

**PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA DESAIN GRAFIS DIGITAL
TERHADAP TINDAKAN PLAGIARISME**

SKRIPSI

Disusun Untuk Memenuhi Sebagai Persyaratan Memperoleh Gelar Sarjana Strata

Satu (S1) Ilmu Hukum Program Kekhususan Hukum Perdata



Diajukan Oleh :

Habib Auliyak Noer Sahid

30301900150

PROGRAM STUDI (S.1) ILMU HUKUM

FAKULTAS HUKUM

UNIVERSITAS ISLAM SULTAN AGUNG SEMARANG

2023

HALAMAN PERSETUJUAN SKRIPSI
PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA DESAIN GRAFIS DIGITAL
TERHADAP TINDAKAN PLAGIARISME



Dr. Rakhmat Bowo Suharto, S.H., M.H.

NIDN. 0627046601

HALAMAN PENGESAHAN SKRIPSI
PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA DESAIN GRAFIS DIGITAL
TERHADAP TINDAKAN PLAGIARISME

Diajukan oleh :

Habib Auliyak Noer Sahid

30301900150

Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada Tanggal : 29 November 2023

Dan dinyatakan memenuhi syarat lulus

Tim Penguji

Ketua

Dr. Lathifah Hanim., S.H., M.Hum., M.Kn

NIDN.0621027401

Anggota

Anggota

Prof. Dr.Hj. Anis Mashdurohatun., S.H.,M.Hum

NIDN. 210 303 040

Dr. Rakhmat Bowo Suharto, S.H.,M.H.

NIDN. 210 391 029

Mengetahui

Dekan Fakultas Hukum Unissula



Dr. H. Jawade Hafidz.,S.H.,M.H

NIDN. 0621057002

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

MOTTO

“Hiduplah seolah engkau mati besok. Belajarlah seolah engkau hidup selamanya.”(Mahatma Gandhi, Aktivis anti-kolonial dan anti-kekerasan, India)

“Hai orang-orang beriman, jadikanlah sabar dan shalat sebagai penolongmu, sesungguhnya Allah bersama orang-orang yang sabar” (QS. Al Baqrah : 153)

PERSEMBAHAN

Skripsi ini Penulis persembahkan kepada :

1. Kedua orang tua saya, Ibu Nur Bandiyah dan Bapak Muhammad Rofik yang tangguh dan kuat yang menjadi kebanggaan kami sebagai anak-anaknya.
2. Untuk saudara-saudara saya, yang merupakan kakak saya Ana Kumala dan kedua adik saya Harisma Nur, Nisa Afni yang selalu mengisi kehidupan saya dengan kegembiraan.
3. Almamater yang menjadi kebanggaan saya, Fakultas Hukum Universitas Sultan Agung Semarang yang telah memberikan penulis banyak pembelajaran kehidupan dan teman-teman yang berharga dalam hidup saya.

SURAT KEASLIAN SKRIPSI

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Habib Auliyak Noer Sahid

NIM : 30301900150

Dengan ini Penulis menyatakan bahwasanya skripsi yang berjudul

Perlindungan Hukum Hak Cipta Desain Grafis Digital Terhadap Tindakan Plagiarisme.

Merupakan hasil usaha dari Penulis untuk memenuhi persyaratan dalam rangka memperoleh gelar sarjana S1 Ilmu Hukum, Penulis sepenuhnya menyatakan bahwasanya Penulis tidak melakukan plagiasi atau mengambil alih sebagian besar atau seluruh tulisan orang lain tanpa mencantumkan sumbernya. Jika Penulis terbukti melakukan plagiasi, Penulis siap menerima sanksi sesuai aturan yang berlaku.

Semarang, 20 November 2023



Habib Auliyak Noer Sahid

30301900150

PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI KARYA ILMIAH

Yang bertandatangan dibawah ini :

Nama : Habib Auliyak Noer Sahid

NIM : 30301900150

Dengan ini Penulis menyerahkan karya ilmiah skripsi yang telah disusun dengan judul:

PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA DESAIN GRAFIS DIGITAL TERHADAP TINDAKAN PLAGIARISME.

Dengan menyetujui pengalihan hak kepemilikan kepada Universitas Islam Sultan Agung dan memberikan Hak Bebas Royalti Non-esekutif, sehingga dapat disimpan, dialihmediakan, dikelola dalam pangkalan data, dan dipublikasikan di internet atau media lain demi kepentingan akademis, dengan tetap mencantumkan nama penulis sebagai pemilik Hak Cipta. Penulis membuat pernyataan ini dengan sungguh-sungguh, bahwa jika nantinya terdapat bukti adanya pelanggaran Hak Cipta atau Plagiarisme dalam karya ilmiah ini, penulis akan bertanggung jawab secara pribadi atas segala bentuk tuntutan hukum yang muncul, tanpa melibatkan Universitas Islam Sultan Agung.

Semarang, 20 November 2023

Yang menyatakan,



Habib Auliyak Noer Sahid

KATA PENGANTAR

Puji syukur kita panjatkan atas kehadiran Allah SWT yang karena rahmat dan karunia Nya penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA DESAIN GRAFIS DIGITAL TERHADAP TINDAKAN PLAGIARISME.”**

Tak lupa sholawat serta salam kita haturkan kepada junjungan Nabi Agung Muhammad SAW yang kita nantikan syafaatnya di yaumul hisab nanti.

Penulisan skripsi ini disusun atas dasar untuk memperoleh gelar S1 Ilmu Hukum, yang merupakan persyaratan wajib yang harus dipenuhi mahasiswa dari Fakultas Hukum Universitas Sultan Agung.

Penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang turut membantu penulis dalam menyelesaikan penulisan skripsi ini, tak lupa juga dengan pihak akademis Universitas Sultan Agung :

1. Dr. Bambang Tri Bawono, SH, MH, selaku Ketua Umum Yayasan Badan Wakaf Sultan Agung (YBWSA)
2. Prof. Dr. H. Gunarto, SH, SE. Akt, M. Hum, selaku Rektor Universitas Islam Sultan Agung Semarang
3. Dr. H. Jawade Hafidz, SH, MH, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang
4. Dr. Hj. Widayati, SH, MH, selaku Wakil Dekan 1 Fakultas Hakim Universitas Islam Sultan Agung Semarang

5. Dr. Arpangi, SH, MH, selaku Wakil Dekan 2 Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang
6. Dr. Muhammad Ngaziz, S.H., M.H. selaku Ketua Prodi S1 Ilmu Hukum
7. Ida Musofiana, SH, MH, selaku Sekretaris Program Studi Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang
8. Dini Amalia Fitri, SH, MH, selaku Sekretaris Program Studi Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang
9. Dr. Ira Alia Maerani, SH, MH, selaku dosen wali yang sering membantu penulis
10. Dr. Rakhmat Bowo Suharto, SH, MH, selaku dosen pembimbing dalam penulisan skripsi ini yang telah memberikan bimbingan secara jelas dan sabar serta meluangkan banyak waktu untuk penulis.
11. Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang yang telah mengajar penulis.
12. Semua Staf Fakultas Hukum Universitas Islam Sultan Agung Semarang
13. Kedua orang tua yang selalu mendukung saya sampai saat ini yakni Ibu Nur Bandiyah dan Bapak Muhammad rofik, Nenek saya Morti, Kakak saya Ana kumala, dan Kedua Adik saya Harisma Nur dan Nisa Afni. yang selalu mendukung dan membuat saya sangat bahagia memiliki keluarga ini.
14. Keluarga besar SUPREMA Fakultas Hukum Universitas Sultan Agung yang telah memberikan saya pengalaman, ilmu yang bermanfaat dan teman-teman yang sangat berharga.

15. Teman-teman sekaligus sahabat angkatan 2019 saya yang berharga Falatehan Roni, Alviana Eka Safitri, Dwi Septiana Susanti, Dedy Irawan, Aminda Putri Lestari, Ryka Yuliana, Dita, Tinok, Dwi dia ismawati, Restu Naufal.
16. Teman-teman sekaligus sahabat angkatan 2020 saya yang berharga Warih Adi Kusuma, Ibnu Khafidz, Aldi Kurniawan, Duta Ananda, Misrof Aditya, Daffa Fahri, Rizal Andi, Akbar Maulana, Diko Dwi, Dewi ayu, Era Fazira, Salwa Kasih, Yuni Rahmawati, Faysha Puspa, Nita Jepi, Triana.
17. Terakhir Kakak-kakak yang saya banggakan dan saya hormati Bagas prasetyo, Agil Mahendra, Ahmad Yunus, Addian Ali Zidan, Aditya Wisnu Wardana, Avisa Deva

Diharapkan dengan adanya Penulisan Skripsi ini dapat membantu rekan-rekan desainer diluar sana yang masih kebingungan dengan hukum hak cipta yang terdapat dalam desain grafis. Semoga hasil dari skripsi ini dapat membantu dan menyadarkan pembaca akan pentingnya hukum yang berlaku dan dampak yang ditimbulkan.

Semarang, 20 November 2023

Penulis

Habib Auliyak Noer Sahid

(30301900150)

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL	
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	ii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
SURAT PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI.....	v
SURAT PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI.....	vi
KATA PENGANTAR	vii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiii
ABSTRAK	xiv
<i>ABSTRACT</i>	xv
BAB I PENDAHULUAN.....	
A. Latar Belakang Masalah	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian	7
D. Kegunaan Penelitian	8
E. Terminologi	9
F. Metode Penelitian	12
G. Sistematika Penulisan	17
BAB II TINJAUAN PUSTAKA.....	

A. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta.....	18
1. Pengertian Hak Cipta.....	18
2. Tujuan dan Manfaat Hak Cipta.....	21
3. Ruang Lingkup Hak Cipta.....	24
4. Munculnya Hak Cipta.....	25
B. Tinjauan Umum Tentang Perlindungan Hukum Hak Cipta	26
1. Sejarah Hak Cipta.....	26
C. Tinjauan Umum Tentang Plagiarisme.....	28
1. Pengertian Plagiarisme	28
2. Jenis-Jenis Plagiarisme	29
3. Penyebab Terjadinya Plagiarisme	31
D. Tinjauan Umum Tentang Desain Grafis Digital.....	33
1. Pengertian Desain Grafis Digital.....	33
2. Ruang Lingkup Desain Grafis	36
3. Ciri-Ciri Desain Grafis Digital	39
4. Perbedaan Desain Grafis Dengan Desain Grafis Digital.....	40
5. Hubungan Desain Grafis Dengan Seni.....	41
6. Hubungan Desain Grafis Dengan Desain Industri	42
7. Media Pemasaran Desain Grafis.....	43
E. Tinjauan Umum Tentang Plagiarisme Dalam Perspektif Islam	45
BAB III HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN	
A. Pengaturan Hukum Tentang Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Desain Grafis dari Tindakan Plagiarisme	47
1. Pengaturan Hukum Terhadap Hak Cipta Desain Grafis.....	47
2. Hak Eksklusif Pada Hak Cipta	49
3. Masa Perlindungan Hak Cipta.....	54
4. Pengecualian Dalam Hak Cipta.....	56
5. Elemen Hak Cipta Desain Grafis yang Dilindungi	57

6. Sanksi Terhadap Tindakan Plagiarisme	59
7. Penyelesaian Sengketa.....	61
B. Problematik Hukum yang Timbul dari Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Desain Grafis dan Solusinya	70
1. Pembajakan dan Pelanggaran Hak Cipta.....	71
2. Pengawasan dan Penegakan Hukum yang Belum Maksimal.....	74
3. Perlindungan Karya Digital yang Masih Belum Jelas.....	75
4. Notorius Market.....	76
5. Solusi untuk Mengatasi Problematik Hukum yang Timbul dari Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Desain Grafis	77
BAB IV PENUTUP	
A. Kesimpulan	91
B. Saran.....	93
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN.....	



DAFTAR LAMPIRAN

A. Gambar-Gambar

Gambar. 1 Contoh Penerapan *Watermark* (**Halaman 63**)

Gambar 2. Tata Cara Pengajuan Kasasi (**Halaman 71**)

Gambar3. Merupakan hasil dari kolaborasi Desainer Profesional Rio Purba dengan Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. (**Halaman 86**)

Gambar 4. Merupakan contoh cara kerja dari Google Lens (**Halaman 88**)



ABSTRAK

Perlindungan hukum Hak Cipta di Indonesia saat ini, masih belum mampu melindungi suatu ciptaan atau karya secara maksimal. Hal ini dapat dibuktikan dengan plagiarisme yang masih merajalela. Kemajuan teknologi yang tidak dapat dihindari semakin mempermudah manusia dalam mencari informasi maupun mengunduh suatu gambar ataupun ciptaan yang seharusnya terlindungi, seperti desain grafis yang diunggah ke internet yang dapat dengan mudahnya disalin dan disebarluaskan. Setiap ciptaan yang diciptakan secara original seharusnya memiliki perlindungan secara otomatis yang melekat ketika desain grafis tersebut diwujudkan dalam bentuk nyata. Adanya permasalahan tersebut seharusnya cukup untuk mendorong pemerintah untuk melakukan pembaruan hukum.

Penelitian ini dilakukan dengan menggunakan metode Yuridis Normatif yaitu dengan cara menganalisis Undang-Undang yang berkaitan dengan Hak Cipta dalam bidang Desain Grafis guna mencari kelemahan-kelemahan dalam Undang-Undang yang masih digunakan. Metode ini diharapkan dapat memberikan solusi untuk plagiarisme yang merajalela. Dalam penelitian ini analisis deskriptif kualitatif digunakan untuk memperoleh data primer, sekunder, dan tersier. Bahan hukum primer terdiri dari peraturan perundang-undangan dan putusan pemerintah serta putusan menteri yang terkait dengan subjek penelitian. Data sekunder diperoleh dari studi pustaka dan Data tersier diperoleh dengan analisis deskriptif.

Dalam Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014, perlindungan terhadap Desain Grafis sebagai cabang dari seni rupa, masih kurang jelas. Desain Grafis juga termasuk dalam kategori karya digital yang perlindungannya belum maksimal. Dalam rangka meningkatkan perlindungan hukum secara maksimal, diperlukan terobosan terbaru, seperti meningkatkan kesadaran masyarakat, melakukan pembaruan hukum yang berfokus terhadap perlindungan hak cipta di era digital dan memaksimalkan Satuan Tugas Operasi (Satgas Ops) untuk melakukan razia di pasar fisik dan pasar online serta melakukan sertifikasi tempat perbelanjaan.

Kata Kunci: Hak Cipta, Plagiarisme, Desain Grafis, dan Digital

ABSTRACT

Copyright legal protection in Indonesia today, is still not able to protect a creation or work optimally. This can be proven by plagiarism which is still rampant. The unavoidable advancement of technology has made it easier for humans to find information or download an image or creation that should be protected, such as graphic designs uploaded to the internet that can be easily copied and disseminated. Every original creation should have automatic protection that is attached when the graphic design is realized in real form. The existence of these problems should be enough to encourage the government to reform the law.

This research was conducted using the Normative Juridical method, namely by analyzing the Law relating to Copyright in the field of Graphic Design in order to find weaknesses in the Law that is still in use. This method is expected to provide solutions to rampant plagiarism. In this study, qualitative descriptive analysis was used to obtain primary, secondary, and tertiary data. Primary legal materials consist of legislation and government decisions as well as ministerial decisions related to the subject of research. Secondary data was obtained from literature studies and tertiary data was obtained by descriptive analysis.

In Copyright Law No. 28 of 2014, the protection of Graphic Design as a branch of fine arts is still unclear. Graphic Design is also included in the category of digital works whose protection has not been maximized. To increase legal protection to the maximum, the latest breakthroughs are needed, such as increasing public awareness, conducting legal updates that focus on copyright protection in the digital era and maximizing the Operations Task Force (Satgas Ops) to conduct raids in physical markets and online markets and certifying shopping places.

Keywords: *Copyright, Plagiarism, Graphic Design, and Digital*

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di zaman Revolusi Industri 4.0, Desain Grafis memegang peran yang signifikan dalam berbagai aspek kehidupan. Tidak dapat disangkal bahwa dalam upaya meningkatkan penjualan produk, pemasaran, dan periklanan yang memanfaatkan konten visual digital sebagai sarana pemasarannya dapat menjadi terlihat menarik dimata konsumen. Sebagai bagian dari era digital, seorang Desainer Grafis memiliki tanggung jawab penting dalam memenuhi kebutuhan masyarakat seperti dalam pembuatan situs dan logo, serta perancangan layout majalah, media sosial, spanduk, poster, kemasan, dan sebagainya. Di era Revolusi Industri 4.0 yang menekankan ekonomi digital, kecerdasan buatan, *big data*, dan *robotika*. Penting bagi masyarakat untuk memahami betapa pentingnya pengetahuan tentang adanya hukum yang berlaku dan proses pembuatan Desain Grafis sebelum menciptakan, mengubah, atau mengembangkan produk baru dalam ranah Desain Grafis Digital.¹

Pada tahun 2023, perkembangan teknologi di Indonesia mengalami kemajuan yang pesat. Berkat kemajuan teknologi muncul teknologi seperti *computer*, *laptop*, dan *smartphone* yang mempermudah pelaksanaan aktivitas sehari-hari, tak dapat disangkal bahwa teknologi ini secara tidak langsung telah melahirkan bidang profesi baru, yakni

¹ Helmiah, Fauriatun, Andri Nata, and Rohminatin Rohminatin 2022. Membangun Skill Desain Grafis Dalam Menghadapi Era 4.0. Community Development Journal: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol 3, No 1, Hlm. 129.

