

PELINDUNGAN HAK CIPTA TERKAIT GAMBAR KARAKTER DISNEY YANG DI TRANSMISI SECARA ILEGAL MELALUI MEDIA ELEKTRONIK

Pani Sopian, Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran,

E-mail: panisopian12@gmail.com

Ranti Fauza Mayana, Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran,

E-mail: ranti_fauza@yahoo.com

Tasya Safiranita, Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran,

E-mail: tasya_safiranita@yahoo.com

doi : <https://doi.org/10.24843/KS.2021.v09.i06.p13>

ABSTRAK

Karakter Disney dalam karya sinematografi merupakan hak cipta dan sebuah karya seni yang timbul dari ide, gagasan kreatif seseorang. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji lebih dalam mengenai perlindungan hak cipta terhadap eksploitasi dan komersialisasi ilegal karakter Disney. Untuk memecahkan masalah, penelitian ini menggunakan metode penelitian kualitatif dengan pendekatan ketentuan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Hasil dari penelitian ini dapat menunjukkan bahwa karakter Disney dalam karya sinematografi merupakan hak cipta yang patut untuk dilindungi keberadaannya. Indonesia memiliki Undang-Undang Hak Cipta untuk melindungi karya cipta dari segala tindakan yang dapat merugikan sang pencipta, juga dalam dunia internasional terdapat beberapa perjanjian mengatur hal yang sama seperti TRIPS Agreement (Agreement on Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights) dan WIPO (World Intellectual Property Organization).

Kata Kunci: Karakter Disney, Hak Cipta, Sinematografi, TRIPS Agreement, WIPO

ABSTRACT

Disney characters in cinematographic works are copyright and a work of art that arises from someone's creative ideas. This research aims to examine more deeply about copyright protection against the illegal exploitation and commercialization of Disney characters. To solve the problem, this research uses a qualitative research method with an approach to the provisions of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. The results of this research can show that Disney characters in cinematographic works are copyright that should be protected by their existence. Indonesia has a Copyright Law to protect copyrighted works from any actions that can harm the creator, also in the international world there are several agreements regulating the same things such as the TRIPS Agreement (Agreement on Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights) and WIPO (World Intellectual Property).

KeyWords: *Disney Characters, Copyright, Cinematography, TRIPS Agreement, WIPO*

1. Pendahuluan

1. 1. Latar Belakang Masalah

KI atau Kekayaan Intelektual pada dasarnya merupakan bagian dari suatu benda yang tidak berwujud, pada umumnya KI berhubungan dengan perlindungan penerapan ide dan informasi yang memiliki nilai komersial. KI juga merupakan kekayaan pribadi yang dapat dimiliki dan diperlakukan sama dengan bentuk - bentuk kekayaan lainnya. Diperlakukan secara sama dengan bentuk kekayaan lainnya, KI dapat diperjualbelikan seperti layaknya

sebuah buku. Tentu juga dapat disewakan selama kurun waktu tertentu di mana pihak penyewa membayar sejumlah uang kepada pihak yang menyewakan untuk menggunakan kekayaan intelektual tersebut, dan perjanjian seperti ini disebut dengan lisensi. Dalam dunia internasional KI dilindungi oleh beberapa perjanjian, salah satunya tertuang dalam *TRIPs Agreement* seperti :¹ Hak Cipta (*Copyright*), Merek (*Trademark*), Desain Industri (*Industrial Design*), Paten (*Patent*), Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (*Layout Design of Integrated Circuit*), Rahasia Dagang (*Undisclosed Information*), dan Varietas Tanaman (*Plant Varieties*).

