

**TANGGUNG JAWAB PERDATA TERKAIT PELANGGARAN HAK  
CIPTA ATAS TINDAKAN PEMBAJAKAN KOMIK DIGITAL WEBTOON**

**SKRIPSI**



Oleh:

**ELVIANA CAHYA NIMAS**

NIM: 19410570

**PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANAFAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2023**

**TANGGUNG JAWAB PERDATA TERKAIT PELANGGARAN HAK  
CIPTA ATAS TINDAKAN PEMBAJAKAN KOMIK DIGITAL WEBTOON**

**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagian Persyaratan Guna Memperoleh Gelar  
Sarjana (Strata-1) Pada Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia  
Yogyakarta**



Oleh:

**ELVIANA CAHYA NIMAS**

NIM: 19410570

**PROGRAM STUDI HUKUM PROGRAM SARJANA**

**FAKULTAS HUKUM**

**UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

**YOGYAKARTA**

**2023**



**TANGGUNG JAWAB PERDATA TERKAIT PELANGGARAN HAK  
CIPTA ATAS TINDAKAN PEMBAJAKAN KOMIK DIGITAL  
WEBTOON**

Telah diperiksa dan disetujui Dosen Pembimbing Tugas Akhir untuk  
diajukanke depan TIM Penguji dalam Ujian Tugas Akhir / Pendaran  
pada tanggal 18 Oktober 2023



Yogyakarta, 29 September 2023  
Dosen Pembimbing Tugas Akhir,

*Lucky Suryo Wicaksono*  
Lucky Suryo Wicaksono, S.H., M.Kn., M.H.



**TANGGUNG JAWAB PERDATA TERKAIT PELANGGARAN HAK  
CIPTA ATAS TINDAKAN PEMBAJAKAN KOMIK DIGITAL  
WEBTOON**

Telah Dipertahankan di Hadapan Tim Penguji  
dalam Ujian Tugas Akhir / Pendadaran  
pada tanggal dan Dinyatakan LULUS

Yogyakarta, 18 Oktober 2023

Tim Penguji

1. Ketua : Budi Agus Riswandi, Prof. Dr., S.H., M.Hum.
2. Anggota : Lucky Suryo Wicaksono, S.H., M.Kn., M.H.
3. Anggota : Indah Parmitasari, S.H., M.H.

Tanda Tangan

Mengetahui:  
Universitas Islam Indonesia  
Fakultas

Hukum  
Dekan,



**Prof. Dr. Budi Agus Riswandi, S.H., M.H.**

NIK. 014100109

## **SURAT PERNYATAAN**

### **ORISINALITAS KARYA ILMIAH/TUGAS AKHIR MAHASISWA FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA**

*Bismillahirrohmannirohim*

Yang bertandatangan di bawah ini, saya:

Nama : ELVIANA CAHYA NIMAS

NIM : 19410570

Adalah benar-benar mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta yang melakukan penulisan Karya Tulis Ilmiah (Tugas Akhir) berupa skripsi dengan judul:

#### **TANGGUNG JAWAB PERDATA TERKAIT PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS TINDAKAN PEMBAJAKAN KOMIK DIGITAL WEBTOON**

Karya Ilmiah ini saya ajukan kepada Tim Penguji dalam Ujian Pendadaran yang diselenggarakan oleh Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.

Sehubungan dengan hal tersebut, dengan ini saya menyatakan:

1. Bahwa karya tulis ilmiah ini adalah benar-benar karya saya sendiri dan saya juga tunduk serta patuh kepada kaidah, etika, dan norma-norma penulisan sebuah karya ilmiah sesuai dengan ketentuan yang berlaku selama penyusunan;
2. Bahwa meskipun secara prinsip hak milik atas karya tulis ilmiah ini ada pada saya, namun demi kepentingan-kepentingan yang bersifat akademik dan pengembangannya, saya memberikan kewenangan kepada Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia dan perpustakaan di lingkungan Universitas Islam Indonesia untuk mempergunakan karya ilmiah saya tersebut.

Selanjutnya berkaitan dengan hal di atas, saya sanggup menerima sanksi, baik sanksi administratif, akademik, bahkan pidana jika terbukti secara kuat dan meyakinkan telah melakukan perbuatan yang menyimpang dari pernyataan saya tersebut. Saya juga akan bersifat kooperatif untuk hadir, menjawab, dan melakukan pembelaan atas hak-hak saya, serta menandatangani berita acara terkait yang menjadi hak dan kewajiban saya, di depan “Majelis” atau “Tim” Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia yang ditunjuk oleh pimpinan fakultas apabila tanda-tanda plagiaris disinyalir ada terjadi pada karya tulis ilmiah saya saat ini, oleh pihak Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya, dalam kondisi sehat jasmani dan rohani, dengan sadar serta tidak ada tekanan dalam bentuk apapun dan oleh siapapun.

Yogyakarta, 27 September 2023



Handwritten signature of Elviana Cahya Nimas.

**(Elviana Cahya Nimas)**

## CURRICULUM VITAE

1. Nama : Elviana Cahya Nimas
2. Tempat lahir : Sleman
3. Tanggal lahir : 16 Januari 2001
4. Jenis Kelamin : Perempuan
5. Golongan Darah : O
6. Alamat : Batang Cilik, RT 01/ RW 09, Tambakrejo, Tempel, Sleman
  
7. Identitas orang tua
  - a) Nama Ayah : Eddy Sujarwo  
Pekerjaan : Perangkat desa
  - b) Nama Ibu : Purwati  
Pekerjaan : Ibu rumah tangga
  
8. Riwayat Pendidikan
  - a) SD : SD Negeri Sleman 3
  - b) SMP : SMP Negeri 1 Sleman
  - c) SMA : SMA Negeri 1 Sleman

Yogyakarta, 27 September 2023



**(Elviana Cahya Nimas)**

## HALAMAN MOTTO

*“Sesungguhnya bersama kesukaran itu ada kemudahan. Karena itu bila kau telah selesai (mengerjakan yang lain) dan kepada Tuhan, berharaplah”*

(Q.S Al-Insyirah: 6-8)

*“Keberhasilan bukanlah milik orang yang pintar. Keberhasilan adalah kepunyaan mereka yang senantiasa berusaha”*

(B.J. Habibie)

*“The greatest glory in living lies not in never falling, but in rising every time we fall”*

(Nelson Mandela)



## HALAMAN PERSEMBAHAN

*Skripsi ini kupersembahkan untuk:*

*Diriku sendiri yang berjuang dan mau keluar dari rasa takut dan malas;*

*Keluarga besar yang selalu mendukung dan mendoakanku;*

*Para dosen yang senantiasa ikhlas dan sabar dalam memberikan ilmunya  
kepadaku;*

*Dan*

*Semua teman-teman, orang terdekat yang selalu menemaniku;*

*Tidak lupa untuk Almamater biruku ini*

## KATA PENGANTAR

*Assalamu'alaikum warrahmatullahi wabarakatuh, Alhamdulillah rabbil 'alamin wa sholatu wassalamu 'ala asyrafil anbiya'I war mursalin sayyidina wamaulana Muhammadin wa'ala alihi wa ashabihi ajma'in, amma ba'du.* Puji dan syukur kehadiran Allah SWT karena berkat rahmat dan hidayah-Nya sehingga penelitian dengan judul “Tanggung Jawab Perdata Terkait Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Pembajakan Komik Digital Webtoon” ini dapat selesai tepat pada waktunya.

Penelitian skripsi ini dilaksanakan untuk memenuhi sebagian persyaratan guna memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia dan diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat pada umumnya serta kalangan akademisi hukum pada khususnya. Dalam kesempatan ini, saya mengucapkan terimakasih sebesar-besarnya kepada semua pihak yang telah membantu serta memudahkan pengerjaan skripsi ini hingga selesai, terkhususnya kepada:

1. Keluarga besar khususnya kepada Bapak, Ibu, dan saudara-saudara kandung saya yang telah memberikan dukungan dalam berbagai bentuk, mulai dari doa hingga dukungan lain. Semoga dengan adanya berbagai dukungan tersebut dapat menjadikan Penulis sebagai anak dan adik yang dapat memberikan kebanggaan dalam keluarga;
2. Bapak Lucky Suryo Wicaksono, S.H., M.Kn., M.H. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang telah memotivasi dan sabar dalam memberikan arahan guna membantu pengerjaan Tugas Akhir Penulis;

3. Afnan Irsyad Izati, sebagai sosok laki-laki yang selalu menemani, mendukung, dan memotivasi Penulis dalam perkuliahan maupun penulisan Tugas Akhir ini;
4. R. Raras Liliana, Septiana Widiarti selaku orang yang menemani saya sejak SD maupun SMA hingga sekarang yang selalu mendoakan saya dan menjadi tempat saya untuk berbagi keluh kesah atas alur kehidupan yang berliku-liku ini.
5. Rizky Emilsa Pratama, Ailsa Mumtaz Refadi, Aditya Rizky Pradhana Aribowo Putra yang saya anggap sebagai keluarga sendiri selama di dunia perkuliahan karena telah membantu dan memotivasi Penulis. Saya ucapkan terimakasih karena mereka telah memberikan banyak pelajaran kehidupan dalam dunia perkuliahan hingga tahap ini;
6. Teman-teman yang tidak bisa saya tuliskan satu-persatu, saya ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya karena telah menjadi rekan dan sahabat yang berarti dalam perjalanan selama perkuliahan ini.

Hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi semua yang membacanya dan dapat dijadikan sebagai referensi dalam mengkaji tindakan pembajakan khususnya terhadap komik digital. Hasil penelitian ini sangat sederhana dan jauh dari kata sempurna. Maka Penulis sangat menerima segala kritik, saran dan masukan agar dapat menjadi lebih baik lagi. Semoga apa yang dituliskan dalam penelitian ini dapat bermanfaat bagi banyak pihak.

Yogyakarta, 27 September 2023

**(Elviana Cahya Nimas)**

## DAFTAR ISI

<b>HALAMAN JUDUL.....</b>	<b>i</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR PRA PENDADARAN.....</b>	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR.....</b>	<b>iii</b>
<b>SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS.....</b>	<b>iv</b>
<b>CURRICULUM VITAE.....</b>	<b>vi</b>
<b>HALAMAN MOTTO.....</b>	<b>vii</b>
<b>HALAMAN PERSEMBAHAN.....</b>	<b>viii</b>
<b>KATA PENGANTAR.....</b>	<b>ix</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>xii</b>
<b>ABSTRAK.....</b>	<b>xiv</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Rumusan Masalah.....	8
C. Tujuan Penelitian.....	8
D. Orisinalitas Penelitian.....	9
E. Tinjauan Pustaka.....	11
F. Definisi Operasional.....	18
G. Metode Penelitian.....	19
H. Kerangka Skripsi.....	22
<b>BAB II TINJAUAN UMUM TENTANG TANGGUNG JAWAB PERDATA, HAK CIPTA, DAN KOMIK DIGITAL.....</b>	<b>24</b>
A. Tanggung Jawab Perdata.....	24
B. Hak Cipta.....	33
C. Komik Digital.....	41
D. Pelanggaran Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Islam.....	44
<b>BAB III TANGGUNG JAWAB PERDATA TERKAIT PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS TINDAKAN PEMBAJAKAN KOMIK DIGITAL WEBTOON.....</b>	<b>48</b>

A. Keabsahan Tindakan Dari Akun Atau Website yang Menayangkan Episode Webtoon yang Seharusnya Belum Tayang.....	48
B. Tanggung Jawab Perdata Terkait Pelanggaran Hak Cipta Atas Pembajakan Komik Digital Webtoon.....	61
<b>BAB IV PENUTUP.....</b>	<b>69</b>
A. Kesimpulan.....	69
B. Saran.....	70
<b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>71</b>
<b>LAMPIRAN.....</b>	<b>76</b>

## Abstrak

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui keabsahan tindakan dari akun yang menayangkan episode *webtoon* yang seharusnya belum tayang dan tanggung jawab perdata terkait pelanggaran hak cipta atas pembajakan komik digital *webtoon*. Rumusan masalah yang diajukan yaitu: Bagaimana keabsahan tindakan dari akun atau website yang menayangkan episode *webtoon* yang seharusnya belum tayang?; dan Bagaimana tanggung jawab perdata terkait pelanggaran hak cipta atas pembajakan komik digital *webtoon*?. Penelitian ini termasuk tipologi penelitian hukum normatif dengan metode pendekatan peraturan perundang-undangan, pendekatan kasus, dan pendekatan konseptual. Pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan studi pustaka dan dokumen dengan mengkaji buku-buku literatur, jurnal hukum, dan mengutip peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan topik yang dikaji pada penelitian ini yang berasal dari berbagai sumber dan dipublikasikan secara luas. Penelitian ini menunjukkan bahwasannya tindakan pelanggaran hak cipta atas pembajakan komik digital *webtoon* tidak sah. Dikarenakan tindakan tersebut melanggar UUHC dan UU ITE, serta termasuk dalam Perbuatan Melawan Hukum (PMH). Tanggung jawab perdata atas pelanggaran hak cipta berupa ganti rugi, selain itu juga dapat dilakukan upaya penyelesaian sengketa melalui non litigasi dan litigasi. Saran dari penelitian ini pemerintah lebih masif memperkenalkan hak cipta kepada masyarakat dan diperlukannya peraturan mengenai komik digital secara eksplisit.

Kata-Kata Kunci: Keabsahan, Pembajakan, Tanggung Jawab

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan dalam perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan yang sangat pesat merupakan bagian dari globalisasi. Perkembangan teknologi, transportasi, telekomunikasi, ilmu pengetahuan, dan sebagainya yang berpengaruh pada perubahan berbagai aspek kehidupan dalam masyarakat berakibat adanya konvergensi berupa revolusi industri. Adanya konvergensi ini, pada akhirnya membawa dunia ini kepada era yang dikenal dengan konvergensi teknologi, telekomunikasi, media, dan informatika.<sup>1</sup>

Kekayaan Intelektual merupakan bagian dari hukum ekonomi dan merupakan salah satu agenda dari adanya liberalisasi perdagangan bebas yang tertuang dalam *Agreement Establishing World Trade Organization* (WTO). Agenda di atas merupakan kesepakatan yang dicapai dari pertemuan di Maroko (*Marrakesh Agreement*) yang dilaksanakan pada tanggal 15 April 1994, dimana salah satu pembahasannya adalah terkait dengan *Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs).<sup>2</sup> Kekayaan Intelektual terbagi menjadi dua yaitu hak cipta (*copyright*) dan hak milik sendiri (*industrial*

---

<sup>1</sup> Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta Di Internet: Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*, Ctk. Pertama, FH UII Press, Yogyakarta, 2009, hlm.104.

<sup>2</sup> Maria Alfons, "Implementasi Hak Kekayaan Intelektual dalam Perspektif Negara Hukum", *Jurnal Legalisasi Indonesia*, Edisi No. 3 Vol. 14, 2017. hlm. 304.



*property rights*).<sup>3</sup> Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah suatu bidang kajian dalam hukum ekonomi yang tentunya wajib untuk dipahami oleh semua masyarakat sejalan dengan perkembangan zaman.

HKI merupakan hak ekonomis yang diberikan oleh hukum kepada seorang pencipta atau penemu atas suatu hasil karya dari kemampuan intelektual manusia. Maksud dari hak ekonomi yaitu imbalan yang pantas didapatkan oleh pencipta atau penemu yang bermanfaat bagi masyarakat. Dalam konteks Kekayaan Intelektual, yang dimaksud dengan hak merupakan kepentingan yang dilindungi hukum untuk melakukan sesuatu ciptaan. Hubungan dari hak tersebut yang kemudian lahir sebagai kewajiban, dimana orang lain yang bukan pencipta untuk tidak melanggar hak yang dimiliki oleh pencipta.<sup>4</sup>

Menurut H. OK Saidin, Kekayaan Intelektual merupakan hak kebendaan, hak atas suatu benda yang bersumber dari hasil kerja otak, hasil kerja ratio, yaitu hasil dari pekerjaan ratio manusia yang menalar.<sup>5</sup> Jika diperdalam lagi, terdapat hak cipta (*copyrights*) dalam Kekayaan Intelektual. Hak cipta diatur di dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Seiring berkembangnya zaman karya yang dilindungi hak cipta juga semakin luas.