Desain Grafis. Banyak masyarakat di Indonesia saat ini yang mulai beralih ke pekerjaan sebagai Desainer Grafis, baik bekerja sebagai agen studio, percetakan, maupun sebagai *freelancer* karena selain memiliki banyak peminat, pekerjaan ini juga berpeluang untuk terus berkembang di masa depan guna memenuhi kebutuhan masyarakat di era yang serba digital. Dalam era kemajuan teknologi, kemudahan akses internet terhadap karya digital telah menyebabkan kerentanan terhadap pelanggaran hak cipta. Hal ini memperumit masalah terkait perlindungan Hak Cipta, sebelumnya pelanggaran hak cipta sering kali terjadi pada buku dan kaset, terutama melalui reproduksi fisik dengan cara menyalin hardcopy tanpa izin dari pencipta. Namun, saat ini, pelanggaran hak cipta telah berkembang dengan berbagai bentuk, termasuk dalam konteks Desain Grafis Digital, di mana tindakan dilakukan tanpa pengetahuan atau izin dari pencipta yang dilakukan dengan cara mengunduh maupun *screenshot* hasil dari karya digital yang telah diunggah oleh pencipta di internet. Praktik penyimpanan, penyebaran, dan pemanfaatan karya digital di internet telah menjadi sangat mudah dilakukan tanpa memperhatikan tentang adanya perlindungan hak cipta yang seharusnya diberikan kepada pencipta. Reproduksi, penyalinan, atau penggandaan karya literatur seperti buku, jurnal, majalah, desain grafis, dan surat kabar dapat terjadi dalam bentuk cetakan melalui fotokopi, atau melalui unduhan dan unggahan digital di internet, serta dalam bentuk penyimpanan elektronik dalam database. Dengan demikian, perkembangan teknologi telah mengubah karakteristik pelanggaran hak cipta, dari bentuk konvensional hingga ke dalam ranah digital. Kondisi ini menunjukkan perlunya perhatian yang lebih besar terhadap perlindungan hak cipta

dalam lingkungan digital, serta penegakan hukum yang lebih efektif untuk mengatasi pelanggaran hak cipta dalam berbagai bentuk yang ada saat ini.²

Untuk melindungi hak cipta atas suatu karya pemerintah telah mengatur perlindungan hukum mengenai Hak Kekayaan Intelektual salah satunya adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam konteks ini, hak cipta menjadi bagian dari HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual). Hak Kekayaan Intelektual, yang umumnya disebut sebagai "HKI" atau disingkat sebagai "HAKI", merujuk pada hak-hak yang terkait dengan Kekayaan Intelektual (*Intellectual Property Rights - IPR*). HAKI mencakup hak-hak yang muncul dari hasil olah pikir yang menghasilkan produk atau proses yang bermanfaat bagi manusia. Pada dasarnya, HAKI merupakan hak untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dari kreativitas intelektual. Objek yang diatur dalam HAKI adalah karya-karya yang timbul atau lahir dari kemampuan intelektual manusia.³ Secara umum, HAKI terdiri dari dua aspek utama, yaitu Hak Kekayaan Industri dan Hak Cipta. HAKI memiliki hak eksklusif yang merupakan kekayaan intelektual yang mendapatkan perlindungan hukum berdasarkan undang-undang yang didasari pada dua alasan Pertama, karena dalam karya intelektual terdapat hak moral yang mencerminkan nilai-nilai personal dan identitas dari pencipta. Hak moral ini melibatkan pengakuan sebagai pencipta, perlindungan terhadap

² Joshefin Mareta, 2021, *Perlindungan Hak Cipta Buku di Era Digital*, Balitbangkuham, Jakarta Selatan, Hal. 2

³ Dirjen HKI, 2013, *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*, Dirjenhki Kumham, Tangerang, Hal 3

integritas karya, dan kendali terhadap penggunaan karya tersebut. Kedua, terdapat hak ekonomi atau hak komersial yang terkait dengan nilai ekonomi yang terkandung dalam karya intelektual. Hak ekonomi ini mencakup kendali terhadap pemanfaatan dan penggunaan karya serta memperoleh imbalan finansial dari hak tersebut. Faktor hak ekonomi ini mendorong negara-negara di seluruh dunia untuk memberikan perlindungan hukum yang kuat dan tegas terhadap karya intelektual.⁴ Fungsinya adalah untuk melindungi secara hukum karya-karya ekspresi seperti musik, tulisan, dan gambar, kepada pemilik hak cipta. Undang-Undang Hak Cipta No. 28 Tahun 2014 menyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan secara otomatis kepada pencipta setelah karya tersebut diwujudkan dalam bentuk nyata, dengan memperhatikan pembatasan yang ditetapkan oleh peraturan perundang-undangan yang berlaku.⁵ Sebagai bagian yang tak terpisahkan dari konsep HAKI, hak cipta memiliki peran yang signifikan dalam mendorong apresiasi terhadap karya asli dan merangsang inovasi kreatif di berbagai bidang. Di Indonesia, HAKI dikelola oleh Direktorat Jenderal Hak-hak Atas Kekayaan Intelektual yang merupakan bagian dari Departemen Hukum dan Perundang-undangan Republik Indonesia. Hak cipta adalah salah satu komponen HAKI yang memberikan perlindungan hukum terhadap karya yang asli. Dalam hal ini, Direktorat Jenderal Hak-hak Atas Kekayaan Intelektual memiliki peran

⁴ Ibid, Hal. 6

⁵ Anis Mashdurohatun, 2018, *Hak Cipta Atas Buku*, Rajawali Press, Depok, Hal. 42

penting dalam mengatur aspek hak cipta yang berkaitan, dengan tujuan melindungi karya orisinal dan mendorong apresiasi terhadap upaya kreatif para kreator.⁶

Penting untuk diakui bahwa di Indonesia dan negara-negara berkembang lainnya, tingkat kesadaran masyarakat tentang Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) masih rendah. Fakta yang dapat menjadi bukti adalah rendahnya jumlah pendaftaran HAKI oleh para pencipta dalam negeri serta banyaknya pelanggaran terhadap HAKI oleh masyarakat. Salah satu pelanggaran HAKI yang umum terjadi adalah tindakan plagiarisme dalam ranah digital. Plagiarisme ini mencakup duplikasi karya desain grafis milik individu lain, mencuri karya grafis orang lain, atau memodifikasi karya tanpa mendapatkan izin dari pemilik desain tersebut. Kejadian plagiarisme ini seringkali terjadi baik di pasar tradisional maupun di pasar online, di mana produk palsu yang merupakan hasil duplikasi dan modifikasi dari karya orisinal seringkali dijual dengan harga lebih rendah maupun setara dari produk aslinya, dengan kualitas yang rendah, tindakan ini bersifat ilegal karena banyak plagiator yang tidak meminta izin terlebih dahulu kepada pemegang hak dan telah melanggar Undang-Undang Hak Cipta yang berlaku. Bahkan sebagian besar desainer pemula banyak yang tidak menyadari adanya undang-undang hak cipta yang berlaku. Keadaan ini mencerminkan kurangnya ketegasan pemerintah dalam menegakkan dan menerapkan Undang-Undang Hak Cipta, karena masih banyak Desainer yang menggunakan teknik

⁶ Baskoro S. Banindro, 2002, "Wacana Hak-Hak Atas Kekayaan Intelektual Dalam Penciptaan Karya Desain Grafis". *Nirmana*. Vol 4 No. 2, hlm. 119.

plagiarisme untuk menjual produk secara ilegal. Selain itu, perlu diakui juga bahwa sistem HAKI yang sedang digunakan di Indonesia saat ini belum mencapai tujuan perlindungan dan pengelolaan HAKI yang memberikan nilai dan manfaat yang optimal.⁷

Sebenarnya telah banyak penelitian yang dilakukan untuk menawarkan solusi dalam mengatasi berbagai masalah yang muncul dalam perlindungan hak cipta di Indonesia. Beberapa di antaranya meliputi upaya sosialisasi tentang pentingnya menghormati hak cipta, peningkatan kesadaran hukum di kalangan masyarakat, peningkatan ekonomi masyarakat, dukungan pemerintah dalam pengimplementasian Undang-Undang Hak Cipta, serta peningkatan kualitas penegak hukum melalui pendidikan agar mampu menjalankan keadilan dan mencari kebenaran dalam menangani kasus pelanggaran hak cipta, terutama di Indonesia.⁸ Meskipun pemerintah telah menjalankan berbagai program untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya hak cipta, sayangnya tidak semua program tersebut berjalan dengan lancar. Hal ini ditunjukkan oleh kenyataan bahwa masih banyak praktik plagiarisme yang terjadi. Oleh karena itu, tidak hanya pemerintah yang berupaya meningkatkan kesadaran masyarakat, tetapi juga diharapkan bahwa masyarakat sendiri turut berperan aktif

⁷ Suwari Akhmaddhian, Erga Yuhandra dan Gios Adhyaksa. 2018 Peningkatan Kesadaran Hukum Masyarakat Desa Windujanten, Kabupaten Kuningan, Indonesia. *Jurnal Pengabdian masyarakat* Vol. 1, No. 1, hlm 16.

⁸ Martadireja, S, 2018, Pengaruh Microstock Terhadap Kesadaran Hak Kekayaan Intelektual Desainer Grafis. *Journal of Urban Society's Arts*, Vol. 5, No. 1, hlm. 21.

dengan mempelajari hukum yang berlaku di Indonesia. Untuk Undang-undang hak cipta di Indonesia sendiri juga perlu untuk diadakanya pembaruan hukum karena perkembangan teknologi sekarang sudah semakin canggih dan terdapat sekali banyak celah yang bisa dilakukan pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab untuk mengambil karya-karya Desain Grafis orang lain yang tidak terlindungi maupun yang terlindungi. Berdasarkan penjelasan diatas penulis tertarik untuk menggali lebih lanjut permasalahan tersebut maka dari itu dibuatlah penulisan hukum (skripsi) dengan judul **" PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA DESAIN GRAFIS DIGITAL TERHADAP TINDAKAN PLAGIARISME"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang sebagaimana di uraikan diatas, maka rumusan masalah dalam skripsi ini sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaturan tentang perlindungan hukum hak cipta desain grafis digital terhadap tindakan plagiarisme?
2. Apa problematik hukum yang timbul dari peraturan hukum tentang desain grafis digital dan apa solusinya?

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk memperoleh pengetahuan yang mendalam mengenai perlindungan hukum terhadap hak cipta desain grafis digital dan mencari tindakan pencegahan yang efektif terhadap praktik plagiarisme, terutama dalam desain grafis digital.

2. Untuk memperoleh pemahaman yang mendalam mengenai problematik hukum yang muncul akibat perlindungan peraturan hukum tentang desain grafis digital yang digunakan saat ini dan memberikan solusi atas permasalahan plagiarisme yang terjadi.

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara Teoritis

a. Bagi Ilmu Hukum

Penelitian ini diharapkan dapat memperluas pengetahuan tentang HAKI karena selama ini masih sedikit literasi tentang Hak Cipta Desain Grafis Digital yang membahas perlindungan hak cipta desain grafis digital dan belum ada pembaruan hukum terhadap Undang-Undang Hak Cipta yang membahas pengetahuan tentang perlindungan hukum terhadap desain grafis digital.

b. Bagi Akademisi

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memperluas wawasan ilmu pengetahuan bagi mahasiswa, peneliti, serta pembaca yang tertarik dengan bidang perlindungan hukum terhadap hak cipta khususnya terhadap desain grafis digital.

2. Secara Praktis

a. Bagi masyarakat

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi dan menyadarkan masyarakat akan pentingnya memahami hukum

yang berlaku serta mendorong masyarakat untuk mendaftarkan suatu produk maupun hasil karya untuk mendapatkan perlindungan hukum.

b. Bagi Pemerintah

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan landasan yang kuat bagi pemerintah untuk mengambil langkah-langkah yang lebih tegas dalam melindungi hak-hak Desainer dan ketegasan dalam menindak pelaku plagiarisme.

E. Terminologi

Berikut adalah istilah yang digunakan dalam skripsi ini untuk membantu pembaca dalam memahami isi dalam penelitian :

1. Perlindungan hukum

Menurut Hadjon, perlindungan hukum adalah upaya untuk melindungi martabat dan hak-hak asasi manusia yang dimiliki oleh individu sebagai subjek hukum, berdasarkan ketentuan hukum yang berlaku. Hadjon mengelompokkan perlindungan hukum menjadi dua bentuk, yaitu perlindungan preventif dan represif.

a. Perlindungan hukum preventif

memungkinkan rakyat untuk mengemukakan pendapat sebelum keputusan pemerintah menjadi definitif, dengan tujuan mencegah terjadinya sengketa atau konflik.

b. perlindungan hukum represif

bertujuan untuk menyelesaikan sengketa yang telah terjadi.

Secara lebih luas, perlindungan hukum merupakan jaminan yang diberikan oleh negara kepada semua individu sebagai subjek hukum, sehingga masyarakat dapat melaksanakan hak-hak dan kepentingan hukum yang mereka miliki. Dengan demikian, perlindungan hukum memberikan dasar penting bagi individu untuk mempertahankan martabat dan hak-hak mereka serta menjamin keadilan dalam kapasitas mereka sebagai subjek hukum.⁹

2. Hak Cipta

Menurut Undang-Undang No. 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.

3. Plagiarisme

Plagiarisme merupakan tindakan ilegal yang melibatkan penjiplakan, pencurian, atau pengambilan ide dan gagasan orang lain tanpa memperoleh izin atau pengakuan, yang kemudian digunakan untuk keuntungan pribadi.

⁹ Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, PT.Bina Ilmu, Surabaya, 2005, Hal. 29.

4. Desain grafis

Menurut Jessica Helfand, desain grafis adalah hasil dari kombinasi kompleks antara kata-kata, gambar, angka, grafik, foto, dan ilustrasi. Penciptaan desain grafis membutuhkan pemikiran khusus dari seorang individu yang mampu menggabungkan elemen-elemen ini secara harmonis sehingga menghasilkan sesuatu yang khusus, sangat berguna, mengejutkan, atau bahkan subversif. Hasil dari desain grafis ini juga memiliki kemampuan untuk mudah diingat oleh orang-orang yang melihatnya.¹⁰

5. Digital

Menurut Karen Mossberger, Caroline J. Tolbert, dan William W. Franko dalam bukunya yang berjudul "Digital Cities: The Internet and the Geography of Opportunity," konsep digital merujuk pada pemanfaatan teknologi internet dalam berbagai aspek kehidupan. Ini mencakup penggunaan internet dalam bidang pendidikan, pekerjaan, dan interaksi sosial. Dalam konteks ini, digitalitas tidak hanya mencakup aspek teknologi, tetapi juga bagaimana internet memainkan peran sentral dalam membentuk peluang dan interaksi di berbagai lapisan masyarakat dan wilayah.¹¹

¹⁰ <https://bpptik.kominfo.go.id/index.php/Publikasi/detail/desain-grafis-dan-unsurnya> dikases pada 25 Juni 2023 pkl. 14.00.

¹¹ "Rspatriaikkt", Pengertian Digital Menurut Ahli, <https://www.rspatriaikkt.co.id/pengertian-digital-menurut-para-ahli> diakses pada tanggal 5 Desember 2023 pkl. 22.50.

F. Metode Penelitian

1. Metode Pendekatan

Menurut Mukti Fajar dan Yulianto Achmad, penelitian yuridis normatif merupakan suatu penelitian hukum yang menganggap hukum sebagai suatu struktur sistem norma. Sistem norma yang dimaksud mencakup asas-asas, norma, kaidah, yang berasal dari peraturan perundang-undangan, putusan pengadilan, perjanjian, dan doktrin (ajaran).¹² Fokus dari penelitian hukum normatif adalah pada sistem norma hukum, termasuk kaidah atau aturan hukum yang terkait dengan suatu bangunan sistem suatu peristiwa hukum.

2. Spesifikasi Penelitian

Penelitian ini merupakan analisis deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengungkapkan peraturan dalam undang-undang dan fungsinya yang terkait dengan teori hukum sebagai objek penelitian, serta implementasinya di masyarakat yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam konteks ini, penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari partisipan dan perilaku yang diamati.¹³ Spesifikasi penelitian ini bersifat analisis deskriptif dengan tujuan untuk memberikan gambaran

¹² Mukti Fajar ND dan Yulianto Achmad, 2010, Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Penelitian Hukum Empiris, Pustaka Pelajar, Yogyakarta, hlm. 34.

¹³ Lexy. J. Moleong, Metodologi Penelitian Kualitatif, 2000, PT Remaja Rosdakarya, Bandung, hlm. 3.

atau pemaparan atas subyek dan objek penelitian, sebagaimana yang dihasilkan dari penelitian yang telah dilakukan.¹⁴ Tujuan utama dari metode deskriptif kualitatif adalah untuk menyajikan deskripsi, gambaran, atau analisis data secara sistematis, faktual, dan akurat, dengan tujuan memperoleh pemahaman yang mendalam tentang topik yang sedang diteliti.¹⁵

3. Sumber dan Jenis Bahan Hukum

Sumber dan jenis bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier yang didukung oleh arsip, kepustakaan, serta dokumen-dokumen yang sesuai dengan objek penelitian. Sebagai berikut :

1) Bahan Hukum Primer

Bahan hukum ini terkait dalam peraturan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim yang relevan dengan penelitian ini. Sebagai berikut :

- a) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- b) Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

¹⁴ Mukti Fajar ND dan Yulianto Achmad, *Op. Cit*, hal 105

¹⁵ Puji Santosa, 2015, *Metodologi Penelitian Sastra*, Azzagrafika, Jakarta, Hal. 20

- c) Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.
- d) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 56 Tahun 2021 Tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu Dan/Atau Musik.
- e) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2014 Tentang Pengelolaan Cipta (Hak Cipta dan Hak Terkait) di Lingkungan Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia.
- f) Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan Dan Penanggulangan Plagiat Di Perguruan Tinggi.
- g) Peraturan Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2016 Tentang Pelayanan Permohonan Kekayaan Intelektual Secara Elektronik.
- h) Peraturan Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Manajemen Penyidikan Tindak Pidana Di Bidang Kekayaan Intelektual.
- i) Keputusan Menaker Nomor 301 Tahun 2016 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan

Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya
Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual.

2) Bahan Hukum Sekunder

Bahan Hukum Sekunder merujuk pada data statistik, laporan, atau publikasi yang relevan dengan topik penelitian. Sementara itu, penggunaan arsip, kepustakaan, dan dokumen-dokumen terkait memberikan informasi tambahan dan referensi yang mendukung analisis dan pembahasan dalam penelitian ini.

3) Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier yaitu bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer dan sekunder yang berasal dari koleksi informasi yang terstruktur dan komprehensif tentang berbagai topik. Sebagai sumber referensi yang memberikan penjelasan dan informasi mengenai berbagai aspek pengetahuan yang tersedia dalam bentuk cetak atau elektronik dan berisi artikel-artikel yang ditulis oleh para ahli di bidangnya.

4. Metode Pengumpulan Data

Berikut adalah metode-metode pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini:

Pengumpulan data yang digunakan dalam penulisan hukum ini adalah studi kepustakaan atau *library research*. Metode ini melibatkan penggunaan data sekunder yang diperoleh melalui membaca literatur kepustakaan,

seperti buku, jurnal ilmiah, Undang-Undang, dan bahan karya ilmiah lainnya. Peneliti juga dapat melakukan penelusuran karya ilmiah di internet untuk memperoleh data yang relevan dengan topik penelitian. Dalam metode ini, data dikumpulkan melalui analisis terhadap sumber-sumber tertulis yang ada untuk mendukung penelitian dan menjawab pertanyaan penelitian yang diajukan.

