

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Manusia merupakan makhluk yang diberikan keistimewaan berupa akal pikiran yang dapat digunakan dan dimanfaatkan untuk mampu berkarya sehingga dapat terus menghasilkan penemuan baru. Penemuan baru dalam suatu karya merupakan hasil kemampuan intelektual yang diwujudkan dengan karya-karya intelektual berupa ciptaan. Karya-karya intelektual tersebut di bidang ilmu pengetahuan seni, satra ataupun teknologi, dilahirkan dengan pengorbanan tenaga, waktu dan bahkan biaya. Adanya pengorbanan tersebut menjadikan karya yang dihasilkan memiliki nilai. Apabila ditambah dengan manfaat ekonomi yang dapat dinikmati, maka nilai ekonomi yang melekat menemukan konsepsi kekayaan atau properti terhadap karya-karya intelektual.¹

Film merupakan salah satu bentuk karya cipta intelektual sinematografi. Undang-Undang Hak Cipta mendefinisikan sinematografi sebagai ciptaan yang berupa gambar bergerak (*moving images*) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun.² Salah satu contoh film cerita yang sudah mendunia dan dikenal oleh masyarakat luas adalah film-film hasil produksi Marvel seperti *The Avengers*. *The Avengers* merupakan film superhero yang pertama kali keluar pada tahun 2012 yang berasal dari komik tim superhero Marvel dengan nama yang sama.³ Untuk contoh film kartun animasi populer, terdapat berbagai serial anime seperti *Naruto*, *One Piece* atau *Gundam*. Kepopuleran film-film tersebut

¹ Abdul Atsar, 2018, *Mengenai Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Deepublish (Grup Penerbitan CV Budi Utama), Yogyakarta, hlm. 3.

² Alvieta Dewina, Rika Ratna Permata dan Helitha, 2020, *Perlindungan Hukum Bagi Production House Terhadap Penyiaran Film yang Sedang Tayang di Bioskop Tanpa Izin Melalui Media Sosial*, Jurnal Law and Justice, Vol. 5, No. 1, hlm. 4.

³ https://marvelcinematicuniverse.fandom.com/wiki/The_Avengers, diakses pada tanggal 16 Desember 2021, pukul 21.14 WIB.

menambah nilai ekonomi bagi suatu karya cipta intelektual, oleh karena itu tidak sedikit pelaku usaha yang kemudian mengadaptasi hasil ciptaan karya intelektual tersebut menjadi berbagai bentuk untuk kemudian dimanfaatkan dan digunakan secara komersial, salah satunya ke dalam bentuk action figure.

Action figure adalah suatu penemuan yang bisa dikatakan relatif baru, yaitu suatu produk yang baru ada pada tahun 1960-an. Action figure merupakan urbanisasi dan penggambaran ulang dari boneka untuk anak perempuan yang kemudian menjadikannya cocok untuk dimainkan oleh anak laki-laki.⁴ Asal kata Action Figure adalah kata figure yang berarti sebuah citra figure layaknya manusia (karakter) dan kata action yang diartikan sebagai tindakan melakukan sebuah aksi (*action*).⁵ Sayono mendefinisikan action figure sebagai mainan yang berasal dari bahan plastik atau bahan lainnya yang dibuat berdasarkan karakter-karakter dari dalam film, buku, komik ataupun video game. Stan Weston, yang pada saat itu bekerja pada Perusahaan Mainan Hasbro sebagai manajer pemasaran merupakan orang pertama yang memperkenalkan action figure kepada dunia untuk pertama kalinya.⁶

Perlu diketahui bahwa karakter-karakter fiksi yang dialihwujudkan menjadi action figure seperti karakter superhero dari Marvel dan DC Comics ataupun karakter animasi dari Gundam merupakan suatu penemuan yang berawal dari ide intelektual pencipta, oleh sebab itu karakter-karakter fiksi tersebut dapat dianggap sebagai sebuah objek ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta, hal ini dipertegas di dalam ketentuan Undang-Undang Hak Cipta, pada Pasal 1 ayat 3 yang berbunyi:

“Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.”

