

Perlindungan Hak Cipta terhadap Pencipta Komik Dalam Platform Digital Tapas Media

Mochamad Ilham Gantina, Happy Yulia Anggraeni

Fakultas Hukum Universitas Islam Nusantara, Bandung

Correspondence: mochammadilhamg01@gmail.com; happianggraeni@yahoo.com

Abstrak. Di era disrupsi perkembangan teknologi informasi memberikan inovasi, peluang dan tantangan. Salah satu tantangannya adalah pendistribusian produk digital ilegal yang semakin di fasilitasi. Salah satu produk hak cipta yang di distribusikan secara ilegal adalah komik digital. Sayangnya, semakin masif penyebaran komik digital diiringi dengan geliat pembajakan di Indonesia. Hal ini memberikan dampak luar biasa terhadap pencipta komik digital yang seharusnya memiliki hak penuh atas hasil pemikirannya namun di renggut oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Tujuan penelitian ini yaitu untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap pencipta komik digital serta guna mengetahui penegakan hukum terhadap pelaku yang melakukan penyebaran secara ilegal komik digital di situs online. Metode penelitian hukum normatif digunakan dalam penelitian ini untuk memberikan gambaran terhadap permasalahan utama. Hasil penelitian menemukan bila saat ini perlindungan hak cipta terhadap pencipta komik digital diatur dalam Undang-undang No. 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC), sehingga penegakkan hukum terhadap pelaku penyebarluasan komik digital disitus ilegal dapat ditempuh melalui mediasi, gugatan perdata, aduan tindak pidana, hingga penutup konten dan/atau akses terhadap situs yang melanggar Hak Cipta.

Kata kunci: perlindungan hukum; hak cipta; komik digital

Abstract. In this age of disruption, the advancement of information technology brings with it new innovations, opportunities, and challenges. One of the difficulties is the increasingly easy distribution of illegal digital products. Digital comics are one example of a copyright product that is illegally distributed. Unfortunately, the increasing popularity of digital comics is being accompanied by an increase in piracy in Indonesia. This has had a huge impact on digital comic creators, who should have had full rights to their ideas but had them taken away by irresponsible parties. The goal of this research is to learn about the legal protections afforded to digital comic creators, as well as to learn about law enforcement actions taken against perpetrators who illegally distribute digital comics on online sites. This study employs normative legal research methods to provide an overview of the major issues. According to the study's findings, copyright protection for digital comic creators is currently regulated in Copyright Law No. 28 of 2014, so that law enforcement against perpetrators of digital comics distribution on illegal sites can be pursued through mediation, civil lawsuits, criminal complaints, and the closure of content and/or access to sites that violate Copyright.

Keywords: legal protection; copyright; digital comics

PENDAHULUAN

Pesatnya kemajuan teknologi telah membawa perubahan pada ciptaan berbentuk fisik hingga menjadi digital, akan tetapi perubahan tersebut juga membawa permasalahan baru dalam perkembangan ekonomi kreatif seperti industri buku komik yakni pembajakan hak cipta.¹ Komik dapat diartikan sebagai salah satu jenis kartun yang mengungkapkan karakter dan menceritakan sebuah cerita dalam urutan yang erat kaitannya dengan gambar dan dimaksudkan untuk menghibur pembaca.² Saat ini, buku komik dapat dengan mudah diakses di situs online tanpa perlu membelinya. Tetapi dikarenakan kepopuleran beberapa buku komik, potensi komik bajakan untuk menggantikan pendapatan pasar komik tradisional menjadi rendah dan bahkan melampaui angka kerugian tersebut.³

¹ Khwarizmi Maulana Simatupang, "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Digital," *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, no. 1 (March 26, 2021): 67–80, <https://doi.org/10.30641/kebijakan.2021.V15.67-80>.

² Nana Sudjana and Ahmad Rivai, *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)* (Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012).

³ Wojciech Hardy, *Effects of Piracy on the American Comic Book Market and the Role of Digital Formats* (University of Warsaw: IBS Working Paper, 2020), <https://ibs.org.pl/en/publications/effects-of-piracy-on-the-american-comic-book-market-and-the-role-of-digital-formats/>.

Industri buku komik memiliki kekhawatiran yang sama dengan publikasi cetak lainnya, yakni bahwa versi elektronik telah mengganggu ikatan pengguna yang sudah mapan sehingga menurunkan penjualan salinan fisik. Ditambah Kemudahan akses terhadap komik digital dibanding cetakan fisik menjadi salah satu penyebab maraknya pembajakan dengan metode *scanlation*, komik terkenal seperti *One Piece* tidak luput dari metode pembajakan tersebut dikarenakan kesuksesannya dalam masyarakat luas.⁴ Faktanya, hanya 10% dari 3,000 pencipta komik di Jepang yang dapat untuk menciptakan karya dengan kreativitasnya guna bertahan hidup, ini dikarenakan pembajakan komik telah berdampak pada minimnya penerimaan royalti yang seharusnya didapat oleh para pencipta.⁵ Namun, karena popularitas beberapa buku komik, potensi komik bajakan untuk menggantikan pendapatan pasar buku komik tradisional masih rendah, dan bahkan bisa jadi melebihi kerugiannya.⁶

Sebagai negara yang menjadi pelopor industri telekomunikasi dan otomotif, telah menjadikan Korea Selatan sebagai negara dengan peminat *webtoon*, portmanteau online hingga *manga*, bahkan dilaporkan pada Mei 2014 telah terdapat 1.200 *webtoon* yang dipublikasikan secara daring dalam 2 portal web besar yakni Daum dan Naver dengan lebih dari 6 Miliar pengguna.⁷ Eskalasi peningkatan komik atau lebih sering disebut *manga* juga telah membuatnya menjadi bagian erat dalam kebudayaan dan perekonomian di Jepang, yakni dengan total sekitar 25% dari keseluruhan pendapatan negara Jepang.⁸ Selain lebih populer, industri komik Jepang diketahui lebih besar 10 kali lipat dari Amerika Serikat, sehingga buku komik *manga* menjadi objek *scanlation* yang paling banyak dibagikan di internet.⁹ Sejalan dengan itu, Penjualan komik dan novel grafis mencapai titik tertinggi baru pada tahun 2020 kepada konsumen di AS dan Kanada adalah sekitar \$ 1.28 miliar, meningkat 6% dari penjualan 2019. Pertumbuhan ini disebabkan oleh penjualan massal novel digital yang kuat, sehingga telah mengungguli penurunan besar dalam penjualan komik dan toko buku.¹⁰