5. Metode Analisis Bahan Hukum

Penelitian ini merupakan analisis deskriptif kualitatif yang bertujuan untuk mengungkapkan peraturan dalam undang-undang dan fungsinya yang terkait dengan teori hukum sebagai objek penelitian, serta implementasinya di masyarakat yang berkaitan dengan objek penelitian. Dalam konteks ini, penelitian kualitatif adalah suatu metode penelitian yang bertujuan untuk mendapatkan data deskriptif berupa kata-kata tertulis atau lisan dari partisipan dan perilaku yang diamati. Analisis bahan hukum melibatkan pemanfaatan sumber-sumber bahan hukum yang telah dikumpulkan sebelumnya untuk menyelesaikan permasalahan dalam penelitian ini. Penggunaan pendekatan analisis normatif dipilih karena bahan-bahan hukum yang dikaji dalam penelitian ini menekankan pada kajian teoritis, termasuk asas-asas hukum, konsep-konsep hukum, dan kaidah-kaidah hukum.¹⁶

¹⁶ Sudarto, Metodologi Penelitian Filsafat, 1997, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hlm. 66.

G. Sistematika Penulisan

BAB I: PENDAHULUAN

Dalam bab ini diuraikan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, terminologi, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini, diuraikan mengenai tinjauan umum terkait pengertian dan uraian Hak Cipta Desain Grafis Digital. Pembahasan mencakup tinjauan umum seputar sejarah Hak Cipta, perlindungan hukum terhadap Hak Cipta Desain Grafis Digital, plagiasi dalam desain grafis digital, dan plagiarisme dalam perspektif Islam.

BAB III: PEMBAHASAN

Dalam bab ini diuraikan tentang hasil analisa yang berisi pengaturan tentang perlindungan hukum hak cipta desain grafis digital terhadap tindakan plagiarisme dan problematik hukum yang timbul dari peraturan hukum tentang desain grafis digital dan apa solusinya.

BAB IV: PENUTUP

Dalam bab ini berisikan kesimpulan dan saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

A. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta

1. Pengertian HAK CIPTA

Manusia pada dasarnya dilahirkan dengan dibekali kreativitas, rasa dan karsa. Ketiga hal ini melahirkan sesuatu yang disebut karya intelektual. Kecerdasan manusia bila diaplikasikan pada suatu kegiatan yang bersifat intelektual dapat menghasilkan suatu karya atau temuan. Karya intelektual semacam ini dapat ditemukan di berbagai bidang seperti sains, teknologi, seni dan sastra. Karya intelektual ini memerlukan banyak pengorbanan dalam pembuatannya dengan begitu pula penciptanya menjadikannya sesuatu yang berharga karena ide atau kekayaan intelektual merupakan sesuatu yang tak ternilai harganya. Selain itu terdapat manfaat ekonomi yang dapat dinikmati, kemudian terdapat nilai moral juga yang melekat pada pencipta dan ciptaannya yang nantinya menunjukkan identitas dari ciptaan tersebut. Karya intelektual dalam dunia usaha dianggap sebagai aset perusahaan, maka dari itu sudah sewajarnya untuk memberikan perlindungan hukum terhadap semua karya intelektual. Indonesia merupakan negara yang ikut serta dalam menandatangani kesepakatan World Trade Organization (WTO) dan mengesahkannya dalam Undang-undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan Agreement on Establishing The World Trade Organization

(Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia). Salah satu aturan yang ada dalam WTO (Lampiran 1 C) adalah terkait Understanding on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights, Including Trade in Counterfeit Goods (Persetujuan mengenai Aspek-aspek Dagang yang berhubungan langsung dengan Hak Atas Kekayaan Intelektual, termasuk Perdagangan Barang Palsu) atau yang sering disebut dengan TRIPs.

Dampak keikutsertaan Indonesia dalam Persetujuan keanggotaan TRIPs adalah mewajibkan Indonesia untuk memfasilitasi semua peraturan Hak Kekayaan Intelektual yang terdapat di dalam TRIPs (*asas pacta sunt servanda*) ke dalam hukum nasionalnya. Hak cipta adalah bagian dari kesatuan Hak Kekayaan Intelektual (*Intellectual Property Right*) yang dilindungi di Indonesia selain itu juga terdapat hak milik industri seperti paten, merek, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, rahasia dagang dan varietas tanaman. Hak cipta timbul secara otomatis, setelah adanya suatu perwujudan dari sebuah pemikiran ke dalam sesuatu yang nyata. Hak eksklusif yang diberikan oleh hukum merupakan sebuah penghargaan yang sesuai bagi para pencipta mengingat pengorbanan yang telah dilakukan dalam upaya menghasilkan sebuah ciptaan. Termasuk dalam hak eksklusif yang merupakan suatu hak untuk menikmati atau mengeksploitasi sendiri hasil dari ciptaanya tersebut. Selama beberapa waktu yang telah ditentukan, ketika ada orang lain ingin berpartisipasi dalam menikmati atau menggunakan atau mengeksploitasi hak tersebut, haruslah

meminta izin terlebih dahulu kepada pemilik hak, karena perlindungan dan pengakuan hak hanya diberikan khusus langsung dari pemilik hak dan tidak diperbolehkan untuk digunakan secara semena-mena.

Indonesia telah beberapa kali mengalami perubahan, dan yang berlaku hingga saat ini adalah Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hak cipta merupakan hak eksklusif, yang didalamnya terdapat dua hakikat yaitu hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi merupakan hak untuk mendapatkan keuntungan ekonomi atas kekayaan intelektual. Dikatakan sebagai hak ekonomi karena HAKI termasuk sebuah benda yang dapat diperjualbelikan menggunakan uang, sedangkan hak moral merupakan hak supaya ciptaan tidak dirubah maupun dirusak tanpa persetujuan si pemilik hak, dan merupakan hak supaya diakui sebagai pencipta dari ciptaan tersebut. Hak ini tidak dapat dihilangkan dengan alasan apapun walaupun hak cipta atau hak terkait telah dipindahkan karena yang dapat dialihkan hanyalah hak ekonominya saja.¹⁷

Dalam pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC) Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang muncul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan dijadikan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan

¹⁷ Hapsari, F. T, 2012, Eksistensi Hak Moral Dalam Hak Cipta Di Indonesia, *Masalah-Masalah Hukum*, Jilid 41, No. 3, Hlm. 461.

ketentuan peraturan perundang-undangan. Hak cipta merupakan hak yang bersifat absolut dan mendapatkan perlindungan haknya selama si pencipta masih hidup dan masih mendapatkan perlindungan selama beberapa tahun setelah pencipta meninggal, dalam Undang-Undang hak cipta jangka waktu perlindungan setelah pencipta meninggal adalah 70 tahun. Agar suatu ciptaan dalam bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan dapat melahirkan hak cipta, diperlukan beberapa kriteria untuk mendapatkannya, salah satunya adalah orisinalitas yang nyata serta berwujud. Kriteria orisinalitas dimaksudkan terhadap kepemilikan hak cipta atau klaim hasil ciptaan atau karya yang menunjukkan bahwa suatu ciptaan atau karya benar dibuat dan berasal dari si pencipta. Orisinalitas sangatlah diperlukan dalam suatu ciptaan supaya dapat diakui oleh semua orang dan tidak dibandingkan dengan karya orang lain maka dari itu orisinalitas dijadikan sebagai salah satu syarat dalam pendaftaran di Indonesia supaya dapat diakui oleh negara.

2. Tujuan dan Manfaat Hak Cipta

Tujuan utama dari Hak Cipta adalah melindungi karya yang dibuat oleh pencipta agar tidak disalahgunakan oleh orang lain untuk kepentingan komersial pribadi. Selain itu, Hak Cipta juga berperan penting dalam meningkatkan kreativitas dan inovasi para pencipta karena memberikan perlindungan atas karya-karya original yang telah diciptakan, sehingga menciptakan lingkungan di mana para pencipta merasa aman untuk berekspresi dan mencipta karya-karya dengan bebas. Hak Cipta adalah hak

eksklusif hak tersebut terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. disebut hak eksklusif, sebagaimana hak tersebut saja Dirancang untuk pencipta Melarang dan membatasi pihak lain Hak-hak ini tidak boleh digunakan tanpa izin pemegang hak. Pemegang hak cipta selain pencipta Hanya memiliki sebagian hak eksklusif, yaitu. dalam bentuk hak ekonomi. Hak moral berbeda dengan hak ekonomi, memiliki hak ekonomi yang mengandung nilai ekonomi, sedangkan hak Moralitas yang sama sekali tidak mengandung nilai ekonomi. Berikut adalah penjelasan mengenai hak moral dan hak ekonomi:

a. Hak Moral

Hak Moral merupakan hak yang melekat diri Pencipta. Hak moral tidak bisa dihilangkan Terlepas dari masa perlindungan hak cipta meski sudah berakhir. Hak moral tidak dapat dialihkan Selama penciptanya masih ada namun dapat dialihkan Sesuai kemauan atau alasan lain ketentuan perundang-undangan si pencipta meninggal dunia.

b. Hak Ekonomi

Hak ekonomi adalah hak pencipta atau pemilik hak cipta menerima nilai ciptaannya ekonomis. yang artinya si pencipta dapat mendapatkan uang atau keuntungan ekonomis dari suatu karya atau ciptaan yang telah dibuat. Hak ekonomi dapat diperjualbelikan berbeda dengan hak moral yang tidak dapat diperjualbelikan, yaitu

dengan menjual karya terhadap orang lain yang nantinya si pembeli dapat memanfaatkan karya atau ciptaan tersebut untuk kepentingan komersial.

Aktivitas Dapat dilakukan oleh pemegang hak ekonomi yaitu:

- 1) penerbitan suatu karya
- 2) penggandaan berbagai bentuk kreasi
- 3) penerjemahan ciptaan
- 4) pengadaptasian
- 5) pengaransemen atau
- 6) pentrasformasian ciptaan
- 7) pendistribusian ciptaan atau salinannya
- 8) pertunjukkan ciptaan
- 9) pengumuman ciptaan
- 10) komunikasi ciptaan
- 11) penyewaan ciptaan

Hak-hak tersebut tidak hanya memberikan manfaat bagi individu secara pribadi, tetapi juga memiliki potensi untuk mendorong pertumbuhan ekonomi kreatif. Dalam menghadapi perkembangan ekonomi kreatif yang pesat, sangat penting untuk memberikan perlindungan hukum,

mengingat bahwa Hak Cipta menjadi pondasi utama dari ekonomi kreatif nasional.¹⁸

3. Ruang Lingkup Hak Cipta

Hak Cipta memiliki ruang lingkup yang luas terutama dalam bidang seni dan karya seperti yang telah dituangkan dalam Undang-Undang No. 28 tahun 2014 Pasal 40 tentang Hak Cipta yaitu diantaranya: Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya.

- a. Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya.
- b. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan.
- c. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks.
- d. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim.
- e. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase.
- f. Karya seni terapan.
- g. Karya arsitektur.
- h. Peta.
- i. Karya seni batik atau seni motif lain.
- j. Karya fotografi.

¹⁸ Simatupang, K. M. (2021). Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Vol. 15, No. 1, hlm. 71.

- k. Potret.
- l. Karya sinematographi.
- m. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional.
- n. Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya.
- o. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli.
- p. Permainan video.
- q. Program Komputer.

4. Munculnya Hak Cipta

Perlindungan hak cipta diberikan secara otomatis sejak karya cipta tersebut diwujudkan dalam bentuk nyata, namun agar hak cipta memiliki bukti otentik dalam hal pembuktian di pengadilan, maka sebaiknya karya atau ciptaan tersebut didaftarkan oleh penciptanya. Jika pencipta tidak melakukan pendaftaran, pencipta dapat memberikan tanda “©” yang artinya copyright, diikuti tahun dan nama pemegang hak cipta. contoh, untuk menunjukkan bahwa karya tersebut adalah milik seseorang dengan nama

Budi, dapat ditulis sebagai Copyright © 2014 Budi atau 2014 Budi.¹⁹ Di Indonesia, pendaftaran ciptaan tidak wajib bagi pencipta atau pemegang hak cipta. Perlindungan suatu karya cipta dimulai sejak karya itu ada atau terwujud, bukan karena pendaftaran. Meskipun demikian, surat pendaftaran ciptaan dapat menjadi alat bukti awal di pengadilan jika terjadi sengketa terhadap ciptaan di masa mendatang.²⁰

B. Tinjauan Umum Tentang Perlindungan Hukum Hak Cipta

1. Sejarah Perlindungan Hukum Hak Cipta Di Indonesia

Pelindungan hukum hak cipta di Indonesia dimulai dengan diberlakukannya Auteurswet 1912 yaitu undang-undang hak cipta dari negara Belanda yang juga diberlakukan pada wilayah yang dijajahnya di Timur Jauh. Ketentuan Auteurswet 1912 adalah perubahan dari undang-undang sebelumnya sebagai penyesuaian dari ketentuan-ketentuan yang terdapat pada Konvensi Bern 3. Pasca masa kemerdekaan Indonesia berdasarkan asas konkordansi dan berdasarkan pasal II aturan peralihan UUD 1945 maka Auteursweet 1912 masih tetap diberlakukan di Indonesia, Demikian Juga dengan keikutsertaan keanggotaan Indonesia sebagai anggota konvensi Bern masih tetap berlaku. Tahun 1952 Indonesia

¹⁹ Yusran Isnaini, 2019, *Mengenal Hak Cipta: Melalui Tanya Jawab dan Contoh Kasus*, Pradipta Pustaka Media, Cilacap, hal. 17.

²⁰ Kusmawan, D, 2014, Perlindungan hak cipta atas buku. *Perspektif*, Vol. 19, No. 2, hlm. 140.

menyelenggarakan Kongres Kebudayaan di Bandung. Dalam kongres tersebut istilah *Auteurswet* diganti menjadi Hak Cipta. Apabila dikaitkan dengan pengertian kata Copyright maka penggunaan kata Hak Cipta sesungguhnya terdapat nuansa yang berbeda. Tahun 1958, Perdana Menteri Djuanda mendeklarasikan bahwa Indonesia keluar dari Konvensi Berne, dengan tujuan supaya para intelektual yang ada di Indonesia dapat memanfaatkan hasil karya, cipta, dan karsa negara asing tanpa harus membayar royalti pada pencipta asing. Secara resmi Indonesia mendeklarasikan keluar dari konvensi Bern pada tanggal 19 February 1959 dan berlaku efektif tanggal 19 February 1960. Tanggal 5 September 1997, Indonesia mrnyatakan secara resmi kembali menjadi anggota Konvensi Bern, sebagai konsekuensi hukum karena telah menjadi anggota. Organisasi Perdagangan Dunia yang mewajibkan negara-negara yang ikut serta dalam Konvensi Bern untuk melakukan sepenuhnya perjanjian-perjanjian Internasional di bidang Hak Cipta.

Berikut adalah perubahan yang pernah terjadi terhadap undang-undang hak cipta di Indonesia:

- a. *Auteurswet* 1912 *Staatblad* Nomor 600 Tahun 1912
- b. Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982
- c. Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987
- d. Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997
- e. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002

f. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

Perubahan-perubahan Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia dilakukan untuk memenuhi kebutuhan masyarakat terhadap perlindungan atas karya cipta dan menyesuaikan dengan perjanjian-perjanjian internasional di bidang Hak Cipta yang telah diratifikasi, antara lain Konvensi Bern, Universal Copyright Convention (UCC), World Intellectual Property Organization Copyright Treaty (WCT), WIPO Performances and Phonogram Treaty (WPPT), Marrakesh Treaty.²¹

C. Tinjauan Umum Tentang Plagiarisme

1. Pengertian Plagiarisme

Desain grafis merupakan salah satu bidang profesi yang banyak diminati remaja saat ini, dengan banyaknya remaja yang bekerja dalam bidang desain grafis saat ini mengakibatkan desainer-desainer profesional mulai bermunculan baik di kancah nasional maupun internasional akan tetapi masih banyak pula desainer grafis pemula yang belum memahami hukum yang berlaku, hal inilah yang kemudian menjadikan masih maraknya plagiarisme yang terjadi.

Plagiarisme berasal dari bahasa Latin *plagiari(us)* yang dapat diartikan sebagai penculik dan plagium yang dapat diartikan menculik. Kata

²¹ Daulat P. Silitonga, 2020, Modul kekayaan intelektual tingkat dasar bidang hak cipta, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia., Jakarta, hlm. 12.

tersebut pada awalnya dikenalkan oleh seorang penyair dari Romawi, yang bernama Marcus Valerius Martialis, pada abad pertama masehi. Waktu itu Marcus Valerius Martialis mengeluhkan puisi-puisi penyair lain yang memiliki kata-kata yang sama dengan milik Marcus. Tahun 1601, kata Latin tersebut dimuat ke dalam bahasa Inggris oleh Ben Johnson menjadi kata plagiarism. Melihat akar katanya, jelas bahwa plagiarisme dalam penulisan laporan akademis mengandung unsur ‘pencurian’ intelektual karena terjadi pencurian secara paksa kata-kata maupun gagasan tanpa meminta izin pada pemiliknya.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia, plagiarisme merupakan kata benda, yang memiliki arti “penjiplakan yang melanggar hak cipta”. Tindakan melakukan plagiarisme disebut dengan plagiat, yang berarti “pengambilan suatu desain orang lain dan menjadikannya seolah-olah desain tersebut miliknya sendiri, misalnya mengunggah suatu desain atas nama dirinya yang aslinya milik orang lain. Orang yang melakukan tindakan plagiat disebut plagiator, yaitu “orang yg mengambil desain orang lain dan mengaku bahwa desain itu miliknya.

2. Jenis-Jenis Plagiarisme

Plagiarisme dalam desain grafis adalah tindakan mencuri atau menyalin elemen-elemen desain atau karya seni dari sumber lain dan menggunakannya tanpa izin atau pengakuan yang sesuai. Plagiasi juga dapat

dikategorikan dalam tiga tingkatan yaitu plagiasi ringan <30%, plagiasi sedang 30-70%, dan plagiasi berat atau total >70%.

Berikut adalah beberapa jenis-jenis plagiarisme dalam bidang desain grafis:

- a. Plagiat Gambar: Ini adalah bentuk paling umum dari plagiarisme dalam desain grafis. Ini terjadi ketika seseorang menyalin atau menggunakan gambar atau ilustrasi dari sumber lain tanpa izin atau atribusi yang sesuai.
- b. Plagiat Desain Logo: Plagiat logo adalah tindakan menyalin atau meniru desain logo dari perusahaan atau merek lain. Ini dapat merusak reputasi merek asli dan melanggar hak cipta.
- c. Plagiat Desain Poster: Plagiat dalam desain poster terjadi ketika seseorang menyalin atau meniru desain poster dari acara, film, atau produk lain tanpa izin.
- d. Plagiat Tipografi: Plagiat tipografi terjadi ketika seseorang menyalin gaya atau jenis huruf yang unik dari desain lain. Ini dapat mencakup penggunaan font khusus yang dilindungi hak cipta tanpa izin.
- e. Plagiat Web Design: Plagiat dalam desain web terjadi ketika seseorang menyalin atau meniru tampilan dan elemen desain dari situs web lain, termasuk layout, warna, dan grafik.
- f. Plagiat Karya Seni Digital: Ini terjadi ketika karya seni digital seperti ilustrasi, lukisan digital, atau manipulasi foto disalin tanpa izin dari seniman asli.

