

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Istilah Hak Kekayaan Intelektual (HKI) didefinisikan sebagai ketidakseimbangan dari hak kekayaan intelektual. Istilah hak kekayaan intelektual terdiri dari rangkaian kata hak kekayaan intelektual dan properti. Properti adalah kekayaan yang memiliki hak yang dilindungi sehingga orang lain tidak boleh menggunakan hak tersebut tanpa izin pemiliknya. Intelektual adalah istilah yang mengacu pada aktivitas intelektual yang berpusat pada kreativitas dan pemikiran dalam bentuk penemuan, atau penemuan, sebagai objek yang tidak material. Oleh karena itu, menurut Thomas W. Dunfee dan Frank F. Gibson, kekayaan intelektual adalah representasi fisik dari ide kreatif atau artistik dalam bentuk apapun yang dapat dilindungi secara hukum. Kekayaan intelektual didefinisikan oleh Organisasi Kekayaan Intelektual sebagai hak hukum yang dihasilkan dari upaya intelektual dalam bidang industri, sains, sastra, atau seni. Oleh karena itu, hak intelektual melindungi karya manusia dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, sastra dan seni. Dalam ilmu hukum, kekayaan intelektual termasuk dalam kategori hukum harta kekayaan. Hal ini terutama berlaku untuk hukum benda (*zakenrecht*), yang berhubungan dengan benda (*zaak*) yang tidak berwujud.¹

¹ Fauzi Wibowo, 2021, *Hukum Dagang Indonesia.*, Legality, Yogyakarta, hlm.236.

Hak kekayaan intelektual adalah salah satu elemen hukum bisnis yang harus diperhatikan. Teknologi, ekonomi, dan seni adalah contoh hukum lainnya yang terkait dengan hak kekayaan intelektual (HKI). Adanya intelektualitas seseorang seabadi objek pengaturannya menunjukkan bahwa hak atas kekayaan intelektual pada dasarnya merupakan pemahaman tentang hak atas kekayaan yang berasal dari intelektualitas manusia.²

Secara umum, HKI termasuk jenis berikut: Hak Cipta, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, Paten, Desain Industri, Merek, dan Varitas tanaman. Sebagian besar orang menganggap pengelompokan ini karena itulah yang ada dan berkembang sejak awal meskipun ada beberapa orang yang meragukannya. Bahkan dengan pemanfaatan karya cipta dalam berbagai kegiatan industri dan perniagaan, batas-batas pengelompokan mulai menipis.³

Sebagian besar orang di Indonesia mengetahui hak cipta sebagai salah satu jenis HKI. Pada dasarnya, ciptaan di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra adalah produk intelektualitas manusia yang menunjukkan kualitas rasa, karsa dan cipta. Pada akhirnya, sebagian ciptaan itu tidak hanya berfungsi sebagai karya yang ada di antara manusia, tetapi juga berfungsi sebagai cara untuk memenuhi kebutuhan batin setiap orang.⁴

Menurut UU No. 28 Tahun 2014, Undang-Undang Hak Cipta merupakan bagian penting dari ekonomi kreatif nasional karena diharapkan

² Farida Hasyim, 2009, *Hukum Dagang*., Sinar Grafika, Jakarta, hlm. 184.

³ *Ibid*, hlm.186.

⁴ Farida Hasyim, *Op.Cit.*, hlm.186.

dapat memberikan kontribusi kepada perekonomian negara melalui hak cipta dan hak terkait lainnya. Harapannya adalah undang-undang tersebut dapat memenuhi tujuan perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif.⁵

Salah satu jenis HKI yang paling umum dikenal masyarakat adalah desain industri. Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri atau UUDI, adalah undang-undang yang melindungi desain industri di Indonesia. Undang-undang ini muncul sebagai bagian dari perubahan besar-besaran peraturan perundang-undangan di bidang HKI di Indonesia sejak awal tahun 2000-an⁶. Dalam proses membuat produk, desainer industri memiliki hak eksklusif atas karya mereka dalam bentuk garis, warna, atau kombinasi lainnya yang berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi.

Dalam Undang-Undang Hak Cipta, Pasal 4 hingga 11 mengatur hak eksklusif untuk penggunaan karya cipta untuk tujuan tertentu. Permintaan izin mengedepankan hak moral, dan penggunaan hak eksklusif dapat memenuhi hak ekonomi, yaitu menjamin kehidupan yang makmur sesuai dengan etika dan itikad baik kedua belah pihak. Undang-undang ini juga mengatur akan tata cara peralihan hak cipta secara jelas.

Pakaian atau kostum yang dilengkapi dengan aksesoris menambah estetika adalah salah satu contoh karya hasil intelektual manusia. Dalam proses membuat pakaian atau kostum, intelektual manusia mulai memproses desain tersebut dalam bentuk alat tulis, seperti menggambar,

⁵ Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual, <https://www.dgip.go.id/>, diakses pada tanggal 2 Oktober 2023.

⁶ Sujana Donandi S, 2019, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia (Intellectual Property Rights Law in Indonesia)*., Penerbit Deepublish, Yogyakarta, hlm. 105.

atau digital dan desain tersebut pasti dibuat dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi dengan melakukan peniruan kedalam bentuk sebuah pakaian yang dapat digunakan oleh manusia.

Pada saat ini, sedang terjadi fenomena Pop-Culture yang menunjukkan kreativitas manusia dalam berpakaian dan mengenakan pakaian dengan berbagai aksesoris yang menarik yang sesuai dengan karakter yang digambarkan dalam buku, komik, film animasi, dan ideo game. Cosplay juga dikenal sebagai Costume & Play adalah fenomena yang berkembang di masyarakat modern dan menjadi sebuah budaya perayaan malam Halloween di negara bagian barat, dimana orang menggunakan kostum dan aksesoris yang sesuai dengan perayaan. Di Jepang budaya kostum ini sangat populer sejak awal tahun 2000, saat masa keemasan komik, manga, dan animasi. Bermain dengan mengenakan kostum untuk meniru karakter asli dari komik, manga, dan animasi lainnya adalah aktivitas yang mulai dikenal sebagai “cosplay” dan untuk orang yang menirukan karakter disebut dengan ‘*Cosplayer*’.

Di Indonesia, cosplayer dapat ditemui di berbagai acara yang mengakui hobi dan bakat mereka. Acara biasanya termasuk berbagai acara, seperti menyanyikan lagu-lagu Jepang, Cosplay Street, berjalan dan berpose seperti model anime, dan juga Cosplay Cabaret; menampilkan adegan perkelahian, dan cara karakter anime berbicara tanpa menggunakan pembawa suara, hanya menggunakan musik dan suara aslinya dari anime. Biasanya, komunitas cosplay dan organisasi acara menyelenggarakan acara

ini. Di Indonesia, komunitas cosplay dapat ditemukan di banyak tempat, seperti Jakarta, Bandung, Malang, Jepara, Bojonegoro, Surabaya, dan lainnya. Seorang cosplayer merasa bangga dapat memainkan karakter anime yang mereka sukai. Selain itu, jika mereka memiliki kesempatan untuk menghadiri acara yang khusus untuk para cosplayer, di mana mereka akan mendapatkan banyak perhatian. Penggemar karakter yang diperankan akan berteriak untuk foto bersama mereka. Ketika seorang cosplayer menggunakan kostum yang lebih luar biasa dan benar-benar menonjol dibandingkan dengan cosplayer lainnya, mereka juga dapat menunjukkan rasa kebanggaan yang lebih besar. Cosplayer berusia beragam, mulai dari yang masih sekolah atau kuliah, yang sudah bekerja, hingga yang sudah menikah tetapi tetap aktif melakukan cosplay sebagai cara untuk membiayai keluarga mereka. Dengan mempelajari hak kekayaan intelektual serta hukum nasional (Hak Cipta dan Desain Industri) yang melindungi Cosplay, maka tulisan ini membantu saya mendapatkan pemahaman tentang subjek tersebut.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan dan juga dipaparkan oleh penulis, maka telah disimpulkan rumusan masalah yaitu:

1. Apakah cosplay termasuk dalam kategori yang dilindungi oleh hak cipta?
2. Apakah Cosplay termasuk katergori yang melanggar hak cipta ?

C. Tujuan Penelitian

Berdasarkan pokok-pokok permasalahan tersebut, maka tujuan dari penelitian ini yaitu untuk:

1. Mengetahui apakah cosplay dapat termasuk dalam kategori dilindungi oleh hak cipta atau tidak ?
2. Mengetahui jika cosplay tidak dilindungi oleh hak cipta, apakah cosplay dapat termasuk kategori melanggar hak cipta atau tidak ?

D. Manfaat Penelitian

Manfaat penelitian dibagi menjadi dua yaitu teoritis dan praktis:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat menyelesaikan masalah yang ada terkait dengan cosplay karena perkembangan ilmu hukum pada umumnya dan bidang hukum pada umumnya akan menguntungkan karena akan lebih memberikan perlindungan hukum terhadap cosplay.

2. Manfaat Praktis

- a. Bagi perusahaan retail adalah untuk menentukan hak cipta yang paling efektif untuk melindungi desainer dan penyewa cosplay, sehingga ketika produk dibuat, disewakan, atau diperjualbelikan memiliki kekuatan hukum yang dapat melindungi produk cosplay.
- b. Bagi masyarakat, baik penyewa maupun pembeli dapat mengetahui kelengkapan produk, jadi lebih bijak untuk menyewa atau membeli barang cosplay.

- c. Bagi penulis adalah diharapkan bahwa penelitian ini akan memperluas pengetahuan penulis tentang etika serta berfungsi sebagai syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata 1(S1).

E. Keaslian Penelitian

Penulis melakukan penelitian hukum dengan judul Perlindungan Hukum Costume Play (Cosplay) Terhadap Hak Kekayaan Intelektual Karakter Animasi, merupakan karya asli penulis. Karya ini bukan merupakan duplikasi ataupun plagiasi dari karya penulis lain. Ada kemungkinan bahwa temuan penelitian ini dapat dibandingkan dengan penelitian sebelumnya yang membahas masalah yang sama, perlindungan hukum costume play, hanya dengan rumusan masalah yang berbeda. Adapun data yang diambil untuk penulisan skripsi berasal dari:

1. Rio Candra Kusuma, NIM C100100136, Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Surakarta, tahun 2016.
 - a) Judul skripsi : Perlindungan Hak Cipta Terhadap Karya Seni (Studi Perlindungan Hukum Terhadap Lukisan)
 - b) Rumusan masalah :
 - 1) Bagaimana perlindungan hukum terhadap seni lukisan yang ada selama ini?
 - 2) Bagaimana model perlindungan terhadap karya seni lukisan ke depan?

- c) Tujuan penelitian: untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap karya seni lukisan yang ada selama ini dan untuk merumuskan model perlindungan terhadap lukisan kedepan.
- d) Kesimpulan : banyak kasus yang terjadi menunjukkan bahwa hanya sedikit karya seni lukisan yang dilindungi oleh hukum, baik dari tuntutan pidana maupun ganti rugi. Penegak hukum juga dianggap kurang dalam menangani pelanggaran hak cipta. Pelanggaran-pelanggaran tersebut menunjukkan bahwa masyarakat tidak menyadari pentingnya menghargai karya orang lain. Para pelukis menganggap model hak cipta yang saat ini diterapkan untuk perlindungan karya seni lukisan tidak ideal. Tidak ada kesepakatan atau kesamaan kepentingan antara 14 pemerintah dengan para pencipta, khususnya para pelukis. Model yang diinginkan para pelukis adalah sebagai berikut: penegak hukum yang lebih ketat dalam menangani kasus pelanggaran Hak Cipta, pencatatan ciptaan yang tidak dihitung dari perproduk lukisan, tetapi dari penemuan teknik serta karakter atau corak senimannya, masa berlaku Hak Cipta yang lebih panjang, melibatkan pihak-pihak yang bertanggung jawab atas ciptaan dan campur tangan pemerintah kepada pelukis. Perbedaan antara penulisan hukum pembanding dengan penulisan hukum yang akan disusun adalah penulisan hukum karya Rio Candra Kusuma ini lebih meneliti kepada perlindungan hukum terhadap sebuah karya seni lukisan dan model perlindungan

terhadap karya seni lukisan ke depan, sedangkan penulisan hukum yang akan disusun ini lebih kepada muatan intelektual apakah yang tepat untuk memberikan perlindungan hukum bagi cosplay.

2. Nur Islamiah, NIM 50600111021, Fakultas Dakwah dan Komunikasi UIN Alauddin Makassar, tahun 2015.

a) Judul skripsi : Dampak Negatif Budaya Asing Pada Gaya Hidup Remaja Kota Makassar

b) Rumusan masalah :

- 1) Bagaimana dampak negatif budaya asing terhadap kecenderungan gaya hidup remaja Kota Makassar ?
- 2) Bagaimana upaya dalam meminimalisir dampak negatif yang terjadi pada remaja Kota Makassar ?

c) Tujuan penelitian:

- 1) Untuk mengetahui dampak negatif budaya asing terhadap kecenderungan gaya hidup remaja Kota Makassar.
- 2) Untuk mengetahui upaya yang dapat dilakukan dalam meminimalisir dampak negatif budaya asing pada gaya hidup remaja Kota Makassar.

e) Kesimpulan : kecenderungan tren fashion, baik yang terbuka maupun cosplay yang membutuhkan banyak biaya mengajarkan remaja untuk bergaya hidup hedonis. Selanjutnya, kecenderungan perilaku menyimpang dan ikut-ikutan dalam merayakan hari spesial budaya di negara lain. Sedangkan penulisan hukum yang akan

disusun ini lebih kepada muatan intelektual apakah yang tepat untuk memberikan perlindungan hukum bagi cosplay.

3. Lidwina Larasati Himawan, NPM 170512738, Fakultas Hukum Universitas Atma Jaya Yogyakarta, Tahun 2021.

a) Judul skripsi : Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Motif Perhiasan Emas dan Berlian.

b) Rumusan masalah : Hak Kekayaan Intelektual manakah yang efektif dapat memberikan perlindungan kepada pengrajin perhiasan emas dan berlian ?

c) Tujuan penelitian: untuk mengetahui Hak Kekayaan Intelektual mana yang nantinya akan efektif untuk memberikan perlindungan kepada pengrajin perhiasan emas dan berlian.

f) Kesimpulan : pertama, perhiasan emas dan berlian dianggap sebagai karya seni karena memiliki nilai artistik dan keindahan. Kedua, perhiasan ini dibuat secara pribadi dan tidak diproduksi dalam jumlah besar, dan ketiga, hak cipta atas perhiasan tersebut tidak didaftarkan ke Ditjen Hak Cipta karena sifat fiksasi tidak dipenuhi. Akibatnya desainer perhiasan berlian dan emas dapat dilindungi dengan baik oleh hak kekayaan intelektual. Sedangkan penulisan hukum yang akan disusun ini lebih kepada muatan intelektual apakah yang tepat untuk memberikan perlindungan hukum bagi cosplay.

F. Batasan Konsep

1. Perlindungan Hukum adapun menurut Satjito Rahardjo yaitu, perlindungan hukum adalah adanya upaya melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan suatu Hak Asasi Manusia kekuasaan kedepannya untuk bertindak dalam rangka kepentingan tersebut.
2. Costume Play (Cosplay), menurut Hills Cosplay adalah kegiatan di mana seseorang mengubah dirinya sendiri menjadi karakter dengan menggunakan pakaian dan tubuhnya sendiri. Banyak cosplayer melekatkan diri mereka secara emosional dan fisik kepada identitas karakter yang mereka pilih. Cosplayer menggunakan kostum atau pakaian termasuk mengubah tubuh dan menggunakan aksesoris tambahan seperti rambut, make up, kostum, tongkat sihir, dan pedang.
3. Hak Kekayaan Intelaktual menurut ahli yaitu, Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, Hak Kekayaan Intelektual merupakan hak yang berasal dari hasil kegiatan kreatif suatu kemampuan daya pikir manusia dalam bidang teknologi, ilmu pengetahuan maupun seni dan sastra yang diekspresikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuknya, yang memiliki manfaatnya serta berguna dalam menunjang kehidupan manusia, juga mempunyai hukum ekonomi. Karena hak kekayaan intelektual diberikan oleh negara, maka negara memberikan hak

tersebut kepada yang berhak sesuai dengan persyaratan yang ditetapkan dalam Undang-undang.

4. Pengaruh Cosplay terhadap Perekonomian, Membicarakan tentang cosplay tidak akan terlepas dari masalah kerajinan tangan, industri rancang pakaian, aksesoris dan sebagainya. Secara signifikan memiliki pengaruh yang positif.
5. Perlindungan Hukum *Cosplay (Costume Play)* pada Undang-Undang Hak Cipta Salah satu bentuk pembangunan dibidang hukum adalah perlindungan hak cipta melalui perubahan dan pembaharuan undang-undang hak cipta oleh pemerintah Indonesia untuk melindungi hak cipta intelektual. Menurut definisi, cosplay didefinisikan sebagai sebuah karya seni yang dibuat dari kepala hingga kaki serta perilaku karakter yang dirancang sedemikian rupa sehingga diharapkan mirip dengan karakter animasi dan komik. Sketsa karakter animasi dan cosplay juga dimasukkan ke dalam kerajinan tangan karena dibuat menggunakan tangan manusia. Namun, berdasarkan pasal 40 ayat 2 dan pasal 43 hingga 50 UU Hak Cipta, cosplay dianggap sebagai karya cipta tidak terdaftar yang memiliki tujuan sosial dan ekonomis. Dengan demikian, cosplay tidak dilindungi oleh undang-undang hak cipta.

G. Metode Penelitian

1. Jenis Penelitian

Penelitian hukum empiris mempelajari kasus hukum empiris tentang perilaku masyarakat. Sumber data dari penelitian ini berasal dari pengamatan langsung di lokasi penelitian daripada hukum positif tertulis.

2. Sumber Data

Dalam penulisan hukum/skripsi ini penulis menggunakan data primer sebagai data utama dan data sekunder sebagai pendukung.

- a. Data Primer, yaitu data yang dikumpulkan secara langsung dari responden dan narasumber melalui wawancara.
- b. Data Sekunder, yaitu data yang terdiri bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder:
 - 1) Bahan hukum primer
 - a) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
 - b) Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri.

3. Cara Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara:

- a. Studi Kepustakaan ini bertujuan untuk mempelajari bahan hukum primer, yaitu peraturan perundang-undangan, dan bahan hukum sekunder, yaitu pendapat hukum yang dikumpulkan dari narasumber, literatur dan internet yang relevan dengan penelitian ini.

- b. Wawancara ini dilakukan secara langsung dengan narasumber melalui pertanyaan yang sudah disiapkan yang membahas perlindungan hukum yang ada di Pawcha Gallery.

4. Lokasi Penelitian

Lokasi dari penelitian ini adalah beberapa Event jejepangan yang berlangsung di Jogja.

5. Analisis Data

Penelitian kualitatif menganalisis data yang diperoleh secara deskriptif, yang berarti apa yang dikatakan responden secara lisan dan tertulis serta apa yang mereka lakukan dalam kehidupan nyata diperiksa dan dipelajari secara menyeluruh. Metode berpikir induktif untuk menganalisis data ini, yang dimulai dengan proses khusus (hasil pengamatan) dan berakhir dengan kesimpulan.