

**PERLINDUNGAN HAK EKONOMI CIPTAAN
DIGITAL *PAINTING* BERDASARKAN UNDANG-UNDANG
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**



SKRIPSI

**Diajukan Untuk Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Hukum Pada
Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya**

Oleh :

SYAQILA ANYERO

02011382025315

**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS SRIWIJAYA
TAHUN 2023**

UNIVERSITAS SRIWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
PALEMBANG

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI

NAMA : SYAQILA ANYERO
NIM : 02011382025315
PROGRAM KEKHUSUSAN/BAGIAN : HUKUM PERDATA

JUDUL

**PERLINDUNGAN HAK EKONOMI CIPTAAN DIGITAL *PAINTING*
BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA**

Telah Diuji dan Lulus Dalam Ujian Komprehensif Pada Tanggal 14 Desember
2023 dan Dinyatakan Memenuhi Syarat Memperoleh Gelar Sarjana Hukum Pada
Program Studi Ilmu Hukum Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya

Mengesahkan,

Pembimbing Utama,



Muhamad Rasyid, S.H., M.Hum
NIP. 196404141990011001


Pembimbing Pembantu,



Sri Handayani, S.H., M.Hum
NIP.197002071996032002



Mengetahui,
Dekan Fakultas Hukum
Universitas Sriwijaya



Prof. Dr. Febrian, S.H., M.S
NIP. 196201311989031001

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama Mahasiswa : Syaqila Anyero
Nomor Induk Mahasiswa : 02011382025315
Tempat/Tanggal Lahir : Palembang, 20 Juni 2003
Fakultas : Hukum
Strata Pendidikan : S1
Program Studi : Ilmu Hukum
Program Kekhususan : Hukum Perdata

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini tidak memuat bahan-bahan yang sebelumnya telah diajukan untuk memperoleh gelar diperguruan tinggi manapun tanpa mencantumkan sumbernya. Skripsi ini juga tidak memuat bahan-bahan yang sebelumnya sudah dipublikasikan atau ditulis oleh siapapun tanpa mencantumkan sumbernya dalam teks.

Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya. Apabila terbukti saya telah melakukan hal-hal dengan pernyataan ini, saya bersedia menanggung segala akibat yang timbul dikemudian hari sesuai dengan ketentuan yang berlaku.



Syaqila Anyero
NIM. 02011382025315

Motto dan Persembahan

“Maka sesungguhnya sesudah kesulitan itu ada kemudahan.
Maka apabila engkau telah selesai (dari suatu urusan),
tetaplah bekerja keras (untuk urusan yang lain). Dan hanya
kepada Tuhanmu lah engkau berharap.”

(QS. Al-Insyirah: 6-8)

Skripsi ini dipersembahkan untuk:

- Allah SWT
- Orangtua Tercinta
- Keluarga
- Sahabat dan teman-teman
- Dosen-dosen
- Almamater

KATA PENGANTAR

Segala puji dan rasa syukur senantiasa kita persembahkan kehadirat Allah SWT atas limpahan rahmat dan hidayah-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik dan tepat pada waktunya. Skripsi ini disusun untuk memenuhi syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya dengan judul **“Perlindungan Hak Ekonomi Ciptaan Digital *Painting* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”**.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, mengingat akan keterbatasan penguasaan berbagai literatur dan kemampuan yang dimiliki penulis. Namun penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat dan dapat menjadi bahan masukan serta acuan bagi pembacanya, khususnya Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya

Semoga Allah SWT senantiasa memberkahi dan melindungi kita semua, Aamiin.

Palembang, 2023

Syaqila Anyero
NIM. 02011382025315

UCAPAN TERIMA KASIH

Penulisan skripsi ini tidaklah mungkin dapat penulis selesaikan tanpa bantuan dan bimbingan dari semua pihak. Melalui kesempatan ini dengan segala kerendahan hati, penulis ingin mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Allah SWT karena berkat rahmat, karunia, dan Anugerah-Nya yang sangat luar biasa yang telah diberikan sehingga Penulis bisa menyelesaikan skripsi ini dengan tepat waktu;
2. Bapak Prof. Dr. Febrian, S.H., M.S, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
3. Bapak Dr. Mada Apriandi Zuhir, S.H., M.CL, selaku Wakil Dekan I Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
4. Ibu Vegitya Ramadhani Putri S.H., S.Ant., M.A., LL.M selaku Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
5. Bapak Dr. Zulhidayat, S.H., M.H, selaku Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya;
6. Bapak Muhamad Rasyid, S.H., M.Hum. selaku selaku pembimbing I yang banyak membantu dan bersedia membimbing saya serta memberikan nasehat sampai penulisan skripsi ini selesai;
7. Ibu Sri Handayani, S.H., M.Hum., selaku pembimbing II yang juga memberikan waktunya untuk membimbing saya menyelesaikan skripsi ini;
8. Seluruh Dosen Pengajar dan Karyawan Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya, yang telah memberikan ilmu dan pembelajaran kepada penulis selama perkuliahan;
9. Bapak Dr. Ilham Djaya, S.H., M.Pd, M.H., selaku Kepala Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Sumatera Selatan;
10. Bapak Anom Wibowo, S.I.K., M.Si., Selaku Direktur Penyidikan dan Penyelesaian Sengketa Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM RI

11. Teristimewa untuk orangtuaku tercinta, Mama Yenni dan Bapak Akhmad Roqi yang senantiasa memberikan kasih sayang beserta nasehat, dukungan, dan doa yang tak kunjung putus;
12. Mbakku terkasih, Syafira Aquaristha, nenek Maryati, om Resa Nugraha, dan abang Dimas Aquestha untuk dukungan serta doa;
13. Kekasihku Tercinta, Reyhan Putra Oktrisna, yang senantiasa menemani, memberikan semangat, dan menjadi tempat keluh kesah penulis;
14. Teman Seperjuangan Agnes Veronika dan Titi Deswita, yang saling menyemangati, mendukung dan menemani selama perkuliahan;
15. Sahabat SMA tercinta Alifia Firliana dan Adella Pebyarni, yang senantiasa memberikan nasehat dan masukan tentang segala hal;
16. Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu dalam skripsi ini, yang telah banyak membantu dalam menyelesaikan skripsi ini, nama kalian tetap tertulis di dalam hati saya.

Semoga amal baik yang diberikan semua pihak mendapatkan imbalan yang setimpal dari Allah SWT dan penulis berharap semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi penulis, pembaca dan bagi pihak-pihak yang membutuhkannya.

Palembang, 2023

Syaqila Anyero
NIM. 02011382025315

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
KATA PENGANTAR	v
UCAPAN TERIMA KASIH	vi
DAFTAR ISI	viii
ABSTRAK	x
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang.....	1
B. Permasalahan.....	12
C. Tujuan Penelitian	12
D. Manfaat Penelitian	12
E. Ruang Lingkup	14
F. Kerangka Teoritis	14
G. Metode Penelitian	26
1. Jenis Penelitian	27
2. Pendekatan Penelitian.....	27
3. Lokasi Penelitian	29
4. Jenis Sumber Data.....	29
5. Populasi Dan Sampel.....	31
6. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum.....	31
7. Teknik Analisis Data.....	32
8. Teknik Penarikan Kesimpulan	33
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	34
A. Tinjauan Umum Tentang Kekayaan Intelektual	34
1. Pengertian Kekayaan Intelektual.....	34
2. Pengaturan Kekayaan Intelektual.....	38
3. Jenis-Jenis Kekayaan Intelektual.....	42
4. Fungsi Kekayaan Intelektual	43

5. Perlindungan Kekayaan Intelektual.....	48
B. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta.....	50
1. Pengertian Hak Cipta	50
2. Pengaturan Hak Cipta.....	51
3. Prinsip Hak Cipta	53
4. Ruang Lingkup Hak Cipta	56
5. Hak Moral dan Hak Ekonomi Dalam Hak Cipta.....	59
6. Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta.....	61
C. Tinjauan Umum Tentang Digital <i>Painting</i>	64
1. Pengertian Digital <i>Painting</i>	64
2. Pengaturan Digital <i>Painting</i>	66
3. Proses Pembuatan Digital <i>Painting</i>	68
4. Kelebihan dan Kekurangan Digital <i>Painting</i>	70
5. Pelanggaran Hak Ekonomi Ciptaan Digital <i>Painting</i>	71
D. Tinjauan Umum Tentang Perlindungan Hukum	74
1. Pengertian Perlindungan Hukum	74
2. Pengaturan Perlindungan Hukum	75
3. Macam-Macam Perlindungan Hukum	77
BAB III PEMBAHASAN.....	81
A. Perlindungan Hak Ekonomi Ciptaan Digital <i>Painting</i> berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.....	81
B. Upaya Yang Dilakukan Pencipta Digital <i>Painting</i> Jika Ciptaannya Diambil dan Dimanfaatkan Tanpa Izin Oleh Pihak Lain.....	97
BAB IV PENUTUP	119
A. Kesimpulan	119
B. Saran.....	121
DAFTAR PUSTAKA.....	123
LAMPIRAN	