Sejak munculnya konsumen di era elektronik, produsen telah berupaya mengembangkan perangkat baca elektronik yang dapat menggantikan buku cetak.¹¹ Hingga pada tahun 2009, Comixology memperkenalkan layanan komik digital yang mengirimkan teks buku komik pada iPhone, termasuk beberapa judul dari Marvel Comics. Aplikasi Marvel Comics resmi dirilis pada April 2010 sebagai tanggapan atas peluncuran iPad, dan aplikasi DC Comics dengan antarmuka serupa menyusul pada Juni 2010. Pengguna aplikasi Comixology dapat mengunduh beberapa komik untuk masing-masing seharga \$1,99, beberapa aplikasi pada iPhone, iPad, dan smartphone lainnya untuk memproses format komik yang dipindai juga muncul bersamaan.¹² Komik online tentu sangat memikat dan menawarkan banyak kemudahan, namun pembaca harus melakukan pembayaran dengan mengunduh aplikasi dan menggunakan sistem transfer untuk membayar setiap komik yang ingin dibaca. Dengan begitu pembaca bisa mengakses berbagai macam komik dari berbagai genre, bahasa, dan negara.¹³

⁴ Andika B. Satyakusuma, "Legalitas Eksistensi Manga-Scanlation One Piece Dan Perlindungan Hak Cipta Yang Diberikan Terhadap Komik One Piece Terbitan PT. Elex Media Komputindo Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta" (Yogyakarta, Universitas Gadjah Mada, 2011).

⁵ Jonah Asher and Yoko Sola, "The Manga Phenomenon," WIPO: World Intellectual Property Organization, September 2011, https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html.

⁶ Wojciech Hardy, *Effects of Piracy on the American Comic Book Market and the Role of Digital Formats*. Loc.Cit.

⁷ Doyoung Kim et al., "Robust Fingerprinting Method for Webtoon Identification in Large-Scale Databases," *IEEE Access* 6 (2018): 37932–46, <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2845540>.

⁸ Asher and Sola, "The Manga Phenomenon." Loc. Cit.

⁹ Tatsuo Tanaka, "The Effects of Internet Book Piracy: Case of Comics," in *Keio-IES Discussion Paper Series* (15th Annual International Industrial Organization Conference, Boston: Keio University, 2019).

¹⁰ "Comics and Graphic Novel Sales Hit New High in Pandemic Year," ICV2, 2021, <https://icv2.com/articles/markets/view/48695/comics-graphic-novel-sales-hit-new-high-pandemic-year>.

¹¹ Sherman Young, "Beyond the Flickering Screen: Re-Situating e-Books," *M/C Journal* 11 (August 26, 2008), <https://doi.org/10.5204/mcj.61>.

¹² Rick Stevens and Christopher Bell, "Do Fans Own Digital Comic Books? Examining the Copyright and Intellectual Property Attitudes of Comic Book Fans," *International Journal of Communication* 6 (January 1, 2012): 751–72.

¹³ Ni Made Denny Ambarwati and I Nyoman Mudana, "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Terkait Pembajakan Komik Pada Situs Online," *Kertha Wicaksana* 8, no. 12 (2019).

Kemajuan industri komik di era digital telah dilatarbelakangi oleh konsep Hak Cipta yang memiliki nilai komersial sehingga dapat diperjualbelikan, disewakan, diperdagangkan, digunakan dengan masif oleh masyarakat sepanjang memperoleh izin dari penciptanya maupun dari pemegang hak cipta.¹⁴ Mempublikasikan kembali komik digital secara komersial di internet yang sedang marak terjadi tidak akan menjadi suatu pelanggaran apabila apabila pemanfaatan komik digital tersebut telah mendapatkan Lisensi dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, hal tersebut telah diatur dalam Pasal 80 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC) yang menjelaskan bahwa pemberian izin tertulis dari Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak terkait kepada pihak lain guna melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya. Kemudian dalam Pasal 80 ayat (2) UUHC menerangkan bahwa perjanjian lisensi wajib memuat jangka waktu tertentu sepanjang tidak lebih dari masa berlaku hak cipta dan hak terakaitnya. Lebih lanjut, dalam Pasal 80 ayat (3) UUHC dijelaskan bahwa dalam pelaksanaannya perjanjian lisensi disertai dengan kewajiban penerima Lisensi untuk memberikan royalti kepada Pemegang Hak Cipta atau hak terkait selama jangka waktu seperti yang telah ditentukan sesuai dengan besaran dan tata cara yang telah disepakati serta memenuhi unsur keadilan.¹⁵

Dikarenakan minimnya perlindungan serta penegakan hukum Indonesia mengenai regulasi komik online, hal ini bisa menimbulkan masalah di kemudian hari. Minat pembaca komik khususnya yang membaca komik online semakin berkembang di era globalisasi ini. Salah satunya pada situs dan aplikasi digital Tapas Media sebagai salah satu layanan penyediaan konten digital komik bahkan novel, dalam ketentuan layanannya Tapas Media menjelaskan mengenai Lisensi, penghentian, bahkan pelanggaran hak cipta, yang kesemuanya wajib patuhi oleh setiap pengguna yang ingin memiliki akses terhadap layanan yang diberikan oleh Tapas Media. Ketentuan layanan tersebut mengindikasikan bahwa situs dan platform digital Tapas Media merupakan salah satu penyedia layanan konten digital komik yang sah secara hukum dengan memberikan penghargaan serta perlindungan bagi pencipta atau pemegang hak cipta konten digital berupa komik bahkan novel. Namun, dengan masifnya pembajakan terhadap konten digital seperti komik pada platform digital seperti Tapas Media telah menurunkan jumlah keuntungan yang seharusnya diperoleh pencipta atau pemegang hak. Bertitik tolak dari uraian singkat latar belakang diatas, maka tulisan ini berupaya melahirkan alternatif pandangan dalam melihat perlindungan hukum terhadap pencipta atau pemegang hak cipta hasil karya berupa komik di ruang maya. Sehingga dalam tulisan ini melihat pentingnya langkah penyesuaian aturan dengan memandang urgensi perlindungan hukum terkait massif pembajakan hak cipta di ruang maya terhadap komik yang disebarluaskan melalui internet. Oleh karenanya penulis hendak mengkaji perlindungan serta penegakan hukum dalam ruang lingkup hak cipta terhadap pencipta atau pemegang hak hasil karya komik digital yang dipublikasikan di ruang maya.

