

BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Pada saat ini Indonesia sedang mengalami perkembangan yang sangat pesat dalam dunia digital. Hal ini didasari dengan berkembangnya revolusi industri 4.0. perkembangan teknologi yang semakin tahunnya terus meningkat, tentunya memberikan banyak dampak dalam segala aspek kehidupan masyarakat, termasuk dalam perkembangan desain grafis. Desain grafis adalah kegiatan untuk membuat gambaran dasar dari satu media cetak (misalnya majalah, buku, atau koran) sebelumnya medianya diproduksi atau diperbanyak, dengan mempertimbangkan berbagai aspek, baik produksi, fungsi, maupun keestetikanya, untuk mengantisipasi terjadinya kesalahan apabila bendanya sudah diproduksi atau diperbanyak.¹ Desain grafis berasal dari dua kata yaitu desain serta grafis. Desain merupakan modal ataupun inspirasi gagasan guna menghasilkan suatu yang berhubungan dengan objek dan guna. Sebaliknya grafis merupakan wujud daripada komunikasi secara visual yang dirancang bersumber pada campuran garis ataupun titik selaku media guna mengantarkan data secara efisien.²

Dalam perkembangan industri digital ini, tentunya pembuatan gambar desain grafis akan menjadikan dunia digital sebagai landasan untuk

¹ Guruh Ramdani, Desain Grafis, (Bogor : IPB Press, 2019), hlm. 2

² Hosea Soni Erns Simorangkir, Perlindungan dan pertanggungjawaban Hukum terhadap UU Hak Cipta Terhadap Desain Grafis (Kasus Jaket Sukajan Erigo), Jurnal Kertha Semaya,, Vol 12 No 11, Tahun 2024, hlm.2952.

mengembangkan kreativitas dan ide-ide menarik dari para pencipta gambar desain grafis. Pada era digital ini berbagai kegiatan dapat dilakukan dengan menggunakan internet. Keberadaan teknologi internet yang telah mampu meningkatkan upaya penyebaran ide atau gagasan.³ Perkembangan seni gambar desain grafis yang memanfaatkan perkembangan digital ini biasanya menggunakan perkembangan teknologi seperti *smartphone* ataupun komputer sebagai media para pencipta gambar desain grafis untuk mengembangkan bakatnya. Banyak ragam bentuk dan macam seni gambar desain grafis yang tiap tahunnya terus berkembang. Perkembangan ini tentunya akan terus mengikuti kemauan pasar dan apa saja yang sedang disukai oleh masyarakat luas. Selain memiliki nilai seni yang tinggi, tidak banyak juga yang menjadikan penciptaan gambar desain grafis sebagai landasan pemenuhan seni yang memiliki nilai ekonomi bernilai tinggi, hal ini menjadikannya gambar desain grafis sebagai salah satu karya seni yang harus dilindungi hak ciptanya. Desain grafis dan hak cipta saling berkaitan karena desain grafis juga merupakan ciptaan yang dilindungi menurut Pasal 40 UUHC, dan hal ini juga dikarenakan desain grafis merupakan karya seseorang, jadi dapat dikatakan bahwa pembuat desain grafis tersebut merupakan pemegang hak cipta.⁴ Namun seperti yang diketahui, perkembangan akan dunia digital ditandai dengan mudahnya pengaksesan segala sumber informasi dari

³ Ujang Badru Jaman, dkk, Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital, Jurnal Rechten: Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia, Vol 3 No 1, Tahun 2021, hlm. 9.

⁴ Lu Sudirman, dkk, Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain Secara Gratis, Nusantara: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial, Vol 8 No 3, Tahun 2021, hlm. 209.

berbagai penjuru negara bahkan seluruh dunia. Kemudahan dalam mengakses segala sumber informasi dalam dunia digital inilah yang kemudian pada sebagian orang disalahgunakan untuk sesuatu yang bertentangan dengan ketentuan yang seharusnya.

Seperti yang diketahui bahwa setiap ciptaan yang dihasilkan oleh setiap orang tentunya memiliki nilai daripada hak cipta yang harus dilindungi keberadaanya. Hak cipta sendiri merupakan bagian dari Hak Kekayaan Intelektual (HAKI). Hak kekayaan intelektual merupakan hak privat (*private rights*) bagi seseorang yang menghasilkan suatu karya intelektual. Disinilah ciri khas HAKI, seseorang bebas untuk mengajukan permohonan atau mendaftarkan karya intelektualnya atau tidak.⁵ Hak atas kekayaan intelektual secara umum dapat digolongkan kedalam dua kategori utama, yaitu hak cipta dan kekayaan industri. Ruang lingkup hak cipta adalah karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, sedangkan ruang lingkup hak kekayaan industri adalah didalam bidang teknologi.⁶ Pengertian hak cipta sendiri menurut Pasal 1 UUHC, yang dimaksud dengan Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaan yang timbul secara otomatis setelah ciptaan selesai dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku. Hak cipta sendiri hadir ditengah-tengah masyarakat sebagai suatu

⁵ Lovelly Dwina Dahan, Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Eksekusi, Vol 3 No 2, Tahun 2021, hlm. 106.

⁶ Vanessa C. Rumopa, Pengaturan Hukum Mengenai Hak Ekonomi Menurut UU No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lex Crimen, Vol 6 No 3, Tahun 2017, hlm. 47.

upaya untuk menghargai karya hasil dari suatu karya manusia.⁷ Karena ciptaan-ciaptan ini dilindungi hak cipta sebagai hak eksklusif, ciptaan-ciaptan ini menjadi hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pencipta atau pihak lain yang diperbolehkan memanfaatkan hak tersebut dengan seizin pencipta.⁸

Hak cipta sendiri memiliki sejarah lahiran dan perkembangan hak cipta dalam ranah hukum benda yang memiliki kronologis perjalanan yang panjang dan pernah mengalami masa masa yang kelam dalam sejarahnya. Secara umum sejarah kelahiran hak cipta dianggap bermula di Inggris pada awal abad ke-17 dan di Prancis pada akhir abad ke-17. Sejarah kelahiran hak cipta dimulai di Inggris dan Prancis adalah karena Inggris dan Prancis dianggap mewakili dua rezim sistem hukum yang berlaku didunia pada saat ini. Kedua sistem hukum yang berbeda tersebut juga telah melahirkan konsep *economy right* dan *moral right* dalam hak cipta. Dari sejarah kelahiran hak cipta kedua negara tersebut, karena itu mengapa negara-negara *common law* pada umumnya lebih mengedepankan aspek hak ekonomi (*economy right*) dari suatu ciptaan daripada hak perorangan (*personal right*) dari pencipta sebagaimana dipraktikan di Negara *civil law* yang telah melahirkan hak moral (*moral right*).⁹

Adanya konsep *economy right* yang pada awal sejarahnya hak cipta di Inggris dilahirkan di atas fondasi praktik bisnis percetakan dan penerbitan

⁷ Anis Mashdurohatun, Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam Perspektif Sejarah di Indonesia (Semarang: Madina Semarang, 2013), hlm. 26.

⁸ Tim Lindsey, dkk, Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar (Bandung: PT Alumni, 2022), hlm. 7.

⁹ Nanda Dwi Rizkia, Hardi Fardiansyah, Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar, (Bandung: Widina Bhakti Persada, 2022), hlm. 31.

buku yang sangat monopolistik dan kapitalistik dengan mengabaikan hak personal dari sang penciptanya. Seiring berjalannya waktu, konsep ini mulai berkembang dan mengalami perubahan yang dimana awal konsep ini hanya diperuntukkan kepentingan bisnis bagi kerajaan Inggris kemudian berubah menjadi pengakuan atas pencipta yang diwujudkan dalam bentuk pemberian royalty yang bersifat ekonomi dan juga atas landasan pemikiran John Locke pada saat itu. Adapula konsep *moral right* yang pada awalnya konsep ini berkembang di Prancis dengan konsep yang hampir sama seperti di Inggris. Namun berbeda dengan konsep *copyright* di Inggris, yang dimana hal ini memiliki konsep suatu ciptaan tidak terpisahkan dari *personality* pencipta dan hak ini melekat selamanya dengan pencipta meskipun ciptaan tersebut dialihkan kepada pihak lain. Lahirnya hak moral (*moral right*) berdasar pada konsep *droit d'auteur* yang dimana konsep ini memiliki pengertian bahwa identitas diri (*self identity*) manusia terpancar dari karya atau ciptaanya.¹⁰

Dalam perlindungan Hak Cipta yang dilandasi dengan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (yang selanjutnya disebut UUHC), hal hal yang dilindungi hak ciptanya terdapat pada Pasal 40 ayat (1) yang menyebutkan bahwa “Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- a. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;

¹⁰ *Ibid* 32

- e. Drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. Karya seni terapan;
- h. Karya arsitektur;
- i. Peta;
- j. Karya seni batik atau seni motif lain;
- k. Karya fotografi;
- l. Potret;
- m. Karya sinematografi;
- n. Terjemahan, tafsir, saluran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. Terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. Kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. Permainan video; dan
- s. Program Komputer.

Namun dengan demikian, pelanggaran hak cipta masih sering terjadi di Indonesia. Dengan meningkatnya sistem digital, maka semakin meningkat juga pelanggaran-pelanggaran hak cipta yang tidak sesuai dengan ketentuannya. Pelanggaran hak cipta seperti memperbanyak, menjual, atau menampilkan ciptaan tanpa izin dari pencipta. Dalam UUHC yang mengatur lebih lanjut kategori tindakan yang tidak dianggap melanggar hak cipta, misalnya untuk kepentingan pendidikan, penelitian, tulisan karya ilmiah, laporan, kritik, resensi, kuliah, dan pertunjukan, sepanjang mencantumkan seluruh sumber karya izin penulis harus terlebih dahulu dicari untuk penggunaan komersial.¹¹ Komersialisasi adalah suatu kegiatan usaha untuk

¹¹ Rahma Fitri, dkk, Hak Kekayaan Intelektual, (Sumatera Barat: PT. Global Eksekutif Teknologi, 2022), hlm. 15

mendapatkan keuntungan dari produk yang dipasarkan dalam entuk tertentu. Komersialisasi karya seni merupakan kebutuhan untuk mendapatkan materil berupa uang guna menunjang kebutuhan hidup pencipta karya seni rupa.¹² Setiap karya yang diciptakan, lebih baiknya didaftarkan HKI untuk menghindari plagiarisme dan menghargai setiap hasil usaha yang telah diciptakan penciptanya. Plagiarisme merupakan tindakan pengambilan atau penggunaan karya, ide, atau tulisan orang lain tanpa memberikan pengakuan atau atribusi yang sesuai, sehingga karya tersebut diakui sebagai milik sendiri.¹³ Plagiarisme adalah tindakan menyalin karya orang lain tanpa menyebutkan sumber yang tepat. Perilaku mengmabil, mengutip. atau bahkan mencuri karya, tulisan, atau pendapat orang lain tanpa mengakuinya. Istilah tanpa mengakui diartikan sebagai tanpa menyebutkan sumber darimana sesuatu itu diambil secara memadai sebagaimana diatur dalam pembuatan karya ilmiah, dan ini merupakan suatu tindakan yang tidak bermoral.¹⁴ Plagiat menurut Pasal 1 angka 1 Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 17 Tahun 2010 tentang Pencegahan dan Penanggulangan Plagiat Di Perguruan Tinggi yang menyebutkan bahwa “Perbuatan secara sengaja atau tidak sengaja dalam memperoleh atau mencoba memperoleh kredit atau nilai untuk suatu karya ilmiah dengan mengutip sebagian atau seluruh karya dan/atau

¹² Tjokorda Udiana Nindhia Pemayun, dkk, Plagiasi Hak Cipta Karya Seni Rupa di Bali, Wicaksana, Jurnal Lingkungan dan Pembangunan,, Vol 1 No 1, Tahun 2017, hlm. 44.

¹³ Ismaatul Aula, dkk, Upaya Perlindungan Hukum Dalam Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Praktik Plagiarisem Hak Cipta, Jurnal Ekobis; Jurnal Ekonomi dsn Bisnis, Vol 5 No 2, Tahun 2024, hlm. 31.

¹⁴ Universitas Syiah Kuala, Buku Panduan Anti Plagiarisme, (Banda Aceh: Universitas Syiah Kuala, 2024), hlm. 5.

karya ilmiah pihak lain yang diakui sebagai karya ilmiahnya, tanpa menyatakan sumber secara tepat dan memadai.”¹⁵ Pelanggaran ini sangat merugikan dari pihak pencipta, apabila karya dari seseorang yang digunakan tanpa izin dari pemegang hak cipta untuk komersial atau mendapat dari penyalahgunaan karya tersebut. Hal ini terdapat dalam Pasal 9 ayat (3) UUHC yang menyebutkan bahwa “Setiap orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan”. Dalam UUHC terdapat definisi dari penggunaan secara komersial yang terdapat pada Pasal 1 angka 24 yang menyebutkan bahwa “Penggunaan secara komersial adalah pemanfaatan Ciptaan dan/atau produk hak terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar”. Berbagai bentuk pelanggaran tersebut semata-mata ditujukan untuk mendapatkan keuntungan finansial (komersial) secara melawan hak dan melawan hukum. Hal ini memberikan pengertian bahwa setiap orang yang melakukan hak ekonomi pencipta tersebut, wajib mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Penggandaan atau penggunaan secara komersial terhadap ciptaan dilarang apabila tidak ada izin dari pencipta.¹⁶ Pelanggaran dalam dunia hak cipta, seringkali terjadi dan menjadi permasalahan yang tidak kunjung ada akhirnya. Hal ini didasari adanya perkembangan teknologi yang diikuti oleh kemajuan internet dan media sosial membuat manusia lebih inovatif dan kreatif. Kemajuan ini

¹⁵ Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 17 Tahun 2010

¹⁶ Diouf Alexandro Latupeirissa, dkk, “Perlindungan Hukum Karya Seni Lukis Yang Di Tiru Dan Disebarluaskan Tanpa Hak”, Patiimura Law Study Review, Vol 2 No 2, Tahun 2024, hlm. 189

memungkinkan terciptanya ide-ide kreatif yang memajukan berbagai bidang seperti sastra, seni, dan desain. Namun menciptakan sebuah desain bukanlah hal yang mudah dan tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang karena membutuhkan kreativitas dan keahlian khusus. Proses pembuatan desain yang memakan waktu dan tenaga ini seringkali tidak dihargai oleh banyak orang. Hal ini terbukti dengan maraknya pemajakan desain, terutama pada desain yang tersebar di media sosial.¹⁷ Banyak pencipta yang memanfaatkan media sosial, aplikasi serta situs-situs penyedia gambar untuk mempublikasikan karyanya. Namun, di samping kemudahannya karya cipta yang tersebar di internet juga beresiko atas pelanggaran hak cipta.¹⁸ Desain grafis yang terdapat didalam website gratis sangat mudah didownload oleh pihak lain, dan banyak sekali diantaranya yang dijadikan sebagai cover ataupun desain produk penjualan, seperti pakaian, *tote bag*, dan *packaging* barang yang diperjual belikan.¹⁹ Salah satu fenomena terhadap pelanggaran hak cipta yang akhir-akhir ini terjadi yaitu pada salah satu perusahaan yang bergerak di bidang bisnis minuman kopi yang berdiri sejak Tahun 2016. Perusahaan *Space Coffee Roastery* merupakan salah satu perusahaan bisnis kopi yang terletak di Yogyakarta, perusahaan ini merupakan salah satu *brand* yang cukup terkenal di kalangan masyarakat, karena memiliki beragam jenis

¹⁷ Ahya Mofidi Lahida, dkk, Perlindungan Hak Cipta di Bidang Desain Grafis Dalam Penjualan Jasa Desain di Media Sosial, Jembatan Hukum: Kajian Ilmu Hukum, Sosial dan Administrasi Negara, Vol 1 No 3, Tahun 2024, hlm. 01.

¹⁸ Kartika Andini, dkk, Perlindungan Hak Cipta Pada Penggunaan Gambar di Internet yang Dijadikan Desain Pada Fitur Filter Cerita Aplikasi Instagram Secara Tanpa Hak Untuk Tujuan Komersil, Widya Yuridika: Jurnal Hukum, Vol 4 No 2, Tahun 2021, hlm. 380.

¹⁹ Hari Sutra Disemadi, dkk, Kajian Hukum Hak Pencipta Terhadap Desain Grafis Gratis yang Dipergunakan Kedalam Produk Penjualan di Indonesia, Jurnal Meta-Yuridis, Vol 4 No 2,, Tahun 2021, hlm. 57.

minuman yang ditawarkan dan juga usaha yang tidak hanya melalui toko secara *offline*, tetapi juga melayani pembelian produk-produknya melalui market digital.

Seperti yang beredar di media sosial, dimana pemberitaan ini berawal dari unggahan akun media sosial x @heyocin milik Chintya Purida. Akun ini mengunggah pengalamannya saat berkunjung ke *Space Coffee Roastery*, disana ditemukan berbagai kemasan dengan gambar desain grafis yang beragam pada produk-produk yang diproduksi oleh *Space Coffee Roastery* ini. Sebagai seseorang yang bekerja di bidang gambar desain grafis, Chintya merasa tertarik untuk menelusuri berbagai gambar desain grafis yang terpajang di toko tersebut. Namun pada saat melihat salah satu kemasan dari produk *Space Coffee Roastery*, ia merasa tidak asing dengan salah satu gambar desain grafis pada produk tersebut. Sehingga kemudian ia mulai mencoba mencari gambar desain grafis tersebut di media sosial, dan menemukan bahwa gambar desain grafis yang tidak asing tersebut merupakan hasil karya seniman yang sudah sejak lama ia ikuti di instagram. Diketahui bahwa gambar desain grafis tersebut merupakan karya milik akun @alikhmirkuseinov yang sudah diunggah sejak Tahun 2022. Setelah unggahan dari Chintya ini, mulai ramai dan mendapat banyak tanggapan dari berbagai kalangan yang akhirnya mulai mencurigai bahwa kemasan dari produk-produk lain milik *Space Coffee Roastery* merupakan hasil dari tindakan plagiarisme kepada beberapa seniman gambar desain grafis. Banyak dari akun-akun di media sosial x yang kemudian akhirnya menemukan bahwa

benar *Space Coffee Roastery* melakukan plagiarisme dari gambar desain grafis milik dari beberapa seniman. Beberapa seniman yang mengalami plagiarisme oleh *Space Coffee Roastery* diantaranya adalah @alikhmirguseinov, @phonemovamoni_illust, @seejessletter, @bttrflyquintet, @yaiyaiart, @mika. Diketahui perusahaan *Space Coffee Roastery* didapati menggunakan tanpa izin hasil karya gambar desain grafis milik seniman independen yang ada di media sosial.²⁰ Perusahaan ini diketahui menjadikan karya cipta milik beberapa seniman untuk dijadikan ilustrasi gambar desain grafis yang digunakan pada kemasan produk untuk *branding* mempromosikan produk-produk baru yang dihasilkannya.

Pemilik asli dari gambar desain grafis yang digunakan karyanya oleh perusahaan *Space Coffee Roastery* ini mengaku tidak ada perjanjian kerja sama atau bahkan sekedar permintaan izin yang mereka dapatkan, banyak dari mereka para seniman tersebut yang justru mengetahui tindakan plagiarisme yang mereka dapati atas karyanya justru dari masyarakat yang merasa curiga akan keaslian ilustrasi produk dari perusahaan kopi ini. Banyak masyarakat yang kemudian melaporkan kejadian ini kepada mereka para seniman yang tentunya dirugikan secara langsung akibat adanya tindakan plagrisme dari karya-karya mereka. Setelah ditelusuri lebih lanjut ternyata diketahui bahwa perusahaan *Space Coffe Roastery* ini telah melakukan tindakan plagiarisme terhadap beberapa karya seni gambar desain grafis sejak Tahun 2020, hingga

²⁰ <https://x.com/heycon/status/1886402716685181246?s=46> diakses pada 28 April 2025

puncaknya pada bulan Februari 2025 tindakannya diketahui publik dan dikecam oleh berbagai pihak.²¹

Pada kasus plagiarisme yang dilakukan pihak *Space Coffe Roastery* kepada hasil karya gambar desain grafis beberapa para seniman ini tentunya menimbulkan kerugian yang sangat berarti bagi pihak-pihak yang merasa dirugikan. Baik itu berupa kerugian materil. Hal inilah kemudian yang membuat perlunya perhatian khusus bagi kejadian-kejadian yang menyebabkan cideranya perlindungan pada suatu karya cipta. Sebab hak cipta ini merupakan bagian dari hak kekayaan intelektual yang bernilai tinggi. Maka dengan demikian, penelitian ini dirasa perlu dilakukan untuk mengkaji isu yang berjudul : **"Upaya Hukum Pemegang Hak Cipta Terhadap Tindakan Plagiarisme yang Dilakukan Oleh *Space Coffee Roastery*"**

1.2 Rumusan Masalah

1. Apakah tindakan yang dilakukan oleh *Space Coffe Roastery* dapat dikualifikasikan sebagai pelanggaran hak cipta milik orang lain?
2. Apakah pemilik gambar desain grafis yang dirugikan dapat mengajukan gugatan terkait dengan tindakan yang dilakukan oleh *Space Coffe Roastery*?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan dari adanya penelitian ini diantaranya ialah:

²¹ <https://bizsense.id/kasus-plagiarisme-space-roastery-ketika-bisnis-dan-orisinalitas-berbenturan> diakses pada 28 April 2025

1. Untuk dapat mengetahui tindakan plagiarisme pada gambar desain grafis yang dilakukan oleh *Space Coffe Roastery* tersebut merupakan tindakan yang dapat dikualifikasikan dalam pelanggaran Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui bagaimana bentuk upaya hukum terhadap pemegang hak cipta yang mengalami plagiarisme oleh *Space Coffe Roastery*

1.4 Kegunaan Penelitian

Pada penelitian ini terdapat beberapa kegunaan yang akan didapat yaitu sebagai berikut:

1.4.1 Manfaat Teoritis

1. Manfaat teoritis dalam penelitian ini adalah : Penelitian ini diharapkan akan membantu kemajuan akademik dan berfungsi sebagai referensi pustaka bagi masyarakat umum, terutama bagi mahasiswa ilmu hukum, tentang Perlindungan Terhadap Pemegang Hak Cipta atas tindakan plagiarisme terhadap desain grafis yang dilakukan oleh *Space Coffe Roastery*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi acuan untuk penelitian selanjutnya yang berkesinambungan dengan topik penelitian ini.

1.4.2 Manfaat Praktis

Manfaat praktis dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

1. Penelitian ini diharapkan menjadi pertimbangan hukum bagi penegak hukum yang memutus perkara terkait tindakan plagiarisme terhadap pemegang hak cipta atas gambar desain grafis.

2. Diharap menjadi pedoman bagi masyarakat secara umum akan dasar-dasar perlindungan hak cipta atas tindakan plagiarisme pada gambar desain grafis.

1.5 Keaslian Penelitian

Untuk mengetahui orisinalitas penelitian yang berjudul Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Atas Tindakan Plagiarisme yang Dilakukan Oleh *Space Coffee Roastery* terdapat beberapa karya ilmiah sebagai pembanding sebagaimana dalam tabel di bawah ini.

Tabel 1.1 Penelitian Terdahulu

No	Judul Penelitian Sebelumnya	Rumusan Masalah Penelitian Sebelumnya	Isu Hukum Penelitian Sebelumnya	Perbedaan Dengan Tugas Akhir Yang Diusulkan
1	Perlindungan Hukum Hak Cipta Lagu Atau Musik Atas Perbuatan Melawan Hukum Melalui Media Internet, Sinta, Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Borneo Tarakan, 2020.	1. Bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta lagu atau musik atas perbuatan melawan hukum? 2. Mekanisme penyelesaian sengketa perdata terhadap pelanggaran hak cipta?	Penelitian sebelumnya membahas terkait bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta lagu atau musik atas perbuatan melawan hukum melalui media internet serta membahas mekanisme penyelesaian sengketa terhadap pelanggaran hak cipta	Perbedaan isu dari sebelumnya penelitian sebelumnya membahas terkait bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta lagu atau musik atas perbuatan melawan hukum melalui media internet, sedangkan penelitian ini

				membahas terkait bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta atas plagiarisme yang dilakukan oleh <i>Space Coffe Roastery</i>
2	Penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta karya seni yang terdapat pada <i>Non fungible token</i> (NFT), M. Taufik Hidayat, Skripsi, Fakultas Hukum, Universitas Bhayangkara Surabaya, 2023.	1. Bagaimana pengaturan tentang Hak Cipta dalam NFT (<i>Non Fungible Token</i>)? 2. Bagaimana upaya penyelesaian sengketa terhadap pelanggaran hak cipta yang ada dalam NFT (<i>Non Fungible Token</i>)?	Penelitian sebelumnya membahas terkait pengaturan atas hak cipta dalam NFT (<i>Non Fungible Token</i>) yang dimana NFT ini ialah aset digital yang dimiliki oleh pemilik yang memungkinkan pemilik untuk menjualnya dan menghasilkan nilai ekonomi bagi pemilik dan membahas terkait penyelesaian sengketa pelanggaran hak cipta.	Penelitian sebelumnya membahas terkait pengaturan atas hak cipta dalam NFT (<i>Non Fungible Token</i>) yang jika dijual oleh pemilik akan menciptakan nilai ekonomi, sedangkan penelitian ini membahas terkait bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta atas plagiarisme yang dilakukan oleh <i>Space Coffe Roastery</i> yang dimana plagiarisme tersebut dilakukan

				untuk mendapatkan nilai jual ekonomi dari suatu produk
3	Upaya Perlindungan Hukum Hak Cipta Di Era Digital Studi No. 8 Tahun 2014 dan Hukum Islam, Lutifah Usnul Howyah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2021.	1. Bagaimana upaya perlindungan Hukum Hak Cipta di era digital menurut Undang-Undang No. 8 Tahun 2014? 2. Bagaimana Upaya perlindungan Hukum Hak Cipta di era Digital menurut Hukum Islam?	Penelitian sebelumnya membahas terkait upaya perlindungan hukum atas hak cipta di era digital atau teknologi menurut Undang-Undang No. 8 Tahun 2014 serta membahas perlingkungannya menurut Hukum Islam.	Penelitian sebelumnya membahas upaya perlindungan hukum atas hak cipta di era digital atau teknologi menurut Undang-Undang No. 8 Tahun 2014 serta menurut Hukum Islam, sedangkan penelitian ini membahas terkait bentuk perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta atas plagiarisme yang dilakukan oleh <i>Space Coffe Roastery</i> yang dimana plagiarisme tersebut dilakukan untuk mendapatkan nilai jual ekonomi dari suatu produk.

Sumber: Hasil Penelusuran online repository fakultas hukum tahun 2020-2023

1.6 Metode Penelitian

Metode Penelitian adalah suatu serangkaian kegiatan dalam mencari kebenaran suatu studi penelitian, yang diawali dengan suatu pemikiran yang membentuk rumusan masalah sehingga menimbulkan hipotesis awal, dengan dibantu dan persepsi penelitian terdahulu, sehingga penelitian bisa diolah dan dianalisis yang akhirnya membentuk suatu kesimpulan.²²

1.6.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian ini adalah penelitian normatif (*legal reseacrh*), yakni penelitian dengan menggunakan sumber bahan hukum yang berupa peraturan perundang-undangan tentang hak cipta, teori hukum, dan pendapat para sarjana. Nama lain dari penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum doktrial, juga disebut sebagai penelitian kepustakaan atau studi dokumen. Disebut sebagai penelitian normatif karena penelitian ini dilakukan atau ditujukan hanya pada peraturan-peraturan yang tertulis atau bahan-bahan hukum.²³ Pada penelitian ini mengacu pada norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan (*statute approach*). Penelitian ini dilakukan untuk menganalisis lebih mendalam terkait pengaturan atas terjadinya tindakan plagiarisme terhadap gambar desain grafis serta upaya yang harus dilakukan dalam memberikan

²² Syafrida Hafni Sahir, *Metodologi Penelitian*, (Jogjakarta : Penerbit KBM Indonesia), hlm. 1

²³ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum*, (Mataram : Mataran University Press. 2020), hlm. 45

perlindungan terhadap pemegang hak cipta yang karyanya digunakan tanpa izin secara komersial oleh suatu pihak.

1.6.2 Metode Pendekatan

Penelitian hukum menggunakan berbagai pendekatan, dengan tujuan untuk mendapatkan informasi dari berbagai aspek mengenai isu yang diteliti. Untuk memecahkan masalah yang menjadi pokok bahasan dalam penelitian hukum diperlukan pendekatan dalam penelitian hukum.²⁴

Pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) akan dilihat hukum sebagai suatu sistem yang tertutup, dimana hal itu disebut sebagai bentuk *Comprehensive* yang artinya norma-norma hukum yang ada didalamnya terkait antara yang satu dengan yang lainnya secara logis.²⁵

Pendekatan diartikan sebagai usaha untuk mengadakan hubungan dengan orang atau metode untuk mencapai pengertian tentang masalah penelitian. Pendekatan yang digunakan dalam kepenulisan penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), yang dimana pendekatan tersebut digunakan sebagai sarana untuk memecahkan masalah, dengan menggunakan norma-norma hukum yang saling berkaitan (*Comprehensive*), guna

²⁴ *Ibid* 55

²⁵ *Ibid* 56

untuk mencari solusi akan adanya keterkaitan masalah yang akan dibahas dalam kepenulisan ini.

1.6.3 Sumber Bahan Hukum

Dalam mencari kebenaran penelitian yang sedang dilakukan, sumber bahan hukum yang digunakan ialah dengan menelaah dan mengumpulkan beberapa kepustakaan dan norma atau peraturan perundang-undangan yang mendukung penelitian penulis. Beberapa sumber bahan hukum dalam penelitian ini terdiri dari :

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer, yakni bahan hukum yang memiliki otoritas (*autoritatif*). Dalam penelitian ini menggunakan peraturan perundang-undangan yaitu :

1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta; terkait dengan ketentuan penggunaan karya tanpa izin pencipta yang digunakan secara komersial serta hak-hak yang dilanggar oleh pelaku tindakan plagiarisme.
2. Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015; terkait tentang upaya hukum pemerintah dalam menangani permasalahan tindakan pelanggaran hak cipta yang terjadi.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder, yakni semua publikasi tentang hukum yang merupakan dokumen yang tidak resmi, meliputi : buku, jurnal, artikel dan hasil penelitian yang berkaitan dengan pembahasan penelitian yang merujuk dalam bidang hak cipta dan pengaturan tentang tindakan pelanggaran hak cipta.

1.6.4 Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Pada penelitian ini Teknik pengumpulan bahan hukum yang digunakan ialah studi kepustakaan dan norma. Studi kepustakaan dan norma ini meliputi pengumpulan bahan hukum yang kemudian dibaca, dipelajari dan digolongkan dalam beberapa macam bahan hukum, yang nantinya dipergunakan untuk mengkaji permasalahan yang sedang diteliti.

1.6.5 Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum merupakan suatu tahapan dalam penelitian dengan mengkaji dan menelaah hasil dari bahan-bahan hukum yang didukung oleh teori-teori yang diperoleh sebelumnya. Dengan melakukan analisis dari bahan hukum primer serta bahan hukum sekunder yang telah dikumpulkan yang kemudian dijelaskan dengan sistematis. Dalam menganalisis data atau sumber hukum dalam kepenulisan ini, menggunakan teknik analisa data interpretasi atau penafsiran dengan menggunakan jenis-jenis penafsiran dalam

ilmu hukum terhadap teori-teori hukum guna untuk disistematisasikan sesuai dengan pembahasan atas pokok permasalahan penelitian ini.

Metode analisis data dalam penelitian ini, dengan mengolah secara sistematis dan terperinci bahan-bahan untuk dikaji secara komprehensif. Metode yang digunakan dalam menganalisis adalah metode destruktif. Destruktif adalah menganalisis data dengan cara memaparkan secara terperinci dan tepat perihal sesuatu tertentu terkait dengan permasalahan yang ditulis ini. Maka dengan metode tersebut dilakukan guna untuk menjelaskan permasalahan penelitian hukum dengan kalimat yang logis serta bersifat ilmiah dan mudah dipahami.