Nama : Syaqila Anyero
NIM : 02011382025315
Judul Skripsi : Perlindungan Hak Ekonomi Ciptaan Digital *Painting* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

ABSTRAK

Perkembangan globalisasi membawa pengaruh pada majunya inovasi diberbagai bidang termasuk juga kekayaan intelektual Hak Cipta seni ilustrasi digital *painting*. Selain memberikan manfaat, tingginya penggunaan internet justru memberikan akibat berupa ancaman terhadap pelanggaran hak kekayaan intelektual Pencipta tumbuh dengan subur seperti manipulasi, duplikasi dan pembajakan digital *painting* sehingga karya hasil manipulasi tersebut sangat sulit dibedakan dari karya aslinya. Metode penelitian hukum dengan pendekatan normatif di dukung data empiris, lokasi penelitian ada di kota Palembang dan Jakarta, sedangkan populasi dan sample dilakukan secara purposif selektif. Jenis sumber data melalui data primer dan data sekunder. Teknik pengumpulan serta pengolahan data menggunakan studi kepustakaan dan studi lapangan. Analisis data dengan teknik deskriptif analitis. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlindungan hak ekonomi ciptaan digital *painting* sangatlah diperlukan guna menjamin keberlanjutan perkembangan inovasi kreatif ciptaan karya seni digital, menghindari adanya kompetisi yang tidak sehat serta berimplikasi terhadap meningkatnya ekonomi dan kesejahteraan Pencipta Digital *Painting* serta memberikan rasa aman dan kepastian hukum. Upaya hukum yang dilakukan Pencipta Digital *Painting* jika ciptaannya diambil dan dimanfaatkan tanpa izin oleh pihak lain dengan 2 (dua) cara yaitu melalui upaya preventif dan refresif.

Kata Kunci : Digital *Painting*, Perlindungan Hukum, Upaya Hukum

Palembang, November 2023

Pembimbing Utama,



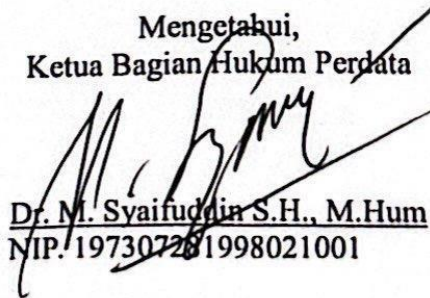
Muhammad Rasyid, S.H., M.Hum
NIP. 196404141990011001

Pembimbing Pembantu,



Sri Handayani, S.H., M.Hum
NIP.197002071996032002

Mengetahui,
Ketua Bagian Hukum Perdata



Dr. M. Syaifuddin S.H., M.Hum
NIP. 197307281998021001

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Indonesia berada pada era globalisasi dan digital yang ditandai dengan berkembangnya ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat. Era tersebut juga menghasilkan kemudahan untuk mengakses berbagai bentuk informasi dengan lebih cepat, lebih mudah, dipertukarkan dan didistribusikan, disebarluaskan serta ditransmisikan kapan saja. Seiring dengan perkembangan zaman, seni dan teknologi dalam 2 (dua) dekade terakhir ini semakin tidak dapat dipisahkan yang menghadirkan berbagai macam teknologi baru yang sangat mutakhir dan canggih sehingga disebut sebagai perkembangan teknologi digital.¹ Berkembangnya teknologi digital dapat kita lihat dengan adanya internet, komputer, *smartphone* hingga jejaring sosial atau yang lebih dikenal sebagai media sosial.²

Implikasi majunya teknologi berpengaruh erat pada majunya inovasi-inovasi diberbagai bidang khususnya kekayaan intelektual Hak Cipta yang berkaitan dengan sebuah ciptaan atau karya, diantaranya berupa lukisan,

¹ Wahyu Beny Mukti Setiawan, Erifendi Churniawan, dan Femmy Silaswaty Faried, Upaya Regulasi Teknologi Informasi Dalam Menghadapi Serangan Siber (Cyber Attack) Guna Menjaga Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia, *Jurnal USM Law Review*, Volume 3, Nomor 2 tahun 2020, hlm 275.

² Puji Rahayu, Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak, *Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, Volume 2, Nomor 1 Tahun 2019, hlm 47.

buku, lagu serta seni yang diantaranya seni ilustrasi digital.³ Seni ilustrasi digital adalah suatu media baru yang melakukan perpaduan antara seni visual khususnya ilustrasi berupa digitalisasi komputer yang membebaskan untuk menyampaikan pesan kepada penikmat seni berupa menggambar ilustrasi dengan teknik digital *painting*.⁴ Digital *painting* merupakan proses melukis dengan menggunakan alat digital berupa komputer dan pen tablet.⁵

Pengertian Kekayaan Intelektual (*intellectual property*) menurut WIPO (*World Intellectual Property Organization*) diartikan ciptaan dihasilkan melalui kemampuan intelektual (*creation of mind*), yaitu berupa penemuan, karya artistik, karya tulis, nama, symbol, desain serta gambar didalam kegiatan perdagangan.⁶ Selanjutnya Dirjen Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum Dan HAM menyebutkan bahwa Kekayaan Intelektual yang disingkat "KI" atau dalam Bahasa Inggris disebut *Intellectual Property Rights* (IPR) adalah hak yang timbul dari hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia.⁷

Hak Kekayaan Intelektual sebagai bagian hukum yang erat berhubungan dengan perlindungan pencipta, inventor serta pelaku usaha

³ Ni Made Ari Yuliantini Griadhi dan Gusti Bagus Gilang Prawira, Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Tindakan Modifikasi Permainan Video Yang Dilakukan Tanpa Izin, *Jurnal Ilmu Hukum*, Volume 7, Nomor 10 Tahun 2020, hlm 7.

⁴ Deka Anjar, *Digital Painting dan Desain Karakter Dengan Adobe Photoshop*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, 2022, hlm 17.

⁵ Erika Ramadhani dan Wahluf Abidian, Analisis dan Perancangan Aplikasi Perlindungan Hak Cipta dan Otentikasi Dokumen Menggunakan Teknik Analisis Kriptografi, *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, Volume 1 Nomor 2 Tahun 2022, hlm 58.

⁶ *What is Intellectual Property*. <http://www.wipo.int/about-ip/en/>, diakses hari Selasa 1 Agustus 2023 Pukul 8.00 WIB.

⁷ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Hak Cipta, Kementerian Hukum Dan HAM RI*, November 2020, hlm 1.

kreatif dan investasi ekonomi dalam usaha kreatif. Kekayaan Intelektual terdiri atas:

1. Hak Cipta (*copyrights*);
2. Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property Rights*) meliputi Merek (*Trademark*), Rahasia Dagang (*Trade Secret*), Paten (*Patent*), Desain Industri (*Industrial Design*), serta Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (*circuit layout*), dan Varietas Tanaman (*Plant Variety*).⁸

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pengertian Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.⁹ Seorang Pencipta memiliki hak eksklusif meliputi hak ekonomi serta hak moral. Hak eksklusif merupakan hak yang diperuntukkan untuk Pencipta saja, tidak ada yang bisa memanfaatkan hak tersebut tanpa izin si Pencipta. Sedangkan Pemegang Hak Cipta yang bukan merupakan Pencipta memiliki hanya Sebagian saja dari hak ekonomi.¹⁰

Digital *Painting* ialah metode membuat sebuah objek Ciptaan karya seni secara digital. Metode ini berkembang dari seni lukis tradisional yang menggunakan cat air, cat minyak atau krilik, tinta, cat pigmen dan

⁸ Krisnani Setyowati, dkk, *Hak Kekayaan Intelektual dan Tantangan Implementasinya di Perguruan Tinggi*, Institut Pertanian Bogor, Sentra HKI, Bogor, 2015, hlm. 32

⁹ Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

¹⁰ Ketentuan Pasal 4 Juncto Penjelasan Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

sebagainya. Sebagai suatu tehnik, metode ini lebih mengacu pada berbagai *software* grafis yang mendukung dalam hal desain yang berisi berbagai alat-alat lukis berbentuk digital. Teknik ini membuat melukis jauh lebih simpel dan juga *fresh* tanpa mengenyampingkan esensi seni tradisional didalamnya (*duotonedesignblog*).¹¹