METODE

1. Pendekatan Penelitian

Pada penelitian tentang perlindungan hak cipta terhadap pencipta komik dalam platform digital ini tentunya menggunakan 2 pendekatan, yakni pendekatan undang-undang (*statute approach*) dan konseptual (*conceptual approach*). Dalam penelitian normatif ini digunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dengan cara melakukan kajian terhadap perlindungan hak cipta terhadap pencipta komik dalam platform digital dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Oleh karena itu dengan pendekatan perundang-undangan ini mengupas isi yang terdapat dalam undang-undang ini kemudian dikaitkan juga dengan permasalahan yang sedang terjadi

2. Rancangan Kegiatan

Setiap peneliti melakukan penelitian, maka peneliti merancang kegiatan untuk menyempurnakan hasil penelitian. Peneliti melakukan penelitian mengenai perlindungan hak cipta

¹⁴ Sukses M.P. Siburian and Muhammad Hendra, "Transaksi Perdagangan Hak Cipta (Copyrights) Dalam Kerangka Lisensi Sebagai Bagian Hak Kekayaan Intelektual (Haki) Yang Dilindungi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014," *Jurnal Darma Agung* 30, no. 1 (April 2022): 201–17.

¹⁵ Duwi Aprianti, "Implementasi Penarikan Royalti Bagi Pelaku Usaha Komersial Karaoke Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)* 6, no. 4 (December 31, 2017): 489–96, <https://doi.org/10.24843/JMHU.2017.v06.i04.p07>.

kreator komik dalam platform digital ini selama dua bulan, dari bulan Februari hingga April 2023, sesuai dengan rancangan kegiatan yang dilakukan peneliti.

3. Ruang Lingkup Atau Objek

Tentunya terdapat ruang lingkup sebagai batasan terkait peristiwa hukum yang dikaji oleh peneliti dalam suatu penelitian dalam setiap penelitian. Keberadaan ruang lingkup ini memberikan batasan terkait masalah yang diteliti, sehingga dapat terfokus. Ruang lingkup ini memberikan batasan terkait masalah yang sedang diteliti, dengan memfokuskan pada permasalahan yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta pencipta komik pada platform digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis isi dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dalam kaitannya dengan lisensi dalam perlindungan hak cipta pencipta komik pada platform digital. Maka objek dalam penelitian mengenai perlindungan hak cipta terhadap pencipta komik dalam platform digital, yaitu prinsip-prinsip hukum dan pengaturan lisensi, niscaya diperlukan.

4. Bahan dan Alat Utama

Sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sekunder, yang terdiri dari: i) bahan hukum primer yaitu bahan-bahan hukum yang mengikat seperti: Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta; ii) bahan hukum sekunder, yaitu bahan-bahan hukum yang memberikan penjelasan terhadap bahan hukum primer, seperti doktrin, karya-karya ilmiah para sarjana, jurnal, dan tulisan-tulisan lain yang bersifat ilmiah; dan iii) bahan hukum tersier, yaitu bahan-bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, seperti kamus umum, kamus istilah hukum, ensiklopedia, data internet yang berkaitan dengan penelitian. Sedangkan, alat utama yang digunakan dalam penelitian sanksi pidana Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ini dimana penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif maka alat utamanya yaitu dokumen yang terkait dengan permasalahan perlindungan hak cipta terhadap pencipta komik dalam platform digital.

5. Tempat

Lokasi penelitian ini adalah Indonesia karena meneliti isi dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang dikeluarkan oleh badan legislatif Indonesia.

6. Teknik Pengumpulan Data

Studi dokumen merupakan teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian mengenai perlindungan hak cipta pencipta komik dalam platform digital. Studi dokumen dalam hal ini berupa menelaah isi dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dalam kaitannya dengan pengaturan yang mempersoalkan lisensi hak cipta, sebelum kemudian menghubungkannya dengan buku-buku dan situs-situs internet yang membahas tentang perlindungan hak cipta pencipta komik pada platform digital.

7. Definisi Operasional Variabel Penelitian

Definisi operasional variabel penelitian merupakan penjelasan terkait istilah-istilah yang terdapat dalam judul penelitian, sehingga dengan adanya definisi operasional variabel penelitian, penulis diharuskan memberikan penjelasan terkait istilah-istilah yang ada dalam judul penelitian. Maka definisi operasional variabel penelitian dalam penelitian mengenai perlindungan hak cipta bagi pencipta komik dalam platform digital tapas media adalah sebagai berikut:

a. Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum adalah konsep hukum yang menjamin dan melindungi hak-hak dan kepentingan individu atau kelompok.¹⁶ Perlindungan hukum ini mencakup hak atas keadilan, hak atas kebebasan pribadi dan berekspresi, hak atas harta benda, hak atas perlakuan yang adil dan setara di mata hukum, serta hak untuk diakui sebagai individu yang memiliki harkat dan martabat sebagai manusia. Perlindungan hukum juga mengatur dan memastikan adanya mekanisme hukum yang mampu memberikan peradilan yang adil dan perlindungan terhadap pelanggaran hak asasi manusia.

b. Hak Cipta

Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dijelaskan bahwa Hak Cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta secara otomatis setelah suatu karya cipta diwujudkan dalam bentuk nyata. Hak ini memberikan perlindungan bagi pencipta agar tidak

¹⁶ Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Di Indonesia* (Peradaban, 2007).

ada pihak lain yang melakukan penggunaan, penggandaan, atau penyebaran karya tanpa seizin atau tanpa memberikan royalti kepada pencipta.

c. Pencipta Komik

Pencipta komik adalah seseorang yang menciptakan sebuah karya berupa gambar atau ilustrasi berurutan dengan narasi atau dialog tertulis, yang biasa disebut sebagai komik atau buku komik.¹⁷ Kreator komik biasanya menggambar, menulis, dan merancang cerita atau plot yang menarik untuk menyampaikan pesan atau memberikan hiburan kepada pembaca.

d. Platform Digital

Platform digital adalah sistem atau aplikasi yang memungkinkan pengguna untuk berinteraksi dan melakukan tugas-tugas tertentu melalui jaringan internet.¹⁸ Situs web, aplikasi seluler, dan platform media sosial adalah contoh platform digital yang memungkinkan pengguna untuk berkomunikasi, berbagi informasi, membeli dan menjual produk dan layanan, serta terlibat dalam berbagai aktivitas lainnya.