⁴ Jason Bainbridge, 2010, *Fully articulated: The rise of the action figure and the changing face of 'children's' entertainment*, Continuum: Journal of Media & Cultural Studies, Vol. 24, No. 6, hlm. 829.

⁵ Andri Kurniawan, 2009, “Action Figure” Center, Skripsi: Universitas Atma Jaya Yogyakarta, hlm. 11.

⁶ I Made Ronyastra, Vicio Rizky Damar dan Gunawan Gunawan, 2017, *Perancangan Strategi Pemasaran Berdasarkan Perilaku Konsumen Daring Pada Multi Toys N Game Surabaya*, Jurnal Heuristic, Vol. 14, No. 2, hlm. 99.

Hak cipta yang melekat pada karya intelektual merupakan suatu hak yang harus dilindungi karena, apabila tidak dilindungi akan merugikan orang yang telah bersusah payah berinspirasi, berimajinasi dan berpikir untuk menciptakan sesuatu.⁷ Seorang pencipta atau pemegang hak cipta memiliki suatu kewenangan eksklusif untuk menikmati suatu ciptaan. Hak cipta dapat sekaligus memungkinkan pemegang kewenangan tersebut untuk memberi batasan terhadap penggunaan dan menghalangi penggunaan dengan tidak sah terhadap suatu karya ciptaan dan mengingat hak eksklusif tersebut mengandung nilai ekonomis dimana tidak semua orang dapat membayarnya, maka daripada itu untuk adilnya hak eksklusif dalam hak cipta memiliki rentan waktu berlaku tertentu yang terbatas.⁸ Hal ini menegaskan bahwa hanya pencipta atau orang yang diberikan kewenangan oleh pencipta saja yang dapat memanfaatkan ciptaan tersebut untuk kepentingan ekonomi.

Banyak ditemui penggunaan karya ciptaan yang dimanfaatkan atau dikomersialisasikan oleh pihak lain tanpa memberikan sejumlah keuntungan kepada pencipta atau pemegang hak ciptanya, dan hal ini secara tidak langsung akan memberikan kerugian kepada pencipta dan pemegang hak cipta. Hasil karya yang telah dibuat dengan jerih payah dan ide-ide pemikiran pencipta apabila dimanfaatkan secara demikian menunjukkan kurang dihargai dan diapresiasi para pencipta, padahal dengan adanya pengakuan dan apresiasi tersebut akan menumbuhkan jiwa kreativitas para pencipta untuk terus berkarya tanpa takut karyanya dimanfaatkan oleh pihak lain tanpa izin.

Sebagai pelaku usaha produsen action figure tentu akan lebih menguntungkan untuk menggunakan karakter fiksi yang sudah populer atau sedang terkenal, karena semakin populer karakter tersebut semakin banyak orang yang mengetahuinya, serta tidak menutup kemungkinan orang-orang yang menjadikan karakter fiksi tersebut sebagai idola mereka memutuskan

⁷ Prawitri Thalib, 2013, *Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta dan Pemilik Lisensi Rekaman Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta*, Jurnal Yurika, Vol. 8, No. 3, hlm. 352.

⁸ Putu Rahayu Purnamasari, I Nyoman Putu Budiarta dan Ni Made Puspasutari Ujianti, 2020, *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Fotografi yang Digunakan Tanpa Izin*, Jurnal Konstruksi Hukum, Vol. 1, No. 1, hlm. 204.

untuk membelinya. Produsen action figure sebelum memutuskan untuk memproduksi dan mengkomersialisasikan action figure nya harus memiliki kesadaran mengenai prinsip-prinsip dalam hak cipta agar nantinya tidak timbul masalah yang akan merugikan pencipta ataupun pemegang hak cipta karakter fiksi.

Di dalam dunia action figure terdapat istilah *unlicensed figure*. *Unlicensed figure* dapat diartikan sebagai action figure yang tidak berlisensi, hal ini menjelaskan bahwa action figure ini dibuat tanpa mendapatkan lisensi resmi dari pencipta ataupun pemegang hak cipta. Namun demikian, beberapa action figure ini dibuat dengan menambahkan kreativitas sendiri tanpa meniru atau menjiplak desain perusahaan action figure original yang berlisensi, bahkan *unlicensed figure* memiliki pasar nya sendiri dan masih diminati oleh berbagai kolektor.

