

TINJAUAN YURIDIS PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENCIPTA KOMIK DIGITAL DI APLIKASI WEBTOON**Cindy Wong**Universitas Tadulako, [Email wong12345cindy@gmail.com](mailto:wong12345cindy@gmail.com)**ARTICLE INFO****ABSTRACT****Article History****Submitted :**

18 November 2022

Revised:

04 Desember 2022

Accepted :

05 February 2023

Keywords*Hak cipta; komik; penggandaan; webtoon*

This research aims to find out and explain the protection and resolution of plagiarism conflicts resulting from comic creations on webtoons. Normative legal research methods are used to study this matter. The research results show that there are irresponsible individuals who commit violations of plagiarism of comic creations and then disseminate the results of the violations without the permission of the creator. The webtoon application itself has protection against the terms of use of Digital Content, regarding intellectual property and Limited License Terms. The settlement arrangements that a creator or copyright holder can take regarding their creation are: Civil Dispute Settlement, against the perpetrator of copyright infringement whose plagiarized work will be confiscated and can claim compensation.

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menjelaskan mengenai perlindungan maupun penyelesaian konflik plagiat hasil karya cipta komik di webtoon. Metode penelitian hukum normatif digunakan untuk mengkaji hal tersebut. Hasil penelitian menunjukkan adanya oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab dengan melakukan pelanggaran plagiat hasil karya cipta komik dan kemudian menyebarkan hasil pelanggaran tanpa seizin penciptanya. Dalam aplikasi webtoon sendiri memiliki perlindungan terhadap syarat penggunaan Konten Digital, mengenai kekayaan intelektual dan Ketentuan Lisensi Terbatas. Pengaturan penyelesaian yang dapat diambil seorang pencipta atau pemegang hak cipta terhadap ciptaannya yaitu: Penyelesaian Sengketa Perdata, Terhadap pelaku pelanggaran hak cipta terhadap hasil ciptaan yang di plagiat untuk disita dan dapat menuntut ganti rugi.

I. PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi dan internet merupakan salah satu unsur penting dalam pembangunan setiap Negara termasuk Indonesia, dengan tanpa adanya perkembangan teknologi dan internet, maka perkembangan zaman tidak akan maju dengan cepat dikarenakan teknologi dan internet berperan penting sebagai faktor memajukan negara dalam sektor ekonomi, pendidikan, lapangan pekerjaan, dan kesehatan, serta memasuki era modern masyarakat mulai banyak melakukan penemuan inovatif untuk menciptakan teknologi yang canggih seperti *smartphone* dan dapat menciptakan suatu sistem jaringan komputer (internet) yang dapat saling terhubung di seluruh dunia.¹

¹ Addin Zulfa Faizah, Pengertian Teknologi, <https://m.merdeka.com/trending/pengertian-teknologi-menurut-para-ahli-ketahui-manfaat-beserta-jenisnya-klm.html>, diakses pada tanggal 25 Juli 2021.

Internet yang mampu memudahkan aktivitas sehari-hari masyarakat, hal ini membuat manusia dapat bergaul dan bersosialisasi dengan memanfaatkan internet, maka ini dapat membuktikan bahwa internet dapat dipandang sebagai sarana untuk melakukan bisnis maupun sebagai hiburan, dengan meningkatnya ekonomi dalam suatu negara dapat dilakukan dari berbagai kegiatan seperti industri kreatif dan seni, Seni dapat dibuat oleh manusia maupun teknologi yang mampu membuatnya untuk dapat mengekspresikan dan mengungkapkan imajinasi, teknik dan keindahannya atau dapat menunjukkan emosi pencipta.