---

<sup>3</sup> Josefhin Mareta, *Perlindungan Hak Cipta Buku di Era Digital*, Ctk. Kelima, Balitbangkumham Press, Jakarta, 2021, hlm. 1.

<sup>4</sup> Surya Praha, *Kekayaan Intelektual: Perlindungan Foklor dalam Konteks Hak Kekayaan Komunal yang Bersifat Suigeneris*, Badan Penerbit Universitas Bung Hatta, Padang, 2021, hlm. 7.

<sup>5</sup> Ok Saidin, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Ctk. Pertama, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2015, hlm. 9.

Ruang lingkup atas akses teknologi dan perkembangan ilmu pengetahuan tidak hanya diatur dalam Undang-Undang Dasar Replublik Indonesia 1945 saja. Melainkan hal tersebut telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Selain itu, terkait hak cipta telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Meskipun telah ada pengaturan yang mengatur dan telah diberlakukan pada kenyataannya masih saja terdapat celah-celah bahkan kesengajaan maupun kelalaian atas penyalahgunaan akses teknologi tersebut.

Pengertian hak cipta diatur dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, bahwa hak cipta sebagai hak eksklusif yang erat pada pemilikinya. Hak eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya. Hak ini dimiliki pencipta atau pihak yang menerima hak dari pencipta.<sup>6</sup>

*Webtoon* adalah perpaduan kata dari “web” dan “*cartoon*”, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati online dalam bentuk *website*. Line webtoon merupakan layanan dimana webtoon-webtoon terbaru dirilis secara terus-menerus menurut jadwal yang telah ditentukan oleh penulis komik yang berlisensi. *Webtoon* dikenal sebagai komik daring yang dibuat di Korea Selatan.<sup>7</sup> Sebenarnya *Webtoon* sudah ada sejak tahun 2004. Pada

---

<sup>6</sup> Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Ctk. Kedua, Jakarta Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm. 44.

<sup>7</sup> <http://repository.radenfatah.ac.id/11232/3/BAB%203.pdf> , Diakses terakhir tanggal 27 Juni 2023.

awalnya, *webtoon* hanya terdapat di platform kecil. Menurut Junkoo Kim, *founder* dan kepala *Line Webtoon* di acara *Line Creative Day*, *Webtoon* ini bermula sejak dia bergabung dengan Naver, salah satu portal pencari terkenal di Korea. Hingga Juli 2014, Naver menerbitkan 520 *webtoon* dan meluncurkan *Line Webtoon*.<sup>8</sup>

Pembajakan di Indonesia sudah bukan hal yang baru dikarenakan di Indonesia sendiri sudah banyak sekali pembajakan-pembajakan mulai dari film, series, buku, komik digital, dll. Tindakan pembajakan secara terang-terangan ini bahkan masih terjadi bahkan cukup banyak peminatnya.<sup>9</sup> Kegiatan ilegal ini banyak dilakukan di website atau akun yang menyediakan berbagai macam fitur, dimana semua orang dapat mengakses atau mengunduh tayangan tersebut. Menurut Joe Welch dari *Public Policy 21th Century Fox* menyatakan bahwa Indonesia adalah salah satu negara di mana kebanyakan orang mengunjungi situs bajakan untuk menonton film Indonesia maupun film *Hollywood*.<sup>10</sup>

Upaya pemerintah dalam memerangi masalah pembajakan karya ini sudah sering dilakukan dengan memblokir situ-situs ilegal, namun pemblokiran tersebut tidak mengurangi tindakan pembajakan karena halaman yang telah diblokir dapat diakses kembali dengan nama domain yang berbeda. Sampai sekarang masyarakat menganggap bahwa tindakan pembajakan di

---

<sup>8</sup> *Ibid.*

<sup>9</sup> Riany, M., Sukmadilaga, C., dan Yunita, D, "Detecting Fraudulent Financial Reporting Using Artificial Neural Network", *Journal of Accounting Auditing and Business*, Edisi No. 2 Vol. 4, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Padjajaran, 2021, hlm. 60-69.

<sup>10</sup> N. A. Bahri, "Bumi dan corporate social responsibility", *Jurnal Ekonomi, Manajemen, dan Akuntansi Islam*, Edisi No. 1 Vol. 3, UIN Alauddin Makassar, 2018, hlm. 37-48.

media sosial dan situs ilegal adalah hal yang lumrah dan tidak dianggap serius tanpa memikirkan bahwa terdapat pihak yang dirugikan akan tindakan tersebut.<sup>11</sup>

Salah satu aplikasi komik digital yang resmi di Indonesia adalah *Line Webtoon*. Masyarakat dapat dengan mudah mengakses komik digital tersebut secara gratis dengan waktu tertentu, namun dengan perkembangan digital yang semakin canggih kemungkinan untuk hak cipta tersebut dilanggar semakin besar. Hak cipta pada gambar digital sering untuk disebarluaskan tanpa izin, penggandaan gambar, penjiplakan gambar yang dikenal dengan *tracing*. *Tracing* merupakan teknik menjiplak gambar dari suatu karya orang lain. Metode yang dapat digunakan untuk melanggar hak cipta tersebut yaitu dengan *screenshot*, *screenrecord*, dan tindakan *tracing*. Hasil dari *screenshot* dan *screenrecord* tersebut akan disebarluaskan dalam website ilegal maupun akun tertentu yang bertujuan untuk memberikan *spoiler* kepada para pembaca komik digital tanpa izin pencipta.<sup>12</sup> Namun bisa juga tidak hanya *spoiler* melainkan full episode yang disebarluaskan.

Tidak semua komik digital di *webtoon* itu gratis dikarenakan portal tersebut berbayar. Pengguna atau pembaca bisa mendapatkan akses gratis dengan menunggu selama tujuh hari kedepan setelah episode komik tersebut tayang. Selain itu juga bagi pengguna yang berbayar dapat mengunduh komik

---

<sup>11</sup> Ranissa Sekar Elaies, “Tanggung Jawab Perdata Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Pembajakan Film Melalui Situs Ilegal”, *Jurnal Hukum dan HAM Wara Sains*, Edisi No, 05 Vol. 2, Universitas Tarumanagara, 2023, hlm. 367-377.

<sup>12</sup> Winona Silmy Kaffah Permana, “Perlindungan Hukum Kepada Ilustrator Terhadap Tindakan *Tracing* Melalui Aplikasi *Line Webtoon* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”, *Skripsi* Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya, 2023, hlm. 5.

digital selama 30 hari. Mengapa pelaku tindak pembajakan bisa menyebarluaskan episode komik yang belum waktunya tayang? Karena pelaku tersebut memiliki akun berbayar sehingga bisa mengakses. Lalu bagaimana pelaku dapat merecord sedangkan ada peringatan yang muncul bahwa tidak diperbolehkan untuk *screenshot* maupun *screenrecord*? Bagi pengguna handphone iphone dapat melakukan *screenshot* maupun *screenrecord*. Hal ini berbanding terbalik dengan pengguna handphone android (Samsung) tidak bisa *screenshot* di laman *webtoon* tersebut. Apabila dilakukan *screenshot* akan muncul peringatan bahwa tidak bisa *screenshot*. Hal ini tentu menjadi pertanyaan mengapa ketentuan tersebut tidak berlaku di semua handphone. Pelaku yang melakukan tindakan pembajakan akan menyebarluaskan hasil *record* maupun *screenshot* pada akun pribadi maupun website ilegal.

Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC) belum mengatur secara eksplisit terkait pembajakan komik situs *online*, dalam hal ini mengenai perlindungan hukum terhadap pencipta komik yang mana komiknya di unggah tanpa izin di situs *online*. Meskipun dalam Pasal 9 ayat (2) UUHC sudah mengatur terkait perlindungan yang diberikan untuk para pencipta karya dimana disebutkan siapapun yang menggunakan hak ekonomi tersebut, di maksud dalam Pasal 9 ayat (1) setiap orang secara komersil tanpa adanya izin si pencipta atau pemegang hak cipta, serta telah diatur hak ekonomi dari pencipta dan pemegang hak cipta pada Pasal 9 ayat (1) UUHC, serta diatur juga bahwa menerbitkan, menggandakan, menerjemahkan,

mengadaptasi, mendistribusikan, emmpertunjukan, mengumumkan, mengkomunikasikan, serta menyewakan merupakan hak ekonomi dari pencipta dan pemegang hak cipta. Hal ini guna mendukung pencipta apabila terjadi pembajakan atau membagi di situs *online* terhadap hasil karya cipta seseorang tanpa izin sudah merupakan pelanggaran hak cipta.

Oleh karena itu, apabila seseorang melakukan hal-hal yang dilanggar diatas, maka mereka telah melakukan suatu pelanggaran hak cipta. Seseorang yang melakukan pelanggaran tersebut yang dikomersilkan dalam Pasal 115 UUHC dapat dipidana dengan pidana paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau dipidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah), dimana diatur dalam Pasal 113 ayat (2) UUHC. Pasal 113 ayat (4) dengan memenuhi unsur Pasal 113 ayat (3) disebutkan apabila terjadi pelanggaran dalam bentuk pembajakan maka dipidana paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).<sup>13</sup> Selain itu, pembajakan situs *online* juga diatur dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang membahas mengenai sanksi pidana serta denda sebanyak Rp. 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).

Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk meneliti lebih lanjut mengenai pembajakan di dunia komik digital khususnya webtoon yang masih saja banyak menyebarluaskan episode atau tayangan webtoon yang seharusnya belum tayang di Indonesia tanpa membayar. Penulis melihat dari

---

<sup>13</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

sudut pandang hukum perdata dengan judul “Tanggung Jawab Perdata Terkait Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Pembajakan Komik Digital Webtoon”.

## **B. Rumusan Masalah**

Sesuai dengan latar belakang yang telah dikemukakan di atas, maka rumusan masalah penulisan ini diantaranya adalah:

1. Bagaimana keabsahan tindakan dari akun atau website yang menayangkan episode webtoon yang seharusnya belum tayang?
2. Bagaimana tanggung jawab perdata terkait pelanggaran hak cipta atas pembajakan komik digital webtoon?

## **C. Tujuan Penelitian**

Sesuai dengan rumusan masalah di atas adapun yang menjadi tujuan dalam penulisan ini adalah:

1. Untuk mengetahui keabsahan tindakan dari akun atau website yang menayangkan episode webtoon yang seharusnya belum tayang.
2. Untuk mengetahui pertanggungjawaban perdata terhadap pelaku pembajakan

#### D. Orisinalitas Penelitian

Penelitian dengan judul “Tanggung Jawab Perdata Terkait Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Pembajakan Webtoon” ini berbeda dalam beberapa aspek dibandingkan penelitian-penelitian terkait pertanggungjawaban atas pelanggaran hak cipta yang pernah dibuat oleh peneliti lain sebelumnya. Ditemukan beberapa peneliti yang melakukan penelitian yang hampir serupa namun terfokus terhadap perlindungan hukum bagi pencipta. Berikut penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti lain terkait dengan tanggung jawab terkait pelanggaran hak cipta, meliputi:

Judul Penelitian	Jenis Penelitian	Rumusan Masalah
Pertanggungjawaban Perdata Terhadap Pelaku Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Pembajakan Drama Series Platform Penyedia Layanan Streaming Pada Media Sosial Ditinjau Dari Hukum Positif  Oleh Tasya Ramadhania Putri	Skripsi	1. Bagaimana pengaturan pertanggungjawaban perdata terhadap pelaku tindakan pembajakan drama series pada media sosial ditinjau dari Hukum Positif? 2. Bagaimana peran pemerintah dalam melakukan pengawasan terhadap praktik pelanggaran hak cipta dalam bidang sinematografi di Indonesia?
Perlindungan Hukum Mengenai Hak Cipta Karya Sastra Berbasis Digital Pada Situs Online  Oleh Novena Sari	Skripsi	1. Bagaimanakah pengaturan hukum mengenai hak cipta untuk karya sastra digital pada <i>platform online</i> menurut peraturan perundang-undangan Indonesia? 2. Apakah sanksi hukum bagi pelanggar hak cipta karya sastra digital pada <i>platform online</i> ?
Tinjauan Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Digital Di Aplikasi Webtoon	Thesis	1. Bagaimana Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Digital di Aplikasi Webtoon?



Oleh Cindy Wong tahun 2023		2. Bagaimana pengaturan tentang penyelesaian yang dapat ditempuh pencipta apabila karyanya digunakan orang lain dengan tujuan komersial?
Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Terkait Pembajakan Sinematografi Di Aplikasi Telegram  Oleh Nanan Isnaina 2021	Skripsi	1. Apa bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta sinematografi berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik? 2. Mengapa terjadi pelanggaran hukum terkait film bajakan di aplikasi telegram? 3. Upaya hukum apa yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta sinematografi yang dibajak melalui aplikasi telegram?
Rasionalisasi Pelanggaran Hak Ekonomi Dalam Hukum Hak Cipta Pada Karya Cipta Berupa Permainan Video Secara <i>Online</i>  Oleh Gregori Johannes Paskal Tambunan 2021	Skripsi	Apakah Pengunduh karya bajakan berupa permainan video secara <i>Online</i> dapat dimintai pertanggungjawaban dalam konteks pelanggaran Hak Ekonomi dalam Hukum Hak Cipta?

Perbedaan penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini terfokus pada pembajakan komik digital webtoon, sedangkan penelitian sebelumnya terfokus pada pembajakan film, series, buku, dan musik. Selain itu juga perbedaannya penelitian sebelumnya terfokus pada perlindungan hukum, sedangkan penelitian ini terfokus pada tanggung jawab pelanggaran tindakan pembajakan hak cipta. Selain itu penelitian yang

dilakukan oleh Gregori Johannes Paskal Tambunan hanya membahas terkait pertanggungjawaban pengunduh karya. Sedangkan penelitian ini terfokus pada pertanggungjawaban pelaku yang menyebarluaskan konten yang seharusnya tidak boleh disebarluaskan.

## **E. Tinjauan Pustaka**

### **1. Teori Tanggung Jawab Perdata**

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tanggung jawab merupakan kewajiban menanggung segala sesuatunya bila terjadi apa-apa dapat dituntut, dipersalahkan, dan diperkarakan. Dalam kamus hukum, tanggung jawab yaitu suatu keharusan bagi seseorang untuk melaksanakan apa yang telah diwajibkan kepadanya.<sup>14</sup> Konsep tanggung jawab hukum berkaitan dengan konsep hak dan kewajiban.<sup>15</sup> Konsep hak merupakan suatu konsep yang menekankan pada pengertian hak yang berpasangan dengan pengertian kewajiban. Pendapat yang umum mengatakan bahwa hak pada seseorang berkorelasi dengan kewajiban pada orang lain.<sup>16</sup>

---

<sup>14</sup> Andi Hamzah, *Kamus Hukum*, Ghalia Indonesia, 2005.

<sup>15</sup> Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Ctk. Pertama, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, hlm. 55.

<sup>16</sup> *Ibid*, hlm. 57.

Tanggung jawab perdata timbul karena adanya perikatan atau kontrak yang berasal dari suatu perbuatan yang dapat menimbulkan kerugian bagi orang lain. Hal tersebut dapat terjadi karena dilakukan dengan kesalahan dalam hukum perdata yang disebut dengan Perbuatan Melawan Hukum (PMH), dimana terdapat unsur kesalahan sehingga menimbulkan adanya pertanggungjawaban perdata atau disebut dengan *civil liability*. Menurut Abdulkadir Muhammad teori tanggung jawab dalam perbuatan melawan hukum (*tor liability*) dibagi menjadi beberapa teori, yaitu:<sup>17</sup>

- a. Tanggung jawab akibat perbuatan melanggar hukum yang dilakukan dengan sengaja (*intentional tort liability*), tergugat harus sudah melakukan perbuatan sedemikian rupa sehingga merugikan penggugat atau mengetahui bahwa apa yang dilakukan tergugat akan mengakibatkan kerugian.
- b. Tanggung jawab akibat perbuatan melanggar hukum yang dilakukan karena kelalaian (*negligence tort liability*), didasarkan pada konsep kesalahan (*concept of fault*) yang berkaitan dengan moral dan hukum yang sudah bercampur baur (*interminglend*).
- c. Tanggung jawab mutlak akibat perbuatan melanggar hukum tanpa mempersoalkan kesalahan (*strict liability*), didasarkan pada perbuatannya baik sengaja maupun tidak sengaja, artinya

---

<sup>17</sup> Abdulkadir Muhammad, *Loc Cit.*

meskipun bukan kesalahannya tetap bertanggung jawab atas kerugian yang timbul akibat perbuatannya.