Selain itu perjanjian internasional berkembang menjadi beberapa bagian sesuai dengan bidang yang dilindungi, seperti *World Intellectual Property Organization (WIPO)*, *General Agreement on Tariff and Trade (GATT)*, *The Bern Convention*, *World Trade Organization (WTO)* dan *Agreement on Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights (TRIPs Agreement)* sebagai bagian dari GATT (Annex IC). Perjanjian internasional dalam bidang KI lahir sebagai akibat dari pentingnya perlindungan mengenai kekayaan intelektual, dan sejak abad ke 19 Negara-negara di dunia sepakat untuk mengadakan kerjasama secara formal. Perjanjian internasional tersebut melindungi hasil ciptaan atau karya cipta seseorang dengan mensyaratkan harus dalam bentuk yang nyata. Artinya konsep yang mendasar dalam rezim hukum hak cipta yakni hak cipta sendiri tidak sama sekali melindungi ide-ide, informasi atau fakta-fakta, tetapi lebih melindungi bentuk nyata dari pengungkapan ide-ide, informasi dan atau fakta-fakta tersebut (*expression of ideas*).²

Yang termasuk suatu karya cipta contohnya adalah hasil karya sinematografi. Karya cipta sinematografi atau film merupakan salah satu sarana penghubung komunikasi antar masyarakat yang bersifat sangat kompleks dan sebagai alat informasi yang dapat menjadi sarana penghibur, alat propaganda, bahkan sebagai alat politik atau dengan kata lain sinema sebagai karya seni budaya yang dapat ditunjukkan dengan atau tanpa suara. Bermakna bahwa sinema atau film sebagai media komunikasi massa yang membawa pesan dan gambar yang berisi gagasan vital kepada publik dengan daya pengaruh yang sangat besar. Dengan beragamnya fungsi film membawa implikasi bahwa film tidak bisa dilihat dari sisi budaya saja, melainkan juga harus dilihat dari sisi historis, sosial, politik dan ekonomi.³

Kemudian salah satu Hak Cipta yang terus berkembang adalah karakter Disney dalam karya sinematografi. Banyak karakter ini digunakan dalam film, lagu serta hal lain yang berkaitan, karakter ini tentu dapat digolongkan kedalam suatu karya karena berasal dari ide gagasan seseorang. Banyak yang menggunakan karakter disney dalam dunia bisnis perdagangan dengan cara yang instan atau melawan hukum, karena mengingat dalam dunia bisnis sendiri suatu kekayaan intelektual menjadi salah satu komponen yang penting dan menjadi strategi untuk meningkatkan mutu bisnis. Pada karakter animasi seperti disney yang bergerak dalam suatu film menjadi *icon* utama yang menarik perhatian, meskipun wujud dari suatu karakter tersebut berubah-ubah *image* sebagai karakter animasi tidak akan lepas dari asalnya yaitu karakter suatu cerita yang dimainkan dalam bentuk animasi atau

¹ Lindsey, Tim " *Hak Kekayaan Intelektual, Suatu Pengantar*", Bandung, Penerbit PT. Alumni, 2006. hlm. 77.

² Margono, Suyud " *Prinsip Deklaratif Pendaftaran Hak Cipta: Kontradiksi Kaedah Pendaftaran Ciptaan dengan Asas Kepemilikan Publikasi Pertama Kali*", Fakultas Hukum Universitas Tarumanagara, *Jurnal RechtsVinding*, Vol. 1 No. 2, 2012, hlm. 246.

³ Handayani, Yeni " *Mengembalikan Kejayaan Perfilman Indonesia Melalui Penyempurnaan Undang-Undang Perfilman*", *Jurnal RechtsVinding*, 2015. hlm. 1.

karakter *cartoon*.⁴ Menggunakan karya cipta orang lain tanpa izin sang pencipta atau pemegang lisensi merupakan tindakan yang melanggar hukum. Pada saat ini setelah karya cipta dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta tindakan tersebut seharusnya mereda tetapi malah sebaliknya. Tidak hanya cukup menggunakannya saja, tindakan merugikan tersebut berkembang seperti penggunaan tokoh animasi Disney terhadap iklan, kemudian disebarluaskan melalui media elektronik dengan mengalih wujudkan ciptaan, atau menggunakannya untuk kepentingan pribadi.

