

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA SENI TERAPAN
CIPTAAN KREATOR CANVA DI INDONESIA**

(Skripsi)

Oleh:

Aziz Alqodri

(2212011070)



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

ABSTRAK
PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA SENI TERAPAN
CIPTAAN KREATOR CANVA DI INDONESIA

Oleh

AZIZ ALQODRI

Karya seni terapan merupakan salah satu objek ciptaan yang dilindungi dalam Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam praktiknya, penggunaan platform desain digital seperti Canva oleh pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) sering kali melibatkan pemanfaatan karya seni terapan berlisensi yang berpotensi melanggar hak cipta dan menimbulkan sengketa apabila digunakan tanpa izin. Berdasarkan uraian tersebut, permasalahan dalam penelitian ini meliputi bentuk perlindungan hukum terhadap karya seni terapan pada platform canva dan penyelesaian sengketa atas penggunaan karya seni terapan buatan creator canva yang digunakan sebagai identitas merek oleh pelaku UMKM.

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif dengan tipe penelitian deskriptif. Pendekatan yang digunakan adalah pendekatan normatif. Metode pengumpulan data dilakukan melalui studi dokumen dan studi kepustakaan, sedangkan pengolahan data dilakukan melalui tahapan pemeriksaan data, rekonstruksi data, dan penyusunan data secara sistematis.

Hasil penelitian dan pembahasan menunjukkan bahwa bentuk perlindungan hukum terhadap karya seni terapan pada platform Canva dilaksanakan melalui dua bentuk, yaitu perlindungan hukum secara preventif dan represif. Perlindungan tersebut diwujudkan melalui pengaturan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta serta ketentuan internal Canva yang meliputi *Terms of Use*, *Acceptable Use Policy*, dan *Content License*. Penelitian ini juga menunjukkan bahwa masih terdapat potensi pelanggaran Hak Cipta akibat rendahnya pemahaman pelaku UMKM terhadap batasan lisensi desain digital. Penyelesaian dapat ditempuh melalui jalur non-litigasi seperti mediasi dan arbitrase, maupun melalui litigasi berupa gugatan perdata dan penerapan sanksi sesuai ketentuan hukum yang berlaku. Oleh karena itu, penguatan perlindungan hukum preventif melalui peningkatan edukasi hak cipta serta pengembangan sistem pendeteksi pelanggaran berbasis teknologi direkomendasikan guna meminimalisasi sengketa.

Kata Kunci: Bentuk Perlindungan Hukum, Canva, Hak Cipta, Karya Seni Terapan.

ABSTRACT**LEGAL PROTECTION FOR APPLIED ARTWORKS CREATED BY CANVA
CREATORS IN INDONESIA****By****AZIZ ALQODRI**

Applied art is one of the protected works stipulated in Article 40 paragraph (1) of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. In practice, the use of digital design platforms such as Canva by Micro, Small, and Medium Enterprises (MSMEs) often involves licensed applied art works that may potentially infringe copyright and give rise to disputes if used without proper authorization. Based on this background, the issues addressed in this research include the forms of legal protection for applied art works on the Canva platform and the settlement of disputes arising from the use of applied art created by Canva creators as brand identities by MSMEs.

This research employs a normative legal method with a descriptive research type. The approach used is a statutory and conceptual approach. Data collection was conducted through document study and library research, while data processing involved stages of data examination, reconstruction, and systematic organization.

The results and discussion indicate that legal protection for applied art works on the Canva platform is implemented through two forms, namely preventive and repressive protection. Such protection is manifested in the provisions of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright as well as Canva's internal regulations, including the Terms of Use, Acceptable Use Policy, and Content License. The study also reveals the continued risk of copyright infringement due to the limited legal understanding of MSMEs regarding digital design licensing restrictions. Dispute resolution may be pursued through non-litigation mechanisms such as mediation and arbitration, or through litigation in the form of civil lawsuits and the imposition of sanctions in accordance with applicable law. Therefore, strengthening preventive legal protection through enhanced copyright education and the development of technology-based infringement detection systems is recommended to minimize potential disputes.

Keywords: *Forms of Legal Protection, Canva, Copyright, Applied Art.*

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA SENI TERAPAN
CIPTAAN KREATOR CANVA DI INDONESIA**

Oleh:

AZIZ ALQODRI

SKRIPSI

Sebagai salah satu syarat untuk mencapai gelar

SARJANA HUKUM

Pada

Bagian Hukum Keperdataan

Fakultas Hukum Universitas Lampung



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

Judul Skripsi : **PERLINDUNGAN HUKUM
TERHADAP KARYA SENI
TERAPAN CIPTAAN KREATOR
CANVA DI INDONESIA**

Nama Mahasiswa : **Agiz Alqodri**

Nomor Pokok Mahasiswa : 2212011070

Bagian : Hukum Keperdataan

Fakultas : Hukum

MENYETUJUI

1. Komisi Pembimbing

Dr. Kasmawati, S.H., M.Hum.
NIP. 197607052009122001

Siti Nurhasanah, S.H., M.H.
NIP. 197102111998022001

2. Ketua Bagian Hukum Keperdataan

Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.H.
NIP. 197404132005011001

v

MENGENAL

1. Tim Penguji

Ketua : **Dr. Kasmawati, S.H., M.Hum.**

Sekretaris/Anggota : **Siti Nurhasanah, S.H., M.H.**

Penguji Utama : **Dr. Yennie Agustin MR, S.H., M.H.**

2. Dekan Fakultas Hukum



Dr. M. Fakhri, S.H., M.S.

NIP. 196412181988031002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: 10 Maret 2026

PERNYATAAN

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Aziz Alqodri
NPM : 2212011070
Bagian : Hukum Keperdataan
Fakultas : Hukum

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Perlindungan Hukum Terhadap Karya Seni Terapan Ciptaan Kreator Canva Di Indonesia”** adalah benar-benar hasil karya sendiri dan bukan hasil plagiat sebagaimana telah diatur dalam Pasal 18 Ayat (2) Huruf C Peraturan Rektor Universitas Lampung Nomor 12 Tahun 2025. Semua hasil tulisan yang tertuang dalam Skripsi ini telah mengikuti kaidah penulisan karya ilmiah Universitas Lampung. Apabila kemudian hari terbukti Skripsi ini hasil salinan atau dibuat oleh orang lain, kecuali disebutkan di dalam catatan kaki dan daftar pustaka. Maka saya bersedia menerima sanksi sesuai ketentuan akademik berlaku.

Bandar Lampung, 10 Maret 2026



Aziz Alqodri
NPM. 2212011070

RIWAYAT HIDUP



Penulis bernama lengkap Aziz Alqodri, Lahir di Bandar Lampung pada 06 Agustus 2003. Penulis merupakan anak pertama dari tiga bersaudara. Penulis menyelesaikan Pendidikan Taman Kanak-Kanak Dharma Wanita pada 2010, SDN 4 Kuripan pada Tahun 2016, SMPN 1 Kotaagung Pada Tahun 2019 dan SMAN 1 Kotaagung pada tahun 2022.

Penulis kemudian diterima sebagai mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Lampung pada tahun 2022, Melalui jalur Seleksi Nasional Masuk Perguruan Tinggi Negeri (SNMPTN). Penulis telah mengikuti kegiatan Kuliah Kerja Nyata (KKN) Periode 1 Tahun 2025 Selama 32 hari di Desa Taman Sari, Kecamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan, Provinsi Lampung.

Selama menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas lampung, Penulis aktif di organisasi mahasiswa, yaitu UKM-F *Legal Writing Development Community* (LWDC) dengan menjabat sebagai Director. Penulis juga aktif dalam organisasi UKM-F Pusat Studi bantuan Hukum (PSBH) sebagai anggota tetap dan pernah menjabat sebagai Ketua Pelaksana Kegiatan *Internal Mootcourt Competition* (IMCC) 2023.

Selain aktif berorganisasi, penulis juga aktif dalam mengikuti lomba akademik, seperti Penulisan Esai, Karya Ilmiah, Gugatan dan Simulasi Mediasi, Penulis berhasil menorehkan beberapa prestasi, diantaranya mendapatkan Juara Umum, Juara 1 pada Kompetisi Mediasi Nasional Tarumanagara Law Fair Piala Berhgilir Ketua Mahkamah Agung 2023 dan Juara 2 Kompetisi Mediasi nasional ALSA *Lex Weeks* Universitas Padjajaran 2024.

MOTO

*“Sesungguhnya urusan-Nya apabila Dia menghendaki sesuatu hanyalah berkata,
"Jadilah!" Maka jadilah sesuatu itu"*

(Surah Yasin ayat 82 (QS. 36:82))

“Ing ngarsa sung tulada, ing madya mangun karsa, tut wuri handayani”

(Ki Hajar Dewantara)

*“Seorang terpelajar harus sudah berbuat adil sejak dalam pikiran apalagi dalam
perbuatan”*

(Pramoedya Ananta Toer)

“Plus Ultra”

(My Hero Academia)

“Meski kali ini gagal, aku takkan menyerah.”

(Penulis)

PERSEMBAHAN

Sujud Syukur Yang Sebesar-Besarnya Kepada Allah *Subhanahu wa ta'ala*
Juga Junjungan Nabi Besar Muhammad *shallallahu 'alaihi wasallam*
Dengan segala kerendahan hati, Kupersembahkan skripsi ini kepada

Kedua Orangtuaku Tercinta,

Sebagai orangtua penulis yang telah membesarkan, menyayangi serta mendidik
dengan penuh kasih dari kecil hingga sekarang tak lupa doa mereka selalu
menyertai langkah Penulis.

Tak Lupa bagi semua orang yang bermakna bagi Penulis

Dan

Almamater Kebanggaan Universitas Lampung

SANWACANA

Puji syukur kepada Allah Subhanahu wa ta'ala Juga Junjungan Nabi Besar Muhammad shallallahu 'alaihi wasallam, karena atas rahmat dan karunia-Nya, Penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul **Perlindungan Hukum Terhadap Karya Seni Terapan Ciptaan Kreator Canva Di Indonesia**. Skripsi ini merupakan salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Lampung.

Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran, dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung hingga akhirnya penyusunan skripsi ini dapat dilakukan dan diselesaikan dengan baik. Maka pada kesempatan ini, Penulis mengucapkan terima kasih kepada:

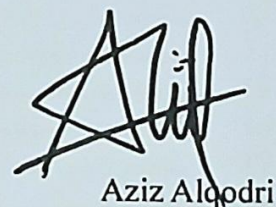
1. Bapak Dr. Muhammad Fakih, S.H., M.S. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.Hum. selaku Ketua Bagian Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Lampung;
3. Ibu Dr. Kasmawati, S.H., M.Hum. Selaku Dosen Pembimbing I yang telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dengan sabar dalam membimbing, memberikan saran, masukan, motivasi dan pengarahan serta pengertiannya selama proses pengerjaan skripsi sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik;
4. Ibu Siti Nurhasanah, S.H., M.H. Selaku Dosen Pembimbing II yang juga telah meluangkan waktunya untuk membantu penulis dengan sabar dalam membimbing, memberikan saran, masukan, motivasi dan pengarahan serta pengertiannya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan baik;

5. Ibu Dr. Yennie Agustin MR, S.H., M.H. Selaku Dosen Pembahas I yang telah memberikan, kritik, saran, serta masukan yang membangun terhadap penulisan skripsi ini;
6. Bapak M.Wendy Trijaya, S.H., M.Hum. Selaku Dosen Pembahas II dan Sekretaris Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Lampung yang telah memberikan, kritik, saran, serta masukan yang membangun terhadap penulisan skripsi ini;
7. Bapak Prof. Dr. FX. Sumarja, S.H., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Akademik yang selalu membantu memberikan arahan kepada penulis selama menempuh pendidikan di Fakultas Hukum Universitas Lampung;
8. Ibu Rilda Murniati, S.H., M.Hum. selaku Dosen yang sudah seperti sosok “Ibu” bagi Penulis. Terima kasih atas ilmu dan kasih sayang yang selalu Ibu berikan. Tanpa kehadiran Ibu, Penulis tidak akan pernah berani untuk mengambil langkah dalam kompetisi;
9. Bapak Dita Febrianto, S.H., M.Hum., selaku Dosen yang selalu kebersamaan Penulis dalam mempersiapkan segala kompetisi hingga memperoleh hasil terbaik;
10. Para Dosen dan Karyawan yang bertugas di Fakultas Hukum Universitas Lampung, khususnya Dosen Bagian Hukum Keperdataan yang selama ini telah memberikan ilmu dan pengalaman yang sangat bermanfaat;
11. Adik-adik ku (Amar dan Amira) yang selalu mendukung dan menjadi alasan penulis untuk terus melangkah maju;
12. Muakhi OSIS SMANSAKA (Aqil, Yola, Asa, Indah, Fina) yang sudah menjadi teman seperjuangan sejak SMA sampai perkuliahan;
13. Akbar Fauzi yang sudah menjadi sahabat maupun saudara seperjuangan dari sejak SMP hingga Perkuliahan;
14. Kulawarga Bjir (Naswa, Gibran, Tere dan Kezya) yang sudah kebersamaan penulis dalam memperjuangkan prestasi selama menempuh perkuliahan;
15. Formatur mediasi (kak Lois, kak Detia, kak aisyah, kak cia, bang Fajar, bang Roy, bang Faisal dan bang defra) yang selalu memberikan banyak kesempatan dan mengantarkan penulis untuk memperoleh hasil yang maksimal dalam kompetisi yang sulit;