Menurut hukum perdata dasar pertanggungjawaban dibagi dalam dua macam, yaitu kesalahan dan risiko. Dikenal juga dengan pertanggungjawaban atas dasar kesalahan (liability without based on fault) dan pertanggungjawaban tanpa kesalahan yang dikenal dengan (liability without fault) yang dikenal sebagai tanggung jawab risiko atau tanggung jawab mutlak (strick liability).<sup>18</sup>

Pertanggungjawaban atas perbuatan melawan hukum diatur dalam Pasal 1365 KUHPerdata, dimana seseorang yang memenuhi unsur-unsur perbuatan melawan hukum wajib bertanggung jawab atas perbuatan tersebut. Mendownload atau mengambil konten atau cuplikan episode terkhusus cuplikan di webtoon tanpa izin pemilik hak cipta akan menjadi suatu pelanggaran hak cipta yang termasuk perbuatan melawan hukum.

Perbuatan melawan hukum diatur dalam Pasal 1365 KUHPerdata. Suatu perbuatan dapat dikatakan perbuatan melawan hukum apabila memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:<sup>19</sup>

1. Adanya perbuatan;
2. Perbuatan tersebut melawan hukum;
3. Adanya kesalahan;
4. Adanya kerugian; dan

---

<sup>18</sup> *Ibid*, hlm. 26.

<sup>19</sup> Rosa Agustina, *Perbuatan Melawan Hukum*, Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Jakarta, 2003, hlm. 18.

5. Terdapat hubungan kausal antara perbuatan dengan kerugian.

Apabila unsur-unsur tersebut terpenuhi, maka pihak yang melakukan perbuatan melawan hukum diwajibkan untuk bertanggung jawab atas kerugian yang ditimbulkan.

## 2. Teori Hak Cipta

Hak cipta didefinisikan dalam Auterswet 1912 Pasal 1 sebagai hak tunggal dari pencipta atau hak yang didapat dari hasil ciptaannya dalam lingkup kesusastraan, pengetahuan, dan kesenian, untuk mengumumkan dan memperbanyak dengan mengingat adanya batasan-batasan yang ditentukan oleh Undang-Undang. Sedangkan menurut ahli McKeoug dan Stewart hak cipta didefinisikan sebagai suatu konsep yaitu pencipta yang memiliki hak untuk memanfaatkan hasil karyanya tanpa memperbolehkan pihak lain untuk meniru hasil karyanya tersebut.<sup>20</sup>

Pengertian hak cipta yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak Cipta, hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan yang diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Pengertian pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Ciptaan adalah hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang

---

<sup>20</sup> Coki Siadari, “*Pengertian Hak Cipta Menurut Para Ahli*”, terdapat dalam <https://www.kumpulanpengertian.com/2015/05/pengertian-hak-cipta-menurut-pakar.html>, Diakses terakhir tanggal 24 Juni 2023.

dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.<sup>21</sup>

Sistem perlindungan dalam Hak Kekayaan Intelektual khususnya hak cipta meliputi: subjk perlindungan, objek perlindungan dan pengecualian atau pembatasan, stelsel pendaftaran, jangka waktu perlindungan, dan perbuatan pihak lain serta tindakan oleh pencipta atau pemegang hak cipta apabila terjadi pelanggaran oleh pihak lain.<sup>22</sup> Perlindungan Hak Cipta berlaku selama hidup Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun sesudahnya, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.<sup>23</sup> Apabila terjadi sengketa Hak Cipta, maka penyelesaian dapat melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan. Dalam hal ini pengadilan yang berwenang adalah Pengadilan Niaga.pengaturan terkait penyelesaian sengketa terdapat dalam Pasal 95 ayat (1) dan (2). Selain itu juga diatur pula di dalam Pasal 96 ayat (1) yang mana pencipta, pemegang Hak Cipta dan/atau pemegang Hak Terkait atau ahli warisnya mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh ganti rugi.

### 3. Teori Komik Digital

Menurut Lamb dan Johnson komik digital merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan

---

<sup>21</sup> *Ibid.*

<sup>22</sup> Sudjana, “*Sistem Perlindungan Atas Ciptaan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dalam Perspektif Cyber Law*”, terdapat dalam <https://journal.unpar.ac.id/index.php/veritas/article/download/2267/2035/4728> , Diakses terakhir tanggal 24 Juli 2023.

<sup>23</sup> Pasal 58 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik. Penyajian komik yang berbasis elektronik dapat membuat cerita komik lebih menarik dengan menambahkan unsur animasi dan suara dalam penyajiannya.

Komik digital secara sederhana terbagi menjadi empat kategori berdasarkan aplikasi digitalnya, yaitu:<sup>24</sup>

- a. *Digital Production*, mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% *on screen*, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata.
- b. *Digital Form*, mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang *borderless* (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya sangat memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral. Kemampuan kedua dari bentuk komik secara digital adalah faktor waktu yang terhitung *timeless*. Jika komik dalam bentuk cetak memiliki keterbatasan usia karena daya tahan kertas, maka komik digital yang berbentuk data elektronik bisa disimpan dalam bentuk digit atau *byte*, dan bisa ditransfer ke dalam berbagai macam media penyimpanan. Sedangkan kemampuan ketiga adalah kemampuan multimedia, dimana tampilan komik kini bisa dikombinasikan dengan animasi terbatas,

---

<sup>24</sup> Hafiz A Ahmad, *Kenapa Komik Digital*, terdapat dalam [https://www.academia.edu/1721061/Kenapa\\_Komik\\_Digital](https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital) , Diakses terakhir tanggal 23 Juni 2023.

interaktivitas, sudara dan sebagainya. Kemampuan multimedia bisa memberikan pengalaman membaca yang lebih lengkap bagi pembacanya.

- c. *Digital Delivery*, mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk *paperless* dan *high mobility*. Format yang *paperless* memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak sekali mata rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog. Sedangkan fitur *high mobility* bisa terlaksana karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk kode digital dibawa ke dalam gadget yang kecil dan efisien. Berbeda dengan distribusi analog, dalam *digital delivery* distribusi datanya berbeda. Seperti distribusi komik digital secara online di Indonesia akan terkait dengan kecepatan akses dan *bandwith*, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.
- d. *Digital Convergence*, merupakan pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang berbasis digital, misalnya sebagai game, animasi, dilm, *mobile content*, dan sebagainya.

Konten digital artinya buku komik digital, termasuk penerbitan tunggal dan publikasi barter dan konten digital yang tersedia di layanan ini. Salah satu aplikasi komik digital yaitu aplikasi Line *Webtoon* yang secara bersamaan adalah bacaan komik digital, aplikasi-aplikasi etalase,



*website*, dan software dari Naver *Webtoon* (termasuk segala update dan upgrade dari software tersebut), dimana pengguna bisa:<sup>25</sup>

- a. Menjelajah, berbelanja, download dan stream, membaca dan menggunakan konten digital atau item-item lain yang pihak webtoon tawarkan untuk satu penggunaan atau perangkat-perangkat lain yang dipilih (contoh: ponsel, tablet, PC/Mac).
- b. Mengelola konten digital dan pengaturan akun pengguna.

## **F. Definisi Operasional**

### 1. Tanggung Jawab Perdata

Tanggung jawab perdata merupakan tanggung jawab akibat perbuatan melawan hukum (*onrechtmatigedaad*) dan tanggung jawab akibat perbuatan ingkar janji (*wanprestasi*). Tanggung jawab perdata timbul akibat adanya perikatan atau kontrak yang berasal dari suatu perbuatan yang dapat menimbulkan kerugian bagi orang lain karena dilakukan dengan kesalahan.

### 2. Pembajakan

Menurut Pasal 1 ayat (23) Undang-Undang Hak Cipta, pembajakan merupakan penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Peembajakan dapat

---

<sup>25</sup> <http://repository.radenfatah.ac.id/11232/3/BAB%203.pdf>, Diakses terakhir tanggal 22 Juni 2023.

dilakukan dengan 2 (dua) cara yaitu dengan melalui media dan *peer to peer file sharing*.

### 3. Hak Cipta

Pengertian hak cipta yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak Cipta, 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.<sup>26</sup>

### 4. Komik Digital

Komik digital menurut Lamb dan Johnson merupakan komik sederhana yang disajikan dalam media elektronik tertentu. Dengan demikian, dapat dikatakan bahwa komik digital merupakan suatu bentuk cerita bergambar dengan tokoh karakter tertentu yang menyajikan informasi atau pesan melalui media elektronik.<sup>27</sup>

## G. Metode Penelitian

### 1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah jenis penelitian hukum normatif. Menurut Soerjono Soekanto, yaitu penelitian hukum normatif dilakukan dengan meneliti bahan pustaka atau data

---

<sup>26</sup> Coki Siadari, *Op. Cit.*

<sup>27</sup> Yuliana, Siswandari, dan Sudyanto, "Belajar Akuntansi melalui Komik Digital", terdapat dalam <https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kajian/detail/belajar-akuntansi-melalui-komik-digital>, Diakses terakhir tanggal 24 Juni 2023.

sekunder sebagai bahan untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.<sup>28</sup> Penelitian dengan yuridis normatif ditujukan pada penelitian terhadap asas-asas hukum, sistematika hukum, dan taraf sinkronisasi hukum.<sup>29</sup> Penelitian hukum normatif mengkaji hukum sebagai norma dalam bentuk hukum tertulis maupun tidak tertulis.

## 2. Subjek Penelitian

Dalam kasus pembajakan ini platform penyedia layanan komik digital seperti webtoon, selaku pemilik hak cipta yang mendapat kerugian materil dan immateril.

## 3. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan pada penelitian ini adalah pendekatan peraturan perundang-undangan (*statue approach*), pendekatan konseptual, dan pendekatan kasus (*case approach*). Dengan menelaah dan memadukan berbagai undang-undang dan regulasi yang memiliki kaitan dengan masalah yang diteliti.

## 4. Sumber Data Penelitian

Sumber data penelitian yang digunakan berupa data sekunder. Data sekunder merupakan data yang diperoleh peneliti secara tidak langsung dari objeknya, namun melalui sumber lain baik lisan maupun tulisan.<sup>30</sup>

Data sekunder dibagi menjadi 3 (tiga) bagian, yaitu:

---

<sup>28</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkatan*, Rajawali Pers, Jakarta, 2001, hlm. 1.

<sup>29</sup> Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum Dalam Praktek*, Sinar Grafika, 1996, hlm. 13.

<sup>30</sup> *Op.cit.*, hlm. 139.

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan-bahan hukum yang memiliki kekuatan hukum mengikat dan ditetapkan oleh pihak yang berwenang.<sup>31</sup> Pada penelitian ini adalah:

- 1) Undang-Undang Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- 3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- 4) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer seperti rancangan undang-undang, buku-buku atau literatur dari hasil penelitian, pendapat pakar hukum, dan lainnya.<sup>32</sup>

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier merupakan bahan hukum yang memberikan petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti kamus umum dan ensiklopedia yang menjadi bahan tambahan yang berkaitan dengan penelitian ini.<sup>33</sup>

---

<sup>31</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UII Press, Jakarta, 1986, hlm. 5

<sup>32</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Ctk. Pertama, Kencana Prenada Media Group, Surabaya, 2005, hlm. 142.

<sup>33</sup> Abdurahman, *Sosiologi dan Metodologi Penelitian Hukum*, Ctk. Ketiga, UM Press, Malang, 2009.

## 5. Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan bahan hukum dalam penelitian ini menggunakan cara Studi Pustaka dan Studi Dokumen. Studi Pustaka yaitu dengan mengkaji buku-buku literatur, jurnal hukum, dan hasil penelitian hukum yang berkaitan dengan topik yang dikaji pada penelitian ini. Studi Dokumen yaitu dengan mengkaji dokumen institusional yang berupa peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan Hak Cipta.<sup>34</sup>

## 6. Metode Analisis Data

Analisis data pada penelitian ini menggunakan analisis data kualitatif yang meliputi pengklasifikasian data, editing, penyajian hasil analisis dalam bentuk paragraf, dan pengambilan kesimpulan.

## H. Kerangka Skripsi

Kerangka penulisan skripsi ini dibagi menjadi 4 (empat) bab, yaitu:

- |        |   |
|--------|---|
| BAB I  | Bab ini merupakan Pendahuluan yang berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, orisinalitas penelitian, tinjauan pustaka, definisi operasional, dan metode penelitian. |
| BAB II | Bab ini merupakan uraian mengenai Tinjauan Umum mengenai tanggung jawab perdata, hak cipta,   |

---

<sup>34</sup> *Ibid.*

dan komik digital

### BAB III

Bab ini merupakan Hasil Penelitian dan Pembahasan mengenai keabsahan tindakan dari akun/website yang menayangkan episode webtoon dan tanggung jawab perdata terhadap pelaku pembajakan. Isi dari BAB III ini merupakan jawaban dari rumusan masalah yang telah dipilih oleh penulis.

### BAB IV

Bab ini merupakan Penutup yang berisi kesimpulan berdasarkan hasil penelitian dan saran.

## BAB II

### TINJAUAN UMUM TENTANG TANGGUNG JAWAB PERDATA, HAK CIPTA, DAN KOMIK DIGITAL

#### A. Tanggung Jawab Perdata

##### 1. Pengertian Tanggung Jawab Perdata

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) tanggung jawab merupakan kewajiban menanggung segala sesuatunya bila terjadi apa-apa dapat dituntut, dipersalahkan, dan diperkarakan. Dalam kamus hukum, tanggung jawab yaitu suatu keharusan bagi seseorang untuk melaksanakan apa yang telah diwajibkan kepadanya. Konsep tanggung jawab hukum berkaitan dengan konsep hak dan kewajiban. Konsep hak merupakan suatu konsep yang menekankan pada pengertian hak yang berpasangan dengan pengertian kewajiban. Pendapat yang umum mengatakan bahwa hak pada seseorang berkorelasi dengan kewajiban pada orang lain.<sup>35</sup> Sehingga tanggung jawab timbul karena adanya perikatan atau kontrak yang berasal dari suatu perbuatan yang dapat menimbulkan kerugian bagi orang lain.

Pertanggungjawaban perdata timbul ketika kewajiban kontraktual atau kewajiban nonkontraktual tidak terpenuhi. Kewajiban kontraktual yaitu kewajiban yang lahir melalui hubungan hukum yang sengaja dibuat dan disepakati oleh para pihak. Sedangkan kewajiban nonkontraktual

---

<sup>35</sup> *Ibid*, hlm. 57.

merupakan kewajiban yang lahir dari undang-undang bukan berdasarkan kesepakatan pihak.<sup>36</sup> Menurut Munir Fuady Perbuatan Melawan Hukum terbagi menjadi 3 (tiga) jenis yang berlandaskan pengaturan Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, maka jenis tanggung jawab hukumnya seperti berikut:<sup>37</sup>

- a. Tanggung jawab dengan unsur kesalahan (kesengajaan dan kelalaian), diatur pada Pasal 1365 KUHPerdata. Hal tersebut didasarkan bahwasannya seseorang yang melakukan perbuatan sedemekian rupa sehingga merugikan pihak lain atau mengetahui bahwasannya yang dilakukannya akan mengakibatkan kerugian.
- b. Tanggung jawab dengan unsur kesalahan, khususnya terdapat kelalaian, diatur pada Pasal 1366 KUHPerdata. Didasarkan pada konsep kesalahan (*concept of fault*) yang berkaitan dengan moral dan hukum yang sudah bercampur (*interminglend*).
- c. Tanggung jawab mutlak (tanpa kesalahan), diatur pada Pasal 1367 KUHPerdata. Hal tersebut didasarkan pada perbuatan baik yang disengaja maupun tidak sengaja, artinya meskipun bukan kesalahannya tetapi harus tetap bertanggung jawab atas kerugian yang ditimbulkan atas perbuatannya.

