

SKRIPSI
PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS
KOMIK TERHADAP FANFIC



NANI HARYASARI

NIM. 039914870

FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2004

**PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS KOMIK
TERHADAP FANFIC**

SKRIPSI

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT GUNA MEMPEROLEH GELAR
SARJANA HUKUM**

Dosen Pembimbing,


Rahmi Jened, S.H., M.H.
NIP. 131 923 881

Penyusun,


Nani Haryasari
NIM. 039914870

**FAKULTAS HUKUM UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2004**

**Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan Panitia Penguji
Pada Tanggal 22 Juli 2004**

Panitia Penguji Skripsi

Ketua : H. A. Oemar Wongsodiwirjo, S.H.

Anggota : Rahmi Jened, S.H., M.H.

Hj. Mas Rahma, S.H., M.H.

Dra. Hj. Soendari Kabat, S.H., M.Hum.



Handwritten signatures of the exam committee members, including H. A. Oemar Wongsodiwirjo, Rahmi Jened, Hj. Mas Rahma, and Dra. Hj. Soendari Kabat, positioned to the right of their respective names.

MOTTO

the best time to buy future is today

~ NN ~

Dedicated to :

*Allah SWT all my devotion I am obliged.
Together my family with all my heart beloved.*

KATA PENGANTAR

Segala Puji bagi Allah SWT dan Rosulullah SAW, atas Syafaat yang telah diberikan-Nya kepada penulis selama ini. Atas Kemurahan dan Belaskasih-Nya menuntun penulis dalam menyelesaikan skripsi yang berjudul “Perlindungan Hak Cipta atas Komik terhadap *Fanfic*” ini hingga dapat dipertahankan dihadapan Tim Penguji.

Atas segala segala bantuan dan dukungan dari berbagai pihak dalam penulisan skripsi ini, penulis juga dengan sepenuh hati mengucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Civitas Akademika Fakultas Hukum Universitas Airlangga Surabaya, khususnya kepada Dekan serta para staf BAK;
2. Ibu Rahmi Jened, S.H., M.H. selaku dosen pembimbing skripsi yang telah banyak meluangkan waktu dan tenaganya guna membimbing, mengarahkan, serta memberikan segala masukan dan kritikan sehingga membuka wawasan berpikir penulis dalam menyelesaikan skripsi ini.
3. Bapak H. A, Oemar Wongsodiwirjo, S.H. selaku Ketua Tim Penguji Skripsi, serta Ibu Dra. Hj. Soendari Kabat, S.H., M.Hum. dan Ibu Hj. Mas Rahmah, S.H., M.H. selaku Tim Penguji atas segala masukannya sehingga penulis dapat mengukur tingkat pengetahuan dan pemahaman terhadap hukum di Indonesia khususnya yang terkait dengan Hak Cipta, yang ternyata sangat jauh dari sebutan telah memahami sepenuhnya. Hal ini memberikan kesempatan bagi penulis untuk berupaya memperbaiki diri.

4. Bapak Drs. Totok Soemewo Soebroto, atas bantuan, kritik, serta saran-sarannya pada penulis, juga atas waktu yang telah diluangkan untuk memberikan kesempatan kepada penulis bertanya-jawab seputar masalah hak cipta khususnya yang berkaitan dengan dengan skripsi ini.
5. Bapak dan ibu saya tercinta, untuk doa, restu, dukungan, dorongan, serta semua yang telah kalian berikan kepada hidup saya. Itu semua merupakan bagian dari harta terindah yang saya miliki. Ucapan terimakasihnya tidak akan habis diucapkan seumur hidup.
6. Mas Brian, yang selalu memberikan semangat dan dorongan yang tidak pernah sekali pun mengeluh untuk dimintai tolong dari yang sepele hingga yang untuk mencarinya harus keliling-keliling toko-toko buku di Saijo. Infonya cepat, lengkap, dan padat. Hidup teknologi telekomunikasi!
7. Yustin, untuk persaudaraan selama ini yang memberikan kekuatan bagiku untuk mengerjakan skripsi lebih ringan dan lebih gembira.
8. Nonie, yang selalu percaya untuk meminjami buku, komik, dan semua koleksi *Animonster*-mu yang berharga. Semuanya yang kamu pinjami sudah terlalu sangat membantu untuk skripsi ini.
9. Lia, untuk doa, dorongan semangat, serta semua infonya selama ini terutama info yudisiumnya. Kalau waktu itu gak kamu sms, mungkin aku belum menyelesaikan skripsi ini. Benar-benar pembawa berita yang sangat berharga.
10. Sumar dan Icag yang barengan sidangnya, terimakasih sudah buat perasaanku tenang waktu sidang. Kalau gak ada kalian, mungkin sidangu

gak selancar itu. Terimakasih juga untuk semua infonya dari pra sidang hingga selesai semuanya. Senang ada kalian disaat-saat yang genting.

11. Semua teman-temanku angkatan '99, atas dukungan dan pertemanannya selama ini.

Penulis sadar akan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang dimiliki, sehingga sulit bagi penulis untuk mewujudkan kesempurnaan dalam penulisan skripsi ini. Atas segala kesalahan yang terdapat dalam skripsi ini, penulis memohon maaf yang sebesar-besarnya. Dengan ini penulis mengharapkan adanya sumbang asih saran serta kritik koreksi guna kesempurnaan skripsi ini. Namun penulis juga berharap semoga skripsi ini dapat menjadi sebuah wacana di bidang HAKI khususnya dalam lingkup Hak Cipta.

Surabaya, 22 Juli 2004

DAFTAR ISI

Halaman

HALAMAN JUDUL

LEMBAR PENGESAHAN

MOTTO

LEMBAR PERSEMBAHAN

KATA PENGANTAR i

DAFTAR ISI iv

BAB I PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah 1
2. Rumusan Masalah 6
3. Penjelasan Judul 7
4. Alasan Pemilihan Judul 11
5. Tujuan Penulisan 12
6. Metode Penulisan 13
 - a. Pendekatan Masalah 13
 - b. Sumber Bahan Hukum 13
 - c. Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Bahan Hukum 13
 - d. Analisis Bahan Hukum 13
7. Pertanggungjawaban Sistematika 13

BAB II HAK CIPTA ATAS KOMIK DAN KARYA**DERIVATIFNYA**

1. *Standart of Copyright Ability* 16
2. Perolehan Hak dan Hak Eksklusif 34
3. *Fanfic* sebagai Karya Derivatif 45

BAB III PELANGGARAN HAK CIPTA KOMIK**MELALUI *FANFIC* DAN UPAYA PEMULIHANNYA**

1. Pelanggaran Hak Cipta Komik 52
2. Upaya Pemulihan atas Pelanggaran 66
 - 2.1 Gugatan Keperdataan 68
 - 2.2 Arbitrase atau Alternatif Penyelesaian Sengketa 71
 - 2.3 Tuntutan Pidana 72

BAB IV PENUTUP

1. Kesimpulan 75
2. Saran 77

DAFTAR BACAAN**LAMPIRAN-LAMPIRAN**

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang Masalah

Komik yang berisi penuh impian dan khayalan seakan hanya akan dihuni oleh anak-anak dan yang kekanak-kanakan atau orang-orang yang memiliki banyak waktu luang. Dunia komik yang merupakan dunia yang penuh dengan imajinasi tersebut terkandung di dalamnya nilai kreativitas yang tinggi dan telah menghasilkan milyaran karya cipta yang harus benar-benar terlindungi.

Dalam perkembangan dunia perkomikan yang semakin maju dengan segala inovasinya saat ini menjadikan komik semakin mudah diterima oleh masyarakat dan memberikan pengaruh pada kehidupan masyarakat hingga mencapai tingkat 'terobsesi'. Obsesi terhadap komik dapat juga dilihat dalam perkembangan mode, gaya bahasa, gaya pergaulan, hingga cara berpikir. Apabila dijumpai di jalan, di internet atau di tempat lainnya model sepatu atau sandal dengan ketebalan 10 sampai 15 centimeter, orang yang berambut *pink* atau hijau, boleh dikatakan *life style* itu hidup diawali karena kepopuleran dunia komik. Apabila dulu pernah didengar bahwa ada anak yang terjun dari lotengnya karena mengidentifikasi dirinya sebagai tokoh *Superman*, maka boleh dikatakan bahwa dunia komik dapat mempengaruhi pola berpikir seseorang. Fenomena semacam ini memang lebih tampak terhadap komik buatan luar negeri, tetapi tidak menutup kemungkinan terjadi dari komik buatan Indonesia mengingat

bahwa dunia perkomikan di Indonesia yang selama 4 tahun ini mengalami perkembangan yang cukup mengesankan.

Fan fiction, atau yang lebih populer disebut sebagai *fanfic* (*fan fiction* untuk selanjutnya disebut *fanfic*), mempunyai pengertian asli sebagai sebuah fiksi berdasarkan suatu cerita atau kejadian yang sudah ada dalam komik atau film animasi dan dibuat oleh penggemarnya¹. Melihat dari pengertian tersebut, dapat diketahui jika *fanfic* merupakan salah satu wujud dari keterobsesian seseorang terhadap komik. Dalam sebuah artikel "*Frequently Asked Questions (and Answers) about Fan Fiction*"² juga terdapat pengertian *fanfic*, yaitu sebagai berikut, "*Fan Fiction (FanFic) is a genre of amateur creative expression that features characters from movies, TV shows, and popular culture in new situations or adventures.*". Berdasarkan pengertian tersebut dapat diberikan gambaran bahwa tidak semua *fanfic* hanya terkait dengan komik dan film animasi, melainkan dapat pula terkait dengan acara televisi, film (selain film animasi), ataupun lainnya. Namun dalam skripsi ini hanya akan dibahas *fanfic* yang merupakan pengekspresian dari karya cipta komik saja. Walaupun demikian, diharapkan dapat memberikan gambaran terhadap pengekspresian *fanfic* dari situasi yang lain.

Dalam *fanfic* inilah para penggemar suatu komik dapat mencurahkan keterobsesian mereka terhadap cerita dan karakter tokoh yang ada dalam komik tersebut. Walaupun pada awalnya demikian, bahwa keberadaan *fanfic* adalah

¹ *Animonster*, vol.13 (untuk selanjutnya disebut *Animonster I*), h. 19.

² <http://www.chillingeffects.org/fanfic/faq.cgi>

karena *fans* sebagaimana adanya kata "*fan*" dalam dalam "*fanfic*" namun dalam perkembangannya tidak semua *fanfic* ditulis oleh *fans* sebagaimana yang diulas dalam artikel "*Frequently Asked Questions (and Answers) about Fan Fiction*"³, "*The word "Fan," however, might not be the most appropriate term since not all FanFic is created by people who are truly "fans" of the original work as the term is traditionally used.*". Dengan demikian *fanfic* dapat dibuat oleh siapa saja, tidak terbatas dari para penggemarnya dan membuka kemungkinan ditulisnya *fanfic* oleh orang yang membenci suatu komik atau bahkan pesaing dari keberadaan komik yang dibuatkan *fanfic* tersebut.

Fanfic yang menggunakan hal-hal yang telah dikenal dari komik tersebut seperti karakter tokoh dan plot cerita membuat pengarang *fanfic* serasa memiliki sendiri semua karakter yang ada didalamnya beserta ceritanya, sebab dengan membuat sebuah *fanfic* biasanya mereka dapat terus melanjutkan cerita yang telah berakhir atau tamat atau juga memang akhir suatu cerita tersebut dibiarkan menggantung oleh pengarang komiknya. Selain dari pada itu, menulis *fanfic* juga dapat menyalurkan rasa tidak puas terhadap jalan cerita atau plot dari sebuah cerita, lalu dibuatlah sebuah jalan cerita alternatif yang kadang sama sekali berbeda dengan cerita aslinya⁴.

Keberadaan *fanfic* lebih mudah ditemukan melalui media internet. Umumnya *fanfic* tersebut dihimpun oleh suatu *situs*, dimana dalam *situs* tersebut para penulis *fanfic* mengirimkan *fanfic* karangan mereka, lalu oleh *situs* tersebut

³ *Ibid.*

⁴ *Animonster I, Loc. Cit*

disajikan bagi para pengunjung *situs*. Melalui *situs* tersebut, beberapa penulis *fanfic* juga mengundang para pengunjung *situs* yang membaca karya mereka untuk mengunjungi *e-mail address* mereka apabila mereka ingin memberikan komentar atas cerita *fanfic* mereka atau ingin mengetahui *fanfic-fanfic* lain yang telah ditulis oleh penulis *fanfic* tersebut. Adakalanya penulis *fanfic* memiliki pula penggemar yang selalu mengikuti kelanjutan *fanfic* yang ditulis mereka atau selalu memantau apakah ada *fanfic* terbaru yang telah ditulis.

Selama ini terdapat kebiasaan di internet bahwa komunitas penggemar komik di *Net* sangat menghargai segala jenis dan bentuk *fan-works* termasuk *fanfic* dengan aturan bahwa dalam membuat *fanfic* harus semasukakal mungkin. Masuk akal disini berarti ada penjelasan yang cukup jelas kenapa seorang tokoh bertingkah laku seperti dalam *fanfic* yang dibuat tersebut, juga mengapa jalan ceritanya bisa berubah, serta apa dasarnya ide dari *fanfic* tersebut. Hal ini ditujukan agar *fanfic* yang dibuat tidak dicaci-maki oleh penggemar komik yang dibuat *fanfic*-nya⁵.

Selain di internet, ada juga majalah yang sengaja menyediakan halaman untuk memuat *fanfic*, baik itu berasal dari penerbit maupun dari kiriman para pembaca majalah tersebut dan majalah tersebut akan memberikan imbalan bagi penulis yang *fanfic*-nya dimuat. Berdasar pada beberapa referensi yang pernah dibaca, ada pula penulis *fanfic* yang menulis *fanfic*-nya, kemudian lambat-laun penulis ini dianggap sebagai penulis yang karismatik, oleh karenanya *fanfic* tersebut diburu oleh orang. Karya mereka menjadi barang langka atau susah

⁵ *Ibid.*

diketahui dan beberapa yang ada atau masih tersimpan dilelang dengan harga yang tinggi. Penulis *fanfic* yang dimaksud itu adalah sebuah kelompok yang kini juga merupakan komikus serta animator dari *Card Captor Sakura*, *X*, *Tokyo Babylon*, *RG Veda*, *Magic Knight Rayearth*, dan karya-karya lainnya⁶. Kelompok tersebut menamakan diri mereka adalah CLAMP yaitu kelompok yang memulai kariernya sebagai penulis *doujinshi*⁷. Definisi *doujinshi* menurut *Wikipedia-The Free Encyclopedia*⁸ adalah “*Doujinshi* are Japanese comic books (manga) drawn by fans rather than by professional artists. The term is derived from ‘doujin’ or a literary group, which was its original means of production, and ‘shi’ which means magazine or distribution.”. Sedangkan kaitan antara *doujinshi* dan *fanfic* dapat dalam sebuah artikel di internet yang berjudul “*Fan Fiction*” tertanggal 26 Februari 2004⁹ mengenai *doujinshi* ini disebutkan bahwa “*Japanese fan fiction manga are known as doujinshi.*”

Selama ini, segala hal tentang *fanfic* telah berjalan begitu saja dan tidak pernah dijumpai adanya klaim atas digunakannya *property* dalam komik sebagai bahan penyusun *fanfic*. Aturan yang biasa berlaku diantara pengarang *fanfic* adalah bahwa satu hal yang tidak boleh ditinggalkan dalam *fanfic* adalah *disclaimer* atau pernyataan tentang hak cipta (*copyrights*), karena *fanfic* terang-terangan mempergunakan material yang hak ciptanya dimiliki oleh pengarang

⁶ *Booklet Animonster* Vol. 50

⁷ *Animonter I*, h. 30.

⁸ <http://en.wikipedia.org/wiki/Doujinshi>

⁹ <http://members.aol.com/olwynm/fanfic1.htm>

komik aslinya. Setiap pengarang *fanfic* tidak boleh lupa mencantumkan kepemilikan karakter, plot, dan jalan cerita tersebut. Jika ingin, seorang penulis *fanfic* pun dapat menuliskan kepemilikan karakter dan dunia ciptaannya sendiri dalam *disclaimer*¹⁰.

Apakah aturan semacam itu sudah menjadikan *fans* berhak untuk menulis *fanfic* adalah perlu ditinjau lebih lanjut khususnya bagi penulis *fanfic* yang berasal dari Indonesia atau para pencipta komik yang berasal dari Indonesia. Peninjauan lebih lanjut ini didasari bahwa selama ini memang tidak didapati tentang klaim atas digunakannya *property* dalam komik namun telah ditemui adanya keberatan dari komikus atas *fanfic*. Mungkin tidak semua komikus merasa keberatan jika karakter tokoh ciptaan mereka diubah-ubah dan ceritanya dirombak atau dipadupadankan dengan *property* lainnya, tapi *fanfic* tetap berjalan terus. Bukankah ini adalah suatu bentuk anarkhi. Untuk itu diperlukan peninjauan lebih lanjut guna mendapat kepastian dalam hal ini agar kepentingan semua pihak terlindungi dan senantiasa memiliki kedudukan yang sama dihadapan hukum.

2. Rumusan Permasalahan

Berdasar pada uraian di atas, maka dapat dirumuskan beberapa permasalahan sebagai berikut :

1. Sebagai salah satu bentuk karya turunan dari komik, apakah *fanfic* merupakan ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta?
2. Upaya hukum yang dapat ditempuh oleh komikus atau pemegang hak cipta atas komik yang keberatan atas pelanggaran Hak Cipta mereka dalam *fanfic*.

¹⁰ *Animonster I, Loc. Cit.*

3. Penjelasan Judul

Skripsi ini diberi judul “Perlindungan Hak Cipta atas Komik terhadap *Fanfic*”. Untuk mencegah meluasnya ruang lingkup pembahasan dan untuk memperjelas apa yang menjadi pokok pembahasan dalam penyusunan skripsi berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta (selanjutnya disingkat UUHC).

a. Pengertian Hak Cipta

Tentang pengertian Hak Cipta berdasarkan Pasal 1.2 UUHC adalah hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

b. Pengertian Komik

Kata komik menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia memiliki dua arti yaitu¹¹:

1. pelawak; badut,
2. bacaan bergambar, cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau bentuk buku).

Melihat dari kedua pengertian komik tersebut, yang dimaksud dengan komik dalam skripsi ini adalah sebagai mana yang disebutkan dalam pengertian yang kedua. Untuk istilah komik, dalam skripsi ini kadang akan muncul

¹¹ WJS Poerwadarminta, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, 1986., h. 517.

istilah *manga* yang berarti komik Jepang¹² atau *manga-ka* yang berarti sebutan untuk pembuat *manga*¹³.

c. Pengertian *Fanfic*

Fanfic berasal dari dua kata *fan* dan *fiction*. Arti sebenarnya adalah sebuah fiksi berdasarkan suatu cerita atau kejadian yang sudah ada dalam film animasi dan komik yang dibuat oleh penggemarnya¹⁴. Sedangkan pengertian *fanfic* berdasarkan artikel “*Frequently Asked Questions (and Answers) about Fan Fiction*”¹⁵ adalah “*Fan Fiction (FanFic) is a genre of amateur creative expression that features characters from movie, TV shows, and popular culture in new situations or adventures*”. Namun *fanfic* yang dibahas dalam skripsi ini dibatasi pada *fanfic* yang berdasarkan suatu cerita atau kejadian yang sudah ada dalam komik saja. Berdasarkan kedua versi pengertian *fanfic* tersebut, jika dibuat pengertian *fanfic* yang disesuaikan dengan pembahasan skripsi ini menjadi memiliki pengertian sebagai sebuah fiksi yang merupakan ekspresi kreativitas amatir yang menampilkan karakter tokoh dari suatu komik berdasarkan pada cerita atau kejadian yang sudah ada dalam komik tersebut.

Dalam salah satu artikel di majalah *Animonster* volume 13 dibahas tentang beberapa istilah dalam *fanfic*. Dengan pertimbangan perlu kiranya

¹² *Animonster I*, h. 27.

¹³ *Ibid.*

¹⁴ *Ibid.*, h. 19.

¹⁵ <http://www.chillingeffects.org/fanfic/faq.cgi>

diulas beberapa istilah dalam *fanfic* untuk mempermudah bagi pengenalan lebih lanjut dari *fanfic* selain dari pengertian *fanfic* itu sendiri,. Beberapa istilah tersebut adalah:

Format *fanfic*¹⁶:

- ***One-shot***

Artinya *fanfic* yang habis dalam satu bab atau bisa disebut sebagai cerpen. Umumnya *format* ini yang dipakai oleh pengarang *fanfic*, walaupun ada juga yang membuat serial yang panjang.

Contohnya: *fanfic Kanata Kara/Dunia Mimpi tentang Izark/Izaku yang sedang memikirkan Noriko*.

- ***Series***

Kebalikan dari *One-shot*, *series* bisa berlangsung sampai berbab-bab, seperti layaknya novel. Makin rumit plotnya, kadang makin panjang babnya dan makin banyak saja pembacanya.

Contoh: *fanfic crossover Fusigi Yuugi dan YuYu Hakusho* yang sampai 13 bab.

Karakterisasi *fanfic*¹⁷:

- ***OOO(Out Of Karakter)***

Istilah ini berarti bahwa *fanfic* itu memiliki karakteristik yang jauh berbeda dengan karakteristik aslinya. Misalnya yang tadinya pendiam jadi *bawel*, dari tokoh jahat menjadi tokoh baik, dan seterusnya. Biasanya *OOO* ini banyak ditemukan dalam parodi.