8. Teknis Analisis Data

Mengingat di dalam penelitian ini merupakan penelitian normatif maka analisis data dalam penelitian Pasal 80 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ini dilakukan secara kualitatif. Dengan demikian, penelitian ini berupaya menelusuri, mengkaji, dan menelaah aturan-aturan mengenai perlindungan hukum hak cipta yang berkaitan dengan perjanjian lisensi dalam melindungi suatu karya digital komik di dunia maya.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Pengaturan serta Urgensi Pembajakan Komik Digital di Indonesia

Secara filosofis hak kekayaan intelektual, hak moral sejatinya telah ada sebelum hak ekonomi, dan pengakuan akan hak moral merupakan bentuk dari perlindungan hukum bagi pencipta.¹⁹ Philipus M. Hadjon kemudian menjelaskan bahwa perlindungan hukum adalah tentang kehormatan serta martabat manusia, yang juga terdapat pengakuan hak asasi manusia didalamnya.²⁰ Berdasarkan sejarah, doktrin, dan undang-undang, hukum hak kekayaan intelektual telah mengakui hubungan tertentu diantara pencipta dan hasil aktivitas intelektualnya.²¹ Rezim hukum hak cipta selalu dimaksudkan untuk melindungi para pencipta guna memperoleh manfaat ekonominya, yang juga dimaksudkan untuk meningkatkan kesejahteraan penciptanya.²²

Hak cipta dapat diartikan sebagai kekayaan intelektual yang bersumber dari proses kreatif melalui kemampuan berpikir manusia dengan ekspresi nyata dalam berbagai bentuk serta memiliki nilai ekonomi yang mensejahterakan masyarakat.²³ Sejalan dengan itu, Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menjelaskan bahwa hak cipta memiliki ruang lingkup perlindungan objek yang paling luas karena mencakup bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, hal tersebut disinyalir mempunyai peranan yang cukup strategis dalam mendukung pembangunan bangsa serta memajukan kesejahteraan umum.²⁴ Sehingga menghasilkan istilah pembatasan dan perkecualian dalam hukum hak cipta, seperti dicatat oleh Martin Stentfleben yang dalam tulisannya menyimpulkan bahwa penggunaan hak cipta diizinkan bahkan tanpa kewenangan dari pemiliknya hingga tanpa kompensasi,

¹⁷ Cindy Wong, "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Digital Di Aplikasi Webtoon" (Doctoral dissertation, Palu, Universitas Tadulako, 2023).

¹⁸ Wibawanto et al., "Hak Moral Pada Cover Musik Dalam Platform Digital Berdasarkan Hukum Positif Indonesia," *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development* 2, no. 11 (2023): 2658–69.

¹⁹ R. Diah Imaningrum Susanti, *Hak Cipta Kajian Filosofis Dan Historis* (Malang: Setara Press, 2017).

²⁰ Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Di Indonesia* (Peradaban, 2007).

²¹ Dmytruk, "Intellectual Property Law as a System of Creative Activity Results Protection."

²² Agus Sardjono, *Membumikan HKI Di Indonesia* (Bandung: Nuansa Aulia, 2009).

²³ Sudjana, "Pembatasan Perlindungan Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) Dalam Perspektif Hak Asasi Manusia," *Jurnal HAM* 1, no. 10 (2019), <https://ejournal.balitbangham.go.id/index.php/ham/article/view/515>.

²⁴ Syarifah Mahila and Tresya, "Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Jambi Kreasi Modifikasi Di Kota Jambi," *Wajah Hukum* 4, no. 1 (2020): 141–50, <http://dx.doi.org/10.33087/wjh.v4i1.178>.

dengan beberapa pertimbangan seperti akses pendidikan, kesetaraan, kegagalan pasar, dan kebebasan berpendapat.²⁵

Pembajakan terhadap buku komik telah berkembang sejak era digitalisasi, ini disebabkan oleh *scanner culture* dalam komunitas buku komik yang membuat konten komik dalam bentuk digital, hingga berkembang menjadi sebuah tim dalam menyebarkan karya hasil pembajakan dengan metode *scanlation* di internet.²⁶ Pada umum praktik pembajakan pada komik menggunakan metode *scanlation* yakni pendistribusian komik dengan melakukan *scanning* dan *translation*, metode tersebut berbeda dari pembajakan konvensional seperti memperbanyak cetakan komik fisik guna diperjualbelikan sedangkan *scanlation* dilakukan dengan mengunduh komik digital untuk disalin dan disebarluaskan.²⁷

Sebagian orang yang tidak bertanggung jawab lebih memilih segala kemudahan yang disebabkan oleh aspek sosial ekonomi, sosial budaya, perbandingan harga, pendidikan, dan hingga sanksi hukum yang rendah sehingga berdampak pada tingginya pembajakan hasil karya cipta.²⁸ Hal tersebut ditambah dengan popularitas budaya *scanlation* pada industri komik, dalam beberapa kasus para pelaku kerap kali memiliki tim yang terorganisir dengan baik seperti editor, *scanner*, dan distributor.²⁹ Salah satu situs yang menyediakan komik hasil pembajakan dengan metode *scanlation* adalah Mangamura dengan total jumlah kunjungan hingga 100 miliar kali kunjungan dalam 1 tahun, angka kunjungan meningkat 14 kali lipat pada tahun 2021 dengan besarnya jumlah kerugian yang belum dapat dipastikan.³⁰ Maraknya metode pembajakan *scanlation* pada situs ilegal dilakukan tanpa seizin dari pencipta atau pemegang lisensinya, keuntungan yang dihasilkan dari pemasangan iklan atau *adsense* menjadi alasan utama dari para pelaku dalam melakukan tindakan pembajakan tersebut.³¹

Perlindungan terhadap hak cipta di Jepang diatur dalam Pasal 119 ayat (1) Copyright Law of Japan, sedangkan untuk di ruang maya diatur dalam Pasal 119 ayat (2) Copyright Law of Japan yang melarang penyediaan serta penyebarluasan konten dengan hak cipta tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta di internet. Di Amerika Serikat konsep perlindungan hak cipta bersumber pada The Constitution of the United States, sedangkan perlindungan pada karya digital diatur pada The United States Digital Millennium Copyright Act (DMCA) sebagai acuan dalam melindungi hak cipta yang penagakannya dilakukan melalui penghentian *Internet Service Provider* (ISP) terhadap kreasi digital yang disebarluaskan tanpa izin berdasarkan pemberitahuan serta bukti yang cukup dari pencipta asli. Amerika Serikat telah menekankan perlindungan hak cipta yang ketat, sementara Jepang mengambil pandangan yang lebih ringan tentang aktivitas penggemar yang mungkin melanggar hak cipta. Hal ini karena biaya penegakan hak cipta yang ketat lebih besar daripada potensi pendapatan dan karena penggemarnya adalah pengguna potensial, bukan pelanggar komersial.³² Di Indonesia, Setiap orang dilarang menggandakan dan mengeksploitasi setiap hasil karya untuk tujuan komersial dengan tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, sebagaimana tercantum dalam Pasal 9 ayat (1) UUHC. Di mana, segala bentuk pembajakan atau pembagian online atas karya berhak cipta orang lain tanpa persetujuan mereka merupakan pelanggaran hak cipta.

²⁵ Martin Stentfleben, *Copyright, Limitations and Three Step Test in International and EC Copyright Law* (Den Haag: Kluwer, 2003).