---

<sup>36</sup> Sari Murti Widiyastuti, *Asas-Asas Pertanggung Jawaban Perdata*, Ctk. Kelima, Cahaya Atma Pustaka, Yogyakarta, 2020, hlm. 9.

<sup>37</sup> Munir Fuady, *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*, Ctk. Kedua, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005, hlm. 3.



Dengan demikian, berdasarkan Pasal 1365-1367 KUHPerdara pertanggungjawaban harus terdapat unsur kesalahan sehingga pihak tersebut harus bersalah (*libility based on fault*). Asas pertanggungjawaban secara kesalahan (*fault*) didasarkan pada prinsip bahwa tidak ada pertanggungjawaban apabila tidak terpenuhinya unsur kesalahan (*Tortious Liability* atau *Liability Based on Fault*).<sup>38</sup>

## 2. Prinsip-Prinsip Tanggung Jawab Perdata

Secara umum prinsip-prinsip tanggung jawab dalam hukum dibedakan menjadi 5 (lima), yaitu:

- a. Prinsip bertanggungjawab berdasarkan unsur kesalahan (*liability based on fault*)

Prinsip ini terdapat dalam Pasal 1365, 1366, dan 1367 KUHPerdara yang dipegang secara teguh. Prinsip ini menyatakan bahwa seseorang baru dapat dimintakan pertanggungjawabannya secara hukum, jika ada unsur kesalahan yang dilakukannya.<sup>39</sup> Dalam Pasal 1365 KUHPerdara dikenal dengan perbuatan melawan hukum yang mengharuskan terpenuhinya 4 (empat) unsur pokok, yaitu:

- 1) Adanya perbuatan;
- 2) Adanya unsur kesalahan;
- 3) Adanya kerugian yang diterima; dan
- 4) Adanya hubungan kausalitas antara kesalahan dan kerugian.

---

<sup>38</sup> Yohanes Jordan, "Tanggung Jawab Franchisor atas Kesalahan Branding Image Ditinjau Buku III Kitab Undang-Undang Hukum Perdata", *Jurnal Riset Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 1, 2021, hlm. 42.

<sup>39</sup> Shidarta, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Ctk. Kedua, PT. Grasindo, Jakarta, 2000, hlm. 59.

b. Prinsip Praduga untuk Selalu Bertanggung Jawab (*presumption of liability*)

Berdasarkan prinsip ini tergugat selalu dianggap bertanggung jawab, sampai ia membuktikan ia tidak bersalah. Sehingga beban pembuktiannya ada di tergugat sendiri.<sup>40</sup> Berkaitan dengan prinsip ini pelaku usaha dapat membebaskan diri dari tanggung jawab, apabila dirinya dapat membuktikan bahwa:

- 1) Kerugian ditimbulkan oleh hal-hal diluar kekuasaannya;
- 2) Pelaku usaha sudah mengambil tindakan yang diperlukan untuk menghindari timbulnya kerugian;
- 3) Kerugian yang timbul bukan karena alasannya;
- 4) Kesalahannya atau kelalaian yang dilakukan oleh pelaku usaha.

c. Prinsip Praduga untuk Tidak Selalu Bertanggung Jawab (*presumption of nonliability*)

Prinsip ini merupakan kebalikan dari prinsip kedua karena prinsip ini tidak selalu bertanggung jawab hanya dikenal dalam lingkup transaksi konsumen yang sangat terbatas dan pembatasan biasanya secara *common sense* dapat dibenarkan.

d. Prinsip Tanggung Jawab Mutlak (*strict liability*)

Prinsip tanggung jawab mutlak diidentikan dengan prinsip tanggung jawab absolut (*absolute liability*). Ada beberapa ahli yang membedakan kedua terminologi antara *strict liability* dan *absolute*

---

<sup>40</sup> *Ibid.*, hlm. 61.

*liability*. *Strict liability* merupakan prinsip tanggung jawab yang menetapkan kesalahan tidak sebagai faktor yang menentukan meskipun terdapat pengecualian-pengecualian yang memungkinkan untuk dibebaskan dari tanggung jawab seperti *force majeure*. Sedangkan *absolute liability* yaitu prinsip tanggung jawab tanpa kesalahan dan tidak ada pengecualian.<sup>41</sup>

e. Prinsip Tanggung Jawab dengan Pembatasan (*limitation of liability principle*)

### 3. Unsur-Unsur Perbuatan Melawan Hukum

Sesuai dengan ketentuan Pasal 1365 KUHPerdara, perbuatan melawan hukum harus mengandung unsur-unsur sebagai berikut:<sup>42</sup>

#### 1) Adanya suatu perbuatan

Istilah *daad* atau perbuatan dalam Pasal 1365 KUHPerdara memiliki segi positif dan negatif. Segi positif yang dimaksud yaitu berbuat sesuatu sedangkan segi negatifnya bermakna tidak berbuat sesuatu.<sup>43</sup> Seseorang dapat dikatakan melakukan perbuatan melawan hukum jika ia telah melakukan perbuatan yang melanggar hukum. Selain itu juga dapat dikatakan telah melakukan perbuatan melawan hukum ketika ia mengabaikan kewajiban hukumnya dengan tidak berbuat sesuatu. Makna tidak berbuat dalam *daad* awalnya tidak sama dengan makna kelalaian. Kelalaian sendiri diatur dalam Pasal 1366

---

<sup>41</sup> *Ibid.*, hlm. 63.

<sup>42</sup> Shidarta, *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*, Edisi Revisi, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2006, hlm. 73.

<sup>43</sup> M. A. Moegni Djodjodirdjo, *op.cit.*, hlm. 27.

KUHPerdata yang berbunyi “Setiap orang bertanggungjawab, tidak saja untuk kerugian yang disebabkan karena perbuatannya, tetapi juga untuk kerugian yang disebabkan karena kelalaian atau kurang hati-hatinya”. Oleh karena itu, kelalaian terpisah dari perbuatan yang diatur dalam Pasal 1365 dan mendapat tempat tersendiri. Namun setelah Pasal 1365 KUHPerdata ditafsirkan secara luas dapat bermakna positif dan negatif serta kelalaian dapat dituntut dengan Pasal 1365 KUHPerdata.<sup>44</sup>

2) Perbuatan tersebut melawan hukum;

Sebelum tahun 1919 *Hoge Raad* menafsirkan perbuatan melawan hukum secara sempit yaitu berbuat atau tidak berbuat sesuatu yang melanggar hak orang lain atau bertentangan dengan kewajiban hukum pelaku yang telah diatur oleh undang-undang.<sup>45</sup> Penafsiran *Hoge Raad* bertentangan dengan doktrin Molengraff yang menyatakan bahwa perbuatan melawan hukum tidak hanya melanggar undang-undang melainkan juga melanggar kaidah kesusilaan dan kepatutan.<sup>46</sup> Sejak *Arrest* 1919 pengadilan menafsirkan secara luas, tetapi mendapat kritik dari penganut tafsir sempit karena dapat menimbulkan ketidakpastian hukum. Sehingga dibutuhkan rumusan peraturan perundang-undangan yang nantinya

---

<sup>44</sup> *Ibid*, hlm. 27-30.

<sup>45</sup> M. A. Moegni Djodirdjo, *Perbuatan Melawan Hukum*, Dikutip dari Rosa Agustina, *Perbuatan Melawan Hukum*, Ctk. Pertama (Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia), 2003, hlm. 37.

<sup>46</sup> Rosa Agustina, *op.cit.*, hlm. 37.

hakim berperan dalam pengambilan keputusan. Perbuatan hukum dalam arti luas, yaitu:<sup>47</sup>

- a. Melanggar hak subjektif orang lain
  - b. Bertentangan dengan kewajiban hukum pelaku
  - c. Bertentangan dengan kaidah kesusilaan
  - d. Bertentangan dengan kepatutan
- 3) Adanya kesalahan dari pihak pelaku;

Kesalahan dalam Pasal 11365 KUHPdata adalah sesuatu yang tercela, dapat dipersalahkan, berkaitan dengan perilaku dan akibat perilaku si pelaku, yaitu kerugian, perilaku dan kerugian mana dapat dipersalahkan dan karenanya dapat dipertanggungjawabkan. Unsur kesalahan diatur dalam Pasal 11365 KUHPdata dimana unsur yang harus ada yaitu berkaitan dengan tuntutan ganti rugi, bukan dalam rangka untuk menetapkan adanya tindakan melawan hukum.<sup>48</sup> Selain unsur kesalahan, dalam perbuatan melawan hukum, sifat melawan hukum dari suatu perbuatan merupakan salah satu unsur perbuatan melawan hukum. Meskipun unsur sifat melawan hukum terkesan telah mencakup kesalahan, namun keduanya merupakan unsur yang berbeda dan berdiri sendiri. Sifat melawan hukum harus dimiliki “pelakunya”, selain itu juga disyaratkan adanya unsur “salah”

---

<sup>47</sup> *Ibid.*, hlm. 38-39.

<sup>48</sup> J. Satrio, *Hukum Perikatan: Perikatan Yang Lahir Dari Undang-Undang*, Ctk. Pertama, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 221.

yang berarti dapat dipertanggungjawabkan kepada si pelaku untuk dapat menuntut ganti rugi.<sup>49</sup>

- 4) Adanya kerugian bagi korban;
- 5) Terdapat hubungan kausal antara kerugian dan perbuatan.

Pasal 1365 KUHPerdara menentukan kewajiban pelaku perbuatan melawan hukum untuk membayar ganti kerugian. Meskipun ganti kerugian karena perbuatan melawan hukum tidak diatur secara jelas dalam undang-undang, penggantian kerugiannya dapat diterapkan dengan ganti kerugian akibat wanprestasi.<sup>50</sup> Kerugian yang timbul dari perbuatan melawan hukum meliputi kerugian material dan immaterial. Kerugian material mencakup kerugian yang diderita penderita dan keuntungan yang diharapkan.<sup>51</sup> Sedangkan kerugian ideal meliputi ketakutan, terkejut, sakit dan kehilangan kesenangan hidup.<sup>52</sup> Adapun kerugian-kerugian yang diderita tersebut gugatan dapat berupa:<sup>53</sup>

- a. Uang;
  - b. Pemulihan ke keadaan semula;
  - c. Larangan untuk mengulangi perbuatan itu kembali;
  - d. Putusan hakim bahwa perbuatannya bersifat melawan hukum.
- 6) Adanya hubungan kausal antara perbuatan dengan kerugian.

---

<sup>49</sup> J. Satrio, *op.cit.*, hlm. 229-231.

<sup>50</sup> R. Setiawan, *Pokok-Pokok Hukum Perikatan*, Ctk. Keenam, Putra A. Dardin, Bandung, 1999, hlm. 41.

<sup>51</sup> M. A. Moegni Djojodirdjo, *op.cit.*, hlm. 77.

<sup>52</sup> *Ibid.*, hlm. 76.

<sup>53</sup> Purwahid Patrik, *op.cit.*, hlm. 84.

Ajaran kausalitas dalam hukum pidana digunakan untuk menentukan siapa yang dapat dipertanggungjawabkan. Sedangkan dalam hukum perdata digunakan untuk menemukan hubungan kausal antara perbuatan melawan hukum dan kerugian yang ditimbulkan untuk membebaskan tanggungjawab kepada pelaku.<sup>54</sup> Terdapat beberapa teori dalam menentukan adanya hubungan kausal, yaitu:

a) Teori *condition sine qua non*

Teori ini dikemukakan oleh Von Buri, dimana dalam menentukan sesuatu harus dianggap sebagai sebab dari suatu akibat yang tiap masalah yang merupakan syarat untuk timbulnya suatu akibat adalah menjadi sebab dari akibat. Beberapa ahli menyimpulkan teori *condition sine qua non* sebagai berikut:

- 1) Tiap-tiap perbuatan atau masalah yang merupakan syarat dari suatu akibat yang terjadi harus dianggap sebagai sebab akibat.
- 2) Syarat dari akibat adalah bila perbuatan atau masalah itu tidak dapat ditiadakan, sehingga tidak akan timbul suatu akibat.

Teori ini sudah tidak digunakan lagi baik secara pidana maupun perdata dikarenakan terlalu luas.

b) Teori *adequate*

Teori ini dikemukakan oleh Von Kries, dimana menurut teori ini perbuatan harus dianggap sebagai sebab akibat yang timbul adalah perbuatan yang seimbang dengan akibat, sedangkan dalam

---

<sup>54</sup> M. A. Moegni Sjojodirdjo, *op.cit.*, hlm. 83.

menentukan perbuatan yang seimbang adalah perhitungan yang layak.<sup>55</sup> Teori ini dipandang secara nyata maupun normatif.

- c) Teori *toerekening naaqr redelijkheid* (dapat dipertanggungjawabkan secara layak)

Faktor-faktornya sebagai berikut:<sup>56</sup>

- 1) Sifat kejadian menjadi dasar tanggung jawab;
- 2) Sifat kerugian;
- 3) Tingkat kemungkinan timbulnya kerugian yang dapat diduga;
- 4) Beban yang seimbang bagi pihak yang dibebani kewajiban untuk membayar ganti kerugian dengan memperhatikan kedudukan finansial pihak yang dirugikan.

## **B. Hak Cipta**

### **1. Pengertian Hak Cipta**

Kata hak cipta merupakan kata majemuk yang terdiri dari dua suku kata, yaitu “hak” dan “cipta”. Kata “hak” berarti kekuasaan untuk berbuat sesuatu karena telah ditentukan undang-undang. Sedangkan “cipta” berarti kesanggupan batin (berpikir) untuk mengadakan sesuatu yang baru, terutama dilapangan kesenian. Pengertian hak cipta diatur dalam Pasal 1 ayat (1) UUHC. Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan

---

<sup>55</sup> *Ibid*, hlm. 67.

<sup>56</sup> *Ibid*, hlm. 69.



diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.

Istilah Hak Cipta pertama kali diusulkan oleh Sultan Mohammad Syah, S.H. pada Kongres Kebudayaan di Bandung tahun 1951 yang menjadi pengganti istilah hak pengarang yang dianggap kurang luas cakupannya, padahal tidak demikian. Istilah hak pengarang merupakan istilah bahasa Belanda yaitu *Auteurs Rechts*.<sup>57</sup>

Unsur-unsur hak cipta berdasarkan pengertian yang terdapat dalam Pasal 1 ayat (1) terbagi menjadi 3 (tiga), yaitu:<sup>58</sup>

1. Hak untuk mengumumkan (*publishing rights*)
2. Hak untuk memperbanyak (*reproduction rights*)
3. Hak memberikan izin untuk memperbanyak atau mengumumkan (*assignment rights*)

Secara yuridis, Indonesia diperkenalkan dengan masalah Hak Cipta pada tahun 1912, yaitu pada saat diundangkannya *Auteurswet (Wet Van* 23 September 1912, *Staatsblad* 1912 Nomor 600), yang mulai berlaku sejak tanggal 23 September 1912. meskipun pada waktu itu Indonesia telah memberlakukan *Auteurswet* 1912. Secara umum pembentukan perundang-undangan terkait Hak Cipta di Indonesia didasarkan pada ratifikasi terhadap perjanjian-perjanjian internasional, yaitu:<sup>59</sup>

- a. Konvensi Bern 1886 Tentang Perlindungan Karya Sastra dan Seni;

---

<sup>57</sup> Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, Ctk. Pertama, PT. Alumni, Bandung, 2003, hlm. 85.

<sup>58</sup> Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Ctk. Ketiga, Rineke Cipta, Jakarta, 2010, hlm.29.

<sup>59</sup> *Ibid*, hlm. 57.

- b. Konvensi Hak Cipta Universal 1995 atau *Universal Copyright Convention*;
- c. Konvensi Roma 1961;
- d. Konvensi Jenewa 1967;
- e. *Trade Related Aspects on Intellectual Property Rights (TRIPs)* 1994.

## 2. Ruang Lingkup Hak Cipta

### a. Subjek dan Objek Hak Cipta

Setiap orang yang memiliki Hak Cipta dalam pengertian yang luas berkedudukan sebagai subjek Hak Cipta, yaitu:<sup>60</sup>

1. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.
2. Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.