Di era globalisasi ini suatu film untuk dapat populer di masyarakat tidak membutuhkan waktu yang lama karena disebabkan oleh adanya suatu teknologi atau internet yang semakin maju. Internet telah memberikan suatu perubahan yang cukup besar di era globalisasi ini. Serta akses untuk dapat masuk ke dalam internet dapat ditemukan secara mudah oleh seluruh kalangan masyarakat sehingga masyarakat akan semakin maju karena mengenal jauh teknologi. Teknologi informasi dapat berarti pula proses untuk mengumpulkan (*collect*), menyimpan (*store*), memproses (*processing*), mentransmisikan (*transmission*), menghasilkan, dan juga mentransfer dari industri menuju masyarakat secara mudah tanpa hambatan⁵ dalam berinovasi dan berkarya. Namun perlu diingat bahwa J.E Sahetapy menyatakan dalam tulisannya yakni kejahatan erat kaitannya dengan perkembangan masyarakat, jika masyarakat semakin maju maka kejahatan juga akan ikut maju.⁶

Menurut Direktorat Penyidikan dan Penyelesaian Sengketa Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM telah mencatat kerugian negara akibat pelanggaran Hak Cipta dalam internet (pembajakan) dan dapat diperkirakan sekitar Rp. 65,1 triliun. Angka kerugian tersebut didapat dari data Masyarakat Indonesia Anti Pemalsuan (MIAP) di periode 2014 hingga 2016,⁷ pembajakan hak cipta tidak berhenti di tahun 2016 saja melainkan terus meningkat pada tahun berikutnya hingga akhir tahun 2019 menurut Asosiasi Produser Film Indonesia (Aprofi) pembajakan yang sering dilakukan di bioskop, tv, buku dan pelayanan menonton film lewat internet dapat menimbulkan kerugian hingga Rp.4,3 miliar (satu film). Data yang menunjukkan pembajakan karya cipta seseorang dipengaruhi oleh beberapa faktor salah satunya adalah faktor ekonomi, yang secara tidak langsung mencuri kekayaan sang pencipta. Memang segala perilaku dan perbuatan di dalam dunia maya atau internet telah diatur sedemikian rupa dalam Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik, namun sebuah pengaturan tidak selalu bisa mengikuti segala perkembangan dan jika diikuti pun akan membutuhkan banyak waktu untuk merubah semua tatanan peraturan.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas, sepanjang pengetahuan peneliti dalam melakukan penelitian ini terdapat beberapa kajian atau penelitian terdahulu yang pernah dilakukan. Namun walaupun pernah ada kajian terdahulu tentu objek serta fokus utama penelitian akan berbeda-beda. Seperti kajian dengan judul perlindungan film atas pembuatan kembali (remake) oleh Tim Universitas Padjadjaran, dan kajian dengan judul

⁴ Ishida, Masaru *Characters and Merchandising Rights*, Toppan Printing Co.,Ltd, the Japan Patent Office, 2001. hlm.1.

⁵ Rosadi Dewi Sinta "Prinsip-prinsip Pelindungan Data Privasi Nasabah Kartu Kredit, Menurut Ketentuan Nasional dan Implementasinya", Jurnal Sosiohumaniora, Vol. 19 No. 3, November 2017, hlm. 206

⁶ Wahid, Abdul dan Labib, Mohammad *Kejahatan Mayantara atau Cybercrime*, Bandung: Penerbit PT Refika Aditama, 2010 hlm. 21.

⁷ Data kerugian dari MIAP atau Masyarakat Indonesia Anti Pemalsuan, perkiraankerugian<https://economy.okezone.com/read/2016/06/09/320/1410336/akibat-pembajakan-kerugian-negara-capai-rp65-1-triliun>, diakses tanggal 9/10/2020

perlindungan hukum terhadap sinematografi oleh Ni Made dari Universitas Udayana. Segala pengertian, jenis, dan aspek film sinematografi akan sama dengan kajian terdahulu tetapi terdapat perbedaan yakni fokus masalah yang lebih mendetail. Yang sedang ditulis oleh peneliti saat ini berjudul Pelindungan Hak Cipta Terkait Gambar Karakter Disney Yang Di Transmisi Secara Ilegal Melalui Media Elektronik, hal inilah yang menjadi masalah adanya kesenjangan antara peraturan hukum dan fenomena yang terjadi dalam masyarakat.

I. 2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana Pelindungan Hukum Hak Cipta terkait Gambar Karakter Disney yang disebarakan secara ilegal melalui Media Elektronik ?
2. Bagaimana tindakan hukum yang dilakukan oleh Pencipta / Pemegang Hak Cipta terkait eksploitasi konten yang mengandung Karakter Disney dalam karya Sinematografi yang dikomersialisasikan secara ilegal melalui Media Elektronik ?