²⁶ Wojciech Hardy, "Effects of Piracy on the American Comic Book Market and the Role of Digital Formats". *Loc.Cit.*

²⁷ Author Roberto Bellarmino Kartiko Chryсна Jaya, *Komik Bajakan Di Internet = Pirated Comics on the Internet*, 2019, <https://lib.ui.ac.id>.

²⁸ Nahrowi Nahrowi, "PLAGIAT DAN PEMBAJAKAN KARYA CIPTA DALAM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL," *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar'i* 1 (June 9, 2015), <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v1i2.1541>.

²⁹ Wojciech Hardy, "Effects of Piracy on the American Comic Book Market and the Role of Digital Formats". *Loc.Cit.*

³⁰ Hidemasa Yoshizawa and Tatsuya Sudo, "Pirated Manga Crisis Even Worse since Closure of Mangamura Site," *The Asahi Shimbun*, June 17, 2021, <https://www.asahi.com/ajw/articles/14366448>.

³¹ Roberto Bellarmino Kartiko Chryсна Jaya, *Komik Bajakan Di Internet = Pirated Comics on the Internet*.

³² Takeyasu Ichikohji and Sotaro Katsumata, "The Relationship between Content Creation and Monetization by Consumers," *Annals of Business Administrative Science* 15, no. 2 (2016): 89–103, <https://doi.org/10.7880/abas.0151214a>.

Penggunaan dan pemanfaatan karya berhak cipta seperti komik digital yang dipublikasikan tanpa izin merupakan pelanggaran terhadap hak eksklusif terhadap pencipta/pemegang hak ciptanya, sehingga dalam penggunaan komersial pelaku usaha seyogyanya memiliki lisensi untuk menggunakan hak ekonomi pemegang hak cipta sesuai dengan kondisi yang telah disepakati oleh kedua belah pihak dalam hubungan kontraktual antara para pihak, lalu perjanjian lisensi juga memuat jangka waktu dan jumlah dari royalti yang harus dibayar oleh pihak penerima perjanjian lisensi. Dalam teorinya, Sherwood menjelaskan mengenai teori *incentive* dan *economic growth* stimulus yang memaparkan kewajiban pembayaran royalti atas pemanfaatan dan penggunaan kewajiban secara komersial atas suatu Ciptaan.³³

Urgensi Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pencipta Komik Dalam Platform Digital

Hak untuk mengalihkan kepemilikan hak cipta dikenal dalam konsep hak cipta sebagai pengalihan yang dapat dilakukan dengan pemberian lisensi untuk dapat mengeksploitasi suatu karya cipta, pengalihan hak cipta dengan pemberian lisensi tidak serta merta menghilangkan hak ekonomi pencipta, dalam hal ini pencipta masih memiliki hak-hak ekonomi tertentu atas ciptaannya yang dialihkan kepada pemegang hak cipta.³⁴ Kemudian, Jankowski menjelaskan dalam tulisannya bahwa pemilik hak cipta memiliki hak eksklusif untuk mempublikasikan, memperbanyak, atau memberikan akses kepada pihak lain terhadap karyanya dengan batasan-batasan tertentu, untuk itu perjanjian yang dikenal dengan nama perjanjian lisensi digunakan untuk memberikan otorisasi kepada pihak lain seperti mempublikasikan atau memperbanyak hasil karya pemberi lisensi selama mengikuti syarat-syarat lisensi yang telah disepakati.³⁵

Lisensi juga dapat diberikan dan dilaksanakan secara mandiri, seperti yang dijelaskan dalam Pasal 81 UUHC, dan jenis lisensi ini digunakan oleh pencipta atau pemegang hak cipta yang ingin memberikan akses yang terbuka dan sah secara hukum kepada pengguna karya cipta, sehingga lisensi terbuka pada umumnya dinyatakan dengan ketentuan yang mengizinkan penyediaan dan penyebaran karya cipta. Perjanjian lisensi memungkinkan hal ini terjadi dalam skala lokal, regional, maupun global. Praktik perdagangan internasional yang bertujuan untuk memperluas pasar global tanpa memerlukan pendirian cabang perusahaan asing termasuk penerbitan lisensi HKI, yang umum terjadi di Indonesia, di mana bisnis internasional menawarkan hak-hak HKI kepada bisnis domestik dengan imbalan kemampuan untuk memproduksi, mendistribusikan, dan mengiklankan barang-barang mereka di sana.³⁶

Lisensi adalah izin yang dapat dibatalkan yang diberikan oleh pemberi lisensi kepada penerima lisensi untuk melakukan tindakan tertentu terkait hak milik pemberi lisensi, yang akan menjadi tidak sah atau ilegal jika penerima lisensi tidak memiliki izin. Tindakan ini dapat berupa memproduksi barang atau memberikan layanan menggunakan HKI pemberi lisensi dalam konteks HKI. Pemberi lisensi memberikan izin kepada penerima lisensi dalam hal ini, tetapi penerima lisensi harus memberikan kompensasi kepada pemberi lisensi dalam bentuk royalti.³⁷ Besarnya royalti biasanya didasarkan pada pendapatan dari penjualan produk atau jasa untuk jangka waktu tertentu, dan biasanya diatur dalam kontrak antara penerima lisensi dan pemberi lisensi.³⁸

Menurut Pasal 1 ayat (14) UUHC, lisensi hak cipta hanya dapat digunakan untuk mengidentifikasi dan/atau memperbanyak ciptaan pemegang hak cipta sebagai pemberi lisensi. White mendefinisikan lisensi sebagai pemberian izin untuk membuat, menggunakan, dan bahkan menjual suatu produk, desain, proses, atau melakukan tindakan tertentu lainnya, di mana izin tersebut

³³ Hilman Nur et al., "Urgensi Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Batik Di Indonesia Di Era Industri 4.0" (Seminar Nasional Online & Call For Papers, Fakultas Hukum Universitas Suryakencana, 2020).

³⁴ Siburian and Hendra, "Transaksi Perdagangan Hak Cipta (Copyrights) Dalam Kerangka Lisensi Sebagai Bagian Hak Kekayaan Intelektual (Haki) Yang Dilindungi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014." *Loc. Cit.*

³⁵ Donald F. Jankowski II, "The End of Ownership?," *Marquette Intellectual Property Law Review* 17, no. 1 (2013).

³⁶ Hesty D. Lestari, "Kepemilikan Hak Cipta Dalam Perjanjian Lisensi," *Jurnal Yudisial* 6, no. 2 (July 15, 2013): 173–88, <https://doi.org/10.29123/jy.v6i2.112>.

³⁷ Agung Sujatmiko, "Peran Dan Arti Penting Perjanjian Lisensi Dalam Melindungi Merek Terkenal," *Mimbar Hukum* 22 (February 1, 2012).