Menurut Scott McCloud dalam buku yang berjudul *Understanding Comic* atau memahami komik, Komik dapat diartikan sebagai kumpulan gambar yang berwarna dari kumpulan berbagai gambar yang membentuk cerita guna memberi suatu respon pembaca dan tidak menutup kemungkinan komik merupakan kombinasi antara gambar dan tulisan sehingga dapat membentuk suatu cerita yang menarik, dan menghibur bagi pembacanya.² Di dalam suatu komik terdiri dua unsur penting yaitu teks dan ilustrasi gambar dimana kedudukan gambar ilustrasi penting dalam suatu karya seni komik untuk memberikan penjelasan mengenai isi dari sebuah cerita sekaligus memudahkan bagi pembaca untuk memahami yang ada di setiap gambarnya,³ sedangkan teks digunakan untuk menjelaskan percakapan atau dialog antar tokoh,

Scott McCloud menegaskan dan setuju dengan Will Eisner yang berpendapat bahwa komik adalah bentuk seni "*Sequential Art*" yang artinya seni yang berurutan dimana beliau menjelaskan jika gambar-gambar berdiri sendiri dan dilihat satu persatu maka hanya sebuah gambar, tetapi jika disusun secara berurutan meskipun hanya terdiri dari dua gambar, seni dalam gambar tersebut berubah menjadi seni komik dan Scott McCloud pun menspesifikasikan menjadi gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjukstaposisi (berdekatan/berselatan) dalam urutan tertentu bertujuan untuk memberikan informasi dan/ mencapai tanggapan estetis dari pembaca.⁴

Perkembangan teknologi internet dapat menyediakan banyak fitur-fitur yang dapat menjadi sarana penghibur bagi semua orang salah satunya adalah aplikasi *Webtoon* aplikasi ini merupakan aplikasi yang berasal dari Negara Korea Selatan atau *Manhwa*, *Manhwa* adalah sebutan bagi semua genre komik daring *Webtoon* disebut sebagai aplikasi *Manhwa* karena didukung oleh teknologi digital dan menggunakan jaringan dari situs web dan ponsel. *Webtoon* adalah sebuah portal penerbitan *webtoon* yang diluncurkan oleh *Naver Corporation* dan pencipta bernama Jun Koo Kim pada tahun 2004 pertama kali *webtoon* ini diluncurkan di Korea Selatan. Dengan hadirnya fitur ini membuat perubahan dari zaman dahulu dan zaman sekarang, jika pada zaman dahulu sebelum adanya fitur-fitur atau aplikasi *webtoon* masyarakat harus pergi ke toko buku untuk membeli buku komik favorit yang pembaca inginkan, tetapi dengan adanya aplikasi *webtoon* ini dapat memudahkan pembaca untuk mengakses buku komik favorit masyarakat hanya dengan menggunakan internet dan Ponsel.⁵ Pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta telah mengatur ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra khususnya pada pasal 40 ayat 1 huruf f Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang berisi karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase.

Pada Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menjelaskan bahwa Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa

² Scott McCloud, *Understanding Comic*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2005, hlm 152.

³ A N Indah Ramadhani, *Analisis Ilustrasi Komik We Taddampali Karya Arnanda Pranata*, 2020 <http://eprints.unm.ac.id/19847/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/19847/1/ARTIKEL_HASIL_PENELITIAN_SKRIPSI_ANDI_NURUL_INDAH_RAMADHANI-.pdf>, diakses tanggal 31 Mei 2022.

⁴ Scott McCloud, *Op.Cit*, hlm 5.

⁵ Annisa Fitriana Lestari and Irwansyah, 'Line *Webtoon* Sebagai Industri Komik Digital', *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6.2 (2020), 134-48 <<http://180.250.41.45/jsource/article/view/1609/1726>>, diakses tanggal 17 Juli 2021.

mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, Pasal 1 angka 2 menjelaskan pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.

Setiap orang memiliki kebebasan untuk berekspresi untuk menyimpan, menggunakan, memproduksi, mendistribusikan data, oleh karena itu dengan adanya jaringan internet itu sendiri dapat disalahgunakan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab untuk melakukan pelanggaran, dengan adanya perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual khususnya hak cipta merupakan cara untuk mengurangi atau meminimalisir pelanggaran-pelanggaran yang terjadi di era modern ini sehingga orang-orang dapat berkarya dengan lebih baik tanpa takut karya nya di tiru.

