-jenis karakter *anime* dan *manga* untuk meminimalisir karakter animasi dan komik di luar distributor atau kesepakatan yang telah ditentukan.

3.3.2 Penggunaan Karakter Animasi dan Komik pada *Cosplay (Costume Play)* sebagai Bentuk Perbuatan Melawan Hukum

Hambatan yang ditemui dari bentuk penegakan perlindungan hukum hak cipta berdasarkan yang telah dijabarkan pada pembahasan penggunaan karakter animasi dan komik pada *Cosplay* sebagai bentuk HKI di antara lain kesadaran dari pencipta dan pemegang hak cipta itu sendiri akan hak yang diberikan oleh Undang-Undang Hak Cipta pada karya ciptaannya. Perusahaan yang berlaku sebagai pencipta atau pemegang hak cipta seringkali membiarkan hal-hal yang melanggar karya ciptanya sebagai bentuk promosi gratis dan hal tersebut dimanfaatkan pelaku usaha untuk mengembangkan usahanya berupa pembuatan kostum. Konsumen juga mengetahui hal tersebut, mereka juga menyukai hasil karya dari pelaku usaha kecil dibandingkan produk resmi keluaran perusahaan yang memegang lisensi karakter animasi dan komik. Sehingga hal tersebut menimbulkan kerugian.

Karakter animasi dan komik merupakan ciri khas dari suatu ide orisinal yang dihasilkan oleh penciptanya, sehingga menjadi pembeda dengan lainnya. Penggunaannya dalam *Cosplay* dapat dikenali dengan mudah bagi penggemar karakter animasi maupun komik. Namun ada oknum-oknum tertentu yang menggunakan salah satu bentuk pengekspresian diri tersebut dengan memanfaatkannya ke dalam bentuk komersialisasi pribadi tanpa adanya izin resmi. Akibatnya bisa menimbulkan kerugian pada pencipta atau pemegang hak cipta apabila hal tersebut dilakukan secara terus menerus dalam jumlah besar

dalam skala industri. Oleh karenanya tindakan tersebut dapat dikatakan sebagai bentuk perbuatan melawan hukum.

Pasal 1365 KUH Perdata sebagai pasal yang mengatur tentang perbuatan melawan hukum memegang peranan penting dalam hukum perdata yang memuat ketentuan sebagai berikut: *“Setiap perbuatan melawan hukum yang oleh karenanya menimbulkan kerugian pada orang lain, mewajibkan orang yang karenan kesalahannya menyebabkan kerugian itu mengganti kerugian.”*. Pasal tersebut menjelaskan apabila bila diketahui untuk mencapai suatu hasil yang baik dalam melakukan gugatan berdasarkan perbuatan melawan hukum maka harus dipenuhi syarat-syarat atau unsur-unsur sebagai berikut:⁹³

1. Perbuatan melawan hukum, yaitu suatu perbuatan yang melanggar hak subyektif orang lain atau yang bertentangan dengan kewajiban hukum dari si pembuat sendiri yang telah diatur dalam undang-undang. Melawan hukum ditafsirkan sebagai melawan Undang-Undang.
2. Harus ada kesalahan, syarat kesalahan ini dapat diukur secara:
 - a. Obyektif yaitu dengan dibuktikan bahwa dalam keadaan seperti itu manusia yang normal dapat menduga kemungkinan timbulnya akibat dan kemungkinan ini akan mencegah manusia yang baik untuk berbuat atau tidak berbuat.
 - b. Subyektif yaitu dengan dibuktikan bahwa apakah si pembuat berdasarkan keahlian yang ia miliki dapat menduga akan akibat dari perbuatannya.
3. Selain itu orang yang melakukan perbuatan melawan hukum harus dapat dipertanggungjawabkan atas perbuatannya, karena orang yang tidak tahu apa yang ia lakukan tidak wajib membayar ganti rugi. Sehubungan dengan kesalahan ini terdapat dua kemungkinan:
 - a. Orang yang dirugikan juga mempunyai kesalahan terhadap timbulnya kerugian. Penjelasan bahwa jika orang yang

⁹³ Munir Fuadi, 2010, *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*, Citra Aditya Bakti, Bandung, Hlm. 80.

dirugikan juga bersalah atas timbulnya kerugian, jika orang dirugikan juga bersalah atas timbulnya kerugian, maka sebagian dari kerugian tersebut dibebankan kepadanya kecuali jika perbuatan melawan hukum itu dilakukan dengan sengaja.