Teknik digital *painting* tergolong sangatlah baru dikalangan seniman, teknik tersebut mempunyai beberapa kelebihan, antara lain teknik digital *painting* tidak memerlukan alat dan bahan yang banyak serta dapat dengan mudah menggunakan berbagai pilihan warna serta efek yang sudah tersedia untuk membantu dalam proses pewarnaan.¹² Banyak industri seperti industri perfilman, *packaging*, iklan, komik, animasi, juga *games* dan internet ikut serta dalam perkembangan digital *painting*.¹³ Digital *painting* ini bukan hanya sebuah perubahan yang sederhana dari bentuk seni tradisional (*traditional art*) dalam lukis, tapi juga merupakan sebuah perpaduan yang sangat sempurna dari perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan.¹⁴ Digital *painting* pada masa kini sudah dipadupadankan dengan berbagai jenis kreasi dan inovasi. Tidak hanya berupa gambar saja, namun juga dapat berupa produk maupun jenis lainnya. Dengan menggunakan digital *painting* proses visualisasi sebuah desain menjadi lebih mudah dan cepat. Pada umumnya

¹¹ Riswandi, B. A, *Pembatasan dan Pengecualian Hak Cipta di Era Digital*, Citra Aditya Bakti, Yogyakarta, 2018, hlm 27

¹² Miko Guntara dan Syakir Mujiono, Perancangan Gambar Ilustrasi Personifikatif Teknik Digital dan Penerapannya Pada Mercandise, *Jurnal Pendidikan Seni*, Volume 9, Nomor 2 Tahun 2020, hlm 71.

¹³ Yulianto, F. dan Dhani. A, *Penerapan Digital Painting dalam film animasi 2D Maju Komik Indonesia*, STMIK AMIKOM Yogyakarta, 2015, hlm 28.

¹⁴ *Ibid*, hlm 29.

digital *painting* digunakan untuk membuat ilustrasi pada buku, juga dapat diterapkan pada barang-barang yang digunakan masyarakat dalam keseharian, mulai dari pakaian, kain, mug, bantal, hingga hiasan *wall décor*.¹⁵

Dengan berkembangnya berbagai media informasi yang menjadi perhatian dan isu dunia saat ini terkait dengan perlindungan serta keberadaan kekayaan intelektual, sangatlah berperan penting dalam kehidupan modern yang terkandung didalamnya aspek hukum, aspek ekonomi, aspek teknologi dan seni budaya. Hak Kekayaan Intelektual melekat erat dengan tata kehidupan modern terutama pada perkembangan hukum hak cipta produk digital.¹⁶ Tingginya penggunaan internet disamping memberikan manfaat, juga berdampak negatif berupa timbulnya ancaman terhadap keberadaan invensi serta karya cipta yang dihasilkan oleh para pencipta kekayaan intelektual. Beberapa karakteristik teknis internet justru menimbulkan permasalahan hak kekayaan intelektual tumbuh dengan suburnya.¹⁷ Diantaranya masalah yang mengemuka berkaitan dengan duplikasi, pembajakan dan penggandaan Hak Cipta. Para pengguna media digital dapat dengan bebas menentukan konten digital *painting* pada media tersebut dan juga memudahkan pelaku untuk melakukan manipulasi, duplikasi dan pembajakan digital *painting* sehingga karya hasil manipulasi ini akan sangat

¹⁵ M. Djumhana, R. Djubaedillah, *Hak Kekayaan Intelektual (Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2013, hlm 26.

¹⁶ Evelyn Angelita P Manurung, Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Karya Cipta Digital di Indonesia, *Premise Law Jurnal*, Volume 1, Universitas Sumatera Utara, 2013, hlm 7 <https://jurnal.usu.ac.id/index.php/premise/article/view/7014/2861>, diakses 1 Agustus 2023 Pukul 10.30 Wib.

¹⁷ Sutan Remy Syahdeini, *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*, Pustaka Utama Grafiti, Jakarta, 2019, hlm. 59.

sulit dibedakan dari karya aslinya. Potensi pelanggaran terhadap hak ekonomi dan hak moral pencipta atau pemegang hak cipta digital *painting* menjadi semakin besar.¹⁸

Berdasarkan keterangan dari Kepala Bidang Pelayanan Hukum pada Kanwil Kementerian Hukum Dan HAM Sumatera Selatan sejak tahun 2021 sampai dengan Juli 2023 telah tercatat sebanyak 5.550 (Lima Ribu Lima Ratus Lima Puluh) Hak Cipta yang terdaftar pada Pemerintah Provinsi Sumatera Selatan terlihat dalam Tabel 1 sebagai berikut:¹⁹

Tabel 1
PENCATATAN HAK CIPTA DI SUMATERA SELATAN

2021	2022	JULI 2023
1.715	2.397	1.438
Total		5.550

Sumber: Bidang Pelayanan Hukum dan HAM Kanwil Kementerian Hukum dan HAM Sumatera Selatan, 3 Juli 2023.

Pencatatan hak cipta sebanyak 5.550 (Lima Ribu Lima Ratus Lima Puluh) di Sumatera Selatan selama 3 (tiga) tahun terakhir ini meliputi:

1. Jenis Ciptaan Karya Tulis seperti buku, skripsi, tesis, disertasi dan laporan penelitian.
2. Jenis Ciptaan Karya Lainnya yaitu program komputer.

¹⁸ Hasbir Paserangi dan Ibrahim Ahmad, *Hak Kekayaan Intelektual, Perlindungan Hukum Hak Cipta Perangkat Lunak Program Komputer Dalam Hubungannya Dengan Prinsip-Prinsip Dalam TRIPs Di Indonesia*, Rabbani Press, Jakarta, 2021, hlm. 168

¹⁹ Data Kanwil Kementerian Hukum dan HAM Sumatera Selatan Tahun 2021-Juli 2023.

3. Jenis Ciptaan Karya Seni diantaranya yang paling banyak didominasi seni batik dan seni motif lain diantaranya songket, jumputan, kain tenun tajung, blongsong, seni motif kontemporer yaitu blongket (perpaduan blongsong dan songket), seni pahat/ukiran, dan seni ilustrasi gambar (*digital painting*).
4. Jenis Ciptaan Komposisi Musik adalah lagu/musik dengan teks dan aransemen yang dibuat rekaman lagu dalam format MP3 dan lirik dengan not balok/partiture.

Sedangkan jumlah pelanggaran hak cipta di Indonesia dalam kurun waktu 3 (tiga) tahun terakhir sejumlah 107 (seratus tujuh) yang semuanya telah ditindaklanjuti dan terlihat dalam Tabel 2 sebagai berikut:

Tabel 2

PELANGGARAN HAK CIPTA DI INDONESIA

2020	2021	2022
30	31	46
Total		107

Sumber: Bidang Pelayanan Hukum dan HAM Kanwil Kementerian Hukum dan HAM Sumatera Selatan, 3 Juli 2023.

Berdasarkan data tersebut, jumlah pelanggaran hak cipta di Indonesia dari tahun ke tahunnya menunjukkan *trend* peningkatan. Dari 107 (seratus tujuh) pelanggaran hak cipta tersebut banyak didominasi oleh pelanggaran terhadap pencatatan ciptaan buku, *e-book*, lagu/musik dengan teks dan aransemen yang dibuat rekaman lagu dalam format MP3 dan lirik dengan not balok/partiture, seni motif batik, dan seni ilustrasi gambar (*digital painting*).

Pengunggahan suatu karya cipta digital *painting* orang lain seperti gambar ilustrasi pada media sosial adalah hal yang saat ini sering terjadi. Baik secara sadar maupun tidak sadar, banyak orang yang mengunduh sebuah karya digital *painting* yang bukan ciptaannya kemudian mengunggahnya kembali di laman media sosial untuk kepentingan pribadi tanpa mencantumkan sumber atau nama penciptanya. Perbuatan ini tentu saja tidak dapat dibenarkan. Aktivitas pengunggahan kembali tanpa mencantumkan sumber atau memberi kredit kepada Pencipta tentulah melanggar hak ekonomi dan berpengaruh terhadap produktivitas akan karya baru karena kurangnya apresiasi langsung yang diterima para Pencipta terhadap karya- karya digital *painting* sehingga menutup peluang pekerjaan serta permintaan gambar yang merupakan penghasilan utama bagi si Pencipta dan secara tidak langsung perbuatan ini tidak menghargai hak ekonominya.²⁰

Contoh kasus pelanggaran digital *painting* yang menyita perhatian publik Indonesia yaitu saat Nadiyah Rizki yang meminta pertanggungjawaban dari selebgram sekaligus *content creator* Karin Novilda (dikenal dengan sebutan Awkarin). Nadiyah Rizki mempermasalahkan pengunggahan kembali (*reposting*) karya ilustrasi digital *painting* di laman media sosial pribadi milik Karin Novilda (Awkarin) yang tercatat pada Dirjen Kekayaan Intelektual tanpa meminta persetujuan pencipta dan tidak mencantumkan sumber. Sebagai seorang *content creator*, estetika gambar-