16. Aruna (Puji, Novia, Rini dan Alya) yang sudah menjadi rekan terbaik bagi penulis untuk belajar hal hal yang baru. Terutama Puji yang selalu menemani dan selalu ada untuk penulis ;
17. Money Laundry Geng (Ulya, Ersya, Nadia) yang sudah menjadi rumah bagi penulis untuk belajar menjadi mentor dan kakak tingkat yang bertanggungjawab dan bisa diandalkan;
18. Rekan-rekan yang baik (Fatma, Fatih, Nasywa, dan Luis) terima kasih telah menjadi teman lintas angkatan yang selalu membantu satu sama lain:
19. Temen-Teman KKN Shibol Taman Sari (Frans, Jonri, Dinda, Nazila, Syintia dan Vania) yang telah menjadi teman sekaligus keluarga selama KKn di Desa Taman Sari, Kecamatan Ketapang, Kabupaten Lampung Selatan;
20. Seluruh bagian LWDC dan PSBH FH Unila, yang sudah mengukir sejarah yang indah untuk dikenang Penulis selama masa perkuliahan;
21. Terima kasih kepada Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan telah memberikan Penulis Beasiswa Unggulan untuk membantu semua biaya kuliah serta biaya hidup penulis selama berkuliah;
22. Kepada seluruh pihak yang mendukung jalannya perkuliahan dan proses penulisan skripsi ini, mohon maaf karena keterbatasan penulis yang tidak dapat menyebutkan satu persatu;

Semoga Allah *Subhanahu wa ta'ala* juga junjungan Nabi Besar Muhammad *shallallahu 'alaihi wasallam*, selalu memberikan karunia-Nya sebagai balasan atas kebaikan-kebaikan yang diberikan kepada Penulis selama penyusunan skripsi ini. Akhir kata, Penulis menyadari masih terdapat kekurangan dalam penulisan skripsi ini dan masih jauh dari kata sempurna, akan tetapi semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat bagi semua pihak khususnya bagi pengembangan ilmu hukum pada umumnya.

Bandar Lampung, 10 Maret 2026



Aziz Alqodri

DAFTAR ISI

	Halaman
ABSTRAK	i
<i>ABSTRACT</i>	ii
HALAMAN JUDUL	iii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
PERNYATAAN.....	vi
RIWAYAT HIDUP.....	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN.....	ix
SANWACANA.....	x
DAFTAR ISI.....	xiii
DAFTAR GAMBAR	xvi
DAFTAR TABEL	xvii
DAFTAR LAMPIRAN	xviii

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	7
1.3 Ruang Lingkup Penelitian	7
1.4 Tujuan Penelitian	7
1.5 Manfaat Penelitian.....	7

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Prinsip Perlindungan Hukum Hak Cipta	9
2.1.1 Perlindungan Hukum Hak Cipta	9
2.2 Tinjauan Umum Tentang Hak Kekayaan Intelektual	11
2.2.1 Definisi Hak Kekayaan Intelektual	11
2.2.2 Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual	12
2.2.3 Teori dan Prinsip Hak Kekayaan Intelektual	14
2.3 Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta.....	17
2.3.1 Definisi Hak Cipta.....	17
2.3.2 Konsep Dasar Hak Cipta	18

2.3.3 Dasar Hukum Hak Cipta	21
2.3.4 Pelanggaran Hak Cipta.....	24
2.4 Tinjauan Umum Karya Seni Terapan	25
2.4.1 Definisi Karya Seni Terapan	25
2.4.2 Jenis-Jenis Karya Seni Terapan	26
2.5 Tinjauan Umum Aplikasi Canva	27
2.5.1 Definisi Aplikasi Canva	27
2.5.2 Pengertian Canva Pro	28
2.5.3 Fitur Canva Pro	28
2.5.4 Kelebihan Aplikasi Canva	29
2.6 Tinjauan Tentang Sengketa.....	30
2.6.1 Pengertian Sengketa	30
2.6.2 Sebab-sebab Timbulnya Sengketa.....	32
2.7 Tinjauan tentang Penyelesaian Sengketa	34
2.7.1 Penyelesaian Sengketa Melalui Litigasi.....	34
2.7.2 Penyelesaian Sengketa Melalui Non-Litigasi	36
2.8 Kerangka Pikir.....	39
2.8.1 Kerangka Konseptual	40
2.8.2 Kerangka Pikir.....	42

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian	44
3.2 Tipe Penelitian	44
3.3 Pendekatan Masalah	45
3.4 Sumber Data	45
3.4.1 Bahan Hukum Primer.....	45
3.4.2 Bahan Hukum Sekunder.....	46
3.4.3 Bahan Hukum Tersier.....	46
3.5 Metode Pengumpulan Data	46
3.5.1 Studi Pustaka (<i>Library research</i>)	46
3.5.2 Studi Dokumen.....	46
3.6 Metode Pengelohan Data.....	47
3.7 Metode Analisis Data	47

IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

4.1 Bentuk Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Seni Terapan	48
4.1.1 Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Seni Terapan	48
4.1.2 Bentuk Pelanggaran terhadap Hak Cipta Karya Seni Terapan....	50
4.1.3 Bentuk Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Karya Seni Terapan.....	52
4.2 Penyelesaian Sengketa Atas Penggunaan Karya Seni Terapan Ciptaan Creator Canva Yang Digunakan Sebagai Identitas Merek Oleh Pelaku UMKM	60
4.2.1 Penggunaan Karya Seni Terapan Creator Canva sebagai Identitas Merek oleh UMKM	60
4.2.2 Penyelesaian Sengketa secara Non-Litigasi	63

4.2.3 Penyelesaian Sengketa Secara Litigasi	73
4.3 Rekomendasi Langkah <i>Preventif</i> dalam Perlindungan Karya Seni Terapan pada Platform Canva	74
4.3.1 Edukasi Preventif Hak Cipta dalam Penggunaan Elemen Desain Digital untuk UMKM	74
4.3.2 Penguatan Perlindungan Hukum Preventif melalui Sistem Pendeteksi Pelanggaran Hak Cipta pada Desain Digital	77

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan.....	80
5.2 Saran.....	81

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. Elemen Gratis.....	2
Gambar 2. Elemen Berbayar (Pro).....	2
Gambar 3. Alur Pikir	42
Gambar 4. Tahapan Kegiatan Sosialisasi Edukasi Hak Cipta.....	75

DAFTAR TABEL

Tabel 1. Perlindungan Hukum <i>Preventif</i> Terhadap Karya Seni Terapan.....	55
Tabel 2. Perlindungan Hukum <i>Represif</i> terhadap karya Seni Terapan.....	59

DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran I: *Terms of Use* Canva

Lampiran II: *Acceptable Use Policy* Canva

Lampiran II: *Canva's Content License Agreement*

I. PENDAHULUAN

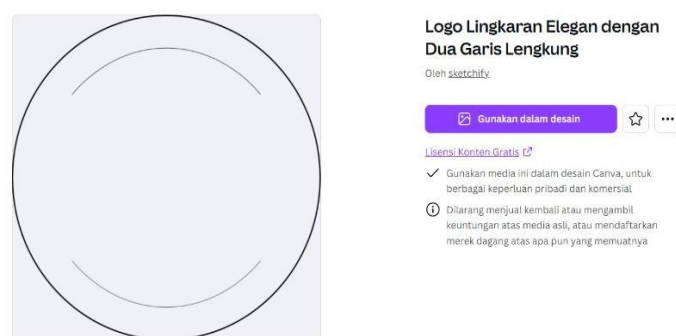
1.1 Latar Belakang

Era digital yang ditandai oleh revolusi industri 4.0 telah mengubah cara pandang dunia dengan cepat, termasuk di Indonesia. Perkembangan teknologi digital memberikan dampak ganda bagi masyarakat, di satu sisi mempermudah kehidupan, namun disisi lain memunculkan berbagai tantangan. Salah satu sektor yang mengalami transformasi adalah ekonomi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah mendorong transformasi ekonomi digital di Indonesia, yang berdampak signifikan terhadap pertumbuhan industri kreatif dan penguatan peran Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) sebagai tulang punggung perekonomian nasional. Dalam hal ini, desain grafis tidak lagi dipahami semata-mata sebagai ekspresi seni, melainkan telah beralih fungsi menjadi aset ekonomi yang memiliki nilai strategis dalam kegiatan branding, pemasaran, dan pembentukan identitas merek suatu usaha. Dalam dunia pemasaran, *branding* memiliki peran penting dalam membantu menginformasikan terkait nilai-nilai, pesan dan keunikan suatu merek kepada konsumen.¹ Tampilan visual adalah langkah awal dalam membangun *branding* dan hal ini diwujudkan melalui desain grafis yang kuat.

Perkembangan teknologi memberikan kemudahan dalam mengakses berbagai aplikasi desain grafis seperti *Adobe Photoshop*, *CorelDRAW*, *Adobe Illustrator*, dan *Sketch*. Aplikasi-aplikasi tersebut awalnya hanya bisa digunakan di perangkat dengan spesifikasi tinggi, namun kini telah hadir versi yang lebih ringan dan dapat diakses secara *online*. Hal ini memungkinkan siapa pun bahkan tanpa latar belakang

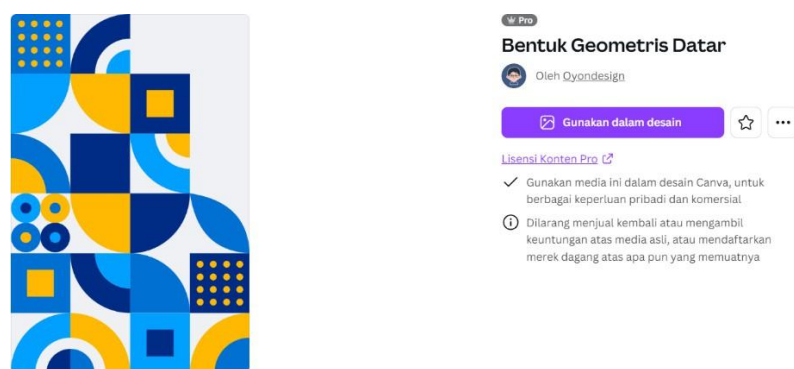
¹ Sinaga, A. S., & Sawitri, D. K. (2024). Meningkatkan Citra Merek Melalui Desain dan Identitas Visual. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(14), hlm. 279.

desain untuk membuat sebuah karya visual yang dapat digunakan untuk *branding* sebuah *produk*. Salah satu aplikasi yang sangat populer dalam kategori ini adalah Canva. Kini Canva hadir sebagai solusi bagi siapa saja yang ingin membuat desain visual secara instan, tanpa perlu keahlian teknis yang mendalam. Dengan fitur *drag and drop* yang menyediakan berbagai elemen desain atau template baik secara gratis yang disediakan oleh canva maupun elemen dan template berbayar (*Pro*) dalam platform Canva yang umumnya merupakan karya perseorangan yang berperan sebagai kreator, yang secara hukum memiliki hak atas konten tersebut.



Gambar 1. Elemen Gratis

Elemen gratis mencakup berbagai gambar, ikon, ilustrasi, *font*, dan *template* yang dapat digunakan oleh semua pengguna tanpa perlu membayar. Elemen-elemen ini biasanya cukup untuk memenuhi kebutuhan desain dasar, seperti membuat poster kegiatan, feed Instagram, infografik, atau presentasi.



Gambar 2. Elemen Berbayar (*Pro*)

Elemen berbayar (*Pro*) disediakan secara eksklusif bagi pengguna yang berlangganan Canva *Pro*. Elemen ini mencakup konten yang lebih premium dan variatif seperti gambar beresolusi tinggi, video berkualitas *profesional*, template yang lebih kreatif, font eksklusif. Sehingga memungkinkan pengguna menciptakan desain grafis untuk

berbagai keperluan salah satunya adalah identitas merek. Tingginya penggunaan aplikasi Canva dapat dilihat dari data pengguna aktif pada Desember 2024, lebih dari 220 juta orang di 190+ negara berbeda menggunakan Canva. Indonesia menjadi target pasar ketiga terbesar di dunia.² Hal ini menjadi bukti bahwa kemudahan dalam mengakses aplikasi desain grafis dapat meningkatkan penggunaan di Indonesia. Dengan kemudahan akses ini muncul pula tantangan mengenai perlindungan hukum terhadap karya seni terapan ciptaan kreator canva terutama dalam hal hak cipta. Karena, elemen desain atau karya seni terapan merupakan karya seni terapan hasil pemikiran manusia atau dapat disebut kemampuan intelektual.³

Indonesia pada dasarnya telah menyediakan landasan normatif untuk melindungi hasil kreativitas tersebut melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Selanjutnya disingkat UU Hak Cipta), yang menegaskan bahwa karya seni terapan dan karya desain grafis merupakan ciptaan yang dilindungi hukum. Keberadaan regulasi tersebut diharapkan mampu menjamin kepastian hukum, memberikan perlindungan yang adil bagi pencipta, serta mendorong kemajuan kreatif yang sehat dan berkelanjutan di era ekonomi digital. Kemampuan intelektual menghasilkan karya-karya intelektual yang dapat digunakan untuk identitas merek, kegiatan industri, penelitian dan pengembangan suatu teknologi. Seiring dengan banyaknya karya intelektual maka timbul konsep yang dikenal dengan sebagai Kekayaan Intelektual atau disingkat “KI”. Menurut Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI), KI didefinisikan sebagai hak yang timbul dari hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia.⁴ Hal ini sejalan dengan pendapat OK Saidin, KI adalah hak kebendaan, hak atas sesuatu benda yang bersumber dari kerja otak manusia yaitu penalaran yang ada pada manusia dan hasil kerja tersebut berupa benda *immaterial*.⁵ Maka kekayaan

² Tempo, *Canva Jadikan Indonesia Target Pasarnya yang Ketiga Terbesar di Dunia*, yang diakses pada <https://www.tempo.co/digital/canva-jadikan-indonesia-target-pasarnya-yang-ketiga-terbesar-di-dunia-1096600> pada tanggal 05 April 2025.