I. 3. Tujuan Penulisan

Penelitian ini memiliki tujuan untuk mengetahui pelindungan Karakter Disney yang di transmisi secara ilegal melalui media elektronik. Serta untuk mengetahui upaya apa yang dapat dilakukan oleh Pencipta / Pemegang Hak Cipta ketika ciptaanya di transmisi secara ilegal melalui media elektronik sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

2. Metode Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini menggunakan penelitian kualitatif dengan pendekatan ketentuan perundang-undangan, literatur, jurnal dan bahan hukum lainnya. Mengkaji lebih dalam Undang-undang dan peraturan lain yang serupa dengan masalah yang diangkat terkait Karakter Disney yang di transmisi secara ilegal melalui media elektronik. Melalui metode penelitian ini diharapkan dapat memecahkan permasalahan yang sedang diteliti. Yang mana jenis penelitian kualitatif sifatnya hanya menggambarkan serta menjelaskan apa yang telah ditemukan di lapangan. Juga mengangkat beberapa fakta, keadaan, dan fenomena yang terjadi selama melakukan penelitian.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Pelindungan Hukum Hak Cipta terkait Gambar Karakter Disney yang disebarakan secara ilegal melalui Media Elektronik

Media elektronik menjadi satu-satunya jalan yang mendorong terjadinya pelanggaran Hak Cipta dengan cepat, banyak oknum diluar sana menggunakan media elektronik untuk mengeksploitasi dan mengkomersialisasikan konten Hak Cipta dengan penyalur berupa produk aplikasi yang dapat memudahkan pekerjaan. Maksud dari produk aplikasi sebagai penyalur penyebarluasan konten Hak Cipta yaitu aplikasi yang sedang *happening* atau aplikasi yang banyak digunakan oleh masyarakat khususnya para remaja. Seperti *Instagram*, *webb* pribadi, *Tiktok*, *snap-chat*, dan *youtube* atau platform belanja *online/E-Commerce*. Aplikasi tersebut berbeda kemampuan dimana hanya terdapat beberapa yang diperuntukan untuk mengupload video dan terdapat aplikasi yang hanya diperuntukan untuk dokumentasi gambar, juga sebagai penyedia layanan internet aplikasi tersebut menawarkan berbagai tayangan hiburan tanpa batas yang justru tidak bertanggung jawab atas penayangan

tersebut.⁸ Karakter Disney banyak ditemui di *Instagram*, *Instagram* sendiri sudah populer lama di Indonesia dan jutaan pengguna tercatat sebagai pengguna aktif yang menggunakan aplikasi tersebut untuk berjualan *online* dan mendokumentasikan gambar ataupun video. Sehingga Karakter Disney yang berkembang melalui aplikasi *Instagram* sering disebut sebagai produk karya cipta yang lahir dalam bentuk digital. Bentuk digital inilah yang menjadi ancaman dan tantangan, karena kegiatan internet yang bebas dapat melakukan tindakan *download*, *upload*, dan juga *share*.⁹ Perkembangan produk digital juga tidak lepas karena efisiensi dan praktisnya dibanding dengan produk fisik yang membutuhkan perlakuan khusus seperti penyimpanan, *packaging* dan pengiriman yang harus dilakukan secara konvensional.¹⁰

Seseorang yang mempunyai *skill* untuk menciptakan dan mengembangkan karya cipta digital justru akan mudah untuk diduplikasi dan hasil atas perbuatan tersebut juga nyaris tidak dapat dibedakan dengan aslinya. Hal inilah yang menjadi permasalahan yang dihadapi dalam penyampaian informasi, komunikasi dan atau transaksi secara elektronik khususnya dalam hal pembuktian ciptaan dan hal yang terkait dengan perbuatan hukum yang dilaksanakan melalui sistem elektronik.¹¹ Terlebih lagi adanya memori penyimpanan yang termuat dalam internet, semakin mempermudah para pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mengcopy, menjiplak suatu ciptaan dalam jumlah yang sangat luarbiasa besar. Beberapa terobosan dalam bidang hukum informasi dan teknologi telah dilakukan untuk mengatasi semakin meluasnya tindak pidana pelanggaran hak cipta.¹²