²⁰ Alhidami Wildan, Muhammad Saeful Milah, Muhammad Taufik, Tisni Santika, Problematika Hukum Aset Digital Era Disrupsi 5.0 Di Indonesia Melalui Pendekatan Legislasi, *Jurnal Mahasiswa Hukum Unpas*, Volume 1 Nomor 2, Juni 2022, hlm. 77.

gambar yang disuguhkan Karin Novilda (Awkarin) sangat berpengaruh dalam memperoleh banyaknya pengikut dan menjadi sumber penghasilan bagi Karin Novilda (Awkarin) tersebut. Dalam hal ini, Karin Novilda (Awkarin) bukan hanya melanggar hak moral, namun juga berpotensi melanggar hak ekonomi Pencipta (Nadiyah Rizki) karena secara tidak langsung mendapatkan keuntungan komersial dengan estetika gambar-gambar digital *painting* yang diunggahnya.²¹

Belum lama ini media sosial *Twitter* dan Instagram kembali diramaikan dengan permasalahan salah satu seniman digital *painting* yang tergabung dalam *Wedha's Pop Art Potrait* (WPAP) Ahmad Nusyirwan dengan 75 Gallery yang pemiliknya Fendy. Konflik bermula ketika Ahmad Nusyirwan menemukan karya seni digital *painting* miliknya ternyata dilukis ulang dan dijual dalam pameran *online* 75 Gallery. Lukisan tersebut dijual dengan harga belasan juta namun Ahmad Nusyirwan sebagai pemilik karya justru tidak memperoleh apapun. Ahmad Nusyirwan pun memberikan somasi/teguran kepada 75 Gallery melalui *story* dari akun instagram pribadi miliknya dan memberikan bukti bahwa karya tersebut telah dilindungi hak cipta dan terdaftar pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Republik Indonesia. Somasi/teguran Ahmad Nusyirwan terhadap 75 Gallery sayangnya dipandang sebelah mata oleh pemilik galeri, Fendy. Fendy berpendapat bahwa lukisan tersebut bukanlah bentuk plagiat karena tidak sama persis

²¹ Data diperoleh dari Koordinator Penyelesaian Sengketa Alternatif Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Bpk Noprizal, SH.M.Si melalui telepon dan WhatsApp hari Kamis tanggal 3 Juli 2023 Pukul 10.30 Wib

100% (seratus persen) dan karya dengan tema seperti itu banyak ditemukan serta dijual di pasaran. Setelah ditelusuri oleh Ahmad Nusyirwan ternyata pelukis karya digital *painting* miliknya adalah Aprillisyifa yang mengaku bahwa ia memang memperoleh referensi gambar melalui pinterest dan melukis ulang gambar tersebut di kanvas. Hal ini tentu menjadi bukti bahwa telah terjadi plagiat oleh Aprillisyifa atas karya digital *painting* Ahmad Nusyirwan.²²

Konsep perlindungan hak cipta telah memberikan hak eksklusif atas suatu ciptaan yang dihasilkan baik dalam bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan bagi Penciptanya yang secara otomatis berdasarkan sistem deklaratif, hal ini diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Konsekuensi dari perlindungan hak cipta tersebut, Pencipta atau Pemegang Hak Cipta berhak untuk menggunakan sendiri ciptaannya, mengizinkan pihak lain menggunakan ciptaannya, mengalihkan kepada pihak lain ciptaannya dan melarang pihak lain untuk menggunakan, mengizinkan atau mengalihkan ciptaannya.²³ Hak Ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan.²⁴ Setiap orang yang akan memanfaatkan karya cipta tersebut harus seizin pencipta dan dilakukan dengan memberi balasan yang wajar. Pelanggaran hak ekonomi bagi pencipta akan lebih nyata dibandingkan

²² *Ibid*

²³ Khwarizmi Maulana Simatupang, Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital, *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Volume 15 Nomor 1, 2021, hlm. 70

²⁴ Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

pelanggaran hak moral karena pelanggaran hak ekonomi ini dapat Pencipta ukur kerugiannya.²⁵

Pelanggaran hak cipta digital *painting* tidak terjadi begitu saja, namun terdapat beberapa faktor yang mendorong diantaranya adalah faktor kebiasaan/tradisi (aspek budaya/*culture*), mencari keuntungan (aspek ekonomis), rendahnya pemahaman atas hak cipta, dan rendahnya penerapan sanksi (aspek yuridis) serta tidak diberlakukannya razia secara berkala. Berdasarkan uraian-uraian dalam latar belakang tersebut, maka penulis tertarik untuk menulis karya ilmiah yang akan dituangkan pada skripsi dengan judul **“PERLINDUNGAN HAK EKONOMI CIPTAAN DIGITAL *PAINTING* BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”**.

B. Permasalahan

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka permasalahan yang akan dibahas dalam tulisan ini sebagai berikut:

1. Bagaimanakah Perlindungan Hak Ekonomi Ciptaan Digital *Painting* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta ?
2. Upaya apa yang dapat dilakukan Pencipta Digital *Painting* apabila ciptaannya diambil dan dimanfaatkan tanpa izin oleh pihak lain?

²⁵ Fitri Murfianti, *Hak Cipta Dan Karya Seni Di Era Digital*, Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Institut Seni Indonesia Surakarta, 2019, hlm 6.

C. Tujuan Penelitian

Penulisan skripsi tentang Perlindungan Hak Ekonomi Ciptaan Digital *Painting* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta bertujuan sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis perlindungan hak ekonomi ciptaan digital *painting* menurut ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui serta menganalisis upaya yang dapat dilakukan oleh Pencipta Digital *Painting* apabila ciptaannya diambil serta dimanfaatkan tanpa izin si Pencipta oleh pihak lain.

D. Manfaat Penelitian

Dari hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna untuk kepentingan teoritis maupun praktis, yaitu :

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bagi penulis diharapkan dapat memberikan kontribusi terhadap pembangunan ilmu hukum terkait dengan hak kekayaan intelektual khususnya Hak Cipta Digital *Painting* serta berguna sebagai bahan kajian serta menjadi sumbangan bagi perkembangan ilmu hukum di Indonesia pada khususnya serta pembaharuan ilmu hukum pada umumnya.

2. Manfaat Praktis

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan manfaat secara praktis kepada:

a. Masyarakat

Penelitian ini diharapkan dapat mengedukasi dan meningkatkan pemahaman kepada masyarakat mengenai pentingnya perlindungan hukum digital *painting* yang dipublikasikan Pencipta untuk komersialisasi dalam *platform* media internet sehingga masyarakat memahami hak-hak kreatif terutama hak ekonomi Pencipta digital *painting*.

b. Bagi Pencipta

Melalui penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman yang menyeluruh secara lengkap bagi setiap Pencipta Digital *Painting* didalam mempromosikan atau mempublish ciptaannya melalui *platform* media internet karena telah mengetahui hak-haknya, perlindungan hukum yang diberikan negara/pemerintah dan upaya yang dapat dilakukan jika haknya dilanggar.

c. Pemerintah

Diharapkan penelitian ini dapat bermanfaat sebagai bahan masukan konstruktif bagi pemerintah dan pihak-pihak yang berkompeten didalam mewujudkan perlindungan hukum Hak Cipta khususnya Digital *Painting* di Indonesia.

E. Ruang Lingkup

Dalam rangka menganalisa penelitian ini agar lebih terarah dan mendalam, maka diperlukan batasan dalam ruang lingkup penelitian yang dibatasi pada Perlindungan Hak Ekonomi Ciptaan Digital *Painting*

berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan upaya hukum yang dilakukan oleh Pencipta Digital *Painting* apabila ciptaannya diambil dan dimanfaatkan tanpa izin si Pencipta oleh pihak lain.

F. Kerangka Teoritis

Fred N. Kerlinger berpendapat bahwa teori merupakan seperangkat pemahaman yang membentuk konsep, batasan, dan proposisi yang menyajikan suatu pandangan sistematis tentang fenomena dengan merinci hubungan antar manfaat teoretis teori dalam ilmu hukum adalah sebagai alat dalam menganalisis dan mengkaji penelitian-penelitian hukum yang akan dikembangkan. Selanjutnya manfaat praktis teori dalam ilmu hukum adalah sebagai alat atau instrumen dalam mengkaji dan menganalisis fenomena yang timbul serta berkembang dalam masyarakat, bangsa dan negara dengan tujuan untuk menjelaskan serta memprediksikan gejala itu.²⁶ Didalam penelitian ini, penulis menggunakan berbagai teori diantaranya teori perlindungan hukum, teori perlindungan hak kekayaan intelektual, teori hak hak kebendaan bergerak yang tidak berwujud dan teori perlindungan ciptaan digital yang berhubungan dengan permasalahan didalam penelitian yang meliputi sebagai berikut:

1. Teori Perlindungan Hukum

Satjipto Raharjo mengutip pendapat Fitzgerald bahwa awal mula teori perlindungan hukum itu berasal dari teori hukum alam. Teori

²⁶ Khudzaifah Dimiyati, *Teorisasi Hukum Studi tentang Perkembangan Pemikiran Hukum di Indonesia 1945-2010*, Muhammadiyah University Press, Surakarta, 2014, hlm. 37.

perlindungan hukum pada dasarnya merupakan teori yang berkaitan dengan pemberian pelayanan kepada masyarakat.