Contoh: *fanfic* yang bercerita tentang *Fujimiya Ran* di *Weiß Kreuz* yang jadi lebih *playboy* dari *Kudou Youji*.

Penceritaan *fanfic*¹⁸:

- ***WAFF (Warm and Fuzzy Feelings)***

Istilah ini banyak ditemukan dalam *fanfic Card Captor Sakura*, dan menunjuk kepada kenis cerita yang dapat memberikan perasaan 'hangat' dan bahagia kepada para pembacanya karena dimasukkannya unsur cerita yang romantis dan *imut-imut*.

Contoh: *fanfic* tentang hubungan *Kinomoto Sakura* dan *Li*

¹⁶ *Animoster I, Loc. Cit.*

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ *Ibid.*

Syaoran ketika mereka sudah SMA, dan *Syaoran* melamar *Sakura* untuk menikah dengannya.

- ***Alternative Universe***

Sebuah istilah yang menyebutkan dunia lain dalam *fanfic* atau jalan cerita yang sama sekali berbeda dari aslinya.

Contoh: *fanfic Card Captor Sakura*, dimana *Card Captor* tersebut adalah *Touya* (kakak *Sakura*).

- ***Crossover***

Istilah yang menunjukkan pada campuran dua atau lebih cerita asli dalam satu *fanfic*.

Contoh: *fanfic* tentang *Sailor Shenshi* dalam *Sailor Moon* (BSSM) yang bertemu dan akhirnya melawan musuh bersama *Bronze Saints* dalam *Saint Saiya*.

- ***Songfic/Song Fiction***

Menunjuk kepada *fanfic* yang berasal atau diinspirasi oleh lagu atau adegan-adegan ceritanya menggambarkan lirik atau atmosfer lagu tersebut.

Contoh: *fanfic* untuk *Sumeragi Subaru* dan *Sakurazuka Seishirou* dari *X* yang diinspirasi oleh lagu 'Dan' dari Sheila on 7.

- ***Parodi***

Jenis cerita seperti ini mempermainkan para karakternya atau membuat para karakter tersebut mengalami kejadian konyol atau hal-hal yang tidak mungkin terjadi pada mereka.

Contoh: *fanfic X* yang didasarkan pada dongeng Tiga Babi Kecil dengan tiga orang *Seals* sebagai Babi Kecilnya, dan *Kanoe* sebagai serigalanya.

- ***Lemon/Hentai/Lime***

Ketiganya berarti *fanfic* tersebut berisikan adegan-adegan yang tidak boleh dibaca oleh orang yang di bawah umur karena diskriptif dan sangat jelas menggambarkan 'kegiatan' yang berbau seksual.

Contoh: *fanfic* tentang malam pertamanya *Tsukino Usagi* dan *Chiba Mamoru* dari *Sailor Moon*.

Bumbu *fanfic*¹⁹:

- ***Shonen-ai/Slash/Yaoi***

Ketiga istilah tersebut menunjuk pada hubungan cinta antar *cowok* dengan *cowok*, hanya dalam derajat yang berbeda. *Slash* dan *yaoi* lebih 'menjurus' dibandingkan *shonen-ai*.

Contoh: *fanfic* tentang *Shirou Kamui* dan *Sumeragi Subaru* dari *X*.

¹⁹ *Ibid.*

- ***Shojo-ai/Yuri***

Dua istilah ini adalah lawannya *shonen-ai/slash/yaoi* dan menunjuk pada hubungan cinta antar *cewek* dengan *cewek*. *Yuri* lebih 'menjurus' dari *shojo-ai*.

Contoh: *fanfic* tentang *Tenjou Utena* dari *Arisugawa Juri* dari *Shojo Kakumei Utena*.

Dalam majalah *Animonster* volume 13 tersebut juga disebutkan bahwa *fanfic* menggunakan hal-hal yang telah dikenal oleh komik tersebut. Beberapa pengarang memperkenalkan karakter ciptaan mereka sendiri ke dalam *fanfic* mereka. Ada pula pengarang yang menghidupkan kembali karakter asli yang dikisahkan sudah mati dalam cerita asli, atau membawa kembali karakter asli yang pergi ketempat lain.²⁰

Penjelasan mengenai *fanfic* disini seakan lebih cenderung pada karya-karya komik yang merupakan *made in Japan*, hal ini disebabkan karena perkembangan *fanfic* lebih banyak terfokus pada karya-karya yang *made in Japan* tersebut sebagaimana ulasan dalam artikel "*Fan Fiction*" tertanggal 26 Februari 2004 yang menyebutkan "*Nowdays the largest form of fanfic is based on Japanese anime/manga series, followed by.....*"²¹. Walaupun dengan menggunakan dasar yang terlalu 'berbau' Jepang ini, penjelasan yang tertuang dalam skripsi ini diharapkan dapat mencakup pula *fanfic-fanfic* yang lainnya karena pada dasarnya adalah sama.

4. Alasan Pemilihan Judul

Dalam penulisan skripsi ini, dipilih judul "Perlindungan Hak Cipta atas Komik terhadap *Fanfic*". Judul tersebut terkait dengan Perlindungan Hak Cipta,

²⁰ *Ibid.*

²¹ <http://members.aol.com/olwynm/fanfic1.htm>

yaitu Pasal 2 ayat (1) jo. Pasal 1.6 UU No. 19/2002. Secara garis besar alasan pemilihan judul skripsi ini adalah:

- a. *Fanfic* dan penyebarannya yang hingga saat ini seakan bebas dilakukan oleh siapapun sebenarnya menimbulkan permasalahan khususnya yang terkait dengan hak cipta. Permasalahan tersebut adalah keberadaan *fanfic* yang selama ini bebas dilakukan oleh siapapun dalam keadaan bagaimanapun merupakan pengabaian terhadap keeksklusifan dari hak yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta.
- b. Besarnya jumlah pengarang *fanfic* baik di *internet* maupun media lainnya memberikan tekanan dalam pelaksanaan Hak Cipta dari Pencipta yang dalam hal ini adalah komikus dan Pemegang Hak Cipta atas komik tersebut sehingga tidak dapat berjalan sebagaimana mestinya.
- c. Perlunya ditegakkan perlindungan hukum bagi komikus dan Pemegang Hak Cipta atas komik tersebut.

5. Tujuan Penulisan

Tujuan penulisan skripsi ini antara lain adalah untuk :

- a. Memenuhi salah satu persyaratan yang diajukan oleh Fakultas Hukum Universitas Airlangga bagi mahasiswa yang akan memperoleh gelar Sarjana Hukum.
- b. Menyumbangkan pemikiran dengan harapan bisa memberikan kontribusi yang berharga bagi penyelesaian masalah yang terjadi dalam masyarakat khususnya di bidang Hak atas Kekayaan Intelektual.

6. Metode Penulisan

a. Pendekatan Masalah

Pendekatan yang digunakan dalam skripsi ini adalah pendekatan yuridis normatif yaitu pendekatan penulis yang dilakukan atas *fanfic* berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku, yang dalam hal ini adalah UUHC.

b. Sumber Bahan Hukum

Bahan hukum yang dijadikan sumber penulisan ini terdiri dari:

- Bahan hukum primer, yang terdiri dari peraturan perundang-undangan khususnya Undang-Undang Hak Cipta.
- Bahan hukum sekunder, berupa kepustakaan yang terdiri dari buku-buku hukum, majalah, *websites*, dan kamus.

c. Prosedur Pengumpulan dan Pengolahan Bahan Hukum

Semua bahan hukum di universitas, diklasifikasi, diseleksi dan disusun.

d. Analisis Bahan Hukum

Bahan hukum yang didapat tersebut kemudian dianalisis secara normatif dikaitkan dengan Undang-Undang Hak Cipta.

7. Pertanggungjawaban Sistematika

Skripsi ini memiliki sistematika yang terdiri dari IV Bab. Mengenai uraian pokok-pokok pembahasan adalah sebagai berikut :

Pendahuluan yang terdiri dari latar belakang, rumusan masalah, penjelasan judul, alasan pemilihan judul, tujuan penulisan, metode penulisan, dan

pertanggungjawaban sistematika diletakkan pada Bab I. Penyusunan semacam ini ditujukan agar dalam membahas masalah perlindungan Hak Cipta atas komik terhadap *fanfic* dapat diketahui terlebih dahulu latar belakang dan rumusan permasalahannya sehingga memberikan gambaran awal yang jelas sebelum memasuki materi selanjutnya.

Hal tentang Hak Cipta atas komik terhadap *fanfic* akan dibahas pada Bab II. Pembahasan dalam bab ini adalah terkait dengan komik sebagai Ciptaan yang dilindungi yang termasuk didalamnya pembahasan tentang unsur-unsur komik yang dilindungi Hak Cipta serta Pencipta dan Pemegang Hak Cipta atas komik. Maksud pembahasan dari subbab ini adalah untuk memperjelas kekayaan Pencipta komik yang terkandung di dalam ciptaannya yang berupa komik tersebut. Dengan diketahuinya unsur-unsur tersebut maka akan terlihat bahwa *fanfic* memiliki elemen penyusun terbesar yang berasal dari unsur-unsur komik yang dilindungi hak cipta sebagaimana yang akan dicari jawabannya dalam subbab selanjutnya dalam Bab II tentang *fanfic* sebagai karya derivatif.

Pada Bab III akan dibahas tentang bentuk pelanggaran serta upaya pemulihannya yang dapat ditempuh oleh komikus atau pemegang hak cipta komik yang merasa keberatan perbanyakannya dalam *fanfic*. Hal ini diletakkan dalam pembahasan Bab III karena setelah mengetahui segala hak yang dimiliki oleh komikus atau pemegang hak cipta atas komik serta kewajiban-kewajiban setiap pihak yang ingin menggunakan ciptaan yang berupa komik tersebut sebagaimana yang menjadi bahasan dalam Bab II, maka penting untuk diketahui upaya pemulihan atas pelanggaran apa saja yang dapat ditempuh oleh komikus

sebagai Pencipta atau oleh Pemegang Hak Cipta atas komik yang terkait dengan keberadaan *fanfic*. Upaya pemulihan tersebut tentunya mengacu pada peraturan perundang-undangan yang berlaku dan azas-azas hukum yang dianut di Indonesia.

Bagian penutup diletakkan pada Bab IV yang mana didalamnya berisi ringkasan atau kesimpulan serta saran-saran dari pembahasan skripsi ini.

BAB II

HAK CIPTA ATAS KOMIK DAN KARYA DERIVATIFNYA

1. *Standart of Copyright Ability*

Hak cipta memberikan perlindungan kepada semua ciptaan tanpa memandang tempat dimana ciptaan diumumkan untuk pertama kali²². Mengenai hak cipta sendiri menurut Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah adalah sebagai berikut²³:

Hak cipta adalah hak alam, dan menurut prinsip ini bersifat absolut, dan dilindungi haknya selama si pencipta hidup dan beberapa tahun setelahnya. Sebagai hak absolut maka hak itu pada dasarnya dapat dipertahankan terhadap siapapun, yang memiliki hak itu dapat menuntut tiap pelanggaran yang dilakukan oleh siapapun. Dengan demikian suatu hak absolut mempunyai segi balik (segi pasif), bahwa bagi setiap orang terdapat kewajiban untuk menghormati hak tersebut.

Mengingat pentingnya pengaturan tentang hal ini, dalam UUHC Pasal 1 Angka 1 diberikan definisi dari Hak Cipta sebagai “hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku”.

Sedangkan mengenai ‘ciptaan’ yang ada disini yang diberikan perlindungan atas keberadaannya adalah bagi ciptaan yang merupakan hasil setiap

²² Sophar Maru Hutagalung, *Hak Cipta Kedudukan dan Peranannya di dalam Pembangunan*, Akademika Pressindo, Jakarta 1994, h.32.

²³ Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung 1997, h. 55.

karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra (UUHC Pasal 1 Angka 3). Di lain pihak, pengaturan ini sesuai dengan ketentuan *Article 2* Konvensi Bern sebagai basis minimum perlindungan hak cipta. Dalam *Article 2* Konvensi Bern ini diatur tentang “*Protected Work* : 1. “*Literary and artistic work*”; 2. *Possible requirement of fixation*; 3. *Derivative works*; 4. *Official text*; 5. *Collections*; 6. *Obligation to protect*; 7. *Works of applied art and industrial designs*; 8. *News*²⁴”. Jadi hak cipta melindungi karya atau ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, sastra, dan seni.

Meninjau lebih lanjut mengenai Ciptaan yang dilindungi, di dalam Pasal 12 Ayat (1) UUHC disebutkan cakupannya sebagai ruang lingkup. Dalam pasal tersebut mengatur bahwa Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup:

- a. buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
- g. arsitektur;

²⁴ Bern Convention for the Protection of Literary and Artistic Works, Eddy Damian, *Op. Cit.*, Lampiran I, h.277.

- h. peta;
- i. seni batik;
- j. fotografi;
- k. sinematografi
- l. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, data base, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Sedangkan Ayat (2) mengatur bahwa Ciptaan sebagaimana dimaksud dalam huruf l dilindungi sebagai ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan asli. Kemudian yang diatur dalam Ayat (3) bahwa perlindungan sebagaimana dimaksud pada Ayat (1) dan Ayat (2), termasuk juga semua ciptaan yang tidak atau belum diumumkan, tetapi sudah merupakan suatu bentuk kesatuan yang nyata, yang memungkinkan Perbanyakkan hasil karya itu.

Keberadaan **komik**²⁵ sebagai cerita bergambar menjadikannya sebagai Ciptaan yang berada dalam 2 (dua) lapangan hasil karya sekaligus. Kedua lapangan yang dimaksud tersebut adalah lapangan karya sastra dan karya seni atau *literary and artistic work* yang dimaksudkan di dalam *Article 2* Konvensi Bern. Lapangan karya sastra adalah bagi unsur ceritanya sedangkan lapangan karya seni adalah bagi unsur gambarnya secara garis besarnya. Dikatakan sebagai garis besarnya karena apabila dilihat lebih dalam akan menampakkan kekayaan yang lebih banyak yang dimiliki oleh penciptanya yang perlu untuk dilindungi.

Keberadaan komik sebagai Ciptaan yang dilindungi, dalam ruang lingkup ciptaan yang dilindungi dapat dikategorikan sebagai buku atau juga wujud hasil

²⁵ Komik adalah bacaan bergambar, cerita bergambar (di majalah, surat kabar, atau bentuk buku), WJS Poerwadarminta, *Loc. Cit.*

karya tulis lain. Pengkategorian ke dalam hasil karya tulis lainnya tersebut adalah dikarenakan tidak semua komik dibuat dalam format buku. Selain dibuat dalam format buku, ada juga komik yang diedarkan melalui media surat kabar, tabloid, majalah, internet, atau media lainnya sehingga keberadaannya tidak dapat dibatasi sebagai sebuah buku saja. Selanjutnya, karena disetiap panel komik dan kulit buku komik yang merupakan **gambar**²⁶ ataupun **lukisan**²⁷, maka sebuah komik dapat pula dimasukkan dalam cakupan yang berupa seni rupa.

Walaupun telah secara jelas diketahui bahwa komik merupakan salah satu Ciptaan yang mendapat perlindungan hak cipta, namun apakah sebuah komik yang ada itu merupakan karya cipta komik yang dilindungi oleh hak cipta adalah perlu diadakan penilaian terlebih dahulu. Dalam UUHC diisyaratkan adanya suatu kriteria khusus agar suatu ciptaan dapat dilindungi oleh hukum hak cipta sebagaimana yang tertuang dalam Pasal 1 Angka 3 UUHC. Terdapat 3 (tiga) ukuran agar suatu ciptaan dapat dinilai sebagai Ciptaan yang dilindungi hak cipta atas karya cipta dibidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Ketiga ukuran tersebut disebut sebagai *Standart of Copyright Ability* yang ketiganya itu adalah²⁸:

²⁶ Gambar adalah tiruan barang (orang, binatang, tumbuhan, dsb) yang dibuat dengan cat, tinta, coret, potret, dsb, *Ibid.*, h. 292.

Penjelasan Psl 12 huruf f UU No.19/2002, Yang dimaksud dengan gambar antara lain meliputi: motif, diagram, sketsa, logo, dan bentuk huruf indah, dan gambar tersebut dibuat bukan untuk tujuan desain industri.

²⁷ Lukisan adalah gambar(an) yang indah-indah, WJS Poerwadarminta, *Op. Cit.*, h. 611.

²⁸ Earl W. Kintner dan Jack Lahr, *An Intellectual Property Law Primer*, Clark Boardman, New York, 1983, h. 346-349, seperti yang dikutip Rahmi Janed, *Perlindungan Hak Cipta Pasca Persetujuan TRIPs*, Yuridika Press Fakultas Hukum Unair, 2001 (untuk selanjutnya disebut Rahmi Jened I), h. 27.

1. *Fixation*

A work is fixed in tangible medium of expression when its embodiment in a copy or phonorecord by or under the authority of author, is sufficiently permanent or stable to permit to be perceived, reproduced or otherwise communicated for a period of more than transitory duration. A work consisting of sound imager or both, that are being made simultaneously with its transmission.

2. *Originality*

The word "original"... or the test of "originality" is not that the work be novel or unique. Even a work based upon something already in the public domain may well be original.

3. *Creativity*

Creativity as a standard copyrightability is to a great degree simply a measure of originality. Although a work that merely copies exactly a prior work may be held not to be original, if the copy entails the independent creative judgement of the author in its production, that creativity will render the work original.

Artinya²⁹:

1. Perwujudan

Suatu karya diwujudkan dalam suatu media ekspresi yang berwujud manakala pembuatannya ke dalam perbanyakannya atau rekaman suara oleh atau berdasarkan kewenangan pencipta, secara permanen atau stabil untuk dilihat, direproduksi, atau dikomunikasikan dengan cara lain, selama jangka waktu yang cukup lama. Suatu karya yang terdiri dari suara, citra atau keduanya, yang ditransmisikan adalah bertujuan diwujudkan jika suatu perwujudan karya sedang dibuat secara simultan dengan transmisinya.

2. Keaslian (orisinalitas)

Kata "asli" ... atau uji keaslian bukan berarti karya tersebut harus "betul baru" atau "unik". Bahkan suatu karya yang didasarkan pada suatu yang telah menjadi milik umum mungkin saja masih "asli"

3. Kreativitas

Kreativitas sebagai patokan kemampuan suatu karya dapat diberikan hak cipta adalah menunjuk secara sederhana suatu derajat tinggi ukuran keaslian. Meskipun suatu karya merupakan tiruan yang benar-benar biasa suatu karya sebelumnya, mungkin dikatakan tidak asli, jika suatu tiruan membutuhkan penilaian kreatif mandiri dari pencipta dalam karyanya bahwa kreativitas akan menunjukkan karya asli.

Dan komik yang telah menunjukkan terpenuhinya ketiga *point* dalam *Standart of Copyright Ability* tersebut merupakan Ciptaan yang perlu dilindungi hak ciptanya.

²⁹ *Ibid.*, h. 27-28.

Kembali mengingat bahwa secara garis besar sebuah karya cipta komik dapat mencakup dua lapangan hasil karya yang dilindungi hak cipta sekaligus, maka dapat diperkirakan bahwa hal-hal yang perlu diberikan perlindungan hak cipta pada sebuah komik lebih rumit dari pada kenampakannya sebagai sebuah bacaan. Agar tidak ada hal yang luput dari pengamatan, maka perlu kiranya diketahui bagaimana sebuah komik itu dibuat. Dari pengamatan bagaimana sebuah komik itu dibuat, maka akan diketahui secara lebih jelas unsur-unsur apa saja yang menyusun sebuah komik, dan dari unsur-unsur itu dapat diketahui unsur-unsur mana saja yang mendapat perlindungan hak cipta. Pemikiran ini ditujukan untuk mewujudkan perlindungan secara sempurna terhadap setiap karya-karya intelektual dan memajukan perkembangan karya intelektual sebagaimana yang diamanatkan dalam UUHC sebagai tujuan pembentukannya yang tertuang dalam Penjelasannya, bagian Umum.

Mengenai bagaimana sebuah komik itu dibuat, dalam awal pewujudannya diawali dengan keberadaan **ide**³⁰ yang berupa hal-hal inti yang sekiranya dapat menjadi kisah yang mengasikkan³¹. Ide-ide yang ada tersebut kemudian disatukan menjadi sebuah kisah yang tertata rapi, yaitu dalam bentuk **naskah cerita**³². Langkah selanjutnya adalah menyusun naskah cerita dalam tatanan khusus untuk komik, dimana pembagian halaman dan panelnya jelas, juga terdapat teks-teks

³⁰ Ide adalah rancangan yang tersusun di dalam pikiran; gagasan; cita, W. J. S. Poerwadarminta, *Op. Cit.*, h. 369.

³¹ Maki Tatsu, *How to Draw & Create Manga Volume 2*, Nexx Media, Inc, Jakarta, 2002, h. 58.