Pasal 31 UUHC mengatur lebih lanjut terkait pihak yang dapat dikategorikan sebagai pencipta. Dikatakan, kecuali terbukti sebaliknya yang dianggap sebagai pencipta, yaitu orang yang namanya:

1. Disebut dalam ciptaan;
2. Dinyatakan sebagai pencipta pada suatu ciptaan;

---

<sup>60</sup> Pasal 1 angka 2 dan 4 UU. No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

3. Disebutkan dalam surat pencatatan ciptaan; dan/atau
4. Tercantum dalam daftar umum ciptaan sebagai pencipta.

Ciptaan yang dilindungi berdasarkan Pasal 40 UUHC dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang terdiri atas:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. potret;
- m. karya sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemenn, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;

- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. Program Komputer.

Namun demikian, tidak semua hasil karya merupakan objek Hak Cipta dikarenakan di dalam Pasal 41 UUHC diatur terkait hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta meliputi:

- a. Hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata;
- b. Setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah Ciptaan; dan
- c. Alat, benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.

### 3. Karakteristik Hak Cipta

Berdasarkan Pasal 16 ayat (1) dan (2) UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, karakteristik pada Hak Cipta berupa:

- 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.

#### 4. Prinsip Hak Cipta

Prinsip-prinsip dasar yang terdapat pada hak cipta, yaitu:<sup>61</sup>

- 1) Yang dilindungi hak cipta adalah ide yang telah berwujud dan asli.
- Dari prinsip ini diturunkan beberapa prinsip yaitu:
- a. Suatu ciptaan harus mempunyai keaslian (orisinalitas) untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan undang-undang.
  - b. Suatu ciptaan mempunyai hak cipta jika ciptaan yang bersangkutan diwujudkan dalam bentuk tulisan atau bentuk materil lain.
  - c. Karena hak cipta adalah hak khusus, tidak ada orang lain yang boleh melakukan hak itu kecuali dengan izin pencipta.
- 2) Hak cipta timbul dengan sendirinya.

---

<sup>61</sup> Eddy Damaian, op.cit., hlm. 99-106.

- 3) Suatu ciptaan tidak selalu perlu diumumkan untuk memperoleh suatu hak cipta. Suatu ciptaan yang diumumkan maupun tidak tetap memperoleh hak cipta.
  - 4) Hak cipta merupakan hak yang diakui hukum yang harus dipisahkan dan dibedakan dari penguasaan fisik suatu ciptaan.
  - 5) Hak cipta bukan merupakan hak mutlak.
5. Hak-Hak Dalam Hak Cipta

Hak cipta dalam Pasal 1 ayat (1) UUHC tersebut merupakan hak eksklusif yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi, yaitu:

a. Hak Moral

Dalam bentuk hukum, hak moral mencakup 2 (dua) hak, yaitu hak paterniti atau *right of paternity* yang esensinya mewajibkan nama pencipta disebut atau dicantumkan dalam ciptaan. Hak ini juga berlaku sebaliknya, yaitu meminta untuk tidak dicantumkan namanya atau dipertahankan penggunaan nama samaran. Selanjutnya ada hak yang dikenal dengan *right of integrity*, yaitu menyangkut segala bentuk sikap dan perlakuan yang terkait dengan integritas pencipta. Dalam pelaksanaannya hak tersebut diekspresikan dalam bentuk larangan untuk mengubah, mengurangi, atau merusak ciptaan yang dapat menghancurkan integritas penciptanya. Pada prinsipnya ciptaan harus utuh sesuai dengan ciptaan aslinya.<sup>62</sup>

---

<sup>62</sup> Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Ctk. Kedua, Rajawali Pres, Jakarta, 2011, hlm.16.

Hak moral tidak dapat dialihkan selama pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaannya hak tersebut dapat dialihkan karena wasiat atau sebab lain berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah pencipta meninggal dunia. Pengalihan pelaksanaan hak moral bagi penerima dapat melepaskan atau menolak pelaksanaan haknya dengan syarat pelepasan atau penolakan pelaksanaan hak tersebut dinyatakan secara tertulis.<sup>63</sup> Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk:<sup>64</sup>

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan suhubunngan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
- b. Menggunakan nama samaran;
- c. Mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. Mengubah judul dan anak judul ciptaannya;
- e. Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasi.

b. Hak Ekonomi

Pengertian hak ekonomi terdapat di Pasal 8 UUHC, yaitu hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan. Pencipta atau Pemegang Hak Cipta

---

<sup>63</sup> Pasal 5 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>64</sup> Ok Saidin, *Aspek Hukum Jak Kekayaan Intelektual (Intellectual property rights)*, Ctk. Ketiga, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 22.

sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya, penerjemahan ciptaan, pengadaptasian, pengarasemenan, atau pentransformasian ciptaan, pendistribusian ciptaan atau salinannya, pertunjukan ciptaan, pengumuman ciptaan, komunikasi ciptaan, dan penyewaan ciptaan.

## C. Komik Digital

### 1. Pengertian Komik Digital

Komik merupakan suatu kartun yang mengungkapkan suatu karakter dan memerankan suatu cerita dalam urutan yang erat, dihubungkan dengan gambaran serta dirancang untuk memberikan hiburan kepada para pembaca.<sup>65</sup> Berdasarkan media presentasinya di masyarakat, komik dibedakan menjadi dua jenis, yaitu:<sup>66</sup>

#### a. Komik berbasis kertas

Media yang paling lama dipakai dan sampai sekarang masih tetap eksis yaitu kertas. Contohnya adalah buku komik, komik strip, kartun komik, komik promosi yang muncul di majalah ataupun surat kabar sebagai elemen pokok majalah ataupun surat kabar dalam setiap edisinya.

---

<sup>65</sup>Ahmad Rohani HM, *Media Instruksional Edukatif*, Ctk. Keempat, PT. Roneka Cipta, Jakarta, 1997, hlm. 78.

<sup>66</sup>Indiria Maharsi, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Ctk. Kedua, Kata Buku, Yogyakarta, 2011, hlm. 153-154.



b. Komik berbasis digital

Perkembangan terbaru saat ini adalah munculnya komik dalam format digital. Komik digital bersifat *paperless* atau nir-kertas karena sudah dalam bentuk digital, *borderless* karena tidak dibatasi dalam ukuran maupun formatnya, dan juga *timeless* karena keawetan melintasi waktu yang mungkin tidak bisa dilakukan oleh kertas yang mudah rusak, sobek ataupun termakan usia. Komik digital juga memudahkan komikus dalam mendistribusikan komik garapannya keseluruh dunia hanya dengan sekali klik. Dari segi pembaca juga *easy to read* karena mudah diakses. Dari segi biaya juga murah dibandingkan dengan medium kertas.

Berdasarkan berbagai penjelasan diatas komik digital dapat didefinisikan sebagai gambar-gambar serta lambang-lambang lain yang disusun secara berdampingan dan dalam urutan urutan baca tertentu dengan tujuan untuk menyampaikan informasi dan/atau mencapai tanggapan keindahan dari pembacanya yang dikodekan kedalam format yang dapat dibaca oleh mesin. Menurut uji Siti Barokah, komik digital adalah komik yang berbentuk format digital berbasis elektronik yang tidak hanya menampilkan alur cerita saja, namun di dalamnya dapat disisipkan game, animasi, film, atau aplikasi lainnya yang mempermudah

pembaca dalam mengikuti dan menikmati tiap cerita dan penyimpanannya dapat dilakukan secara online ataupun melalui gadget tertentu.<sup>67</sup>

## 2. Kategori Komik Digital

Secara sederhana komik digital dapat dibagi menjadi 4 (empat) kategori, yaitu:

### 1) *Digital Production*

Digital production mengacu pada proses berkarya dan produksi komik yang kini bisa dilakukan 100% on screen, dan tidak sekedar proses manipulasi dan olah digital semata.

### 2) *Digital Form*

Digital form mengacu pada bentuk komik yang berbentuk digital, sehingga kini memiliki kemampuan yang borderless (tidak seperti kertas yang dibatasi ukuran dan format), sehingga komik bisa memiliki bentuk yang tidak terbatas, misalnya memanjang ke samping atau ke bawah, hingga berbentuk spiral.

### 3) *Digital Delivery*

Mengacu pada metode distribusi dan penghantaran komik secara digital yang dalam bentuk paperless dan high mobility. Format yang paperless memungkinkan distribusi komik digital memotong banyak sekali mata rantai proses distribusi jika dilakukan secara analog. Sedangkan fitur high mobility bisa terlaksana karena komik dalam format digital memungkinkan data-data yang telah berbentuk

---

<sup>67</sup> Uji Siti Barokah, "Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI", Skripsi Pendidikan Fakultas Ekonomi UNY, 2014, hlm. 16.

kode digital dibawa ke dalam gadget yang kecil dan efisien. Berbeda dengan distribusi analog, dalam digital delivery distribusi datanya berbeda. Seperti distribusi komik digital secara online di Indonesia akan terkait dengan kecepatan akses dan bandwidth, sehingga perlu mempertimbangkan ukuran dan format gambar dalam komik digital yang dibuat.

#### 4) *Delivery Convergence*

Digital convergence adalah pengembangan komik dalam tautan media lainnya yang juga berbasis digital, misalnya sebagai game, animasi, film, mobile content, dan sebagainya.

### **D. Pelanggaran Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Islam**

Pelanggaran hak cipta banyak macamnya, salah satunya yaitu pembajakan. Berdasarkan UU Nomor 19 Tahun 2002, unsur-unsur yang termasuk pelanggaran adalah barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, menjual memperbanyak penggunaan ciptaan yang berhak cipta dengan tujuan untuk kepentingan komersial maka termasuk dalam pelanggaran hak cipta.<sup>68</sup> Hal tersebut ditegaskan kembali dalam Pasal 112-119 UUHC, dimana yang termasuk pelanggaran hak cipta adalah orang atau lembaga yang dengan tanpa

---

<sup>68</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, Pasal 72 dan 73.

hak atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi.

Dalam pandangan MUI, praktik pelanggaran hak cipta sudah mencapai tahap yang meresahkan. Banyak pihak dirugikan terutama pemegang hak cipta, negara, dan masyarakat.<sup>69</sup> Sehingga segala bentuk pelanggaran hak cipta harus dihilangkan karena hukumnya haram. Mengapa hukumnya haram? Dikarenakan hal tersebut melanggar hukum Negara dan hukum agama, sesuai dengan ketentuan Fatwa Majelis Ulama Indonesia No. 1 Tahun 2003 Tentang Hak Cipta, Fatwa Majelis Ulama Indonesia No. 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.<sup>70</sup>

Salah satu pelanggaran hak cipta yang meresahkan yaitu pembajakan komik digital webtoon yang disebarluaskan tanpa izin pencipta. Meskipun dalam UUHC belum mengatur secara eksplisit terkait pembajakan komik digital, tetapi dalam Pasal 9 ayat (1) dan (2) telah diatur terkait perlindungan untuk pencipta karya, sehingga apabila seseorang melanggar hal-hal tersebut dapat dikatakan telah melanggar hak cipta. Dalam hal ini mengambil atau mendownload cuplikan episode webtoon yang belum ditayangkan secara gratis tanpa izin pencipta merupakan perbuatan melawan hukum.

Perbuatan Melawan Hukum (PMH) menurut hukum Islam termasuk ke dalam pembahasan *dhaman*. Istilah *dhaman* dalam konteks pertanggungjawaban hukum pada penelitian ini berbeda dengan makna

---

<sup>69</sup> Fatwa Majelis Ulama Indonesia, No. 1 Tahun 2003 tentang Hak Cipta.

<sup>70</sup> Fitra Rizal, Nalar Kritis Pelanggaran Hak Cipta Dalam Islam, *Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, Edisi No. 1 Vol. 2, 2020, hlm. 17.

*dhaman* sebagai jaminan yang merupakan salah satu jenis akad yang ada dalam kitab fikih. *Dhaman* yang dimaksud dalam penelitian ini yaitu sebagai ganti rugi sedangkan secara istilah ialah tanggungan seseorang agar memenuhi hak yang berkaitan dengan wujud, benda, maupun perasaan seperti pencemaran nama baik.<sup>71</sup>

Terdapat rukun *dhaman* sebagai berikut:<sup>72</sup>

1. *Khatha'*
2. *Dharar*
3. *Sababiyah*

Menurut Wahbah Zuhaily, *dhaman* merupakan perikatan yang terjadi dalam hal (kewajiban) ganti rugi kepada pihak lain yang terjadi sebab adanya kerusakan harta, hilangnya manfaat, dan kerusakan yang terjadi terhadap diri manusia baik sebagian atau semuanya.<sup>73</sup> Berdasarkan hukum Islam perbuatan yang dinyatakan melanggar hukum apabila terdapat:<sup>74</sup>

- a) Adanya perbuatan;
- b) Perbuatan yang melanggar;
- c) Bertentangan dengan kewajiban hukum pelaku;
- d) Merugikan pihak lain;
- e) Perilaku muncul dari diri pribadi.

---

<sup>71</sup> Marwan Lubis, "Studi Komparasi Ganti Rugi Menurut Hukum Perdata Dengan Hukum Islam", *Jurnal PPKn dan Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 2, 2019, hlm. 133.

<sup>72</sup> Asmuni Mth, "Teori Ganti Rugi (*Dhaman*) Perspektif Hukum Islam", *Millah*, Edisi No. 2 Vol. 6, 2007, hlm. 104.

<sup>73</sup> Alda Kartika Yudha, "Wanprestasi Dan Perbuatan Melawan Hukum (Studi Komparasi antara Hukum Islam dan Hukum Nasional dalam Penyelesaian Sengketa Ekonomi Syariah)", Undergraduate thesis, Universitas Islam Indonesia, 2018.

<sup>74</sup> Abdurrahman Zanky, "Perbuatan Melawan Hukum dalam Hukum Perikatan Islam dan Hukum Perikatan Positif", *Interest*, Edisi No. 1 Vol. 3, 2014, hlm. 89.

Dalam Islam tanggung jawab yang terikat dengan konsep ganti rugi dapat ditentukan menjadi 2 (dua), yaitu:<sup>75</sup>

- a. *Dhaman akad (dhaman al'akad)* merupakan tanggung jawab perdata untuk memberikan ganti rugi yang bersumber dari perbuatan melanggar akad atau kesepakatan.
- b. *Dhaman udwan (dhaman al-'udwan)* yaitu tanggung jawab perdata yang berdasarkan perbuatan merugikan (*al-fi'I adh-dharr*) atau perbuatan melawan hukum.

Tanggung jawab perdata dalam Islam memiliki 3 (tiga) rukun, yaitu:<sup>76</sup>

- 1) Terdapat kesalahan;
- 2) Terdapat kerugian;
- 3) Adanya hubungan kausalitas antara kesalahan dan kerugian.

---

<sup>75</sup> Marwan Lubis, "Studi Komparasi Ganti Rugi Menurut Hukum Perdata Dengan Hukum Islam", *Jurnal PPKn dan Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 2, 2019, hlm. 132.

<sup>76</sup> Op.cit, hlm. 47.

### BAB III

## TANGGUNG JAWAB PERDATA TERKAIT PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS TINDAKAN PEMBAJAKAN KOMIK DIGITAL WEBTOON

### A. Keabsahan Tindakan Dari Akun Atau Website yang Menayangkan Episode Webtoon yang Seharusnya Belum Tayang

Webtoon merupakan perpaduan dari kata “web” dan “cartoon”, yang berarti kartun atau komik yang dapat dinikmati secara online dalam bentuk website.<sup>77</sup> Line *Webtoon* sendiri merupakan anak perusahaan dari Naver *Webtoon*. Line *Webtoon* dapat didownload dan digunakan secara gratis. Namun, pengguna dapat dikenakan biaya apabila ingin mendownload. Pengguna yang mendownload konten tersebut hanya diberi waktu selama 30 hari dan setiap episodenya hanya dapat didownload satu kali saja. Jika sudah 30 hari, maka episode yang terdownload otomatis terhapus dengan sendirinya.