- g. Plagiat *Packaging* Produk: Plagiat dalam desain kemasan produk terjadi ketika seseorang menyalin atau meniru desain kemasan produk dari merek lain, yang dapat membingungkan konsumen dan melanggar hak cipta.
- h. Plagiat Identitas Visual: Ini terkait dengan menyalin atau meniru identitas visual suatu merek, yang meliputi logo, warna merek, dan elemen desain lainnya. Ini dapat merusak citra merek asli.
- i. Plagiat Karya Kolase atau Montase: Plagiat jenis ini terjadi ketika karya kolase atau montase yang kompleks disalin atau digunakan tanpa izin dari seniman asli.
- j. Plagiat Desain Pakaian: Plagiat dalam desain pakaian terjadi ketika desain pakaian atau fashion line dicontek atau disalin tanpa izin dari perancang asli.²²

3. Penyebab Terjadinya Plagiarisme

Plagiasi dalam desain grafis dapat disebabkan pastilah memiliki latar belakang atau alasan seseorang melakukan plagiasi berikut adalah Beberapa penyebab umum plagiasi dalam desain grafis meliputi:

²² Herqutanto, 2013, "Plagiarisme, Runtuhnya Tembok Kejujuran Akademik." *eJournal Kedokteran Indonesia*, Vol. 1, No. 1, hlm. 1.

a. Ketidaktahuan Akan Adanya Hukum Yang Berlaku

Seringkali dijumpai terutama pada desainer grafis pemula yang belum paham akan hukum yang berlaku namun memaksakan untuk bekerja menjadi desainer.

b. Tuntutan Waktu atau Deadline Pengumpulan Desain Yang Terlalu Singkat

Seorang desainer selalu dituntut untuk mengerjakan desain dengan tepat waktu. hal inilah yang terkadang membuat desainer menjadi khawatir akan pembuatan suatu desain yang berujung desainer tersebut memilih plagiasi.

c. Kurangnya Kreatifitas Dan Kemampuan Dalam Bidang Desain Grafis

Kreatifitas dan kemampuan merupakan hal yang penting dalam desain grafis kurangnya kemampuan dan ide dalam pembuatan desain terkadang membuat desainer memilih melakukan plagiasi karena desainer tersebut tinggal membuat suatu desain yang sama yang sesuai dengan kemampuannya tanpa harus memikirkan suatu ide terlebih dahulu.

d. Ketidakpedulian Terhadap Hukum Yang Berlaku

Terkadang seringkali juga ditemui seorang desainer grafis yang mengabaikan hukum yang berlaku. ini bisa terjadi karena biasanya

desainer tersebut didasari ingin mendapatkan uang secara cepat dan mudah tanpa memperdulikan hukum yang berlaku.

e. Kemudahan Akses Internet

Kemudahan akses internet yang memberikan banyak referensi seringkali juga membuat seorang desainer ingin membuat desain serupa namun malah menjadi desain yang hampir sama persis dengan referensi yang ada di internet.

D. Tinjauan Umum Tentang Desain Grafis Digital

1. Pengertian Desain Grafis Digital

Desain Grafis merupakan salah satu bidang profesi yang banyak diminati pada era digital saat ini. Desain grafis seringkali digunakan melalui berbagai media untuk mendukung kegiatan perdagangan maupun promosi. Dalam berbagai negara, bidang ini sering dikenal dengan berbagai nama seperti Desain Komunikasi Visual, Desain Komunikasi, Komunikasi Visual, dan Komunikasi Grafis. Sedangkan di Indonesia, nama yang paling umum digunakan adalah Desain Grafis atau Desain Komunikasi Visual. Sebelum sebutan Desain Komunikasi Visual digunakan, Desain Grafis ditafsirkan sebagai kegiatan menyusun atau merencanakan suatu konsep. Kata "grafis" memiliki dua penafsiran: pertama, "*Graphien*" (yang dalam bahasa Latin = garis, marka) yang kemudian dikenal sebagai Graphic Arts atau Komunikasi Grafis, yang kedua, "*Graphise Vakken*" (dalam bahasa Belanda = pekerjaan cetak). Dalam bahasa Indonesia diartikan sebagai Grafika, yang

berhubungan dengan percetakan. Penjelasan tersebut dapat diinterpretasikan bahwa desain grafis merupakan suatu pekerjaan dalam bidang komunikasi visual yang berkaitan dengan grafika (cetakan) maupun bidang dua dimensi dan statis (tidak bergerak dan bukan *time-based image*). Pengertian ini dapat berkembang seiring dengan meningkatnya kesadaran akan pentingnya keakuratan dalam menyampaikan informasi kepada masyarakat. Seiring berkembangnya teknologi informasi, seperti peningkatan perangkat lunak seperti aplikasi desain grafis, internet, teknologi mobile, dan teknologi digital lainnya. Perkembangan teknologi ini telah membuka lahan pekerjaan baru untuk para desainer. Hal ini mengakibatkan munculnya para pekerja profesional di dalam bidang Desain Grafis atau Desain Komunikasi Visual. Kini, bidang desain grafis tidak hanya terbatas pada desain untuk media cetak, tetapi juga mulai menjalar ke ranah media digital yang bersifat bergerak (*time-based image*).

Perkembangan Teknologi telah membawa perubahan dalam dunia desain grafis karena berkaitan dengan kemajuan teknologi. Transformasi ini mengakibatkan pergeseran para profesional desain grafis ke arah digital. Dalam proses ini, para desainer grafis menjadi seperti "makhluk hibrida," artinya mereka belajar menggunakan perangkat lunak dan program komputer untuk menyesuaikan diri dengan teknologi yang terus berkembang. Ini bisa berarti bahwa mereka mungkin mulai dengan pendekatan tradisional dalam bidang desain, tetapi seiring waktu, mereka

secara bertahap beralih ke desain yang sepenuhnya berbasis digital, seiring dengan perkembangan teknologi, desainer grafis telah mengubah cara mereka bekerja dari metode tradisional ke dunia digital. Mereka menggabungkan keterampilan desain konvensional dengan penggunaan perangkat lunak dan program komputer untuk menciptakan karya-karya yang memanfaatkan teknologi terkini. Proses adaptasi ini berlangsung sepanjang waktu dan, pada akhirnya, membawa mereka ke tahap di mana desain grafis sepenuhnya terintegrasi dengan teknologi digital.

Bidang profesi Desain Grafis atau Desain Komunikasi Visual memiliki pengaruh yang besar bahkan hampir menjangkau seluruh aspek kehidupan, termasuk politik, ekonomi, sosial, dan budaya. Dalam industri ini, jasa Desainer Grafis Digital atau Komunikasi Visual sangat diminati masyarakat baik sebagai tim di studio desain, butik kreatif, biro iklan (*agency*), maupun sebagai desainer lepas (*freelancer*). Kebutuhan akan desainer grafis atau komunikasi visual yang berkompeten sangat dibutuhkan untuk mendukung industri terkait, terutama saat memasuki era pasar bebas ASEAN dalam Masyarakat Ekonomi ASEAN (MEA). Oleh karena itu perlu ditetapkannya standar-standar yang dapat menjadi pedoman bagi pekerja dalam profesi ini, baik untuk Menentukan arah langkah karir maupun merencanakan pelatihan untuk mendukungnya. Hal ini bertujuan untuk menghasilkan kestabilan antara dunia pendidikan dengan dunia industri, supaya mampu menyediakan

Sumber Daya Manusia (SDM) yang berdaya saing dan kompetitif di bidang Desain Grafis atau Desain Komunikasi Visual.²³

2. Ruang Lingkup Desain Grafis

Desain grafis merupakan salah satu cabang dari seni rupa yang memiliki berbagai macam fungsi dan tujuan tertentu dalam setiap pembuatannya berikut adalah beberapa ruang lingkup dalam desain grafis :

a. Identitas Visual dan Merek

Identitas Visual dan Merek ini melibatkan pembuatan desain yang bertujuan untuk mengidentifikasi suatu perusahaan maupun usaha atau industri kecil dengan membuat desain berupa icon pengenalan perusahaan tersebut yang bertujuan untuk mengenalkan perusahaan tersebut. Contohnya logo.

b. Desain Promosi

Dalam aspek kehidupan, termasuk politik, ekonomi, sosial, dan budaya seringkali membutuhkan promosi untuk mengkomunikasikan suatu tujuan dari kebutuhan pribadi masing-masing untuk menarik perhatian target audiens. Dalam hal ini seorang desainer memiliki tugas untuk membuat suatu desain yang dapat mengkomunikasikan maksud dan tujuan dari si pemberi tugas

²³ Keputusan Menaker Nomor 301 Tahun 2016 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual.

desain promosi ini bisa berupa digital dan non digital. Contohnya adalah banner, pamflet, poster, dan iklan.

c. Desain Kemasan

Desain kemasan merupakan desain yang bertujuan menarik konsumen untuk membeli produk maupun barang yang diperjualkan. Desain kemasan haruslah bisa mengkomunikasikan barang yang dijual, supaya pembeli yakin dengan apa yang dia beli.

d. Desain Web

Desain Web adalah desain yang dirancang khusus untuk membuat suatu halaman menggunakan antarmuka pengguna (UI), elemen visual, dan pengalaman pengguna (UX) yang simpel akan tetapi menarik dan efektif.

e. Desain Tipografi

Desain Tipografi merupakan desain yang menggunakan kata-kata sebagai objek utama dari desain tersebut biasanya berupa kata-kata yang memiliki sebuah makna maupun ajakan yang dikomunikasikan secara tersirat maupun tidak tersirat. Contohnya kaligrafi dan poster.

f. Desain Ilustrasi

Desain Ilustrasi desain merupakan sebuah desain yang menggambarkan suatu elemen seperti vector, animasi, karikatur. Yang biasanya dibuat dengan kemaian desainer sendiri untuk mengimplementasikan idenya untuk menciptakan sebuah karya

maupun permintaan dari pelangganya untuk digambarkan sesuai apa yang diinginkan pelanggan.

g. Desain Infografis

Desain Infografis merupakan desain yang biasanya digunakan untuk memberikan informasi serta menjelaskan area atau wilayah dalam suatu tempat maupun analisis dalam sebuah grafik dari hasil penelitian.

h. Desain Media sosial

Desain Media Sosial pada umumnya digunakan oleh suatu organisasi, perusahaan, lembaga, industri kecil, maupun kepentingan pribadi untuk mengenalkan serta mengembangkan citranya dalam masyarakat. Desain Media Sosial biasanya berisi tentang kegiatan, prestasi, serta informasi dari usaha-usaha tersebut.

i. Desain Pakaian

Desain Pakaian merupakan suatu desain yang menggunakan pola dan kain yang erat kaitanya dengan dunia fahsion, pembuatan desain pakaian tersebut biasanya diawali dengan mengambar pola dan ilustrasi pakaian terlebih dahulu yang nantinya akan diolah menjadi suatu pakaian yang memiliki nilai estetika. Desain pakaian ini secara tidak langsung juga berhubungan dengan desain industri yang singkatnya desain grafis menjadi bahan mentah sebelum dijadikan sebagai desain industri yang siap pakai.

j. Desain karakter

Seperti namanya Desain Karakter merupakan desain yang fokus dalam pembuatan suatu karakter seperti tokoh manusia dan hewan yang biasanya digunakan untuk komik, buku cerita anak-anak, animasi/kartun.

3. Ciri-Ciri Desain Grafis Digital

Ciri-ciri dari desain grafis digital mengalami perubahan mendasar ketika dibandingkan dengan desain grafis konvensional. Berikut adalah beberapa poin utama yang mendefinisikan desain grafis digital:

- a. Produksi Digital: Proses pembuatan melibatkan penggunaan teknik dengan menggunakan program dan perangkat elektronik.
- b. Penggunaan Bahan Berwujud: Hasil akhir desain grafis digital seringkali dicetak pada berbagai media seperti majalah, poster, kartu nama, buku, dan sebagainya.
- c. Warna: Penggunaan warna dalam desain akan disesuaikan dengan media tempat desain tersebut akan ditampilkan, serta kemampuan printer untuk mereproduksi warna tersebut.
- d. Spasi: Desain harus mempertimbangkan berbagai ukuran cetakan, mulai dari pekerjaan sekecil kartu nama hingga papan reklame yang besar.

- e. Tujuan: Fokus utama desain adalah untuk mempertahankan perhatian pemirsa terhadap karya yang dihasilkan, terutama karena banyak desainer grafis bekerja di bidang pemasaran.
- f. Penerapan teknologi tidak menggantikan peran desainer grafis tradisional, tetapi justru membuka peluang baru dan memberikan kemudahan dalam menggunakan teknik desain, baik untuk proyek berukuran kecil maupun besar.

4. Perbedaan Desain Grafis dengan Desain Grafis Digital

Perbedaan antara desain grafis dan desain grafis digital berasal dari evolusi teknologi yang menambahkan dimensi baru dalam pembuatan gambar dan ilustrasi. Meskipun keduanya memiliki akar yang sama, teknologi membawa inovasi yang menciptakan variasi dalam pendekatan kreatif. Berikut beberapa perbedaan utama antara keduanya:

- a. Teknik: Desain grafis digital menerapkan metode yang sesuai dengan teknologi dan program komputer, berbeda dengan metode tradisional dalam desain grafis.
- b. Kemampuan Beradaptasi: Desainer grafis digital memiliki kemampuan untuk mengubah produk akhir mereka setelah selesai atau diterbitkan, sementara desain grafis tradisional tidak memiliki fleksibilitas tersebut.
- c. Resolusi: Kualitas gambar dalam desain grafis digital harus disesuaikan dengan ukuran media tempat gambar akan dicetak,

dengan variasi warna dan corak tergantung pada presentasi akhir, seperti buku atau papan reklame.

- d. Kompatibilitas: Desainer grafis tradisional bekerja langsung di atas permukaan akhir, sementara desain grafis digital perlu disesuaikan dengan kemampuan mesin cetak untuk menentukan jenis desain yang dapat dihasilkan.
- e. Singkatnya, perbedaan antara desain grafis dan desain grafis digital terletak pada teknik pengerjaannya dan kemampuan serta keterbatasan media digital dalam menghasilkan desainnya²⁴

5. Hubungan Desain Grafis dengan Seni

Desain dan seni pada umumnya memiliki kesamaan yaitu bergerak dalam dunia visual yang berkaitan dengan estetika. Akan tetapi terdapat perbedaan yang mendasar antara keduanya, yaitu dari segi tujuan dan produk yang diwujudkan. Seni memiliki tujuan untuk mengekspresikan ide yang ingin disampaikan oleh seorang seniman. Seorang seniman tidak memiliki tanggung jawab kepada siapapun selain pada dirinya sendiri. Lain halnya dengan desain grafis yang memiliki tujuan untuk memberikan solusi bagi seorang pelanggan. Seorang desainer selalu dituntut untuk mempertanggungjawabkan pekerjaannya pada pelanggan, dan sebisa

²⁴“Stekom”, Apa Itu Desain Grafis Digital Dan Apa Ciri Cirinya <https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Apa-itu-desain-grafis-digital-dan-apa-ciri-cirinya/ace4fec7c99b7406906765d7a5feff437fbc4bb7> diakses tanggal 6 Desember 2023 pkl. 13.24.

mungkin menjauhkan ego dari dirinya sendiri untuk memenuhi kebutuhan pelanggan. Suatu produk yang dihasilkan, seni biasanya cenderung hanya menghasilkan satu karya yang dibuat menggunakan skill khusus. Seperti Lukisan, patung, seni keramik, seni pahat, dan lain sebagainya dibuat dengan jumlah yang terbatas, dan penggandaannya dari seni yang original biasanya akan menurunkan nilainya. Sementara itu produk desain grafis dalam pembuatannya biasanya dibuat dalam jumlah yang besar untuk memenuhi kebutuhan pasar maupun pelanggan. Bagi beberapa produk desain grafis yang dihasilkan, semakin banyak suatu produk yang dihasilkan dan tersebar, maka akan semakin baik. Misalnya pada produk desain pakaian.²⁵

6. Hubungan Desain Grafis Dengan Desain Industri

Desain grafis pada umumnya adalah desain yang memiliki nilai jual terhadap karyanya yang berbentuk 2 dimensi maupun 3 dimensi desain grafis ini biasanya dibuat dalam bentuk gambar. Lain halnya dengan desain industri yang lebih cenderung memiliki nilai pakai yang biasanya produknya digunakan untuk kebutuhan sehari-hari seperti perabotan rumah dan lain sebagainya. Hubungan antara desain grafis dengan desain industri ini bisa terjadi apabila desain grafis yang berperan untuk menjadi gambaran suatu produk direalisasikan menjadi produk yang memiliki nilai pakai seperti

²⁵ Anggi Anggarini, 2012, *Pengantar Desain Grafis: Diktat*, Politeknik Negeri Jakarta, Jakarta, hlm. 11.

desain pakaian, desain mobil, desain perabotan, dan lain sebagainya. Kesimpulanya desain grafis dapat dijadikan sebagai desain mentah dalam pembuatan produk dari desain industri sebelum produk tersebut akan diwujudkan.