³² *Ibid.*

yang menggambarkan suatu keadaan dan situasi secara detail, dan tatanan tersebut disebut sebagai *storyboard*³³. Mengenai istilah *storyboard* tersebut, Toni Masdiono dalam bukunya "14 Jurus Membuat Komik" menggunakan istilah skenario³⁴ untuk memaksudkan hal yang sama. Pembuatan *storyboard* ini adalah ditujukan untuk membantu sewaktu mencoba menggambarkannya menjadi sebuah halaman komik³⁵. Namun menurut Toni Masdiono bahwa sebelum komik tersebut dibuat, dianjurkan merancang terlebih dahulu karakter atau tokoh yang akan muncul dalam komik tersebut yang prosesnya kadang disebut '**rancang karakter**' atau '**lembar model**'³⁶ dan kadang ada pula yang menyebut dengan **desain karakter** (rancang karakter/desain karakter/lembar model hanyalah penggunaan istilah yang berbeda saja antara satu penulis dengan penulis lainnya untuk membahas hal yang sama tentang hal ini).

Setelah mengetahui secara singkat mengenai bagaimana sebuah komik dibuat, dapat diketahui secara jelas apa saja yang merupakan unsur-unsur yang terdapat di dalam sebuah komik dalam proses pembuatannya. Kemudian untuk mengetahui apakah terdapat hak cipta pada unsur-unsur penyusun komik dalam proses pembuatannya tersebut diperlukan pencarian atas pemenuhan *Standart of Copyright Ability* terhadap unsur-unsur tersebut.

Keberada **ide** sebagai salah satu unsur komik belum dapat diberikan

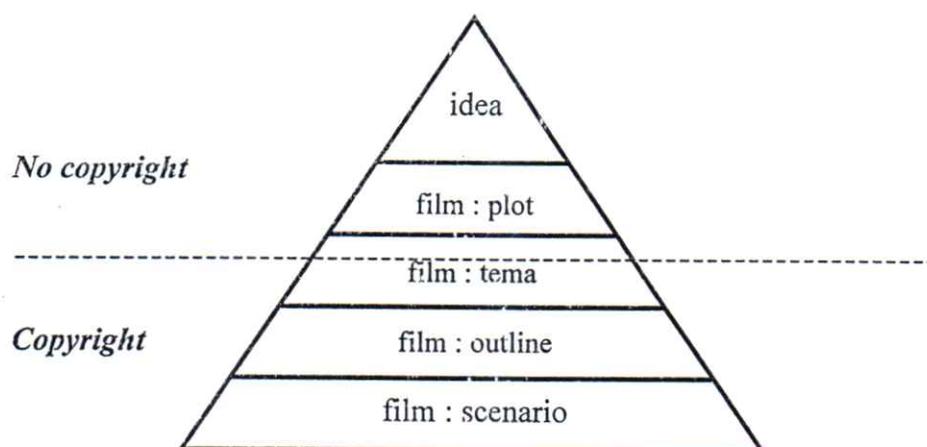
³³ *Ibid.*, h. 60.

³⁴ Toni Masdiono, *14 Jurus Membuat Komik*, Creativ Media, Jakarta, 1998, h. 38.

³⁵ Maki Tatsu, *Loc. Cit.*

³⁶ Sebelum kamu memulai membuat komik, saya anjurkan untuk membuat dulu, atau tepatnya merancang dulu karakter atau tokoh yang akan muncul dalam komik kamu nanti. Proses ini disebut "**rancang karakter**" atau "**lembar model**", Toni Masdiono, *Op. Cit.*, h. 39.

perlindungan. Tidak diberikannya perlindungan terhadap ide, terkait dengan tidak terpenuhinya *Standart of Copyright Ability* terutama *point* pertama yaitu *Fixation* atau Perwujudan, karena ide masih berupa rancangan yang tersusun di dalam pikiran saja atau belum diwujudkan dalam suatu media ekspresi. Dengan demikian pada hak cipta yang dilindungi adalah ekspresi dari suatu ide, bukan melindungi ide itu sendiri. Dengan kata lain yang dilindungi sudah merupakan bentuk nyata sebagai sebuah ciptaan, apapun media ekspresi yang digunakan³⁷. Konsepsi mengenai hak cipta yang tidak memberikan perlindungan atas ide yang menginspirasi perwujudan ciptaan pertama kali digunakan oleh *Judge Learned Hand*, sebagaimana yang dikutip oleh *Robert C. Door*. Anatomi konsepsi tersebut dijelaskan sebagai berikut³⁸:



Level of Abstraction Analysis

³⁷ Rahmi Jened I, h. 28.

³⁸ Robert. C. Door dan Christopher H Munch, *Protecting Trade Secret, Patents, Copyrights and Trademarks*, (sebagaimana yang dikutip oleh Henry Soelistyo Budi, "Beberapa Permasalahan Hukum Dalam Perlindungan Hak Cipta dibidang Komputer", Seminar Hak Cipta dalam Industri perangkat lunak, FH Unair – PT Microsoft, Surabaya 1 Mei 1999, h. 4-5) seperti yang dikutip dalam Rahmi Jened I, h. 28-29.

Penjelasan tentang hal ini menurut Rahmi Jened bahwa³⁹:

Lapisan puncak menggambarkan posisi ide suatu ciptaan. Lapisan dasar menggambarkan ekspresi dari ide yang telah mengambil bentuk ciptaan berwujud. Sebagai contoh, seseorang yang mempunyai ide gadis rakyat jelata dipersunting oleh seorang pangeran yang kaya raya. Dari ide ini dapat diciptakan berbagai versi cerita. Ide tersebut diwujudkan dalam skenario. Batas posisi antara ide dan skenario dibatasi oleh garis demarkasi yang plastis. Esensi ide tidak mendapatkan perlindungan hak cipta, tetapi yang dapat dilindungi adalah ekspresi dari ide. Kembali pada contoh di atas, dari ide yang sama dapat dibuat berbagai karya cipta, misalnya cerita *Cinderella*; *Pretty Woman* dan lain-lain. Namun demikian harus dicermati agar nilai originalitas tidak menjadi kabur karena ide yang terlalu bersifat umum tanpa mencerminkan kekuatan kreativitas penciptanya.

Menilik pada pendapat *Strong* yang dikutip Rahmi Jened⁴⁰ yang menyebutkan bahwa:

"The province of copyright is communication. Works of art and literature are what copyright protects, no matter what the medium, and works whose purpose is convey information or ideas. In the words of statute copyright protects" original work of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device".

Artinya, ruang lingkup hak cipta adalah komunikasi. Apapun media yang digunakan, karya seni dan karya sastra yang dilindungi hak cipta dan karya-karya yang dihasilkan mengandung informasi dan ide-ide. dengan kata lain, hak cipta melindungi karya-karya asli atau orisinal dari pencipta yang dibuat pada suatu media ekspresi, yang sekarang telah dikenal maupun yang nantinya dikembangkan, sehingga karya tersebut dapat dilihat, diproduksi kembali atau dikomunikasikan dengan cara lain, baik secara langsung maupun dengan bantuan suatu alat atau mesin.

Kemudian dihubungkan dengan UUHC juga memberikan perlindungan pada Ciptaan yang tidak atau belum diumumkan, tetapi sudah merupakan suatu bentuk

³⁹ *Ibid.*, h. 29.

⁴⁰ William S. Strong, *The Copyright Book (A Practical Guide)*, Fourth ed., The NIR Press, Cambridge, 1993, h. 1. Bahan bacaan: Djasadin Saragih, bahan kuliah Perbandingan Sistem Hukum, PPS Unair, 1995, seperti dikutip dalam Rahmi Jened I, h. 28.

kesatuan yang nyata, yang memungkinkan Perbanyakkan hasil karya itu sebagaimana yang tertuang dalam Pasal 12 Ayat (3) UUHC. Dengan demikian bukan saja wujud akhir dari komik saja yang mendapatkan perlindungan hak cipta sebagai sebuah Ciptaan, melainkan setiap unsur yang menyusun sebuah komik dalam proses pembuatannya dapat merupakan ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta. Dengan catatan bahwa unsur tersebut telah merupakan ekspresi dari sebuah ide pada suatu media yang dapat dikomunikasikan.

Keberadaan **naskah cerita komik** dalam sebuah komik dirasakan pada cerita yang diterima oleh pembacanya dan pada bagian ini sering juga disebut sebagai *plot*. Naskah cerita yang telah dituangkan pada suatu media ekspresi seperti kertas, file komputer, atau media apapun yang dapat dikomunikasikan menempatkan naskah cerita sebagai Ciptaan yang dilindungi hak cipta dengan syarat naskah cerita tersebut memiliki nilai keaslian (*Originality*) dan kreativitas (*Creativity*) sesuai *Standart of Copyright Ability*. Kedudukan naskah cerita atau plot komik apabila dibandingkan dengan bagan *Level of Abstraction Analysis* milik *Judge Learned Hand*⁴¹ maka naskah cerita atau plot komik ini berada pada *level* daerah *plot* hingga *outline*. Dalam *level* daerah *plot* hingga *outline* bagan *Level of Abstraction Analysis* milik *Judge Learned Hand*⁴² tersebut terdapat garis demarkasi yang plastis yang memungkinkan naik-turunnya *level plot* sampai dengan *outline* menjadi Ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta atau bukan, tergantung pada kondisi apakah pada *level* tersebut sudah merupakan kondisi yang

⁴¹ *Ibid.*

⁴² *Ibid.*

telah lebih dari sekedar ide dalam artian telah diwujudkan secara materi yang dimungkinkan Perbanyakannya, sehingga karya tersebut dapat dilihat, diproduksi kembali atau dikomunikasikan dengan cara lain, baik secara langsung maupun dengan bantuan suatu alat atau mesin. Selain dari pada itu, pengekspresian ide dalam *level* tersebut agar dapat dilindungi maka harus dicermati agar nilai originalitas tidak menjadi kabur karena ide yang terlalu bersifat umum tidak mencerminkan kekuatan kreativitas penciptanya⁴³. Pertimbangan ini juga terkait dengan salah satu syarat dalam *Standart of Copyright Ability*. Untuk naskah cerita atau plot komik juga memiliki kondisi yang sama dengan kondisi *level plot* hingga *outline* dalam bagan *Level of Abstraction Analysis* milik *Judge Learned Hand*⁴⁴. Kondisi pengekspresian ide dalam naskah cerita atau plot komik mempengaruhi apakah naskah cerita atau plot komik tersebut dapat dimasukkan sebagai Ciptaan yang dilindungi hak cipta atau bukan. Pengekspresian ide yang berupa naskah cerita atau plot komik yang terlalu bersifat umum tanpa mencerminkan kekuatan kreativitas penciptanya belum dapat dimasukkan sebagai Ciptaan yang dilindungi hak cipta, namun naskah cerita atau plot komik yang telah memiliki kedetailan cerita seperti telah mencakup pula peristiwa, sejarah, dunia atau semesta yang akan digunakan dalam cerita komik atau bentuk kedetailan yang lain, cukup berharga untuk bisa memperoleh perlindungan hak cipta sebagai suatu Ciptaan⁴⁵.

Keberadaan *storyboard* komik yang mana berupa naskah cerita dalam

⁴³ *Ibid.*, h. 29.

⁴⁴ *Ibid.* h. 28.

⁴⁵ Rahmi Jened, Bimbingan Skripsi tanggal 18 Maret 2004 (untuk selanjutnya disebut Rahmi Jened II).

tatanan khusus untuk komik, dimana pembagian halaman dan panelnya jelas, juga terdapat teks-teks yang menggambarkan suatu keadaan dan situasi secara detail sebagaimana yang telah diterangkan sebelumnya merupakan bentuk lanjut dari naskah cerita atau plot komik. Jika naskah cerita atau plot komik merupakan kesatuan ide-ide yang membentuk kisah yang menjadikannya cenderung berbentuk prosa, maka *storyboard* merupakan bentuk pengekspresian kesatuan ide-ide yang menyerupai naskah drama karena dalam setiap pembagian halaman dan panelnya terdapat teks-teks yang menggambarkan suatu keadaan dan situasi secara detail termasuk dialog setiap tokoh yang muncul dalam komik tersebut untuk memudahkan pengerjaan komik. *Storyboard* yang telah diwujudkan dalam suatu media ekspresi yang telah dapat dikomunikasikan secara stabil, memenuhi unsur keaslian dalam arti tidak meniru dari orang lain dan mencerminkan kreativitas pembuatnya apabila dicarikan persamaan kedudukannya dalam bagan *Level of Abstraction Analysis* milik *Judge Learned Hand*⁴⁶ tersebut memiliki persamaan dengan *level* dari *skenario*, selain itu juga dari sebutan lain *storyboard* saja telah menunjukkan persamaan kedudukan tersebut. Sebutan lainnya tersebut yaitu 'skenario' sebagaimana sebutan yang diberikan oleh Toni Masdiono dalam bukunya "14 Jurus Membuat Komik" karena *storyboard* adalah skenario bagi komik. Suatu kondisi yang merupakan pengekspresian ide yang telah diwujudkan secara materi sehingga dapat dilihat, diproduksi kembali atau dikomunikasikan dengan cara lain, baik secara langsung maupun dengan bantuan suatu alat atau mesin dan dengan segala kedetailannya yang pasti ada dalam setiap *storyboard*

⁴⁶ Rahmi Jened I, h. 28-29.

memastikan *storyboard* merupakan Ciptaan yang dilindungi Hak Cipta setelah memenuhi nilai keaslian (*Originality*) dan kreativitas (*Creativity*) dalam *Standart of Copyright Ability*.

Naskah cerita dan *storyboard* komik merupakan asal mula dari unsur cerita yang ada dalam komik yang merupakan salah satu elemen terpenting dari komik yang berupa karya sastra. Merupakan elemen terpenting karena tanpa adanya cerita maka tidak akan ada komik. Namun kesempurnaan pemunculan naskah dan *storyboard* di dalam cerita komik juga dipengaruhi kemampuan komikus untuk mewujudkannya dalam gambar-gambar yang terdapat dalam setiap panel komiknya.

Rancang karakter yang walaupun merupakan sebuah rancangan, namun perwujudannya telah lebih daripada ide. Keberadaan rancang karakter ini telah diwujudkan secara nyata dalam suatu media ekspresi sehingga karya tersebut dapat dilihat, diproduksi kembali atau dikomunikasikan dengan cara lain, baik secara langsung maupun dengan bantuan suatu alat atau mesin. Walaupun pada intinya dalam hal ini adalah untuk membuat suatu komik, namun dengan diwujudkannya rancang karakter ini dapat memberikan keuntungan secara ekonomis kepada penciptanya selain melalui komik sebagai tujuan awalnya. Perhitungan ini sebagai gambaran bahwa sebuah rancang karakter adalah berharga. Sebagai suatu wujud karya seni rupa, rancang karakter mempunyai kemungkinan yang besar akan memenuhi kriteria yang terdapat dalam *Standart of Copyright Ability* sebagai suatu Ciptaan yang dilindungi hak cipta.

Keberadaan rancang karakter dan karakter tokoh yang telah ada di dalam komik memiliki perbedaan. Bila rancang karakter masih berdiri sendiri sebagai suatu rancangan, namun bila karakter tokoh yang telah ada di dalam komik keberadaannya telah terasosiasi dengan ceritanya. Keberadaan karakter tokoh mengasumsikan suatu cerita komik, dan suatu cerita komik mengasumsikan kepada karakter tokoh tersebut, sehingga karakter tokoh dan cerita komik menjadi satu kesatuan. Hal yang semacam itu tidak terjadi pada rancang karakter. Dan karena alasan itulah, karakter tokoh yang ada di dalam komik juga dilindungi hak ciptanya sebagai bagian yang substansial pada sebuah Ciptaan.

Dengan demikian dapat ditarik kesimpulan, bahwa unsur-unsur komik yang dilihat dari awal pembuatannya hingga akhir perwujudannya sebagai sebuah komik sebagian besarnya merupakan Ciptaan yang dilindungi hak cipta. Unsur-unsur yang telah dianggap sebagai Ciptaan tersebut meliputi **naskah cerita** pada kondisi-kondisi tertentu, **storyboard**, dan **rancang karakter** selain daripada komik itu sendiri.

Keberadaan komik yang telah memenuhi *Standart of Copyright Ability* merupakan Ciptaan yang dilindungi Hak Cipta, sebagaimana yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa sebuah komik mengandung unsur sastra dan unsur seni rupa. Membahas ulang tentang ini sebagai tahap terakhir pembuatan sebuah komik akan memperbanyak deretan hal-hal yang memerlukan perlindungan hak cipta sebagai Ciptaan.

Unsur komik yang merupakan karya cipta seni rupa dalam komik meliputi setiap gambar dan/atau lukisan yang terdapat dalam komik. Baik yang terdapat

dalam panel-panel maupun yang digunakan sebagai *cover* atau kulit buku. Sedangkan unsur sastra yang berupa karya tulis dalam komik sebagaimana yang telah diulas sebelumnya pada dasarnya terletak pada unsur cerita yang ada dalam komik tersebut, namun tidak menutup kemungkinan bentuk-bentuk karya tulis lainnya seperti puisi, syair, ataupun bentuk karya tulis lainnya yang juga termuat dalam komik tersebut baik karya dari komikusnya sendiri ataupun karya orang lain. Umumnya puisi atau syair yang ada di dalam sebuah komik berkaitan dengan jalannya alur cerita untuk memberikan penekanan dalam alur cerita atau merupakan bagian dari cerita yang ada. Contohnya salah satu puisi yang seperti itu terdapat dalam komik *Sabbath Cafe* karya *Yachi Emiko*⁴⁷:

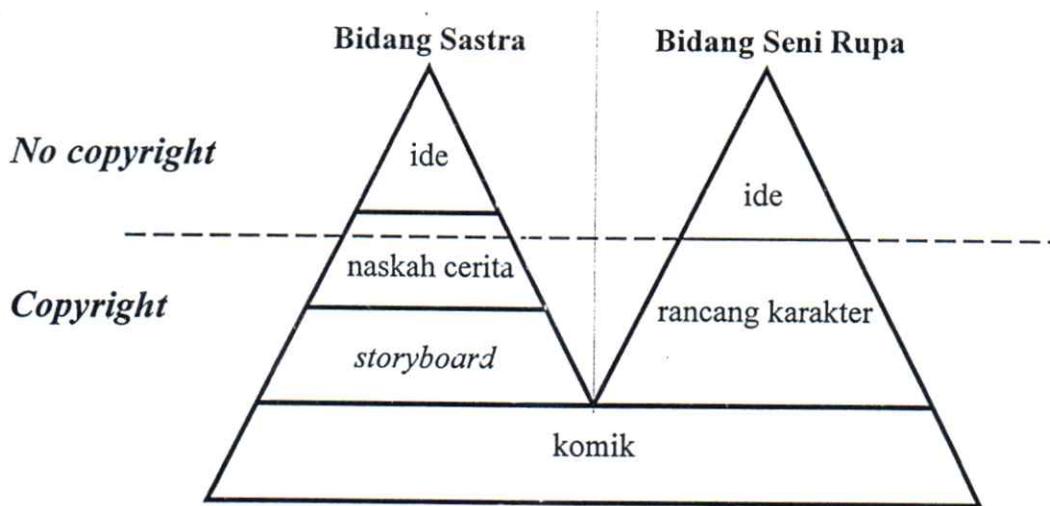
*It is not easy
to rebuild
a personality shaped
by environments since
but even it's almost nothing
it's not something impossible
with strength, will and desire
along with the time
and your effort*

Puisi ini dihubungkan dengan tokoh utamanya, Yonogi Dai, seorang pemuda yang sendiri, yang tidak dicintai, mencoba untuk ada di dunia sendirian, sementara itu mempertanyakan mengenai persahabatan, cinta, dan kebahagiaan dan arti dari kehidupan. Kadang-kadang juga ada puisi atau syair yang ada dalam suatu komik yang tidak terkait dengan jalan cerita komik melainkan hanya berdiri sendiri sebagai sebuah puisi, syair, atau juga kata-kata mutiara yang disisipkan. Contoh keberadaan yang semacam ini dapat dijumpai salah satunya di dalam

⁴⁷ *Sabbath Café* vol 5, h. 85., <http://www.geocities.com/viorijade/nice/scafe.html> *sabbath cafe* 5

komik “*The Duck Of Mr. Fredward*” karya *Ushijima Keiko* volume 2 yang diterbitkan oleh PT. Elex Media Komputindo pada halaman 172-173⁴⁸ yang oleh Penciptanya disisipkan pada halaman “Bonus Bebek” puisi karangan *Yaso Saijo* yang tidak ada hubungan sama sekali dengan cerita yang ada.

Setelah mengetahui segala unsur-unsur yang terdapat dalam komik dan dalam proses pembuatannya, serta mengetahui hal-hal di dalam komik yang merupakan Ciptaan yang dilindungi hak cipta, maka dengan mengambil prinsip yang sama dari bagan *Level of Abstraction Analysis* milik *Judge Learned Hand*⁴⁹ dapat dibuat bagan tentang Level dari Analisa Abstraksi Komik sebagaimana di bawah ini:



Level dari Analisa Abstraksi Komik

⁴⁸ Keiko Ushijima, *The Duck of Mr. Fredward*, vol.2, PT. Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI, Jakarta, 1997, h.172-173.

⁴⁹ Rahmi Jened I, *Loc. Cit.*

Dengan demikian pada dasarnya yang dilindungi UUHC adalah ciptaan yang merupakan karya pencipta yang atas keahlian dan inspirasinya menghasilkan setiap saat setiap karya dalam bentuk yang khas dan menunjukkan keasliannya dibidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra⁵⁰. Sehingga sebuah komik agar bernilai sebagai Ciptaan harus mempunyai bentuk yang khas dan menunjukkan keasliannya sebagai ciptaan seseorang atas dasar kemampuan dan kreativitasnya yang bersifat pribadi pencipta. Dengan kata lain komik harus mempunyai unsur refleksi pribadi (= *alter-ego*) pencipta. Tanpa adanya *alter-egonya* tidak akan lahir suatu komik yang dilindungi hak cipta sebagaimana menurut Eddy Damian⁵¹.