³⁸ *Ibid.*

diberikan oleh pihak yang berhak melakukannya.³⁹ Hal ini dilakukan untuk memperoleh manfaat ekonomi dari suatu objek yang seharusnya dilindungi oleh hak kekayaan intelektual dalam jangka waktu tertentu,⁴⁰ seperti memuat jumlah royalti berdasarkan jumlah atau jumlah produk yang diproduksi dan/atau dijual dalam jangka waktu tersebut.⁴¹ Dalam perspektif lain, lisensi dipandang sebagai prosedur untuk menambah nilai guna menciptakan peluang bisnis di pasar internasional.⁴²

Lisensi kemudian dapat diberikan sebagai kontrak yang berfungsi sebagai alat pemasaran internasional, seperti memberikan izin untuk digunakan oleh satu perusahaan di satu negara kepada perusahaan lain di negara lain.⁴³ Lisensi tidak dikenal dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata sebagai salah satu jenis kontrak atau perjanjian.⁴⁴ Menurut Trianto, perjanjian hanya mengikat para pihak yang membuat perjanjian dalam hukum perdata Indonesia, pihak ketiga yang tidak terikat dalam perjanjian tidak memiliki hak dan kewajiban untuk mematuhi perjanjian tersebut, dengan demikian, akibat hukum terhadap pihak ketiga akan timbul apabila perjanjian lisensi hak cipta tersebut didaftarkan dalam daftar umum perjanjian lisensi.⁴⁵ Menurut Suyud Margono, lisensi adalah pengalihan hak eksklusif dari pemilik hak kekayaan intelektual kepada seseorang atau badan hukum yang diberi izin untuk melakukan suatu kegiatan usaha, seperti memproduksi, menghasilkan, menjual, atau memasarkan komoditas tertentu.⁴⁶

Locke mengajukan *labor theory*, yang menyatakan bahwa adalah masuk akal untuk menghargai karya seseorang dengan hak kekayaan intelektual.⁴⁷ Locke juga menekankan dalam salah satu prinsipnya bahwa pencipta harus diberikan hak kepemilikan dengan mempertimbangkan upaya yang diperlukan untuk menciptakan karya tersebut.⁴⁸ Pemerintah berusaha menerapkan, menanamkan rasa takut kepada siapa pun yang terlibat dalam praktik pembajakan dengan membuat dan mengesahkan Undang-Undang Hak Cipta. Kementerian Komunikasi dan Informatika kemudian menindak pembajakan di situs-situs online dengan berkoordinasi dengan Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia untuk mencegah pembajakan, misalnya dengan memblokir situs-situs tertentu sehingga tidak ada yang bisa mengaksesnya.⁴⁹ Industri komik Indonesia telah menghadapi sejumlah tantangan, termasuk lemahnya pengawasan pemerintah dalam menangani komik ilegal. Oleh karena itu, dukungan pemerintah diperlukan untuk mempersempit ruang gerak komik ilegal dan menciptakan persaingan yang sehat bagi industri komik digital Indonesia.⁵⁰

Dalam praktiknya, kontrak tersebut didasarkan antara lain pada asas konsensualisme dan kebebasan berkontrak; penjelasan mengenai definisi konsensualisme terdapat dalam Pasal 1320 KUH Perdata, di mana kontrak tersebut harus mensyaratkan adanya kesepakatan dari kedua belah pihak untuk menjadi sah, dan perjanjian lisensi antara pemberi lisensi dengan penerima lisensi harus menentukan semua ketentuan perjanjian, termasuk hak dan kewajiban para pihak, jumlah royalti yang harus dibayarkan, dan jumlah royalti yang harus dibayarkan.⁵¹ Asas kebebasan berkontrak kemudian

³⁹ Edward P White, *Licensing: A Strategy for Profits* (Chapel Hill: KEW Licensing Press, 1990).

⁴⁰ Andi Fahmi Lubis, *Hukum Persaingan Usaha Antara Teks & Konteks* (Jakarta: GTZ, 2009).

⁴¹ Sulasno Sulasno, "LISENSI HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL (HKI) DALAM PERSPEKTIF HUKUM PERJANJIAN DI INDONESIA," *ADIL: Jurnal Hukum* 3 (May 16, 2019): 352, <https://doi.org/10.33476/ajl.v3i2.815>.

⁴² Ray August, Don Mayer, and Michael Bixny, *International Business Law: Text, Cases, and Practice*, 5th ed. (London: Pearson Education International, 2009).

⁴³ August, Mayer, and Bixny.

⁴⁴ Badan Pembinaan Hukum Nasional, "Laporan Akhir Tentang Kompilasi Bidang Hukum Perjanjian Lisensi" (Jakarta: BPHN, 2006).

⁴⁵ Triantoro, "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Studi Putusan Nomor: 09/HKI.Hak Cipta/2014/ PN Niaga Jo Putusan M.A Nomor: 80 K/Pdt.Sus-Hki/2016)."

⁴⁶ Suyud Margono, *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual* (Jakarta: CV. Nuansa Aulia, 2010).

⁴⁷ Simatupang, "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Digital." *Loc.Cit.*

⁴⁸ Robert P. Merges, "Locke for The Masses: Property Rights and The Products of Collective Creativity," *Hofstra Law Review*, January 5, 2009.

⁴⁹ Ni Made Rian Ayu Sumardani and I Made Sarjana, "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online," *Jurnal Kertha Semaya* 4, no. 2 (2016).

⁵⁰ Hanny Hafiar and Oji Kurniadi, "Geliat Komik Indonesia," *MEDIATOR* 9, no. 2 (2008).

⁵¹ *Ibid.*

menjelaskan bahwa asas ini memungkinkan para pihak dalam perjanjian untuk secara bebas memilih struktur dan persyaratan perjanjian. Dalam perjanjian lisensi, pemberi lisensi dan penerima lisensi bebas untuk menegosiasikan persyaratan kontrak mereka, seperti hak dan kewajiban para pihak, jumlah royalti yang harus dibayarkan, jangka waktu berlakunya perjanjian, dan bagaimana perselisihan yang mungkin timbul akan diselesaikan.⁵²