Pada Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada Pasal 25 menentukan bahwa informasi dan/atau dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan Karya Intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan peraturan perundang-undang. Kenyataan nya internet memberikan kemudahan bagi masyarakat untuk melakukan segala aktivitas-aktivitas bahkan dapat menjadi sarana untuk sumber ekonomi, tetapi internet juga dapat menjadi sarana untuk melakukan pelanggaran-pelanggaran khususnya pelanggaran hak cipta, hal tersebut terjadi dikarenakan adanya karya seni komik yang digandakan ciptaannya dalam bentuk digital yang kemudian disebarluaskan tanpa seizin dari pencipta karya komik untuk memperoleh keuntungan atas karya seni komik orang lain. Maka dari hal itu dibutuhkan hal-hal untuk menjamin dan melindungi hak-hak cipta atas karyanya berupa perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta. Menurut penjelasan diatas dapat diketahui bahwa melakukan pengandaan ciptaan dalam bentuk digital sebagian maupun secara keseluruhan atas karya orang lain merupakan suatu perbuatan yang tidak diperbolehkan dan mempublikasi hasil karya orang lain tanpa seizin pencipta, hal ini berlaku terhadap media sosial *webtoon* sebagai salah satu aplikasi yang berbasis daring.

II. METODE PENELITIAN

Jenis penelitian dalam penulisan hukum ini adalah penelitian hukum normatif penelitian ini merupakan penelitian berfokus pada norma hukum positif berupa peraturan perundang – undangan yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti

III. PEMBAHASAN

A. Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Komik Digital Di Aplikasi *Webtoon*

Suatu perlindungan hukum terhadap Pencipta terdapat pada peraturan perundang-undangan di bidang hak cipta dimana tujuannya untuk mewujudkan rasa keadilan, keamanan dan perlindungan bagi pencipta untuk mengembangkan suatu karya-karya yang lebih baik khususnya dalam bidang seni, sastra, dan pengetahuan, namun realitanya masih ada pelanggaran hak cipta bahkan dapat dilihat dan dirasakan dalam kehidupan sehari-hari. Hak cipta menurut ketentuan Pasal 1 angka 1 Undang-undang Hak Cipta diartikan sebagai hak eksklusif bagi pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan terwujud dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan-pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, pendaftaran ciptaan tidak merupakan suatu kewajiban untuk mendapatkan hak cipta, Namun pencipta yang mendaftarkan ciptaannya akan mendapat surat pendaftaran ciptaan yang dapat dijadikan sebagai alat bukti di pengadilan apabila timbul sengketa di kemudian hari terhadap ciptaan tersebut ciptaan dapat didaftarkan ke Kantor Hak Cipta Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual.

Pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama yang atas inspirasinya lahir suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, keterampilan atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi Hak eksklusif adalah hak yang semata-mata di peruntukan bagi pemegang sehingga tidak ada pihak lain yang dapat

memanfaatkan hak tersebut tanpa seizin penciptanya.⁶ Isitilah *Intellectual Property* pertama kali di terjemahkan menjadi” Hak Milik Intelektual”, kemudian menjadi ‘Hak Milik atas Kekayaan Intelektual”, lalu di singkat menjadi HAKI,⁷

Undang-undang hak cipta pada dasarnya memberikan perlindungan hukum terhadap suatu karya cipta yang memiliki bentuk yang khas yang menunjukkan keaslian sebagai ciptaan seseorang atas dasar kemampuan dan kreatifitas yang bersifat pribadi,⁸ Komik merupakan salah bentuk karya seni menggambar yang di dalam komik terdapat karakter animasi (visualisasi) yang merupakan faktor yang sangat mendukung dalam pembuatan sebuah komik, bisa dikatakan bahwa pembuatan karakter animasi dalam sebuah komik lebih sederhana. Komik digital adalah komik yang dipublikasikan secara digital, terdiri dari gambar yang tunggal atau tersusun dari beberapa bagian yang memiliki jalur membaca yang selaras, memiliki bingkai yang terlihat, terdapat simbol seperti balon kata dan terdapat gaya tulisan yang mengkomunikasikan makna visualnya,⁹ dalam sebuah komik dari penjelasan diatas menjelaskan tidak menutup kemungkinan dalam pembuatan sebuah komik adalah gabungan antara karya sastra dan gambar yang dimaksud “gambar’ antara lain, motif, sketsa, logo, unsur-unsur warna dan bentuk huruf indah¹⁰.

