

PERAN LISENSI DALAM PERLINDUNGAN ATAS HAK CIPTA KARAKTER ANIMASI

Ni Putu Fanny Mertyana, Fakultas Hukum Universitas Udayana,

e-mail: fannymertyana12@gmail.com

Made Cinthya Puspita Shara, Fakultas Hukum Universitas Udayana,

e-mail: cinthyapuspita@unud.ac.id

ABSTRAK

Perkembangan industri animasi membuat karakter animasi semakin sering dipakai dalam berbagai aktivitas komersial, sehingga perlindungan terhadap hak ekonomi pencipta menjadi semakin penting untuk diperhatikan. Dalam kaitannya dengan hal tersebut, penelitian ini bertujuan untuk menjelaskan bagaimana perjanjian lisensi berperan sebagai mekanisme hukum yang memberi dasar penggunaan karakter animasi secara sah, sekaligus menganalisis akibat hukum bagi pihak yang memanfaatkan karakter animasi tanpa memperoleh lisensi dari pencipta atau pemegang Hak Cipta. Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan konseptual, yang dianalisis melalui bahan hukum primer dan sekunder terkait pengaturan Hak Cipta dan lisensi. Hasil penelitian menunjukkan bahwa lisensi tidak hanya dipahami sebagai bentuk izin pemanfaatan ciptaan, tetapi juga berfungsi sebagai instrumen perlindungan yang menjaga hak ekonomi pencipta dan mencegah terjadinya pelanggaran dalam praktik komersialisasi karakter animasi. Penggunaan karakter animasi tanpa lisensi dikualifikasikan sebagai pelanggaran Hak Cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, yang dapat menimbulkan pertanggungjawaban perdata dan pidana serta berpotensi merugikan pencipta secara moral maupun ekonomi. Selain itu, pendaftaran ciptaan tetap memiliki peran penting sebagai alat pembuktian ketika terjadi sengketa. Berdasarkan temuan tersebut, penelitian ini menyarankan agar pelaku usaha lebih memperhatikan kewajiban lisensi sebelum menggunakan karakter animasi, serta perlunya penguatan edukasi dan pengawasan oleh pemerintah agar perlindungan hak ekonomi pencipta dapat berjalan lebih optimal.

Kata Kunci: Hak Cipta, Karakter Animasi, Lisensi, Hak Ekonomi.

ABSTRACT

The development of the animation industry has led animated characters to be increasingly used in various commercial activities, making the protection of creators' economic rights increasingly important to pay attention to. In this context, this study aims to explain the role of licensing agreements as a legal mechanism that provides a valid basis for the commercial use of animated characters, as well as to analyze the legal consequences for parties who use animated characters without obtaining a license from the creator or copyright holder. This research applies a normative legal research method with a statutory and conceptual approach, examined through primary and secondary legal materials related to copyright regulation and licensing. The results of the study show that licensing is not only understood as permission to use a work, but also functions as a legal instrument that protects the creator's economic rights and helps prevent violations in the commercialization of animated characters. The use of animated characters without a license is classified as a copyright infringement under Law Number 28 of 2014 on Copyright, which may result in civil and criminal liability and potentially cause both moral and economic losses to the creator. In addition, copyright registration still plays an important role as supporting evidence in the event of a dispute. Based on these findings, this study suggests that business actors should prioritize obtaining licenses before using animated characters, and that stronger legal education and government supervision are needed to ensure more optimal protection of creators' economic rights.

Keywords: Copyright, Animated Characters, Licensing, Economic Rights.

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Setiap individu memiliki perlindungan hukum tertentu untuk karya seni orisinal mereka dalam konteks hukum properti. Hak-hak ini dikenal sebagai Kekayaan Intelektual. Kata Kekayaan Intelektual didefinisikan oleh O.K. Saidin sebagai kepemilikan hukum atas sesuatu yang tidak berwujud yang dihasilkan dari proses kreatif tingkat pemahaman manusia.¹ Sistem Hak Cipta adalah perlindungan hukum untuk kekayaan intelektual. Setelah memenuhi semua ketentuan hukum yang berlaku, penulis berhak atas kepemilikan langsung dan eksklusif atas karya mereka, sesuai dengan prinsip deklaratif. Di tengah cepatnya perkembangan arus teknologi pada era globalisasi, menjadikan setiap individu dapat memanfaatkan kemudahan dalam mengakses teknologi untuk kepentingan dirinya sendiri. Dengan berkembangnya kemudahan ini, perlindungan Hak Cipta harus dapat menyokong permasalahan yang kian kompleks dan tidak hanya terbatas pada hak ekslusif suatu ciptaan.

Pada hakikatnya negara bertanggung jawab dalam melindungi setiap hak yang dimiliki oleh warga negaranya, termasuk Hak Cipta. Penegakan hukum mengenai Hak Cipta menjadi salah satu langkah yang perlu diambil untuk mempertahankan kedaulatan bangsa. Dalam ajarannya, John Locke menyatakan bahwa pemikiran mengenai hak milik memiliki keterkaitan yang kuat dengan Hak Asasi Manusia. "*Life, Liberty, Property*" merupakan konsep dari John Locke yang mendasari pemikiran mengenai Hak Asasi Manusia dan peran pemerintah dalam melindungi hak-hak individu. Adapun teori yang dikembangkan oleh John Locke, berbunyi:

*"Labour is mine and when I appropriate object from the common I join my labor on them. If you take the object I have gathered, you have gathered, you also taken my labor to the object in question. This harms me and you should not harm me. You therefor have a duty to leave these objects alone. Therefore I have property in objects."*²

Dengan adanya teori ini, John Locke menegaskan bahwa setiap individu memiliki hak alami untuk menguasai hasil dari karya ciptaannya.