7. Media Pemasaran Desain Grafis

Desain grafis umumnya adalah bentuk seni yang memiliki nilai jual, dan untuk pemasarannya, seorang desainer memiliki berbagai media untuk menjual karya-karyanya. Berikut adalah beberapa media yang umum digunakan untuk menjual karya desain grafis oleh desainer:

a. Pasar Online

Pasar Online merupakan salah satu media yang digunakan untuk menjual suatu produk desain grafis pasar online seperti *fiver* dan *upwork* ini merupakan ladang bagi *freelancer* dalam menjual dan mencari pekerjaan desain grafis. Pasar Online memiliki mekanisme sebagai berikut yaitu Seorang pelanggan dapat membuat pengumuman maupun mengontak langsung desainer untuk memberikan pekerjaan desain grafis. Seorang pelanggan di pasar online dapat melihat portofolio terlebih dahulu di akun desainer tersebut untuk mengetahui keterampilanya.

b. *Microstock*

Microstock merupakan salah satu situs yang digunakan oleh desainer untuk memperjualbelikan desain secara online. yaitu dengan

mengunggah desain grafis dan memberikan nominal untuk harga dari desain tersebut. dalam *microstock* biasanya terdapat desain yang dijual maupun desain gratis yang disediakan desainer untuk mengenalkan desain nya kepada orang-orang.

c. Agen Kreatif Studio Desain

Agen Kreatif Studio Desain merupakan suatu perusahaan yang didirikan oleh beberapa orang untuk menyediakan jasa desain grafis kepada orang yang membutuhkan jasa desain, Agen Kreatif Studio Desain biasanya memiliki SDM yang lebih profesional dalam pembuatan suatu desain karena selain menyangkut nama baik Studio Agen Kreatif Studio Desain diwajibkan untuk memahami hukum yang berlaku demi menghindari masalah hukum yang akan terjadi kedepanya.

d. Media Sosial

Media Sosial seperti instagram dan facebook sangat penting untuk seorang desainer dalam membranding dan mengenalkan produknya kepada masyarakat karena selain praktis media sosial juga sangat diminati oleh masyarakat. Hal inilah yang menjadi latar belakang kenapa desainer banyak yang menggunakan sosial media untuk menjual dan mempromosikan produk yang telah dibuat.

e. *Marketplace E-Commerce*

Selain media sosial *E-Commerce* juga merupakan media yang sangat diminati desainer untuk menjual produknya karena *E-Commerce* merupakan pasar online yang digemari oleh hampir seluruh seluruh masyarakat dunia. Karena selain mudah diakses *E-Commerce* juga dapat memberikan penghasilan yang fantastis.

E. Tinjauan Plagiarisme dalam Perspektif Islam

Plagiarisme pada dasarnya merupakan tindakan yang dilakukan dengan cara Menjiplak, Mencuri, Mengambil Hak milik orang lain. Dalam Agama Islam sesama manusia dilarang untuk melakukan hal tersebut, dikarenakan tindakan ini dapat merugikan orang lain dan menepatkan dosa yang besar dalam tindakanya tersebut.

Allah SWT berfirman dalam surat Al-Baqarah Ayat 188

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ النَّاسِ
بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

wa lâ ta'kulû amwâlakum bainakum bil-bâthili wa tudlû bihâ ilal-hukkâmi lita'kulû farîqam min amwâlin-nâsi bil-itsmi wa antum ta'lamûn

Artinya : “*Janganlah kamu makan harta di antara kamu dengan jalan yang batil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada para hakim dengan maksud agar kamu dapat memakan sebagian harta orang lain itu dengan jalan dosa, padahal kamu mengetahui.*” (QS. Al-Baqarah:188).²⁶

²⁶ “Tafsir AL-Qur’an’, Plagiarisme dan Relevansinya dalam Al-Quran: Tafsir Surat al-Baqarah Ayat 188, <https://tafsiralquran.id/plagiarisme-dan-relevansi-dalam-al-quran-tafsir-surat-al-baqarah-ayat-188/> diakses tanggal 14 November pkl. 22.22.

Dari ayat diatas, ayat ini menjelaskan tentang masalah kejujuran dan keadilan dalam bertransaksi dan berurusan dengan harta benda. Plagiarisme, merupakan tindakan yang melibatkan pencurian ide, kata-kata, atau karya orang lain tanpa memberikan kredit atau izin yang sesuai.

Ayat ini menjelaskan bahwasanya mencuri atau memakan harta orang lain dengan cara yang tidak sah adalah perbuatan yang dilarang dan akan mendapatkan dosa besar apabila dilakukan, pencurian dalam konteks plagiarisme ini merujuk kepada plagiarisme seperti pencurian yang dilakukan dalam pengambilan karya atau penjiplakan yang dilakukan plagiator tanpa izin dari si pencipta demi keuntungan pribadi. Plagiarisme yang dilakukan di dunia yang ketahuan oleh pemilik asli karya tersebut, masih dapat diberi hukuman didunia dan akan di ampuni di akhirat kelak apabila orang tersebut mau bertaubat. Akan tetapi jika plagiarisme yang dilakukan tanpa sepengetahuan pemilik karya, dan plagiator tidak mau bertaubat atas perbuatannya dan tidak mendapatkan balasan atau hukuman di dunia. Maka diakhirat Kelak akan dipertontonkan kembali perbuatannya di yaumul hisab dan neraka adalah balasanya.

Islam mendorong manusia untuk hidup dengan jujur dan adil. Dalam Islam, ada keyakinan bahwa tindakan-tindakan yang dilakukan akan dinilai oleh Allah di akhirat, dan tindakan plagiarisme atau pencurian akan mendapat sanksi yang sesuai. Namun, penting untuk diingat bahwa Allah Maha Pemurah dan memberi kesempatan untuk bertaubat. Oleh karena itu, menjalani hidup dengan kejujuran dan keadilan adalah nilai-nilai yang sangat dianjurkan dalam agama ini.

BAB III

HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN

A. Pengaturan Tentang Perlindungan Hukum Hak Cipta Desain Grafis Digital Terhadap Tindakan Plagiarisme

1. Perlindungan Hukum Hak Cipta Desain Grafis Digital

Hak Cipta adalah salah satu bagian dari Hak Kekayaan Intelektual yang memiliki ruang lingkup sangat luas, karena didalamnya mencakup beberapa program ilmu komputer, ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang didalamnya masih terdapat cabang-cabangnya dari ruang lingkup tersebut. Dalam Undang-Undang No 28 tahun 2014 Hak Cipta, Pasal 1 ayat (1) telah menjelaskan mengenai pengertian HakCipta, yaitu Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan direalisasikan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Dapat diketahui bahwa Hak Cipta akan timbul secara otomatis tanpa harus didaftarkan terlebih dahulu. Dengan kehadiran perlindungan hukum Hak Cipta yang di atur di dalam Undang-Undang No 28 tahun 2014 Hak Cipta, diharapkan dapat membuat para desainer merasa lebih aman

menciptakan dan mengekspresikan karya karyanya ke publik tanpa perlu khawatir karyanya akan dicuri orang lain.²⁷

Dengan adanya perkembangan teknologi yang melaju semakin cepat hukum dalam suatu negara juga harus dapat mengimbangi perkembangan teknologi saat ini karena terdapat hal-hal yang baru yang bermunculan dalam dunia teknologi yang salah satunya adalah desain grafis. Di negara Indonesia terdapat hukum yang melindungi Desain Grafis yaitu Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta meskipun tidak disebutkan langsung dalam Undang-Undang tersebut sebagai (Desain Grafis) namun desain grafis tetap masuk dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sebagai interpretasi dari cabang Seni Rupa pada pasal 40 ayat 1.

Seni rupa sendiri merupakan cabang seni yang menampilkan pengalaman artistik manusia lewat objek dua dan tiga dimensi. Seni rupa memberikan kebebasan kepada seseorang untuk berkreasi sehingga dapat membentuk kreatifitasnya. Kegiatan seni rupa sangat erat hubungannya dengan “kerajinan” yaitu suatu proses pembuatan yang melibatkan keterampilan klasik dalam membuat suatu karya. Sesuatu yg berhubungan

²⁷ Disemadi, H. S., & Romadona, H. G, 2021, Kajian Hukum Hak Pencipta Terhadap Desain Grafis Gratis Yang Dipergunakan Kedalam Produk Penjualan Di Indoneia. *Jurnal Meta-Yuridis*, Vol. 4, No. 2, hlm. 46.

dengan ciptaan tangan atau kegiatan yang berkaitan dengan barang yang diciptakan melalui ketrampilan tangan.²⁸

2. Hak Eksklusif Pada Hak CIPTA

Dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, setiap karya orisinal memiliki nilai moral dan nilai ekonomis yang melekat padanya untuk memberikan keuntungan terhadap pencipta suatu karya tersebut. Berikut adalah penjelasannya.

a. Hak moral

Hak moral adalah hak yang diberikan kepada pencipta untuk menyatakan diri sebagai pencipta asli suatu karya dan memiliki hak untuk menentang segala tindakan yang bertujuan mengubah, merusak, atau menambahkan pada karya asli tersebut, yang dapat mengurangi kehormatan dan reputasi pencipta pertama. Penjelasan Pasal 4 UU Hak Cipta menjelaskan bahwa hak yang disebut sebagai hak eksklusif adalah hak yang hanya diberikan kepada pencipta, sehingga tak ada pihak lain yang dapat menggunakan hak tersebut tanpa izin dari pencipta. Pemegang hak cipta yang bukan pencipta hanya memegang bagian tertentu dari hak eksklusif, yaitu hak ekonomi.

²⁸ Aryani, Z., & Lubis, M., 2022, Pameran sebagai Ajang Mengembangkan Kreativitas Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pembelajaran Seni Rupa & Kerajinan. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, Vol. 1, No. 2, hlm. 33.

Dalam Undang-Undang Hak Cipta No 28 Tahun 2014 Pasal 5 dijelaskan bahwa hak moral hak yang melekat pada diri Pencipta secara permanen untuk :

- 1) Memutuskan apakah akan mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan yang beredar dari Ciptaannya kepada publik.
- 2) Menggunakan nama samaran atau alias dalam menciptakan karya tersebut.
- 3) Mengubah Ciptaannya dengan mempertimbangkan norma-norma sosial yang berlaku.
- 4) Mengganti judul dan subjudul karya ciptaan mereka.
- 5) Mempertahankan haknya jika terjadi perubahan atau penyimpangan dari Ciptaan yang merugikan martabat atau reputasi mereka.

Hak moral, tidak dapat dipindahtangankan selama Pencipta masih hidup. Namun, setelah Pencipta meninggal dunia, pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan melalui wasiat atau alasan lain sesuai dengan peraturan hukum yang berlaku. Jika terjadi pengalihan pelaksanaan hak moral, penerima dapat membebaskan diri atau menolak pelaksanaan hak tersebut, dengan syarat bahwa pelepasan atau

penolakan pelaksanaan hak tersebut harus diungkapkan secara tertulis.²⁹

b. Hak Ekonomi

Hak ekonomi adalah hak untuk memperoleh manfaat finansial dari kepemilikan kekayaan intelektual. Ini disebut hak ekonomi karena kepemilikan atas kekayaan intelektual adalah aset yang memiliki nilai dalam bentuk uang. Hak ekonomi ini meliputi penghasilan yang diperoleh dari penggunaan sendiri atas kekayaan intelektual atau dari penggunaan oleh pihak lain melalui lisensi. Dalam penjelasan umum UU Hak Cipta, ditegaskan bahwa Hak Cipta merupakan salah satu bentuk kekayaan intelektual yang memiliki cakupan objek paling luas, mencakup ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, termasuk program komputer. Dengan adanya Undang-undang hak cipta yang memadai untuk melindungi dan mendukung pengembangan ekonomi kreatif, diharapkan kontribusi sektor hak cipta dan hak terkait terhadap perekonomian negara dapat dioptimalkan.³⁰

²⁹ Undang-Undang Hak Cipta No 28 Tahun 2014 Pasal 5 ayat 1,2, dan 3

³⁰ Makka, Z, 2019, Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Terkait (Neighbouring Rights), *Borneo Law Review*, Vol 3, No.1, hlm. 23.

1) Dalam Undang-Undang Hak Cipta No 28 Tahun 2014 pasal 9 dijelaskan bahwa Pencipta atau Pemegang Hak Cipta memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a) Menerbitkan Ciptaan.
- b) Menggandakan Ciptaan dalam berbagai bentuknya.
- c) Menerjemahkan Ciptaan.
- d) Mengadaptasi, mengaransemen, atau mentransformasikan Ciptaan.
- e) Mendistribusikan Ciptaan atau salinannya.
- f) Menampilkan Ciptaan.
- g) Mengumumkan Ciptaan.
- h) Mengkomunikasikan Ciptaan.
- i) Menyewakan Ciptaan.

Setiap individu yang menggunakan hak ekonom harus memperoleh izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Tidak ada yang diperbolehkan untuk menggandakan atau menggunakan secara komersial Ciptaan tanpa izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.³¹

³¹ Undang-Undang Hak Cipta No 28 Tahun 2014 Pasal 9 ayat 1,2, dan 3

2) pengalihan Hak Ekonomi

Hak Cipta adalah aset yang tidak berwujud dan dapat dialihkan baik seluruhnya maupun sebagian melalui berbagai cara, termasuk:

- a) Pewarisan
- b) Hibah
- c) Wakaf
- d) Wasiat
- e) Perjanjian tertulis; atau
- f) Alasan lain yang sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Hak Cipta juga dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia. Ketentuan mengenai penggunaan Hak Cipta sebagai objek jaminan fidusia, dapat dilaksanakan sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.³² Hak ekonomi terhadap suatu Ciptaan akan tetap berada di tangan Pencipta atau Pemegang Hak Cipta selama mereka tidak mengalihkan semua hak ekonomi dari Ciptaan kepada penerima pengalihan hak. Hak ekonomi yang telah dialihkan oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, baik secara keseluruhan atau sebagian, tidak dapat dialihkan

³² Undang-Undang Hak Cipta No 28 Tahun 2014 Pasal 16 ayat 1,2, 3, dan 4

kembali kepada Pencipta atau Pemegang Hak Cipta yang sama untuk kedua kalinya.³³

3. Masa Perlindungan Hak Cipta

Perlindungan hak cipta pada umumnya memiliki batas masa perlindungan tertentu yang disesuaikan dengan waktu penciptaan karya, sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 58. yang isinya kurang lebih sebagai berikut :

- a. Hak Cipta dapat berlaku selama pencipta masih hidup, Ini berarti bahwa pemilik hak cipta, yang dalam konteks ini adalah pencipta karya, memiliki hak eksklusif atas karyanya selama hidupnya. Selama periode ini, hanya pencipta yang memiliki hak untuk mengontrol penggunaan, reproduksi, distribusi, dan adaptasi karyanya.
- b. Terus berlangsung selama 70 tahun setelah Pencipta meninggal dunia: Setelah pencipta meninggal dunia, hak cipta tidak langsung berakhir. Sebaliknya, hak cipta akan terus berlaku selama 70 tahun tambahan setelah tanggal meninggalnya pencipta. Selama periode ini, hak cipta akan diberikan kepada ahli waris atau pemegang hak yang mungkin telah ditentukan oleh pencipta dalam warisannya.

³³ Undang-Undang Hak Cipta No 28 Tahun 2014 Pasal 16 ayat 1,2

- c. Terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya berarti bahwa hak cipta tambahan selama 70 tahun setelah kematian pencipta akan dimulai pada awal tahun setelah tahun kematian pencipta. Ini adalah prinsip yang umum di banyak negara yang berarti bahwa periode perlindungan tambahan akan dimulai pada tanggal 1 Januari tahun berikutnya setelah kematian pencipta, terlepas dari tanggal pasti kematian tersebut.
- d. Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman, Ini berarti bahwa perlindungan hak cipta untuk karya yang dimiliki atau dipegang oleh badan hukum akan berlangsung selama 50 tahun setelah pertama kali karya tersebut diumumkan atau diterbitkan secara resmi oleh badan hukum tersebut.³⁴

karya yang telah melewati batas perlindungan nantinya akan masuk ke dalam *public domain*. Setelah batas waktu perlindungan hak cipta berakhir, biasanya tidak ada cara untuk memperpanjang hak cipta untuk karya desain grafis yang telah melewati batas kematian penciptanya. Hak cipta adalah hak hukum yang diberikan untuk periode tertentu sesuai dengan undang-undang hak cipta yang berlaku di suatu yurisdiksi. Setelah periode tersebut berakhir, karya tersebut masuk ke dalam *public domain*, dan hak cipta tidak dapat diperpanjang. Karya yang masuk ke dalam *public domain* berarti bahwa

³⁴ Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 58 ayat 1,2, dan 3

karya tersebut menjadi aset publik yang dapat digunakan oleh siapa saja tanpa pembatasan hak cipta. Ini adalah prinsip dasar dalam hukum hak cipta yang dirancang untuk memungkinkan karya-karya tersebut dapat diakses oleh masyarakat luas dan digunakan secara bebas untuk keperluan yang beragam.

4. Pengecualian Dalam Hak Cipta

Dalam hak cipta, terdapat pengecualian pada bagaimana karya dapat disebar. Ini biasanya terjadi ketika karya yang bernilai secara komersial digunakan untuk tujuan tertentu yang tidak mendapatkan keuntungan komersial, sehingga dapat digunakan tanpa izin dari penciptanya.

penggunaan wajar atau sering disebut sebagai *fair use* merupakan prinsip yang biasanya digunakan dalam hukum hak cipta di Amerika Serikat dan beberapa yurisdiksi lainnya. "Fair Use" mengacu pada penggunaan yang adil atau wajar dari karya yang dilindungi hak cipta tanpa izin pemilik hak cipta.³⁵ Penggunaan yang adil biasanya termasuk dalam hal-hal berikut dalam konteks hak cipta:

a. Kritik dan Komentari

Menggunakan karya yang dilindungi hak cipta untuk tujuan kritik atau komentar, seperti ulasan buku, film, musik, atau seni.

³⁵ "Wikipedia", https://id.wikipedia.org/wiki/Penggunaan_wajar diakses tanggal 12 November 2023 pk1. 20.00

- b. Berita
- c. Mengutip atau menggunakan karya yang dilindungi hak cipta dalam konteks berita dan jurnalisme.
- d. Penelitian
- e. Menggunakan karya yang dilindungi hak cipta dalam rangka penelitian ilmiah atau pendidikan, terutama jika penggunaannya mendukung tujuan penelitian tersebut.
- f. Pendidikan
- g. Penggunaan karya yang dilindungi hak cipta dalam lingkungan pendidikan, seperti di dalam kelas, untuk kepentingan pendidikan dan pembelajaran.
- h. Parodi
Menciptakan karya parodi yang menggunakan elemen dari karya yang dilindungi hak cipta untuk tujuan humor atau satir.³⁶

5. Elemen Hak Cipta Desain Grafis Digital yang Dilindungi

Dalam Desain Grafis yang menjadi fokus utama dalam suatu desain yang mendapatkan perlindungan bukanlah hanya desain atau hasil akhir dari pembuatan suatu desain melainkan elemen-elemen dari desain tersebut.