Atas keberadaan komik sebagai Ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta, atas seizin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta atas komik tersebut dimungkinkan eksploitasi lebih lanjut dengan diciptakannya karya-karya turunan/karya derivatif dari karya yang berupa komik tersebut. Dari sebuah komik dapat dibuat karya derivatif yang berupa film animasi ataupun film nonanimasi (versi orang/live action), selain itu kadang dari sebuah komik dapat dibuat karya derivatifnya yang berupa *game* atau terhadap karakter tokoh yang terdapat dalam komik tersebut dibuatkan patung atau bonekanya. Sebagai contoh mengenai hal ini adalah komik *Sailor Moon (Bishojo Senshi Sailor Moon)* ciptaan Takeuchi Naoko yang diterbitkan pertama kali pada bulan Februari 1992 oleh majalah komik bulanan

⁵⁰ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, PT. Alumni, Bandung, 2002, h. 131.

⁵¹ "... ciptaan harus mempunyai unsur refleksi pribadi (= *alter-ego*) pencipta. Tanpa adanya *alter-egonya* tidak akan lahir suatu ciptaan yang dilindungi hak cipta.", Eddy Damian, *Op. Cit.*, h. 132,

Nakayoshi⁵². Dari komik Sailormoon tersebut dibuatkan versi film animasinya pada bulan Maret 1992 oleh Toei Animation⁵³. Penciptaan karya derivatif atas komik *Sailor Moon* tidak berhenti sampai di sana, dari komik tersebut dibuat *game* dengan bermacam-macam bentuk seperti *Sega Megadrive – Side Scroll Fighting* dan *PC – Sailor Moon Digital Comic* pada tahun 1994 oleh Banpresto, kemudian *Sailor Moon Another Story* yang berbentuk *game RPG* oleh Famicom, *Sailormoon Supers (Shin Shuyaku Soudatsusen) – Fighting and Adventure* pada tahun 1996 oleh Angel⁵⁴. Selanjutnya pada tahun 2003 oleh Toei Animation dibuat *Sailor Moon Live Action*⁵⁵. Masih belum berhenti di sini, dalam majalah *Animoster* volume 50 menyebutkan bahwa :

.... Mega House mengeluarkan *model figure* tokoh-tokoh dari seri *Bishojo Senshi Sailor Moon* dengan bahan karet yang biasa digunakan untuk Gashaphon. Saat ini *model figure* yang sudah dikeluarkan adalah 3 tokoh utama *Bishojo Senshi Sailor Moon* yaitu Sailor Moon, Sailor Mercury, dan Sailor Mars. Ketiganya dibuat dengan pose pada saat mereka berubah menjadi prajurit Sailor⁵⁶.

Dari sekian banyak macam karya derivatif dari sebuah komik tidak menutup kemungkinan munculnya jenis karya turunan lainnya. Keberadaan karya derivatif ini dilindungi oleh hak cipta sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 12 Ayat (1) Huruf l UUHC dan dilindungi sebagai Ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan aslinya sebagaimana yang disebutkan dalam

⁵² <http://sailormoon.channel.or.jp>

⁵³ *Ibid.*

⁵⁴ <http://www.mangaroms.com>

⁵⁵ <http://sailormoon.channel.or.jp>

⁵⁶ *Animonster* vol 50, h. 38.

Pasal 2 UUHC tersebut.

2. Perolehan Hak dan Hak Eksklusif

Perolehan hak cipta terjadi dan masuk dalam kerangka perlindungan hak cipta adalah secara otomatis sejak saat suatu karya dilahirkan (diekspresikan) oleh pencipta⁵⁷. Dengan demikian, begitu komik serta unsur-unsur komik yang memenuhi *Standart of Copyright Ability* selesai diekspresikan melalui media ekspresi, yang sekarang telah dikenal maupun yang nantinya dikembangkan, sehingga karya tersebut dapat dilihat, diproduksi kembali atau dikomunikasikan dengan cara lain, baik secara langsung maupun dengan bantuan suatu alat atau mesin, maka sejak saat itu Perolehan hak cipta terjadi walaupun Ciptaan tersebut belum diumumkan ataupun didaftarkan. Sedangkan pendaftarannya tersebut pada dasarnya bersifat negatif konstitutif, sehingga pendaftaran atas hak cipta bukan suatu keharusan karena tanpa didaftarkan, hak cipta telah ada, diakui dan dilindungi⁵⁸.

Memastikan siapa yang memperoleh Hak Cipta, merupakan pencarian terhadap Pencipta dan Pemegang Hak cipta atas komik. Mengingat dalam pembuatan komik dapat melibatkan banyak hal, terlebih dahulu mencari definisi dari Pencipta dan Pemegang Hak Cipta. Definisi Pencipta dalam *Black's Law Dictionary* adalah "*One who produces, by his own intellectual labour applied to the materials of his composition, an arrangement or compilation new in itself.*"

⁵⁷ Rahmi Jened I, h.30.

⁵⁸ *Ibid.*

...”⁵⁹. Sedangkan yang dimaksud sebagai Pencipta menurut UUHC Pasal 1 Angka 2 disebutkan “Pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu Ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.”.Sedangkan pendapat Eddy Damian tentang ini setelah merangkum dari beberapa definisi adalah⁶⁰:

.....secara konvensional yang digolongkan sebagai pencipta adalah seseorang yang melahirkan suatu ciptaan untuk pertama kali sehingga ia adalah orang pertama yang memiliki hak-hak sebagai pencipta yang sebutan ringkasnya untuk kepraktisannya disebut hak pencipta, dan lebih ringkas lagi menjadi hak cipta.

Keberadaan sebuah komik, yang disebut sebagai Pencipta adalah komikus sebagai sebutan umum bagi pencipta komik. Mengingat prinsip dasar dari hak cipta adalah pencipta secara *prima facie* merupakan pemilik pertama suatu ciptaan, kecuali diperjanjikan lain⁶¹, maka untuk hal ini komikus merupakan pemilik suatu ciptaan yang berupa komik, kecuali diperjanjikan lain.

Mengenai pencipta merupakan pemilik pertama suatu ciptaan kecuali diperjanjikan lain perlu diketahui tentang adanya beberapa cara untuk menjadi pencipta (pertama)⁶²:

- (1) Seorang individu dapat secara pribadi menjadi pencipta pertama suatu ciptaan dengan cara menciptakan suatu ide dan mewujudkannya secara materiil.

⁵⁹ Henry Campbell Black, *Black's Law Dictionary*, Conterntial Edition, West Publishing. St. Paul Minn, 1999, h. 121.

⁶⁰ Eddy Damian, *Op. Cit.*, h.125.

⁶¹ Rahmi Jened I, h. 66.

⁶² Eddy Damian, *Op. Cit.*, h. 127.

- (2) Seorang majikan dapat menyuruh pegawainya yang bekerja penuh padanya untuk membuat ciptaan berdasarkan suatu perintah kerja; dalam hal yang demikian si majikan adalah pencipta pertama ciptaan yang diperintahkan kepada pekerjanya.
- (3) Dua atau lebih orang atau badan hukum/usaha dapat menjadi pencipta bersama dari suatu ciptaan pertama.

Apabila dikaitkan dengan pembuatan sebuah komik dan siapa yang dianggap sebagai komikusnya hal ini sangat penting. Perbedaan pencipta ke dalam pertimbangan tersebut terkait dengan hak dan kewajiban pencipta, pendaftaran ciptaan, lama berlaku hak cipta, dan pertanggung jawaban dalam hal terjadinya pelanggaran hak cipta. Pertimbangan untuk mengetahui ketentuan ini karena tidak semua komik dibuat oleh orang perorangan secara individu. Untuk meningkatkan produktifitas dan kualitas, sebuah komik dapat dikerjakan oleh dua orang atau beberapa orang yang tergabung dalam suatu kelompok, atau juga dapat dikerjakan oleh beberapa orang yang terhitung sebagai asisten atau pegawai, dan tidak menutup kemungkinan sebuah komik menjadi proyek suatu badan hukum.

Untuk komik yang dikerjakan secara individu untuk dirinya sendiri sudah dipastikan bahwa penciptanya adalah orang tersebut sendiri sebagaimana yang diatur dalam Pasal 5 UUHC. Sedangkan untuk komik yang terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh dua orang atau lebih, yang dianggap sebagai Penciptanya menurut Pasal 6 UUHC ialah orang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan itu, atau dalam hal tidak ada orang tersebut, yang dianggap sebagai Pencipta adalah orang yang menghimpunnya

dengan tidak mengurangi Hak Cipta masing-masing atas bagian Ciptaannya itu. Namun jika suatu komik itu merupakan rancangan seseorang yang diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, menurut aturan Pasal 7 UUHC maka Penciptannya adalah orang yang merancang komik tersebut. Untuk komik yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, maka menurut Pasal 8 ayat (3) pihak yang membuat komik tersebut dianggap sebagai Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak. Sedangkan kemungkinan bahwa sebuah komik diumumkan oleh suatu badan hukum bahwa komik tersebut berasal dari padanya, maka menurut Pasal 9 UUHC badan hukum tersebut dianggap sebagai Penciptannya kecuali jika terbukti sebaliknya.

Mengenai Pencipta yang telah dijabarkan tersebut merupakan Pemegang Hak Cipta, tetapi yang dapat menjadi Pemegang Hak Cipta atas suatu karya cipta komik tidak hanya terdapat pada komikus saja karena hak cipta dianggap sebagai barang bergerak sehingga dapat beralih atau dialihkan baik seluruhnya maupun sebagian. Tentang hal ini diatur dalam Pasal 3 UUHC yang berbunyi:

1. Hak Cipta dianggap sebagai benda bergerak
2. Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian karena:
 - a. Pewarisan;
 - b. Hibah;
 - c. Perjanjian tertulis; atau
 - d. Sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.

Sedangkan yang dimaksud sebagai “sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan” menurut Penjelasan Pasal 3 UUHC tersebut misalnya pengalihan yang disebabkan oleh putusan pengadilan yang telah

memperoleh kekuatan hukum tetap. Kemudian beralih atau dialihkannya Hak Cipta tidak dapat dilakukan secara lisan, tetapi harus dilakukan secara tertulis baik dengan maupun tanpa akta notariil sebagaimana yang disebutkan dalam Penjelasan pasal ini. Pihak yang menerima hak tersebut dari komikus atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut juga merupakan Pemegang hak Cipta. Aturan mengenai hal ini terdapat dalam Pasal 1 angka 4 yang menyebutkan bahwa “Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai Pemilik Hak Cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut”.

Terkait dengan keberadaan sebuah karya cipta komik, selain komikus sebagai Pencipta ada Pemegang Hak Cipta selain komikus contohnya adalah penerbit⁶³. Mengenai ‘penerbit’ ini terdapat aturan dalam Penjelasan Pasal 11 UUHC yang menyebutkan:

Ayat (1)

Ketentuan ini dimaksudkan untuk menegaskan status Hak Cipta dalam hal suatu karya yang Penciptanya tidak diketahui dan tidak atau belum diterbitkan, sebagaimana layaknya Ciptaan itu diwujudkan. misalnya, dalam hal karya tulis atau karya musik, Ciptaan tersebut belum diterbitkan dalam bentuk buku atau belum direkam. Dalam hal demikian, Hak Cipta atas karya tersebut dipegang oleh Negara untuk melindungi Hak Cipta bagi kepentingan Penciptanya. sedangkan apabila karya tersebut berupa karya tulis dan telah diterbitkan, Hak Cipta atas Ciptaan yang bersangkutan dipegang oleh Penerbit.

Ayat (2)

Penerbit dianggap Pemegang Hak Cipta atas Ciptaan yang diterbitkan dengan menggunakan nama samaran Penciptanya. Dengan demikian, suatu

⁶³ Henry Campbell Black, *Op. Cit.*, h. 1109. mengartikan penerbit atau *publisher* sebagai: *One who by himself or his agent makes a thing publickly known. One whose bussiness is the manufacturer and sale of books, pamphlets, magazines, newspapers, or otherliterary productions.* Spt yang dikutip oleh Eddy Damian, *Op. Cit.*, h. 126.

Ciptaan yang diterbitkan tetapi tidak diketahui siapa Penciptanya atau terhadap Ciptaan yang hanya tertera nama samaran Penciptanya, Penerbit yang namanya tertera di dalam Ciptaan dan dapat membuktikan sebagai Penerbit yang pertama kali menerbitkan Ciptaan tersebut dianggap sebagai Pemegang Hak Cipta. Hal ini tidak berlaku apabila Pencipta di kemudian hari menyatakan identitasnya dan ia dapat membuktikan bahwa Ciptaan tersebut adalah Ciptaannya.

Ayat (3)

Penerbit dianggap Pemegang Hak Cipta atas Ciptaan yang telah diterbitkan tetapi tidak diketahui Penciptanya atau pada Ciptaan tersebut hanya tertera nama samaran Penciptanya. Penerbit yang pertama kali menerbitkan Ciptaan tersebut dianggap mewakili Pencipta. Hal ini tidak berlaku apabila Pencipta dikemudian hari menyatakan identitasnya dan ia dapat membuktikan bahwa Ciptaan tersebut adalah Ciptaannya.

Di dalam hak cipta sebuah komik yang diperoleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta atas komik terkandung hak ekonomi (*economic right*) dan hak moral (*moral right*). Hak-hak tersebut merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 2 UUHC sebagai ketentuan mengenai hak eksklusif. Hak-hak tersebut memungkinkan bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta secara eksklusif untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut perauran perundang-undangan yang berlaku sebagaimana yang disebutkan dalam pasal tersebut Ayat (1), kemudian disebutkan pula dalam Penjelasan Pasal 2 tersebut bahwa:

Yang dimaksud dengan hak eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya, sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya.

Dalam pengertian “mengumumkan atau memperbanyak”, termasuk kegiatan menterjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, dan mengkomunikasikan Ciptaan kepada publik melalui sarana apapun.

Dengan hak khusus dari pencipta dimaksudkan bahwa tidak ada orang lain yang boleh melakukan hak itu kecuali dengan izin pencipta⁶⁴. Hak eksklusif dari pencipta oleh Miller dinyatakan bahwa⁶⁵:

“The five exclusive right: (1) the production right; (2) the derivative work right; (3) the distribution right; (4) the performance right; and (5) the display right – the last three are limited to the public exercise of those rights. The first two are infringed whether done publicly (performance or display to a substantial number of persons outside of family and friends) or privately”.

Artinya, hak khusus pencipta mencakup lima hal, yaitu: (1) hak untuk memproduksi; (2) hak untuk menghasilkan karya derivatif atau turunan; (3) hak untuk mendistribusikan; (4) hak untuk menampilkan dan (5) hak untuk memamerkan) dibatasi untuk pelaksanaan oleh masyarakat atas hak-hak tersebut. Dua hak yang pertama (hak memproduksi dan hak menghasilkan karya derivatif) dilanggar dengan melihat apakah hal tersebut dilakukan secara umum (penampilan atau pameran di hadapan sejumlah orang diluar keluarga dan teman-teman pencipta) atau secara pribadi.

Secara ekonomi, hak ini memberikan peluang bagi mereka untuk mengeksploitasi haknya secara komersial untuk mengumumkan atau mempertunjukkan karya cipta (*performing rights*), memperbanyak dan menjualnya (*mechanical rights*), serta untuk memberikan lisensi kepada pihak lain. Mengenai hak ekonomi ini secara umum setiap negara minimal mengenal dan mengatur hak ekonomi tersebut meliputi jenis hak⁶⁶:

1. Hak reproduksi atau penggandaan (*reproduction right*)
2. Hak Adaptasi (*adaptation right*)
3. Hak distribusi (*distribution right*)

⁶⁴ Rahmi Jened I, h.32.

⁶⁵ A. R. Miller, *Intellectual Property, Patent, Trademarks, and Copyright*, West Publishing, St. Paul Minn, 1990, seperti yang dikutip oleh Rahmi Jened I, h. 32.

⁶⁶ Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Op. Cit.*, h. 65.

4. hak pertunjukan (*public performance right*)
5. Hak penyiaran (*broadcasting right*)
6. Hak program kabel (*cablecasting right*)
7. *Droit de suite*
8. Hak pinjam masyarakat (*public lending right*).

Komikus sebagai Pencipta komik memiliki hak-hak tersebut di atas dan apabila komikus menggunakan hak-hak tersebut seperti memperbanyak dan mempublikasikan komik ciptaannya ataupun memberi izin pihak lain untuk melakukan hal tersebut maka dikatakan bahwa komikus tersebut sedang memanfaatkan hak ekonominya.

Mengenai jangka waktu perlindungan hak ekonomi bagi komikus tersebut diatur dalam Pasal 29, 30, 31, 32, dan Pasal 34 UUHC yang masing-masing bunyinya adalah :

Pasal 29

1. Hak Cipta atas Ciptaan :
 - a. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lain; drama atau drama musikal, tari, koreografi;
 - b. segala bentuk seni rupa, seperti seni lukis, seni pahat, dan seni patung;
 - c. seni batik;
 - d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
 - e. arsitektur;
 - f. ceramah, kuliah, pidato dan Ciptaan sejenis lain;
 - g. alat peraga;
 - h. peta;
 - i. terjemahan, tafsir, saduran, dan bunga rampai,berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia.
2. Untuk Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang dimiliki oleh 2 (dua) orang atau lebih, Hak Cipta berlaku selama hidup Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun sesudahnya.

Pasal 30

1. Hak Cipta atas Ciptaan
 - a. Program Komputer,
 - b. sinematosrafi,
 - c. fotografi;
 - d. database: dan
 - e. karya hasil pengalihwujudan berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.
2. Hak Cipta atas perwajahan karya tulis yang diterbitkan berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diterbitkan.
3. Hak Cipta atas Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) Pasal ini serta Pasal 29 ayat (1) yang dimiliki atau dipegang oleh suatu badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.

Pasal 31

1. Hak Cipta atas Ciptaan yang dipegang atau dilaksanakan oleh Negara berdasarkan :
 - a. Pasal 10 ayat (2) berlaku tanpa batas waktu;
 - b. Pasal 11 ayat (1) dan ayat (3) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali diketahui umum.
2. Hak Cipta atas Ciptaan yang dilaksanakan oleh Penerbit berdasarkan Pasal 11 ayat (2) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali diterbitkan.

Pasal 32

1. Jangka waktu berlakunya Hak Cipta atas Ciptaan yang diumumkan bagian demi bagian dihitung mulai tanggal Pengumuman bagian yang terakhir.
2. Dalam menentukan jangka waktu berlakunya Hak Cipta atas Ciptaan yang terdiri atas 2 (dua) jilid atau lebih, demikian pula ikhtisar dan berita yang diumumkan secara berkala dan tidak bersamaan waktunya, setiap jilid atau ikhtisar dan berita itu masing-masing dianggap sebagai Ciptaan tersendiri.

Pasal 34

Tanpa mengurangi hak Pencipta atas jangka waktu perlindungan Hak Cipta yang dihitung sejak lahirnya suatu Ciptaan, penghitungan jangka waktu perlindungan bagi Ciptaan yang dilindungi:

- a. selama 50 (lima puluh) tahun;
- b. selama hidup Pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dimulai sejak 1 Januari untuk tahun berikutnya setelah Ciptaan tersebut diumumkan, diketahui oleh umum, diterbitkan, atau setelah Pencipta meninggal dunia.

Secara moral, Hak Cipta memberikan perlindungan agar integritas pencipta atas karya ciptanya tidak dapat dihilangkan sampai kapanpun⁶⁷. Hak moral tersebut merupakan hak pencipta untuk mengklaim sebagai pencipta suatu ciptaan dan hak pencipta untuk mengajukan keberatan terhadap setiap perbuatan yang bermaksud mengubah, mengurangi, atau menambah keaslian ciptaannya, yang dapat meragukan kehormatan dan reputasi pencipta⁶⁸.

Pengaturan mengenai hak moral sendiri menurut Konvensi Bern terdapat dalam Pasal 6 bis Ayat (1) yang terjemahannya adalah sebagai berikut⁶⁹:

Secara terpisah daripada *Economic Right* (hak-hak ekonomis) pihak pengarang dan setelah hak ekonomis ini telah dialihkan oleh si pengarang, ia akan memiliki hak untuk menuntut dia adalah pengarang daripada itu dan itu supaya dicantumkan namanya pada karya tersebut. Ia juga berhak sebagai pengarang untuk melawan penyalahgunaan, perubahan dan pengrusakan daripada karyanya itu dan mengambil langkah-langkah lain berhubung dengan itu untuk melindungi karya bersangkutan yang dapat merugikan martabatnya dan reputasinya.

Sedangkan dalam UUHC, yang dimaksud sebagai hak moral yang dalam hal ini ada pada pencipta komik yaitu komikus ini diatur dalam Pasal 24 UUHC yang berbunyi:

- (1) Pencipta atau ahli warisnya berhak untuk menuntut Pemegang Hak Cipta supaya nama Pencipta tetap dicantumkan dalam Ciptaannya.
- (2) Suatu Ciptaan tidak boleh diubah walaupun Hak Ciptanya telah diserahkan kepada pihak lain.
- (3) Ketentuan sebagaimana yang dimaksud pada ayat (2) berlaku juga terhadap perubahan judul dan anak judul Ciptaan, pencantuman dan perubahan nama atau nama samaran Pencipta.