³ Siti Nurhasanah, Rohaini, Yulia Kusuma Wardani, & Dianne Eka Rusmawati, “3D Printer dan Potensi Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual,” dalam *Monograf Dinamika Reformasi Hukum di Indonesia*, (Bandar Lampung: Pusaka Media, 2022), hlm. 206.

⁴ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2008. “Perkembangan Sistem Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia, *Jurnal Media HKI: Buletin Informasi dan Keragaman HKI*, Vol.V, No.3, hlm. 11.

⁵ Henry Soelistyo, 2014, *Hak Kekayaan Intelektual Konsepsi, Opini Dan Aktualisasi, Penaku*, Jakarta Selatan, hlm.9.

intelektual dapat dikatakan sebagai suatu aturan mengenai hak untuk melindungi benda hasil ide dan informasi yang memiliki nilai komersial.

Kekayaan Intelektual terbagi menjadi dua kategori, yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. Hak cipta sebagai salah satu bagian dari KI, memiliki jangkauan objek perlindungan yang paling luas, yaitu mencakup bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan. Adapun awal mula kesadaran akan pentingnya regulasi mengenai hak cipta di Indonesia memiliki perjalanan yang sangat panjang, yaitu sejak diberlakukannya Auteurswet 1912 Stb No. 600 sampai dengan ketentuan terakhir yang berlaku, yakni UU Hak Cipta.⁶ Masifnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi turut serta memberikan variasi dalam kompleksitas permasalahan yang berhubungan dengan hak cipta.

Pemerintah Indonesia pun selalu berupaya memberikan perlindungan hak cipta yang relevan dengan perkembangan zaman demi menekan tindakan pelanggaran hak cipta yang dapat menghancurkan kreativitas masyarakat dan merugikan negara. Selain itu, dinamika perubahan Undang-Undang terkait hak cipta di Indonesia sangat dipengaruhi oleh beberapa perjanjian internasional, terlebih lagi sejak Indonesia meratifikasi Konvensi Bern, *Agreement Establishing the World Trade Organization* (WTO) serta *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs).⁷ Hak Cipta sendiri didefinisikan sebagai hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata. Dengan kata lain, penerapan hak cipta dalam pengertian tersebut menjelaskan adanya prinsip deklaratif, yaitu perlindungan hukum otomatis melekat pada penciptanya setelah suatu ciptaan sudah diwujudkan atau dilahirkan dalam wujud nyata tanpa harus mendaftarkannya. Sedangkan hak eksklusif sebagaimana diatur dalam Pasal 5 dan Pasal 8 UU Hak Cipta, terdiri dari hak moral, yaitu hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta dan hak ekonomi, yaitu hak bagi pencipta dan pemegang hak cipta untuk memperoleh keuntungan dari hasil ciptaannya.

⁶ Sophar Maru Hutagalung, S. H. (2022). *Hak Cipta: Kedudukan dan Perannya dalam Pembangunan*. Sinar Grafika. hlm 1.

⁷ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, *Sejarah Perkembangan Perlindungan Kekayaan Intelektual* yang diakses pada <https://www.dgip.go.id/tentang-djki/sejarah-djki> tanggal 01 Mei 2025.

Berdasarkan definisi serta fungsi dari konsep hak cipta, dapat dilihat secara sederhana bahwa pemberian hak eksklusif memiliki tujuan sebagai bentuk penghargaan dan perlindungan terhadap suatu karya ciptaan, supaya nantinya dapat mendorong inovasi dalam berkarya dan memberikan insentif ekonomi yang sepadan bagi para pencipta.

Meski ketentuan terkait perlindungan hak cipta telah secara jelas dimuat dalam UU Hak Cipta, Akan tetapi, pada kenyataannya, sering kali terjadi tindakan pelanggaran hak cipta yang mengakibatkan kerugian bagi pencipta suatu karya. Terdapat berbagai tindakan yang dianggap lumrah dikalangan masyarakat yang sebenarnya terindikasi sebagai pelanggaran hak cipta, seperti mengunduh foto dan musik di situs *illegal*, menyiarkan dan mengunggah tayangan film dan video bajakan, serta membuat salinan dari karya seni milik orang lain secara tanpa izin untuk disebarluaskan bahkan hingga dikomersialkan.⁸

Pelaksanaan perlindungan hak cipta merupakan hal yang sangat penting dalam ranah industri kreatif, khususnya pada bidang seni terapan. Sebagaimana tercantum dalam Pasal 40 ayat (1) huruf g Undang-Undang Hak Cipta, karya seni terapan termasuk dalam jenis ciptaan yang mendapatkan perlindungan hukum. Meskipun ketentuan tersebut telah secara tegas mengakui perlindungan terhadap karya seni terapan, realitas di lapangan menunjukkan bahwa masih banyak pelaku usaha kecil dan menengah (UMKM) di Indonesia yang menggunakan karya seni terapan seperti elemen desain grafis milik perseorangan sebagai identitas merek usahanya. Bahkan, karya-karya tersebut kerap dijadikan sebagai elemen visual utama untuk menarik konsumen, yang kemudian dimanfaatkan untuk kepentingan komersial. Praktik ini tidak hanya melanggar hak moral dan hak ekonomi dari pencipta, tetapi juga berpotensi menurunkan motivasi para kreator untuk terus berinovasi dan menciptakan karya orisinal di masa depan.

Praktik pemanfaatan karya seni terapan oleh pelaku UMKM, masih ditemukan berbagai permasalahan hukum yang bersumber dari rendahnya tingkat pemahaman terhadap ketentuan hak cipta, khususnya dalam penggunaan karya untuk kepentingan

⁸ Taupiqurrahman, 2021. Perlindungan Hak Cipta Terkait Pelanggaran Modifikasi Karya Ciptaan Asing Yang Dilakukan Tanpa Izin Di Indonesia, *Supermasi Jurnal Hukum*, Vol, 4, No. 1, hlm, 97.

komersial. Kondisi tersebut berpotensi menimbulkan kerugian finansial, baik bagi pencipta maupun bagi pelaku usaha yang menggunakan karya tanpa dasar hukum yang jelas. Sejalan dengan hal tersebut, Yoseph berpendapat bahwa masih banyak UMKM yang belum memahami secara menyeluruh pengaturan hak cipta terkait karya seni terapan, sehingga berisiko menimbulkan kerugian finansial yang signifikan.⁹ Dalam hal ini, Canva sebagai platform desain perlu memiliki kebijakan yang jelas mengenai perlindungan hukum terhadap karya seni terapan ciptaan kreator canva. Pengaturan yang baik dapat membantu pencipta (kreator) dan pengguna memahami batasan dan hak mereka dalam karya seni terapan dalam aplikasi canva tersebut, serta memberikan perlindungan yang diperlukan untuk mencegah penyalahgunaan. Misalnya, jika seseorang menggunakan karya seni terapan (elemen pro) dari Canva dalam logo yang mereka buat untuk identitas merek, penting untuk mengetahui apakah mereka memiliki hak untuk menggunakan desain tersebut atau tidak. Hal ini menjadi semakin relevan ketika mempertimbangkan bahwa identitas merek yang kuat dapat memberikan keunggulan kompetitif di pasar yang semakin padat.

Penelitian ini bertujuan untuk mengeksplorasi perlindungan hukum bagi karya seni terapan dalam aplikasi Canva yang digunakan untuk identitas merek terdaftar hak cipta. Melalui analisis mendalam, diharapkan dapat ditemukan solusi yang dapat membantu pengguna Canva dalam mengelola elemen desain mereka dengan lebih baik, serta memberikan rekomendasi bagi pengembang platform untuk meningkatkan kebijakan perlindungan hukum. Dengan demikian, penelitian ini tidak hanya relevan bagi Creator Canva, tetapi juga bagi para pengguna dalam industri desain. Berdasarkan latar belakang pemikiran ini, maka akan dilakukan penelitian dengan berdasarkan teori, asas dan ketentuan yang berlaku dengan penelitian normatif yang berjudul: **Perlindungan Hukum Terhadap Karya Seni Terapan Ciptaan Kreator Canva Di Indonesia.**

⁹ Kompas, *UMKM dan Pelanggaran Hak Atas Merek Dagang*, yang diakses pada <https://www.kompas.id/artikel/umkm-dan-pelanggaran-hak-atas-merek-dagang> tanggal 24 maret 2025

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang di atas, maka penulis dapat mengemukakan rumusan masalah sebagai berikut:

- a. Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap karya seni terapan buatan kreator pada aplikasi canva?
- b. Bagaimana penyelesaian sengketa atas penggunaan karya seni terapan buatan creator canva yang digunakan sebagai identitas merek oleh pelaku UMKM?

1.3 Ruang Lingkup Penelitian

Ruang lingkup dalam penelitian ini membahas tentang aspek pengaturan hukum terkait perlindungan hukum terhadap karya seni terapan ciptaan kreator canva di indonesia yang sesuai dengan aturan hukum.

1.4 Tujuan Penelitian

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi rumusan masalah yang telah dijelaskan sebelumnya, yaitu sebagai berikut:

- a. Mengetahui, memahami dan menganalisis bentuk perlindungan hukum terhadap elemen pro buatan kreator pada aplikasi canva.
- b. Mengetahui, memahami dan menganalisis penyelesaian sengketa atas penggunaan elemen canva pro buatan creator yang digunakan sebagai identitas merek oleh pelaku UMKM.

1.5 Manfaat Penelitian

Adapun kegunaan yang diharapkan dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

- a. Manfaat Teoritis

Secara teoritis, adanya penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan Hukum Kekayaan Intelektual khususnya dalam lingkup Hak Cipta.

b. Manfaat Praktis

Secara praktis dari adanya penelitian ini diharapkan sebagai berikut:

1. Memperluas pengetahuan dan wawasan bagi penulis maupun pembaca mengenai bentuk perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta karya Seni Terapan.
2. Menjadi bahan referensi literatur bagi pihak-pihak yang akan melakukan penelitian selanjutnya.
3. Salah satu syarat untuk mendapatkan gelar Sarjana Hukum khususnya bagian Ilmu Hukum Keperdataan pada Fakultas Hukum Universitas Lampung.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Prinsip Perlindungan Hukum Hak Cipta

2.1.1 Perlindungan Hukum Hak Cipta

Perjanjian multilateral, termasuk Konvensi Bern dan TRIPs Agreement mengatur konsep dasar perlindungan hak cipta. Salah satu konsep dasar lahirnya hak atas hak cipta adalah karena suatu ide atau gagasan dituangkan dan diwujudkan secara nyata (*tangible form*). Tidak seperti paten, merek dagang, desain industri, desain sirkuit terpadu dan hak kekayaan intelektual lainnya, pengakuan lahirnya hak cipta tidak memerlukan prosedur atau sertifikasi tertentu. Konvensi Bern melandasi adanya prinsip perlindungan otomatis, yakni tidak adanya kewajiban bagi pencipta untuk mendaftarkan ciptaannya. Sebab perlindungan otomatis (*automatic protection*) diberikan, jika karya tersebut telah diwujudkan dalam bentuk nyata, Dalam artian ketika sebuah karya cipta diwujudkan oleh seorang pencipta, maka sejak saat itu secara otomatis karya cipta tersebut memiliki hak cipta dan mendapatkan perlindungan secara hukum.¹⁰ Sejalan dengan aturan dalam Konvensi Bern, UU Hak Cipta pada Pasal 64 ayat (2) juga menentukan bahwa pencatatan suatu ciptaan tidak merupakan suatu kewajiban yang mutlak, sehingga pencatatan ciptaan bersifat “*Fakultatif*”, namun untuk kebutuhan pembuktian, hak cipta dimungkinkan untuk didaftarkan ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI).¹¹

Indonesia sebagai bagian dari anggota *World Intellectual Property Organization* (WIPO) sudah sepatutnya tunduk pada ketentuan yang telah dijelaskan, bahwa untuk mendapatkan perlindungan hak cipta, sebuah karya haruslah merupakan karya asli (*original*). Karya asli atau orisinal artinya merupakan ekspresi asli dari pencipta,

¹⁰ Muhammad Djumhana, 2003 *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia*. PT. Citra Aditya Bakti, Bandung), hlm.7.