Di tengah gencarnya Pemerintah Indonesia melakukan perjanjian perdagangan bebas, meningkatkan risiko pencipta yang karyanya digunakan untuk kepentingan komersil tanpa sepengetahuannya. Perdagangan bebas memungkinkan kegiatan impor-ekspor barang dan jasa antara negara-negara menjadi lebih mudah baik itu dari segi kuota barang, tarif, dan regulasi perdagangan lainnya. Kemudahan ini, menciptakan celah lebih besar terjadinya penyalahgunaan hak ekonomi yang dimiliki oleh suatu ciptaan. Pelanggaran terhadap Hak Cipta ini, apabila didasari dengan teori yang telah dicetuskan oleh John Locke maka sangatlah jelas bahwa terdapat pengingkaran terhadap hak alami yang dimiliki seseorang untuk menguasai hasil karya ciptaannya.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang kemudian disingkat UUHC, menjadi payung hukum Hak Cipta di Indonesia. Perlindungan Hak Cipta telah diperluas meliputi karya sinematografi, termasuk karakter animasi, seperti yang dinyatakan dalam Pasal 40 huruf m UUHC. Adapun yang dapat dikategorikan dalam karya sinematografi, terdiri dari animasi, film naratif, film dokumenter, iklan, dan reportase. Semakin berkembangnya industri film kartun (animasi), menghadirkan karakter-karakter animasi yang semakin beragam dan unik. Kemunculan karakter

¹ Ramadhan, Muhammad Citra, Fitri Yanni Dewi Siregar, and Bagus Firman Wibowo. *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual*. (2023). Sumatera Utara: Universitas Medan Area Press. hlm. 1.

² Suryahartati, Dwi, and NELLY HERLINA. "Buku Ajar Hukum kekayaan Intelektual". (2022). Jambi: UNJA Publisher. hlm. 1-3.

animasi ini dapat dijadikan strategi dalam penjualan produk agar lebih mudah dikenali. Namun, dengan demikian terdapat pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab sering memanfaatkan popularitas dari karakter animasi demi kepentingannya sendiri. Banyak bermunculan produk-produk seperti pakaian, akasesoris, mainan, peralatan sekolah dan rumah tangga yang menggunakan gambar maupun bentuk karakter animasi.

Saat ini, terdapat karakter animasi yang tengah *booming* di segala kalangan masyarakat, seperti Nailong si Dino Kuning yang merupakan karakter animasi dari channel Youtube asal China, yaitu Naloong & Qi. Serta karakter Anya, Loid dan Yor dari kartun animasi SpyxFamily hasil garapan WIT STUDIO dan CloverWorks yang merupakan adaptasi dari *manga* karya Tatsuya Endo. Selain karakter animasi SpyxFamily, karakter pada animasi yang sudah lama tayang tetapi kembali mengambil hati masyarakat, seperti karakter hasil garapan Sanrio, yaitu Hello Kitty yang diciptakan pada tahun 1974, My Melody yang rilis pada tahun 1975, Cinnamonroll pada tahun 2001³, dan Kuromi yang pertama kali muncul pada tahun 2005 dalam serial animasi *Onegai My melody*. Karakter-karakter dari serial animasi Marvel dari Marvel Studios, Karakter animasi dari Pixar, seperti Lotso, serta Karakter animasi garapan Walt Disney yang tetap popular seperti Mickey Mouse, Minnie Mouse, Donald Bebek, Pluto, Goofy dan masih banyak lainnya masih tetap eksis tidak lekang oleh jaman. Karakter ini sering ditemui dalam bentuk *merchandise* seperti gantungan kunci atau peralatan sekolah sangat mudah untuk ditemui di berbagai tempat, baik di pertokoan konvensional maupun online dengan harga yang bervariatif.

Dengan semakin berkembangnya industri film animasi sangat penting adanya perlindungan hukum terhadap ciptaan sebelum diedarkan di pasaran merupakan tindakan krusial yang perlu diambil secara proaktif. Hal ini sangat penting dikarenakan dari segi fungsinya, Hak Cipta merupakan pengakuan hukum atas kepemilikan hak eksklusif terhadap suatu ciptaan atau karya seseorang. Pengakuan ini memberikan perlindungan hukum terhadap ciptaan tersebut serta menjamin bahwa hak-hak pencipta tetap terjaga dan tidak dilanggar. Dengan adanya perlindungan ini, karya yang sudah didaftarkan tidak dapat dimanfaatkan secara sewenang-wenang oleh pihak lain. Dengan cara ini, produk komersial yang menggabungkan karya orang lain dapat dilindungi dari pelanggaran, yang mengarah pada suasana persaingan yang adil dan sehat dalam dunia bisnis.⁴ Karakter animasi sebagai hasil ciptaan yang dilindungi, memiliki manfaat ekonomi sehingga banyak pihak tertarik untuk memanfaatkannya. Oleh karena itu, perjanjian lisensi menetapkan bahwa seseorang harus mendapatkan izin pencipta terlebih dahulu sebelum menggunakan karakter animasi dalam kegiatan komersial. Hal ini untuk mencegah pelanggaran terhadap hak-hak yang dimiliki oleh pencipta.