Bisnis baik manual maupun daring mempunyai batas pengaturan dengan tujuan untuk menjaga hak dan kewajiban para pihak agar terlindungi jika dikaitkan dengan aplikasi *webtoon* itu sendiri memiliki hak yaitu dimana Komikus atau pencipta dari komik tersebut mendapatkan keuntungan yang dihasilkan dari meng upload karya komik nya di aplikasi tersebut yang sebelum telah melakukan perjanjian kerja sama dengan aplikasi *webtoon*, Dari penjelasan diatas sesuai dengan teori perlindungan *insentive theory*, sedangkan kewajiban yaitu dimana pembaca diwajibkan untuk tidak mengubah, menyalin, menjual, menyewakan, memotong dan lain sebagai selanjutnya akan dibahas dalam syarat-syarat penggunaan dalam aplikasi *webtoon*¹¹

Indonesia sendiri mempunyai ciri khas menggunakan teknik yang memperhatikan kearifan budaya lokal, dalam pembuatan komik juga ada mengenal konsep *key-visual* yang mempunyai pengertian gambar atau ilustrasi yang dipakai brand secara konsisten untuk keperluan pemasaran atau branding, dan konsep *key-visual* dalam komik merupakan unsur pembeda dari komik satu dengan komik lain nya. Dalam Aplikasi *webtoon* telah mengatur syarat pengguna, ketentuan lisensi terbatas, dan kekayaan intelektual bahwa jika pengguna tidak setuju dengan persetujuan yang telah ditentukan oleh Aplikasi *webtoon* maka, kita sebagai pengguna tidak dapat mengakses aplikasi tersebut.

B. Pengaturan tentang Penyelesaian Yang Dapat di Tempuh Pencipta Apabila Karyanya Digunakan Tanpa Hak Oleh Orang Lain Dengan Tujuan Komersial.

Konflik atau Sengketa yang mempunyai arti perselisihan, pertempuran atau pertentangan,¹² konflik dapat berkembang atau berubah menjadi sengketa apabila hak yang merasa dirugikan telah menyatakan rasa tidak puas baik secara tidak langsung kepada pihak

⁶ Ratu Ratna Korompot and Nurul Miqat, ‘PERLINDUNGAN EKSPRESI BUDAYA Tak Benda Terhadap Hak Cipta Akan Musik Tradisional Kakula *Protection On Cultural Expression As A Copyrights Of The Kakula Traditional Music*’, 1.2 (2016), 139–52 <<http://jurnal.untad.ac.id/index.php/TLR>>, diakses tanggal 31 Mei 2022.

⁷ Muhamad Amirulloh dan Helitha Novianty Muchtar, *Hukum Kekayaan Intelektual*, UnpadPress, Bandung, 2016, hlm. 2.

⁸ Golkar Pangarso, *Penegakan Hukum Perlindungan Ciptaan Sinematografi*, PT.Alumni, Bandung, 2015, hlm. 188.

⁹ *Ibid.*, hlm 135.

¹⁰ H.OK Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2019, hlm 223.

¹¹ Mudakir Iskandar Syah, *Hukum Bisnis Daring Di Era Digital*, CV. Campustaka, Jakarta, 2010, hlm 42.