Berikutnya Phillipus M. Hadjon berpendapat bahwa tindakan pemerintah memberikan perlindungan hukum bagi rakyatnya itu bersifat preventif dan refresif. Perlindungan hukum preventif ditujukan untuk mencegah timbulnya sengketa yang mengarahkan agar pemerintah bertindak dan bersikap hati-hati didalam mengambil keputusan berdasarkan diskresi. Sedangkan tujuan Refresif adalah penyelesaian terjadinya sengketa melalui jalur penanganan di lembaga pengadilan.²⁷ Sedangkan sarana pelindungan hukum ada 2 (dua) macam meliputi:²⁸

1. Sarana Perlindungan Hukum Preventif

Tujuan preventif ini untuk mencegah timbulnya sengketa. Subyek hukum diberikan kesempatan mengajukan pendapatnya atau keberatan sebelum pemerintah mengeluarkan suatu bentuk keputusan yang definitif. Perlindungan hukum preventif ini memiliki arti yang besar terhadap setiap tindak pemerintahan yang didasarkan pada kebebasan bertindak yang terdorong mengutamakan sikap kehati-hatian didalam pengambilan keputusan pada diskresi. Di Indonesia belum ada pengaturan khusus mengenai perlindungan hukum preventif.

²⁷ Phillipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, PT. Bina Ilmu, Surabaya, cetakan ke tiga, 2017, Jakarta, hlm. 29

²⁸ *Ibid*, hlm 30.

2. Sarana Perlindungan Hukum Refresif

Tujuan yang hendak dicapai hukum Refresif ini ialah penyelesaian sengketa. Di Indonesia penanganan pada peradilan umum maupun pengadilan administrasi termasuk juga kategori perlindungan hukum. Tindakan pemerintah yang ada didalam prinsip perlindungan hukum tersebut bersumber dari konsep pengakuan serta perlindungan hak asasi manusia. Merujuk lahirnya konsep dari barat mengenai perlindungan dan pengakuan terhadap hak asasi manusia yang diarahkan pada pembatasan-pembatasan serta menekankan kewajiban terhadap pemerintah dan masyarakat, maka prinsip perlindungan hukum berupa tindakan pemerintah didasari atas kewenangan negara hukum. Apabila perlindungan serta pengakuan hak asasi manusia tersebut kita kaitkan dengan tujuan negara hukum, maka mendapatkan posisi yang utama.

Berdasarkan teori Perlindungan Hukum yang dikemukakan diatas bahwa Pemerintah memberikan perlindungan dengan tujuan untuk mencegah sebelum terjadinya pelanggaran serta memberikan rambu-rambu atau batasan-batasan yang jelas didalam melakukan suatu kewajiban. Jika terjadi pelanggaran hak cipta berupa sengketa, sebagai perlindungan akhir yang diberikan pemerintah kepada Pencipta yaitu dikenakannya sanksi hukum berupa pidana penjara, denda serta hukuman tambahan yang dikenakan kepada si pelanggar hak cipta sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan. Dengan kata lain bahwa fungsi hukum

adalah melindungi rakyat dari bahaya serta tindakan yang dapat merugikan dan menderitakan hidupnya dari orang lain, masyarakat maupun penguasa. Selain itu hukum berfungsi pula untuk memberikan keadilan serta menjadi metode untuk mewujudkan kesejahteraan bagi seluruh rakyat.

2. Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual

Perlindungan hukum dan pengakuan terhadap kreatifitas intelektual menurut pendapat Robert M. Sherwood perlu dilaksanakan berdasarkan sebagai berikut :²⁹

a. *Reward Theory*

Teori ini mengemukakan jika seseorang berhasil didalam menciptakan ataupun menemukan karya intelektual, untuk itu perlu diberikan penghargaan serta pengakuan berupa perlindungan terhadap karya-karyanya sebagai imbalan atas kreativitasnya.

b. *Recovery Theory*

Dalam teori ini menitikberatkan memberi kesempatan kembali kepada Pencipta maupun Penemu untuk memperoleh Kembali apa yang telah dikeluarkannya baik itu berupa tenaga, biaya dan waktu untuk menghasilkan karya intelektualnya.

²⁹ Hamda Zoelva, Globalisasi Dan Politik Hukum HKI, *Law Review*, Volume X Nomor 3, Maret 2011, hlm 323 dan 324.

c. ***Incentive Theory***

Dalam rangka memacu pengembangan penemuan serta menghasilkan penelitian yang berguna, pencipta dan penemu perlu diberikan insentif.

d. ***Risk Theory***

Hak kekayaan intelektual termasuk hasil karya yang memiliki resiko, hal ini dikarenakan orang lain dapat saja menemukannya terlebih dahulu ataupun memperbaiki sehingga sangatlah wajar jika kegiatan yang mengandung resiko tersebut diberikan perlindungan hukum.

e. ***Economic Growth Stimulus Theory***

Sebagai salah satu alat pembangunan ekonomi, hak kekayaan intelektual diperlukan perlindungan hukum, untuk itu perlu dibangun sistem perlindungan Hak Kekayaan Intelektual yang efektif.

Sedangkan menurut Niko Kansil bahwa teori yang mendasari Perlindungan Hukum Kekayaan Intelektual terdiri atas:³⁰

a. ***Teori Reward***

Para Pencipta yang menghasilkan karya dibidang seni, sastra, serta ilmu pengetahuan ataupun inventor/penemu teknologi baru yang inovatif dan dapat diterapkan pada industri harus diberikan penghargaan, perlindungan dan pengakuan terhadap keberhasilan didalam melahirkan ciptaan baru.

³⁰ Niko Kansil, *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Milik Intelektual*, Makalah pada Seminar Nasional Hak Milik Intelektual, UNDIP, Semarang, 27 April 1993, sebagaimana dikutip Sudjatna, *Perlindungan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu Dihubungkan Dengan Daya Saing Industri Elektronika Pada Era Perdagangan Bebas*, hlm 82.

b. Teori *Recovery*

bahwa atas usaha dari pencipta dan penemu yang telah mengeluarkan tenaga, pikiran, waktu dan biaya yang tidak sedikit jumlahnya, kepadanya diberikan hak eksklusif untuk mengeksploitasi hak milik intelektual guna meraih kembali yang telah dikeluarkannya.

c. Teori *Incentive*

Guna merangsang timbulnya kreativitas serta dalam rangka menciptakan karya baru dibidang teknologi, Pencipta hendaknya diberikan insentif.

d. Teori *Public Benefit*

Hak Kekayaan Intelektual sebagai salah satu alat didalam mengembangkan ekonomi dan meraih kesejahteraan.

Perlindungan hukum atas ciptaan digital *painting* sangatlah diperlukan, hal ini dimaksudkan untuk menjamin keberlanjutan perkembangan inovasi-inovasi kreatif kekayaan intelektual terutama objek ciptaan karya seni secara digital dan untuk menghindari adanya kompetisi yang tidak sehat. Dengan adanya perlindungan hukum terhadap hak ekonomi ciptaan digital *painting* tersebut tentunya memberikan suatu nilai lebih dalam proses publikasi dan komersialisasi ciptaan digital *painting* di *platform* internet Pencipta yang berimplikasi terhadap meningkatnya ekonomi dan kesejahteraan Pencipta digital *painting*.

3. Teori Penyelesaian Sengketa

Menurut Nurnaningsih Amriani pengertian sengketa adalah perselisihan yang terjadi antara pihak-pihak dalam perjanjian karena adanya wanprestasi yang dilakukan oleh salah satu pihak dalam perjanjian.³¹ Selanjutnya Takdir Rahmadi menyampaikan bahwa sengketa atau konflik merupakan situasi dan kondisi dimana orang-orang saling mengalami perselisihan yang bersifat faktual maupun perselisihan-perselisihan yang ada pada persepsi mereka saja.³²

Teori-teori Penyelesaian sengketa terbagi atas:

a. Penyelesaian Sengketa Melalui Litigasi

Nurnaningsih Amriani menyebutkan penyelesaian sengketa ini dilakukan melalui proses pengadilan yang sering disebut Litigasi yaitu suatu penyelesaian sengketa yang dilaksanakan dengan proses beracara di pengadilan yang kewenangan mengatur dan memutuskan perkara dilakukan oleh hakim.³³ Litigasi merupakan proses penyelesaian sengketa di pengadilan dimana satu pihak yang bersengketa saling berhadapan satu sama lain untuk mempertahankan hak-haknya di muka pengadilan. Hasil akhir dari suatu sengketa melalui litigasi adalah putusan yang menyatakan *win-lose solution*.