Berikut adalah elemen elemen yang dilindungi oleh hak cipta

- a. Ilustrasi dan Grafis

³⁶ Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 44 ayat 1

Ilustrasi dan Grafis dapat merujuk pada suatu gambar seperti karakter dan objek benda lainya yang dituangkan dalam garis warna yang nantinya digabungkan dalam kesatuan desain tersebut.

b. Tipografi

Tipografi dalam suatu desain sangatlah berperan penting terutama pada desain infografis. Didalam Tipografi biasanya terdapat angka maupun serangkaian huruf yang disusun menjadi suatu kata atau kalimat yang berfungsi untuk menjelaskan suatu informasi yang terdapat dalam desain. Yang dilindungi dari Tipografi adalah keunikan dari tata letak maupun font yang digunakan.

c. Komposisi dan Tata Letak

Komposisi dan Tata Letak dalam desain grafis merupakan salah satu keunikan desain grafis penempatan suatu objek dan elemen yang tepat dapat menunjukan kualitas dari sebuah desain maka dari itu tata letak sangatlah penting dalam desain grafis sehingga mendapatkan perlindungan.

d. Fotografi dan Gambar

Fotografi dan Gambar seringkali dimasukan dalam suatu desain untuk memperjelas suatu desain karena tidak semua desain grafis menggunakan ilustrasi seperti poster film dan lainya. Untuk melindungi foto tersebut maka foto mendapatkan perlindungan dalam Undang-Undang Hak Cipta.

6. Sanksi Terhadap Tindakan Plagiarisme

Dalam kasus plagiasai terdapat berbagai macam sanksi yang dapat dijatuhkan kepada pihak yang telah melakukan tindakan plagiat untuk kepentingan pribadinya. berikut adalah macam-macam sanksi yang ada dalam hak cipta:

a. Ganti Rugi

Ganti Rugi merupakan cara yang efektif untuk menyelesaikan masalah dalam kasus plagiasi karena selain cepat cara ini tidak terlalu membutuhkan banyak waktu. Ganti Rugi ini dilakukan dengan cara memberikan uang yang setimpal dengan pendapatan plagiator yang didapatkan ketika menjual karya desainer tersebut.

b. Klarifikasi

Klarifikasi merupakan cara yang dapat digunakan untuk menyelesaikan permasalahan dalam plagiasi serta untuk memberi efek jera kepada plagiator di muka umum. Klarifikasi dilakukan dengan cara melakukan pengakuan terhadap publik bahwa si plagiator telah melakukan plagiat.

c. Penghapusan Desain

Penghapusan desain dapat dilakukan ketika si pemilik asli desain tidak mau memperpanjang masalah yang terjadi. Pemilik desain asli nantinya akan menegur plagiator terlebih dahulu serta memberikan

arahan penghapusan desain yang sedang dijual maupun dijadikan konten oleh plagiator

d. Sanksi gabungan Ganti Rugi, Klarifikasi, dan Penghapusan Desain

Sanksi ini biasanya diberikan oleh Desainer yang tidak terima dan merasa telah mendapatkan kerugian besar dari tindakan plagiat yang dilakukan oleh plagiator. Sanksi dilakukan dengan tuntutan desainer yang harus dipenuhi oleh plagiator yaitu dengan Ganti Rugi, Klarifikasi, Penghapusan Desain dan apabila plagiator tidak dapat menyangupi sanksi tersebut nantinya akan diteruskan ke jalur hukum.

e. Sanksi Hukum Pidana

Dalam Undang-Undang Hak Cipta No 28 tahun 2014 didalam Undang-Undang Hak cipta telah diatur sanksi hukum yang berupa sanksi penjara dan sanksi perdata sesuai dengan pelanggaran yang telah dilakukan yang diantaranya adalah Setiap individu yang, tanpa memiliki hak atau izin dari Pencipta atau pemegang Hak Cipta, melakukan pelanggaran terhadap hak ekonomi Pencipta sebagaimana dijelaskan dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 9 penerbitan Ciptaan, Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya, Pendistribusian Ciptaan atau salinannya, Pengumuman Ciptaan untuk Penggunaan Secara Komersial dapat dihukum dengan pidana penjara maksimal 4 (empat) tahun dan/atau denda maksimal

Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah) dan sanksi bagi Orang-orang yang mengelola tempat perdagangan dalam bentuk apa pun yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan, penggandaan, atau penjualan barang yang merupakan hasil dari pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana disebutkan dalam Pasal 10 dipidana denda sebesar 100 juta rupiah.³⁷

7. Penyelesaian Sengketa

Seorang Desainer atau pemegang hak cipta atas suatu karya berhak menuntut seseorang, apabila terjadi pelanggaran atas ciptaannya yang dilakukan oleh orang lain tanpa meminta izin terlebih dahulu kepada pemegang hak cipta. Desainer atau pemegang hak cipta perlu mengetahui bahwasanya terdapat tiga bentuk sengketa yang ada dalam hak cipta, yang diantaranya adalah perbuatan melawan hukum, perjanjian lisensi, dan sengketa mengenai tarif dalam penarikan imbalan atau royalti. Setelah mengetahui bentuk dari sengketa yang ada di Hak Cipta. Desainer atau pemegang hak cipta nantinya diharapkan dapat menyimpulkan apa sengketa yang dialaminya dan harus kemana untuk menyelesaikan sengketa tersebut. Penyelesaian sengketa dalam Hak Cipta pada umumnya dapat diselesaikan secara damai melalui penyelesaian sengketa (jalur mediasi, negosiasi, atau

³⁷ Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 114

konsiliasi), melalui arbitrase, atau melalui pengadilan. Pengadilan Niaga merupakan satu-satunya pengadilan yang berwenang dalam mengadili permasalahan dalam kasus hak cipta.

Dalam penyelesaian sengketa Hak Cipta apabila si pemegang hak ingin melakukan penyelesaian melalui Pengadilan Niaga, maka si pemegang hak cipta memiliki pilihan untuk mengajukan gugatan ganti rugi (secara perdata) dalam penyelesaiannya atau menyelesaikannya sengketa tersebut secara pidana. Perlu di ingat penyelesaian bahwasanya penyelesaian sengketa secara pidana merupakan opsi atau upaya terakhir dalam penyelesaian sengketa hak cipta. Berikut merupakan upaya penyelesaian perkara yang dapat dilakukan dalam Hak Cipta desain grafis :

a. Penetapan Sementara

Desainer atau pemegang hak cipta dapat mengajukan permohonan penetapan sementara kepada Pengadilan Niaga. Sesuai dengan Undang No.28 tahun 2014 Pasal 99 ayat 4 tentang Hak Cipta yang membahas mengenai permohonan penetapan sementara. Permohonan dapat diajukan untuk meminta dilakukanya penyitaan atas ciptaan atau karya yang telah diumumkan atau penggandaan, atau alat penggandaan yang digunakan si plagiator, selain itu penetapan sementara juga dapat menghentikan kegiatan pengumuman, pendistribusian, komunikasi dan penggandaan suatu ciptaan atau karya.

Dalam Pasal 106 Undang-Undang No.28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, penetapan dapat dilakukan oleh Pengadilan Niaga untuk mengatasi permasalahan sebagai berikut:

- 1) Mencegah masuknya barang yang diduga hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait ke jalur perdagangan.
- 2) Menarik dari peredaran dan menyita serta menyimpan sebagai alat bukti.
- 3) Mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelanggar.
- 4) Menghentikan pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar.

Penetapan sementara ini memiliki kemiripan dengan sita jaminan, persamaan dalam penetapan sementara dan sita jaminan terletak pada upaya tindakan penyitaan barang keduanya sama-sama dapat diajukan untuk melindungi hak dari pihak yang dirugikan. Bedanya sita jaminan dapat diajukan seorang kreditur terhadap pihak yang berhutang dalam sengketa hutang piutang atau gugatan ganti rugi. Hal ini berbeda dengan penetapan sementara yang hanya dapat diajukan atas dilakukannya pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual. Perbedaan yang lain, juga terdapat pada sita jaminan yang hanya dapat diajukan dalam ranah perkara perdata, lain halnya dengan

putusan sementara yang dapat diajukan secara perdata maupun pidana atas pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual.

b. Upaya Perdata

Desainer, pemegang hak cipta, dan seorang ahli warisnya berhak untuk mendapatkan kompensasi terhadap suatu pelanggaran hak cipta atas ciptaanya. Ketentuan dalam penyelesaian sengketa melalui upaya perdata diatur di dalam Undang-Undang No.28 tahun 2014 dalam Pasal 96 sampai dengan pasal 104. Ketika hak cipta dialihkan seluruhnya kepada pihak lain, maka pencipta atau ahli warisnya dapat melakukan gugatan terhadap orang yang telah sengaja melanggar dengan menggunakan hak moral dan hak ekonomi atas suatu ciptaan atau karya tanpa meminta ijin terlebih dahulu terhadap pemegang hak. Dalam upaya penyelesaian secara perdata gugatan ganti rugi dapat berupa permintaan untuk memberikan sebagian maupun keseluruhan keuntungan yang didapatkan oleh pelanggar sebagai kompensasi dari pemanfaatan karya atau ciptaan si pemegang hak tanpa ijin.

Sebelum pemegang hak mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga, terdapat beberapa dokumen yang harus disiapkan terdahulu diantaranya:

- 1) Surat kuasa (apabila menggunakan kuasa hukum)
- 2) Identitas pencipta atau pemegang hak cipta atau hak terkait,

- 3) Akta pendirian apabila penggugat merupakan badan hukum,
- 4) Surat pencatatan hak cipta (apabila dicatitkan) atau bukti kepemilikan hak cipta lainnya, contoh wujud ciptaan,
- 5) petunjuk awal terjadinya pelanggaran hak cipta atau hak terkait, dan hitungan ganti rugi.

Dalam pengajuan gugatan ganti rugi di Pengadilan Niaga, hal pertama harus dilakukan adalah mengajukan gugatan atas pelanggaran hak cipta terhadap ketua Pengadilan Niaga. Setelah gugatan diajukan, langkah-langkah administratif selanjutnya termasuk pencatatan gugatan dalam register perkara pengadilan. Tanggal pendaftaran gugatan oleh panitera menjadi titik awal dalam proses hukum di pengadilan terkait dengan perkara tersebut yang nantinya Panitera akan menginformasikan tanda terima yang sudah ditandatangani dan akan segera menyampaikan permohonan gugatan terhadap ketua Pengadilan Niaga dengan maksimal 2 hari sejak tanggal pendaftaran gugatan dilakukan, setelah itu penetapan hari sidang akan diumumkan maksimal 3 hari ketika gugatan telah didaftarkan. Kemudian, juru sita akan menginformasikan serta memanggil para pihak yang bersengketa maksimal 7 hari sejak dilakukanya pendaftaran gugatan.

Pembacaan putusan gugatan dilakukan dalam sidang terbuka untuk umum, diumumkan maksimal 90 hari setelah pendaftaran

gugatan. Apabila terdapat suatu kendala atau faktor-faktor yang menghalangi dan sulit untuk memenuhi batas waktu selama 90 hari, maka dapat diperpanjang selama 30 hari.

Dengan hasil putusan Pengadilan Niaga tersebut, pihak yang dikalahkan dapat mengajukan kasasi. Berikut adalah tata cara pengajuan kasasi:



c. Upaya Pidana

Upaya pidana hak cipta diatur dalam Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Pasal 95, 105, 110 - 120. Pencipta atau pemegang hak cipta dapat mengajukan tuntutan pidana meskipun juga telah mengajukan gugatan perdata. Akan tetapi ketika gugatan perdata dan tuntutan pidana diajukan secara

bersamaan, maka gugatan perdatalah yang didahulukan. Perlu diketahui bahwasanya hak cipta termasuk dalam delik aduan, yang membuat penuntutan hanya dapat dilakukan oleh pencipta, pemegang hak cipta atau ahli warisnya yang melaporkan adanya tindak pidana atas ciptaan atau karyanya. Pengaduan tindak pidana Hak Cipta saat ini sudah dapat dilakukan secara online melalui situs pengaduan.dgip.go.id. Pengaduan dilakukan dengan cara mengisi formulir pengaduan yang telah disediakan pada situs tersebut. Dalam pengisian formulir tersebut nantinya akan dimintai identitas pelapor, kemudian untuk mengecek status pengaduan, dapat dilihat pada menu status pengaduan.

Sebelum melakukan penuntutan pidana biasanya pencipta atau pemegang hak cipta akan melakukan teguran terlebih dahulu terhadap pihak yang melakukan pelanggaran. Selain itu, seperti yang telah diatur di dalam Undang-Undang No. 28 tahun 2014 Pasal 95 ayat 4 Undang-Undang Hak Cipta. si pencipta atau pemegang hak diwajibkan terlebih dahulu untuk melakukan mediasi antar para pihak yang bersengketa. Inilah yang menjadi alasan mengapa upaya pidana selalu disebut sebagai upaya terakhir dalam menyelesaikan sengketa. Ketika mediasi yang telah dilakukan tidak membuahkan hasil, saat itu juga pencipta atau pemegang hak cipta, dapat mengajukan laporan tindak pidana terhadap penyidik pejabat

Kepolisian atau sering disebut dengan Pejabat Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) KI di Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM, ataupun PPNS KI di Direktorat Penyidikan dan Penyelesaian Sengketa. Setelah dilakukannya pelaporan, pihak yang terlapor nantinya akan mendapatkan panggilan untuk dilakukannya pemeriksaan. Saksi ahli nantinya juga dapat dipanggil untuk memberikan penjelasan. Ketika pemeriksaan tersebut membuahkan hasil, akan ada pembahasan dalam gelar perkara internal yang bertujuan menentukan laporan apakah dapat dinaikan statusnya ke tingkat penyidikan. Selama masa penyidikan dilakukan, penyidik akan melakukan berbagai pemeriksaan atas kebenaran laporan dan keterangan yang telah diberikan oleh pihak yang bersengketa. Penyidik akan melakukan pemeriksaan terhadap setiap catatan keuangan, pencatatan, dan dokumen lain yang terkait dengan pelanggaran hukum. Mereka akan melakukan penyelidikan di tempat yang dicurigai memiliki barang bukti, serta menyita dan/atau menghentikan sirkulasi materi dan barang yang melanggar, atas izin pengadilan untuk digunakan sebagai bukti. Selain itu, penyidik dapat meminta pandangan ahli dalam menjalankan penyelidikan, dan meminta bantuan dari instansi yang bersangkutan untuk melakukan penangkapan, penahanan, serta menetapkan pelaku kejahatan. Jika tidak ada bukti yang memadai, penyidik juga berwenang untuk

menghentikan penyelidikan. Hasil dari proses penyelidikan akan disampaikan kepada penuntut umum

d. Arbitrase

Sengketa hak cipta dapat diselesaikan tanpa melalui pengadilan. Menurut Undang-Undang No. 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, arbitrase adalah metode penyelesaian sengketa perdata di luar pengadilan umum yang didasarkan pada perjanjian atau arbitrase yang dibuat secara tertulis oleh para pihak yang bersengketa. Arbitrase dan pengadilan memiliki perbedaan dalam beberapa hal. Pertama, proses arbitrase dilakukan secara tertutup dan rahasia. Ini sangat berbeda dengan persidangan pengadilan yang dibuka untuk umum. Pengusaha biasanya memilih penyelesaian sengketa melalui arbitrase untuk menjaga reputasi mereka dan perusahaan. Kedua, pihak dapat memilih anggota majelis arbiter yang paham dengan bidang yang disengketakan. Ketiga, keputusan arbitrase bersifat final dan tidak dapat dibatalkan, berbeda dengan pengadilan yang masih dapat mengajukan banding dan kasasi. Selain itu, para pihak memiliki kebebasan untuk memilih lembaga arbitrase mana yang akan digunakan untuk menyelesaikan sengketa.

Sebagian besar, sengketa hak cipta yang diselesaikan melalui arbitrase adalah sengketa yang berkaitan dengan perjanjian lisensi

hak cipta. Hal ini disebabkan oleh undang-undang yang mewajibkan para pihak untuk terlebih dahulu mencapai persetujuan tertulis mengenai cara penyelesaian sengketa melalui arbitrase. Perlu dipahami bahwa dengan dilakukannya perjanjian arbitrase secara tertulis dapat menghilangkan hak para pihak untuk melakukan pengajuan penyelesaian sengketa yang sudah tertera dalam perjanjian tersebut ke dalam ranah Pengadilan Negeri dan Pengadilan Negeri diwajibkan untuk menolak setiap penyelesaian sengketa yang sudah ditetapkan melalui arbitrase.³⁸

B. Problematik Hukum yang Timbul dari Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Desain Grafis Digital dan Solusinya

Perkembangan teknologi yang mengalami kemajuan pesat saat ini memberikan dampak hampir kepada seluruh aspek kehidupan terutama terhadap suatu hukum. Hukum yang berlaku dengan teknologi yang berkembang haruslah memiliki keseimbangan antara keduanya, demi menjaga kestabilan antara hukum dan teknologi biasanya negara akan memperbarui hukumnya untuk mengikuti perkembangan zaman karena hukum harus tetap bersifat dinamis. Perkembangan teknologi juga memberikan dampak terhadap seni rupa yang akhirnya memunculkan cabang baru berupa Desain Grafis karya digital. Adanya teknologi

³⁸ Daulat P. Silitonga, *Op Cit.*, hal 69. (Modul kekayaan intelektual tingkat dasar bidang hak cipta, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia)

yang muncul untuk mempermudah manusia seperti *smartphone*, *laptop*, dan *internet*. Secara tidak langsung telah memunculkan bidang profesi baru dalam bidang desain grafis terhadap bisnis ekonomi kreatif yang bergerak dalam bidang seni rupa seperti desain periklanan, desain kemasan, desain ilustrasi, dan lain sebagainya.