Penelitian ini memiliki kesamaan dengan beberapa studi terdahulu dalam hal topik, yaitu sama-sama mengkaji mengenai Hak Cipta, namun berbeda dalam fokus kajian. Sebelumnya, penelitian serupa telah dilakukan oleh Ni Nyoman Dianita Pramesti (2021), yang membahas Perlindungan Karakter Anime Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta. Adapun penelitian ini menitikberatkan pada pengakuan karakter

³ Tanaya, Nadia. "Mengenal Karakter Sanrio, yang Disukai Anak-Anak. Radio Republik Indonesia". Link URL: <https://www.rri.co.id/hiburan/mengenal-karakter-sanrio-yang-disukai-anak-anak>. (Diakses pada: 20 Februari 2025).

⁴ Harahap, Syarifah Bilqis Rasyida. "Perlindungan Hak Cipta dan Pertanggungjawaban Pihak Pelanggar terhadap Penyebaran Film Ilegal di Telegram." *Equality: Journal of Law and Justice* 1, no. 2 (2024): 242-256.

anime, khususnya Gundam sebagai objek ciptaan serta strategi pencegahan pelanggaran Hak Cipta.⁵ Adapun penelitian terdahulu yang dilakukan oleh Dani Amran Hakim (2021), mengkaji tentang Perjanjian Lisensi Sebagai Bentuk Pengalihan Hak Kekayaan Intelektual. Penelitian ini menyoroti mekanisme perjanjian lisensi tentang Hak Kekayaan Intelektual secara umum, tidak hanya terfokus pada Hak Cipta, tetapi meluas ke berbagai bidang Hak Kekayaan Intelektual, seperti paten, merek dagang, dan rahasia dagang.⁶ Berdasarkan hal tersebut, masih terdapat ruang penelitian pada aspek perlindungan hak ekonomi karakter animasi melalui mekanisme perjanjian lisensi. Oleh karena itu, penelitian ini menempatkan lisensi sebagai fokus utama analisis dengan menelaah perannya dalam melindungi Hak Cipta karakter animasi serta mengkaji akibat hukum penggunaan karakter animasi tanpa lisensi dalam kegiatan komersial.

1.2. Rumusan Masalah

Berikut ini adalah rumusan masalah yang akan dikaji berdasarkan latar belakang di atas:

1. Bagaimana pengaturan perjanjian lisensi dalam melindungi Hak Cipta dari karakter animasi?
2. Bagaimana akibat hukum seorang yang melakukan kegiatan komersial menggunakan karakter animasi tanpa adanya lisensi?

1.3. Tujuan Penulisan

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengetahui peran perjanjian lisensi dalam melindungi Hak Cipta dari karakter animasi serta untuk memahami risiko yang timbul akibat seseorang yang melakukan kegiatan komersial menggunakan karakter animasi tanpa adanya lisensi.

2. Metode Penelitian

Penelitian hukum normatif, dengan mengkaji kekaburuan norma yang terjadi pada Undang-Undang Hak Cipta, yang dimana pada Pasal 40 huruf m tidak mengatur secara jelas apa yang dimaksud dengan film kartun sebagai bagian dari karya sinematografi, yang dalam hal ini adalah animasi. Kekaburuan norma ini dapat menimbulkan ketidakpastian hukum terhadap perlindungan hak yang dimiliki oleh pencipta karakter animasi. Sehingga perlu untuk mengetahui lebih jauh mengenai pengaturan terkait perlindungan Hak Cipta animasi, khususnya karakter animasi di Indonesia. Menggabungkan studi kepustakaan sumber-sumber primer dan sekunder, merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Hak Cipta dan hukum Kekayaan Intelektual merupakan bidang utama yang menjadi fokus utama dalam kajian hukum yang dianalisis. Buku, artikel, jurnal, dan situs web merupakan contoh sumber hukum sekunder yang melengkapi sumber hukum primer dengan memberikan informasi latar belakang dan penjelasan.

⁵ Pramesti, Ni Nyoman Dianita, and I. Ketut Westra. "Perlindungan Karakter Anime Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta." *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)* 10, no. 1 (2021): 79.

⁶ Hakim, Dani Amran. "Perjanjian Lisensi Sebagai Bentuk Pengalihan Hak Kekayaan Intelektual." *Yurisprudentia: Jurnal Hukum Ekonomi* 7, no. 1 (2021): 17-34.