³¹ Nurnaningsih Amriani, *Mediasi Alternatif Penyelesaian Sengketa Perdata Di Pengadilan*, Edisi 1 Cetakan kedua, Rajawali Pers, Jakarta, 2012, hlm.12.

³² Takdir Rahmadi, *Mediasi : Penyelesaian Sengketa Melalui Pendekatan Mufakat*, Edisi 1 Cetakan kedua, Rajawali Pers, Jakarta, 2011, hlm.21.

³³ Nurnaningsih Amriani, *loc.Cit*, hlm 35

M. Yahya Harahap berpendapat yaitu prosedur didalam menempuh jalur litigasi ini bersifat formal dan teknis yang menghasilkan kesepakatan bersifat kalah menang yang cenderung menciptakan masalah baru, lambat dalam penyelesaiannya, membutuhkan biaya mahal, tidak responsive dan menimbulkan permusuhan diantara para pihak yang bersengketa.³⁴

Dengan Kondisi ini menyebabkan masyarakat mencari alternatif lain melalui penyelesaian sengketa diluar proses peradilan formal. Penyelesaian sengketa diluar proses peradilan formal ini disebut dengan *Alternatif Dispute Resolution* (ADR).

b. Penyelesaian Sengketa Melalui Non Litigasi

Penyelesaian sengketa diluar proses pengadilan ini dikenal dengan istilah penyelesaian sengketa alternatif non litigasi (*Alternative Dispute Resolution*) berdasarkan kesepakatan para pihak dengan mengesampingkan penyelesaian sengketa secara litigasi di pengadilan. Penyelesaian sengketa ini dapat dilakukan melalui sebagai berikut:

1) Arbitrase

Arbitrase digunakan untuk mengantisipasi perselisihan yang mungkin terjadi maupun yang sedang mengalami perselisihan yang tidak dapat diselesaikan secara negosiasi/konsultasi maupun melalui pihak ketiga serta untuk menghindari penyelesaian sengketa melalui Badan Peradilan yang selama ini dirasakan

³⁴ Yahya Harahap, *Hukum Acara Perdata : Gugatan, Persidangan, Penyitaan Dan Putusan di Pengadilan*, Sinar Grafika, Jakarta, 2012, hlm.234.

memerlukan waktu yang lama. Sesuai dengan ayat (1) Pasal 1 Undang-Undang Nomor 30 tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa disebutkan bahwa didalam menyelesaikan sengketa perdata ditempuh di luar sidang pengadilan umum dengan berdasarkan kepada perjanjian arbitrase yang telah dibuat oleh para pihak yang bersengketa secara tertulis.³⁵

2) Negosiasi

Nurnaningsih Amriani mengutip pendapat Ficher dan Ury bahwa Negosiasi yaitu komunikasi 2 (dua) arah yang dirancang bagi kedua belah pihak yang mempunyai berbagai kepentingan yang sama maupun yang berbeda untuk mencapai kesepakatan.³⁶ Selanjutnya Susanti Adi Nugroho berpendapat Negosiasi adalah proses tawar menawar dengan pihak lain untuk mencapai kesepakatan melalui proses interaksi, komunikasi yang dinamis yang bertujuan mendapatkan penyelesaian dan jalan keluar dari kedua belah pihak terhadap permasalahan yang dihadapi.³⁷

3) Mediasi

Mediasi merupakan upaya para pihak didalam menyelesaikan sengketa dengan kesepakatan bersama melalui mediator yang netral dan tidak membuat kesimpulan serta keputusan bagi para

³⁵ Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 30 tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa.

³⁶ Nurnaningsih Amriani, *loc.Cit*, hlm 23

³⁷ Susanti Adi Nugroho, *Mediasi Sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa*, Edisi 1 Cetakan Kedua, Rajawali Pers, Jakarta, 2012, hlm 21.

pihak namun menunjang fasilitator terlaksananya dialog antar pihak dengan suasana kejujuran, keterbukaan dan tukar menukar pendapat bagi tercapainya mufakat.³⁸ Sedangkan Nurnaningsih Amrini menyampaikan Mediasi yaitu negosiasi yang mengikutsertakan pihak ketiga yang memiliki keahlian tentang prosedur mediasi yang efektif, mengkoordinasikan aktifitas dan membantu para pihak mengatasi konflik dalam proses tawar menawar.³⁹

4) Konsiliasi

Konsiliasi ini merupakan kelanjutan dari mediasi dimana Mediator berubah fungsi menjadi konsiliator. Konsiliator berfungsi lebih aktif mencari bentuk penyelesaian sengketa dan menawarkannya pada para pihak. Dalam hal para pihak menyetujui solusi yang diberikan konsiliator akan menjadi resolution. Berikutnya Nurnaningsih Amrini berpendapat bahwa Konsiliasi merupakan kesepakatan yang bersifat final dan mengikat para pihak. Jika pihak yang bersengketa tidak dapat merumuskan suatu kesepakatan, maka pihak ketiga ini yang mengajukan usulan jalan keluar dari sengketa yang dihadapi.⁴⁰

³⁸ *Ibid*

³⁹ Nurnaningsih Amriani, *loc. Cit*, hlm 28.

⁴⁰ *Ibid*, hlm 34.

5) Penilaian Ahli

Menurut Takdir Rahmadi bahwa Penilaian Ahli ini merupakan cara menyelesaikan sengketa dengan meminta pendapat terhadap permasalahan atau perselisihan yang terjadi diantara para pihak.⁴¹

6) Pencari Fakta (*Fact Finding*)

Pengertian Pencari Fakta (*Fact Finding*) menurut takdir Rahmadi yakni suatu cara penyelesaian sengketa dari para pihak melalui bantuan sebuah tim yang terdiri atas para ahli yang berjumlah ganjil untuk menjalankan fungsi penyelidikan atau mencari fakta- fakta yang memperjelas duduk persoalan serta dapat mengakhiri adanya sengketa.⁴²

Penegakan hukum hak kekayaan intelektual di Indonesia didasarkan pada delik aduan. Sengketa kekayaan intelektual dapat terjadi kepada siapa saja dan dimana saja diantaranya antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, antara individu dengan Perusahaan dan sebagainya. Penyelesaian sengketa kekayaan intelektual saat ini dapat dilakukan melalui pengadilan (litigasi) maupun melalui jalur non litigasi (*Alternative Dispute Resolution*).

⁴¹ Takdir Rahmadi, *Mediasi: Penyelesaian Sengketa Melalui Pendekatan Mufakat*, Rajawali Pers, Depok, 2017, hlm.19.

⁴² *Ibid*, hlm.17

4. Teori Perlindungan Ciptaan Digital

Menurut pendapat Jacques de Werra terdapat 3 (tiga) pendekatan perlindungan hak cipta atas karya digital yaitu :⁴³

- a. Perlindungan hak cipta melalui ketentuan hak cipta konvensional;
- b. Perlindungan hak cipta melalui perlindungan teknis/teknologi pengaman; dan
- c. Perlindungan hak cipta melalui perlindungan hukum atas perlindungan teknis/teknologi pengaman.

Dalam hukum positif Indonesia perlindungan hak ciptanya telah dapat dilakukan dengan menggunakan teknologi pengaman. Terjadinya pelanggaran-pelanggaran hak cipta tentunya meresahkan bagi para Pencipta atau Pemegang Hak Cipta yang menjadi sebuah momok dan perlu diatasi. Maraknya kasus pelanggaran hak cipta pada era digitalisasi ini dapat menimbulkan kerugian bagi pencipta terutama hak ekonominya.

Perlindungan Hak Ekonomi Ciptaan Digital *Painting* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sangatlah diperlukan, hal ini dimaksudkan untuk menjamin kelanjutan perkembangan Hak Kekayaan Intelektual dan menghindari adanya kompetisi yang tidak sehat. Dengan adanya perlindungan hak ekonomi ciptaan digital *painting* tentunya memberikan suatu nilai lebih dalam proses perlindungan hukum di masyarakat baik nasional maupun

⁴³ Ok Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2015, hlm 1.

internasional sehingga akan berimplikasi terhadap mekanisme penegakan hukum hak cipta *Digital Painting*.