- b. Kerugian ditimbulkan oleh beberapa pembuat. Jika kerugian itu ditimbulkan karena perbuatan beberapa orang maka terhadap masing-masing orang yang bertanggung jawab atas terjadinya perbuatan tersebut dapat dituntut untuk keseluruhannya.
4. Harus ada kerugian yang ditimbulkan. Pengertian bahwa kerugian yang disebabkan oleh perbuatan melawan hukum dapat berupa:
- a. Kerugian materiil, dimana kerugian materiil dapat terdiri dari kerugian yang nyata-nyata diderita dan keuntungan yang seharusnya diperoleh. Jadi pada umumnya diterima bahwa si pembuat perbuatan melawan hukum harus mengganti kerugian tidak hanya untuk kerugian yang nyata-nyata diderita, juga keuntungan yang seharusnya diperoleh.
 - b. Kerugian idiil, dimana perbuatan melawan hukum pun dapat menimbulkan kerugian yang bersifat idiil seperti ketakutan, sakit dan kehilangan kesenangan hidup.

Untuk menentukan luasnya kerugian yang harus diganti umumnya harus dilakukan dengan menilai kerugian tersebut, untuk itu pada dasarnya yang dirugikan harus sedapat mungkin ditempatkan dalam keadaan seperti keadaan jika terjadi perbuatan melawan hukum. Pihak yang dirugikan berhak menuntut ganti rugi tidak hanya kerugian yang telah ia derita pada waktu diajukan tuntutan akan tetapi juga apa yang ia akan derita pada waktu yang akan datang.

5. Adanya hubungan casual antara perbuatan dan kerugian. Untuk memecahkan hubungan casual antara perbuatan melawan hukum dengan kerugian, terdapat dua teori yaitu:
 - a. *Condition sine qua non*, dimana menurut teori ini orang yang melakukan perbuatan melawan hukum selalu bertanggung jawab

jika perbuatannya *condition sine qua non* menimbulkan kerugian (yang dianggap sebagai sebab dari pada suatu perubahan adlaah semua syarat-syarat yang harus ada untuk timbulnya akibat)

- b. *Adequate veroorzaking*, dimana menurut teori ini si pembuat hanya bertanggung jawab untuk kerugian yang selayakna dapat diharapkan sebagai akibat dari pada perbuatan melawan hukum.

Terdapat hubungan *casual* jika kerugian menurut aturan pengalaman secara layak merupakan akibat yang diharapkan akan timbul dari perbuatan melawan hukum. Jadi secara singkat beberapa hal tersebut, maka dapat diperinci sebagai berikut:

1. Untuk perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh organ badan hukum, pertanggungjawabannya didasarkan pada Pasal 1364 KUH Perdata.
2. Untuk perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh seorang wakil badan hukum yang mempunyai hubungan kerja dengan badan hukum, dapat dipertanggungjawabkan berdasarkan Pasal 1367 KUH Perdata.
3. Untuk perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh organ yang mempunyai hubungan kerja dengan badan hukum, pertanggungjawabannya dapat dipilih antara Pasal 1365 KUH Perdata dan Pasal 1367 KUH Perdata.⁹⁴

Pertanggungjawaban yang harus dilakukan berdasarkan perbuatan melawan hukum ini merupakan suatu perikatan yang disebabkan dari Undang-Undang yang mengaturnya (perikatan yang timbul karena Undang-Undang). Pada ilmu hukum dikenal 3 (tiga) kategori perbuatan melawan hukum, yaitu:

1. Perbuatan melawan hukum karena kesengajaan
2. Perbuatan melawan hukum tanpa kesalahan (tanpa unsur kesengajaan maupun kelalaian)
3. Perbuatan melawan hukum karena kelalaian.⁹⁵

⁹⁴ *Ibid*

⁹⁵ *Ibid*

Merujuk pada model pengaturan dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tentang perbuatan melawan hukum lainnya, dan seperti juga di negara-negara *Civill Law* maka model tanggung jawab hukum di Indonesia adalah sebagai berikut:⁹⁶

1. Tanggung jawab dengan unsur kesalahan (kesengajaan dan kelalaian) seperti terdapat dalam Pasal 1365 KUH Perdata.
2. Tanggung jawab dengan unsur kesalahan, khususnya unsur kelalaian seperti terdapat dalam Pasal 1366 KUH Perdata.
3. Tanggung jawab mutlak (tanpa kesalahan) dalam arti yang sangat terbatas seperti dalam Pasal 1367 KUH Perdata.

Suatu pelanggaran terhadap hak subjektif orang lain merupakan perbuatan melawan hukum apabila perbuatan tersebut secara langsung melanggar hak subjektif orang lain, serta diisyaratkan adanya pelanggaran terhadap tingkah laku, berdasarkan hukum tertulis dan tidak tertulis yang seharusnya tidak dilanggar oleh pelaku dan tidak ada alasan pembenar menurut hukum. Undang-Undang Hak Cipta Pasal 113 ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) mengenai ketentuan pidana menyebutkan, setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 secara keseluruhan dapat dipenjara paling lama 3 (tiga) hingga 10 (sepuluh) tahun paling lama dan/atau denda pidana minimal Rp.100.000.000,00 (seratus juta rupiah) hingga Rp. 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah). Kesemuanya tergantung akan tingkat pelanggaran hak cipta yang dilanggar.

Pada kasus tertentu, Penulis menemui beberapa kegiatan sejenis konvensi atau festival bertemakan Jepang yang pernah diselenggarakan di beberapa kota besar, terutama di Provinsi Jawa Timur. Penulis pernah menghadiri beberapa kegiatan serupa di Surabaya dan Malang sekitar tahun 2013 hingga 2014. Pada acara tersebut tidak termasuk dan tidak berkaitan akan kegiatan *Clas:H* ataupun ICGP. Akan tetapi tetap mengadakan kompetisi sejenis. Pada hal tersebut, secara sadar perusahaan atau pemegang hak cipta dari beberapa karakter animasi dan komik yang di-*Cosplay*kan mengikuti kompetisi. Hal ini terjadi bertahun-tahun dan dianggap sebagai hal lumrah tanpa ada maksud komersialisasi. Akan tetapi secara kenyataan, hal-hal pendukung pada kegiatan tersebut mengadakan pendiri

⁹⁶ Munir Fuadi, *Op. Cit*, Hlm. 81

tempat-tempat untuk masyarakat umum yang berpartisipasi sebagai pengisi *stand* atau *booth*. Kebanyakan tentu menjual pernak-pernik, mainan dan lain-lain bertemakan serupa, tidak terlepas juga beberapa perlengkapan untuk melakukan *Cosplay* tidak sedikit dapat dijumpai pada acara tersebut. Baju, rambut palsu, tas, sepatu, aksesoris, seragam, senjata dan lain-lainnya dapat ditemukan dengan mudah.

Pembahasan di atas menjelaskan Undang-Undang Hak Cipta menyebutkan pada Pasal 10, apabila pengelola tempat perdagangan menemui adanya penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau hak terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya maka menurut Undang-Undang Hak Cipta Pasal 114, orang yang mengelola tempat perdagangan tersebut dapat dikenakan ketentuan pidana berupa pidana denda paling banyak Rp. 100.000.000,00 (seratus juta rupiah). Selanjutnya, para pelaku industri rumahan yang biasa dikatakan pembuat kostum atau *Costume Maker* khusus kegiatan *Cosplay* pada dasarnya ada karena kebutuhan *Cosplayer* cukup banyak, tidak memungkinkan mereka dengan tangan sendiri membuat kebutuhan dari ujung kepala hingga ujung kaki sendiri. Kadang, mereka menggunakan jasa para pembuat kostum itu untuk membuat dengan kompensasi yang sesuai. Tidak sedikit para *Cosplayer* tersebut menyebutkan pembuatannya dilakukan sendiri tanpa adanya bantuan orang lain (dimaksudkan para pembuat kostum).