⁶⁷ Rahmi Jened L, h. 35.

⁶⁸ Eddy Damian, *Op. Cit.*, h. 62.

⁶⁹ Sudargo Gautama dan Rizawanto Winata, *Konvensi-konvensi Hak Intelektual Baru untuk Indonesia (1997)*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1998, h. 86.

- (4) Pencipta tetap berhak mengadakan perubahan pada Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat.

Kemudian fungsi hak moral ini menurut UUHC terdapat dalam Penjelasan Pasal 24 ayat (2) yang berbunyi :

Dengan hak moral, Pencipta dari suatu karya dapat memiliki hak untuk:

- a. dicantumkan nama atau nama samarannya didalam Ciptaannya ataupun salinannya dalam hubungan dengan penggunaan secara umum;
- b. mencegah bentuk bentuk distorsi, mutilasi atau bentuk perubahan lainnya yang meliputi pemutarbalikan, pemotongan, perusakan, penggantian yang berhubungan dengan Karya Cipta yang pada akhirnya akan merusak apresiasi dan reputasi Pencipta.

Selain itu tidak satupun dari hak-hak tersebut di atas dapat dipindahkan selam Penciptannya masih hidup, kecuali atas wasiat Pencipta berdasarkan peraturan perundang-undangan.

Mengenai jangka waktu perlindungan hak moral tersebut, dalam Pasal 33

UUHC diatur :

Jangka waktu perlindungan bagi hak Pencipta sebagaimana dimaksud dalam:

- (1) Pasal 24 ayat (1) berlaku tanpa batas waktu;
- (2) Pasal 24 ayat (2) dan ayat (3) berlaku selama berlangsungnya jangka waktu hak Cipta atas Ciptaan yang bersangkutan, kecuali untuk pencantuman dan perubahan nama atau nama samaran Penciptannya.

Perlindungan terhadap hak ekonomi (*economic right*) dan hak moral (*moral right*) tersebut dilakukan secara sejajar. Kesejajaran perlindungan hak ekonomi dan hak moral ini sebagaimana yang dikemukakan oleh Eddy Damian bahwa hak-hak moral (*moral rights/droit moral*) yang diberikan kepada seorang pencipta, menurut seorang penulis mempunyai kedudukan yang sejajar dengan hak ekonomi (*economic rights*) yang dimiliki pencipta atas ciptaanya⁷⁰.

⁷⁰ Eddy Damian *Loc. Cit.*

3. *Fanfic* sebagai Karya Derivatif

Fanfic yang dibahas dalam skripsi ini sebagaimana yang telah dibahas dalam Bab I, dibatasi pada *fanfic* yang berdasarkan suatu cerita atau kejadian yang sudah ada dalam komik saja dan memiliki pengertian yang disesuaikan dengan pembahasan skripsi ini sebagai sebuah fiksi yang merupakan ekspresi kreativitas amatir yang menampilkan karakter tokoh dari suatu komik berdasarkan pada cerita atau kejadian yang sudah ada dalam komik tersebut.

Berdasarkan pengertian *fanfic* tersebut di atas, tampak bahwa suatu fiksi dinamakan sebagai *fanfic* atau *fan fiction* tersebut dikenali sebagai *fanfic* karena menggunakan kombinasi dari elemen-elemen komik yang berupa karakter tokoh yang telah mapan dan cerita yang telah mapan dalam komik. Mengenai elemen yang berupa cerita tersebut terkait dengan *setting* serta kejadian yang berkaitan dan mempengaruhi keberadaan karakter tokoh yang ada tersebut. Mengenai elemen terbesar penyusun *fanfic* tersebut, artikel "*Frequently Asked Questions (and Answers) about Fan Fiction*"⁷¹ menyebutkan bahwa:

In general, FanFic involves a combination of established characters, established "worlds" (i.e., the setting or universe relating to the established characters) and established histories (the events described in the work involving the characters in their worlds) from current works.

Fanfic merupakan karya derivatif, mengingat bahwa elemen-elemen penyusun yang digunakan yang berupa *property* yang terdapat di dalam komik yang dilindungi oleh hak cipta sebagai sebuah karya cipta. Penilaian atas seberapa berharganya elemen-elemen komik yang berupa cerita dan karakter tokoh untuk

⁷¹ <http://www.chillingeffects.org/fanfic/faq.cgi>

dilindungi hak ciptanya adalah melalui *Standart of Copyright Ability*. Elemen yang berupa cerita tersebut merupakan *property* yang berharga apabila telah memiliki perwujudannya dengan dalam suatu media ekspresi yang berwujud komik sehingga bersifat permanen atau stabil untuk dilihat, direproduksi, atau dikomunikasikan dengan cara lain, selama jangka waktu yang cukup lama selain mengandung nilai-nilai keaslian dan kreativitas dari Penciptannya yang dalam hal ini adalah komikus. Penilaian yang serupa juga berlaku pada karakter tokoh komik sebagai *property* komik yang berharga apabila telah memiliki perwujudannya dengan dalam suatu media ekspresi yang berwujud komik sehingga bersifat permanen atau stabil untuk dilihat, direproduksi, atau dikomunikasikan dengan cara lain, selama jangka waktu yang cukup lama selain mengandung nilai-nilai keaslian dan kreativitas. Untuk itu cerita dan karakter tokoh di dalam komik penting untuk dilindungi hak ciptanya sebagai bagian yang substansial dari komik karena tanpa salah satu atau kedua unsur tersebut tidak akan pernah ada komik.

Mengingat *fanfic* menggunakan elemen-elemen komik tersebut yang merupakan bagian yang substansial dari komik, maka siapapun yang membaca sebuah *fanfic* akan segera terasumsi untuk membayangkan cerita dan kejadian yang ada dalam *fanfic* tersebut terjadi pada suatu karakter tokoh dengan mudah, karena keberadaan karakter tokoh tersebut telah terlebih dahulu ada dan telah dikenal oleh umum. Walaupun para pengarang *fanfic* mengadakan perubahan-perubahan terhadap elemen-elemen yang ada tersebut sesuai kehendaknya terutama terhadap karakter tokoh lebih sering terjadi, orang akan tetap terasumsi

pada komik yang menjadi dasar *fanfic* tersebut karena 'lebel' *fanfic* pada fiksi jenis ini akan mengasumsikan bahwa telah ada komik dasarnya. Namun bagi orang yang belum pernah mengetahui keberadaan karakter tokoh, cerita komik yang mendasari suatu *fanfic*, atau belum mengetahui keberadaan komik yang berkaitan tersebut sama sekali, apabila tertarik untuk membacanya, tidak menutup kemungkinan untuk dapat menyenangkan dan menikmatinya secara mandiri terlepas dari ada atau tidaknya komik dasar *fanfic* tersebut. Hal ini dikarenakan *fanfic* terdiri dari berbagai *genre* cerita sebagaimana yang dijelaskan pada Bab I dalam penjelasan tentang beberapa istilah dalam *fanfic*, sehingga mereka dapat mencari *genre* yang mereka senangi.

Ulasan sebagaimana di atas menggambarkan bahwa *fanfic* merupakan sebuah karya yang menggunakan, mengolah, dan berkaitan erat dengan penggunaan unsur-unsur substansial dari suatu komik yang merupakan *property* Hak Cipta milik orang lain yang dimasukkan sebagai unsur-unsur komik yang dilindungi Hak Cipta sebagaimana yang dijelaskan sebelumnya. Digunakannya unsur-unsur substansial komik yang dilindungi oleh Hak Cipta sebagai elemen-elemen penyusun ke dalam suatu karya yang lain yaitu *fanfic* berarti dalam hal ini pencipta *fanfic* telah melakukan perbanyakan terhadap unsur-unsur komik yang menjadi dasar *fanfic*-nya tersebut ke dalam *fanfic*-nya sebagai mana pengertian dari Perbanyakan menurut UUHC dalam Pasal 1 angka 6, "Perbanyakan adalah penambahan jumlah suatu Ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer." Karena

keberadaan *fanfic* berkaitan erat dengan keberadaan unsur-unsur komik yang dilindungi Hak Cipta yang digunakan sebagai elemen-elemen terbesar penyusun *fanfic*, maka *fanfic* dimasukkan sebagai karya turunan dari karya cipta komik sebagai karya aslinya atau dengan kata lain *fanfic* merupakan karya derivatif.

Atas keberadaan karya derivatif, Hak Cipta juga memberikan perlindungan dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan yang asli sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 12 ayat 1 Huruf 1 Ayat (2) UUHC. Karya derivatif dapat dilindungi selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan sebagaimana yang diatur dalam Pasal 30 Huruf e UUHC. Perlindungan terhadap karya derivatif tersebut dapat diberikan dengan syarat dibuat dengan seizin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta atas Ciptaan yang asli dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar bagi Pencipta dan Pemegang Hak Ciptanya. Hal ini terkait dengan keberadaan hak eksklusif yang dimiliki Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

Sebagai karya derivatif dari komik yang dibuat sesuai kehendak penciptannya, *fanfic* di dalamnya hampir selalu terjadi pemunculan plot cerita baru yang sesuai keinginan penciptannya sebagaimana tujuan awalnya untuk mencurahkan keterobsesian mereka terhadap cerita dan karakter tokoh yang ada dalam komik tersebut dan menyalurkan rasa tidak puas terhadap jalan cerita atau plot dari sebuah cerita komik tersebut. Kemudian untuk lebih membangun cerita yang benar-benar sesuai dengan kehendaknya, penulis *fanfic* kadang-kadang menambahkan karakter tokoh baru ciptaannya sendiri sebagaimana yang dapat dijumpai pada beberapa *fanfic*.

Kenyataan tersebut memberikan gambaran bahwa sebagai karya derivatif, *fanfic* sering didalamnya mengandung dua unsur baru ciptaan penulis *fanfic* yang bersangkutan, yaitu plot cerita baru dan karakter tokoh baru. Kedua elemen baru penyusun sebuah *fanfic* tersebut yang berada dalam sebuah lingkup yang sebagian besarnya merupakan hak cipta milik orang lain memerlukan perhatian khusus. Perhatian khusus ini terkait dengan keberadaan UUHC sebagai wujud perlindungan bagi hak cipta yang ada serta terkait dengan pendapat bahwa “jika ingin, seorang penulis *fanfic* pun dapat menuliskan kepemilikan karakter dan dunia ciptaannya sendiri dalam *disclaimer*⁷²” sebagaimana yang disebutkan dalam Bab I.

Dengan demikian yang perlu dijawab adalah mengenai apakah kedua elemen baru tersebut dapat diberikan *disclimer* atau pernyataan kepemilikan atas nama pengarang *fanfic*-nya. Menjawab pertanyaan ini adalah dengan mengacu pada ketiga ukuran dalam *Standart of Copyright Ability*⁷³ sebagaimana yang telah disebutkan dalam Bab II yang meliputi:

1. Perwujudan (*Fixation*)
2. Keaslian (*Originality*)
3. Kreativitas (*Creativity*)

Keberadaan plot cerita baru yang selalu ada dalam sebuah *fanfic* itu sebagai inti dari keberadaan *fanfic*, apabila dinilai ukuran *fixation*, *originality*, dan *creativiti*-nya maka untuk unsur *fixation* adalah telah terpenuhi sepanjang penulis

⁷² *Animonster I*, h. 19.

⁷³ Rahmi Jened I, h. 27.

fanfic tersebut telah diwujudkan ke dalam suatu media ekspresi sehingga karya tersebut dapat dilihat, diproduksi kembali atau dikomunikasikan dengan cara lain, baik secara langsung maupun dengan bantuan suatu alat atau mesin. Menuangkan *fanfic* pada kertas, buku, ataupun *computer file* adalah contoh pengekspresian *fanfic* pada suatu media. Sedangkan untuk ukuran *crativity* bisa dipastikan plot cerita baru memilikinya, karena untuk itulah melekat kata 'baru' pada frase 'plot cerita baru' yang berarti memiliki daya pembeda dengan yang sebelumnya yang mana hal tersebut lahir karena adanya kreativitas, walaupun pengertian baru disini berbeda dengan pengertian *novelty*. Terakhir untuk *originality* ini, plot cerita baru pada *fanfic* tidak dapat memenuhinya karena walaupun hal ini baru namun keberadaannya adalah bersifat karya turunan (karya derivatif), maka keberadaannya tidak akan ada bila tidak ada komik yang dijadikannya dasar sebagai karya aslinya. Keberadaan plot baru berguna, baru berjalan, dan baru memperoleh kedetailan apabila ada unsur-unsur komik yang digunakan sebagai dasar penulisan *fanfic* tersebut.

Sedangkan untuk karakter tokoh baru, apabila diukur dengan *Standart of Copyright Ability* maka ukuran *originality* dalam hal ini adalah terpenuhi. Keberadaan karakter tokoh baru adalah murni dari penulis *fanfic* sendiri yang kemunculannya tidak terkait ataupun terpengaruh oleh keberadaan komik yang digunakan sebagai dasar penulisan *fanfic*. Ukuran *Fixation* baru terpenuhi apabila telah dituangkan ke dalam suatu media ekspresi sehingga karya tersebut dapat dilihat, diproduksi kembali atau dikomunikasikan dengan cara lain, baik secara langsung maupun dengan bantuan suatu alat atau mesin. Sedangkan untuk ukuran

creativity ini dapat dilihat apakah karakter tokoh tersebut dibuat dengan ide yang terlalu umum atau tidak. Karena ide yang terlalu umum tidak mencerminkan kekuatan kreativitas penciptanya. Dengan demikian ada kemungkinan bagi penulis *fanfic* untuk memberikan pernyataan kepemilikan atas karakter tokoh baru ciptaannya sendiri yang terdapat di dalam *fanfic*-nya, dan akan memperoleh perlindungan dalam Hukum Hak Cipta.

Walaupun pada dasarnya keberadaan *fanfic* sebagai karya derivatif dapat dilindungi secara hukum, namun dalam penciptaannya sebagai karya derivatif, *fanfic* tidak pernah memperoleh izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta atas komik yang dijadikan dasar *fanfic* tersebut. Dengan demikian *fanfic* dan segala muatannya tidak dapat dilindungi secara hukum. Mengenai hal ini akan dijelaskan lebih lanjut dalam Bab III.

BAB III

PELANGGARAN HAK CIPTA KOMIK MELALUI FANFIC
DAN UPAYA PEMULIHANNYA

1. Pelanggaran Hak Cipta Komik

Pada dasarnya pelanggaran hak cipta terjadi apabila seseorang melakukan tindakan yang menjadi hak eksklusif pencipta tanpa ijin dari pencipta⁷⁴. Meskipun tidak ada ketentuan dalam UUHC yang mengatur mengenai pelanggaran hak cipta, dari beberapa pasal yang mengatur mengenai Pembatasan Hak Cipta, namun Pasal 13 sampai dengan Pasal 28 secara *a contrario* dapat dijadikan penilaian ada atau tidaknya pelanggaran⁷⁵ dan kemudian yang dapat digunakan sebagai tolak ukur ada atau tidaknya pelanggaran adalah *fair dealing* dan lisensi wajib⁷⁶.

Mengenai *fair dealing/fair use* sebagai salah satu tolak ukur ada atau tidaknya pelanggaran, di dalam *WIPO Glossary of Terms of the Law of Copyright and Neighboring Right* diberikan definisinya sebagai⁷⁷:

... a general limitation on exclusive right of the owner of copyright. It evolved as a judicial doctrine and was given statutory recognition ... Fair use is allowed for purposes such as criticism, commentary, news reporting, teaching, scholarship of research. It is to be determined by considering

⁷⁴ Rahmi Jened I, h. 62.

⁷⁵ *Ibid.*

⁷⁶ *Ibid.*

⁷⁷ WIPO, *WIPO Glossary of Terms of the Law of Copyright and Neighboring Right*, Geneva, World Intellectual Property Organization, 1980. Spt yang dikutip Eddy Damian, *Op. Cit.*, h. 114.

factors such as whether the use is of a commercial nature or is for non-profit educational purposes, the nature of the work protected by copyright, the amount and substantiality of the portion used in relation to the work as a whole, and the effect of the use upon the potential market for, or value of, the work. Fair use is a sort of free use of the work.

Dengan ini, maka hukum hak cipta memperkenankan pihak selain Pencipta dan Pemegang Hak Cipta menggunakan atau mengadakan eksploitasi terhadap suatu Ciptaan tanpa seizin penciptanya dengan syarat masih dalam batas-batas tertentu. Sedangkan yang dimaksud dengan *penggunaan yang wajar* atau *fair dealing/fair use* di dalam UUHC adalah termuat di dalam Pasal 15 UUHC yang berbunyi:

Dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta :

- a. penggunaan Ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta;
- b. pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan pembelaan di dalam atau di luar Pengadilan;
- c. pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan :
 1. ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau
 2. pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta;
- d. Perbanyakan suatu Ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dalam huruf braille guna keperluan para tunanetra, kecuali jika Perbanyakan itu bersifat komersial;
- e. Perbanyakan suatu Ciptaan selain Program Komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apa pun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktivitasnya;
- f. perubahan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis atas karya arsitektur, seperti Ciptaan bangunan;
- g. pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

Sehingga dengan adanya ketentuan mengenai hal ini, pemakaian yang secara substantif merupakan pelanggaran Hak Cipta tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta apabila sumbernya disebut atau dicantumkan dengan jelas dan hal itu dilakukan terbatas untuk kegiatan yang bersifat nonkomersial termasuk untuk kegiatan sosial. Misalnya, kegiatan dalam lingkup pendidikan dan ilmu pengetahuan, kegiatan penelitian dan pengembangan, dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Penciptanya. Termasuk dalam pengertian ini adalah pengambilan Ciptaan untuk pertunjukan atau pementasan yang tidak dikenakan bayaran. Khusus untuk pengutipan karya tulis, penyebutan atau pencantuman sumber Ciptaan yang dikutip harus dilakukan secara lengkap. Artinya, dengan mencantumkan sekurang-kurangnya nama Pencipta, judul atau nama Ciptaan, dan nama Penerbit jika ada. Kemudian yang dimaksud dengan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta adalah suatu kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu Ciptaan. Hal ini sebagaimana yang diatur dalam Penjelasan Pasal 15 UUHC yang mana ketentuan tersebut mengacu pada ketentuan *Article 9* dan *10* Konvensi Bern yang menentukan bahwa perbanyakan, pembuatan kutipan dan penggunaan karya cipta tidak merupakan suatu pelanggaran apabila ⁷⁸:

- a) hal tersebut tidak bertentangan dengan praktek yang wajar atau eksploitasi yang normal
- b) tidak merugikan kepentingan pencipta
- c) dengan menyebutkan sumber dan penciptanya.

⁷⁸ Rahmi Jened I, h.61.

Kemudian mengenai lisensi wajib yang merupakan tolak ukur lain tentang ada atau tidaknya pelanggaran hak cipta adalah berupa diijinkannya tindakan-tindakan tertentu oleh undang-undang untuk boleh dilakukan (yang seharusnya merupakan tindakan pelanggaran), dengan syarat bahwa suatu royalti harus dibayarkan kepada pemegang hak cipta⁷⁹. Keberadaan lisensi wajib ini berbeda dengan lisensi.

Sedangkan yang dimaksud sebagai (perjanjian) lisensi adalah ijin yang diberikan kepada pihak lain oleh pemilik atau pemegang hak cipta untuk dalam jangka waktu tertentu menikmati manfaat ekonomi suatu ciptaan yang dilindungi hak cipta⁸⁰. Sedangkan lisensi dalam *Black's Law Dictionary* didefinisikan sebagai⁸¹ “*A personal privilege to do some particular act.... and is ordinary revocable at the will of Licencor and is not assignable*”, artinya; suatu keistimewaan pribadi untuk melakukan beberapa tindakan khusus.... biasanya dapat ditarik kembali atas kemauan pemberi lisensi dan bukan merupakan pengalihan hak kepemilikan⁸². Ketentuan mengenai hal ini dalam UUHC terdapat dalam pasal 45, 46, dan 47 yang bunyinya adalah sebagai berikut:

Pasal 45

1. Pemegang Hak Cipta berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian Lisensi untuk melaksanakan perbuatan

⁷⁹ Undang-undang mengijinkan tindakan-tindakan tertentu boleh dilakukan (yang seharusnya merupakan tindakan pelanggaran), dengan syarat bahwa suatu royalti dibayarkan kepada pemegang hak cipta. Inilah yang disebut sebagai lisensi wajib (*compulsory licencing*), *Ibid.*, h. 78.

⁸⁰ *Ibid.*, h. 76.

⁸¹ Henry Campbell Black, *Op. Cip.*, seperti yang dikutip oleh Rahmi Jened I, h. 76.

⁸² *Ibid.*

sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2.

2. Kecuali diperjanjikan lain, lingkup Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi semua perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 berlangsung selama jangka waktu Lisensi diberikan dan berlaku untuk seluruh wilayah Negara Republik Indonesia.
3. Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) disertai dengan kewajiban pemberian royalti kepada Pemegang Hak Cipta oleh penerima Lisensi.
4. Jumlah royalti yang wajib dibayarkan kepada Pemegang Hak Cipta oleh penerima Lisensi adalah berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak dengan berpedoman kepada kesepakatan organisasi profesi.

Pasal 46

Kecuali diperjanjikan lain, Pemegang Hak Cipta tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberikan Lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2.