¹² Adi, *Hukum Acara Perdata Dalam Perspektif Mediasi di Indonesia*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2012, hlm. 5.

yang dianggap sebagai penyebab kerugian kepada orang lain,¹³ Suatu ciptaan tidak akan terwujud apabila tidak ada orang yang menuang suatu ide atau gagasan dalam bentuk yang dapat dilihat, didengar, maupun dibaca.¹⁴ Sebagai bagian terpenting dalam konteks ini adalah siapa subjek dari hak cipta, sesuai dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 1 angka 3 menjelaskan bahwa ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.¹⁵

Hak cipta terdiri atas hak ekonomi (*economic rights*) dan hak moral (*moral rights*). Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan,¹⁶ hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi ciptaan, dan memberikan kemampuan pencipta untuk berbuat apa saja terhadap ciptaannya, kecuali yang ditentukan dalam aturan pembatasan,¹⁷ Pencipta memiliki hak ekonomi dalam aplikasi *webtoon* untuk melakukan:

- a. Penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya, dimana pencipta atau pemegang hak cipta dapat menggandakan jumlah ciptaannya.
- b. Pengadaptasian, hak untuk penyesuaian dari satu ke bentuk lain, contoh nya menerjemahan dari satu bahasa ke bahasa lain, dan buku menjadi film, dan lain-lainnya.
- c. Pendistribusian ciptaan atau salinannya, atau ciptaan hasil pengalihan wujud seperti hak sadur.
- d. Pengumuman ciptaan, atau penyiaran untuk menyebarkan ciptaan dengan menggunakan alat apapun dan dengan cara tertentu sehingga ciptaan dapat dilihat, dibaca, dijual, maupun di disewa oleh orang lain.¹⁸

Hak moral yakni hak yang dilekatkan pada diri pencipta, dilekatkan yang bermakna bahwa hak itu tidak dapat dihapuskan walaupun hak cipta itu telah berakhir jangka waktu kepemilikan,¹⁹

Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 5 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta untuk:

- a. Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum;
- b. Menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. Mengubah ciptaan nya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. Mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan
- e. Mempertahankan hak nya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.²⁰

Adanya pihak-pihak yang melakukan perbuatan yang melanggar Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang menyebabkan terjadinya sengketa, untuk upaya pemulihan atas pelanggaran dapat dilalui dengan jalur pengadilan dengan mengajukan gugatan perdata oleh pihak yang merasa dirugikan dan dapat melalui proses mediasi, Upaya hukum yang dapat diambil seorang pencipta atau pemegang hak cipta terhadap ciptaan nya yaitu:

¹³ Anonim, *Kamus Hukum*, Penerbit Citra Umbara, Bandung, 2008, hlm. 443.

¹⁴ Anis Mashdurohatun, *Hak Cipta Atas Buku*, Rajawali Pers, Depok, 2018, hlm 47

¹⁵ Djulaeka, *Hak Kekayaan Intelektual Teori dan Prinsip-prinsip umum*, Setara Press, Jawa Timur, 2021, hlm. 34.

¹⁶ Adrian Sutedi, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, 2013, hlm. 115.

¹⁷ Irawati, 'Digital Right Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta Di Era Digital', *Diponegoro Private Law Review*, 4.1 (2019), 382–89, diakses tanggal 06 Januari 2022.

¹⁸ H. OK Sahidin, *Op.Cit*, hlm. 214.

¹⁹ *Ibid.*, hlm. 250.

²⁰ Djulaeka, *Op.Cit*, hlm 36-37.

1) Penyelesaian Sengketa Perdata

Disamping penyelesaian sengketa pidana, juga kemungkinan terjadi adanya pelanggaran terhadap perjanjian-perjanjian yang berhubungan dengan masalah hak cipta yang bersifat keperdataan. Terhadap pelaku pelanggaran hak cipta dapat dituntut secara perdata dalam ketentuan Pasal 99 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta untuk gugatan secara perdata melalui provisi atau putusan sela terhadap pelanggaran hak cipta maupun hak terkait untuk meminta penyitaan ciptaan yang dilakukan pengumuman atau penggandaan, dan/atau penggandaan yang digunakan untuk menghasilkan ciptaan hasil pelanggaran hak cipta dan produk hak terkait dan/atau menghentikan kegiatan pengumuman, pendistribusian komunikasi, dan/atau penggandaan ciptaan yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta dan produk hak terkait.²¹