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Pengaturan Perjanjian Lisensi dalam Melindungi Hak Cipta dari Karakter Animasi

Animasi dapat diartikan sebagai gambar bergerak yang tercipta dari kumpulan objek (gambar) atau ilustrasi yang disusun secara berurutan, mengikuti pola pergerakan yang telah ditetapkan seiring bertambahnya waktu.⁷ Dalam animasi, terdapat dua elemen utama, yaitu objek atau gambar serta pola gerakannya.⁸ *Anime, stop-motion, clay animation*, dan animasi dua dimensi dan tiga dimensi adalah bentuk-bentuk animasi yang saat ini sedang populer, menurut Munir.⁹ Dalam menjelaskan gambaran tentang perlindungan Hak Cipta untuk karakter animasi secara universal, digunakanlah Konvensi Berne. Konvensi Berne, dibentuk pada tahun 1886 di Berne, Swiss, Konvensi Berne adalah sebuah perjanjian internasional yang bertujuan untuk melindungi Hak Cipta. Konvensi ini lebih dikenal sebagai "Konvensi Internasional tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra". Agar tetap relevan dalam menghadapi perubahan teknologi yang cepat, Konvensi Berne telah mengalami sejumlah perubahan dan pembaruan. Tujuan utama para delegasi Konvensi Berne adalah untuk melindungi hak-hak penulis dan penerbit karya sastra, artistik, dan ilmiah.¹⁰

Konvensi Berne didasarkan pada tiga gagasan utama. Salah satunya adalah prinsip *national treatment*, yang menyatakan bahwa setiap karya yang dibuat di negara yang menjadi pihak dalam perjanjian harus memiliki perlindungan Hak Cipta yang sama dengan seniman dari negara tersebut. Kedua, setiap orang secara otomatis dilindungi di bawah prinsip *automatic protection*, yang menyatakan bahwa perlindungan hukum diberikan kepada semua orang tanpa syarat apa pun. Selain itu, ada prinsip ketiga yaitu *independen of protection*, yang menyatakan bahwa perlindungan hukum atas suatu ciptaan tidak bergantung pada sistem perlindungan hukum di negara asal pencipta.¹¹

Perlindungan Hak Cipta akan diterapkan secara otomatis setelah sebuah karya diumumkan kepada publik. Hal ini mengikuti aturan yang ditetapkan oleh prinsip deklaratif, yang merupakan sistem yang meniadakan persyaratan untuk mencatat sebuah karya seni. Terlepas dari kenyataan bahwa perlindungan Hak Cipta terjadi secara otomatis, pendaftaran sangat penting untuk mempermudah proses pembuktian apabila terjadi sengketa Hak Cipta.¹² Robert M. Sherwood dalam teorinya, mempengaruhi pengakuan dan perlindungan hukum terhadap karakter animasi sebagai karya visual manusia yang membutuhkan ide dan kreativitas dalam

⁷ "Apa Itu Animasi. Idseducation". Link URL: <https://idseducation.com/apa-itu-animasi/>. (Diakses pada: 4 Februari 2025)

⁸ *Ibid.*

⁹ Sobri, Taufik, and Dian Meilantika. "FILM ANIMASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN SD N 57 OKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6". *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya* 5, no. 1 (2022): 53-62.

¹⁰ Ramadhan, Galih Dwi. "Perlindungan Hukum Terhadap Bahasa Pemrograman Dalam Undang-Undang Tentang Hak Cipta." *Lex Renaissance* 7, no. 1 (2022): 114-127.

¹¹ Yanto, Oksidelfa, Qingqing Cindy Chen, and Nani Widya Sari. "Legal protection on economic rights of pirated work of songs in intellectual properties." *Nagari Law Review* 6, no. 1 (2022): 1-11.

¹² Mahpudin, Ilham Tri Putra, and Happy Yulia Anggraeni. "PENCATATAN PERJANJIAN LISENSI OPEN-SOURCE SOFTWARE SEBAGAI RESIDU DARI FORMALITAS HAK CIPTA." *UNES Law Review* 5, no. 4 (2023): 4336-4345.

pembuatannya. Teori ini mencakup teori *reward, recovery, incentive, risk, dan economic growth stimulus*.¹³

Siapa pun atau apa pun yang memberikan karakter dan estetika yang unik pada suatu barang dikenal sebagai pencipta. Pencipta ini bisa saja seorang individu atau kelompok. Pencipta memiliki kepemilikan penuh atas karyanya, baik dalam hal hak moral maupun finansial. Pencipta memiliki hak moral, yang sering disebut *droit moral*, dalam hal menguasai karyanya dan menolak upaya apa pun untuk mengubahnya dengan cara yang akan membuatnya kurang atau lebih mirip dengan karya orang lain, yang akan merusak reputasi dan martabat pencipta.¹⁴ Berbeda dengan hak-hak material, yang dapat dihapuskan sesuka hati, hak-hak moral tidak berakhir selama penciptanya masih hidup.

Pencipta memiliki keleluasaan penuh atas karyanya sebagai pemilik yang sah, termasuk kemampuan untuk menjual atau memberikan ciptaannya. Perjanjian jual beli, hibah, atau dokumen lain yang mengikat secara hukum dapat menyelesaikan pengalihan ini. Namun, hak moral pencipta tidak dapat diubah dan bersifat abadi. Prosedur hukum atau surat wasiat dapat mewariskan hak-hak ini kepada generasi berikutnya, menjamin bahwa nama pencipta akan terus dihormati. Hak ekonomi dan moral memastikan bahwa pemilik inovasi atau Hak Cipta memiliki hak eksklusif untuk mendapatkan keuntungan darinya. Memiliki kemampuan untuk menduplikasi, mengalihkan, dan melisensikannya kepada orang lain merupakan salah satu dari hak-hak ini. Pencipta dapat memperoleh keuntungan dari karya mereka ketika mereka memiliki hak ekonomi. Dengan demikian, untuk membangun sistem Hak Cipta yang adil dan mempertahankan hak-hak pencipta, sangat penting untuk melindungi hak-hak ekonomi dan moral.