Pasal 47

1. Perjanjian Lisensi dilarang memuat ketentuan yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Agar dapat mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga, perjanjian Lisensi wajib dicatatkan di Direktorat Jenderal.
3. Direktorat Jenderal wajib menolak pencatatan perjanjian Lisensi yang memuat ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1).
4. Ketentuan lebih lanjut mengenai pencatatan perjanjian Lisensi diatur dengan Keputusan Presiden.

Di Indonesia dalam ketentuan persetujuan lisensi lazimnya dibuat tidak untuk lisensi eksklusif (*non exclusive licence*) agar pencipta/pemegang hak cipta dapat tetap melaksanakan haknya atau memberikan secara khusus, (*exclusive licence*) namun harus diperjanjikan secara tegas⁸³.

Dari kedua tolak ukur ada atau tidaknya pelanggaran hak cipta tersebut dapat disimpulkan bahwa pelanggaran hak cipta terjadi apabila terdapat pihak yang dengan: 1. tanpa izin

⁸³ *Ibid.*

2. untuk tujuan komersial

3. merugikan kepentingan yang wajar bagi pencipta⁸⁴,

telah menggunakan *property* hak cipta yang bukan miliknya karena telah melanggar keeksklusifan hak yang dimiliki oleh pihak lain.

Dengan berdasar pada ketentuan tersebut, maka setiap karya turunan atau karya derivatif yang merupakan wujud perbanyakan dari Ciptaan aslinya merupakan hak eksklusif dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta walaupun bukan suatu monopoli yang mutlak. Mengenai hal ini Eddy Damian berpendapat bahwa⁸⁵:

.... bahwa hak cipta yang ada pada sebuah *buku* bukanlah suatu monopoli yang mutlak. Dari suatu *buku* yang telah diterbitkan dapat timbul hak cipta-hak cipta lain yang dikembangkan sendiri oleh pencipta, atau seizin pencipta dikembangkan oleh pencipta-pencipta lain dalam bentuk ciptaan derivatif...

Jadi keeksklusifan hak yang dimiliki oleh Pencipta dan Pemegang Hak Cipta tidak berlaku secara mutlak dalam arti tidak menutup kemungkinan dari Ciptaan Pencipta tersebut dibuatkan pengembangannya oleh pencipta-pencipta lainnya dengan syarat harus mendapatkan izin terlebih dahulu dari Pencipta Ciptaan tersebut.

Dikaitkan dengan keberadaan *fanfic* yang merupakan suatu bentuk karya derivatif dari komik sebagai Ciptaan aslinya bahwa pada dasarnya pembuatannya diperbolehkan sepanjang dalam pembuatannya tersebut pencipta *fanfic* telah

⁸⁴ Rahmi Jened, Bimbingan skripsi II, tanggal 19 April 2004 (untuk selanjutnya disebut Rahmi Jened III).

⁸⁵ Eddy Damian, *Op. Cit.*, h. 171

mendapat persetujuan pemiliknya⁸⁷, atau jika tidak, maka itu merupakan pelanggaran. Selain itu terdapat ulasan dalam artikel *Michela Ecks* di internet yang berjudul “*Fan Fiction, Novels, Copyright, and Ethics*” yang menyebutkan “*Fan fiction is customarily not authorized by the people who have the legal right to the material*”⁸⁸. Pernyataan memberikan dukungan bahwa setiap pengarang *fanfic* dalam membuat *fanfic*-nya sebagai karya derivatif sebenarnya tidak memiliki hak untuk membuat karya turunan dari suatu komik. Dengan kata lain, dalam hal ini tidak adanya peralihan hak cipta termasuk juga lisensi ataupun izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta atas komik kepada Pencipta *fanfic* dalam menciptakan *fanfic*-nya. Selain itu, pernyataan *Michela Ecks*⁸⁹ tersebut dapat memberikan pengertian juga bahwa penulis *fanfic* tidak berhak atas penulisan *fanfic*-nya karena mereka tidak membayarkan royalti kepada pemegang hak cipta komik yang terkait sebagai perwujudan lisensi wajib selain karena alasan terjadinya pelanggaran yang sudah disebutkan sebelumnya. Hal ini ditujang dengan tidak terdapatnya aturan yang berkembang dalam komunitas penulis *fanfic* untuk membayar royalti kepada Pencipta atau Pemegang Hak Cipta yang ada hanyalah aturan mengenai pencantumkan kepemilikan karakter, plot, dan jalan cerita atas komik yang dijadikan dasar penulisan *fanfic* yang terkait⁹⁰. Ini mengindikasikan terjadinya pelanggaran hak cipta karena kegiatan yang mereka

⁸⁷ Rahmi Jened II.

⁸⁸ <http://www.whoosh.org/issue62/ecks2.html>

⁸⁹ *Ibid.*

⁹⁰ *Animoster I, Loc. Cit.*

lakukan itu pada dasarnya telah melanggar hak eksklusif dari komikus sebagai Pencipta sekaligus Pemegang Hak Cipta atas komik serta Pemegang Hak Cipta atas komik lainnya selain komikus.

Walaupun tidak dipenuhinya keberadaan lisensi wajib sebagai salah satu tolak ukur ada atau tidaknya pelanggaran dalam penciptaan sebuah *fanfic*, namun tidak dapat langsung diputuskan bahwa telah terjadi pelanggaran sebab keberadaan *fair dealing* sebagai tolak ukur lainnya perlu untuk dipertimbangkan. Pertimbangan tentang hal ini sangat penting, sebab dalam segala hal yang terkait dengan keberadaan *fanfic*, *fair dealing/fair use* banyak disebut-sebut.

Tren tentang penulisan *fanfic* khususnya di internet yang semakin populer, mendorong beberapa pihak untuk mulai membahas legalitas dari *fanfic*. Kegiatan itu seperti pembuatan karya tulis semacam esai atau artikel dan ada pula kegiatan yang berupa tanya jawab seputar *fanfic* dan hak ciptanya. Apapun yang dibahas dalam karya tulis tersebut, untuk masalah legalitas umumnya dari para penulis *fanfic* berpendirian bahwa penggunaan *property* hak cipta pihak lain ke dalam *fanfic* mereka berada dalam pengaturan *fair dealing* atau *fair use* selain bahwa *fanfic* dibuat tanpa tujuan memperoleh keuntungan ekonomi dan tanpa tujuan komersial. Pendirian ini dapat dilihat dari pendapat *Emily Ravenwood* yang jika dilihat dari karya tulisnya itu tampaknya dia juga merupakan salah seorang penulis *fanfic*. Pendapatnya tentang ini yang terdapat pada esainya yang berjudul "*Copyright Policies for Other People's Images*"⁹¹ yang menyebutkan:

..... *I certainly do not claim that I am not infringing those rights, because I*

⁹¹ <http://www.alltrees.org/anime/dreaming/copyrights.shtml>

am. (Though, if it ever comes down to it, I will claim that I have caused no loss or damages to the rights-holders, since not one byte of this is for commercial purposes.) My fanfiction is a derivative work created without permission of those who hold rights over the characters. I hold with the legal theory that the worlds themselves fall under fair-use, in case you were wondering....

Rupanya keyakinan semacam inilah yang membuat mereka tetap melanjutkan kegiatan mereka seputar *fanfic*. Mengenai bahwa para penulis *fanfic* tidak mengambil keuntungan dari materi komik yang mereka gunakan pada *fanfic* mereka, pada kenyataannya tidak semua *fanfic* dibuat tanpa mengambil keuntungan. Di dalam artikel "*Frequently Asked Questions (and Answers) about Fan Fiction*"⁹² disebutkan bahwa "*Fan Fiction (FanFic) is a genre of amateur creative expression ... The vast majority of these stories and poems are written by fans with no commercial interest who disseminate their work over the Internet, email lists, or newsgroups.*". Sehingga tidak menutup kemungkinan masih ada segolongan kecil *fanfic* dibuat dengan memperoleh keuntungan ekonomi. Segolongan yang kecil ini bisa diwakili oleh *doujinshi*, yang dalam rubrik *Center Stage*, majalah *Animonster* membahas tentang *doujinshi* dikatakan⁹³:

... CLAMP dan Naoko Takeuchi membuat *doujinshi* dalam jumlah terbatas yang langsung habis terjual dalam waktu 20 menit! *Doujinshi* buatan *manga-ka* beken adalah barang-barang langka yang bila dijual lagi [bila pemiliknya bersedia melepaskannya – hal yang jarang terjadi] bisa berharga 10-20 kali lipat. *Doujinshi* biasanya dicetak sebanyak 200 sampai 5000 buah, dan tidak pernah dicetak ulang bila sudah habis terjual.

Terlepas dari ada atau tidaknya keuntungan ekonomi yang diperoleh oleh pihak-pihak yang terkait dengan keberadaan *fanfic*, pada kenyataannya ada pula

⁹² <http://www.chillingeffects.org/fanfic/faq.cgi>

⁹³ *Animonster* vol.37, h. 54.

Pencipta karya asli yang keberatan apabila karyanya dibuatkan *fanfic*-nya sebagaimana yang diulas dalam artikel "*Fanfic: is it right to write?*" tertanggal 5 Januari 2004⁹⁴ yang menyebutkan "*Anne Rice, creator of The Vampire Chronicles, famously wrote on her website in 2000 that the practice of fanfic "upsets me terribly". Her howl, reportedly backed by a volley of "cease and desist" emails from lawyers to fanfic authors, did not endear her to fans.*"

Terkait dengan pendirian para penulis *fanfic*, diawal dikatakan bahwa *fanfic* termasuk *fair dealing* sepanjang keberadaannya tidak untuk tujuan komersial (*commercial purposes*) yang dengan kata lain tidak untuk mencari keuntungan ekonomi. Namun pada kenyataannya, tidak mencari keuntungan ekonomi bukan berarti tidak melanggar hak ekonomi Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta. Keberadaan *fanfic* yang demikian tidak menutup kemungkinan lambat laun dapat menenggelamkan komik yang digunakan sebagai dasarnya. Keadaan yang demikian ini juga termasuk telah merugikan kepentingan yang wajar dari Penciptanya⁹⁵. Dengan demikian keberadaan *fanfic* tidak dilindungi oleh aturan mengenai *fair dealing*.

Selain atas alasan tersebut terdapat alasan lain bahwa *fanfic* tidak dapat dilindungi oleh aturan tentang *fair dealing*. Sebagaimana yang telah diketahui bahwa dari dalam Pasal 15 UUHC disebutkan lingkup kegiatan yang dapat dimasukkan sebagai *fair dealing*. Dengan demikian tampak bahwa pada kenyataannya kegiatan penggunaan materi komik yang digunakan sebagai

⁹⁴ <http://www.theage.com.au/articles/2004/01/02/1072908900255.html>

⁹⁵ Rahmi Jened II.

penulisan *fanfic* tidak bisa dikategorikan ke dalam batas-batas kegiatan yang digolongkan sebagai *fair dealing* sebagaimana yang disebutkan dalam Pasal 15 UUHC karena dapat dikatakan bahwa keberadaan *fanfic* adalah murni sebagai hiburan. Keluarnya *fanfic* dari batas-batas tertentu yang disyaratkan untuk *fair dealing* sebenarnya telah menjadikan *fanfic* tidak bisa berlindung di bawah aturan tentang *fair dealing*.

Namun ketidakmungkinan aturan mengenai *fair dealing* untuk bisa melindungi kegiatan pengarang dan pengumuman *fanfic* tidak dapat diputuskan secara universal karena sebagaimana yang diungkapkan oleh Eddy Damian⁹⁶ bahwa “Pada umumnya praktek-praktek negara tentang *fair dealing* belum menunjukkan keseragaman dalam menentukan perbuatan-perbuatan apa saja yang yang dapat dikategorikan sebagai *penggunaan yang wajar* atau *fair dealin/fair use*.”. Namun, apapun aturan yang digunakan dalam praktek-praktek negara tentang *fair dealing*, dalam skripsi ini hanya dibatasi pada aturan yang berlaku di Indonesia.

Selain dari pertimbangan bahwa kegiatan pembuatan *fanfic* yang menggunakan Hak Cipta milik orang lain tanpa seizin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta yang mana dalam hal ini lebih cenderung pada aspek ekonominya, para pengarang *fanfic* tersebut juga telah melakukan pelanggaran pada aspek moral yang dimiliki oleh Pencipta . Ketentuan mengenai hak moral yang terkait dengan hal ini, dalam UUHC diatur didalam Pasal 24 beserta Penjelasannya. Pelanggaran yang berupa tindakan merubahan isi ciptaan yang dilakukan tanpa seizin

⁹⁶ Eddy Damian, *Op. Cit.*, h. 115.

Pemiliknya menjadikan kegiatan penulisan *fanfic* ini memastikan bentuk pelanggaran tersebut dalam UUHC bertentangan dengan Pasal 24 ayat (2) UUHC. Tujuan dari pengaturan ini adalah untuk mencegah bentuk-bentuk distorsi, mutilasi atau bentuk perubahan lainnya yang meliputi pemutarbalikan, pemotongan, perusakan, penggantian yang berhubungan dengan Karya Cipta yang pada akhirnya akan merusak apresiasi dan reputasi Pencipta yang dalam hal ini adalah komikus.

Namun dalam hal melakukan kegiatan seperti bentuk-bentuk distorsi, mutilasi atau bentuk perubahan lainnya yang meliputi pemutarbalikan, pemotongan, perusakan, penggantian yang berhubungan dengan Karya Cipta yang pada akhirnya akan merusak apresiasi dan reputasi komikus tidak selalu dilakukan di dalam pembuatan *fanfic*. Ada juga *fanfic* yang dibuat tanpa melakukan hal-hal tersebut, contohnya seperti *fanfic* karya Silver Wind dengan judul *fanfic*-nya Sinar Bulan dan Kilau Bintang sebagai *fanfic* dari *Captor Sakura*⁹⁷. Walaupun begitu, *fanfic* yang semacam itu tetap saja merupakan pelanggaran dan keberadaannya tetap berpotensi merugikan kepentingan yang wajar bagi Penciptanya karena dibuat dengan menggunakan *property* hak cipta milik orang lain tanpa izin.

Dengan demikian dikatakan *fanfic* diciptakan secara melanggar hukum karena⁹⁸:

1. tanpa izin;
2. merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta dan atau Pemegang Hak

⁹⁷ *Animonster* vol. 14, h. 29.

⁹⁸ Rahmi Jened III.

Cipta juga hak moral Penciptanya termasuk apabila Pencipta komik tersebut merasa iritasi atas keberadaan *fanfic* yang menggunakan komiknya sebagai dasarnya;

3. untuk tujuan komersial. Dalam hal ini hanya bagi *fanfic* yang telah jelas-jelas dibuat untuk tujuan komersial, contohnya seperti CLAMP dan Takeuchi Naoko yang membuat *duojinshi* dalam jumlah terbatas yang kemudian dijual⁹⁹.

Karena keberadaan *fanfic* merupakan suatu bentuk pelanggaran, maka *fanfic* dan segala muatannya tidak dapat dilindungi oleh hukum apalagi diberikan *claim* hak ciptanya pada pencipta *fanfic* tersebut

Diluar kegiatan penciptaan *fanfic* tersebut, terdapat pihak-pihak yang melakukan penghimpunan karya-karya yang berupa *fanfic* dan mengumumkannya kepada publik. Pihak-pihak yang semacam ini umumnya berada di internet. Melalui situs-nya, mereka memberikan kesempatan kepada pengarang-pengarang *fanfic* untuk ‘memajang’ *fanfic*-nya secara gratis, seperti yang ditemui pada alamat <http://www.fanfic.net/> dan <http://www.fanfiction.net/>. Selain melalui media internet, ada pula media cetak yang melakukan kegiatan yang serupa walaupun tidak secara khusus. Sebagai contoh disini adalah majalah *Animonster* dalam rubrik “*Let Me Tell You A Story*”.

Keberadaan *fanfic* merupakan karya ciptaan yang melanggar hukum hak cipta. Atas Pengumuman ciptaan yang melanggar hak cipta pihak lain tanpa seizin Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta berarti pengumuman tersebut merupakan

⁹⁹ *Animonster* vol. 37, *Loc. Cit.*

Pengumuman atas ciptaan yang bertentangan dengan kebijaksanaan Pemerintah dibidang ketertiban umum. Perhitungan bagi pengumuman *Fanfic* yang berjenis porno dalam istilah apapun seperti *Lemon*, *Hentai*, atau *Lime*, selain dianggap sebagai Pengumuman atas ciptaan yang bertentangan dengan kebijaksanaan Pemerintah dibidang ketertiban umum namun sekaligus dibidang kesusilaan. Sebagaimana yang diatur dalam Pasal 17 UUHC yang menyebutkan bahwa: "Pemerintah melarang Pengumuman setiap Ciptaan yang bertentangan dengan kebijaksanaan Pemerintah di bidang agama, pertahanan dan keamanan Negara, kesusilaan, serta ketertiban umum setelah mendengar pertimbangan Dewan Hak Cipta.". Dengan demikian kegiatan pihak-pihak yang mengadakan Pengumuman atas karya yang berupa *fanfic* tersebut merupakan bentuk suatu bentuk Pelanggaran atas Hak Cipta walaupun untuk memutuskannya itu diperlukan pertimbangan dari Dewan Hak Cipta. Untuk Dewan Hak Cipta ini diatur dalam Bab VI Pasal 48 UUHC.

2. Upaya Pemuliahan atas Pelanggaran

Semua kekayaan intelektual yang tersebar pada pelbagai bidang ini , diciptakan oleh seorang pencipta berdasarkan kemampuan intelektualnya, dengan pengorbanan waktu, tenaga, pikiran, dan biaya. Segala pengorbanan yang diberikan oleh pencipta sebenarnya tiada lain merupakan suatu investasi dari pencipta dengan menggunakan kemampuan intelektualnya yang seharusnya diakui, dihormati dan diberi perlindungan hukum.¹⁰⁰ Atas penciptaan karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, sastra, dan seni, pencipta memperoleh perlindungan

¹⁰⁰ Eddy Damian, *Op. Cit.*,h. 40.

atas hak-haknya pada ciptaannya tersebut dalam hak cipta.

UU No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta pada dasarnya bertujuan positif untuk melindungi, memagari, memberikan rambu-rambu, dan menetapkan aturan main di bidang hak cipta. UUHC ini bertujuan untuk melindungi hak para pencipta atas jerih payah yang telah dikeluarkannya dengan hak yang mengandung nilai ekonomi dan moral. Berkaitan dengan perlindungan hak cipta di Indonesia, efektivitas suatu undang-undang tidak hanya diukur oleh kualitas materi muatan undang-undang itu sendiri, tetapi lebih jauh diukur oleh penegakannya melalui mekanisme pelaksanaan di lapangan berupa penegakan hukum secara konsisten. Agar Hukum Hak Cipta secara material berjalan efektif, diperlukan dukungan dari keberadaan ketentuan aturan formal yang sinergis tentang bagaimana menegakkan Hukum Hak Cipta.

Penegakan hukum hak cipta dimaksudkan tidak lain untuk mewujudkan cita-cita hukum yang terkandung dalam UUHC. Dengan kata lain dimaksudkan untuk mencapai tujuan perlindungan hak cipta itu sendiri. Apabila tujuan itu tidak mendapat kerugian, baik berupa kerugian ekonomi maupun kerugian moral. Kerugian itu terjadi akibat adanya pelanggaran hak cipta.¹⁰¹

Dalam kaitannya dengan keberadaan *fanfic* yang diumumkan kepada publik sebagai suatu karya yang melanggar Hak Cipta, kerugian yang timbul lebih tampak pada adanya kerugian secara moral dari pada kerugian ekonominya. Namun tetap saja keberadaan *fanfic* menimbulkan kerugian pada Pencipta yang dalam hal ini adalah komikus ataupun pada Pemegang Hak Cipta atas komik yang bersangkutan selain komikus seperti pada penerbit, baik itu kerugian ekonomi

¹⁰¹ Sanusi Bintang, *Hukum Hak Cipta*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 1998, h.59.

maupun kerugian moral.

Atas kegiatan penulisan dan pengumuman *fanfic* oleh penulisnya sendiri maupun kegiatan pengumuman oleh suatu pihak selain penulis *fanfic*-nya sendiri yang merupakan pelanggaran Hak Cipta, maka upaya represifnya dapat dilakukan dalam rangka penegakan Hukum Hak Cipta adalah penyelesaian sengketa melalui jalur pengadilan atau melalui Arbitrase atau Alternatif Penyelesaian Sengketa. Untuk upaya pemulihan atas pelanggaran melalui jalur pengadilan, ada dua jalur yang dapat digunakan yaitu jalur keperdataan yang mengajukan gugatan perdata dan jalur kriminalitas dengan tuntutan pidana. Kedua jalur ini dapat digunakan sekaligus, dalam arti disamping melakukan gugatan perdata oleh pihak yang merasa dirugikan dan melakukan tuntutan pidana oleh penegak hukum untuk kepentingan negara / masyarakat¹⁰².

a. Gugatan Keperdataan

Untuk gugatan perdata terhadap penulisan dan pengumuman *fanfic* ini apabila menimbulkan kerugian, Pemegang Hak Cipta berhak mengajukan gugatannya ke Pengadilan Niaga. berdasarkan Pasal 56 UUHC yang bunyinya adalah sebagai berikut:

1. Pemegang Hak Cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Ciptanya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil Perbanyakan Ciptaan itu.
2. Pemegang Hak Cipta juga berhak memohon kepada Pengadilan Niaga agar memerintahkan penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya, yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.

¹⁰²*Ibid.*, h. 60.