Selain menciderai hak moral, hal tersebut juga menciderai hak ekonomi yang ada pada sebuah ciptaan, terlebih lagi kepada pencipta atau pemegang hak cipta. Perbuatan tidak jujur akan merugikan berbagai pihak. Kata tidak jujur menurut Poerwadarminta berbarti “tidak lurus hati” atau “curang”, misalnya orang-orang yang tidak jujur dan tidak disegani. Kalau seseorang untuk menarik langganan orang lain atau untuk memajukan penjualannya mempergunakan cara-cara yang bertentangan dengan kejujuran dalam lalu lintas perdagangan, istimewa yang menyesatkan orang banyak dan merugikan orang lain.⁹⁷

Pembenaran dari pengertian perbuatan melawan hukum apabila perbuatan itu bertentangan dengan hukum pada umumnya. Hukum bukan saja berupa

⁹⁷ WJS Poerwadarminta, *Op. Cit.*, Hlm. 424

ketentuan-ketentuan dalam bermasyarakat. Kerugian yang ditimbulkan itu harus disebabkan karena perbuatan melawan hukum itu; antara lain kerugian-kerugian dan perbuatan itu harus ada hubungannya langsung; kerugian itu disebabkan karena kesalahan pembuat. Perbuatan melawan hukum tidak hanya terdiri atas satu perbuatan, tetapi juga dalam tidak berbuat sesuatu. Pada KUH Perdata ditentukan pula bahwa setiap orang tidak sengaja bertanggungjawab terhadap kerugian yang disebabkan karenan perbuatannya sendiri, tetapi juga terhadap kerugian yang ditimbulkan karena perbuatan orang-orang yang ditanggungnya, atau karena barang-barang yang berada di bawah pengawasannya. Unsur-unsur yang terdapat dalam muatan Pasal 1365 KUH Perdata itu sendiri merupakan syarat yang harus dipenuhi dalam halnya perbuatan melawan hukum, yaitu:

- a. Adanya tindakan yang melawan hukum
- b. Ada kesalahan pada pihak yang melakukan
- c. Ada kerugian yang diderita

Tiap perbuatan melanggar hukum yang menimbulkan kerugian pada orang lain, mewajibkan pembuat yang bersalah untuk mengganti kerugian (Pasal 1365 KUH Perdata). Secara prinsip, pelaku Perbuatan Melawan Hukum telah melakukan perbuatan yang mengakibatkan yang bersangkutan wajib mengganti kerugian (moril dan materiil) terhadap pihak-pihak yang telah dirugikan (saudara serta pembeli) sebagaimana yang diatur dalam Pasal 1365 KUH Perdata. Tiap perbuatan melanggar hukum yang menimbulkan kerugian pada orang lain, mewajibkan pembuat yang bersalah untuk mengganti kerugian (Pasal 1365 KUH Perdata).

Negara yang menganut sistem *Civil Law*, pembatasan Hak Cipta diterapkan melalui *Three-Step Test*. Langkah tersebut sebuah tes yang digunakan sebagai penilaian batasan antara Hak Eksklusif Pencipta dan Hak Istimewa dan keseimbangan dalam penggunaan. (*Privilage to use*)⁹⁸. Tahapan tersebut mencakup tiga yang bersifat kumulatif dan berdasarkan urutan, yakni.⁹⁹

1. *Criterion 1: Basic Rule: limitation must be certain special case*

⁹⁸ Rahmi Jened, *Op. Cit.*, Hlm. 157.

⁹⁹ Martin Stefendlen, 2003, *Copyright, Limitations, and Three Step Test International and EC Copyright Law*, Kluwer, Den Haag, Hlm. 112.