Sehingga baik pihak *Webtoon* dan pengguna memiliki hubungan hukum yang disebabkan karena undang-undang dikarenakan dalam hal ini pihak *Webtoon* merupakan penyedia jasa, sedangkan pengguna merupakan pengguna jasa dari pihak *Webtoon* dengan cara berlangganan. Kewajiban nonkontraktual merupakan kewajiban yang lahir dari undang-undang bukan berdasarkan kesepakatan pihak. Menurut Munir Fuady Perbuatan Melawan Hukum terbagi menjadi 3 (tiga) jenis yang berlandaskan pengaturan Kitab

---

<sup>77</sup> Bantuan Line Webtoon, <https://help.naver.com/service/9732/contents/3325?lang=id>. Diakses pada 09 Agustus 2023 Pukul 13.30 WIB.

Undang-Undang Hukum Perdata, maka jenis tanggung jawab hukumnya seperti berikut:<sup>78</sup>

- a. Tanggung jawab dengan unsur kesalahan (kesengajaan dan kelalaian), diatur pada Pasal 1365 KUHPerdata. Hal tersebut didasarkan bahwasannya seseorang yang melakukan perbuatan sedemikian rupa sehingga merugikan pihak lain atau mengetahui bahwasannya yang dilakukannya akan mengakibatkan kerugian.
- b. Tanggung jawab dengan unsur kesalahan, khususnya terdapat kelalaian, diatur pada Pasal 1366 KUHPerdata. Didasarkan pada konsep kesalahan (*concept of fault*) yang berkaitan dengan moral dan hukum yang sudah bercampur (*interminglend*).
- c. Tanggung jawab mutlak (tanpa kesalahan), diatur pada Pasal 1367 KUHPerdata. Hal tersebut didasarkan pada perbuatan baik yang disengaja maupun tidak sengaja, artinya meskipun bukan kesalahannya tetapi harus tetap bertanggung jawab atas kerugian yang ditimbulkan atas perbuatannya.

Berdasarkan Pasal 1365 KUHPerdata pertanggungjawaban harus terdapat unsur kesalahan sehingga pihak tersebut harus bersalah (*libility based on fault*). Asas pertanggungjawaban secara kesalahan (*fault*) didasarkan pada

---

<sup>78</sup> Munir Fuady, *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*, Ctk. Kedua, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005, hlm. 3.



prinsip bahwa tidak ada pertanggungjawaban apabila tidak terpenuhinya unsur kesalahan (*Tortious Liability* atau *Liability Based on Fault*).<sup>79</sup> Prinsip yang digunakan dalam kasus ini berupa prinsip kesalahan, dimana bukan pembuktian untuk membuktikan adanya kesalahan itu ada di pihak yang dilanggar hak ciptanya.

Kekayaan Intelektual memiliki nilai ekonomi yang dapat diperdagangkan, dan berbentuk sebagai benda yang tak berwujud. Berhubungan dengan hal tersebut, hukum perdata sendiri merumuskan bahwa benda tak berwujud memiliki hak kekayaan immateriil yang dijelaskan dalam Pasal 499 KUHPerdata mengenai pengertian dalam suatu benda. Pasal tersebut secara mutlak menjelaskan bahwa Hak Kekayaan Intelektual merupakan benda yang termasuk dalam kategori hak yang memiliki perbedaan dengan barang. Paham UU yang dimaksud dari hal tersebut adalah bahwa tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak dapat dikuasai oleh hak milik.<sup>80</sup>

Apabila hal ini dihubungkan kembali dengan Pasal 503 dan 504 KUHPerdata, yang dalam pasal tersebut mengategorikan dalam bentuk benda berwujud dan benda bergerak. Barang bergerak tidak berwujud memiliki sifat abstrak disebabkan barang yang tak berwujud, namun tetap dirasakan manfaatnya oleh pemilik barang tersebut.<sup>81</sup> Ketentuan yang ada pada pasal tersebut telah dipertegas kembali oleh Pasal 16 ayat (1) UUHC.

Hak Kekayaan Intelektual merupakan hak ekonomi yang diberikan oleh hukum kepada seorang pencipta atau penemu atas suatu hasil karya dari kemampuan intelektual manusia. Dalam konteks Hak Kekayaan Intelektual,

---

<sup>79</sup> Yohanes Jordan, "Tanggung Jawab Franchisor atas Kesalahan Branding Image Ditinjau Buku III Kitab Undang-Undang Hukum Perdata", *Jurnal Riset Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 1, 2021, hlm. 42.

<sup>80</sup> R. Soebakti dan R. Tjitrosudibio, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, Pradnya

Paramita, 1986, hlm. 155.

<sup>81</sup> Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Ctk. Kedua, Rineka Cipta, Jakarta, 20110, hlm. 28.

yang dimaksud dengan hak merupakan kepentingan yang dilindungi hukum untuk melakukan sesuatu ciptaan. Adanya keterkaitan antara hak tersebut yang mengakibatkan munculnya kewajiban, dimana orang lain yang bukan merupakan pencipta untuk tidak melanggar hak yang dimiliki oleh pencipta.<sup>82</sup> Secara garis besar, Hak Kekayaan Intelektual sendiri terbagi menjadi 2 (dua) jenis yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri.

Hak Cipta dengan kekayaan intelektual lainnya memiliki perbedaan yaitu pada hak paten, merek dan desain industri memiliki sifat konstitutif yang mana diperlukan pendaftaran kepada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM guna mendapatkan hak atas paten, merek dan desain industri yang telah dibuat. Sedangkan hak cipta bersifat deklaratif sehingga tidak perlu pendaftaran ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM seperti hak paten, merek dan desain industri dikarenakan hak tersebut otomatis muncul sejak pertama kali diumumkan. Meskipun demikian, pendaftaran tersebut sebenarnya berguna jika dikemudian hari terjadi sengketa yang berkaitan dengan karya tersebut dapat menjadi bukti kuat di pengadilan. Suatu hal yang sangat mempengaruhi suatu hak cipta dalam Hak Kekayaan Intelektual adalah ketika suatu ciptaan termasuk dalam kategori yang bisa terlihat, dibaca, dan dapat digunakan secara praktis.<sup>83</sup>

---

<sup>82</sup> Surya Praha, *Kekayaan Intelektual: Perlindungan Faktor dalam Konteks Hak Kekayaan Komunal yang Bersifat Suigeneris*, Badan Penerbit Universitas Bung Hatta, Padang, 2021, hlm. 7.

<sup>83</sup> M. A. H. Labetubun, "Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (E-Book) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual", *Sasi*, Edisi No. 2 Vol. 24, Fakultas Hukum Universitas Pattimura, 2018, hlm. 138-149.

Seperti pendapat EW Kinter dan J. Lahr yang menyatakan bahwa dalam pelaksanaan hak cipta diperlukan standarisasi dalam penerapannya. Hal tersebut terkait dengan orisinalitas, kreatifitas, dan fiksasi. Orisinalitas ini berkaitan dengan keistimewaan dan keunikan yang terdapat pada karya yang diterbitkan meskipun sudah ada karya yang semacamnya tetapi satu sama lain tetap ada hal yang berbeda. Sedangkan kreatifitas yang dimaksud menjadi tolak ukur orisinalitas yang memberikan gambaran ciri khas yang dihasilkan oleh pencipta terhadap karyanya.<sup>84</sup>

Seiring berkembangnya zaman yang diiringi dengan perkembangan teknologi dan ilmu pengetahuan, para pencipta komik dapat memanfaatkan hal tersebut dengan menggunakan atau memanfaatkan teknologi yang telah berkembang ini. Sebelumnya komik hanya berbentuk cetak, namun sekarang juga dapat melalui media daring atau *web comic* yang diterbitkan di dalam situs dan media sosial. Selain itu juga bagi para pencipta ilustrasi komik tentunya dengan adanya komik digital ini dapat memuaskan batin agar karyanya dapat diakui oleh khalayak ramai. Meskipun karyanya masih berbentuk sketsa maupun rancangan yang belum sepenuhnya jadi namun sudah dipublikasikan dianggap sebagai deklarasi atas karya yang mengakibatkan timbulnya pengakuan atas karya yang ia ciptakan sebagai hak cipta yang hanya dimiliki olehnya. Tidak hanya itu, deklarasi juga bisa menjadi bukti apabila dikemudian hari terjadi pengakuan atas karyanya,

---

<sup>84</sup>D. Rachmatirtani, "Analysis of fixation doctrine in the Copyright Law Applies to Non-Musical Works", *Tesis*, Jakarta, Universitas Indonesia, 2018.

sehingga dapat melihat tanggal publikasi dan waktu rilis dan bukti lainnya yang dapat dijadikan penguat.

Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Cipta mempunyai hak untuk:

- a. Mengumumkan ciptaannya bermaksud untuk pemegang hak cipta atau pemilik hak cipta dapat mempublikasikan dengan menggunakan alat apapun sehingga ciptaannya dapat didengar atau dilihat orang lain;
- b. Memperbanyak ciptaan bermaksud untuk pemegang hak cipta atau pemilik hak cipta dapat menambah jumlah ciptaan dengan perbuatan yang sama, hampir sama atau menyerupai ciptaan-ciptaan tersebut dengan mempergunakan bahan-bahan yang sama termasuk mengalihwujudkan ciptaan;
- c. Memperbanyak haknya bermaksud hak cipta sebagai hak kebendaan, maka pencipta atau pemegang hak cipta dapat memperbanyak hasil ciptaan dan menggugat pihak yang mengambil haknya dengan cara melawan undang-undang.

Hak Cipta berdasarkan Pasal 1 angka 1 UUHC merupakan hak eksklusif yang erat pada pemiliknya. Hak eksklusif yang dimaksud ini semata-mata hanya diperuntukan untuk pemegang hak sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa seizin pemegangnya. Jika dikaitkan dengan perkembangan dan kemajuan teknologi pada kenyataannya memberikan dampak bagi pencipta atau penemu. Dimana hal itu memungkinkan adanya peningkatan kerawanan penyebarluasan atau penggandaan suatu karya intelektual dengan tanpa izin dari pemegang hak cipta. Salah satu pembajakan yang sebenarnya sering dilakukan yaitu pembajakan atas konten *Webtoon* yang seharusnya belum ditayangkan di aplikasi maupun di situs website. *Webtoon* merupakan salah satu aplikasi atau

situs website yang berisikan komik digital dengan berbayar. Meskipun dari aplikasi ini juga ada yang tidak berbayar namun dengan batas tertentu tidak semua episode dapat dilihat. Sehingga jika ingin melihat full episode harus mendapatkan akun berbayar. Namun tidak dipungkiri bahwasannya masih saja banyak orang yang memiliki akun berbayar dapat mengakses disetiap episodenya malah menyalahgunakan hal tersebut.

Padahal sudah jelas bahwa perbuatan para pelaku tersebut telah melanggar peraturan hukum yang menentukan agar setiap orang dapat mematuhi, menghormati dan menghargai hak-hak orang lain dalam hubungan keperdataan termasuk karya baru dalam bidang pengetahuan, seni dan sastra sebagai ciptaan orang lain yang diakui sebagai hak milik oleh kekuatan hukum. Terdapat beberapa faktor yang membuat suatu pelanggaran hak cipta karya digital meningkat, yaitu:<sup>86</sup>

1. Kemudahan karya cipta digital disalin, peyalinan karya cipta tradisional biasanya tidak akan mirip dengan karya aslinya, memakan banyak waktu dan membutuhkan alat-alat lainnya. Sebaliknya karya cipta digital sangat mudah untuk disalin atau diduplikasikan dan hasilnya nyaris tidak dapat

---

<sup>86</sup> Khwarizmi Maulana Simatupang, "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital (*Judicial Review of Copyright Protection in Digital Sector*)", *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 15, Universitas Indonesia, 2021, hlm. 67-80.

dibedakan dengan aslinya, prosesnya cepat dan murah karena dapat dilakukan secara virtual cukup dengan bermodalkan komputer saja.

2. Kemudahan dan kecepatan penyebaran karya digital, dimana dalam karya cipta tradisional diterbitkan dalam bentuk fisik dan didistribusikan dengan jalur dasar, air, dan udara. Sedangkan karya digital disebarakan secara virtual contohnya melalui internet. Sehingga pada karya digital penyebarannya dapat terjadi sesegera mungkin.
3. Mudahnya suatu karya cipta digital di manipulasi. Suatu karya cipta digital dapat dimanipulasi atau dimodifikasi secara bebas tanpa mengurangi kualitas karya cipta aslinya. Dapat terjadi kemungkinan nama pencipta dirubah, dihilangkan, atau ditambahkan.

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk:<sup>87</sup>

- a) Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan suhubunngan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
- b) Menggunakan nama samaran;
- c) Mengubah ciptaannya sesai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d) Mengubah judul dan anak judul ciptaannya;
- e) Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasi.

---

<sup>87</sup> Ok Saidin, *Aspek Hukum Jak Kekayaan Intelektual (Intellectual property rights)*, Ctk. Ketiga, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 22.

Sedangkan hak ekonomi terdapat di Pasal 8 UUHC, yaitu hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan. 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, pengarasemenan, atau pentransformasian ciptaan, pendistribusian ciptaan atau salinannya, pertunjukan ciptaan, pengumuman ciptaan, komunikasi ciptaan, dan penyewaan ciptaan.

Dari berbagai hak yang diatur dalam Kekayaan Intelektual, Hak Cipta menjadi salah satu yang diberikan perlindungan di dalamnya. Peraturan yang berlaku di Indonesia sendiri mengenai Hak Cipta terdapat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 (UUHC). Di mana dalam Undang-Undang tersebut menjelaskan berbagai ciptaan yang dapat diberikan Perlindungan Hukum mengenai keberadaannya. Termasuk di dalamnya adalah karya seni berbentuk gambar. Salah satu karya bergambar yang paling sering dinikmati di zaman sekarang adalah Ilustrasi komik.

Komik sendiri secara singkat merupakan gambar-gambar yang tersusun secara berurutan dan berkelanjutan, memiliki karakter yang diceritakan disertai dengan panel dialog sebagai penjelasan alur cerita.<sup>88</sup> Bahkan di era yang berkembang cepat ini, ilustrasi komik sendiri tak lagi berbentuk secara fisik. Media informasi internet telah menjadi sarana akses yang memberikan akses kemudahan mengenai karya karya komik dari berbagai belahan penjuru.

---

<sup>88</sup> Wahyu Ilaihi, *Komik dan gambar*, Ctk. Pertama, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010, hlm. 20.



Menyajikan cerita-cerita menarik yang disampaikan komik dalam berbagai genre. Sehingga para penikmat karya komik tak perlu lagi merogoh biaya yang lebih banyak untuk menikmati karya-karya tersebut secara fisik melalui media buku ataupun yang sejenisnya

Di Indonesia sendiri pembajakan bukan hal baru lagi, Joe Welch dari *Public Policy 21th Century Fox* menyatakan bahwa Indonesia adalah salah satu negara di mana kebanyakan orang mengunjungi situs bajakan untuk menonton film Indonesia maupun *Hollywood*. Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC) belum mengatur secara eksplisit terkait pembajakan komik situs *online*. Dalam hal ini mengenai perlindungan hukum terhadap pencipta komik yang mana komiknya diunggah tanpa izin di situs *online*. Meskipun dalam Pasal 9 ayat (2) UUHC sudah mengatur terkait perlindungan yang diberikan untuk para pencipta karya dimana disebutkan siapapun yang menggunakan hak ekonomi tersebut, dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) setiap orang secara komersil tanpa adanya izin si pencipta atau pemegang hak cipta pada Pasal 9 ayat (1) UUHC.

Selain itu juga diatur bahwa menerbitkan, menggandakan, menerjemahkan, mengadaptasi, mendistribusikan, mempertunjukkan, mengumumkan, mengkomunikasikan, serta menyewakan merupakan hak ekonomi dari pencipta dan pemegang hak cipta. Hal ini guna mendukung pencipta apabila terjadi pembajakan atau penyebarluasan konten di situs *online* terhadap karya cipta seseorang tanpa izin sudah termasuk pelanggaran hak cipta. Mengapa pembajakan dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak

cipta? Karena perbuatan mendownload atau mengambil konten atau cuplikan episode terkhusus cuplikan di webtoon tanpa izin pemilik hak cipta akan menjadi suatu pelanggaran hak cipta yang termasuk perbuatan melawan hukum.