Begitu orang memahami bahwa pencipta dan pemegang hak cipta memiliki hak finansial dalam sebuah ciptaan, mereka dapat menikmati hak-hak tersebut untuk kepentingannya. Yang dimaksud dengan pemegang hak cipta bukan hanya pencipta asli, tetapi juga setiap orang atau entitas yang memperoleh hak atas hukum untuk mendapatkan keuntungan dari ciptaan tersebut setelah pencipta meninggal dunia atau proses hukum lainnya.¹⁵ Hak ekonomi merupakan hak pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan keuntungan dari ciptaannya, seperti yang disebutkan dalam Pasal 9 ayat (1) UUHC. Sebagai contoh dari hak ekonomi ini, memungkinkan hak tak terbatas untuk menyalin dan menyebarluaskan ide. Hak ini memberikan pemiliknya kemampuan untuk melakukan lebih dari sekadar membuat karya baru dari awal. Hak ini juga memberikan pemiliknya kemampuan untuk mengubah, memperluas, atau mengaransemen karya-karya yang telah dipublikasikan. Perlindungan Hak Cipta terus berlanjut ketika salinan dibuat dan dibagikan. Siapa pun yang memiliki Hak Cipta dapat memamerkan dan menjual karya mereka baik secara *online* maupun *offline*. Pencipta dapat mulai menyewakan karya mereka untuk mendapatkan keuntungan setelah mereka mendapatkan hak ekonomi. Eksloitasi komersial atas hak-hak ini benar-benar ilegal kecuali pemilik atau pencipta memberikan persetujuan tertulis. Hanya mereka

¹³ Pramesti, Ni Nyoman Dianita, dan I. Ketut Westra. "Perlindungan Karakter Anime Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta". *Udayana Master Law Journal* 10, no. 1 (2021): 79-90.

¹⁴ Hamni, Mardiana, Kartika Dewi Irianto, and Jasman Nazar. "Pelanggaran Hak Cipta Plagiarisme Pada Penggunaan Aplikasi Sosial Media Wattpad." *Sakato Law Journal* 1, no. 1 (2023): 51-58.

¹⁵ Haryawan, Aditya, dan Putri Yan Dwi Akasih. *Op.Cit.*

yang telah menciptakan sesuatu atau memiliki Hak Cipta yang dapat mengambil keuntungan dari hak ekonomi.

Dalam konteks ini, pemegang Hak Cipta merupakan orang lain selain pencipta asli yang memiliki hak hukum untuk mendapatkan keuntungan dari karya kreatif orang lain. Banyak mekanisme hukum yang tersedia untuk pengalihan sebagian atau seluruh Hak Cipta berdasarkan Pasal 16 UUHC, seperti perjanjian tertulis, wakaf, wasiat, dan warisan. Dengan mengeluarkan lisensi, seorang animator dapat mengizinkan orang lain mendapatkan keuntungan dari kreasinya. Pemilik hak cipta atau pemilik hak terkait dapat menetapkan batasan dan ketentuan dalam penggunaan ide atau produk mereka, dan lisensi adalah perjanjian yang mengikat secara hukum yang mengizinkan salah satu pihak untuk menggunakan. Perjanjian lisensi dibuat sebagai kesepakatan bilateral antara pihak yang memberikan izin (Licensor) dan pihak yang menerima izin (Licensee). Dalam perjanjian ini, setelah ditandatangani oleh Licensor dan Licensee, perjanjian lisensi ini dianggap sah. Dengan izin dari Licensor, Licensee dapat membuat, mempromosikan, dan menjual produk dengan menggunakan karakter animasi karya Licensor. Pembayaran kompensasi yang dikenal sebagai royalti dilakukan oleh Licensee kepada Licensor sebagai imbalan atas hak ekonomi yang telah diberikan.

Secara hukum, seseorang dapat memberikan hak melalui lisensi. Ada dua jenis lisensi di mana Licensor memberi wewenang kepada Licensee untuk melakukan sesuatu yang sebelumnya dilarang dengan imbalan sesuatu yang bernilai, yang pertama adalah lisensi eksklusif dan yang kedua adalah lisensi non-eksklusif.¹⁶ Ketika para pihak menandatangani perjanjian lisensi, diharapkan mereka akan melaksanakan tugasnya secara terkoordinasi. Menurut prinsip umum hukum kontrak, perjanjian lisensi Hak Cipta dapat diakhiri jika penandatangan berniat untuk mengeksplorasi hak eksklusif dari karakter animasi.¹⁷

Hubungan yang diakui secara hukum dan mengikat, tercipta ketika dua pihak atau lebih dengan kepentingan dan tujuan yang sama menandatangani kontrak. Masing-masing pihak berkewajiban untuk menjunjung tinggi hak dan tanggung jawab yang ditetapkan oleh hubungan ini. Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata menyatakan bahwa agar suatu kontrak menjadi sah, kontrak tersebut harus memiliki empat komponen tertentu. Pertama, para pihak yang terlibat harus mencapai kesepakatan dan mengikatkan diri mereka sendiri. Kedua, agar kontrak dapat dilaksanakan, kedua belah pihak harus cukup umur dan tidak di bawah pengampuan untuk menandatangani. Ketiga, perjanjian harus jelas dan objektif. Serta, tidak ada kontrak yang dapat dibuat untuk alasan yang tidak sah atau tidak rasional. Perjanjian lisensi memiliki karakteristik serupa dengan perjanjian lainnya. Karena alasan ini, keabsahan perjanjian lisensi bergantung pada kepatuhannya terhadap hukum yang berlaku dan prinsip-prinsip hukum kontrak.