Selain disebarakan secara ilegal, Karakter Disney pun terkadang ditransmisi menjadi beberapa karya cipta bentuk baru dan diperjual belikan melalui platform belanja *online/digital*. Banyak yang menganggap bahwa dengan merubah ciptaan orang lain menjadi sah-sah saja tetapi padahal hal demikian dapat memicu adanya masalah di kemudian hari. Meme salah satu bentuk perubahan ciptaan, dengan dasar Karakter Disney yang diubah sedemikian rupa sehingga menjadi bentuk lain. Memang meme sendiri ketika dipublikasi menjadi sarana hiburan masyarakat, tapi dari sanalah ketenaran meme dalam masyarakat akan menjadi nilai komersial. Ketika sebuah meme dengan dasar ciptaan orang lain yang disebarakan secara legal maupun ilegal maka secara otomatis akan dijadikan sarana iklan untuk beberapa produk yang dapat dipasarkan melalui media elektronik.

Beberapa keuntungan akan diperoleh dengan cepat oleh orang yang menyebarkan melalui media elektronik terutama keuntungan ekonomi dan keuntungan lainnya. Belum lagi dengan semakin banyaknya pengguna internet yang mengunjungi *web* tersebut maka pendapatan akan semakin melimpah. Karakter Disney yang terkenal lucu kemudian diubah menjadi meme tentu akan cocok dengan selera humor orang Indonesia, hal itulah yang menjadi salah satu alasan mengapa banyak Karakter Disney disalahgunakan dalam media elektronik karena segala informasi mudah diperoleh,

⁸ Farida, "Mensikapi Tayangan Media Elektronik" Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam, Vol. 2 No. 2, Juli-Desember 2014

⁹ Irawati, "Digital Right Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta di Era Digital" Jurnal Diponegoro Private Law Review, Vol. 4 No.1 Februari 2019

¹⁰ Rindia Fanny, Setiawan Andry dan Bhakti Ivan Yudistira Kusumaningryas, "Diseminasi Hukum Hak Cipta Pada Produk Digital di Kota Semarang" Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia (Indonesian Journal of Legal Community Engagement) JPHI, 01 Januari 2018.

¹¹ Ramli Safiranita Tasya, dkk. Aspek Hukum Atas Konten Hak Cipta Dikaitkan dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Jurnal Legislasi Indonesia, Vol. 17 No. 1, Maret 2020, hlm. 68

¹² Turkamun, Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Jurnal Sekretaris Vol. 4 2018.

ditukarkan, diakses, dikomersialisasikan, didistribusikan serta ditransmisikan kapan saja dan dimana saja. Maka tidak heran situs internet lahir jutaan kali setiap harinya.¹³ Dilihat dari sisi hukum menurut Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terutama dalam pasal 12 menjelaskan bahwa :

- 1) Setiap orang dilarang melakukan penggunaan secara komersial, penggandaan, pengumuman, pendistribusian, dan/atau komunikasi atas potret yang dibuatnya guna kepentingan reklame atau periklanan secara komersial tanpa persetujuan tertulis dari orang yang dipotret atau ahli warisnya;
- 2) Penggunaan secara komersial, penggandaan, pengumuman, pendistribusian dan/atau komunikasi potret sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang memuat potret 2 (dua) orang atau lebih, wajib meminta persetujuan dari orang yang ada dalam potret atau ahli warisnya;

Penjelasan diatas bermakna bahwa segala tindakan mengambil gambar milik orang lain tanpa mengantongi izin merupakan tindakan yang ilegal, terlebih ketika terdapat kegiatan jual beli yang berhubungan dengan nilai komersial. Apapun alasannya mengambil gambar orang lain atau menjiplak karya orang lain baik ditransmisikan menjadi beberapa bentuk tetap melanggar hukum, sekalipun jika pemilik dari ciptaan tersebut tidak diketahui keberadaannya atau tidak dapat ditemukan bukan berarti hak cipta yang melekat didalamnya hilang begitu saja. Dalam rezim hukum hak cipta disebut dengan *orphan works*. Jika pemilik ciptaan tidak ditemukan maka hak cipta tersebut dipegang oleh Negara, hal ini sesuai dengan amanat Pasal 39 ayat (3) Undang-undang Hak Cipta tahun 2014.