Berdasarkan Pasal 58 UUHC diatur terkait masa berlaku perlindungan Hak Cipta yaitu selama hidup Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun sesudahnya, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya. Sedangkan perlindungan hak cipta yang dimiliki atau dipegang oleh badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman. Perlindungan hukum atas komik digital berlangsung selama hidup Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun sesudahnya.

Menurut kebijakan pihak *webtoon*, dalam pengunggahan komik digital di dalam *webtoon* pencipta harus memiliki seluruh hak cipta dan hak kekayaan intelektual lainnya atas unggahannya. *Webtoon* sendiri muncul di Indonesia tahun 2015 dan mulai berkembang. Sehingga di dalam aplikasi *Webtoon* hingga saat ini terdapat lebih dari 36.000 komik yang ada di dalamnya. Terhitung dari munculnya *webtoon* di Indonesia, karya yang ada di dalamnya termasuk komik-komik baru yang masih dilindungi hak ciptanya. Hal tersebut memengaruhi bahwasannya tindakan penyeberluasan atau pembajakan atas episode webtoon yang belum tayang tidak sah dikarenakan perlindungan hak cipta atas komik-komik di dalam *webtoon* masih berlaku.

Perbuatan melawan hukum sendiri diatur dalam Pasal 1365 KUHPerdata, dimana suatu perbuatan dapat dikatakan perbuatan melawan hukum apabila memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:<sup>89</sup>

1. Adanya perbuatan

Pengguna *Webtoon* dengan sengaja melakukan tindakan *screenshot* maupun *screenrecod* pada episode *webtoon* menggunakan berbagai media seeperti *handphone* dan PC.

2. Perbuatan tersebut melawan hukum

Berdasarkan fakta yang terdapat dalam kasus pembajakan, dimana terdapat akun yang menayangkan episode *webtoon* yang seharusnya belum tayang secara gratis namun malah disebarluaskan oleh pengguna yang memiliki akun berbayar tanpa hak serta izin dari pemilik hak cipta. Hal itu bertentangan dengan kewajiban hukum dikarenakan di dalam Pasal 9 ayat (3) UUHC sudah diatur terkait larangan untuk tidak menyebarluaskan tanpa seizin pemilik hak cipta atas karya tersebut.

3. Adanya kesalahan

Unsur kesalahan yang terdapat dalam kasus ini yaitu penyebarluasan tayangan episode *webtoon* berbayar yang seharusnya belum tayang secara gratis tetapi malah disebarluaskan oleh pengguna yang berlangganan.

4. Adanya kerugian

Dalam kasus pembajakan ini platform penyedia layanan komik digital seperti *webtoon*, selaku pemilik hak cipta yang mendapat kerugian yang diakibatkan dari penyebarluasan konten di akun pengguna.

---

<sup>89</sup> Shidarta, *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*, Edisi Revisi, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2006, hlm. 73.

Konten yang disebarluaskan tersebut seharusnya dapat dilihat dengan membayar terlebih dahulu di aplikasi Webtoon.

5. Terdapat hubungan kausal antara perbuatan dan kerugian

Pada unsur ini kerugian sebagai akibat dari perbuatan yang dilakukan pelaku. Dimana pengguna menyebarkan episode berbayar yang dimana hal tersebut melanggar UUHC dan merupakan perbuatan melawan hukum. Penyebarluasan episode berbayar tersebut mengakibatkan pihak *Webtoon* dirugikan, sehingga dapat pengguna dapat digugat membayar ganti rugi.

Menurut Pasal 1 ayat (23) UUHC, pembajakan merupakan penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Berdasarkan UU Nomor 19 Tahun 2002, unsur-unsur yang termasuk pelanggaran adalah barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, menjual memperbanyak penggunaan ciptaan yang berhak cipta dengan tujuan untuk kepentingan komersial maka termasuk dalam pelanggaran hak cipta.<sup>90</sup> Hal tersebut ditegaskan kembali dalam Pasal 112-119 UUHC, dimana yang termasuk pelanggaran hak cipta adalah orang atau lembaga yang dengan tanpa hak atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi.

Selain melanggar UUHC, tindakan pembajakan juga telah melanggar Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Dikarenakan pembajakan termasuk dalam kategori piracy yaitu tindakan pencurian terhadap hasil karya orang lain dengan cara menyimpan, menyebarkan atau mengakui hasil karya orang lain tanpa izin.

Meskipun undang-undang tersebut tidak menjelaskan secara eksplisit mengenai tindakan pembajakan, namun terdapat beberapa pasal yang dapat menggambarkan tindakan pembajakan.<sup>91</sup> Pasal 25 menjelaskan bahwa Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-Undangan. Selain itu juga dalam Pasal 27 ayat (1) dijelaskan juga bahwa adanya perbuatan yang dilarang, yaitu dimana setiap orang dilarang

dengan sengaja dan tanpa hak mendistribusikan dan/atau mentransmisikan

<sup>90</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, Pasal 72 dan 73.

<sup>91</sup> Neni Sri Imaniyati, Makmur, Tarisya Ramadhania Putri, “Pertanggungjawaban Perdata terhadap Pelaku Pelanggaran Hak Cipta atas Tindakan Pembajakan Drama Series Platform Penyedia Layanan *Streaming* pada Media Sosial Ditinjau dari Hukum Positif”, *Bandung Conference: Law Studies*, Edisi No. 1 Vol. 3, Fakultas Hukum Universitas Islam Bandung, 2023, hlm. 186-193.

dan/atau membuat dapat diaksesnya Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang memiliki muatan yang melanggar kesusilaan.

Dengan demikian tindakan dari akun atau website yang menayangkan episode *Webtoon* berbayar yang seharusnya belum tayang itu tidak sah. Dikarenakan hal tersebut telah melanggar UUHC. Selain itu juga melanggar Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Perbuatan tersebut juga dapat dikatakan sebagai Perbuatan Melawan Hukum karena terpenuhinya unsur-unsur Perbuatan Melawan Hukum yang terdapat dalam Pasal 1365 KUHPerdota.

## **B. Tanggung Jawab Perdata Terkait Pelanggaran Hak Cipta Atas Pembajakan Komik Digital Webtoon**

Kemajuan zaman modern yang masif dibidang teknologi terutama yang berkaitan dengan teknologi komunikasi dan informasi sangat mempengaruhi perubahan yang terjadi dalam undang-undang tentang hak cipta. Meski perkembangan teknologi merupakan peran yang strategis dalam pengembangan hak cipta, sangat disayangkan teknologi informasi dan komunikasi yang semakin maju juga menjadi media pelanggaran hukum yang terkait dengan hak cipta.<sup>92</sup> Dari hal tersebut maka perlu adanya pengaturan yang optimal agar manfaat yang didapatkan maksimal untuk masyarakat.

---

<sup>92</sup> O Saidin, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Ctk. Pertama, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2015, hlm. 16-25.

Dalam undang-undang yang mengatur tentang hak cipta, yakni UUHC, mengatur tentang lamanya kepemilikan hak cipta selama 70 tahun. Akan tetapi penggunaan yang diizinkan tersebut hanya mengatur tentang hak ekonomi, yang berkaitan dengan hak moral tetap harus dilakukan seperti pencantuman nama pencipta karya dari hak cipta yang dimiliki.

Undang-Undang sendiri juga mengatur upaya perlindungan hukum terhadap suatu karya, yang bias dibagi menjadi dua jenis perlindungan, yang pertama adalah perlindungan yang diberikan sebelum terjadinya pelanggaran yang menimbulkan kerugian baik bagi pencipta karya, ataupun pemegang dari hak cipta karya tersebut. Kedua adalah perlindungan yang diberikan setelah suatu pelanggaran hukum terjadi. Salah satu dari tindakan pencegahan yang dapat dilakukan oleh pemilik hak cipta ataupun pencipta suatu karya adalah penambahan tanda tangan atau pembubuhan watermark dalam karyanya yang dimaksudkan untuk digunakan sebagai tanda penghalang yang menyebabkan terjadinya pelanggaran hukum terhadap suatu karya.

Tanggung jawab perbuatan melawan hukum berfungsi untuk melindungi hak-hak seseorang. Perbuatan melawan hukum di Indonesia secara normatif selalu merujuk pada ketentuan Pasal 1365 KUHPerdara. Pasal tersebut menentukan bahwasannya tiap perbuatan melawan hukum yang mengakibatkan kerugian pada orang lain, mewajibkan orang yang melakukan perbuatan tersebut untuk mengganti kerugian.<sup>93</sup> Ganti rugi dalam perbuatan melawan hukum adalah mengembalikan penderita pada posisi semula

---

<sup>93</sup> R.Subekti dan Tjitrosudibio, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, PT. Pradnya Paramita, Jakarta, 2003, hlm. 346.



sebelum perbuatan tersebut dilakukan. Pembayaran ganti kerugian tidak selalu berwujud uang karena hanya equivalent saja terhadap pengembalian penderita pada keadaan semula (*restitutio in integrum*).<sup>94</sup>

Untuk permasalahan ganti rugi yang terjadi pada pemilik hak cipta dalam kerugian hak ekonomi dan pelanggaran hak moral, dapat melalui jalur hukum dengan mengajukan gugatan dan mengajukan permohonan putusan provisi atau putusan sela kepada Pengadilan Niaga. Hal ini dimaksudkan untuk penghentian kegiatan distribusi, penggandaan ciptaan ataupun produk terkait, serta penyitaan ciptaan yang bersangkutan dan lain-lain yang berkaitan dengan karya tersebut. Dicatat atau tidaknya suatu karya ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual tidak akan mempengaruhi proses dalam pengajuan posedur pengajuan gugatan. Tentu hal ini disebabkan adanya perlindungan hak cipta yang diberikan oleh undang-undang yang tidak memberikan persyaratan pengajuan pencatatan atas suatu karya sebagai bukti atas kepemilikan hak eksklusif pencipta suatu karya terhadap karyanya yang terdapat pada prinsip deklaratif dalam UUHC.

Bagi seseorang yang melakukan pelanggaran hak cipta yang termasuk perbuatan melawan hukum, maka harus memberikan ganti rugi atas kerugian yang diderita oleh Pencipta dan Pemegang Hak Cipta. Hal tersebut sesuai dengan Pasal 1365 KUHPerdara, dimana seseorang yang memenuhi unsur-unsur perbuatan melawan hukum bertanggung jawab atas perbuatan tersebut yang menimbulkan kerugian. Meskipun ganti kerugian karena perbuatan

---

<sup>94</sup> Rosa Agustina, *Perbuatan Melawan Hukum*, Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Jakarta, 2003.

melawan hukum tidak diatur secara jelas dalam undang-undang, penggantian kerugiannya dapat diterapkan dengan ganti kerugian akibat wanprestasi.<sup>95</sup> Kerugian yang timbul dari perbuatan melawan hukum meliputi kerugian material dan immaterial. Kerugian material mencakup kerugian yang diderita penderita dan keuntungan yang diharapkan.<sup>96</sup> Sedangkan kerugian ideal meliputi ketakutan, terkejut, sakit dan kehilangan kesenangan hidup.<sup>97</sup>

Hukuman yang diberikan oleh undang-undang bagi siapapun yang ingin melanggar atau penggunaan atas suatu karya cipta tanpa seizin pemilik hak cipta atau pencipta itu sendiri. Pencegahan ini merupakan bentuk represif yang diatur dalam Pasal 113 ayat 3 dan 4 UUHC. Usaha yang bisa diperbuat oleh pemilik hak cipta apabila terjadinya pelanggaran hukum terhadap karya cipta yang ia pegang hak ciptanya, adalah dengan melalui jalur litigasi dan non litigasi. Jalur litigasi akan ditempuh apabila jalur non litigasi tidak dapat menyelesaikan sengketa atau permasalahan diantara kedua belah pihak yang bersengketa. Pemilik hak cipta dapat mengajukan gugatan atas hak cipta yang ia miliki ke pengadilan Niaga apabila masih merasa dirugikan dalam persengketaan yang terjadi. Hal ini diatur dalam Pasal 95 UUHC, sedangkan untuk tatacara pengajuannya diatur dalam Pasal 100.

Dalam KUHPerdara telah diatur mengenai komponen kerugian yaitu terdapat di dalam Pasal 1239. Menurut pasal tersebut komponen kerugian terdiri dari biaya, rugi, dan bunga. Dari kasus ini biaya merupakan segala

---

<sup>95</sup> R. Setiawan, *Pokok-Pokok Hukum Perikatan*, Ctk. Keenam, Putra A. Dardin, Bandung, 1999, hlm. 41.

<sup>96</sup> M. A. Moegni Djodirdjo, *op.cit.*, hlm. 77.

<sup>97</sup> *Ibid.*, hlm. 76.

pengeluaran yang nyata telah dikeluarkan oleh pemegang hak cipta. Rugi adalah segala kerugian yang dialami oleh pemegang hak cipta akibat perbuatan pembajakan atau penyebarluasan episode yang seharusnya berbayar di *webtoon*. Ganti rugi dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari hasil pelanggaran Hak Cipta. Meskipun Pencipta telah mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran Hak Cipta tidak mengurangi Hak Pencipta untuk menuntut secara pidana.

Pasal 102 ayat 1 menerangkan bahwa upaya pengajuan hukum dapat dilaksanakan hingga kasasi saja, sehingga tidak dimungkinkan adanya upaya banding. Dengan hadirnya undang-undang yang merumuskan perlindungan hukum yang diberikan kepada hak cipta maka menjadi jelas juga bagaimana cara hukum memberikan perlindungannya kepada setiap karya yang termasuk kategori dilindungi oleh undang-undang yang ilustrasi komik sendiri termasuk di dalamnya.

Telah diatur dalam Pasal 95 ayat (1) UUHC, bahwasannya apabila terjadi sengketa dikemudian hari dapat diselesaikan melalui beberapa cara, yaitu:

1. Alternatif Penyelesaian Sengketa

- a. Mediasi

Pada penyelesaian sengketa perdata hak cipta, khususnya tindakan pembajakan konten *Webtoon* yang seharusnya belum tayang namun diunggah oleh akun orang lain tanpa seizin pemilik diintegrasikan mediasi ke dalam penyelesaian sengketa di peradilan.

Hal ini berdasarkan Pasal 130 HIR dan Pasal 154 Rbg, bahwa sejatinya hakim harus berusaha mendamaikan kedua belah pihak yang bersengketa, dan juga mediasi dinilai cukup efektif dalam penyelesaian sengketa. Ditinjau dari ketentuan Pasal 4 ayat (2) huruf a angka 1 Perma No. 1 Tahun 2016 terdapat pengecualian sengketa yang seharusnya penyelesaiannya melalui mediasi yaitu sengketa yang diperiksa dan diputus oleh Pengadilan Niaga.

Selain itu juga perlu diperhatikan bahwa dalam Pasal 95 ayat (2) UUHC bahwa pengadilan yang berwenang adalah Pengadilan Niaga. Sehingga upaya penyelesaian sengketa melalui mediasi dilakukan dengan suka rela sebagaimana dinyatakan di Pasal 4 ayat (4) Perma No. 1 Tahun 2016 bahwa berdasarkan kesepakatan para pihak sengketa, Mediasi tetap dilakukan paada tahap pemeriksaan perkara dan tingkat upaya hukum.

b. Negosiasi

Negosiasi merupakan metode penyelesaian sengketa dengan cara perundingan langsung antar pihak yang bersengketa dengan tujuan mencari dan menemukan bentuk-bentuk penyelesaian yang dapat diterima oleh para pihak yang bersangkutan. Biasanya negosiasi merupakan jalu penyelesaian pertama yang ditempuh dalam sengketa hak kekayaan intelektual dikarenakan cukup efektif dalam menyelesaikan sengketa pembajakan konten *Webtoon*, namun sarana ini ditentukan dari para pihak yang bersengketa.

## 2. Arbitrase

Perlindungan hak cipta merupakan bagian dari hukum perdata dimana bentuk penegakannya adalah apabila terdapat gugatan dari pihak yang dirugikan atas suatu tindakan pelanggaran hak cipta. Penyelesaiannya diluar pengadilan dan didasarkan atas perjanjian arbitrase secara tertulis oleh para pihak yang bersangkutan. Dengan memuat klausula arbitrase sebelum terjadinya sengketa maupun setelah terjadinya sengketa.