2. *Criterion 2 First Condition: delimitting the basic rule: no conflict with a norma explanation compulsory licences impossible*
3. *Criterion 3: Second condition delimitting the basic rule: no unreasonable prejudice to legitimate interest-compulsory licences possible*

Pada langkah pertama, aturan yang digunakan adalah pembatasan berlaku hanya untuk kasus khusus tertentu dan tidak terdapat tujuan yang bersifat komersial. Tahap kedua mengindikasikan penggunaan ciptaan orang lain tanpa izin harus tidak bertentangan dengan pemanfaatan normal. Dalam pembuatan kostum, elemen yang dicitrakan adalah karakter animasi dan komik, dari ujung kepala hingga ujung kaki. Meskipun bentuknya baru namun unsur-unsur dari kostum adalah sepenuhnya milik pencipta atau pemegang hak cipta dari karakter animasi dan komik. Serta tahap ketiga adalah penggunaan ciptaan orang lain tanpa izin harus tidak mengurangi kepentingan yang sah dari pencipta maupun pemegang hak cipta.

Bentuk kerugian yang ditimbulkan kegiatan *Cosplay* antara lain pada agen resmi yang menjual aksesoris dari suatu karakter animasi dan komik yang berlisensi dari pihak pencipta maupun pemegang hak cipta akan mengalami penurunan pendapatan. Serta tingkat kepercayaan konsumen yang dapat menemukan barang sejenis pada penjual lain dengan harga lebih murah daripada perusahaan penjual yang resmi. Secara garis besar, kerugian hak ekonomi yang diderita paling sering dicerai dengan adanya fenomena *Cosplay* ini.

Jeroen van Boestel, 2011, *Logo vs Key-Visual*, <https://www.jovoto.com/blog/creatives/community/project-news/logo-vs-keyvisual/>, diakses pada 9 April 2017.

Yusita Kusumarini, tth, *Unsur Desain (Spesifik)* dalam Pembelajaran Dasar Desain, Fakultas Seni dan Desain, Universitas Kristen Petra, Surabaya.

E. Lain-Lain

Anonim, 2013, *Weambloo: Darmawisata Chochodays 2013*, <https://www.weambloo.com/index.php/2013/12/11/chocodays2013/>, diakses pada 25 April 2017

Anonim, 2015, *Digidoy! Komik Stripnya Anak Medan*, <https://www.lynur.com/2015/06/komik-stripnya-anak-medan.html?m=1>, diakses pada 20 April 2017

Anonim, 2016, *Desain Karakter dan Seiyuu Anime Kono Bijutsu Niwa Mondai Ga Aru Diperlihatkan*, <http://www.otakutime.net/2016/01/desain-karakter-dan-seiyuu-anime-kono-bijutsu-niwa-mondai-ga-arua-diperlihatkan.html>, diakses pada 20 April 2017

Anonim, 2015, *Horizon: Zero Dawn, Sony Computer Entertainment America LLC 2015*

Appendix 1: Berne Convention for Protection of Literary and Artistic Works (1971 Paris Act Plus Appendix)

Shineueki33, tth;, <https://www.shineueki33.deviantart.com/art/To-arua-kagaku-no-railgun-academy-city-414288645>, diakses pada 21 April 2017

Stan lee, 2009, *X-Men Tribute*, <https://www.marvel.com>, diakses pada 9 April 2017

Takeshi Obata dan Tugumi Ohba, 2003, *Death Note*, M&C, Jump Comics.

Twin-Cosplay, tth;, <https://www.twin-cosplay.deviantart.com/art/Young-Ace-Attorney-113023225>, diakses pada 21 April 2017

Warner Bros. Picture, 2006, *Superman Return*, <http://www.warnerbros.com/superman-return/about>, diakses pada 21 April 2017

Warner Bros. Picture Japan, 2006, *Death Note Live In Action*, <http://www.warnerbros.co.jp/deathnote/>, diakses pada 25 April 2017