Dalam pembuatan suatu karya dan ciptaan erat kaitanya dengan Hak Cipta, yaitu hak eksklusif yang melekat pada diri pencipta untuk melindungi dan menggunakan ciptaan dan karya tersebut secara bebas. Di Indonesia Undang-Undang Hak Cipta saat ini diatur dalam Undang-Undang No. 28 tahun 2014. Dalam Undang-Undang No. 28 tahun 2014 belum terdapat ketentuan yang mengatur Desain Grafis secara langsung, untuk melindungi karya desain grafis pemerintah menggunakan pasal 40 ayat 1 huruf e, yang merupakan ruang lingkup seni rupa yang dapat diinterpretasikan sebagai desain grafis dalam upaya mengatasi sengketa dalam desain grafis. Perkembangan teknologi yang sedang terjadi seharusnya sudah cukup untuk mendorong diadakannya pembaruan hukum dengan maksud memperluas pengetahuan mengenai hak cipta guna mengatasi problematik yang terjadi dan menyelaraskannya dengan teknologi saat ini. Berikut adalah problematik hukum yang timbul dari perlindungan hukum hak cipta dalam desain grafis:

1. Pembajakan dan pelanggaran hak cipta

Pembajakan dan pelanggaran hak cipta pada dasarnya dilakukan dengan cara memanfaatkan hak moral dan hak ekonomi suatu ciptaan dari karya si pencipta yang digunakan untuk meraup keuntungan sebanyak-

banyaknya tanpa seizin pemegang hak. Berikut adalah pelanggaran yang dapat terjadi dalam hak cipta:

a. Karya yang Didaftarkan oleh Orang Lain

Hal ini bisa terjadi ketika si pemilik karya atau ciptaan diunggah ke media sosial tanpa didaftarkan maupun belum didaftarkan terlebih dahulu oleh si pemilik hak, yang kemudian dimanfaatkan oleh pihak yang tidak bertanggungjawab untuk didaftarkan ke DJKI tanpa sepengetahuan si pemilik hak. Untuk mempertahankan karya yang telah didaftarkan orang lain ke DJKI sangatlah rumit karena selain menguras waktu dan materi pembatalan suatu karya yang telah didaftarkan harus dilakukan di Pengadilan Niaga. Kasus seperti ini sangat jarang terjadi, jadi ketika desainer profesional yang mengalaminya mungkin akan mudah dalam menyelesaikan permasalahan seperti ini. Lain halnya dengan dengan desainer pemula yang biasanya akan memilih untuk melepaskan desain yang dicuri tersebut demi menghindari konflik yang berkepanjangan, bahkan terdapat potensi desainer tersebut akan dituntut balik oleh si pencuri desain karena memanfaatkan hak ekonomi dan hak moral serta masih rendahnya pendapatan si desainer pemula tersebut untuk menyewa pengacara dan membayar biaya dalam persidangan.

b. Plagiarisme

Plagiarisme di Indonesia melonjak tinggi seiring kemudahan akses internet, memungkinkan siapa pun dengan mudah menyalin karya orang lain. Praktik plagiarisme ini tidak hanya merugikan secara ekonomi, tetapi juga melibatkan pelanggaran hak moral yang mencoreng integritas pemegang hak. Plagiarisme ini bisa terjadi karena beberapa faktor diantaranya :

- 1) Ketidaktahuan akan adanya hukum yang berlaku.
 - 2) Kesengajaan yang dilatarbelakngi atas keinginan untuk meniru karya orang lain.
 - 3) Ketidakmampuan untuk menghasilkan karya yang original
- Plagiarisme banyak ditemui di pasar konvensional dan pasar online dalam pasar online biasanya menjual berbagai kebutuhan yang diperlukan, namun pasar online ini tak luput juga dari penjualan produk-produk hasil plagiarisme, masih sering sekali ditemui produk-produk plagiat seperti desain kaos, poster, sticker, *merchandise*, mainan, perabotan, dan lain sebagainya. Desain yang diplagiasi biasanya berupa desain dari suatu film, band, kartun anak-anak, yang terkenal dan memiliki banyak penggemar untuk memikat para penggemar film, band, kartun anak-anak tersebut.

c. Pengandaan Ciptaan Tanpa Ijin

Pengandaan ciptaan pada hak cipta desain grafis digital seringkali dilakukan oleh seseorang yang berprofesi sebagai desainer grafis dan pengusaha pakaian yang tidak mengetahui adanya hukum yang berlaku. Tindakan pengandaan ini dilakukan dengan cara mengandakan atau menduplikasi ciptaan orang lain dengan maksud untuk mendapatkan keuntungan komersial sebanyak-banyaknya tanpa mempertimbangkan kerugian yang mungkin dialami oleh si pemegang hak cipta.

d. Pencurian dan Plagiasi yang dilakukan di Luar Negeri

Pencurian dan Plagiasi juga dapat dilakukan oleh orang luar negeri, kasus ini sangatlah jarang terjadi, namun juga pernah terjadi, baik dari negeri sendiri ke negeri orang lain maupun sebaliknya. Kebanyakan kasus seperti ini biasanya diselesaikan secara kekeluargaan dengan mengganti rugi, membeli desain, maupun penghapusan desain mengingat rumitnya menyelesaikan kasus seperti ini dipersidangan.

2. Pengawasan dan Penegakan Hukum yang Belum Maksimal

Bukti bahwa dengan masih banyaknya produk-produk plagiasi yang dijual bebas di pasaran Indonesia merupakan bukti bahwa pengawasan dan penegakan hukum Hak Cipta yang dilakukan belum dilakukan secara optimal. Selama ini kasus hak cipta akan ditindaklanjuti hanyalah ketika ada

seseorang yang melaporkannya, cara dinilai sangat kurang efektif untuk menumpas plagiarisme karena pada kenyataannya banyak oknum yang memanfaatkan celah ini untuk melakukan pengandaan, pencurian, perubahan suatu karya atau ciptaan untuk diperjualbelikan dengan bebas di pasar fisik dan pasar online. Para oknum akan merasa aman ketika tidak ada yang melaporkan kegiatan mereka, seperti halnya seorang pedagang di pasar yang tidak melaporkan satu sama lain atas barang hasil plagiasi yang dijual. Sebenarnya pada tahun 2022 Indonesia telah membuat Satuan Tugas Operasi (Satgas Ops) Penegakan Kekayaan Intelektual untuk mengurangi peredaran barang palsu namun ruang lingkup nya masih terbatas yaitu pada pasar konvensional saja belum bisa untuk melakukan penyidikan ke pasar online.

3. Perlindungan Karya Digital yang Masih Belum Jelas

Desain Grafis merupakan karya yang dibuat secara digital menggunakan *software* atau aplikasi dalam program komputer, yang digunakan untuk mengedit dan menggambar ilustrasi atau desain grafis lainnya. Didalam karya digital juga terdapat hak cipta yang melekat. Karena hak cipta timbul secara otomatis atas suatu ciptaan atau karya, dalam Undang-Undang No. 28 tahun 2014 tidak disebutkan secara langsung bahwasanya terdapat perlindungan dalam karya digital, namun perlindungan karya digital ini dapat diinterpretasikan dalam pasal 1 ayat 1 Undang-Undang No. 28 tahun 2014, bahwasanya Hak Cipta adalah hak eksklusif

pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata. Dapat ditafsirkan bahwa dalam pembuatan karya digital sama dengan pembuatan karya tradisional memiliki kesamaan dalam pembuatannya, yang idenya sama-sama dari pemikiran pribadi dan kemudian diwujudkan dalam bentuk nyata, yang menjadi perbedaannya hanyalah alat yang digunakan untuk membuat dan mewujudkan ciptaan tersebut. walaupun memiliki perbedaan dalam pembuatan, perlindungan Hak Cipta akan selalu timbul otomatis dari setiap karya yang diwujudkan asalkan terdapat originalitas dalam karya tersebut maka dapat dijamin perlindungannya.

4. Notorious Market

Notorious Market merupakan pengumuman dari hasil penelitian yang dilakukan Kantor Perwakilan Dagang Amerika Serikat. Laporan daftar Notorious Market 2021 dirilis oleh USTR, atau Kantor Perwakilan Dagang Amerika Serikat. Laporan tersebut mencakup berbagai pasar online dan fisik, termasuk tiga e-commerce yang beroperasi di Indonesia yang terindikasi masih memperjualbelikan barang palsu di *e-commerce*: Shopee, Bukalapak, dan Tokopedia. Perusahaan yang tercantum diduga terlibat dalam atau membantu mendapatkan keuntungan dari barang palsu atau barang bajakan yang dijual. Laporan tersebut menunjukkan pelanggaran berulang untuk ketiga *e-commerce* yang beroperasi di Indonesia. Penjual produk palsu masih dapat mendaftar atau menjual produk mereka di

platform tersebut. Peredaran barang hasil plagiasi ini berdampak pada *image* negara Indonesia karena belum bisanya indonesia menumpas plagiarisme yang terjadi pada pasar online.³⁹

5. Solusi untuk Mengatasi Problematik yang Timbul dari Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Desain Grafis

Untuk menghadapi Problematik yang Timbul dari Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Desain Grafis yang digunakan saat ini, diperlukan solusi yang tepat untuk mencegah dan menanggulangi problematik hukum yang sedang terjadi dan yang akan terjadi kedepanya. Berikut adalah solusi yang disarankan oleh penulis untuk mengatasi permasalahan tersebut:

- a. Melakukan pendaftaran ciptaan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual

Dengan mendaftarkan Desain Grafis ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual desainer dapat melindungi karya nya dengan sepenuhnya, bukti pendaftaran tersebut nantinya dapat digunakan sebagai bukti yang kuat apabila sewaktu-waktu karya si pemegang hak diplagiat oleh orang lain. Meskipun harus membayar untuk mendapatkan perlindungan cara ini merupakan cara yang paling

³⁹ “cnbcindonesia’, shopee, bukalapak, tokopedia masuk notorious market apa itu <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220222114401-37-317263/> diakses tanggal 12 November 2023 pkl.

efektif untuk melindungi karya digital saat ini. Pendaftaran pada hak cipta pada dasarnya tidak diwajibkan karena hak cipta merupakan hak eksklusif dapat timbul secara otomatis ketika si pencipta mewujudkan ciptaanya dalam wujud nyata yang membuat suatu ciptaan akan mendapatkan perlindungan tanpa harus melakukan pendaftaran.

Berikut adalah cara mendaftarkan Hak Cipta secara langsung dan secara online:

1) Secara langsung

Pendaftaran secara langsung dapat dilakukan dengan cara mendatangi langsung Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM dengan menyiapkan:

- a) Surat Permohonan Hak Cipta
- b) Surat Perjanjian
- c) Bukti Pengalihan Hak
- d) Fotocopy Surat Pencatatan Ciptaan
- e) KTP
- f) Surat Kuasa (Apabila Melalui Kuasa)
- g) Akta Perusahaan (Apabila Pemegang Badan Hukum)
- h) Dokumen Lainnya

Pemohon datang ke Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM dengan membawahi dokumen pendaftaran:

- a) Pemohon ke petugas loket untuk menyerahkan berkas pendaftaran.
- b) Petugas memeriksa kelengkapan berkas permohonan pendaftaran.
- c) Petugas memberikan voucher pembayaran PNPB.
- d) Petugas menginput permohonan melalui e-filing.
- e) Petugas mencetak bukti tanda terima pendaftaran.
- f) Ditindaklanjuti oleh Ditjen KI sampai dengan keluarnya sertifikat.

Biaya dan Waktu

- a) Program Komputer

Usaha Mikro, Usaha kecil, Lembaga Pendidikan, &

Litbang Pemerintahan: Rp. 300.000 dan untuk

Umum: Rp. 600.000

- b) Non Program Komputer

Usaha Mikro, Usaha kecil, Lembaga Pendidikan, &

Litbang Pemerintahan: Rp. 200.000 Umum: Rp.

400.000

Waktu penyelesaian permohonan : 1 (satu) hari kerja⁴⁰

2) Secara Online

pendaftaran secara Online dapat dilakukan melalui website e-hakcipta.dgip.go.id berikut adalah Langkah-langkah

Mengurus Hak Cipta Secara Online:

- a) Masuk ke situs e-hakcipta.dgip.go.id
- b) Lakukan registrasi untuk mendapatkan username dan password.
- c) Login menggunakan username yang telah diberikan.
- d) Mengunggah dokumen persyaratan.
- e) Melakukan pembayaran setelah mendapatkan kode pembayaran pendaftaran hak cipta.
- f) Menunggu proses Pengecekan, Pengecekan dokumen persyaratan formal, Jika masuk kategori jenis ciptaan yang dikecualikan, dilakukan verifikasi, Mengunggah dokumen persyaratan.
- g) Approval, Sertifikat dapat diunduh dan dicetak sendiri oleh pemohon.

⁴⁰

‘Kemenkumham’,

Permohonan

Pendaftaran

Hak

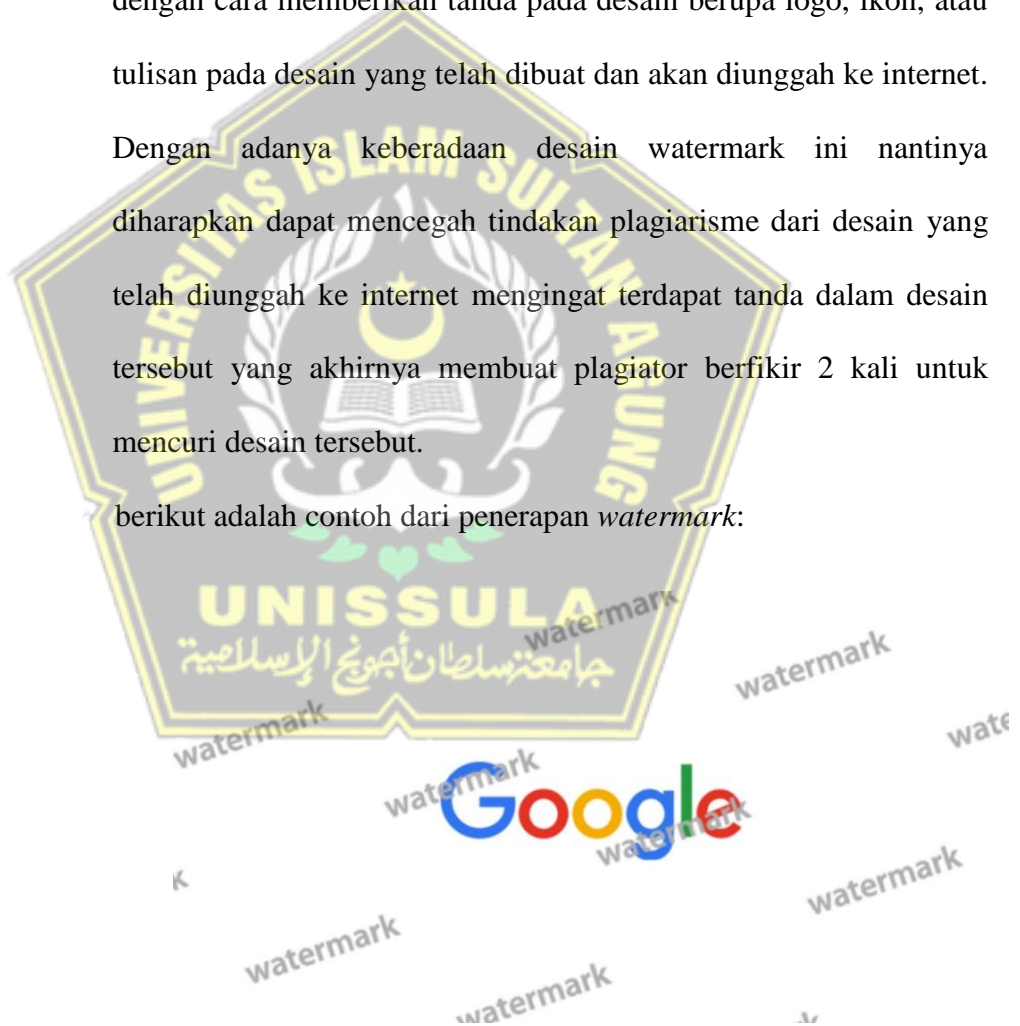
Cipta

<https://jakarta.kemenkumham.go.id/layanan-divisi-pelayanan-hukum-dan-ham/permohonan-pendaftaran-hak-cipta> diakses tanggal 14 November 2023 pk1. 22.24

b. Memberikan tanda air atau *watermark*

Tanda air merupakan suatu ikon, logo, atau tulisan yang diselipkan dalam desain grafis digital untuk menandai bahwasanya desain tersebut merupakan milik orang yang menciptakan karya tersebut. *Watermark* ini berfungsi untuk menandai suatu desain dengan cara memberikan tanda pada desain berupa logo, ikon, atau tulisan pada desain yang telah dibuat dan akan diunggah ke internet. Dengan adanya keberadaan desain watermark ini nantinya diharapkan dapat mencegah tindakan plagiarisme dari desain yang telah diunggah ke internet mengingat terdapat tanda dalam desain tersebut yang akhirnya membuat plagiat berfikir 2 kali untuk mencuri desain tersebut.

berikut adalah contoh dari penerapan *watermark*:



(sumber : tokopedia)

Gambar diatas merupakan Contoh dari penerapan tanda air atau *watermark* dalam bentuk tulisan ,*Watermark* jenis ini merupakan yang paling sering digunakan desainer karena sangat praktis digunakan, guna mencegah plagiarisme dalam desain grafis maupun karya digital yang diunggah di internet.

c. Mengunggah ke Sosial media

Mengunggah Desain ke sosial media juga merupakan salah satu cara yang efektif untuk menjadikanya sebagai bukti ketika ada orang yang melakukan plagiarisme, karena dengan diunggahnya karya tersebut nantinya akan terdapat riwayat kapan karya tersebut diunggah ke sosial media sehingga memungkinkan untuk dijadikan bukti apabila ada seseorang yang memplagiat karya tersebut desainer dapat membuktikanya dengan menunjukan kapan karya tersebut diunggah, secara tidak langsung mengunggah karya ke internet sama saja telah membuktikan bahwa karya tersebut telah diciptakan dalam wujud nyata bahkan sebelum diunggah terlebih dahulu ke internet.

d. Memantau Desain Orang Lain

Meskipun cara ini sangatlah memakan banyak waktu cara ini juga merupakan salah satu cara untuk melindungi desain grafis. Dengan memantau desain grafis orang lain selain bisa mendapatkan inspirasi untuk membuat desain baru, cara ini juga bisa digunakan untuk mengidentifikasi desain yang dijual orang lain apakah mirip

dengan desainer buat. Cara ini merupakan cara yang biasanya digunakan seorang desainer dengan bergabung dalam forum desain grafis digital di sosial media, para desainer dapat menjadi aktif dan interaktif kepada desainer lainya untuk sama-sama mengingatkan.

e. Melakukan Pembaruan Hukum

Pembaruan hukum perlu dilakukan mengingat perkembangan teknologi sudah semakin maju, terutama terkait dengan desain grafis karya digital yang merupakan salah satu bagian dari perkembangan teknologi saat ini. Hingga saat ini, Indonesia masih menggunakan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Menurut penulis, pembaruan ini penting untuk menyelaraskan peraturan dengan perkembangan teknologi yang semakin canggih. Berikut adalah usulan dari penulis mengenai beberapa materi yang dapat dimasukkan apabila pembaruan hukum dilaksanakan yang isnya meliputi :

1) Definisi Desain Grafis

Mencakup pengertian secara lengkap tentang desain grafis.

2) Ruang Lingkup Desain Grafis

Ruang lingkup desain grafis sangatlah luas diperlukan informasi secara lengkap tentang apa saja yang ada dalam ruang lingkup desain grafis.

3) Hak Cipta Dan Kewajiban Pemilik Hak

Mengatur hak cipta atas desain grafis dan kewajiban pemegang hak cipta, termasuk hak eksklusif untuk menggandakan, mendistribusikan, dan memamerkan desain grafis.

4) Batasan Hak Cipta

Menyediakan batasan-batasan hak cipta, seperti batasan-batasan penggunaan yang diizinkan tanpa izin pemegang hak cipta, terutama dalam konteks pendidikan, penelitian, dan penggunaan pribadi.