3.2 Tindakan hukum yang dilakukan oleh Pencipta / Pemegang Hak Cipta terkait eksploitasi konten yang mengandung Karakter Disney dalam karya Sinematografi yang dikomersialisasikan secara ilegal melalui Media Elektronik

Sebagai pencipta Karakter Disney yang ciptaannya disebarkan melalui media elektronik secara ilegal dapat mengambil tindakan hukum yang sesuai. Salah satunya dengan membuktikan adanya pelanggaran atas ciptaannya melalui media elektronik. Hukum di Indonesia telah mengakui adanya alat bukti elektronik atau digital sebagai alat bukti yang sah melalui Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 juncto Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik dalam Pasal 5 berbunyi :

- 1) Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.
- 2) Informasi Elektronik dan/atau dokumen elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksudkan pada ayat (1) merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia.
- 3) Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik dinyatakan sah apabila menggunakan sistem elektronik sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Undang-undang ini.
- 4) Ketentuan mengenai informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak berlaku untuk :
 - a) Surat yang menurut Undang-undang harus dibuat dalam bentuk tertulis, dan

¹³ Rantung A. Reyfel, *Hak Cipta Dalam Jaringan Internet Ditinjau Dari Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*, Vol.II/No.1/Januari-Maret/2014, hlm.105.

- b) Surat beserta dokumennya yang menurut Undang-undang harus dibuat dalam bentuk akta notaris atau akta yang dibuat oleh pejabat pembuat akta.

Selain membuktikan adanya pelanggaran, sang pencipta juga dapat mengambil langkah selanjutnya dengan membuat gugatan. Pelanggaran ini memberikan banyak sekali kerugian materil secara besar-besaran dan bisa berdampak secara langsung kepada pencipta dan pemegang hak cipta. Maka dari itu tindakan hukum perlu untuk dilakukan demi mencegah terjadinya pelanggaran dan melindungi karya cipta seseorang dari sewenang-wenangan penguasa atau pihak lain yang tidak sesuai dengan aturan hukum yang berlaku. Juga untuk mewujudkan ketertiban umum dan ketentraman sehingga memungkinkan manusia menikmati kehidupan secara normal. Hukum positif di Indonesia mengenal 2 (dua) macam instrumen tindakan hukum yang dapat dilakukan dalam memberikan perlindungan,¹⁴ terhadap pencipta karakter disney dalam karya sinematografi yang disebarakan secara ilegal melalui media elektronik sebagai berikut :

1) Tindakan Hukum Preventif

Hukum Preventif sendiri merupakan langkah untuk melindungi ciptaan dan memiliki tujuan untuk mencegah sebelum terjadinya pelanggaran atas suatu ciptaan. Dalam arti waspada terlebih dahulu sebelum terjadinya pelanggaran, tindakan pencegahan ini dapat dilakukan dengan meningkatkan pemahaman masyarakat mengenai Hak Kekayaan Intelektual secara utuh mengenai segala bentuk ciptaan. Sosialisasi secara rutin merupakan langkah tepat untuk memberikan pemahaman kepada masyarakat, perlu disampaikan bahwa beragam hal yang sebenarnya dilarang dan merugikan pihak lain apabila dilakukan semata-mata hanya untuk kesenangan pribadi. Namun dalam hal ini tentu tidak bermaksud untuk membatasi kebebasan dalam melakukan segala tindakan, karena banyak masyarakat yang menganggap hukum selalu bertabrakan dengan Hak Asasi Manusia. Sifat egois masyarakat yang menyebabkan pelanggaran hak cipta tersebut, karena terkadang sosialisasi sudah dilakukan tapi tetap saja pelanggaran semakin banyak dijumpai. Oleh karena itu penyampaian pada sosialisasi juga perlu dilengkapi dengan pemahaman sanksi atau hukuman yang dapat dijatuhkan kepada para pelanggar agar sifat ketaatan dan kepatutan dalam melakukan segala tindakan tidak selalu bertolak belakang dengan hukum.