¹¹ Dina Susiani, 2019, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Cv. Pustaka Abadi, Surabaya, hlm.16

yaitu karya tersebut benar-benar ciptaan sendiri, bukan menjiplak karya atau materi orang lain yang sudah menjadi ranah publik.¹²

Konsep tentang perlindungan hukum yang tercantum dalam UU Hak Cipta, menjelaskan bahwa setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata dan memperoleh hak eksklusif, maka ciptaan tersebut layak dilindungi peraturan yang berlaku. Apabila setelah itu terdapat suatu persoalan, maka persoalan tersebut dapat berbentuk sengketa perbuatan melawan hukum, perjanjian lisensi, sengketa mengenai tarif dalam penarikan imbalan atau royalti. Dengan demikian, upaya hukum diperlukan untuk melindungi hak cipta dari perbuatan-perbuatan pelanggaran. Adapun mekanisme dari upaya hukum tersebut dapat diperoleh pencipta untuk melindungi ciptaannya dari suatu pelanggaran hak cipta, yaitu melalui:¹³

1. Upaya *Preventif*

Upaya *preventif* merupakan usaha untuk menghindari atau mencegah perbuatan-perbuatan yang dapat melanggar hak cipta atas suatu ciptaan. Pencipta merupakan pihak yang berperan untuk melindungi ciptaan yang dimilikinya dengan tindakan-tindakan pencegahan agar tidak terjadi suatu pelanggaran. Tindakan pencegahan yang dapat dilakukan oleh pencipta antara lain adalah mendaftarkan ciptaan yang dimilikinya agar nantinya memperoleh perlindungan hukum dan kepastian hukum mengenai hak atas ciptaannya.

2. Upaya *Represif*

Upaya *represif* dapat dilakukan apabila telah terjadi sebuah pelanggaran terhadap hak cipta. Adapun mekanisme upaya hukum ini dapat dilakukan melalui jalur litigasi dan non-litigasi. Upaya secara litigasi dapat dilakukan dengan mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga. Pasal 99 Ayat (1) UU Hak Cipta, menjelaskan bahwa Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait. Kemudian dalam Pasal 99

¹² Anak Agung Mirah Satria Dewi, 2017, Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Cover Version Lagu di Youtube. *Jurnal Magister Hukum Udayana*, hlm. 6

¹³ Ade Hendra Yasa dan A.A.Ketut Sukranatha, 2016, Upaya Hukum Penyelesaian Sengketa Karya Cipta Musik. *E-Journal Ilmu Hukum Kertha Semaya*, hlm. 4

Ayat (4) UU Hak Cipta, bahwa seorang Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait dapat memohon putusan provisi atau putusan sela kepada Pengadilan Niaga untuk:

- a) Meminta penyitaan Ciptaan yang dilakukan Pengumuman atau Penggandaan, dan/atau alat Penggandaan yang digunakan untuk menghasilkan Ciptaan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait; dan / atau
- b) Menghentikan kegiatan Pengumuman, pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan Ciptaan yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait.

Selain melalui jalur litigasi atau pengadilan, penyelesaian sengketa Hak Cipta juga dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, sesuai dengan ketentuan pengaturan Undang-Undang No. 30/1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, penyelesaian dapat ditempuh, yaitu melalui mediasi, negosiasi atau konsiliasi. Selain itu, khusus sengketa hak cipta keperdataan dapat juga diselesaikan oleh para pihak melalui upaya arbitrase.

2.2 Tinjauan Umum Tentang Hak Kekayaan Intelektual

2.2.1 Definisi Hak Kekayaan Intelektual

Istilah Hak Kekayaan Intelektual (HKI) atau Kekayaan Intelektual (KI) merupakan terjemahan dari bahasa Inggris, yaitu *Intellectual Property Rights* (IPR) atau *Intellectual Property* (IP). Istilah IP mulai digunakan secara resmi pada tahun 1967 melalui pendirian suatu organisasi internasional di bawah naungan PBB yang diberi wewenang mengelola perjanjian-perjanjian internasional di bidang HKI, yaitu *World Intellectual Property Organization* (WIPO). Menurut WIPO, kekayaan intelektual adalah kreasi pikiran, seperti penemuan; karya sastra dan seni; desain; dan simbol, nama dan gambar yang digunakan dalam dunia komersial. Istilah HKI dan KI sebenarnya sering digunakan secara bergantian, meskipun terdapat perbedaan secara

substansi antara keduanya. KI sendiri dilindungi oleh hukum dengan suatu hak eksklusif yang disebut HKI.¹⁴

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) mendefinisikan KI yaitu sebagai hak yang timbul dari hasil olah pikir manusia yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna. Definisi yang lebih umum mengenai HKI dikemukakan oleh *World Trade Organization* (WTO), yaitu sebagai hak yang diberikan kepada orang-orang atas kreasi pikiran mereka. Berdasarkan definisi tersebut, sederhananya HKI adalah sekumpulan hak yang diberikan oleh hukum atas hasil intelektual manusia, meliputi: invensi, ide serta informasi rahasia yang berguna bagi manusia dan dapat dimanfaatkan untuk memperoleh kesejahteraan.¹⁵ Dengan demikian, penerapan HKI dimaksudkan untuk memberikan perlindungan serta sebagai bentuk penghargaan dan pengakuan atas hasil karya intelektualitas seseorang.

2.2.2 Ruang Lingkup Hak Kekayaan Intelektual

Pembahasan mengenai HKI tentu berkaitan dengan berbagai macam hak yang diatur dalam peraturan hukum. Secara umum HKI terbagi menjadi dua kategori, yaitu hak cipta dan hak kekayaan industri. Pembagian tersebut didasarkan pada perjanjian internasional yang di atur oleh WIPO sebagai induk dari pengaturan HKI, yaitu:

- a. *Paris Convention for the Protection of Industrial Property* (Konvensi Paris) 20 Maret 1883;
- b. *Berne Convention for the Protection of Industrial Property* (Konvensi Bern) 9 September 1886.

Selain dua perjanjian di atas, terdapat perjanjian internasional yang ditetapkan oleh WTO dengan menempatkannya HKI sebagai isu perdagangan internasional melalui *WTO Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property* atau biasa dikenal dengan Perjanjian TRIPS. Perjanjian ini secara komprehensif memperkenalkan HKI

¹⁴ Rohaini, dkk., 2021, *Pengantar Hukum Kekayaan Intelektual*. Pusaka Media, Bandar Lampung, hlm. 2

¹⁵ Kasmawati, Hamzah, & Sunaryo. (2025). Intellectual property rights (IPR) in village-owned enterprises (BUMDes) products: The overlooked legal protection. *Quest Journals: Journal of Education, Arts, Law and Multidisciplinary*, 15(3), 62.

ke dalam sistem perdagangan internasional. Berdasarkan ketiga perjanjian diatas, pembagian kategori HKI dapat diuraikan sebagai berikut:¹⁶

a. Hak Cipta (*Copyrights*) dan Hak-Hak Terkait (*Related Rights*)

Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta untuk mendapatkan perlindungan atas hasil karya ciptaan di bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan dengan jangka waktu 50 tahun setelah pencipta meninggal dunia (standar konvensi Bern). Sedangkan hak terkait adalah perlindungan terhadap hak pelaku pertunjukan, produser fonogram dan lembaga penyiaran.

b. Hak Kekayaan Industri, terdiri atas:

1. Merek sebagai pembeda barang atau jasa dari suatu usaha dengan usaha lain dan indikasi geografis untuk mengidentifikasi asal suatu barang dengan karakteristik tertentu yang berasal dari suatu tempat. Pelindungan untuk keduanya dapat terus berlangsung sepanjang merek dan indikasi geografis memenuhi kriteria pelindungannya.
2. Kategori kekayaan industri yang dilindungi dengan tujuan meningkatkan inovasi, desain, dan kreasi teknologi, yaitu paten, varietas tanaman, desain industri, rahasia dagang, dan desain tata letak sirkuit terpadu.

Adapun berdasarkan pada sifat dan hak yang diberikan, Hak Kekayaan Intelektual dapat dibedakan menjadi:¹⁷

a. HKI bersifat individual

Hak ini ditujukan kepada individu-individu sebagai pemilik (*owner*) HKI yang bersangkutan. Hak yang bersifat individual bersumber dari hak-hak privat (*private rights*).

Seandainya penciptanya berupa kelompok atau kolektif, hukum tetap memperlakukannya secara individual karena kepemilikan kolektif tersebut dapat dialihkan seluruhnya ke pihak lain. HKI yang bersifat individual, meliputi:

- 1) Hak Cipta dan Hak Terkait (*Copyright dan Related Rights*);
- 2) Merek (*Trademark*);

¹⁶ Rohaini, *Op cit*, hlm.5

¹⁷ Wahyu Sasongko dan Harsa Wahyu, 2020, *Pelindungan Hak Kekayaan Intelektual: Konsep, Teori dan Isu-isu Hukum*. Primamedia Adicitra, Bandar Lampung, hlm. 6

- 3) Paten (*Patent*);
 - 4) Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (*Layout Design of Integrated Circuit*);
 - 5) Varietas Tanaman (*Plant Variety*);
 - 6) Rahasia Dagang (*Trade Secret*);
- b. HKI bersifat komunal
- Hak ini ditujukan bagi kelompok sosial atau masyarakat di daerah tertentu yang kemudian dalam implementasinya dikuasakan kepada sekelompok orang untuk mengelola dan menjaga atau mempertahankannya. Konsep hak komunal dikenal sebagai hak ulayat dalam Hukum Adat. Hak komunal mengenal istilah penguasaan yang lebih tepat digunakan daripada kepemilikan. Sebab istilah kepemilikan digunakan untuk hak-hak yang bersifat individual. Sedangkan istilah penguasaan digunakan untuk hak-hak yang bersifat komunal.¹⁸ HKI yang bersifat komunal, meliputi
- 1) Indikasi Geografis (*Geographical Indications*)
 - 2) Pengetahuan Tradisional (*Traditional Knowledge*)
 - 3) Sumber Daya Genetik (*Genetic Resources*)
 - 4) Indikasi Sumber (*Indications of Source*)
 - 5) Nama Asal (*Appellation of Origins*)
 - 6) Ekspresi Budaya Tradisionssnal (*Folklore*)

2.2.3 Teori dan Prinsip Hak Kekayaan Intelektual

Menurut Robert M. Sherwood pengakuan dan perlindungan hukum atas kreatifitas intelektual manusia (HaKI) perlu dilakukan berdasarkan teori-teori di bawah ini:¹⁹

- 1) *Reward Theory*, menyatakan perlu diberikannya pengakuan dan penghargaan berupa perlindungan bagi karya intelektual yang berhasil ditemukan atau diciptakan seseorang sebagai keuntungan atas upaya-upaya kreativitas tersebut.

¹⁸ Wahyu Sasongko, 2012, *Indikasi Geografis: Studi tentang Kesiapan Indonesia Memberikan Pelindungan Hukum terhadap Produk Nasional*. Penerbit Universitas Lampung, Bandar Lampung, hlm. 41.

¹⁹ Khoirul Hidayah, 2017, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*. Setara Press, Malang, hlm. 8.

- 2) *Recovery Theory*, bahwa penemu atau pencipta yang telah mengeluarkan waktu, biaya, serta tenaga dalam menghasilkan karya intelektualnya perlu diberi kesempatan untuk memperoleh kembali apa yang telah dikeluarkannya tersebut.
- 3) *Incentive Theory*, bahwa penemu dan pencipta memerlukan insentif untuk memacu pengembangan penemuan dan penelitian yang berguna.
- 4) *Risk Theory*, bahwa Kekayaan Intelektual merupakan hasil karya yang mengandung risiko, yang dapat memungkinkan orang lain yang terlebih dahulu menemukan cara tersebut atau memperbaikinya, sehingga wajar apabila diberikan perlindungan hukum terhadap upaya atau kegiatan yang mengandung risiko tersebut.
- 5) *Economic Growth Stimulus Theory*, bahwa perlindungan terhadap Kekayaan Intelektual merupakan tujuan dibangunnya suatu sistem yang berfungsi sebagai alat pembangunan ekonomi yang efektif.