Pada intinya, penerima lisensi diberikan izin untuk mempublikasikan dan/atau mereproduksi karya pemegang hak cipta oleh pemegang hak cipta sebagai pemberi lisensi, dan penerima lisensi diharuskan membayar royalti kepada pemegang hak cipta sebagai bagian dari ketentuan perjanjian lisensi hak cipta, sehingga perjanjian lisensi bukan merupakan perjanjian hak cipta.⁵³ Penerima lisensi hanya memiliki izin untuk menggunakan hak cipta pemberi lisensi; di bawah ketentuan perjanjian, pemberi lisensi tidak mengalihkan haknya kepada penerima lisensi.⁵⁴ Akibatnya, hak cipta pemberi lisensi tidak berpindah ke penerima lisensi dan tidak menjadi aset bersama pemberi lisensi dan penerima lisensi.⁵⁵ Akibatnya, penerima lisensi tidak memiliki hak untuk mengklaim kepemilikan hak cipta atas karya yang tercakup dalam perjanjian lisensi. Dengan demikian, lisensi adalah hak yang diberikan oleh pemberi lisensi kepada penerima lisensi untuk melakukan tindakan tertentu yang berkaitan dengan hak milik pemberi lisensi, yang tanpanya tindakan penerima lisensi melanggar hukum atau dilarang. Lisensi dapat dicabut oleh pemberi lisensi. Dalam hal ini, pemberi lisensi tidak memberikan izin gratis kepada penerima lisensi, penerima lisensi diharuskan membayar royalti kepada pemberi lisensi.⁵⁶ Sehingga, diperlukan pembaruan hukum untuk memperkuat perlindungan hak cipta terhadap pencipta komik dalam platform digital, guna memberikan kepastian hukum.

SIMPULAN

Sehingga berdasarkan hasil pembahasan penulis menyimpulkan bahwa:

1. Perlindungan hukum hak cipta terhadap pencipta komik digital sudah diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014. Masifnya pertumbuhan industri komik digital juga terjadi di Indonesia, hal ini ditandai dengan semakin bertambahnya jumlah pembaca komik pada situs web atau bahkan platform digital, namun disisi lain hal tersebut juga telah menyebabkan meningkatnya jumlah situs web ilegal yang menyediakan akses terhadap komik digital secara cuma-cuma. Fenomena tersebut telah merugikan pencipta atau pemegang hak cipta yang kehilangan hak-hak eksklusifnya terhadap suatu hasil karya cipta seperti penerimaan royalti.
2. Seyogayanya dalam hukum hak cipta di Indonesia dikenal istilah Lisensi, perjanjian lisensi bukanlah perjanjian hak cipta sehingga penerima lisensi hanya memiliki kewenangan untuk menggunakan hak cipta pemberi lisensi dan berdasarkan ketentuan perjanjian tidak mengalihkan haknya kepada penerima lisensi. Oleh karena itu, penerima lisensi tidak berhak untuk menyatakan dirinya sebagai pemilik hak cipta atas ciptaan yang menjadi subjek perjanjian dalam lisensi. Sejatinya komik digital yang disebarluaskan melalui situs web atau platform yang sah seperti Tapas Media telah memiliki perjanjian lisensi, sehingga pengguna diwajibkan untuk membayar sejumlah uang agar dapat memiliki akses terhadap konten komik yang disediakan, disisilain pengguna diwajibkan untuk mengikuti aturan serta ketentuan yang telah disepakati dan pembatasan terhadap layanan akan dilakukan terhadap pengguna yang terbukti melakukan pelanggaran.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

August, Ray, Don Mayer, and Michael Bixny. *International Business Law: Text, Cases, and Practice*. 5th ed. London: Pearson Education International, 2009.

Badan Pembinaan Hukum Nasional. "Laporan Akhir Tentang Kompilasi Bidang Hukum Perjanjian

⁵² Ibid.

⁵³ Sujatmiko.

⁵⁴ H. Ward Classen, "Assignment Clauses in Intellectual Property Agreements: There Is More Than Meets The Eye," *Maryland Bar Journal* 46 (2013).

⁵⁵ Grace Ka Yan Chan, "Downstream Alteration of Copyrighted Works in a World of Licensed, Digital Distribution," *Columbia Journal of Law and the Arts* 36 (2013): 261–81.

⁵⁶ Sujatmiko, "Peran Dan Arti Penting Perjanjian Lisensi Dalam Melindungi Merek Terkenal." *Loc. Cit.*

- Lisensi.” Jakarta: BPHN, 2006.
- Hadjon, Philipus M. *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Di Indonesia*. Peradaban, 2007.
- Lubis, Andi Fahmi. *Hukum Persaingan Usaha Antara Teks & Konteks*. Jakarta: GTZ, 2009.
- Margono, Suyud. *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*. Jakarta: CV. Nuansa Aulia, 2010.
- Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Di Indonesia* (Peradaban, 2007).
- Sardjono, Agus. *Membumikan HKI Di Indonesia*. Bandung: Nuansa Aulia, 2009.
- Sudjana, Nana, and Ahmad Rivai. *Media Pengajaran (Penggunaan Dan Pembuatannya)*. Bandung: Sinar Baru Algensindo, 2012.
- Susanti, R. Diah Imaningrum. *Hak Cipta Kajian Filosofis Dan Historis*. Malang: Setara Press, 2017.
- Tanaka, Tatsuo. “The Effects of Internet Book Piracy: Case of Comics.” In *Keio-IES Discussion Paper Series*. Boston: Keio University, 2019.
- Suyud Margono, *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*. Jakarta: CV. Nuansa Aulia, 2010.
- Stentfleben, Martin. *Copyright, Limitations and Three Step Test in International and EC Copyright Law*. Den Haag: Kluwer, 2003.
- White, Edward P. *Licencing :A Strategy for Profits*. Chapel Hill: KEW Licensing Press, 1990