3. Sebelum menjatuhkan putusan akhir dan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, hakim dapat memerintahkan pelanggar untuk menghentikan kegiatan Pengumuman dan/atau Perbanyakan Ciptaan atau barang yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.

Gugatan tersebut dapat diajukan dengan menggunakan Pasal 1365 KUHPerdota dengan alasan bahwa perbuatan tersebut masuk sebagai perbuatan melanggar hukum, sebagaimana yang diatur dalam pasal tersebut yang merupakan perbuatan yang menimbulkan kerugian yang dalam hal ini bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta atas komik yang bersangkutan. Oleh karenanya dapat diajukan gugatan oleh Pemegang Hak Cipta atas komik tersebut sebagai pihak yang dirugikan terhadap pelaku penciptaan dan pengumuman *fanfic*.

Mengingat penciptaan *fanfic* yang diumumkan kepada publik sangat banyak dan tersebar luas bukan saja dari dan ke dalam negeri namun juga dari dan ke luar negeri, maka menggugat pengarang *fanfic* satu persatu akan melelahkan dan akan merugikan Pemegang Hak Cipta. Hal ini dikarena ganti rugi yang diperoleh belum tentu menutup kerugian yang timbul karena diciptakannya *fanfic* namun belum tentu menutup biaya penggugatan pencipta-pencipta *fanfic* tersebut. Pertimbangan ini karena pencipta *fanfic* cenderung dilakukan oleh orang perorang yang besar kekayaannya tidak menjamin dapat menutup kerugian tersebut. Lebih baik membuat gugatan pada *situs* yang menyediakan tempat untuk 'memajang' karya *fanfic* yang dari usahanya itu telah memperoleh keuntungan dari para sponsor. Gugatan dapat juga diajukan pada media masa yang lain seperti majalah atau lainnya yang juga telah membantu pengumuman dan penyebaran karya *fanfic* tersebut, karena umumnya media masa tersebut merupakan suatu badan hukum

yang mana memiliki jaminan ekonomi yang lebih baik. Gugatan tersebut dapat ditujukan kepada *situs* atau media masa tersebut karena kegiatan mereka dalam membantu pengumuman dan perbanyakan karya *fanfic* tersebut merupakan pelanggaran hak cipta dalam kategori pelanggaran atas dasar kewenangan (*authorization of infringements*)¹⁰³. Bentuk pelanggaran ini membebaskan tanggung gugat pada pihak-pihak tersebut yang dianggap mempunyai kewenangan atas pelaksanaan pekerjaan dimana pelanggaran hak cipta itu terjadi¹⁰⁴ dan gugatan dalam hal ini didasarkan pada pasal 1367 KUHPerdara yang menyebutkan bahwa “Seseorang tidak hanya bertanggung jawab untuk kerugian yang disebabkan perbuatannya sendiri tetapi juga untuk kerugian yang disebabkan perbuatan orang-orang yang menjadi tanggungjawabnya atau disebabkan oleh barang-barang yang berada di bawah pengawasannya.”.

Namun bagi pencipta *fanfic* yang membuat *fanfic* tanpa melakukan pengumuman atas karyanya atau dengan kata lain untuk dinikmati sendiri, gugatan dengan menggunakan Pasal 56 ini tidak bisa digunakan. Hal ini sebagaimana aturan yang disebutkan dalam pasal 57 yang berbunyi:

Hak dari Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 56 tidak berlaku terhadap Ciptaan yang berada pada pihak yang dengan itikad baik memperoleh Ciptaan tersebut semata-mata untuk keperluan sendiri dan tidak digunakan untuk suatu kegiatan komersial dan atau kepentingan yang berkaitan dengan kegiatan komersial.

Sebagai sorotan yang paling tampak bahwa dari kegiatan penulisan dan pengumuman karya *fanfic* telah menyebabkan kerugian moral terhadap

¹⁰³ Rahmi Jened I, h. 62.

¹⁰⁴ *Ibid.*

Pencipta Komik yang dalam hal ini adalah komikus dapat mengajukan gugatan perdata dengan menggunakan ketentuan yang ada pada Pasal 55 UUHC yang berbunyi:

Penyerahan Hak Cipta atas seluruh Ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak Pencipta atau ahli warisnya untuk menggugat yang tanpa persetujuannya:

- a. meniadakan nama Pencipta yang tercantum pada Ciptaan itu;
- b. mencantumkan nama Pencipta pada Ciptaannya;
- c. mengganti atau mengubah judul Ciptaan; atau
- d. mengubah isi Ciptaan.

Walaupun dalam masalah ini tidak terjadi penyerahan Hak Cipta, namun Pencipta dapat menggunakan pasal ini terkait dengan mempertahankan hak moralnya. Pengugatan ini dapat juga dilakukan oleh ahli warisnya apabila komikus sebagai Pencipta komik yang terkait telah meninggal dunia. Hak menggugat oleh ahli waris ini diatur dalam Pasal 58 UUHC yang menyebutkan bahwa “Pencipta atau ahli waris suatu Ciptaan dapat mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 24.”.

b. Arbitrase atau Alternatif Penyelesaian Sengketa

Terkait dengan masalah yang bersifat keperdataan, apabila para pihak yang bersengketa mempertimbangkan masalah:¹⁰⁵

- Efisiensi Waktu, Tenaga, dan Biaya;
- Confidentialitas, yang dalam hal ini terkait dengan jaminan kerahasiaan;
- Memelihara hubungan para pihak dalam jangka waktu panjang (prospektif);
- Kesepakatan/konsensus lebih baik daripada kalah menang;

¹⁰⁵ Basuki Rekso Wibowo, bahan kuliah mata kuliah Penyelesaian Sengketa Alternatif, tanggal 10 Maret 2003.

- serta alasan-alasan lainnya yang patut dipertimbangkan.

Para pihak yang bersengketa dapat bersepakat untuk menyelesaikan perselisihan tersebut melalui arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa. Pengaturan tentang hal yang terkait dengan penyelesaian sengketa hak cipta ini, dalam Pasal 65 UUHC disebutkan bahwa “Selain penyelesaian sengketa sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55 dan Pasal 56, para pihak dapat menyelesaikan perselisihan tersebut melalui arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa.”.

Berdasarkan UU Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa Pasal 1 Angka 1 disebutkan mengenai definisi dari Arbitrase adalah cara penyelesaian suatu sengketa perdata di luar peradilan umum yang didasarkan pada perjanjian arbitrase yang dibuat secara tertulis oleh para pihak yang bersengketa. Sedangkan yang dimaksud dengan ‘alternatif penyelesaian sengketa’ dalam Pasal 65 UUHC tersebut didalam penjelasannya disebutkan “Yang dimaksud dengan alternatif penyelesaian sengketa adalah negosiasi, mediasi, konsiliasi, dan cara lain yang dipilih oleh para pihak sesuai dengan Undang-undang yang berlaku.”.

c. Tuntutan Pidana

Dengan diajukannya gugatan terhadap pelanggaran Hak Cipta tidak mengurangi dalam hal dapat dilakukannya Tuntutan Pidana oleh Negara sebagaimana yang diatur pada Pasal 66 UUHC yang menyebutkan “Hak untuk mengajukan gugatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55, Pasal 56, dan Pasal 65 tidak mengurangi hak Negara untuk melakukan tuntutan pidana terhadap pelanggaran Hak Cipta.”. Sebagaimana Ketentuan Pidana yang terdapat dalam

UUHC, kegiatan penciptaan dan pengumuman karya *fanfic* dapat dilakukan. Tuntutan Pidana terhadap pengarang *fanfic* atau pihak yang mengadakan pengumuman atas karya tersebut dengan berdasar pada Pasal 72 ayat (1), (2), (4), dan (6) yang keseluruhannya berbunyi:

- (1) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama tujuh tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5 000 000 000.00 (lima miliar rupiah).
- (2) Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (4) Barangsiapa dengan sengaja melanggar Pasal 17 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (6) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 24 atau Pasal 55 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).

Pemberlakuan hukuman pidana penjara dan denda secara kumulatif dimaksudkan untuk meningkatkan efek jera kepada pelanggar dan untuk memperkuat posisi UUHC sebagai salah satu instrumen hukum yang dimiliki oleh negara sebagai sarana kontrol dan pengendalian rakyat.

Atas Ciptaan atau barang yang merupakan hasil tindak pidana Hak Cipta yang dalam hal ini adalah *fanfic* baik itu yang bersifat porno atau tidak setelah dibuktikan kesalahannya, akan dirampas oleh Negara untuk dimusnahkan. Namun apabila dipandang sebagai Ciptaan dibidang seni dan bersifat unik, dapat

dipertimbangkan untuk tidak dimusnahkan. Aturan mengenai ini terdapat dalam

Pasal 73 UUHC yang berbunyi:

- (1) Ciptaan atau barang yang merupakan hasil tindak pidana Hak Cipta atau Hak Terkait serta alat-alat yang digunakan untuk melakukan tindak pidana tersebut dirampas oleh Nesara untuk dimusnahkan.
- (2) Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di bidang seni dan bersifat unik dapat dipertimbangkan untuk tidak dimusnahkan.

Ketentuan ini memberikan kesempatan bagi para pencipta *fanfic* atas *fanfic*-nya, dengan syarat *fanfic* tersebut berada di bidang seni dan memiliki sifat unik sebagaimana pengertian bersifat unik dalam Penjelasan Pasal 73 ayat (2) UUHC¹⁰⁶. Perlindungan bagi *fanfic* yang berada di bidang seni satu-satunya adalah *doujinshi*.

¹⁰⁶ Penjelasan Pasal 73 ayat (2) UU No.19/2001 tentang Hak Cipta. Yang dimaksud dengan "bersifat unik" adalah bersifat lain daripada yang lain, tidak ada persamaan dengan yang lain, atau yang bersifat khusus.

BAB IV

PENUTUP

1. Kesimpulan

- Komik berdasarkan Pasal 1 Angka 3 UUHC merupakan Ciptaan di bidang seni sekaligus sastra.
- Pencipta dari karya cipta komik umum disebut sebagai komikus dan Pemegang Hak Ciptanya selain Penciptan adalah penerbit atau Pemegang Hak Ciptanya lainnya.
- Berdasarkan pada Pasal 1 Angka 1 jo. Pasal 2 UUHC, Pencipta atau Pemegang Hak Cipta memiliki hak eksklusif untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Di dalam hak eksklusif tersebut terkandung muatan hak ekonomi (*economic right*) dan hak moral (*moral right*)
- *Fanfic* merupakan sebuah fiksi sebagai ekspresi kreativitas amatir yang menampilkan karakter tokoh dari suatu komik berdasarkan pada cerita atau kejadian yang sudah ada dalam komik tersebut. Sedangkan yang dimaksud dengan *doujinshi* adalah *japanese fan fiction manga/komik dari fanfiction-nya Jepang*.

- Karena *fanfic* diciptakan dengan menggunakan hak milik orang lain maka *fanfic* merupakan karya turunan atau karya derivatif dari komik yang merupakan karya aslinya.
- Karya turunan atau karya derivatif sebagai wujud Perbanyakan atas suatu Ciptaan harus dilakukan dengan seizin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagai pemegang hak eksklusifnya.
- *Fanfic* merupakan pelanggaran dari Hak Cipta karena dibuat dengan mempergunakan hak cipta milik orang lain tanpa seizin pemiliknya. Menuliskan pernyataan kepemilikan material komik tidak berarti mereka telah memperoleh izin dari pemiliknya
- Atas perubahan sifat-sifat tokoh dan cerita yang ada di dalam *fanfic* yang berarti mengadakan perubahan suatu Ciptaan, tidak dilakukan dengan seizin Penciptanya ataupun ahliwarisnya merupakan pelanggaran atas Pasal 24 Ayat(2) UUHC.
- Aturan tentang *fair dealing* tidak dapat melindungi kegiatan penulisan *fanfic*. Walaupun *fanfic* dibuat tanpa tujuan komersial namun terdapat kemungkinan tenggelamnya cerita atau karakter tokoh aslinya karena keberadaan *fanfic* dan dalam hal ini dapat dianggap telah merugikan kepentingan yang wajar dari Penciptanya. Lain dari alasan itu, *fanfic* tidak termasuk dalam lingkup bidang kegiatan yang terdapat dalam Pasal 15 UUHC sebagai dasar hukum pengaturan *fair dealing* di Indonesia.

- Upaya pemulihan atas pelanggaran karena penulisan dan pengumuman *fanfic* dapat ditempuh melalui jalur pengadilan (jalur keperdataan dan jalur kriminalitas) atau melalui Arbitrase atau Alternatif Penyelesaian Sengketa.

2. Saran

- Perluasan informasi tentang hukum hak cipta khususnya terhadap hal yang menyangkut *fanfic* melalui berbagai media yang ada khususnya media-media yang membahas tentang hal-hal yang potensi digunakan sebagai bahan pembuatan *fanfic*. Dengan demikian masyarakat khususnya para penggemar komik dapat dengan mudah memperoleh *access* untuk mengetahui informasi mengenai hukum hak cipta.
- Pembuat *fanfic* hendaknya menyadari, menghargai, dan menghormati keberadaan hak yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta atas karya cipta yang mereka gemari tersebut.
- Penulisan *fanfic* hendaknya dijaga agar tidak sampai melanggar Hak Cipta orang lain sebaiknya dilakukan dengan meminta izin terlebih dahulu, khususnya kepada Pencipta yang dalam hal ini adalah komikus.
- Untuk mempermudah komunikasi antara penulis *fanfic* dan komikus dalam kaitannya permohonan izin ada baiknya setiap komikus atau Pemegang Hak Cipta wembuat *website* khusus untuk ini. Lebih baik lagi apabila pihak yang menghimpun dan mengumumkan karya *fanfic* adalah di pegang secara terpusat oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sehingga segala sesuatunya berada dalam kontrol Pencipta dan Pemegang hak cipta atas komik

- Keberadaan *fanfic* mungkin tergolong baru di Indonesia, namun keberadaannya merupakan pelanggaran Hak Cipta. Sehingga perlunya pemahaman tentang masalah ini oleh para penegak hukum di Indonesia.

DAFTAR BACAAN

Buku

- Bintang, Sanusi, *Hukum Hak Cipta*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, 1998.
- Black, Henry Campbell, *Black's Law Dictionary*, Conternial Edition , West Publishing, St. Paul Minn,1999.
- CLAMP, *Chobits Navigate Book*, Koudansha, Japan, 2002.
- Damian, Eddy, *Hukum Hak Cipta*, PT. Alumni, Bandung, 2002.
- Djumhana, Muhamad dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung 1997.
- Gautama, Sudargo dan Rizawanto Winata, *Konvensi-konvensi Hak Intelektual Baru untuk Indonesia (1997)*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1998.
- Hutagalung, Sophar Maru, *Hak Cipta Kedudukan dan Peranannya di dalam Pembangunan, Akademika Pressindo*, Jakarta 1994.
- Janed, Rahmi, *Perlindungan Hak Cipta Pasca Persetujuan TRIPs*, Yuridika Press Fakultas Hukum Unair,2001.
- Kintner, Earl W. dan Jack Lahr, *An Intellectual Property Law Primer*, Clark Boardman, New York, 1983.
- Masdiono, Toni, *14 Jurus Membuat Komik*, Creativ Media, Jakarta, 1998.
- Miller, AR., *Intellectual Property, Patent, Trademarks, and Copyright*, West Publishing, St. Paul Minn, 1990.
- Poerwadarminta, WJS, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, 1986.
- Strong, William S., *The Copyright Book (A Practical Guide)*, Fourth ed., The NIR Press, Canbridge, 1993, h. 1. Bahan bacaan: Djasadin Saragih, bahan kuliah Perbandingan Sistem Hukum, PPS Unair.
- Subekti, R. dan R. Tjitrosudibio, *Kitab Undang Undang Hukum Perdata*, Cetakan ke duapuluh tujuh, Edisi Revisi, PT. Pradnya Paramita, Jakarta, 1995.
- Tatsu, Maki, *How to Draw & Create Manga Volume 2*, Nexx Media, Inc, Jakarta, 2002.

Ushijima, Keiko, *The Duck of Mr. Fredward*, vol.2, PT. Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Anggota IKAPI, Jakarta, 1997.

Wibowo, Basuki Rekso, Bahan kuliah mata kuliah Penyelesaian Sengketa Alternatif, tanggal 10 Maret 2003.

WIPO, *WIPO Glossary of Terms of the Law of Copyright and Neighboring Right*, Geneva, World Intellectual Property Organization, 1980.

Peraturan Perundang-Undangan

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002, tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 85, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4220.

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

Majalah

Animonster, vol.13.

Animonster, vol.14.

Animonster, vol.37.

Animoster, vol. 50

Booklet *Animonster* vol. 50.

Websites

http://www.animelab.com/anime.manga/a_edit/Digi_Charat/Copylwf0.jpg

<http://doraemon.wingsee.com/wallpaper3.jpg>

<http://en.wikipedia.org/wiki/Doujinshi>

http://www.geocities.com/aqua_star101/all_inners.jpg

<http://members.aol.com/olwynm/fanfic1.htm>

<http://www.chillingeffects.org/fanfic/faq.cgi>

<http://sailormoon.channel.or.jp>

<http://www.alltrees.org/anime/dreaming/copyrights.shtml>

<http://www.fanfiction.net/read.php?storyid=1200458>

<http://www.geocities.com/viorijade/nice/scafe.html> sabbath cafe 5

<http://www.mangaroms.com>

<http://www.theage.com.au/articles/2004/01/02/1072908900255.html>

<http://www.whoosh.org/issue62/ecks2.html>

Contoh Storyboard

Skenario : CAQ ZATEH - The Wonder Tukang Sate (1halaman)

Ide Cerita : Sony

Skenario : Toni M.

Pensil : Alung

Tinta : Toni M.

Panel 1

- Judul cerita di bagian atas.
- Malam hari, ada bulan, siluet rumah-rumah sebagai latar belakang dan di bagian depan siluet Caq Zateh dengan bakulnya, berjalan dengan lincah.

Panel 2

- Mas Bejo (MB) dengan baju Jawa dan blangkon sedang baca koran, terdengar teriakan Caq Zateh (CZ) : "Sateee...!"

Panel 3

- MB langsung loncat memanggil tukang sate : "Sateee...!"

Panel 4

- MB di depan rumah, gembira, memesan sate. CZ hanya kelihatan sedikit dari bagian belakang.
- MB : "Satanya satu porsi, Cak!"
- CZ : "Beres, Mas!"

Panel 5

- Gambaran kesibukan persiapan membakar sate. Ada bumbu kacang, kecap, panggangan, kipas. Sate belum kelihatan.

Panel 6

- MB kelihatan terharu.
- MB (bergumam) : "Aduuh, lezatnya sate serasa sudah sampai di tenggorokanku..."
- Teks : TERHARU

Panel 7

- MB : "Ngomong-ngomong, satanya mans, Cak ?"
- CZ menoleh, tersenyum: "Hmm?"

Panel 8

- CZ menoleh, sedikit gelap, nampak jelas mata dan senyumnya yang misterius. Dari tangan kirinya muncul tiga tusuk sate 'ajaib'. MB terkejut ketakutan
- CZ : "Lha, ini satanya, Mas!" (Ada suara "SNIRT!")

Panel 9

- MB ngacir ketakutan : "Hiiijj...!"
- CZ (hanya suara) : "Mas ! Ini satanya...!"