G. Metode Penelitian

Tujuan penelitian hukum ini yakni untuk mengungkapkan kebenaran baik itu secara metodologis, sistematis serta konsisten. Sebagai ilmu *sui generis*, artinya ilmu hukum merupakan ilmu jenis tersendiri, ilmu hukum memiliki karakter yang khas yaitu sifatnya yang normatif.⁴⁴ Penelitian ini bersifat deskriptif analitis yang menjelaskan secara tepat, menganalisa peraturan yang ada serta mengkaji berdasarkan pendekatan perundang-undangan.⁴⁵

Metode yang dipergunakan yakni metode penelitian normatif empiris dengan cara melakukan penelaahan serta menginterpretasikan hal yang teoritis terkait asas, norma hukum, konsepsi, doktrin, dan perundangan sehubungan dengan aturan hak cipta terutama mengenai *digital painting*. Didalam pengumpulan data untuk kepentingan penelitian ini, digunakan metode sebagai berikut :

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam skripsi ini adalah penelitian hukum normatif dengan didukung data empiris. Pengertian penelitian normatif empiris menurut Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji adalah

⁴⁴ Philipus M. Hadjon dan Tatik Sri Djatmiati, *Argumentasi Hukum*, Gajah Mada University Press, Yogyakarta, 2005, hlm 1.

⁴⁵ Haryono, dalam Johnny Ibrahim, *Teori dan Metode Penelitian Hukum Normatif*, Bayumedia, Malang, 2015. hlm. 249

metode penelitian hukum yang berfungsi untuk dapat melihat hukum dalam artian nyata, penerapan peraturan serta meneliti bagaimana bekerjanya hukum di suatu lingkungan masyarakat.⁴⁶

Metode normatif empiris dikenal juga dengan penelitian *sociolegal*. “Penelitian hukum empiris mengkaji hukum yang dikonsepsikan sebagai perilaku nyata (*actual behavior*) sebagai gejala sosial yang sifatnya tidak tertulis yang dialami setiap orang dalam hubungan hidup bermasyarakat.⁴⁷ Metode Penelitian normatif empiris ini diawali dengan penelaahan terhadap peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan hak cipta dilanjutkan dengan observasi mendalam dan penyebaran kuesioner untuk mendapatkan data yang berpengaruh terhadap pengaturan undang-undang yang diteliti serta berhubungan dengan dampak perlindungan Hak Ekonomi Ciptaan Digital *Painting* .

2. Pendekatan Penelitian

Didalam penelitian ini metode pendekatannya yaitu normatif empiris adalah mengidentifikasi dan mengkonsepsikan hukum sebagai institusi yang riil serta fungsional dalam sistem kehidupan yang nyata.⁴⁸ Pendekatan normatif empiris menekankan penelitian yang bertujuan memperoleh pengetahuan hukum secara empiris dengan terjun langsung ke objeknya yaitu guna memperoleh data primer dari jumlah pencatatan

⁴⁶ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif : Suatu Tinjauan Singkat*, Cetakan kedua belas, Rajawali Pers, Jakarta, 2014, hlm.12

⁴⁷ Ronny Hanitidjo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1994, hlm. 52

⁴⁸ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. *Loc.Cit.* hlm 51.

hak cipta di Sumatera Selatan yang telah terdaftar di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dan bagaimana implikasi perlindungan hak cipta terutama hak ekonomi ciptaan digital *painting* .

Selain itu dilakukan juga melalui pendekatan peraturan perundang-undangan (*statute approach*) serta pendekatan analitis (*analytical approach*) sebagai berikut:

a. Pendekatan Undang-Undang (*Statue Approach*)

Pendekatan undang-undang dilakukan dengan mengkaji dan menganalisis semua peraturan perundang-undangan dan regulasi yang berkaitan dengan isu hukum yang sedang ditangani.⁴⁹ Dengan menggunakan pendekatan undang-undang ini, maka akan membuka kesempatan bagi penulis untuk mempelajari aturan yang khusus mengenai pokok permasalahan.

b. Pendekatan Analitis (*Analytical Approach*)

Pendekatan analitis (*analytical Approach*) dilakukan dengan cara menggunakan analisis kualitatif untuk menganalisis kualitas dari peraturan perundang-undangan dengan didukung oleh teori yang berkaitan dengan hak kekayaan intelektual khususnya hak cipta.⁵⁰

⁴⁹Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Pranada Media Group, Jakarta, 2005, hlm 93.

⁵⁰Meray Hendrik Mezak, Jenis Metode dan Pendekatan dalam Penelitian Hukum, *Jurnal Law Review*, Volume V, Nomor 3, Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan ,Tangerang, 2006, hlm 85.

3. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian ini berada di kota Palembang. Dipilihnya kota Palembang sebagai objek penelitian karena kota ini terdapat Kantor Perwakilan Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Republik Indonesia di Daerah yaitu pada Kanwil Kementerian Hukum Dan HAM Sumatera Selatan.

4. Jenis Sumber Data

Jenis sumber data yang digunakan dalam penelitian ini meliputi data primer serta data sekunder yang terdiri dari:

a. Data Primer:⁵¹

Penulis memperoleh data ini dari objek penelitian di lapangan dengan menggunakan metode yang telah peneliti tentukan. Data yang dimaksud adalah berupa wawancara langsung dari pejabat yang berwenang berkaitan dengan permasalahan.

b. Data Sekunder:⁵²

Adalah data yang peneliti peroleh dari studi kepustakaan yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tertier.

- 1) Bahan hukum primer antara lain meliputi Undang-Undang Hukum Perdata (BW), Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 2019 tentang Jenis dan Tarif atas Jenis Penerimaan Negara Bukan

⁵¹ Soerjono Soekamto dan Sri Mamuji, *Loc.Cit*, hlm 28

⁵² *Ibid.* hlm.29

Pajak yang Berlaku pada Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan Dan Produk Hak Terkait, Peraturan Menteri Hukum Dan HAM Nomor 42 tahun 2017 tentang Pelayanan Permohonan Kekayaan Intelektual Secara Elektronik.

- 2) Bahan Hukum Sekunder adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer.⁵³ Bahan Hukum Sekunder meliputi hasil-hasil penelitian hukum, hasil karya (ilmiah), buku, jurnal, pendapat para ahli hukum yang berhubungan dengan permasalahan perlindungan terhadap hak ekonomi ciptaan digital *painting*.
- 3) Bahan Hukum Tersier adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan Hukum Tersier meliputi kamus hukum, ensiklopedia dan indeks yang berhubungan dengan permasalahan perlindungan hak ekonomi ciptaan digital *painting*.

5. Populasi Dan Sampel

- a. Populasi, pengambilan populasi dilakukan secara purposif selektif.⁵⁴ yaitu orang yang dijadikan responden dipilih dari orang-orang yang bekerja atau terlibat langsung dalam kegiatan pendaftaran hak

⁵³*Ibid*, hlm 52.

⁵⁴ Soerjono Soekamto dalam Usmawadi, *Petunjuk Praktis Penelitian Hukum*, Bagian Hukum Internasional Fak.Hukum UNSRI, Palembang, 2008, hlm.49.

kekayaan intelektual khususnya hak cipta dan memiliki pengetahuan tentang digital *painting*.

- b. Sampel, pengambilan sampel dilakukan pada 4 (empat) orang pegawai pada Sub.bidang Pelayanan KI Kanwil Kemnkumham Sumatera Selatan yaitu:
1. Kepala Bidang Pelayanan Hukum;
 2. Kepala Sub.Bidang Pelayanan Kekayaan Intelektual;
 3. Operator Pendaftaran Kekayaan Intelektual;dan
 4. Penyidik Pegawai Negeri Sipil Kekayaan Intelektual

6. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Dalam upaya mengumpulkan bahan hukum yang dibutuhkan dalam penelitian ini, peneliti menggunakan 2 (dua) cara pengumpulan bahan hukum yaitu :

- a. Studi Kepustakaan.

Studi kepustakaan (*library research*) ini dilakukan dengan maksud memperoleh data sekunder yaitu dengan melalui serangkaian kegiatan membaca, mengutip, mencatat buku-buku, menelaah peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan permasalahan.

- b. Studi lapangan.

Studi lapangan dilakukan dengan maksud untuk memperoleh data primer. Studi ini dilakukan dengan wawancara mendalam. Wawancara dilakukan terhadap responden dengan menggunakan pertanyaan terstruktur dengan terlebih dahulu menyiapkan

standardized interview, dimana materi-materi yang akan dipertanyakan telah dipersiapkan terlebih dahulu oleh peneliti sebagai pedoman.