Dalam UUHC, lisensi secara spesifik diatur dalam Pasal 80. Pasal ini menjelaskan bahwa pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait memiliki hak untuk memberikan lisensi kepada pihak lain melalui perjanjian tertulis. Perjanjian lisensi memiliki beberapa unsur penting, pertama, perjanjian lisensi memiliki jangka waktu tertentu yang telah disepakati oleh pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait dan penerima lisensi.

¹⁶ Hakim, Dani Amran. "Perjanjian Lisensi Sebagai Bentuk Pengalihan Hak Kekayaan Intelektual". *Yurisprudentia: Jurnal Hukum Ekonomi* 7, no. 1 (2021): 17-34.

¹⁷ Sawitri, Dewa Ayu Dian, and Ni Ketut Supasti Dharmawan. "Perlindungan Keberadaan Konten Karya Intelektual Dalam Transaksi E-Commerce Berbasis Perjanjian Lisensi." *Jurnal Kertha Patrika* 43, no. 1 (2021): 50-64.

Jangka waktu ini tidak boleh melebihi masa berlaku Hak Cipta. Kedua, perjanjian lisensi juga mengatur kewajiban Licensee untuk memberikan royalti kepada Licensor selama jangka waktu lisensi. Besaran royalty dan tata cara pemberian royalty ditentukan antara Licensor dan Licensee. Dalam menentukan besaran royalty, perjanjian lisensi harus memenuhi unsur keadilan dan berdasarkan kelaziman praktik yang berlaku. Hal ini memastikan bahwa Licensor menerima kompensasi yang adil atas penggunaan hak ekonomi karakter animasi hasil karya ciptaannya.

Pasal 58 ayat (1) UUHC, menjamin perlindungan seumur hidup pencipta untuk karakter animasi mereka. Karakter-karakter ini adalah gambar yang diciptakan oleh otak dan imajinasi manusia dalam bentuk karya seni visual. Sejak 1 Januari, tahun setelah kematian pencipta karakter animasi, perlindungan ini berlangsung selama 70 tahun. Namun, jangka waktu perlindungan Hak Cipta mungkin berbeda jika badan hukum yang memiliki atau menguasai karakter animasi. Dalam hal ini, perlindungan Hak Cipta atas karakter animasi berlangsung selama 50 tahun sejak pertama kali dipublikasikan kepada masyarakat luas.¹⁸

3.2. Akibat hukum Seorang Melakukan Kegiatan Komersial Menggunakan Karakter Animasi Tanpa Adanya Lisensi

Meningkatnya minat masyarakat dalam menggunakan karakter animasi untuk mendapatkan keuntungan finansial berasal dari kehadiran mereka yang cukup populer. Dengan tarif yang bervariasi, penggunaan gambar karakter animasi untuk tujuan komersial, seperti pada bisnis gantungan kunci, cukup umum di Indonesia. Pasal 80 ayat (1) UUHC menyatakan bahwa hal ini bukan merupakan tindak pidana selama pihak-pihak tersebut mendapatkan lisensi dari pemegang Hak Cipta.¹⁹ Sebaliknya, jika pelaku usaha dalam bisnisnya menggunakan gambar karakter animasi tanpa adanya perjanjian lisensi, mengakibatkan hak-hak yang dimiliki oleh Pencipta tidak terpenuhi, sehingga menimbulkan kerugian secara finansial dan moral.

Pihak yang ingin menggunakan hak ekonomi karakter animasi harus mendapatkan perjanjian lisensi untuk menghindari pelanggaran Hak Cipta. Siapa pun yang menjual, menawarkan untuk menjual, atau mendistribusikan barang yang menyerupai karakter animasi tanpa izin dari pemilik atau pencipta dapat dikenakan hukuman pidana. UUHC menjatuhkan hukuman maksimal 4 tahun penjara atau denda satu miliar rupiah untuk pelanggaran semacam itu berdasarkan Pasal 113 ayat (3).²⁰ Pelanggaran Hak Cipta karakter animasi merupakan masalah besar, terutama bagi para pelaku usaha yang memanfaatkan karakter-karakter tersebut. No. 28 tahun 2014 UUHC menyatakan dalam Pasal 113 ayat (4) bahwa hukuman pidana untuk pelanggaran Hak Cipta dapat mencapai 4 miliar rupiah dalam bentuk denda atau 10 tahun penjara. Hukumannya lebih berat bagi pihak yang melanggar Hak Cipta dalam skala besar dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan finansial.²¹ Pertanggungjawaban terhadap pelanggaran Hak Cipta juga dapat ditemukan dalam Kitab Undang-Undang

¹⁸ Pramesti, Ni Nyoman Dianita, and I Ketut Westra. *Op. Cit.*

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ Nggauk, Sara Christiany, dkk. "Perlindungan Hukum Penggunaan Anime Sebagai Suatu Merek Usaha Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta". *Mahkamah: Jurnal Riset Ilmu Hukum* 1 No.4. (2024). hlm. 235-244.