Selanjutnya adalah ganti rugi secara teoritis kata "ganti rugi" menunjukan pada suatu peristiwa dimana ada seorang yang menderita kerugian di satu pihak, dan pihak lainnya adalah orang yang dibebankan kewajiban untuk mengganti atas kerugian yang diderita orang lain atas perbuatannya, dalam hal meminta ganti rugi korban atau pencipta tidak dapat meminta ganti rugi kepada orang yang tidak ada sangkut pautnya dengan peristiwa yang menyebabkan timbulnya kerugian, antara orang yang menderita kerugian dengan orang yang membuat peristiwa kerugian itu harus ada hubungan, hubungan itu disebut perikatan, perikatan menurut hukum perdata dapat terjadi karena dua hal: pertama karena perjanjian, kedua karena Undang-Undang.²²

Surat gugatan atas pelanggaran hak cipta dialamatkan kepada ketua Pengadilan Niaga Gugatan dicatat oleh panitera Pengadilan Niaga dalam register perkara pengadilan pada tanggal gugatan tersebut didaftarkan. Panitera Pengadilan Niaga memberikan tanda terima yang telah ditandatangani pada tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran, Panitera Pengadilan Niaga menyampaikan permohonan gugatan kepada ketua Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 2 (dua) hari terhitung sejak tanggal gugatan didaftarkan. Dalam waktu paling lama 3 (tiga) hari terhitung sejak gugatan didaftarkan, Pengadilan Niaga menetapkan hari sidang. Pemberitahuan dan pemanggilan para pihak dilakukan oleh juru sita dalam waktu paling lama 7 (tujuh) hari terhitung sejak gugatan didaftarkan terdapat dalam Pasal 100 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta.

2) Mediasi

Mediasi adalah proses negosiasi pemecahan masalah, dimana para pihak yang tidak memihak bekerjasama dengan pihak yang sedang bersengketa untuk mencari kesepakatan bersama. Pihak luar biasanya disebut sebagai mediator yang tidak berwenang untuk memutuskan suatu sengketa, tetapi hanya membantu para pihak untuk menyelesaikan persoalan-persoalan yang dikuasakan kepada mediator.²³Tujuan dari mediasi sendiri untuk menghasilkan suatu kesepakatan kedepan yang dapat diterima dan dijalankan oleh para pihak yang bersengketa, mempersiapkan para pihak yang bersengketa untuk menerima konsekuensi dari keputusan-keputusan yang para pihak buat, mengurangi kekhawatiran dan dampak negatif lainnya dari suatu konflik dengan cara membantu pihak yang bersengketa untuk mencapai penyelesaian secara konsensus.

IV. PENUTUP

A. Kesimpulan

²¹ *Ibid.*, hlm. 44.

²² H. OK. Saidin, *Op.Cit.*, hlm. 266.

²³ Khotibul Umam, *Penyelesaian Sengketa diLuar Pengadilan*, Pustaka Yustisia, Yogyakarta, 2010, hlm. 10.

Undang-undang Hak Cipta memberikan perlindungan hukum terhadap suatu karya cipta dan penciptanya sesuai dengan sifat hak cipta sebagai hak eksklusif bagi pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan terwujud dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan-pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, untuk mendapatkan perlindungan hak cipta tidak ada keharusan untuk mendaftarkan, Namun hanya semata-mata dijadikan sebagai alat bukti di pengadilan apabila timbul sengketa di kemudian hari terhadap ciptaan tersebut. Dalam aplikasi webtoon sendiri memiliki perlindungan terhadap syarat penggunaan Konten Digital, mengenai kekayaan intelektual dan Ketentuan Lisensi Terbatas.