2) Tindakan Hukum Represif

Sebagai langkah akhir yang dapat dilakukan untuk menangani permasalahan yang terjadi, tindakan hukum atau upaya hukum dapat dilakukan dengan cara damai atau berupa sanksi denda dan pidana penjara. Pelanggaran Hak Cipta yang menyebarluaskan, menstransmisi dan mengkomersialisasikan Karakter Disney secara ilegal dapat menempuh jalur penyelesaian melalui pengadilan dan non-pengadilan.

a) Jalur Non-Pengadilan

Sesuai dengan Pasal 95 ayat (4) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menjelaskan bahwa :

Selain pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam bentuk Pembajakan, sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan/atau berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana.

¹⁴ Machmud Syahrul, " Tindakan Preventif dan Represif Non-Yustisial Penegakan Hukum Administrasi Oleh Eksekutif" Jurnal Hukum Media Justitia Nusantara, Vol. 7 No. 2 September 2017

Pasal diatas menganjurkan kepada para pihak yang bersengketa untuk menyelesaikan sengketa tersebut dengan jalur diluar persidangan terlebih dahulu. Melalui cara ini akan mempunyai kelebihan tersendiri dimana hasil dari kesepakatannya akan menghasilkan konklusi *“win-win solution”* , kemudian kelebihan lainnya rahasia para pihak bersengketa akan terjaga, prosesnya tidak rumit serta berakhir dengan hubungan yang baik antara kedua belah pihak.¹⁵ Kemudian dalam Pasal 1 angka 10 Undang-undang Lembaga Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, terdapat beberapa langkah penyelesaian sengketa yang dilakukan diluar pengadilan dan dibedakan menjadi beberapa cara seperti Konsultasi, Negosiasi, Mediasi, dan Konsiliasi. Penyelesaian melalui jalur Arbitrase memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan melalui pengadilan, salah satunya terjamin kerahasiaan atau (*confidentially*)/(*the right to privacy*).¹⁶ Kerahasiaan ini terjamin sebab penyelesaiannya dilakukan secara tertutup sehingga putusannya pun tidak akan dipublikasikan kepada masyarakat umum, hal ini berbeda dengan pengadilan formal.

b) Jalur Pengadilan

Penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan seperti gugatan Perdata Sesuai dengan penjelasan dalam Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta khususnya dalam Pasal 96, 97, dan juga Pasal 99 Pengadilan yang berwenang untuk menangani sengketa ini adalah Pengadilan Niaga. Pengadilan Niaga ini khusus bagi mereka yang merasa rugikan atas tindakan pelanggaran yang dilakukan melalui media elektronik dan berkaitan dengan Hak Cipta seperti Penyebarluasan Karakter Disney yang dikomersialisasi secara ilegal. Dan pihak yang melapor biasanya sang pencipta, pemegang hak cipta dan pemegang hak terkait dengan dasar tuntutan mengalami kerugian hak ekonomi. Kemudian Tuntan Pidana dengan Sanksi yang dijatuhkan kepada pihak yang melakukan pelanggaran berupa pidana penjara dan/atau pidana denda. Dalam kasus Eksploitasi Konten Yang Mengandung Karakter Disney Dalam Karya Sinematografi Yang Dikomersialisasikan Secara Ilegal Melalui Media Elektronik terdapat dalam Pasal 113 ayat (3) dan ayat (4) Undang-undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, berbunyi :

“(3) setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan Pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, b, e dan/atau f, g untuk Penggunaan secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000.00,- (satu miliar rupiah).”

“(4) setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 4.000.000.000.00,- (empat miliar rupiah).”