Selesai

Toni Masdiono, *14 Jurus Membuat Komik*, h.38

Contoh Rancang Karakter



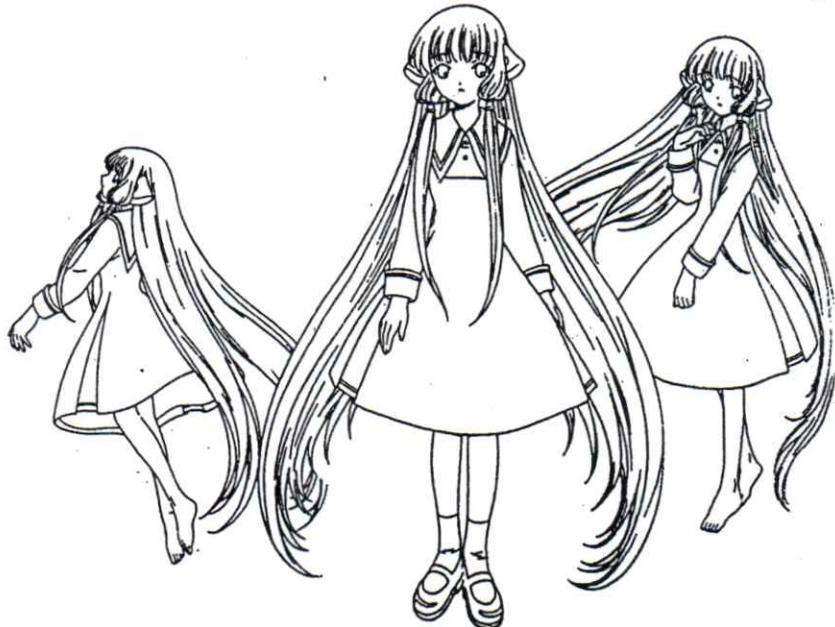
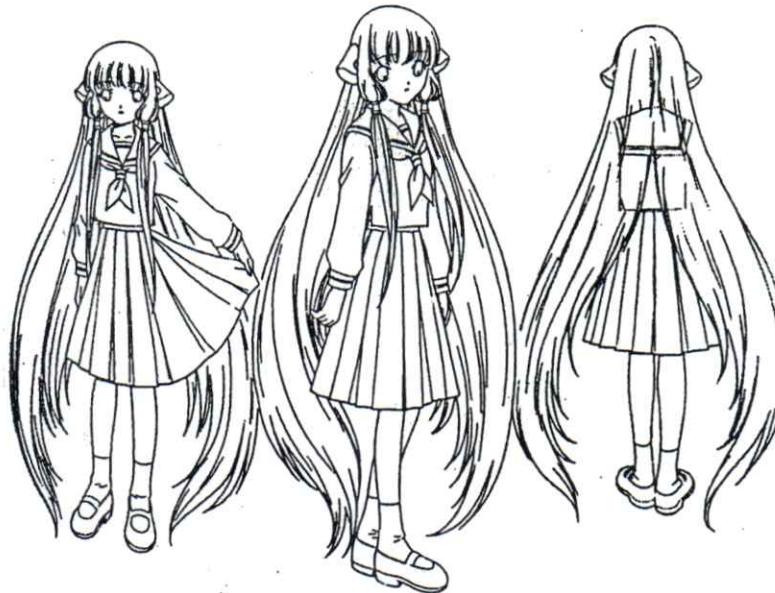
Toni Masdiono, *14 Jurus Membuat Komik*, h.39



Contoh lain untuk rancang karakter

Karakter Chii dalam komik "*Chobits*" karya CLAMP

Chobits Navigate Book, h.100-101

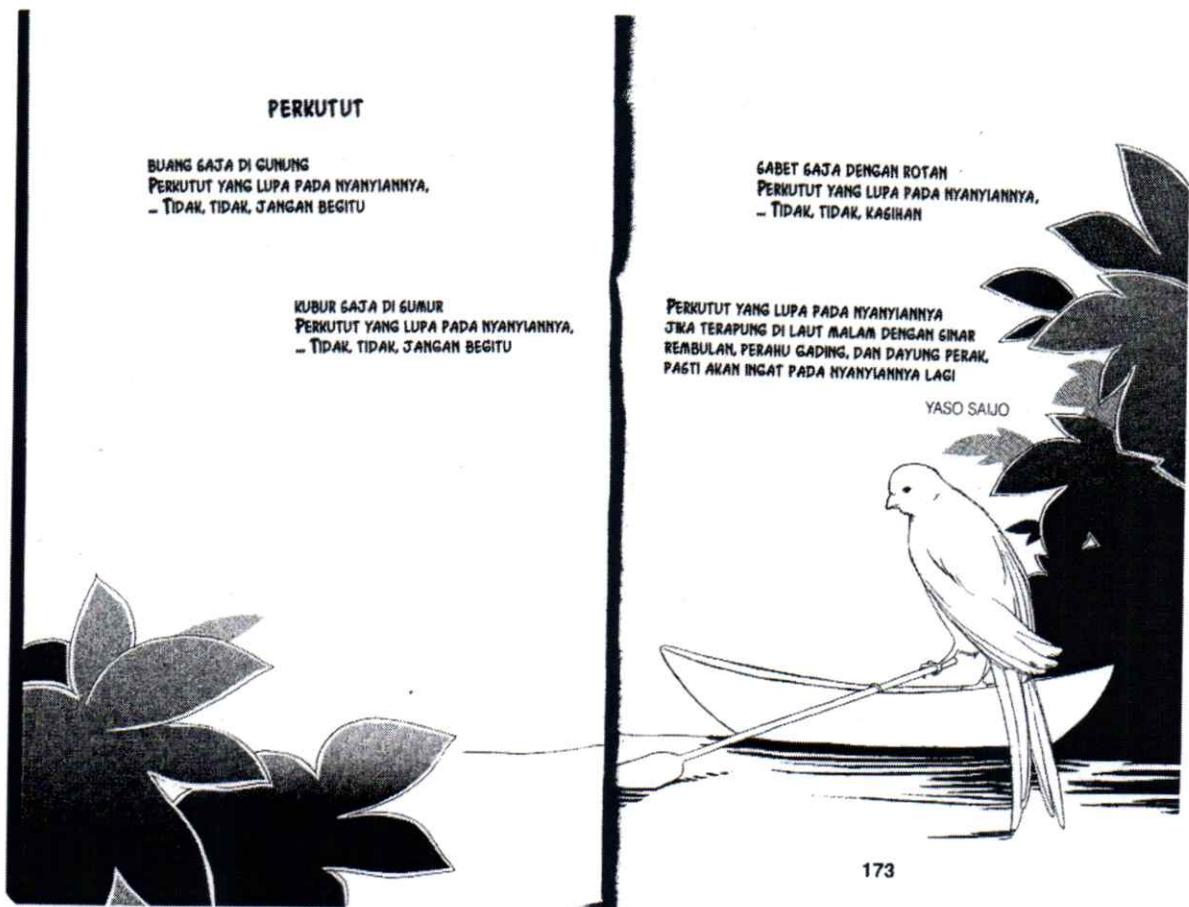


Contoh Komik yang dibuat
sesuai dengan *storyboard* sebelumnya
dan menggunakan rancang karakter yang ada



Masdiono, Toni, *14 Jurus Membuat Komik*,h.41.

Puisi karya Yaso Saijo
dalam komik "*The Duck of Mr. Fredward*"
karya Ushijima Keiko
yang telah dialihbahasakan oleh PT. Elex Media Komputindo



Ushijima Keiko, *The Duck of Mr. Fredward*, vol.2, h. 172-173

Model Figur 3 tokoh utama komik "Sailor Moon" (*BSSM0*) yaitu Sailor Mars, Sailor Moon, dan Sailor Mercury sebagai salah satu contoh karya derivatif dari komik



Animonster vol. 50, h. 38

Contoh *Fanfic* yang dimuat dalam sebuah majalah

LET ME TELL YOU A STORY...

Disclaimer :
Card Captor Sakura dan semua hal yang berhubungan adalah milik CLAMP, Kodansha, et.al.
Fanfic ini adalah milik Silver Wind, seorang fan yang terobsesi pada karya-karya CLAMP...
Cerita ini dilihat dari sudut pandang Yue, dan merupakan interpretasi dari pikiran dan perasaan Yue [bukan Yukito] pada saat penentuan terakhir.

Time-line : Manga vol. 6
Base : Manga, dan bukan anime. Di sini, kandidatnya hanyalah Sakura. Syaoran bukan merupakan kandidat Majikan Kartu Clow.

*Sebuah fanfiction Card Captor Sakura
Sinar Bulan dan Kilau Bintang
oleh Silver Wind [lain@suiko.net]
Ginga - http://suiko.net/lain/*

Ah, perasaan ini. Dapat merasakan wujud sementaraku menghilang perlahan-lahan sementara diriku semakin nyata. Akhirnya saat ini tiba. Saat kartu Clow terakhir sudah disegel.

Hening. Kubuka mataku dan mendapatkan keindahan cahaya bulan melawan kegelapan malam. Waktu yang tepat untuk Penghakiman.

Lima sosok di hadapanku tidak bergeming dari tadi. Dua anak kecil dengan pakaian yang lebih menyolok dari yang lain tampak tegang. Sementara seorang gadis kecil lagi malah sibuk mengacungkan satu kotak kecil hitam bermata bening padaku. Seorang wanita dengan perawakan tinggi dan ramping terlihat tenang menyambutku dengan senyuman kecil. Hmm, ia memiliki elemen kekuatan magis yang sama denganku, walaupun tidak seberapa kuat. Sementara Cerberus, seperti biasa, menunjukkan wajah tak senang bila melihatku.

"Akulah Yue," ucapku memecah keheningan.

"sang Hakim yang akan memutuskan siapa majikan Kartu Clow yang baru." Aku menoleh pada rekanku sesama penjaga Kartu Clow, "Di mana kandidatmu, Cerberus?"

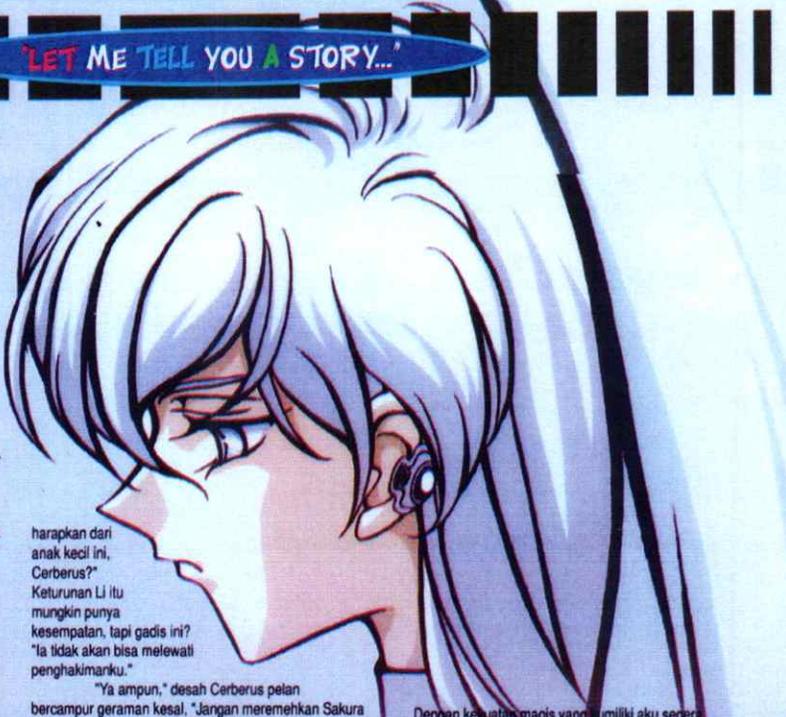
Ia mendengus pendek, "Dan seperti biasa, mood-mu sedang jelek, ya Yue?"

Aku memilih untuk tidak menghiraukannya. Cerberus selalu berpikir seperti manusia. Mood? Mungkin kalau aku manusia aku sudah tertawa. Tapi aku adalah penjaga Kartu Clow. Aku tidak memiliki emosi.

Kualihkan pandanganku pada bocah lelaki berambut coklat yang dari tadi menggenggam pedangnya dengan erat. Aku dapat merasakan pancaran kekuatan magis yang cukup kuat. Dan melihat pakaian tradisional Cina yang dikenakannya, sepertinya ia keturunan Li, keluarga dari pihak ibu Clow Reed.

Dan gadis kecil berambut pendek di samping Cerberus itu mungkin temannya. Aku memperhatikan wajahnya yang menatapku dengan ekspresi cemas dan bingung. Ia mengenakan semacam kostum dengan aksesoris bulan dan matahari, dan menggenggam apa! Kunci Segel Clow? Hoh, perkiraanku salah.

"Rupanya gadis ini lah kandidatmu," ujarku tanpa mengalihkan perhatian dari si gadis kecil. "Apa yang kau



harapkan dari anak kecil ini, Cerberus?"

Keturunan Li itu mungkin punya kesempatan, tapi gadis ini? "Ia tidak akan bisa melewati penghakimanku."

"Ya ampun," desah Cerberus pelan bercampur geraman kesal. "Jangan meremehkan Sakura seperti itu, Yue. Kau sendiri lihat bahwa ia dapat mengumpulkan semua Kartu sendirian, kan?"

Ah, ya... Kinomoto Sakura. Aku mengambil ingatan dari wujud sementaraku. "Ia tidak membuktikan apa-apa," jawabku tegas.

Tiba-tiba aku merasakan sesuatu yang menekanku. Majikanku telah meninggal. Dan tidak ada yang bisa menggantikan keberadaan Clow Reed bagiku. Aku tidak menginginkan majikan baru! Persetan bila Cerberus menginginkan sebaliknya!

Sepertinya tanpa kusadari aku menajamkan tatapanku, karena Sakura tampak mengkerut sesaat. Gadis itu cukup berani untuk tetap membalas pandanganku, walau mata hijaunya tetap menunjukkan kesan bingung dan cemas.

"Kak Yukito?" bisiknya pelan sembari selangkah mendekatiku. "Jadi, Yue adalah... Kak Yukito?"

Kenapa anak kecil ini? Seharusnya ia lebih memikirkan posisinya sekarang dan bukannya wujud sementaraku.

"T...tapi..." lirihnya lagi.

Oh, aku mengerti. Ironis sekali. Seorang Kandidat Majikan Kartu Clow menyukai wujud sementara dari Hakimnya?

Aku mengembangkan sayapku dan melayang mendekatinya. "Orang yang kau kenal sebagai Tsukihiko Yukito adalah wujud sementaraku, gadis kecil. Aku adalah Yue. Salah satu penjaga dari Kartu Clow." Kedudukanku harus ditegaskan. "Sang Hakim."

Dengan kekuatan magis yang dimiliki aku segera membawanya ke hadapanku. Sedikit terkejut ia menjerit kecil dan sortak semua Kartu Clow beterbangan mengelilinginya. Hmm... sangat menarik. Bahkan mereka pun sudah menerima gadis ini seperti majikan sendiri.

"Siapkah engkau menghadapi ujanku, anak kecil?" tanyaku datar.

"Sakura!" teriak gadis kecil satu lagi dengan cemas.

Bocah keturunan Li tampak menggertakkan giginya dan menghunus pedangnya seketika. Mau apa dia turut campur? Apa keluarganya tidak mengajarkan dia mengenai proses penghakiman?

"Jangan coba-coba ikut campur," aku memperingatkannya. "Ini adalah ujian bagi Kandidat Majikan Kartu Clow yang baru." Aku mengarahkan pandangan secara bergantian pada semua yang ada. "Kalian tidak ada urusannya dengan ini."

Aku melihat Cerberus maju menghalangi mereka. "Tomoyo, Li, jangan! Ini antara Sakura dan Yue. Kalian tidak bisa menolongnya sekarang."

"Bagus, Cerberus," ucapku sembari membuat Segel yang melindungiku dan si Kandidat. "Bisa kita mulai sekarang?"

...

To be continued...

29

Animonster vol. 14, h.29.


[Just In](#) [Directory](#) [Columns](#) [Dictionary](#) [Search](#)
[Log In](#) [Register](#)
[Anime](#) » [Doraemon](#) » **The Ending of Doraemon**
text size: [\(+\)](#) : [\(-\)](#)Author: [Ke](#)G - English - General - Reviews: [38](#) - Published: 01-25-03 - Updated: 01-25-03 id:1200458

Ending of Doraemon

Note: This is not the real ending, it's completely made up!

Every single day of the year, the life of Nobi Nobita is the same: getting shout at by teachers for forgetting his homework, getting beat-up and picked on by Jyian and Suneo, even his future wife, Shizuka, promised to marry someone else. Today's the same as yesterday, which the same as the day before.

The only change in this day is Doraemon. Nobita, as usual, ran back home crying for Doraemon to give him some new item to get revenge on Jyian and Suneo. However, Doraemon just sit there, in their room, motionless. No matter how hard Nobita kick, punch, shout, Doraemon just won't move. Nobita thought that Doraemon might be resting his internal wires and computer, so he waited until the night.

Doraemon still sits motionless in the center of the room. Nobita is worried, wearing his pajamas, he traveled to the future and looks for Doraemon's sister Dorami. Dorami looked at her brother and immediately realized that Doraemon's battery ran out, but there's no back-up battery. Nobita did not understand and asked Dorami to explain to him.

It turned out that Cat-typed robots has back-up batteries incase the main battery runs out, then when the back-up battery activates, the robot can go and change its main battery.

"So why didn't Doraemon's back-up battery work?" cried Nobita.

Dorami thought about it, and realized something important: the back-up batteries are stored in the robots' ears, but Doraemon doesn't have ears. (You should know this if you've read/seen Doraemon).

Nobita and Dorami sat there in silent, and depressed, at long last, Dorami asked.

"Are you willing to have onichan lose all his memory?"

The main reason for the back-up battery is so that the robot won't lose their memories when the get new batteries replaced. now, if Doraemon is to have his batteries replaced, he would lose all his memory.

Nobita understood what Dorami meant, he closed his eyes and thought about everything he and Doraemon have done together as images race across his mind. They've been to the past, the future; they've saved a baby dinosaur from being

capture, save an underwater city from destruction, and they've fought endless battles in different galaxies and planets.

Tears streamed down Nobita's face, in the end, he chose to keep Doraemon as he is. Nobita is currently in sixth grade.

Ten something years passed, Nobita returned from his studies in America, and is now a handsome, intelligent man. Walking beside him, is his wife, Shizuka.

That year, after Dorami went back to the future, Nobita tells people that Doraemon went back also, the truth is, Doraemon is still in his room, in his closet, all those years. In order to fix Doraemon, Nobita changed, he studied hard and got into famous universities and is now the executive of a big enterprise.

One day, Nobita invited Shizuka to his own personal off-limits laboratory, holding a sort of device, and inserted it into Doraemon.

Quietly he said, "I'm gonna turn him on now."

There's a moment of silence as Nobita cries silently, it's for this moment that he worked so hard for. For this moment, he turned from an idiot, who forgets his homework day and night, whose test scores are easier to count backwards; to the position he's in today.

He pressed the button.

Silence. Silence. Silence.

The silence was broken by the familiar sound of running machine, Doraemon's mouth opened; a word came out of his mouth.

"Nobita-kun."

<http://www.fanfiction.net/read.php?storyid=1200458>

Doujinshi Crossover antara GTO dan Di Gi Charat



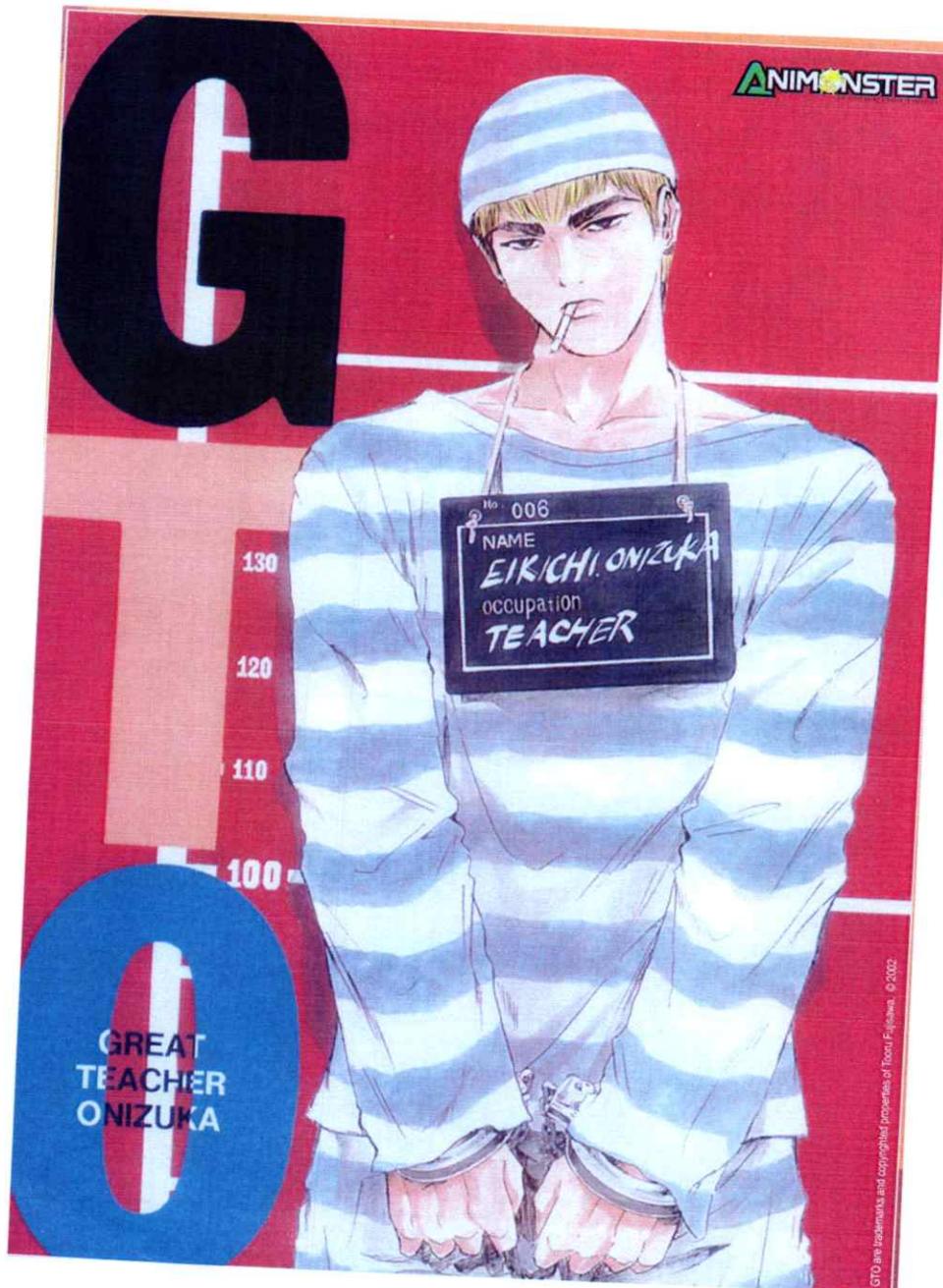
Beberapa Karakter Tokoh dalam Di Gi Charat

(nama-nama tokoh dari atas searah jarum jam:
Dejiko, Rabi~En~Rose, Puchiko, Pyoko)



http://www.animelab.com/anime.manga/a_edit/Digi_Charat/Copylwf0.jpg

Karakter Tokoh Onizuka Eikichi dalam komik "*Great Teacher Onizuka*" (GTO)



Animonster vol. 37, h. 52.