²¹ Djamarudin, Samsul, and Fokky Fuad. "Pertanggungjawaban Hukum Marketplace di Indonesia terkait Pelanggaran Hak Cipta: Tantangan, Regulasi, dan Upaya Pencegahan dalam Era E-Commerce". *UNES Law Review* 6, no. 3 (2024): 7980-7982.

Hukum Perdata, khususnya dalam Pasal 1365, yang menyatakan bahwa siapa pun yang dirugikan oleh pelanggaran Hak Cipta dapat meminta ganti rugi dengan menuntut pihak yang bertanggung jawab tersebut. Baik itu toko fisik maupun pasar online, adalah ilegal bagi pedagang untuk menjual apa pun yang mengandung karakter animasi tanpa izin dari pencipta dan pemegang hak cipta. Penggunaan karakter animasi secara tidak sah dapat mengakibatkan tindakan hukum hanya bagi mereka yang terlibat dalam penjualan barang. Namun hingga saat ini, mereka yang membeli produk dengan karakter animasi secara ilegal tidak pernah dimintai pertanggungjawaban.²²

Pengadilan Niaga memiliki yurisdiksi untuk mengadili kasus-kasus pidana dan perdata yang melibatkan eksplorasi yang salah atas hak-hak ekonomi karakter animasi tanpa izin pencipta.²³ Sengketa pelanggaran Hak Cipta Terhadap karakter animasi ini tidak dapat diproses secara hukum apabila pencipta atau pemegang hak cipta tidak mengajukan aduan.²⁴ Hal ini sejalan dengan apa yang disebutkan dalam Pasal 120 UUHC, yang menyebutkan bahwa pelanggaran Hak Cipta sebagai pengaduan. Berdasarkan Pasal 95 ayat (4) UUHC, mediasi wajib dilakukan dalam kasus-kasus pelanggaran Hak Cipta, kecuali untuk pembajakan. Semua kasus pidana pelanggaran Hak Cipta, kecuali pembajakan, tunduk pada kewajiban untuk melakukan mediasi sebelum UUHC. Hal ini berlaku untuk semua orang yang masalah hukumnya ditangani oleh Republik Indonesia, sebuah negara kesatuan.²⁵ Undang-undang Nomor 30 tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa dan Undang-undang Hak Cipta, mengatur penyelesaian di luar pengadilan atas masalah Hak Cipta. Para pihak yang berselisih memiliki akses ke sejumlah saluran untuk menyelesaiannya berdasarkan undang-undang ini, seperti konsultasi, kesaksian ahli, mediasi, dan arbitrase.²⁶ Pasal 30 Undang-Undang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa menetapkan proses yang harus dipatuhi oleh semua pihak yang terlibat dalam sengketa Hak Cipta. Sengketa biasanya diselesaikan dengan menggunakan undang-undang ini daripada UUHC.²⁷

4. Kesimpulan

Pengaturan perjanjian lisensi dalam melindungi Hak Cipta dari karakter animasi berfungsi sebagai instrumen hukum yang memberikan dasar legitimasi bagi pihak lain untuk memanfaatkan hak ekonomi pencipta secara sah, sekaligus melindungi kepentingan pencipta atau pemegang Hak Cipta melalui pengaturan jangka waktu lisensi, kewajiban pembayaran royalti, serta ketentuan perjanjian tertulis sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Melalui

²² Tiawati, Sulis, and Margo Hadi Pura. "Analisa Hukum Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pembelian Buku Elektronik Secara Ilegal". *Ajudikasi: Jurnal Ilmu Hukum* 4, no. 2 (2020): 169-180.

²³ Hikmasari, Inge Kalista. "Perlindungan Hukum Kepada Pencipta Lagu Yang Diumumkan Tanpa Seizin Pencipta". *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 9 (2023): 2945-2971.

²⁴ Widiasari, Ida Ayu Gayatri Rahayu, Si Ngurah Ardhya, and Dewa Gede Sudika Mangku. "IMPLEMENTASI PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA CIPTA BUKU DALAM HAL TERJADI PENGGANDAAN TANPA LISENSI YANG DILAKUKAN OLEH PELAKU USAHA FOTOKOPI DI KOTA SINGARAJA". *"Jurnal Gender dan Hak Asasi Manusia"* 1, no. 1 (2023): 90-96.

²⁵ Baranyanan, Soeelman Djaiz. "Simplification of law regulations in copyright criminal act settlement". *Journal of Human Rights, Culture and Legal System* 1, no. 2 (2021): 80-91.

²⁶ Suprana, William Jaya. "Lisensi Hak Cipta dan Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Konten Fotografi dan Potret Dalam Penggunaan Instagram". *Binamulia Hukum* 9, no. 2 (2020): 183-196.

²⁷ *Ibid.*

mekanisme lisensi, penggunaan karakter animasi dalam kegiatan komersial dapat dilakukan secara legal dan sesuai dengan prinsip perlindungan Hak Cipta. Sementara itu, akibat hukum bagi seseorang yang melakukan kegiatan komersial menggunakan karakter animasi tanpa adanya lisensi adalah bahwa perbuatan tersebut dikualifikasikan sebagai pelanggaran Hak Cipta karena memanfaatkan hak ekonomi tanpa izin, sehingga dapat menimbulkan pertanggungjawaban pidana maupun perdata berupa ancaman penjara, denda, serta gugatan ganti rugi atas kerugian moral dan ekonomi yang dialami pencipta atau pemegang Hak Cipta. Selain itu, penyelesaian sengketa atas pelanggaran tersebut dapat ditempuh melalui jalur litigasi maupun non-litigasi seperti mediasi atau arbitrase sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Ramadhan, Muhammad Citra, Fitri Yanni Dewi Siregar, and Bagus Firman Wibowo. "Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual". (2023). Sumatera Utara: Universitas Medan Area Press.
- Suryahartati, Dwi, and NELLY HERLINA. "Buku Ajar Hukum kekayaan Intelektual". (2022). Jambi: UNJA Publisher.