Metode ini dipergunakan dengan tujuan agar responden bebas memberikan jawaban dalam bentuk uraian. Data yang terkumpul melalui kegiatan pengumpulan data diproses melalui pengolahan dan penyajian data dengan melakukan editing yaitu data yang diperoleh diperiksa dan diteliti kembali mengenai kelengkapan, kejelasan dan kebenarannya sehingga terhindar dari kekurangan dan kesalahan. Kemudian dilakukan *evaluating* yaitu dengan memeriksa ulang dan meneliti kembali data yang diperoleh, baik mengenai kelengkapan maupun kejelasan serta kebenaran atas jawaban dengan masalah yang ada.

7. Teknik Analisis Data

Penulis didalam penelitian hukum ini menggunakan teknik analisis data berupa teknik deskriptif analitis yaitu menganalisis data yang dipergunakan secara pendekatan kualitatif terhadap data primer dan data sekunder. Pendekatan tersebut dilakukan dengan cara mengumpulkan bahan, mengklasifikasikan, menghubungkan dengan teori yang berhubungan dengan masalah kemudian menarik kesimpulan untuk menentukan hasilnya. Setelah bahan terkumpul dan dirasakan cukup lengkap, maka penulis mengolah dan menganalisis bahan dengan

memisahkan bahan menurut kategori masing-masing, kemudian ditafsirkan dalam usaha mencari jawaban masalah penelitian.⁵⁵

8. Teknik Penarikan Kesimpulan

Teknik penarikan kesimpulan dalam penelitian ini menggunakan penarikan kesimpulan secara deduktif yaitu proses untuk menarik kesimpulan berupa prinsip atau sikap yang berlaku khusus berdasarkan atas fakta-fakta yang bersifat umum. Kesimpulan deduktif dibentuk dengan cara deduksi. Dimulai dari hal-hal umum, menuju kepada hal-hal yang khusus atau hal-hal yang lebih rendah. Proses pembentukan kesimpulan deduktif tersebut dapat dimulai dari suatu dalil atau hukum menuju kepada hal-hal yang konkret.

⁵⁵Zainuddin Ali, *Metode Penelitian Hukum*, Sinar Grafika, Jakarta, 2009, hlm.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku :

- Deka Anjar. 2022. *Digital Painting dan Desain Karakter Dengan Adobe Photoshop*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Fitri Murfianti. 2019. *Hak Cipta Dan Karya Seni Di Era Digital*. Surakarta: Direktorat Jenderal Penguatan Riset dan Pengembangan Kementerian Riset, Teknologi dan Pendidikan Tinggi, Institut Seni Indonesia.
- Hasbir Paserangi dan Ibrahim Ahmad. 2021. *Hak Kekayaan Intelektual, Perlindungan Hukum Hak Cipta Perangkat Lunak Program Komputer Dalam Hubungannya Dengan Prinsip-Prinsip Dalam TRIPs Di Indonesia*. Jakarta: Rabbani Press.
- Khudzaifah Dimiyati. 2014. *Teorisasi Hukum Studi tentang Perkembangan Pemikiran Hukum di Indonesia 1945-2010*, Surakarta: Muhammadiyah University Press.
- Krisnani Setyowati, dkk. 2015. *Hak Kekayaan Intelektual dan Tantangan Implementasinya di Perguruan Tinggi*. Bogor: Institut Pertanian Bogor, Sentra HKI.
- Nurnaningsih Amriani. 2012. Edisi 1 Cetakan Kedua. *Mediasi Alternatif Penyelesaian Sengketa Perdata Di Pengadilan*. Jakarta: Rajawali Pers.
- M. Djumhana, R. Djubaedillah. 2013. *Hak Kekayaan Intelektual (Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia)*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Ok Saidin. 2015. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Philipus M. Hadjon. 2017. Cetakan Ketiga. *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*. Surabaya: PT. Bina Ilmu.
- Philipus M. Hadjon, Tatik Sri Djatmiati. 2005. *Argumentasi Hukum*. Yogyakarta: Gajah Mada University Press
- Ronny Hanitidjo Soemitro. 1994. *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetrii*. Jakarta: Ghalia Indonesia.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. 2014. *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Rajawali Pres.

- Soerjono Soekanto dalam Usmawadi. 2008. *Petunjuk Praktis Penelitian Hukum*. Palembang: Bagian Hukum Internasional Fak.Hukum UNSRI.
- Sudikno Mertokusumo. 2019. Cetakan Kedua. *Penemuan Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Susanti Adi Nugroho. 2012. Edisi 1 Cetakan Kedua. *Mediasi Sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Sutan Remy Syahdeini. 2019. *Kejahatan dan Tindak Pidana Komputer*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti.
- Takdir Rahmadi. 2017. *Mediasi: Penyelesaian Sengketa Melalui Pendekatan Mufakat*. Depok: Rajawali Pers.
- Peter Mahmud Marzuki. 2005. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Pranada Media Group.
- Yahya Harahap. 2012. *Hukum Acara Perdata : Gugatan, Persidangan, Penyitaan Dan Putusan di Pengadilan*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Yulianto, F. dan Dhani. A. 2015. *Penerapan Digital Painting dalam film animasi 2D Maju Komik Indonesia*. Yogyakarta: STMIK AMIKOM.
- Zainuddin Ali. 2009. *Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.

B. Jurnal :

- Alhidami Wildan, Muhammad Saeful Milah, Muhammad Taufik, Tisni Santika, Problematika Hukum Aset Digital Era Disrupsi 5.0 Di Indonesia Melalui Pendekatan Legislasi, *Jurnal Mahasiswa Hukum Unpas*, Volume 1 Nomor 2, Juni 2022.
- Erika Ramadhani dan Wahlf Abidian, Analisis dan Perancangan Aplikasi Perlindungan Hak Cipta dan Otentikasi Dokumen Menggunakan Teknik Analisis Kriptografi, *Journal of Appropriate Technology for Community Services*, Volume 1. Nomor 2 Tahun 2022.
- Gusti Bagus Gilang Prawira dan Ni Made Ari Yuliantini Griadhi, Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Tindakan Modifikasi Permainan Video Yang Dilakukan Tanpa Izin, *Kertha Negara: Jurnal Ilmu Hukum*, Volume 7, Nomor 10 Tahun 2020.
- Hamda Zoelva, Globalisasi Dan Politik Hukum HKI, *Law Review*, Volume X

Nomor 3, Maret 2011.

Khwarizmi Maulana Simatupang, Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital, *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Volume 15 Nomor 1, 2021.

Meray Hendrik Mezak, Jenis Metode dan Pendekatan dalam Penelitian Hukum, *Law Review*, Volume V, Nomor 3, Fakultas hukum Universitas Pelita Harapan, Tangerang, 2006.

Miko Guntara dan Syakir Mujiono, Perancangan Gambar Ilustrasi Personifikatif Teknik Digital dan Penerapannya Pada Mercandise, *Eduart Jurnal Pendidikan Seni*, Volume 9 Nomor 2 Tahun 2020.

Puji Rahayu, Pengaruh Era Digital Terhadap Perkembangan Bahasa Anak, *Al-Fathin: Jurnal Bahasa Dan Sastra Arab*, Volume 2, Nomor 1 Tahun 2019.

Wahyu Beny Mukti Setiawan, Erifendi Churniawan, dan Femmy Silaswaty Fariad, Upaya Regulasi Teknologi Informasi Dalam Menghadapi Serangan Siber (Cyber Attack) Guna Menjaga Kedaulatan Negara Kesatuan Republik Indonesia, *Jurnal USM Law Review*, Volume 3, Nomor 2 tahun 2020.

C. Makalah

Niko Kansil, 1993, *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Milik Intelektual*, Makalah pada Seminar Nasional Hak Milik Intelektual, UNDIP, Semarang, sebagaimana dikutip Sudjatna, Perlindungan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu Dihubungkan Dengan Daya Saing Industri Elektronika Pada Era Perdagangan Bebas.

D. Peraturan Perundang-Undangan:

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 5599).

Peraturan Pemerintah Nomor 28 Tahun 2019 tentang Jenis Dan Tarif Atas Jenis Penerimaan Negara Bukan Pajak Yang Berlaku Pada Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia (Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 6335).

Peraturan Pemerintah Nomor 16 tahun 2020 tentang Pencatatan Ciptaan Dan Produk Hak Terkait (Tambahan Lembar Negara Republik Indonesia Nomor 6475).

Peraturan Menteri Hukum Dan HAM Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2017 Tentang Pelayanan Permohonan Kekayaan Intelektual Secara Elektronik.

E. Internet :

Evelyn Angelita P Manurung, *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Karya Cipta Digital di Indonesia*, Premise Law Jurnal Volume 1, Universitas Sumatera Utara, 2013, halaman 7
<https://jurnal.usu.ac.id/index.php/premise/article/view/7014/2861>, diakses 1 Agustus 2023.