Buku

- Ambarwati, Ni Made Denny, and I Nyoman Mudana. “Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Terkait Pembajakan Komik Pada Situs Online.” *Kertha Wicaksana* 8, no. 12 (2019).
- Aprianti, Duwi. “Implementasi Penarikan Royalti Bagi Pelaku Usaha Komersial Karaoke Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.” *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)* 6, no. 4 (December 31, 2017): 489–96. <https://doi.org/10.24843/JMHU.2017.v06.i04.p07>.
- Chan, Grace Ka Yan. “Downstream Alteration of Copyrighted Works in a World of Licensed, Digital Distribution.” *Columbia Journal of Law and the Arts* 36 (2013): 261–81.
- Classen, H. Ward. “Assignment Clauses in Intellectual Property Agreements: There Is More Than Meets The Eye.” *Maryland Bar Journal* 46 (2013).
- Dmytruk, Anna. “Intellectual Property Law as a System of Creative Activity Results Protection.” *Theory and Practice of Intellectual Property*, June 16, 2021, 73–80. <https://doi.org/10.33731/62020.233967>.
- Hafiar, Hanny, and Oji Kurniadi. “Geliat Komik Indonesia.” *MEDIATOR* 9, no. 2 (2008).
- Ichikohji, Takeyasu, and Sotaro Katsumata. “The Relationship between Content Creation and Monetization by Consumers.” *Annals of Business Administrative Science* 15, no. 2 (2016): 89–103. <https://doi.org/10.7880/abas.0151214a>.
- Jankowski II, Donald F. “The End of Ownership?” *Marquette Intellectual Property Law Review* 17, no. 1 (2013).
- Kim, Doyoung, Sang-Hoon Lee, Sagar Jadhav, Hyuck-Joo Kwon, and Sanghoon Lee. “Robust Fingerprinting Method for Webtoon Identification in Large-Scale Databases.” *IEEE Access* 6 (2018): 37932–46. <https://doi.org/10.1109/ACCESS.2018.2845540>.
- Lestari, Hesty D. “Kepemilikan Hak Cipta Dalam Perjanjian Lisensi.” *Jurnal Yudisial* 6, no. 2 (July 15, 2013): 173–88. <https://doi.org/10.29123/jy.v6i2.112>.
- Merges, Robert P. “Locke for The Masses: Property Rights and The Products of Collective Creativity.” *Hofstra Law Review*, January 5, 2009.
- Nahrowi, Nahrowi. “Plagiat Dan Pembajakan Karya Cipta Dalam Hak Kekayaan Intelektual.” *SALAM: Jurnal Sosial Dan Budaya Syar’i* 1 (June 9, 2015). <https://doi.org/10.15408/sjsbs.v1i2.1541>.
- Siburian, Sukses M.P., and Muhammad Hendra. “Transaksi Perdagangan Hak Cipta (Copyrights) Dalam Kerangka Lisensi Sebagai Bagian Hak Kekayaan Intelektual (Haki) Yang Dilindungi Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.” *Jurnal Darma Agung* 30, no. 1 (April 2022): 201–17.
- Simatupang, Khwarizmi Maulana. “Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Digital.” *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, no. 1 (March 26, 2021): 67–80. <https://doi.org/10.30641/kebijakan.2021.V15.67-80>.
- Stevens, Rick, and Christopher Bell. “Do Fans Own Digital Comic Books? Examining the Copyright and Intellectual Property Attitudes of Comic Book Fans.” *International Journal of*

- Communication* 6 (January 1, 2012): 751–72.
- Sudjana. “Pembatasan Perlindungan Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) Dalam Perspektif Hak Asasi Manusia.” *Jurnal HAM* 1, no. 10 (2019). <https://ejournal.balitbangham.go.id/index.php/ham/article/view/515>.
- Sujatmiko, Agung. “Peran Dan Arti Penting Perjanjian Lisensi Dalam Melindungi Merek Terkenal.” *Mimbar Hukum* 22 (February 1, 2012).
- Sulasno, Sulasno. “Lisensi Hak Kekayaan Intelektual (Hki) Dalam Perspektif Hukum Perjanjian Di Indonesia.” *ADIL: Jurnal Hukum* 3 (May 16, 2019): 352. <https://doi.org/10.33476/ajl.v3i2.815>.
- Sumardani, Ni Made Rian Ayu, and I Made Sarjana. “Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online.” *Junal Kertha Semaya* 4, no. 2 (2016).
- Syarifa Mahila and Tresya, “Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Jambi Kreasi Modifikasi Di Kota Jambi,” *Wajah Hukum* 4, no. 1 (2020): 141–50, <http://dx.doi.org/10.33087/wjh.v4i1.178>.
- Triantoro, R. Adhitya Nugraha. “Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Lisensi Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Studi Putusan Nomor: 09/HKI.Hak Cipta/2014/ PN Niaga Jo Putusan M.A Nomor: 80 K/Pdt.Sus-Hki/2016).” *Jurnal Privat Law* 7, no. 2 (December 2019).
- Wibawanto et al., “Hak Moral Pada Cover Musik Dalam Platform Digital Berdasarkan Hukum Positif Indonesia,” *COMSERVA Indonesian Journal of Community Services and Development* 2, no. 11 (2023): 2658–69.
- Young, Sherman. “Beyond the Flickering Screen: Re-Situating e-Books.” *M/C Journal* 11 (August 26, 2008). <https://doi.org/10.5204/mcj.61>.

Website

- “Comics and Graphic Novel Sales Hit New High in Pandemic Year.” ICV2, 2021. <https://icv2.com/articles/markets/view/48695/comics-graphic-novel-sales-hit-new-high-pandemic-year>. Diakses tanggal 19 April 2023.
- Hardy, Wojciech. *Effects of Piracy on the American Comic Book Market and the Role of Digital Formats*. University of Warsaw: IBS Working Paper, 2020. <https://ibs.org.pl/en/publications/effects-of-piracy-on-the-american-comic-book-market-and-the-role-of-digital-formats/>. Diakses tanggal 23 Maret 2023.
- . “Effects of Piracy on the American Comic Book Market and the Role of Digital Formats.” Instytut Badan Strukturalnych, March 2020. <https://EconPapers.repec.org/RePEc:ibt:wpaper:wp012020>. Diakses tanggal 26 April 2023.
- Roberto Bellarmino Kartiko Chryсна Jaya, Author. *Komik Bajakan Di Internet = Pirated Comics on the Internet*, 2019. <https://lib.ui.ac.id>. Diakses tanggal 12 April 2023.
- Yoshizawa, Hidemasa, and Tatsuya Sudo. “Pirated Manga Crisis Even Worse since Closure of Mangamura Site.” *The Asahi Shimbun*, June 17, 2021. <https://www.asahi.com/ajw/articles/14366448>. Diakses tanggal 28 Maret 2023.
- Asher, Jonah, and Yoko Sola. “The Manga Phenomenon.” WIPO: World Intellectual Property Organization, September 2011. https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html. Diakses tanggal 24 Februari 2023.

Skripsi/Thesis/Disertasi

- B. Satyakusuma, Andika. “Legalitas Eksistensi Manga-Scanlation One Piece Dan Perlindungan Hak Cipta Yang Diberikan Terhadap Komik One Piece Terbitan PT. Elex Media Komputindo Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.” Universitas Gadjah Mada, 2011.
- Cindy Wong, “Tinjauan Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Digital Di Aplikasi Webtoon” (Doctoral dissertation, Palu, Universitas Tadulako, 2023).
- Nur, Hilman, Agung M. Gozali, Bayu Firdaus, Farhan Ramadhan, Hana Pebriani, M. Indra Azis, M Haikal Mubarak, et al. “Urgensi Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Batik Di Indonesia Di Era Industri 4.0.” Fakultas Hukum Universitas Suryakencana, 2020.

Mochamad Ilham Gantina dan Happy Yulia Anggraeni, *Perlindungan Hak Cipta terhadap Pencipta Komik Dalam Platform Digital Tapas Media*

Website

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta