

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG MASALAH

Hak Kekayaan Intelektual (selanjutnya disingkat HKI) merupakan hak yang diberikan kepada orang-orang atas hasil dari buah pikiran mereka. Buah pikiran tersebut dapat terwujud dalam tulisan, kreasi artistik, simbol-simbol, penamaan, citra, dan desain yang digunakan dalam kegiatan komersial. HKI baru ada bila kemampuan intelektual manusia itu telah membentuk sesuatu yang bisa dilihat, didengar, dibaca, atau dapat digunakan.¹ Secara umum, HKI terbagi dalam 2 (dua) kategori, yaitu hak cipta dan hak kekayaan industri, yang meliputi hak paten, hak merek, hak desain industri, hak desain tata letak sirkuit terpadu, hak rahasia dagang, dan hak perlindungan varietas tanaman. Hak cipta muncul sebagai bagian yang tidak terpisahkan dari HKI yang bergerak di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.

Pengaturan mengenai hak cipta telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC). Hak cipta merupakan 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.² Di dalam hak cipta terkandung 2 (dua) hak, yakni hak ekonomi

¹ Kholis Roisah, *Konsep Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Malang, Setara Press, 2015, hlm. 6.

² Adrian Sutedi, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Jakarta, Sinar Grafika, 2009, hlm.116.

dan hak moral. Hak ekonomi diartikan sebagai hak untuk memperoleh keuntungan ekonomi yang di dapat dari hasil mengkomersialkan ciptaannya.³ Sedangkan hak moral diartikan sebagai hak pencipta untuk dapat mencegah perubahan atas hasil ciptaannya dan untuk tetap disebut sebagai pencipta atas ciptaan tersebut.⁴

Seiring perkembangan zaman, semakin beranekaragam karya-karya yang dihasilkan, termasuk salah satunya yakni *fanfiction* (fiksi penggemar). Rebecca W. Black dalam tulisannya⁵ mengemukakan bahwa “ *Fanfiction is writing in which fans use media narratives and pop cultural icons as inspiration for creating their own texts. In such texts, fan authors imaginatively extend the original plotline or timeline (such as writing a story about the birth and childhood of Darth Vader), create new characters (such as introducing a villain who turns out to be the love child of Captain Kirk and an alien leader from a fabricated planet), and/or develop new relationships between characters that are already present in the original source (such as crafting a text around a budding romantic relationship between Harry Potter and Hermione Grainger)*”. (Terjemahan bebas : *Fanfiction* adalah tulisan di mana penggemar menggunakan narasi media dan ikon budaya pop sebagai inspirasi untuk membuat teks mereka sendiri. Dalam teks-teks seperti itu, para penggemar secara imajinatif memperluas alur asli atau garis waktu asli (seperti menulis cerita tentang kelahiran dan masa kecil Darth Vader), membuat karakter baru (seperti memperkenalkan seorang penjahat yang

³ Arif Lutviansori, *Hak Cipta dan Perlindungan Folklor di Indonesia*, Yogyakarta, Graha Ilmu, 2010, hlm.74.

⁴ *Ibid*, hlm. 73.

⁵ Rebecca W. Black, “Language, Culture, and Identity In Online Fanfiction”, *E-Learning*, Volume 3 Nomor 2, 2006, Irvine, hal. 172.

ternyata adalah anak dari Kapten Kirk dan seorang pemimpin alien dari planet buatan), dan / atau mengembangkan hubungan baru antara karakter yang sudah ada sumber aslinya (seperti menyusun teks di sekitar hubungan romantis pemula antara Harry Potter dan Hermione Grainger)).

Dari tulisan diatas dapat disimpulkan bahwa *fanfiction* merupakan suatu cerita fiksi yang ditulis oleh *fans*, dimana dalam pembuatannya *fans* ini meminjam nama idolanya dan kemudian dijadikan tokoh dalam *fanfiction*. Selain itu, *fanfiction* juga diartikan jika seorang *fans* itu terinspirasi dari artis / tokoh terkenal dan suatu karya asli, seperti film, serial TV, manga, anime, novel dan jenis karya asli lainnya. Dalam pembuatan karya *fanfiction* ini adalah murni hasil dari imajinasi dan kreatifitas *fans* sendiri untuk membuat suatu cerita yang diinginkannya. Singkatnya *fanfiction* ini merupakan kegiatan memodifikasi karya asli.

Fanfiction hadir atas kekaguman para *fans* terhadap karya-karya fiksi yang digemarinya atau bahkan terhadap idolanya. *Fans* merupakan sebutan untuk seseorang yang menggemari sesuatu dengan antusias, seperti grup musik, selebriti, tim olahraga dan sebagainya. Karena kekaguman tersebut, para *fans* menulis suatu cerita yang karakternya merupakan tokoh kesayangannya. *Fanfiction* telah ada sejak tahun 1930-an. Angela Thomas dalam tulisannya menyebutkan “ *The origin of fanfiction can be traced back to the 1930s pulp*

magazine fanzines, and it enjoyed a surge in the late 1960s with the popularity of Star Trek”⁶

Di Indonesia sendiri *fanfiction* baru dikenal sekitar tahun 2011 sejak *Korean Pop* (disingkat *K-Pop*) mulai populer di Indonesia. Biasanya penghasil *fanfiction* (*author*) memiliki *website* untuk saling berbagi karyanya kepada sesama *fans*. Karya-karya tersebut biasanya dibagikan secara *online* dan gratis di media sosial seperti di *blog*, *wattpad*, *facebook* dan lain sebagainya. Beberapa contoh karya *fanfiction* yang dipublikasikan di media sosial yang dikenal oleh penggemar *fanfiction*, diantaranya adalah karya Incainica yang berjudul “*Stay*”⁷, karya Erna Revalia yang berjudul “*Sandaran hati*”⁸, dan karya FuRaHeart yang berjudul “*Darekaga*”.⁹ Tersebar luasnya karya *fanfiction* di media sosial ini terkadang sering terjadi *plagiarisme* yang mengakibatkan *fans* yang membuat suatu karya *fanfiction* tersebut dijiplak oleh orang lain dan dipublikasikan atas nama si *plagiat* tersebut.

Dalam pasal 40 ayat (1) UUHC telah diatur mengenai berbagai ciptaan yang dilindungi :

- 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;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;

⁶ Angela Thomas, “ Fanfiction Online : Engagement, Critical Response and Affective Play Through Writing “, *Australian Journal Of Language And Literacy*, Volume 29 Nomor 3, Oktober 2006, Sydney, hlm. 226.

⁷ www.wattpad.com

⁸ www.facebook.com

⁹ www.fanfiction.net

- 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, saduran, 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.

. Dalam pasal diatas, memang tidak mencakup peraturan mengenai karya *fanfiction* yang telah banyak dipublikasikan di media sosial. Namun, *fanfiction* digolongkan sebagai suatu karya sastra¹⁰ sebagaimana yang telah diatur dalam pasal 40 ayat (1) UUHC, hal ini dikarenakan *fanfiction* ini sama halnya dengan novel dan cerita pendek (selanjutnya disingkat cerpen). Baik novel, cerpen maupun *fanfiction* merupakan suatu karya sastra yang berbentuk prosa baru karena ketiganya termasuk karya sastra *modern*. Selain itu, karya *fanfiction* juga dikatakan sebagai suatu karya modifikasi¹¹ sebagaimana yang telah diatur dalam pasal 40 ayat (1) huruf (n), hal ini dikarenakan selain meminjam nama artis, *fanfiction* juga ada yang terinspirasi dari suatu karya yang telah ada sebelumnya

¹⁰ Arum Dias Permatasari, "Penggunaan Nama Artis Terkenal Sebagai Tokoh Dalam Novel Fanfiksi dan Perlindungan Hukum Terhadap Pihak-Pihak yang Dirugikan (Analisis Yuridis Pasal 20, 21, 22 dan 43 Huruf D Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta)", *Student Journal Universitas Brawijaya*, April 2015, Malang, hal. 7.

¹¹ Fauzi Fachrazi P, "Tinjauan Yuridis Karya *Fanfiction* (fiksi penggemar) Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta", *Skripsi*, Maret 2016, Makassar, hlm. 8.

seperti komik, film, anime, dan lain sebagainya yang kemudian oleh *fans* dimodifikasi sedemikian rupa hingga menjadi cerita dengan versi baru.

Hal inilah yang kemudian menimbulkan permasalahan, karena dalam karya *fanfiction* melibatkan beberapa pihak yang patut dilindungi. Selain itu ada banyak sekali *fanfiction* yang dipublikasikan di media sosial oleh *fans*. Dalam Pasal 43 huruf (d) UUHC menyebutkan bahwa “pembuatan dan penyebarluasan konten hak cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan pencipta atau pihak terkait, atau pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut” padahal kenyataannya banyak *fans* yang bahkan menggunakan *fanfiction* untuk kegiatan komersial sehingga *fans* memperoleh keuntungan ekonomi.

Munculnya banyak permasalahan seperti di atas dalam bidang HKI terutama hak cipta tersebut, menandakan bahwa kebutuhan akan ditingkatkannya perlindungan hukum terhadap berbagai ciptaan untuk mencegah terjadinya *plagiarisme* dan sekaligus menghargai suatu ciptaan sebagai suatu kekayaan intelektual. Oleh karena itu, penelitian skripsi ini akan mengkaji tentang “*Publikasi Karya Fanfiction di Media Sosial Menurut Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*”.

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan masalah yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Siapa sajakah yang berhak memperoleh perlindungan hukum terkait adanya publikasi karya *fanfiction* di media sosial ?
2. Apakah *fans* dapat memperoleh hak ekonomi atas publikasi karya *fanfiction* di media sosial ??

1.3 TUJUAN PENULISAN

Adapun tujuan dalam penelitian dan penulisan hukum ini ialah :

1. Untuk mengetahui dan memperoleh kejelasan pihak-pihak yang berhak memperoleh perlindungan terkait adanya publikasi karya *fanfiction* media sosial.
2. Untuk mengetahui dan memperoleh kejelasan apakah *fans* dapat memperoleh hak ekonomi atas publikasi karya *fanfiction* di media sosial.

1.4 KEGUNAAN

Adapun kegunaan penelitian yang diperoleh dalam penelitian skripsi ini dengan judul “ Publikasi Karya *Fanfiction* di Media Sosial Menurut Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ”, antara lain sebagai berikut :

1.4.1 Kegunaan Teoritis

- a. Dapat memberikan masukan kepada peneliti di bidang HKI, khususnya pada bidang hak cipta.

- b. Dapat memberikan sumbangan pemikiran dalam mengkaji dan mengembangkan pengetahuan hukum mengenai hak cipta, khususnya karya *fanfiction*.
- c. Sebagai landasan untuk penelitian lebih lanjut bagi mereka yang tertarik untuk mengkaji di bidang hak cipta, khususnya karya *fanfiction*.

1.4.2 Kegunaan Praktis

- a. Dapat memberikan manfaat bagi praktisi sebagai bahan untuk melakukan upaya peninjauan dan menindaklanjuti tentang permasalahan mengenai hak cipta, khususnya karya *fanfiction*.
- b. Dapat memberikan pemahaman kepada masyarakat, terutama bagi para *author* mengenai status perlindungan hukum karya *fanfiction*.
- c. Dapat memberikan saran atau masukan atas perlindungan karya *fanfiction* yang dipublikasikan di media sosial.

1.5 KEASLIAN

Dalam penulisan skripsi ditemukan beberapa judul skripsi dan jurnal dari Universitas lain yang memiliki persamaan dalam pembahasan terkait publikasi karya *fanfiction* di media sosial, namun di dalam pembahasan skripsi ini ditemukan beberapa perbedaan, yaitu :

No	Jenis Penulisan	Pengarang / Judul	Rumusan Masalah	Pembahasan
1	Skripsi, Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin. 2016.	Muh. Fauzi Fachrazi, <i>Tinjauan Yuridis Karya Fanfiction (Fiksi Penggemar) Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.</i>	1. Apakah karya <i>fanfiction</i> merupakan pelanggaran hak cipta ? 2. Bagaimanakah perlindungan hukum preventif dan represif yang diberikan kepada pemegang hak cipta terhadap kegiatan modifikasi karya asli dalam karya <i>fanfiction</i> menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ?	Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa untuk mengetahui sebuah <i>fanfiction</i> melanggar hak cipta atau tidak, harus diteliti secara kasus perkasus dengan penilaian kualitatif yang ditetapkan undang-undang. Hal ini karena setiap <i>fanfiction</i> memiliki tujuan penggunaan yang berbeda-beda dan konten yang beraneka ragam. Tujuan penggunaan <i>fanfiction</i> terkait dengan hak ekonomi pencipta karya asli. Apakah penggunaan tersebut bersifat komersil atau tidak. Selain itu bentuk perlindungan hukum yang diberikan Undang-Undang bagi pencipta atau pemegang hak cipta karya asli adalah: Perlindungan hukum preventif dan Represif

2	<i>Student Journal Universitas Brawijaya, Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, 2015.</i>	Arum Dias Permatasari, <i>Penggunaan Nama Artis Terkenal Sebagai Tokoh Dalam Novel Fanfiksi Dan Perlindungan Hukum Terhadap Pihak-pihak Yang Dirugikan.</i>	1. Apakah penggunaan nama artis terkenal sebagai tokoh dalam novel fanfiksi merupakan tindakan melanggar pasal 20, 21, 22 dan 43 huruf d Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ? 2. Bagaimana perlindungan hukum kepada para pihak agar secara yuridis tidak mengalami kerugian akibat penggunaan nama artis terkenal dalam novel fanfiksi ?	Hasil penelitian ini menyebutkan bahwa Novel Fanfiksi yang menggunakan nama artis terkenal sebagai tokoh didalamnya yang dikomersialkan tanpa seizin artis tersebut merupakan pelanggaran hak cipta karena telah melanggar hak moral dan hak ekonomi artis terkenal yang bersangkutan. Selain itu bentuk perlindungan hukum bagi pihak-pihak yang dirugikan adalah: 1) Perlindungan Hukum Preventif dengan cara melakukan perjanjian lisensi antara penulis (<i>author</i>) dan penerbit (<i>publisher</i>) dengan artis terkenal yang namanya digunakan dalam novel fanfiksi. 2) Perlindungan Hukum Represif dengan cara melakukan gugatan perdata ke Pengadilan Niaga
---	---	---	--	--

Penelitian ini berbeda dengan kedua penelitian di atas. Dalam Kedua penelitian di atas sama-sama meneliti apakah *fanfiction* dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta atau tidak. Selain itu pada penelitian pertama fokus pada perlindungan hukum terhadap pemegang hak ciptanya, sedangkan penelitian kedua fokus pada perlindungan hukum terhadap artisnya. Hal inilah yang

membedakan antara penelitian ini dan kedua penelitian di atas, karena dalam penelitian ini lebih fokus meneliti terhadap siapa sajakah yang berhak mendapatkan perlindungan hukum terkait publikasi karya *fanfiction* di media sosial karena dalam karya *fanfiction* ada banyak pihak yang dilibatkan di dalamnya. Selain itu penelitian ini juga meneliti apakah kemudian *fans* dapat memperoleh hak ekonomi atas publikasi karya *fanfiction* di media sosial.

1.6 METODE PENELITIAN

Metode penelitian adalah cara-cara yang digunakan oleh penulis untuk mengkaji tentang rumusan masalah yang akan dibahas dalam skripsi ini. Berikut adalah jenis dan metode penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini, adalah sebagai berikut :

1.6.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian normatif adalah suatu prosedur penelitian ilmiah untuk menemukan kebenaran berdasarkan logika keilmuan hukum dari sisi normatifnya.¹² Penelitian ini difokuskan untuk mengetahui pihak yang berhak mendapat perlindungan dan perolehan hak ekonomi atas suatu karya *fanfiction* dalam perspektif UUHC.

1.6.2 Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*). Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang

¹² Johny Ibrahim, *Teori dan Metode Penelitian Normatif*, Surabaya, Banyumedia Publishing, 2006, hlm. 7.

bersangkut paut dengan isi hukum yang ditangani.¹³ Penelitian ini mengkaji penerapan aturan hukum tentang hak cipta terhadap suatu karya tulis non-ilmiah, yaitu *fanfiction* yang banyak sekali beredar.

1.6.3 Bahan Hukum

Bahan hukum yang digunakan dalam penulisan ini adalah menggunakan bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

- a) Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat autoritatif yang artinya mempunyai otoritas. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim.¹⁴ Bahan hukum primer yang akan digunakan untuk mengkaji penelitian ini adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
- b) Bahan hukum sekunder berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum, dan komentar-komentar atas putusan pengadilan.¹⁵ Bahan-bahan hukum sekunder yang digunakan untuk mendukung bahan hukum primer, yaitu berupa pendapat para ahli, literatur, buku-buku, jurnal, skripsi, yang berhubungan dengan permasalahan yang dikaji.

¹³ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Jakarta, Kencana, 2011, hlm. 93.

¹⁴ *Ibid.* hlm. 141

¹⁵ *Ibid.*

1.6.4 Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum merupakan kegiatan dalam penelitian yang berupa melakukan kajian atau telaah terhadap hasil pengolahan data yang dibantu dengan teori-teori yang telah didapatkan sebelumnya.¹⁶ Karena dalam penelitian ini menggunakan penelitian hukum normatif, maka analisis bahan hukum yang digunakan adalah analisis deskriptif, yaitu merumuskan dan menafsirkan dari Undang-Undang, buku, jurnal, dan skripsi yang telah dikumpulkan, kemudian diolah dan disimpulkan untuk menjawab isu hukum yang diteliti, sehingga diketahui siapa sajakah pihak-pihak yang berhak mendapat perlindungan hukum terkait publikasi karya *fanfiction* di media sosial.

¹⁶ Mukti Fajardan Yulianto Achmad, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif dan Empiris*, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 2010, hlm.183.