Jurnal:

- Sobri, Taufik, and Dian Meilantika. "FILM ANIMASI DAMPAK PENGGUNAAN GADGET BERLEBIHAN SD N 57 OKU MENGGUNAKAN ADOBE FLASH CS6". *JTIM: Jurnal Teknik Informatika Mahakarya* 5, no. 1 (2022): 53-62.
- Ramadhan, Galih Dwi. "Perlindungan Hukum Terhadap Bahasa Pemrograman Dalam Undang-Undang Tentang Hak Cipta." *Lex Renaissance* 7, no. 1 (2022): 114-127.
- Yanto, Oksidelta, Qingqing Cindy Chen, and Nani Widya Sari. "Legal protection on economic rights of pirated work of songs in intellectual properties." *Nagari Law Review* 6, no. 1 (2022): 1-11.
- Pramesti, Ni Nyoman Dianita, and I. Ketut Westra. "Perlindungan Karakter Anime Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta". *Udayana Master Law Journal* 10, no. 1 (2021): 79-90.
- Hakim, Dani Amran. "Perjanjian Lisensi Sebagai Bentuk Pengalihan Hak Kekayaan Intelektual". *Yurisprudentia: Jurnal Hukum Ekonomi* 7, no. 1 (2021): 17-34.
- Sawitri, Dewa Ayu Dian, and Ni Ketut Supasti Dharmawan. "Perlindungan Keberadaan Konten Karya Intelektual Dalam Transaksi E-Commerce Berbasis Perjanjian Lisensi." *Jurnal Kertha Patrika* 43, no. 1 (2021): 50-64.
- Hamni, Mardiana, Kartika Dewi Irianto, and Jasman Nazar. "Pelanggaran Hak Cipta Plagiarisme Pada Penggunaan Aplikasi Sosial Media Wattpad." *Sakato Law Journal* 1, no. 1 (2023): 51-58.
- Nggauk, Sara Christiany, dkk. "Perlindungan Hukum Penggunaan Anime Sebagai Suatu Merek Usahan Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta". *Mahkamah: Jurnal Riset Ilmu Hukum* 1 No.4. (2024): 235-244.
- Djamaludin, Samsul, and Fokky Fuad. "Pertanggungjawaban Hukum Marketplace di Indonesia terkait Pelanggaran Hak Cipta: Tantangan, Regulasi, dan Upaya

- Pencegahan dalam Era E-Commerce". *UNES Law Review* 6, no. 3 (2024): 7980-7982.
- Harahap, Syarifah Bilqis Rasyida. "Perlindungan Hak Cipta dan Pertanggungjawaban Pihak Pelanggar terhadap Penyebaran Film Ilegal di Telegram." *Equality: Journal of Law and Justice* 1, no. 2 (2024): 242-256.
- Tiawati, Sulis, and Margo Hadi Pura. "Analisa Hukum Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pembelian Buku Elektronik Secara Ilegal". *Ajudikasi: Jurnal Ilmu Hukum* 4, no. 2 (2020): 169-180.
- Hikmasari, Inge Kalista. "Perlindungan Hukum Kepada Pencipta Lagu Yang Diumumkan Tanpa Seizin Pencipta". *Jurnal Multidisiplin Indonesia* 2, no. 9 (2023): 2945-2971.
- Widasari, Ida Ayu Gayatri Rahayu, Si Ngurah Ardhya, and Dewa Gede Sudika Mangku. "IMPLEMENTASI PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA CIPTA BUKU DALAM HAL TERJADI PENGGANDAAN TANPA LISENSI YANG DILAKUKAN OLEH PELAKU USAHA FOTOKOPI DI KOTA SINGARAJA". *Jurnal Gender dan Hak Asasi Manusia* 1, no. 1 (2023): 90-96.
- Baranyanan, Soelean Djaiz. "Simplification of law regulations in copyright criminal act settlement". *Journal of Human Rights, Culture and Legal System* 1, no. 2 (2021): 80-91.
- Suprana, William Jaya. "Lisensi Hak Cipta dan Perlindungan Hukum Hak Cipta Atas Konten Fotografi dan Potret Dalam Penggunaan Instagram". *Binamulia Hukum* 9, no. 2 (2020): 183-196.

Peraturan Perundang-Undangan:

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5599).

Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 138, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3872).

Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works 1886.

Website:

Apa Itu Animasi. Idseducation. Link URL: <https://idseduction.com/apa-itu-animasi/>. (Diakses pada: 4 Februari 2025).

Tanaya, Nadia. Mengenal Karakter Sanrio, yang Disukai Anak-Anak. Radio Republik Indonesia. Link URL: <https://www.rri.co.id/hiburan/mengenal-karakter-sanrio-yang-disukai-anak-anak>. (Diakses pada: 20 Februari 2025)