Pengaturan penyelesaian yang dapat diambil seorang pencipta atau pemegang hak cipta terhadap ciptaan nya yaitu: Penyelesaian Sengketa Perdata, Terhadap pelaku pelanggaran hak cipta terhadap hasil ciptaan yang dilagiat untuk disita dan dapat menuntut ganti rugi.

B. Saran

Agar pemerintah khususnya bagi aparat penegak hukum untuk menegakan keadilan dan mengetahui penting nya perlindungan atas hak cipta dapat diberlakukan dengan benar, oleh karena itu pemerintah disarankan untuk melakukan sosialisasi kepada masyarakat agar dapat mengurangi dan meminimalisir pelanggaran yang dilakukan oleh oknum-oknum yang tidak bertanggung jawab khususnya pengandaan terhadap karya komik digital di aplikasi *webtoon*.

Agar pemerintah dan masyarakat khususnya bagi aparat penegak hukum untuk menegakan keadilan dan mengetahui pengaturan penyelesaian sengketa apabila terjadi pelanggaran terhadap komik digital di aplikasi *webtoon*, oleh karena itu pemerintah dan masyarakat disarankan dalam penyelesaian sengketa sebaiknya coba diselesaikan secara non litigasi terlebih dahulu, apabila tidak mendapatkan titik terang dalam penyelesaian barulah dilakukan jalur litigasi.

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku

- Adi, *Hukum Acara Perdata Dalam Perspektif Mediasi di Indonesia*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2012.
- Adrian Sutedi, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, 2013.
- Anis Mashdurohatun, *Hak Cipta Atas Buku*, Rajawali Pers, Depok, 2018.
- Anonim, *Kamus Hukum*, Penerbit Citra Umbara, Bandung, 2008.
- Djulaeka, *Hak Kekayaan Intelektual Teori dan Prinsip-prinsip Umum*, Setara Press, Jawa Timur, 2021.
- Golkar Pangarso, *Penegakan Hukum Perlindungan Ciptaan Sinematografi*, PT. Alumni, Bandung, 2015.
- H. OK Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2019.
- Khotibul Umam, *Penyelesaian Sengketa Di Luar Pengadilan*, Pustaka Yustisia, Yogyakarta, 2010.
- Mudakir Iskandar Syah, *Hukum Bisnis Daring Di Era Digital*, CV. Campustaka, Jakarta, 2010.
- Muhamad Amirulloh dan Helitha Novianty Muchtar, *Hukum Kekayaan Intelektual*, UnpadPress, Bandung, 2016.
- Scott McCloud, *Understanding Comic*, Kepustakaan Populer Gramedia, Jakarta, 2005.

B. Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

C. Sumber Lain

- Irawati, 'Digital Right Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta Di Era Digital', *Diponegoro Private Law Review*, 4.1 (2019), 382–89, diakses tanggal 06 Januari 2022.
- Korompot, Ratu Ratna, and Nurul Miqat, 'Perlindungan Ekspresi Budaya Tak Benda Terhadap Hak Cipta Akan Musik Tradisional Kakula *Protection On Cultural Expression As A Copyrights Of The Kakula Traditional Music*', 1.2 (2016), 139–52 <<http://jurnal.untad.ac.id/index.php/TLR>>, diakses tanggal 31 Mei 2022.
- Lestari, Annisa Fitriana, and Irwansyah, 'Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital', *Jurnal Ilmu Komunikasi*, 6.2 (2020), 134–48 <<http://180.250.41.45/jsourc/article/view/1609/1726>>, diakses tanggal 17 Juli 2021.
- Ramadhani, A N Indah, 'Analisis Ilustrasi Komik We Taddampali Karya Arnanda Pranata', 2020 <http://eprints.unm.ac.id/19847/%0Ahttp://eprints.unm.ac.id/19847/1/ARTIKEL_HASIL_PENELITIAN_SKRIPSI_ANDI_NURUL_INDAH_RAMADHANI-.pdf>, diakses tanggal 31 Mei 2022.