Berdasarkan prinsipnya, terdapat empat prinsip dalam sistem hak kekayaan intelektual untuk menyeimbangkan kepentingan individu dengan kepentingan masyarakat, sebagai berikut:²⁰

a. Prinsip Ekonomi

Pada prinsip ekonomi, hak intelektual berasal dari kegiatan kreatif dari daya pikir manusia yang memiliki manfaat serta nilai ekonomi yang akan memberikan keuntungan kepada pencipta. Hak kekayaan intelektual yang diekspresikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuknya, memiliki manfaat dan nilai ekonomi serta berguna bagi kehidupan manusia. Adanya nilai ekonomi pada hak kekayaan intelektual merupakan suatu bentuk kekayaan bagi pemiliknya untuk mendapatkan keuntungan dan kepemilikan terhadap karyanya.

b. Prinsip Keadilan

Pencipta yang menghasilkan suatu karya berdasarkan kemampuan intelektualnya tidak hanya memperoleh imbalan baik berupa materi maupun bukan materi, tetapi sekaligus memperoleh adanya rasa aman karena dilindungi dan diakui atas hasil karyanya. Hukum memberikan perlindungan kepada

²⁰ Tim Lindsey, 2006, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, PT. Alumni, Bandung, hlm. 90.

pencipta berupa suatu kekuasaan untuk bertindak dalam rangka kepentingannya yang disebut hak. Alasan melekatnya hak pada hak kekayaan intelektual adalah penciptaan berdasarkan kemampuan intelektualnya. Perlindungan ini pun tidak terbatas di dalam negeri pencipta sendiri, melainkan dapat meliputi perlindungan di luar batas negaranya.

c. Prinsip Kebudayaan

Prinsip kebudayaan merupakan pengembangan dari ilmu pengetahuan, sastra dan seni guna meningkatkan taraf kehidupan serta akan memberikan keuntungan bagi masyarakat, bangsa dan Negara. Pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan, seni dan sastra sangat besar artinya bagi peningkatan taraf kehidupan, peradaban, dan martabat manusia. Selain itu, akan memberikan keuntungan baik bagi masyarakat, bangsa, maupun negara. Pengakuan atas kreasi, karya, karsa, cipta manusia yang dilakukan dalam sistem hak kekayaan intelektual diharapkan mampu membangkitkan semangat, dan minat untuk mendorong melahirkan ciptaan baru.

d. Prinsip Sosial

Prinsip Sosial memberikan pandangan bahwa hukum tidak mengatur kepentingan manusia sebagai individu yang berdiri sendiri terlepas dari manusia yang lain, tetapi hukum mengatur kepentingan manusia sebagai warga masyarakat. Jadi, manusia dalam hubungannya dengan manusia lain sama-sama terikat dalam ikatan satu kemasyarakatan. Sistem hak kekayaan intelektual dalam memberikan perlindungan kepada pencipta, tidak boleh diberikan semata-mata untuk memenuhi kepentingan individu dan persekutuan atau kesatuan itu saja, melainkan berdasarkan keseimbangan kepentingan individu dan masyarakat.

2.3 Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta

2.3.1 Definisi Hak Cipta

Istilah hak cipta bermula dari negara yang menganut sistem *Common Law*. Pada mulanya hak cipta diartikan sebagai hak untuk menggandakan atau memperbanyak suatu karya cipta. Di Inggris pemakaian istilah hak cipta (*copyright*) berkembang pertama kali untuk menggambarkan sebuah konsep yang melindungi penerbit dari tindakan penggandaan buku oleh pihak lain yang tidak memiliki hak untuk menerbitkannya.²¹ Di Indonesia hak pengarang atau pencipta disebut *author right*, sejak diberlakukannya Auteurswet 1912 Stb. 1912 No. 600; lalu kemudian digunakan istilah Hak Cipta dalam peraturan selanjutnya. Setelah itu Indonesia baru memiliki UU Hak Cipta pada tahun 1982.²² Sebagai bagian dari HKI, hak cipta merupakan bagian yang cakupannya cukup luas dibandingkan dengan bagian HKI yang lainnya. Hak cipta juga sudah mengalami berbagai perubahan dalam hal regulasi. Sejarah perkembangan perjalanan hak cipta sebagai sebuah aturan regulasi yang ada di Indonesia sendiri telah melalui sejarah yang cukup panjang. Di Indonesia, pengaturan hak cipta sudah lama dikenal dan dimiliki sebagai hukum positif sejak zaman Hindia Belanda dengan berlakunya ketentuan auteurswet 1912.²³

Menurut penjelasan UU Hak Cipta pada Pasal 1 ayat (1) hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hak eksklusif sendiri sebenarnya terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. Tidak semua hak eksklusif (hak moral & hak ekonomi) tersebut didapatkan, hanya pencipta saja yang memungkinkan mendapatkan keduanya secara bersama-sama. Pemegang hak cipta yang bukan pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif tersebut, yaitu berupa hak ekonomi. Sedangkan hak moral adalah hak yang melekat secara pribadi dengan diri pencipta.

²¹ Bernard Nainggolan, 2011, *Pemberdayaan Hukum Hak Cipta dan Lembaga Manajemen Kolektif*. PT. Alumni, Bandung, Hlm. 56.

²² Endang Purwaningsih. 2005, *Perkembangan Hukum Intellectual property Right*, Bogor : Ghalia Indonesia. Hlm. 1

²³ Bernard Nainggolan, *Op cit*, hlm. 59.

Berdasarkan fungsi sosial, hak cipta perlu dibatasi keperluannya untuk menentukan perbuatan-perbuatan tertentu asalkan tidak merugikan kepentingan ekonomi hak si pencipta. Pada hakikatnya, hak cipta termasuk hak milik immaterial karena menyangkut ide, gagasan pemikiran, maupun imajinasi dari seseorang yang dituangkan dalam bentuk karya cipta, seperti buku ilmiah, karangan sastra, maupun karya seni. Adapun beberapa prinsip dasar hak cipta, yaitu:²⁴

- a. yang dilindungi hak cipta adalah ide yang telah terwujud dan asli (*orisinal*);
- b. hak cipta timbul dengan sendirinya (*otomatis*);
- c. hak cipta merupakan hak yang diakui hukum (*legal right*) yang harus dibedakan dari penguasaan fisik suatu ciptaan;
- d. hak cipta bukan hak mutlak (*absolut*).

2.3.2 Konsep Dasar Hak Cipta

A. Subjek dan Objek Hak Cipta

Penerapan konsep hak cipta melekat pada subjek dan objek dari hak cipta itu sendiri. Dalam hal ini, subjek adalah manusia yang mempunyai peran sebagai pelaku atau pencipta, sedangkan objek merupakan suatu hal atau perkara. Berdasarkan Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri sendiri maupun bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat pribadi dan khas. Selanjutnya, menurut Pasal 1 angka 3 UU Hak Cipta, ciptaan merupakan setiap hasil karya di bidang sastra, seni dan ilmu pengetahuan yang dihasilkan oleh pencipta atas kemampuan, imajinasi, pikiran dan keahliannya dalam bentuk nyata.

B. Hak Moral dan Hak Ekonomi

Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas Hak Ekonomi (*economic rights*) dan Hak Moral (*moral rights*). Hak Ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan serta hak yang terkait. Hak Moral adalah hak yang melekat pada diri Pencipta yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus dengan alasan apapun, meskipun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Ketentuan tentang Hak moral

²⁴ Hariyani Iswi, 2020, *HaKI dan Warisan Budaya*. UGM Press, Yogyakarta, hlm. 45.

diatur pada Pasal 5 UU Hak Cipta, dijelaskan bahwa hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- c. ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Berdasarkan hak eksklusif dalam konsep hak cipta, Pencipta juga memiliki hak ekonomi, yaitu hak untuk melakukan komersialisasi atau pemanfaatan ekonomi atas suatu ciptaan, hak tersebut meliputi:

- a. Penerbitan Ciptaan
Penerbitan ciptaan merupakan hak untuk melakukan kegiatan memproduksi karya cipta dalam bentuk cetakan.
- b. Penggandaan Ciptaan
Penggandaan ciptaan merupakan proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan ciptaan atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.
- c. Penerjemahan Ciptaan
Penerjemahan ciptaan merupakan kegiatan untuk menafsirkan teks atau kata literasi dalam suatu bahasa ke dalam bahasa lain, karya terjemahan adalah ciptaan yang dilindungi dalam UU Hak Cipta karena merupakan karya turunan atas suatu ciptaan.
- d. Pengadaptasian, Pengaransemenan, atau Pentransformasian Ciptaan
Hak untuk melakukan pengadaptasian, yaitu melakukan pengalihwujudan suatu ciptaan menjadi ciptaan lainnya sebagai contoh karya sebuah novel yang kemudian diangkat menjadi sebuah film. Sedangkan hak pengaransemenan merupakan hak untuk menyesuaikan komposisi musik dengan nomor suara penyanyi atau instrumen lain yang didasarkan pada sebuah komposisi yang telah

ada sehingga esensi musiknya tidak berubah. Selanjutnya, pentranformasian ciptaan merupakan hak yang dihasilkan dengan menambahkan sesuatu yang baru, dengan tujuan lebih lanjut atau karakter yang berbeda namun tidak mengubah dari karya tersebut.

C. Pengalihan Hak Cipta

Hak moral sebagai hak yang melekat abadi pada diri Pencipta tidak dapat dialihkan selama Pencipta masih hidup, sebagaimana Pasal 16 ayat (2) UU Hak Cipta, mengatur bahwa pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan pewarisan, wasiat, hibah, wakaf, perjanjian tertulis atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah Pencipta meninggal dunia. Pelaksanaan hak atas hak moral dapat dilakukan ketika pencipta meninggal dunia dan orang yang diberikan hak tersebut dapat menjaga ciptaan yang dibuatnya, supaya tidak terjadi pelanggaran hak moral, pelaksanaan tersebut tetap wajib menuliskan nama penciptanya dan tidak melakukan perubahan perubahan judul dan atau isi ciptaan tanpa izin. Ahli waris dari seorang Pencipta atau pihak lain yang mendapatkan hak untuk pelaksanaan hak moral memiliki hak untuk melepaskan atau menolak hak tersebut.

D. Objek yang dilindungi Hak Cipta

Objek yang dilindungi dari hak cipta adalah sebuah ide yang sudah dalam bentuk nyata sebagai sebuah ciptaan bukan hanya gagasan. Untuk mendapatkan perlindungan hak cipta, sebuah ciptaan harus memenuhi unsur keaslian atau orisinalitas dan kreatifitas. Suatu karya cipta harus berupa hasil pemikiran kreatif dari pencipta itu sendiri dan bukan merupakan tiruan dan mempunyai unsur kebaruan. Keaslian dalam hak cipta, menunjukkan bahwa karya yang dihasilkan sebagai suatu ciptaan seseorang atas dasar kemampuan dan kreatifitasnya yang bersifat pribadi.

Sebagaimana tertera pada Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta, diberikan batasan batasan tentang ciptaan yang dilindungi hak cipta, yaitu sebagai berikut:

- 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;
- 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 dan;
- l. potret.

Karya Seni Terapan sebagai salah satu ciptaan yang dilindungi hak cipta tentunya juga memiliki sifat hak cipta sebagaimana dijelaskan dalam ketentuan perundang-undangan. Hak cipta atas suatu karya seni terapan dapat beralih atau dialihkan seluruhnya maupun sebagian karena pewarisan, hibah, wasiat, dijadikan milik negara, atau berdasarkan perjanjian lisensi. Hak cipta atas karya seni terapan juga tidak dapat disita atas alasan apapun kecuali hak tersebut diperoleh secara melawan hukum. Hal ini berkaitan dengan sifat hak cipta yang melekat pada penciptanya, yang dalam hukum disebut sebagai hak moral.

2.3.3 Dasar Hukum Hak Cipta

Secara historis, Indonesia pada awalnya telah mengenal konsep dasar hak cipta sejak dulu sebelum kemerdekaan. Istilah hak cipta pertama kali dikemukakan dalam Konvensi Bern yang diadakan tahun 1886. Memang saat itu Indonesia masih menggunakan Undang-Undang pemerintah kolonial Belanda, yaitu Auteurswet 1912 yang berdasar pada ketentuan Pasal II Aturan Peralihan UUD 1945 yang berlaku di Indonesia. Undang-Undang ini masih dipakai pascarevolusi hingga awal tahun 1980-an. Akhirnya setelah dicabutnya Undang-Undang Auterswet 1912, Indonesia membuat Undang-Undang nasional pertama kali mengenai Hak Cipta yaitu Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982.²⁵

²⁵ Djulaeka, 2021, *Hak Kekayaan Intelektual Teori Dan Prinsip Prinsip Umum*, PT.Citra Intrans selaras, Malang, hlm 25

Kebutuhan akan harmonisasi peraturan turut serta memengaruhi keberlakuan pengaturan hukum mengenai hak cipta yang banyak bersumber pada konvensi internasional, hal ini dilakukan sebagai langkah untuk menjamin mutu kreativitas dari pencipta dimanapun dan disetiap saat sehingga dapat diperoleh kepastian hukum bagi para pencipta. Seiring berkembangnya zaman, pengaturan HKI juga ikut berkembang. Hukum harus mampu mengakomodir persoalan-persoalan baru. Isu mengenai perlindungan HKI mendukung negara-negara di dunia untuk memperbarui pengaturan yang ada, antara lain kesadaran HKI dapat meningkatkan perekonomian suatu bangsa apabila dilindungi secara intensif dan bahkan HKI dapat mempengaruhi perdagangan internasional.

Pada Tahun 1994, negara-negara di dunia membuat suatu persetujuan dalam putaran Ke-8 GATT (*General Agreement on Tariffs and Trade*) yaitu *TRIPs Agreement (Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights)*. Persetujuan tentang pengaturan HKI yang disepakati secara internasional dan harus diterapkan oleh setiap negara anggota. Konsekuensi dari penandatanganan persetujuan itu ialah negara harus membuat peraturan nasional berdasarkan *TRIPs Agreement*. Redaksi dari naskah pengaturan diserahkan kepada masing-masing negara dengan catatan tidak bertentangan dengan *TRIPs Agreement*. Indonesia meratifikasi *TRIPs Agreement* dengan mengesahkan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994.