4. Kesimpulan

Timbulnya permasalahan penyebaran Karakter Disney secara ilegal melalui media elektronik sebagai akibat dari belum adanya *Implementing Regulations* yang secara tegas mengatur Karakter Disney sebagai bagian dari gambar dan sinematografi. Sejauh ini pengaturan gambar dan sinematografi secara umum hanya diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf (f) dan (m) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Kemudian

¹⁵ Adi N, Susan, *Mediasi Sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa*, Jakarta,2009 PT. Telaga Ilmu Indonesia, hlm.1

¹⁶ Pakpahan Normin, *Naskah Akademis Rancangan Undang-undang Tentang Aribtrase*, ELIP, Jakarta 2003, hlm.3

Tindakan hukum represif lebih tepat digunakan oleh Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta dalam menyelesaikan permasalahan penyebaran ilegal konten Hak Cipta dalam media elektronik., baik menempuh jalur luar pengadilan sesuai dengan Pasal 95 ayat (4) maupun melalui jalur pengadilan sesuai dengan Pasal 96 dan Pasal 113 ayat (3) Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Daftar Pustaka

Buku

- Adi N, Susana, *Mediasi Sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa*, Jakarta, 2009 PT. Telaga Ilmu Indonesia.
- Ishida, Masaru *Characters and Merchandising Rights*, Toppan Printing Co., Ltd, the Japan Patent Office, 2001.
- Lindsey, Tim " *Hak Kekayaan Intelektual, Suatu Pengantar*", Bandung, Penerbit PT. Alumni, 2006
- Pakpahan Normin, *Naskah Akademis Rancangan Undang-undang Tentang Arbitrase*, ELIP, Jakarta 2003.
- Wahid, Abdul dan Labib, Mohammad *Kejahatan Mayantara atau Cybercrime*, Bandung: Penerbit PT Refika Aditama, 2010

Jurnal

- Farida, " *Mensikapi Tayangan Media Elektronik*" *Jurnal Komunikasi Penyiaran Islam*, Vol. 2 No. 2 (2014).
- Handayani, Yeni " *Mengembalikan Kejayaan Perfilman Indonesia Melalui Penyempurnaan Undang-Undang Perfilman*", *Jurnal RechtsVinding*, 2015
- Irawati, Irawati. "Digital Right Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta Di Era Digital." *Diponegoro Private Law Review* 4, no. 1 (2019).
- Machmud, Syahrul. "Tindakan Preventif dan Represif Non-Yustisial Penegakan Hukum Administrasi Oleh Eksekutif." *JURNAL HUKUM MEDIA JUSTITIA NUSANTARA* 7, no. 2 (2019): 62-77.
- Margono, Suyud. "PRINSIP DEKLARATIF PENDAFTARAN HAK CIPTA: Kontradiksi Kaedah Pendaftaran Ciptaan dengan Asas Kepemilikan Publikasi Pertama Kali." *Jurnal Rechts Vinding: Media Pembinaan Hukum Nasional* 1, no. 2 (2012): 237-255.
- Rosadi, Sinta Dewi. "Prinsip-Prinsip Perlindungan Data Pribadi Nasabah Kartu Kredit Menurut Ketentuan Nasional dan Implementasinya." *Sosiohumaniora* 19, no. 3 (2017): 206-212.
- Ramli, Tasya Safiranita. "Aspek Hukum Atas Konten Hak Cipta Dikaitkan Dengan Undang Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik No 19 Tahun 2016." *Jurnal Legislasi Indonesia* 17, no. 1 (2020): 62-69.
- Setiawan, Andry, Rindia Fanny Kusumaningtyas, and Ivan Bhakti Yudistira. "Diseminasi Hukum Hak Cipta Pada Produk Digital Di Kota Semarang." *Jurnal Pengabdian Hukum Indonesia* 1, no. 01 (2018): 53-66.
- Reyfel A, Rantung. "Hak Cipta Dalam Jaringan Internet Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta." *Jurnal Hukum Unsrat* 2, no. 1 (2014): 101-112.
- Turkamun, Turkamun. "Perlindungan Hukum Dalam Pelanggaran Hak Cipta Software Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Jurnal Sekretari Universitas Pamulang* 4, no. 2 (2018).

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945

Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Sumber Lainnya

Data kerugian dari MIAP atau Masyarakat Indonesia Anti Pemalsuan, perkiraankerugian<https://economy.okezone.com/read/2016/06/09/320/1410336/akibat-pembajakan-kerugian-negara-capai-rp65-1-triliun>, diakses tanggal 9/10/2020