5) Perlindungan Terhadap Plagiarisme

Menetapkan ketentuan untuk melindungi desain grafis dari pembajakan dan pemalsuan, termasuk sanksi hukum yang diterapkan terhadap pelanggaran tersebut.

6) Pendaftaran

Memberikan mekanisme atau tata cara bagaimana melakukan pendaftaran desain grafis di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.

7) Durasi Perlindungan

Memberikan durasi perlindungan desain grafis selama desainer masih hidup dan setelah meninggal.

8) Pemberantasan Plagiarisme

Memaksimalkan penggunaan delik aduan dan delik biasa supaya pencegahan tindak plagiarisme dapat merata.

9) Pengaturan di Lingkungan Digital

Mengatur perlindungan desain grafis dalam ranah digital guna menegaskan bahwasanya terdapat hukum yang berlaku di dunia maya.

10) Sistem Penyelesaian Sengketa

Memberikan sistem penyelesaian sengketa yang efektif apabila terjadi sengketa dalam desain grafis.

11) Sanksi dan Denda

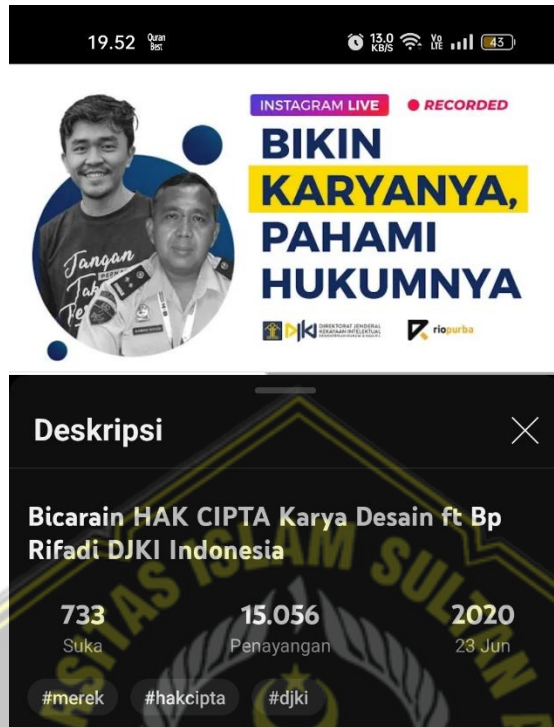
Memberlakukan sanksi dan denda baik secara perdata maupun pidana terhadap pelanggar.

f. Melakukan pengenalan Hak Cipta Desain Grafis Digital guna meningkatkan kesadaran publik.

Pengenalan ini dapat dilakukan dengan cara melakukan penyuluhan secara langsung terhadap masyarakat cara ini merupakan cara yang biasanya digunakan oleh pemerintah dalam upaya meningkatkan kesadaran masyarakat, menurut penulis cara ini masih kurang efektif karena cakupannya tidak begitu luas.

Menurut penulis akan lebih efektif apabila dalam pelaksanaan pengenalan Hak Cipta Desain Grafis dapat dilakukan dengan cara bekerja sama dengan Desainer Profesional dan Influencer desain

grafis, dengan membuat video mengenai pengenalan hak cipta desain grafis dan mengunggahnya ke media sosial seperti Tiktok, Youtube, Instagram, Twitter, Facebook, dan lainnya. Target dari video pengenalan ini adalah desainer pemula dan follower dari Desainer Profesional maupun Influencer desain grafis tersebut , karena pada dasarnya banyak desainer pemula yang memanfaatkan media sosial sebagai media pembelajaran untuk membuat desain maupun mencari inspirasi untuk pembuatan desain barunya. Pernyataan ini didukung dengan adanya Video dari *channel* Youtube Rio Purba yang seorang Desainer Grafis Profesional, beliau bekerja sama dengan Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dalam pembuatan video edukasi yang memuat pembahasan perlindungan desain grafis. Video ini telah ditonton sebanyak 15.000 kali oleh pengguna Youtube yang apabila dibandingkan dengan penyuluhan yang dilakukan secara langsung dengan terjun kedalam masyarakat biasanya hanya diikuti 100-300 orang. Berikut adalah *screenshot* dari video yang telah diunggah oleh *Channel* Youtube Rio Purba dengan Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual:



(Sumber: Pribadi)

g. Memasukan Program Studi Hak Cipta ke Dalam Kurikulum Sekolah

Memasukkan program studi Hak Cipta ke dalam kurikulum sekolah adalah langkah yang efektif, dengan memberikan pemahaman kepada siswa tentang konsep, prinsip, dan aspek-aspek hukum terkait hak cipta diharapkan dapat mencegah dan mengurangi plagiasi di masa depan. Berikut adalah langkah-langkah yang dapat diambil untuk mengintegrasikan program studi Hak Cipta ke dalam kurikulum sekolah:

1) Pengembangan Materi Pembelajaran

Desain modul atau materi pembelajaran yang mencakup konsep hak cipta, sejarahnya, dan pentingnya perlindungan hak cipta dalam konteks kreativitas dan inovasi.

2) Diskusi dan Studi Kasus

Sertakan diskusi dan studi kasus tentang pelanggaran hak cipta dalam konteks dunia nyata.

3) Ajarkan siswa cara menghormati dan memanfaatkan karya orang lain secara etis.

4) Kunjungan dan Pengundang Narasumber:

Undang ahli atau narasumber yang berkompeten di bidang hak cipta untuk memberikan wawasan langsung kepada siswa.

5) Selenggarakan kunjungan ke lembaga atau organisasi terkait hak cipta.

6) Proyek Kreatif dan Inovatif

Berikan tugas atau proyek kepada siswa yang melibatkan pembuatan karya orisinal, dan ajarkan mereka cara melindungi hak cipta atas karya yang dihasilkan.

h. Memaksimalkan Kinerja Satuan Tugas Operasi (Satgas Ops) Penegakan Kekayaan Intelektual.

Satuan Tugas Operasi (Satgas Ops) yang dibentuk pada tahun 2021 telah berhasil menyertifikasi sebanyak 87 pusat perbelanjaan di 29 provinsi Indonesia pada tahun 2022. Hingga saat ini, 108 pusat perbelanjaan telah mendapatkan sertifikasi. Pembentukan Satuan Tugas Operasi ini memberikan dampak positif dalam mengurangi peredaran barang palsu di Indonesia. Meskipun demikian, perlu dicatat bahwa hingga saat ini, satuan tugas ini belum dapat melakukan sertifikasi untuk *e-commerce* atau pasar online. Diharapkan pembentukan Satuan Tugas Operasi ini dapat konsisten dalam pelaksanaannya. Idealnya, sertifikasi dimulai dari pusat perbelanjaan di seluruh Indonesia sebelum secara bertahap merambat ke *e-commerce*.

i. Meningkatkan Kualitas Website Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual seperti menambahkan fitur baru dengan melakukan kolaborasi langsung dengan pihak Google Lens. Google Lens merupakan alat dari google yang dapat mengidentifikasi kesamaan antara satu gambar dengan gambar lainnya, jika Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual dapat bekerjasama dengan pihak google lens, nantinya akan mempermudah ketika ada seseorang yang berniat untuk membuat maupun mendaftarkan desainya, Desainer ini dapat

menggunakan fitur Google Lens ini untuk melihat database atau desain yang telah terdaftar untuk dibandingkan dengan desain si calon pendaftar guna mengantisipasi apabila terjadi sengketa karena kesamaan desain tersebut.



(Sumber Pribadi)

Foto sebelah kiri merupakan gambar yang dipindai oleh google lens dan foto sebelah kanan merupakan hasil dari Google Lens yang telah mengidentifikasi beberapa desain yang memiliki kesamaan dengan foto sebelah kiri.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Dalam Undang-Undang Hak cipta No. 28 Tahun 2014, Desain Grafis Digital masuk ke dalam Ruang Lingkup Hak cipta yang dilindungi berdasarkan interpretasi dari Pasal 40 ayat (1) huruf e (Seni Rupa). Desain Grafis Digital sama halnya dengan Hak Cipta memiliki hak eksklusif yang melekat ketika ciptaan diwujudkan dalam wujud nyata yaitu hak moral dan hak ekonomi yang dapat dimanfaatkan untuk memperoleh keuntungan. Untuk masa perlindungan hak cipta adalah selama pencipta masih hidup dan masih berlanjut setelah 70 tahun setelah pencipta meninggal dunia, setelah masa perlindungan berakhir maka akan otomatis masuk ke dalam *public domain* yaitu karya yang telah melewati masa perlindungan dapat digunakan bebas oleh orang lain tanpa izin kepada pencipta. Hak cipta memiliki pengecualian yang memungkinkan penggunaan karya tanpa izin, dengan syarat mencantumkan nama pencipta dan hanya untuk kepentingan tertentu seperti berita, kritik, penelitian, pendidikan, dan parodi. Dalam Hak Cipta desain grafis, elemen yang dilindungi mencakup ilustrasi, tipografi, tata letak, fotografi, dan gambar. Pelanggaran hak cipta dapat dikenai sanksi, berupa ganti rugi, klarifikasi, penghapusan desain, serta sanksi pidana dan perdata berupa denda atau penjara. Pencegahan plagiarisme dapat dilakukan dengan mendaftarkan ciptaan, memberikan tanda air,

mengunggah ke sosial media, dan memantau desain orang lain. Penyelesaian sengketa dapat dilakukan melalui jalur damai seperti mediasi, negosiasi, atau konsiliasi, arbitrase, atau pengadilan.

2. Perkembangan Perkembangan teknologi yang melaju pesat mendorong manusia untuk beradaptasi dengan lingkungan digital saat ini. Desain Grafis Digital adalah salah satu bagian dari era digital tersebut. Untuk melindungi karya Desain Grafis Digital dari plagiarisme, dibutuhkan hukum yang dapat mengikuti perkembangan teknologi saat ini terutama dalam bidang karya digital. Hukum yang digunakan saat ini masih menggunakan Undang-Undang yang lama yang kurang sejalan dengan perkembangan teknologi yang terus berkembang, sehingga menimbulkan problematik hukum seperti pelanggaran hak cipta yang merajalela, pengawasan dan penegakan hukum yang kurang optimal, serta perlindungan hukum terhadap karya digital yang belum jelas. Untuk mengatasi problematik tersebut diperlukan solusi yang dapat mengikuti perkembangan teknologi tersebut untuk mencegah tindakan plagiarisme yang terjadi yaitu diantaranya memasukan program studi Hak Cipta kedalam Kurikulum Sekolah, melakukan pendaftaran ciptaan ke DJKI, menyelipkan watermark pada desain grafis, mengunggah ke sosial media, dan memantau desain orang lain dan untuk memberantas tindakan plagiarisme dapat dilakukan dengan melakukan pembaruan hukum, melakukan sosialisasi ke publik, memaksimalkan kinerja satgas yang dibentuk DJKI, dan meningkatkan kualitas website resmi DJKI

B. Saran

1. Bagi Pemerintah

Untuk menangani masalah plagiarisme di desain grafis digital, perlu dorongan kepada pemerintah untuk melakukan pembaruan hukum yang lebih sesuai dengan perkembangan teknologi. Penguatan penegakan hukum, sosialisasi publik, dan kolaborasi dengan pelaku industri serta profesional desain grafis dapat membentuk kebijakan yang efektif. Langkah-langkah seperti penyiaran dan razia serta pengawasan pasar online secara rutin juga perlu dilakukan untuk mencegah penjualan produk yang melanggar hak cipta. Pendidikan tentang hak cipta perlu diajarkan baik di sekolah formal maupun di luar sekolah. Materi hak cipta juga sebaiknya dimasukkan ke dalam kurikulum.

2. Bagi Masyarakat

Untuk meningkatkan kesadaran masyarakat mengenai dampak negatif plagiarisme dalam desain grafis, dorongan dapat dilakukan melalui berbagai cara. Sosialisasi aktif melalui kampanye edukatif online dan offline, kolaborasi dengan komunitas desain, serta pendekatan interaktif seperti workshop dan seminar dapat menjadi langkah awal. Penggunaan media sosial juga dapat digunakan secara efektif untuk menyebarkan informasi tentang konsekuensi dan bahaya plagiarisme. Dengan melakukan langkah-langkah ini, diharapkan masyarakat dapat lebih memahami dan menghindari praktik plagiarisme dalam desain grafis.

DAFTAR PUSTAKA

A. Al-Qur'an

QS. Al- Baqarah : 188

B. Buku

Anggi Anggarini, 2012, *Pengantar Desain Grafis: Diktat, Politeknik Negeri Jakarta, Jakarta.*

Anis Mashdurohatun, 2018, *Hak Cipta Atas Buku*, Rajawali Press, Depok.

Daulat P. Silitonga, 2020, *Modul Kekayaan Intelektual Tingkat Dasar Bidang Hak Cipta*, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, Jakarta.

Dirjen HKI, 2013, *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*, Dirjenhki Kumham, Tangerang.

Joshefin Mareta, 2021, *Perlindungan Hak Cipta Buku di Era Digital*, Balitbangkuham, Jakarta Selatan.

Lexy. J. Moleong, *Metodologi Penelitian Kualitatif*, 2000, PT Remaja Rosdakarya, Bandung.

Mukti Fajar ND dan Yulianto Achmad, 2010, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Penelitian Hukum Empiris*, Pustaka Pelajar, Yogyakarta.

Philipus M. Hadjon, 2005, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, PT. Bina Ilmu, Surabaya.

Puji Santosa, 2015, *Metodologi Penelitian Sastra*, Azzagrafika, Jakarta.

Sudarto, *Metodologi Penelitian Filsafat*, 1997, Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Yusran Isnaini, 2019, *Mengenal Hak Cipta: Melalui Tanya Jawab dan Contoh Kasus*, Pradipta Pustaka Media, Cilacap.

C. Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 56 Tahun 2021 Tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu Dan/Atau Musik.

Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 38 Tahun 2014 Tentang Pengelolaan Cipta (Hak Cipta dan Hak Terkait) di Lingkungan Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia.

Peraturan Menteri Pendidikan Nasional Republik Indonesia Nomor 17 Tahun 2010 Tentang Pencegahan Dan Penanggulangan Plagiat Di Perguruan Tinggi.

Peraturan Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor 42 Tahun 2016 Tentang Pelayanan Permohonan Kekayaan Intelektual Secara Elektronik.

Peraturan Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2023 tentang Manajemen Penyidikan Tindak Pidana Di Bidang Kekayaan Intelektual.

Keputusan Menaker Nomor 301 Tahun 2016 tentang Penetapan Standar Kompetensi Kerja Nasional Indonesia Kategori Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Golongan Pokok Aktivitas Profesional, Ilmiah dan Teknis Lainnya Bidang Desain Grafis dan Desain Komunikasi Visual.

D. Jurnal

- Akhmaddhian, S., Yuhandra, E., & Adhyakasa, G, 2018, Peningkatan Kesadaran Hukum Masyarakat Desa Windujanten, Kabupaten Kuningan, Indonesia. Empowerment: *Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. 1, No. 1
- Aryani, Z., & Lubis, M, 2022, Pameran sebagai Ajang Mengembangkan Kreatifitas Mahasiswa dalam Mata Kuliah Pembelajaran Seni Rupa & Kerajinan. *Multiverse: Open Multidisciplinary Journal*, Vol. 1, No. 2
- Banindro, B. S, (2002, Wacana Hak-Hak atas Kekayaan Intelektual dalam Penciptaan Karya Desain Grafis. *Nirmana*, Vol. 4, No. 2
- Disemadi, H. S., & Romadona, H. G, 2021, Kajian Hukum Hak Pencipta Terhadap Desain Grafis Gratis Yang Dipergunakan Kedalam Produk Penjualan Di Indonesia. *Jurnal Meta-Yuridis*, Vol. 4, No. 2
- Helmiah, F., Nata, A., & Rohminatin, R, 2022, Membangun Skill Desain Grafis Dalam Menghadapi Era 4.0. *Community Development Journal: Jurnal Pengabdian Masyarakat*, Vol. , No. 1
- Hapsari, F. T, 2012, Eksistensi Hak Moral Dalam Hak Cipta Di Indonesia, *Masalah-Masalah Hukum*, Jilid 41, No. 3

Herqutanto, 2013, "Plagiarisme, Runtuhnya Tembok Kejujuran Akademik."

eJournal Kedokteran Indonesia, Vol. 1, No. 1

Kusmawan, D, 2014, Perlindungan hak cipta atas buku. *Perspektif*, Vol. 19, No.

2

Makka, Z, 2019, Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak

Terkait *Neighbouring Rights*, *Borneo Law Review*, Vol 3, No.1

Martadireja, S, 2018, Pengaruh Microstock Terhadap Kesadaran Hak Kekayaan

Intelektual Desainer Grafis. *Journal of Urban Society's Arts*, Vol. 5, No

1

Simatupang, K. M, 2021, Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam

Ranah Digital. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Vol. 15, No.1

Suwari Akhmaddhian, Erga Yuhandra dan Gios Adhyaksa. 2018 Peningkatan

Kesadaran Hukum Masyarakat Desa Windujanten, Kabupaten

Kuningan, Indonesia. *Jurnal Pengabdian masyarakat* Vol. 1, No. 1

E. Internet

Desain Grafis dan Unsurnya',

<https://bpptik.kominfo.go.id/Publikasi/detail/desain-grafis-dan->

unsurnya

Permohonan Pendaftaran Hak Cipta',

<https://jakarta.kemenkumham.go.id/layanan-divisi-pelayanan-hukum->

dan ham/permohonan-pendaftaran-hak-cipta

Plagiarisme dan Relevansinya dalam Al-Quran: Tafsir Surat al-Baqarah Ayat

188, <https://tafsiralquran.id/plagiarisme-dan-relevansi-dalam-al-quran-tafsir-surat-al-baqarah-ayat-188/>

"Rspatriaikkt', Pengertian Digital Menurut Para Ahli

<https://www.rspatriaikkt.co.id/pengertian-digital-menurut-para-ahli>

Shopee, bukalapak, tokopedia masuk notorious market apa itu',

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20220222114401-37-317263/>

Stekom', Apa Itu Desain Grafis Digital Dan Apa Ciri Cirinya [https://desain-grafis-](https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Apa-itu-desain-grafis-digital-dan-apa-ciri-cirinya/ace4fec7c99b7406906765d7a5feff437fbc4bb7)

[s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Apa-itu-desain-grafis-digital-dan-apa-ciri-cirinya/ace4fec7c99b7406906765d7a5feff437fbc4bb7](https://desain-grafis-s1.stekom.ac.id/informasi/baca/Apa-itu-desain-grafis-digital-dan-apa-ciri-cirinya/ace4fec7c99b7406906765d7a5feff437fbc4bb7) diakses tanggal 6 Desember 2023 pkl. 13.24.

Wikiperdia', https://id.wikipedia.org/wiki/Penggunaan_wajar