Selain perjanjian *TRIPs*, harmonisasi pengaturan mengenai hak cipta di Indonesia juga turut dipengaruhi oleh Konvensi Bern. *Bern Convention For The Protection of Literary and Artistic Works* merupakan suatu perjanjian internasional tertua di bidang hak cipta dan terbuka untuk diratifikasi oleh semua negara. Konvensi Bern diadakan pada tahun 1886 dengan tujuan untuk melindungi seluruh karya sastra maupun ilmu pengetahuan. *Uni Konvensi Bern (Bern Convention Union)* 1948 dalam Pasal 2 ayat (4) menyatakan, karya-karya yang disebut dalam pasal ini akan menerima perlindungan dalam semua negara persatuan (Persatuan Hak Cipta Bern). Perlindungan ini berlaku untuk kepentingan pencipta, ahli waris, wakil serta kuasanya yang sah. Konvensi ini di ratifikasi oleh Indonesia dan berlaku melalui

Keputusan Presiden No. 18 Tahun 1997.²⁶ Akibat dari ratifikasi tersebut, Indonesia harus memperbarui pengaturan yang ada sesuai dengan ketentuan TRIPs *Agreement*. UU Hak Cipta kemudian diamandemen pada tahun 2002 dan kemudian disahkan sebagai Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002. Setelah 12 tahun berlaku, UU Hak Cipta kembali mengalami perubahan. Melalui Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 sebagai pengganti undang-undang sebelumnya.

Perubahannya antara lain perubahan dalam deliknya dan jangka waktu perlindungan hak cipta. Delik laporan diubah menjadi delik aduan. Kemudian penambahan jangka waktu perlindungan yang menjadi seumur hidup pencipta ditambah 70 tahun, dari sebelumnya hanya ditambah 50 tahun. Hingga saat ini undang-undang tersebut masih berlaku dan menjadi dasar hukum perlindungan hak cipta di Indonesia.

Menurut hukum Indonesia, keberlakuan UU Hak Cipta tidak hanya melindungi hak-hak daripada warga negara Indonesia melainkan juga hak-hak dari pihak di luar Indonesia. Sebagaimana dinyatakan bahwa Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta ini berlaku terhadap: “Pasal 2 huruf (c) : Semua Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dan pengguna Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia dengan ketentuan: (1) negaranya memiliki perjanjian bilateral dengan negara Indonesia tentang perlindungan Hak Cipta dan Hak Terkait; atau (2) negaranya dan negara Republik Indonesia adalah pihak atau peserta dalam perjanjian multilateral yang sama untuk perlindungan Hak Cipta dan Hak-Hak Terkait”.

Berdasarkan ketentuan angka 1 dan 2 tersebut, pada kalimat “perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan Hak Cipta” merujuk pada Konvensi Bern yang telah diratifikasi oleh Keputusan Presiden No. 18 Tahun 1997 tentang pengesahan Konvensi Bern. Berdasarkan Konvensi Bern pada Pasal 5 ayat (1), menyatakan “Pencipta dan/atau pemegang Hak Cipta yang berasal dari luar Indonesia harus dilindungi oleh hukum Nasional, yang dalam hal ini termasuk UU Hak Cipta”.²⁷

²⁶ Oksidelfa Yanto, 2018, Konvensi Bern dan Perlindungan Hak Cipta. *Jurnal Surya Kencana Dua: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan*, hlm. 116.

²⁷ Taupiqurrahman, 2021, Perlindungan Hak Cipta Terkait Pelanggaran Modifikasi Karya Ciptaan Asing Yang Dilakukan Tanpa Izin Di Indonesia. *Supremasi Jurnal Hukum*, Vol. 4, No. 1, hlm. 5.

2.3.4 Pelanggaran Hak Cipta

Perbuatan yang memenuhi unsur pelanggaran di bidang Hak Cipta (*Copyright*) yang mengabaikan hak eksklusif pencipta maupun pemilik hak terkait, merupakan dampak dari perkembangan teknologi yang kian pesat yang berimbas pada ketidakseimbangan mekanisme regulasi hukum akibat pelanggaran hak kekayaan intelektual. Popularitas, ekonomi, dan gaya hidup mendorong seseorang untuk bertindak yang terkadang merugikan orang lain.²⁸

Secara umum, pelanggaran Hak Cipta dapat diklasifikasikan menjadi dua bagian pokok, yakni pelanggaran Hak Cipta dari aspek keperdataan dan pelanggaran Hak Cipta dari aspek pidana. Pelanggaran Hak Cipta dari aspek pidana mengandung arti adanya suatu pelanggaran hukum yang dapat berdampak pada kepentingan negara, sementara pelanggaran Hak Cipta dari aspek keperdataan mengandung arti adanya suatu pelanggaran hukum yang mengakibatkan kerugian kepada pemegang Hak Cipta.

Pelanggaran hak cipta pada dasarnya terjadi pada hak moral dan hak ekonomi yang dimiliki oleh Pencipta. Mengacu pada Pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, seseorang dikatakan melakukan pelanggaran hak cipta jika memenuhi unsur:

- a. Orang, yang dimaksud orang dalam UU Hak Cipta, yaitu orang perseorangan atau badan hukum (Pasal 1 angka 28 UU Hak Cipta).
- b. Tanpa izin Pemegang Hak Cipta, menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), kata Izin memiliki arti pernyataan mengabulkan/membolehkan. Jadi, tanpa izin, berarti seseorang yang menggunakan suatu ciptaan tanpa memiliki persetujuan dari Pemegang Hak Cipta.
- c. Penggandaan dan/atau penggunaan ciptaan, menurut (KBBI) penggandaan adalah suatu proses, yaitu cara yang digunakan untuk memperbanyak suatu ciptaan. Penggunaan berarti proses, cara, perbuatan menggunakan sesuatu; pemakaian (KBBI), dan

²⁸ Victor Agung dan Agri Chairunnisa, 2022, Analisis Yuridis Normatif Pelanggar Hak Cipta dan Penegakan Hukum Hak Kekayaan Intelektual. *Jurnal Kewarganegaraan*, hlm. 2.

- d. Secara Komersial, menurut Pasal 1 angka 24 UU Hak Cipta, berarti “memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau membayar.”

Jadi, segala penggunaan ciptaan demi kepentingan ekonomi tanpa adanya persetujuan dari Pemegang Hak Cipta dapat diartikan sebagai sebuah pelanggaran hak cipta.

Dalam perspektif hukum keperdataan, penegakan hukum akibat pelanggaran hak cipta dapat dilihat melalui ketentuan Pasal 1365 KUHPerdota yang menyatakan: “Tiap perbuatan melanggar hukum, yang membawa kerugian bagi orang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut.” Terhadap pelanggaran hak cipta yang terjadi, maka sanksi yang dapat diterapkan, antara lain:

1. Pembayaran ganti rugi kepada pemilik hak cipta;
2. Penghentian proses produksi, distribusi, dan penjualan produk yang melanggar hak cipta;
3. Perampasan dan/atau pemusnahan produk ilegal yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta.

2.4 Tinjauan Umum Karya Seni Terapan

2.4.1 Definisi Karya Seni Terapan

Karya seni terapan (*applied art*) didefinisikan berdasarkan pada Pasal 40 UU Hak Cipta sebagai karya seni rupa yang dibuat dengan menerapkan seni pada suatu produk sehingga memiliki kesan estetis dalam memenuhi kebutuhan praktis, antara lain penggunaan gambar, motif, atau ornamen pada suatu produk. Sedangkan karya seni terapan dalam WIPO didefinisikan sebagai “*an artistic work applied to objects for practical use, whether handicraft or works produced on an industrial scale*”, yakni karya seni yang diaplikasikan pada objek untuk penggunaan praktis, baik kerajinan tangan maupun karya yang diproduksi dalam skala industri.²⁹

²⁹ WIPO, *WIPO Glossary of Terms of The Law of Copyright and Neighboring Rights*, (Geneva: World Intellectual Organization, 1980).

Istilah “Karya Seni Terapan” merujuk pada karya seni yang tidak hanya menonjolkan nilai estetika semata, tetapi juga memperhitungkan nilai fungsional yang melekat di dalamnya, sehingga memiliki kegunaan praktis dalam kehidupan sehari-hari.³⁰ Karya seni ini dirancang dengan tujuan agar selain memberikan kepuasan visual dan estetika, juga mampu memenuhi kebutuhan atau fungsi tertentu yang bermanfaat bagi penggunaannya. Nilai fungsi tersebut bisa berupa aspek kegunaan sehari-hari seperti alat, hiasan dengan fungsi tertentu, atau objek yang mendukung aktivitas manusia secara langsung. Dalam hal ini, desain visual memegang peranan penting sebagai elemen yang mengintegrasikan aspek estetika dan fungsi secara efektif, sehingga menghasilkan karya yang tidak hanya menarik secara visual, tetapi juga mudah digunakan dan relevan dengan kebutuhan pengguna. Dengan demikian, karya seni terapan yang dipadukan dengan desain visual yang baik mampu menciptakan harmoni antara bentuk dan fungsi, yang pada akhirnya memperkaya pengalaman pengguna serta memperkuat nilai budaya dan sosial karya tersebut dalam kehidupan masyarakat.

2.4.2 Jenis-Jenis Karya Seni Terapan

Seni terapan memiliki bentuk yang konkret dan biasanya bersifat tiga dimensi, karena dibuat untuk digunakan secara langsung dalam kehidupan sehari-hari. Jenis jenis karya seni terapan dapat diklasifikasikan ke dalam beberapa kategori, antara lain:³¹

a. **Desain Industri**

Penciptaan produk-produk yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dengan memperhatikan efisiensi, kenyamanan, serta daya tarik visual.

b. **Desain Grafis**

Seni visual yang digunakan untuk mengomunikasikan pesan melalui elemen visual seperti tipografi, warna, dan ilustrasi, yang biasa diterapkan dalam media cetak dan digital.

³⁰ Tarsa, A. (2016). Apresiasi seni: Imajinasi dan kontemplasi dalam karya seni. *JPGI (Jurnal Penelitian Guru Indonesia)*, 52

³¹ Liliweri, A. (2021). Makna seni dan kesenian: Seri pengantar studi kebudayaan. Nusamedia. hlm 32.

c. Desain Fashion

Mencerminkan kreativitas dalam penciptaan pakaian dan aksesoris, tidak hanya sebagai penutup tubuh, tetapi juga sebagai ekspresi identitas dan gaya hidup.

d. Desain Interior

Menekankan pada penataan ruang dalam bangunan agar fungsional, estetis, dan nyaman untuk penggunaannya, dengan memperhatikan aspek tata letak, pencahayaan, dan pemilihan material.

e. Seni Dekoratif

Meliputi elemen seni yang menghias objek atau ruang seperti kerajinan tangan, ornamen, dan motif tradisional yang memperindah tanpa mengurangi fungsi utamanya.

2.5 Tinjauan Umum Aplikasi Canva

2.5.1 Definisi Aplikasi Canva

Canva adalah platform desain dan komunikasi visual online dengan misi memberdayakan semua orang di seluruh dunia agar dapat membuat desain apa pun dan memublikasikannya di mana pun.³² Canva juga didefinisikan sebagai salah satu aplikasi desain visual yang sangat mudah digunakan, bahkan oleh pemula sekalipun. Aplikasi ini menyediakan berbagai fitur menarik yang mendukung pembuatan konten visual sesuai keinginan pengguna, sehingga mereka dapat berkreasi secara kreatif dan maksimal.³³ Canva Aplikasi yang digunakan untuk desain grafis sehingga mampu menjembatani pengguna agar mudah dalam mendesain dengan berbagai jenis materi kreatif secara online. Mulai dari mendesain kartu ucapan, poster, pamflet, infografik, hingga presentasi. Canva dikenal sebagai aplikasi desain grafis yang terkenal dengan kemudahan pengoperasiannya. Fitur aplikasi Canva mencakup logo sebagai alat pencitraan merek. Ada berbagai template yang memudahkan pengguna untuk

³² Canva, *about*, yang diakses pada https://www.canva.com/id_id/about/, pada tanggal 27 Mei 2025.

³³ Wahyuni, M., Yanto, Y., & Maryaningsih, M. (2023). Pemanfaatan Aplikasi Canva Dalam Promosi Usaha Online Di Kota Bengkulu. *Professional: Jurnal Komunikasi Dan Administrasi Publik*, 10(2), hlm. 790.

membuat logo sendiri. Poster adalah cara yang bagus untuk melakukan ini. Aplikasi Canva memudahkan pengguna membuat desain poster yang mudah dan interaktif.³⁴

2.5.2 Pengertian Canva Pro

Canva Pro adalah versi premium dari platform desain grafis online Canva, yang dirancang untuk membantu individu dan tim dalam menciptakan konten visual profesional dengan lebih efisien dan kreatif. Dengan Canva Pro, pengguna mendapatkan akses ke berbagai fitur canggih dan konten premium yang tidak tersedia dalam versi gratis.³⁵ Canva Pro tidak hanya ditujukan bagi desainer profesional, tetapi juga sangat cocok untuk pelaku usaha, pemasar digital, tim kreatif, pendidik, hingga individu yang ingin menghasilkan konten visual yang menarik secara konsisten. Dengan antarmuka yang tetap sederhana dan mudah digunakan, Canva Pro memungkinkan penggunanya untuk menciptakan desain yang lebih efisien melalui fitur-fitur seperti penghapusan latar belakang otomatis, resize instan untuk berbagai platform, serta Brand Kit yang membantu menjaga konsistensi identitas visual sebuah merek.