Adanya suatu produk yang tidak berlisensi selain berpotensi merugikan perusahaan pemegang lisensi resmi namun juga merugikan pencipta karakter fiksi, karena dapat dipastikan para pembuat *unlicensed figure* tersebut tidak memiliki izin penggunaan karakter-karakter fiksi yang yang dialihwujudkan menjadi barang dagangan berupa action figure selayaknya para perusahaan pemegang lisensi resmi. Komersialisasi action figure yang merupakan hasil adaptasi dari karakter fiksi tanpa adanya suatu izin penggunaan dari pihak pencipta atau pemegang hak cipta karakter fiksi akan menimbulkan suatu permasalahan yang dapat dikaji.

Berdasarkan penjelasan dari latar belakang yang telah diuraikan oleh penulis, penulis telah menarik suatu permasalahan mengenai pelanggaran hak cipta karakter fiksi dalam bisnis action figure. Atas dasar itulah, penulis ingin memperdalam dan membahas permasalahan tersebut dengan bentuk skripsi yang berjudul *Produksi dan Penjualan Action Figure Karakter Yang Dilakukan Tanpa Seizin Pencipta*.

B. Rumusan Masalah

Dari penjelasan latar belakang yang telah diuraikan diatas, maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk pelanggaran hak cipta atas tindakan produksi dan penjualan action figure karakter yang dilakukan tanpa seizin pencipta karakter fiksi?
2. Bagaimana perlindungan hukum bagi pencipta dan pemegang hak cipta karakter fiksi atas tindakan produksi dan penjualan action figure karakter yang dilakukan tanpa izin?

C. Ruang Lingkup Penelitian

Di dalam penelitian ini, penulis menentukan ruang lingkup penelitian dengan membatasi permasalahan yang akan dikaji di dalam penelitian. Hal ini diperlukan guna membuat penelitian yang dilakukan menjadi jelas dan terstruktur, sehingga penelitian ini dapat sesuai dengan tujuan dan searah dengan keinginan penulis. Pembatasan ini juga dilakukan agar penelitian yang akan dikaji tidak melebar kepada hal-hal yang tidak berkaitan dan tidak relevan dengan pokok pembahasan. Dalam hal ini terdapat dua permasalahan pokok yang ingin dibahas oleh penulis, adapun dua permasalahan tersebut adalah bentuk pelanggaran hak cipta atas tindakan produksi dan penjualan action figure karakter fiksi yang dilakukan tanpa seizin pencipta karakter fiksi serta perlindungan hukum bagi pencipta dan pemegang hak cipta karakter fiksi atas tindakan produksi dan penjualan action figure karakter fiksi yang dilakukan tanpa seizin pencipta karakter fiksi.

D. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan dari dibuatnya penelitian ini adalah sebagai berikut:

- 1) Untuk mengetahui dan menjelaskan bentuk pelanggaran hak cipta atas tindakan produksi dan penjualan action figure karakter fiksi yang dilakukan tanpa seizin pencipta karakter fiksi.
- 2) Untuk mengetahui dan menjelaskan perlindungan hukum bagi pencipta dan pemegang hak cipta karakter fiksi atas tindakan produksi dan penjualan action figure karakter fiksi yang dilakukan tanpa seizin pencipta karakter fiksi.

2. Manfaat Penelitian

Terdapat 2 manfaat dari dibuatnya penelitian ini, yakni pertama manfaat teoritis dan kedua manfaat praktis:

- 1) Manfaat teoritis

Manfaat teoritis dari penelitian ini adalah diharapkan bahwa hasil penelitian ini dapat berguna untuk pengembangan ilmu pengetahuan, khususnya dalam ilmu hukum perdata dan ilmu hukum bisnis terkait hak cipta atas kekayaan intelektual.

- 2) Manfaat Praktis

Manfaat praktis dari penelitian ini adalah diharapkan penelitian ini dapat menjadi wawasan pembelajaran dan memberikan pemahaman yang lebih mendalam kepada masyarakat serta pihak lainnya, khususnya pencipta, pemegang hak cipta serta pelaku usaha atas tindakan produksi dan penjualan action figure karakter fiksi yang dilakukan tanpa seizin pencipta karakter fiksi dalam perspektif hak cipta kekayaan intelektual.