## 3. Pengadilan

Berdasarkan Pasal 95 ayat (2) UUHC, pengadilan yang berwenang yaitu Pengadilan Niaga yang merupakan Pengadilan Khusus didalam lingkungan Peradilan Umum. Pengadilan Niaga berwenang memeriksa, mengadili dan memberi putusan terhadap perkara kepailitan dan penundaan kewajiban dan pembayaran utang (PKPU). Selain itu juga berwenang dalam menangani sengketa-sengketa seperti sengketa di bidang Hak Kekayaan Intelektual yang meliputi Hak Cipta, Paten, Merek, Desain Industri, dan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.<sup>98</sup> Di dalam penyelesaian sengketa bidang Hak Kekayaan Intelektual, badan peradilan pertama yang berwenang menanganinya yaitu Pengadilan Niaga dimana upaya hukum banding terhadap hasil dari putusan Pengadilan Niaga

---

<sup>98</sup> [https://id.wikipedia.org/wiki/Pengadilan\\_Niaga](https://id.wikipedia.org/wiki/Pengadilan_Niaga), Diakses pada 09 Agustus 2023 pukul 08.10 WIB

hanya dapat dilakukan melalui upaya hukum kasasi ke Mahkamah Agung sebagai pengadilan tingkat akhir dalam suatu proses penyelesaian sengketa Hak Kekayaan Intelektual.

Berdasarkan ketentuan pidana yang diatur dalam Pasal 115 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 dapat dipidana dengan pidana paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau dipidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah), dimana diatur dalam Pasal 113 ayat (2) UUHC. Pasal 113 ayat (4) dengan memenuhi unsur Pasal 113 ayat (3) disebutkan apabila terjadi pelanggaran dalam bentuk pembajakan maka dipidana paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).<sup>99</sup> Selain itu, pembajakan situs *online* juga diatur dalam Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) yang membahas mengenai sanksi pidana serta denda sebanyak Rp. 2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah).

---

<sup>99</sup> Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

## BAB IV

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan analisis penelitian terhadap permasalahan yang dikaji, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Penelitian ini menunjukkan bahwa komik digital merupakan salah satu dari hak cipta yang dilindungi oleh hukum yang ada dan berlaku di Indonesia dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Sehingga tindakan dari akun atau *website* yang dengan sengaja menyebarluaskan episode berbayar *Webtoon* yang seharusnya belum tayang sudah merupakan Perbuatan Melawan Hukum. Dapat dikatakan termasuk Perbuatan Melawan Hukum dikarenakan terpenuhinya unsur-unsur perbuatan melawan hukum yang terdapat dalam Pasal 1365 KUHPerdata. Dengan demikian, tindakan akun atau *website* tersebut tidak sah karena termasuk dalam Perbuatan Melawan Hukum dan pelanggaran Hak Cipta dengan melanggar Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Selain melanggar UUHC juga melanggar UU ITE.
2. Dengan terpenuhinya unsur Perbuatan Melawan Hukum pemilik akun atau *website* tersebut telah melanggar hukum, maka harus bertanggungjawab atas perbuatannya itu sesuai Pasal 1365 KUHPerdata

bahwa setiap perbuatan melawan hukum yang mengakibatkan kerugian pada orang lain, mewajibkan orang yang melakukan perbuatan tersebut untuk mengganti kerugian. Pihak *Webtoon* yang merasa dirugikan dapat mengajukan gugatan ganti rugi kepada pengguna yang menyebarluaskan melalui akun atau *website*. Namun, penyelesaian sengketa yang diakibatkan karena adanya pelanggaran hak cipta dapat melalui jalur litigasi maupun non litigasi.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian hukum normatif pada tugas akhir ini, terdapat saran yang baik sebagai upaya tindak lanjut penelitian ini maupun menyempurnakan hasil penelitian ini, antara lain:

1. Perlunya bagi Pemerintah untuk lebih masif memperkenalkan tentang hak cipta kepada masyarakat agar terciptanya lingkungan yang sehat bagi para pencipta karya untuk terus menghasilkan karyanya.
2. Perlunya peraturan mengenai komik digital di dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta karena sebelumnya peraturan terkait komik digital di dalam undang-undang tersebut hanya secara eksplisit dan tidak adanya peraturan yang mengatur terkait komik digital itu sendiri.



## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Abdurahman, *Sosiologi dan Metodologi Penelitian Hukum*, Ctk. Ketiga, UM Press, Malang, 2009.
- Ahmad Rohani HM, *Media Instruksional Edukatif*, Ctk. Keempat, PT. Roneka Cipta, Jakarta, 1997, hlm. 78.
- Andi Hamzah, *Kamus Hukum*, Ctk. Kedua, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2005.
- Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum Dalam Praktek*, Sinar Grafika, 1996, hlm. 13.
- Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta Di Internet: Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia*, Ctk. Pertama, FH UII Press, Yogyakarta, 2009, hlm. 104.
- Fahmi, M. Abdi Alkamatsur, Syafrinaldi, *Hak Kekayaan Intelektual*, Edisi No. 2 Vol. 10, Suska Press, Pekanbaru, 2008, hlm. 46.
- Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Ctk. Kedua, Rineka Cipta, Jakarta, 2011, hlm. 28-29.
- Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Ctk. Kedua, Jakarta Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm. 44.
- Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Ctk. Kedua, Rajawali Pres, Jakarta, 2011, hlm.16.
- Indiria Maharsi, *Komik: Dunia Kreatif Tanpa Batas*, Ctk. Kedua, Kata Buku, Yogyakarta, 2011, hlm. 153-154.
- J. Satrio, *Hukum Perikatan: Perikatan Yang Lahir Dari Undang-Undang*, Ctk. Pertama, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001, hlm. 221.
- Jossephin Mareta, *Perlindungan Hak Cipta Buku di Era Digital*, Ctk. Kelima, Balitbangkumham Press, Jakarta, 2021, hlm. 1.
- M. A. Moegni Djojodirdjo, *Perbuatan Melawan Hukum*, Dikutip dari Rosa Agustina, *Perbuatan Melawan Hukum*, Ctk. Pertama (Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia), 2003, hlm. 37.

- Munir Fuady, *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*, Ctk. Kedua, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005, hlm. 3.
- Munir Fuady, *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*, Ctk. Kedua, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005, hlm. 3.
- O Saidin, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Ctk. Pertama, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2015, hlm. 16-25.
- Ok Saidin, *Aspek Hukum Jak Kekayaan Intelektual (Intellectual property rights)*, Ctk. Ketiga, Rajawali Pers, Jakarta, hlm. 22.
- Ok Saidin, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Ctk. Pertama, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2015, hlm. 9.
- Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Ctk. Pertama, Kencana Prenada Media Group, Surabaya, 2005, hlm. 142.
- R. Setiawan, *Pokok-Pokok Hukum Perikatan*, Ctk. Keenam, Putra A. Dardin, Bandung, 1999, hlm. 41.
- R. Soebakti dan R. Tjitrosudibio, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, Pradnya Paramita, Jakarta, 1986, hlm. 155.
- R.Subekti dan Tjitrosudibio, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, PT. Pradnya Paramita, Jakarta, 2003, hlm. 346.
- Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, Ctk. Pertama, PT. Alumni, Bandung, 2003, hlm. 85.
- Rosa Agustina, *Perbuatan Melawan Hukum*, Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, Jakarta, 2003, hlm. 18.
- Sari Murti Widiyastuti, *Asas-Asas Pertanggung Jawaban Perdata*, Ctk. Kelima, Cahaya Atma Pustaka, Yogyakarta, 2020, hlm. 9.
- Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, Ctk. Pertama, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, hlm. 55.
- Shidarta, *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*, Edisi Revisi, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2006, hlm. 73.
- Shidarta, *Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia*, Edisi Revisi, Gramedia Widiasarana Indonesia, Jakarta, 2006, hlm. 73.

Shidarta, *Hukum Perlindungan Konsumen*, Ctk. Kedua, PT. Grasindo, Jakarta, 2000, hlm. 59.

Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkatan*, Rajawali Pers, Jakarta, 2001, hlm. 1.

Sorejono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UII Press, Jakarta, 1986, hlm. 5.

Surya Praha, *Kekayaan Intelektual: Perlindungan Faktor dalam Konteks Hak Kekayaan Komunal yang Bersifat Sugeneris*, Ctk. Keempat, Badan Penerbit Universitas Bung Hatta, 2021, hlm. 7.

Wahyu Ilaihi, *Komik dan gambar*, Ctk. Pertama, PT. Remaja Rosdakarya, Bandung, 2010, hlm. 20.

### **Jurnal, Makalah, Skripsi, Tesis, dan Lainnya**

Abdurrahman Zanky, “Perbuatan Melawan Hukum dalam Hukum Perikatan Islam dan Hukum Perikatan Positif”, *Interest*, Edisi No. 1 Vol. 3, 2014, hlm. 89.

Alda Kartika Yudha, “Wanprestasi Dan Perbuatan Melawan Hukum (Studi Komparasi antara Hukum Islam dan Hukum Nasional dalam Penyelesaian Sengketa Ekonomi Syariah)”, Undergraduate thesis, Universitas Islam Indonesia, 2018.

Asmuni Mth, “Teori Ganti Rugi (*Dhaman*) Perspektif Hukum Islam”, *Millah*, Edisi No. 2 Vol. 6, 2007, hlm. 104.

D. Rachmatirtani, “Analysis of fixation doctrine in the Copyright Law Applies to Non-Musical Works”, *Tesis*, Jakarta, Universitas Indonesia, 2018.

Fitra Rizal, “Nalar Kritis Pelanggaran Hak Cipta Dalam Islam”, *Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, Edisi No. 1 Vol. 2, 2020, hlm. 17.

Khwarizmi Maulana Simatupang, “Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital (*Judicial Review of Copyright Protection in Digital Sector*)”, *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 15, Universitas Indonesia, 2021, hlm. 67-80.

M. A. H. Labetubun, “Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (E-Book) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual”, *Sasi*, Edisi No. 2 Vol. 24, Fakultas Hukum Universitas Pattimura, 2018, hlm. 138-149.

- Maria Alfons, “Implementasi Hak Kekayaan Intelektual dalam Perspektif Negara Hukum”, *Jurnal Legalisasi Indonesia*, Edisi No. 3 Vol. 14, 2017, hlm. 304.
- Marwan Lubis, “Studi Komparasi Ganti Rugi Menurut Hukum Perdata Dengan Hukum Islam”, *Jurnal PPKn dan Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 2, 2019, hlm. 133.
- Marwan Lubis, “Studi Komparasi Ganti Rugi Menurut Hukum Perdata Dengan Hukum Islam”, *Jurnal PPKn dan Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 2, 2019, hlm. 132.
- N.A. Bahri, “Bumi dan Corporate Social Responsibility”, *Jurnal Ekonomi Manajemen dan Akuntansi Islam*, Edisi No. 1 Vol. 3, UIN Alauddin Makassar, 2018, hlm. 37-48.
- Neni Sri Imaniyati, Makmur, Tarisya Ramadhania Putri, “Pertanggungjawaban Perdata terhadap Pelaku Pelanggaran Hak Cipta atas Tindakan Pembajakan Drama Series Platform Penyedia Layanan *Streaming* pada Media Sosial Ditinjau dari Hukum Positif”, *Bandung Conference: Law Studies*, Edisi No. 1 Vol. 3, Fakultas Hukum Universitas Islam Bandung, 2023, hlm. 186-193.
- Ranissa Sekar Elaise, “Tanggung Jawab Perdata Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Pembajakan Film Melalui Situs Ilegal”, *Jurnal Hukum dan HAM Wara Sains*, Edisi No. 5 Vol. 2, Universitas Tarumanagara, 2023, hlm. 367.
- Riany, M., Sukmadilaga, C., dan Yunita D, “Detecting Fraudulent Financial Reporting Using Artificial Neural Network”, *Journal of Accounting and Business*, Edisi No. 2 Vol. 4, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Padjajaran, 2021, hlm. 60-69.
- Uji Siti Barokah, “Pengembangan Komik Digital Berbasis Nilai Karakter Sebagai Media Pembelajaran Akuntansi Pada Kompetensi Dasar Menyusun Laporan Keuangan Perusahaan Jasa untuk SMA Kelas XI” (Skripsi Pendidikan Fakultas Ekonomi UNY), 2014, hlm. 16.
- Winona Silmy Kaffah Permana, “Perlindungan Hukum Kepada Ilustrator Terhadap Tindakan *Tracing* Melalui Aplikasi *Line Webtoon* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”, Skripsi Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya, 2023, hlm. 5.
- Yohanes Jordan, “Tanggung Jawab Franchisor atas Kesalahan Branding Image Ditinjau Buku III Kitab Undang-Undang Hukum Perdata”, *Jurnal Riset Hukum*, Edisi No. 1 Vol. 1, 2021, hlm. 42.

## **Peraturan Perundang-Undangan**

Fatwa Majelis Ulama Indonesia, No. 1 Tahun 2003 tentang Hak Cipta.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Atas Undang-Undang  
Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

## **Data Internet**

Bantuan Line Webtoon,

<https://help.naver.com/service/9732/contents/3325?lang=id>, Diakses pada  
09 Agustus 2023.

Coki Siadari, “*Pengertian Hak Cipta Menurut Para Ahli*”, terdapat dalam  
[https://www.kumpulanpengertian.com/2015/05/pengertian-hak-cipta-  
menurut-pakar.html](https://www.kumpulanpengertian.com/2015/05/pengertian-hak-cipta-menurut-pakar.html) , Diakses terakhir tanggal 24 Juni 2023.

Hafiz A Ahmad, *Kenapa Komik Digital*, terdapat dalam  
[https://www.academia.edu/1721061/Kenapa\\_Komik\\_Digital](https://www.academia.edu/1721061/Kenapa_Komik_Digital) , Diakses  
terakhir tanggal 23 Juni 2023.

<http://repository.radenfatah.ac.id/11232/3/BAB%203.pdf>, Diakses  
tanggal 27 Juni 2023.

<http://repository.radenfatah.ac.id/11232/3/BAB%203.pdf>, Diakses  
tanggal 22 Juni 2023.

[https://id.wikipedia.org/wiki/Pengadilan\\_Niaga](https://id.wikipedia.org/wiki/Pengadilan_Niaga), Diakses pada 09 Agustus 2023.

Yuliana, Siswandari, dan Sudyanto, “Belajar Akuntansi melalui Komik Digital”,  
terdapat dalam [https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kajian/detail/belajar-  
akuntansi-melalui-komik-digital](https://jendela.kemdikbud.go.id/v2/kajian/detail/belajar-akuntansi-melalui-komik-digital), Diakses terakhir tanggal 24 Juni 2023.

## Lampiran-Lampiran



FAKULTAS  
HUKUM

Gedung Fakultas Hukum  
Universitas Islam Indonesia  
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584  
T: (0274) 7670222  
E: fh@uii.ac.id  
W: law.uin.ac.id

### SURAT KETERANGAN BEBAS PLAGIASI

No. : 431/Perpus-S1/20/H/X/2023

*Bismillaahirrahmaanirrahaim*

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : **M. Arief Satejo Kinady, A.Md.**  
NIK : **001002450**  
Jabatan : **Kepala Divisi Adm. Akademik Fakultas Hukum UII**

Dengan ini menerangkan bahwa :

Nama : Elviana Cahya Nimas  
No Mahasiswa : 19410570  
Fakultas/Prodi : Hukum  
Judul karya ilmiah : **TANGGUNG JAWAB PERDATA TERKAIT  
PELANGGARAN HAK CIPTA ATAS  
TINDAKANPEMBA JAKAN KOMIK DIGITAL  
WEBTOON.**

Karya ilmiah yang bersangkutan di atas telah melalui proses uji deteksi plagiasi dengan hasil **19.%**

Demikian surat keterangan ini dibuat agar dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Yogyakarta, 2 Oktober 2023 M  
17 Rabbiul Awwal 1445 H

Kepala Divisi Adm. Akademik

M. Arief Satejo Kinady, A.Md