2.5.3 Fitur Canva Pro

Dalam upaya memenuhi kebutuhan desain visual yang semakin kompleks dan profesional, Canva menghadirkan Canva Pro sebagai solusi bagi pengguna yang menginginkan lebih dari sekadar fitur dasar. Versi premium ini menawarkan berbagai fitur canggih dan akses ke konten premium yang tidak tersedia dalam versi gratis. Fitur Unggulan Canva Pro antara lain:³⁶

a. Akses ke Konten Premium

Lebih dari 100 juta aset desain, termasuk foto, video, grafik, dan audio berkualitas tinggi, tersedia untuk digunakan tanpa batas.

b. Alat Desain Canggih

³⁴ Zettira, S. B. Z., Febrianti, N. A., Anggraini, Z. A., Prasetyo, M. A. W., & Tripustikasari, E. (2022). Pelatihan Aplikasi Canva untuk Meningkatkan Kreativitas Desain Promosi Usaha Mikro Kecil dan Menengah. *Jurnal Abdimas Prakasa Dakara*, 2(2), hlm. 100.

³⁵ Canva, *Pro*, yang diakses pada https://www.canva.com/id_id/pro/. pada tanggal 28 Mei 2025.

³⁶ Canva, *20 Fitur Canva Pro untuk Memasarkan Program Afiliasi*, diakses pada https://www.canva.com/id_id/belajar/canva-pro-untuk-afiliasi/, pada 27 Mei 2025.

Fitur seperti Penghapus Latar Belakang, Penghapus Ajaib, dan Ubah Ukuran Cepat memungkinkan pengguna untuk mengedit dan menyesuaikan desain dengan mudah dan cepat.

c. Kit Merek

Memungkinkan pengguna untuk menyimpan dan menerapkan elemen merek seperti logo, warna, dan font secara konsisten di semua desain.

d. Perencana Konten

Fitur ini membantu dalam menjadwalkan dan mengelola postingan media sosial langsung dari platform Canva.

e. Penyimpanan *Cloud*

Menyediakan ruang penyimpanan hingga 1 TB untuk menyimpan semua aset desain secara aman dan terorganisir.

f. Fitur AI Studio Ajaib

Termasuk alat seperti *Magic Write* untuk pembuatan teks otomatis, *Magic Design* untuk pembuatan desain instan, dan *Magic Media* untuk menghasilkan gambar dan video dari perintah teks.

2.5.4 Kelebihan Aplikasi Canva

Perkembangan teknologi digital telah membuka berbagai peluang bagi pelaku Usaha Mikro, Kecil, dan Menengah (UMKM) untuk memperluas jangkauan promosi produknya melalui media digital. Salah satu alat yang banyak digunakan dalam menunjang kegiatan promosi visual secara digital adalah aplikasi Canva. Manfaat penggunaan aplikasi Canva antara lain:³⁷

a) Membuat Materi Promosi yang menarik dan Profesional

Canva menyediakan ribuan template dan elemen desain yang memudahkan pengguna menghasilkan materi promosi dengan tampilan yang menarik dan tampak profesional, tanpa memerlukan keahlian desain khusus.

³⁷ Ariyanti, S., & Santoso, B. (2025). "Pemanfaatan Platform Canva Sebagai Sarana Kreativitas Dan Inovatif Dalam Agency Creative (Asik Creative)". *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 9(1).

b) Meningkatkan daya tarik Iklan

Desain visual yang kuat dan fitur animasi pada Canva dapat meningkatkan perhatian konsumen terhadap iklan, sehingga pesan promosi lebih mudah tersampaikan dan mendorong tindakan pembelian.

c) Membangun Identitas Visual Merek

Canva memungkinkan penggunaan warna, font, dan logo yang konsisten dalam setiap desain, sehingga membantu memperkuat citra dan identitas visual suatu merek atau usaha.

d) Efisien dan Mudah Digunakan

Dengan antarmuka yang sederhana dan fitur drag-and-drop, Canva sangat mudah digunakan oleh pemula. Platform ini juga dapat diakses melalui berbagai perangkat, termasuk smartphone dan laptop.

e) Memfasilitasi Desain Promosi

Canva menyediakan berbagai format desain seperti poster, brosur, pamflet, konten media sosial, hingga video singkat, yang sangat membantu pelaku usaha dalam menyampaikan pesan promosi secara variatif.

f) Kolaborasi dan Aksesibel

Canva memungkinkan kerja kolaboratif dalam satu desain secara real-time. Hal ini sangat bermanfaat bagi tim pemasaran atau usaha bersama, karena dapat mempercepat proses dan mempermudah revisi desain.

2.6 Tinjauan Tentang Sengketa

2.6.1 Pengertian Sengketa

Kehidupan bermasyarakat, manusia menghendaki adanya kesetaraan dan keadilan sebagai landasan bersama. Upaya tersebut diwujudkan melalui pemeliharaan ketertiban serta sikap saling menghormati antarindividu. Meskipun demikian, kondisi tersebut tidak menutup kemungkinan terjadinya perselisihan dalam lingkungan masyarakat. Perbedaan pandangan maupun tidak terpenuhinya hak tertentu dapat memicu munculnya permasalahan yang kemudian berkembang menjadi sengketa. Sengketa merupakan suatu keadaan ketika salah satu pihak merasa dirugikan oleh pihak lain, sehingga pihak yang merasa dirugikan tersebut

menyampaikan ketidakpuasan atau keberatannya kepada pihak yang dianggap bertanggung jawab.³⁸

Sengketa merupakan permasalahan yang berpotensi dialami oleh setiap manusia. Sengketa dapat timbul dalam berbagai bentuk hubungan, baik antara individu dengan individu, individu dengan kelompok, kelompok dengan kelompok, warga negara dengan pemerintah, negara dengan negara lain, maupun antara produsen dan konsumen. Sengketa tersebut dapat bersifat publik maupun keperdataan. Suatu sengketa dapat dikatakan telah terjadi apabila telah terpenuhi unsur perbuatan melawan hukum. Hal ini sejalan dengan ketentuan Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata yang menyatakan bahwa “*setiap perbuatan yang melanggar hukum dan menimbulkan kerugian bagi orang lain mewajibkan pihak yang karena kesalahannya menimbulkan kerugian tersebut untuk memberikan ganti rugi*”.³⁹

Istilah sengketa kerap dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Kata tersebut berasal dari bahasa Inggris, yaitu *conflict* dan *dispute*, yang bermakna pertentangan atau perselisihan. Keduanya sama-sama mengandung unsur perbedaan kepentingan antara dua pihak atau lebih, meskipun secara konseptual memiliki perbedaan makna. Pada dasarnya, sengketa dapat muncul di mana pun selama terjadi interaksi antar manusia, baik secara individu maupun dalam suatu kelompok. Perlu dipahami bahwa konflik pada umumnya dipandang sebagai kondisi yang tidak diharapkan karena dapat mengganggu keharmonisan. Konflik juga dapat menjadi indikasi adanya kesalahan atau persoalan tertentu yang belum terselesaikan, sehingga apabila tidak ditangani dengan tepat dapat menimbulkan dampak merugikan yang meluas.⁴⁰

Dengan demikian, yang dimaksud dengan sengketa ialah suatu keadaan yang timbul akibat adanya perbedaan kepentingan antara dua pihak atau lebih, di mana salah

³⁸ Dewi, Ni Made Trisna. "Penyelesaian Sengketa Non Litigasi Dalam Penyelesaian Sengketa Perdata." *Jurnal Analisis Hukum* 5.1 (2022): hlm. 82.

³⁹ Cevitra, Mendy, and Gunawan Djajaputra. "Perbuatan Melawan Hukum (Onrechtmatige Daad) Menurut Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Dan Perkembangannya." *UNES Law Review* 6.1 (2023): hlm. 2724.

⁴⁰ Nurlani, Meirina. "Alternatif Penyelesaian Sengketa Dalam Sengketa Bisnis Di Indonesia." *Jurnal Kepastian Hukum Dan Keadilan* 3.1 (2022): hlm. 28.

satu pihak merasa dirugikan oleh pihak lain sehingga menimbulkan keberatan atau ketidakpuasan yang disampaikan kepada pihak yang dianggap bertanggung jawab. Sengketa dapat terjadi dalam berbagai bentuk hubungan, baik antarindividu, antarkelompok, antara warga negara dengan pemerintah, antarnegara, maupun antara pelaku usaha dan konsumen, serta dapat bersifat publik maupun keperdataan. Suatu sengketa pada hakikatnya berkaitan dengan adanya perbuatan melawan hukum yang menimbulkan kerugian, sehingga apabila tidak diselesaikan secara tepat berpotensi mengganggu ketertiban dan keharmonisan dalam kehidupan bermasyarakat serta menimbulkan dampak yang merugikan secara luas.

2.6.2 Sebab-sebab Timbulnya Sengketa

Secara teoretis, terdapat enam faktor yang menjadi penyebab terjadinya konflik, yaitu teori hubungan masyarakat, teori negosiasi prinsip, teori kebutuhan manusia, teori identitas, teori kesalahpahaman antarbudaya, serta teori transformasi konflik. Masing-masing teori tersebut memberikan penjelasan yang berbeda mengenai latar belakang dan dinamika terjadinya konflik, yang akan diuraikan lebih lanjut sebagai berikut.⁴¹

a. Teori Hubungan Masyarakat

Menurut teori ini, konflik muncul sebagai akibat dari terjadinya polarisasi peristiwa di tengah masyarakat yang memicu krisis kepercayaan serta sikap permusuhan antara kelompok-kelompok yang berbeda. Teori ini bertujuan untuk mendorong terbangunnya komunikasi yang lebih efektif dan saling pengertian antar kelompok yang terlibat konflik, sekaligus menumbuhkan sikap toleransi agar masyarakat mampu menerima dan menghargai keberagaman yang ada dalam kehidupan bersama.

b. Teori Negosiasi Prinsip

Menurut teori ini, konflik terjadi sebagai akibat adanya perbedaan cara pandang dalam menilai suatu persoalan, yang pada umumnya dipengaruhi oleh perbedaan posisi atau kedudukan dalam struktur masyarakat. Teori ini bertujuan

⁴¹ Musaffa, Muhamad Ulul Albab. "Konflik: Teori Dan Ragam Penyelesaiannya Di Indonesia." *IN RIGHT: Jurnal Agama Dan Hak Azazi Manusia* 10.1 (2021): hlm. 151.

untuk membantu para pihak yang terlibat konflik agar mampu memisahkan kepentingan pribadi dari permasalahan dan isu yang dihadapi, serta mendorong mereka untuk melakukan proses negosiasi dengan berfokus pada kepentingan bersama daripada bertahan pada posisi tertentu yang bersifat kaku. Dengan demikian, diharapkan proses perundingan dapat berjalan lebih efektif dan menghasilkan kesepakatan yang memberikan manfaat bagi kedua belah pihak atau seluruh pihak yang terlibat.

c. Teori Kebutuhan Manusia

Konflik yang muncul dalam masyarakat berakar pada tidak terpenuhinya atau terhambatnya kebutuhan dasar manusia. Kebutuhan tersebut meliputi rasa aman, identitas diri, pengakuan, partisipasi, serta otonomi. Teori ini bertujuan untuk membantu para pihak yang terlibat konflik dalam mengidentifikasi kebutuhan-kebutuhan dasar yang belum terpenuhi dan secara bersama-sama merumuskan berbagai alternatif solusi guna memenuhi kebutuhan tersebut. Dengan demikian, diharapkan para pihak dapat mencapai suatu kesepakatan yang mampu menjamin terpenuhinya kebutuhan dasar seluruh pihak yang terlibat dalam konflik.

d. Teori Identitas

Teori ini berangkat dari asumsi bahwa konflik muncul akibat adanya ancaman terhadap identitas suatu kelompok atau individu, yang sering kali berakar pada pengalaman kehilangan atau penderitaan di masa lalu yang belum terselesaikan. Teori ini bertujuan untuk memfasilitasi dialog dan lokakarya bagi para pihak yang terlibat konflik agar mereka dapat mengidentifikasi berbagai ancaman serta ketakutan yang dirasakan masing-masing pihak, sekaligus menumbuhkan empati dan mendorong terjadinya rekonsiliasi. Melalui proses tersebut, diharapkan dapat tercapai kesepakatan bersama yang mengakui dan menghormati kebutuhan identitas dasar dari seluruh pihak yang terlibat.

e. Teori Kesalahpahaman Antar Budaya

Konflik yang muncul dalam masyarakat berakar pada ketidaksesuaian cara berkomunikasi antarindividu atau kelompok yang memiliki latar belakang budaya yang berbeda. Oleh karena itu, teori ini bertujuan untuk meningkatkan pemahaman para pihak yang terlibat konflik terhadap budaya masing-masing, mengurangi stereotip negatif yang berkembang terhadap pihak lain, serta mendorong terciptanya komunikasi lintas budaya yang lebih efektif guna meminimalkan kesalahpahaman dan memperkuat hubungan antar kelompok.

f. Teori Transformasi Konflik

Teori ini berpandangan bahwa konflik muncul sebagai akibat dari adanya ketidaksetaraan dan ketidakadilan yang berakar pada persoalan sosial, budaya, dan ekonomi dalam masyarakat. Teori ini bertujuan untuk mendorong perubahan terhadap struktur dan sistem yang melanggengkan ketimpangan dan ketidakadilan, termasuk kesenjangan ekonomi, serta memperkuat hubungan dan sikap jangka panjang di antara para pihak yang berkonflik. Selain itu, teori ini juga berupaya mengembangkan berbagai mekanisme dan proses yang mendukung pemberdayaan, keadilan, perdamaian, pengampunan, rekonsiliasi, dan pengakuan sebagai dasar penyelesaian konflik yang berkelanjutan.