E. Metode Penelitian

Penelitian merupakan sarana pengembangan ilmu pengetahuan, baik dari segi teoritis maupun praktis, sebuah penelitian hukum ditujukan untuk mempelajari, mengetahui, dan memperdalam segala segi kehidupan untuk kemudian mengusahakan suatu pemecahan atas masalah-masalah yang

ditimbulkan oleh fakta tersebut.⁹ Penelitian hukum adalah kegiatan ilmiah yang didasarkan pada suatu metode. Metode penelitian pada dasarnya merupakan cara ilmiah untuk mendapatkan data dengan tujuan dan kegunaan tertentu.¹⁰

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif. Penelitian hukum ini biasanya bersumber dari studi-studi kepustakaan dan ditujukan pada peraturan-peraturan tertulis. Penelitian hukum normatif mengacu pada konsep hukum sebagai kaidah dengan metodenya yang doktrinal. Penelitian normatif dilaksanakan dengan melakukan kajian atas norma di masyarakat terhadap hukum positif.¹¹

2. Pendekatan Masalah

Metode pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan perundang-undangan (*statue approach*). Pendekatan perundang-undangan merupakan pendekatan yang dilakukan dengan cara menelaah peraturan-peraturan perundang-undangan atau regulasi-regulasi yang berhubungan dengan isu permasalahan yang akan dibahas.¹²

3. Sumber data

Sumber data yang digunakan dalam penelitian hukum normatif adalah data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder sebagai berikut:

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yaitu bahan hukum yang mempunyai otoritas (otoritatif). Bahan hukum primer dalam penelitian ini terdiri dari:

- 1) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- 2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

⁹ Soerjono Soekanto, 2015, *Pengantar Penelitian Hukum (Cetakan Ketiga)*, UI Press, Jakarta, hlm. 3.

¹⁰ Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif, dan R&D*, Alfabeta CV, Bandung, hlm. 2.

¹¹ Peter Mahmud Marzuki, 2011, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 35.

¹² *Ibid.*, hlm. 133.

- 3) Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2018 tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan bahan hukum yang mendukung bahan hukum primer serta memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer. Bahan hukum sekunder dalam penelitian ini terdiri dari:

- 1) Buku-buku yang berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti
- 2) Hasil penelitian terdahulu yang berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti
- 3) Jurnal-jurnal ilmiah yang berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti
- 4) Artikel-artikel dan makalah yang berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti.

4. Cara Pengumpulan Data

Cara pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis adalah dengan melakukan studi kepustakaan (*Library Research*). Studi Kepustakaan merupakan suatu studi yang digunakan dalam mengumpulkan informasi dan data dengan bantuan berbagai macam material yang ada di perpustakaan seperti dokumen, buku, majalah, kisah-kisah sejarah, dsb.¹³ Studi kepustakaan juga dapat mempelajari berbagai buku referensi serta hasil penelitian sebelumnya yang sejenis yang berguna untuk mendapatkan landasan teori mengenai masalah yang akan diteliti.¹⁴ Dalam hal ini penulis akan melakukan penelusuran terhadap literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang akan dibahas, baik dari buku-buku, jurnal ilmiah, artikel, makalah, berita serta internet.

¹³ Abdi Mirzaqon T. dan Budi Purwoko, 2018, *Studi Kepustakaan Menegnai Landasan Teori dan Praktik Konseling Expressive Writing*, Jurnal BK Unesa, Vol.8, No.1, hlm.3.

¹⁴ *Ibid.*, hlm.4.

5. Teknis Analisis Data

Teknis analisa data yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif kualitatif. Dalam hal analisis data kualitatif, analisis datanya adalah proses mencari data dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh dari hasil penelitian sehingga dapat mudah dipahami, dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain. Analisis data dilakukan dengan mengorganisasikan data, menjabarkannya ke dalam unit-unit, melakukan sintesa, menyusun ke dalam pola, memilih mana yang penting dan yang akan dipelajari, dan membuat kesimpulan.¹⁵

¹⁵ Sugiyono, *Op.Cit.*, hlm. 244.