2.7 Tinjauan tentang Penyelesaian Sengketa

2.7.1 Penyelesaian Sengketa Melalui Litigasi

Penyelesaian sengketa yang dilakukan melalui pengadilan, yang lazim disebut sebagai litigasi, merupakan mekanisme penyelesaian sengketa dengan menempuh proses beracara di hadapan pengadilan, di mana kewenangan untuk mengatur jalannya persidangan serta menjatuhkan putusan berada pada hakim. Dalam proses ini, para pihak yang bersengketa saling berhadapan untuk mempertahankan dan membuktikan hak-haknya di muka hukum. Konsekuensi dari penyelesaian sengketa melalui jalur litigasi adalah lahirnya suatu putusan pengadilan yang

bersifat *win-lose solution*, di mana satu pihak dinyatakan menang dan pihak lainnya dinyatakan kalah.⁴²

Menurut Sudikno Mertokusumo, putusan pengadilan memiliki tiga kekuatan utama yang menjadi keistimewaan penyelesaian sengketa melalui jalur litigasi, yaitu kekuatan mengikat, kekuatan pembuktian, dan kekuatan eksekutorial. Kekuatan mengikat berarti bahwa putusan hakim mengikat para pihak yang berperkara serta pihak-pihak lain yang terlibat di dalamnya. Para pihak wajib tunduk dan menghormati putusan tersebut. Putusan hakim yang telah berkekuatan hukum tetap tidak dapat diubah, termasuk oleh pengadilan yang lebih tinggi, kecuali melalui upaya hukum luar biasa seperti peninjauan kembali. Kekuatan mengikat ini bersifat positif dan negatif. Dalam arti positif, segala sesuatu yang telah diputus oleh hakim harus dianggap benar (*res judicata pro veritate habetur*). Dalam arti negatif, hakim tidak diperkenankan untuk memeriksa dan memutus kembali perkara yang sama antara pihak yang sama dengan pokok perkara yang sama (*nebis in idem*).⁴³

Kekuatan pembuktian menunjukkan bahwa putusan hakim memberikan kepastian hukum terhadap hal-hal yang dinyatakan di dalamnya. Putusan yang dituangkan dalam bentuk tertulis sebagai akta autentik berfungsi sebagai alat bukti bagi para pihak, baik untuk keperluan pengajuan upaya hukum seperti banding, kasasi, dan peninjauan kembali, maupun sebagai dasar dalam pelaksanaan putusan tersebut. Kekuatan eksekutorial berarti bahwa putusan hakim tidak hanya menetapkan hak dan kewajiban para pihak, tetapi juga dapat dilaksanakan secara nyata melalui eksekusi. Kekuatan mengikat suatu putusan tidak akan bermakna apabila tidak dapat direalisasikan. Oleh karena itu, putusan hakim memiliki kekuatan untuk dilaksanakan secara paksa dengan bantuan alat-alat negara guna mewujudkan apa yang telah ditetapkan dalam putusan tersebut.⁴⁴

⁴² Ananda, Hilda, and Siti Nur Afifah. "Penyelesaian secara litigasi dan non-litigasi." *Sharia and Economy: Jurnal Hukum Ekonomi Syariah dan Keuangan Islam (Sharecom)* 1.1 (2023): hlm. 56.

⁴³ Nur, Andi Wahyuddin, et al. "Sosialisasi Penyelesaian Sengketa Tanah Melalui Litigasi dan Non Litigasi di Desa Patila." *Compile Journal of Society Service* 2.1 (2024): hlm. 42.

⁴⁴ *Ibid.*

2.7.2 Penyelesaian Sengketa Melalui Non-Litigasi

Penyelesaian sengketa di luar jalur pengadilan atau non-litigasi, dikenal mekanisme Alternatif Penyelesaian Sengketa atau *Alternative Dispute Resolution* (ADR). Berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, ADR merupakan suatu lembaga atau mekanisme penyelesaian sengketa yang dilakukan di luar pengadilan atas dasar kesepakatan para pihak, dengan mengesampingkan penyelesaian sengketa melalui proses litigasi di pengadilan.⁴⁵

Undang-Undang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa (UUAAPS) dalam Pasal 1 angka (10) mengartikan Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS) sebagai suatu lembaga atau mekanisme penyelesaian sengketa melalui prosedur yang disepakati oleh para pihak dan dilaksanakan di luar pengadilan, yaitu melalui arbitrase, negoisasi, mediasi, konsiliasi, pencarian fakta, atau penilaian ahli sebagai berikut:⁴⁶

a. Arbitrase

Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa menyatakan bahwa arbitrase merupakan cara penyelesaian sengketa perdata di luar peradilan umum yang didasarkan pada adanya perjanjian arbitrase tertulis yang dibuat oleh para pihak yang bersengketa. Arbitrase digunakan sebagai upaya untuk mengantisipasi kemungkinan timbulnya perselisihan maupun untuk menyelesaikan sengketa yang sedang berlangsung apabila tidak dapat diselesaikan melalui negosiasi, konsultasi, atau dengan bantuan pihak ketiga lainnya. Selain itu, mekanisme arbitrase juga dipilih sebagai alternatif guna menghindari proses penyelesaian sengketa melalui badan peradilan yang pada praktiknya sering memerlukan waktu yang relatif lama.⁴⁷

⁴⁵ Ramdhany, Memmy Fatiyanti Deri. "Implementasi Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan ADR." *Indonesia Berdaya* 4.4 (2023): hlm. 1263.

⁴⁶ Fatkhurakman, Fuad, and Syufaat Syufaat. "Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS)(Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam)." *Jurnal Hukum Ekonomi Syariah* 6.2 (2023): hlm. 131.

⁴⁷ Baharuddin, Muhammad Yasril Ananta. "Peran Hukum Arbitrase Dalam Penyelesaian Sengketa Bisnis Nasional: Hukum Arbitrase." *Jurnal Risalah Kenotariatan* 5.2 (2024): hlm. 314.

b. Negosiasi

Kamus Besar Bahasa Indonesia mendefinisikan negosiasi sebagai suatu proses tawar-menawar yang dilakukan melalui perundingan dengan tujuan memberi atau menerima guna mencapai kesepakatan bersama antara satu pihak dengan pihak lainnya, baik individu, kelompok, maupun organisasi. Selain itu, negosiasi juga dipahami sebagai cara penyelesaian sengketa secara damai melalui perundingan antara para pihak yang bersengketa. Sejalan dengan hal tersebut, *Dictionary of Law Complete Edition* mengartikan negosiasi sebagai proses perundingan atau tawar-menawar antara para pihak yang berselisih untuk mencapai kesepakatan bersama. Lebih lanjut, Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa dalam Pasal 6 ayat (2) menyatakan bahwa penyelesaian perbedaan pendapat melalui alternatif penyelesaian sengketa dilakukan melalui pertemuan langsung para pihak dalam jangka waktu paling lama 14 hari, dengan hasil yang dituangkan dalam bentuk kesepakatan tertulis. Berdasarkan ketentuan tersebut, negosiasi dapat disimpulkan sebagai upaya penyelesaian sengketa yang dilakukan secara langsung oleh para pihak atau kuasanya tanpa melibatkan pihak ketiga sebagai penengah, dengan batas waktu tertentu dan hasil akhir berupa kesepakatan tertulis.⁴⁸

c. Mediasi

Istilah mediasi berasal dari bahasa Latin *mediare* yang berarti “berada di tengah-tengah”. Pengertian mediasi dapat ditemukan dalam berbagai literatur. Moore mendefinisikan mediasi sebagai suatu bentuk negosiasi yang digunakan untuk menyelesaikan permasalahan yang sulit dicapai melalui perundingan biasa, sehingga diperlukan keterlibatan pihak lain guna membantu proses pengambilan keputusan. Sementara itu, Nolan-Haley mendefinisikan mediasi sebagai suatu pertemuan yang bersifat singkat, terencana, dan disesuaikan dengan kondisi para

⁴⁸ Syafrida, Syafrida, and Ralang Hartati. "Keunggulan Penyelesaian Sengketa Perdata Melalui Negosiasi." *Jurnal Surya Kencana Dua: Dinamika Masalah Hukum Dan Keadilan* 7.2 (2021): hlm. 253.

pihak, yang dilaksanakan dalam rangka perundingan dengan melibatkan mediator serta para pihak yang berkepentingan terhadap hasil perundingan tersebut.⁴⁹

Berdasarkan berbagai definisi tersebut, dapat disimpulkan bahwa mediasi memiliki beberapa unsur utama sebagai ciri khasnya, yaitu merupakan bentuk negosiasi lanjutan yang melibatkan pihak ketiga yang bersifat netral dan tidak memihak. Pihak ketiga tersebut tidak memiliki kewenangan untuk mengambil keputusan, melainkan hanya berperan membantu para pihak mencapai kesepakatan. Mediasi juga merupakan salah satu alternatif penyelesaian sengketa di luar pengadilan yang berorientasi pada kesepakatan bersama yang dapat memuaskan kedua belah pihak. Dalam pelaksanaannya, mediator dituntut untuk menjalankan perannya secara efektif, antara lain dengan menyelenggarakan pertemuan, memimpin jalannya perundingan, menyusun agenda, mencatat hasil pembahasan, mengajukan alternatif solusi, menjaga ketertiban proses perundingan, serta membantu para pihak dalam merumuskan dan menyusun kesepakatan akhir.⁵⁰

d. Konsiliasi

Konsiliasi merupakan salah satu bentuk Alternatif Penyelesaian Sengketa (APS) yang memberikan kesempatan kepada para pihak untuk menyelesaikan konflik dengan bantuan pihak ketiga yang bersifat netral, yaitu konsiliator, yang berperan memberikan usulan penyelesaian kepada para pihak. Konsiliasi dapat dipandang sebagai kelanjutan dari proses mediasi, di mana peran pihak ketiga menjadi lebih aktif. Dalam konsiliasi, konsiliator tidak hanya memfasilitasi perundingan, tetapi juga turut mencari dan merumuskan alternatif penyelesaian sengketa untuk kemudian ditawarkan kepada para pihak. Apabila usulan tersebut disetujui, maka kesepakatan yang dihasilkan menjadi suatu resolusi yang bersifat final dan mengikat para pihak. Dengan demikian, apabila para pihak tidak mampu merumuskan kesepakatan secara mandiri dan penyelesaian sengketa diperoleh

⁴⁹ Fahri, Lalu Moh. "Mediator dan peranannya dalam resolusi konflik." *PENSA* 3.1 (2021): hlm. 115-116.

⁵⁰ *Ibid.*

melalui usulan pihak ketiga, maka mekanisme penyelesaian sengketa tersebut disebut sebagai konsiliasi.⁵¹

e. Pencari Fakta

Pencari fakta merupakan salah satu metode penyelesaian sengketa yang dilakukan oleh para pihak dengan melibatkan bantuan suatu tim independen yang umumnya terdiri atas para ahli dengan jumlah anggota ganjil. Tim tersebut bertugas melakukan penyelidikan serta mengungkap fakta-fakta yang relevan guna memperjelas pokok permasalahan yang disengketakan. Melalui proses penemuan fakta ini, diharapkan para pihak memperoleh gambaran yang objektif mengenai duduk perkara sehingga sengketa dapat diselesaikan atau diakhiri secara tepat.⁵²

f. Penilaian Ahli

Penilaian ahli merupakan salah satu metode penyelesaian sengketa yang dilakukan oleh para pihak dengan cara meminta pendapat, penilaian, atau pertimbangan dari seorang atau beberapa ahli terhadap perselisihan yang sedang berlangsung, guna membantu para pihak memperoleh kejelasan dan dasar penyelesaian yang tepat.⁵³

2.8 Kerangka Pikir

Kerangka pikir adalah alur pikir peneliti sebagai dasar-dasar pemikiran untuk memperkuat sub fokus yang menjadi latar belakang dari penelitian ini. Dalam penelitian kualitatif, dibutuhkan sebuah landasan yang mendasari penelitian agar penelitian lebih terarah. Oleh karena itu dibutuhkan kerangka pikir untuk mengembangkan konteks dan konsep penelitian lebih lanjut sehingga dapat memperjelas konteks penelitian, metodologi, serta penggunaan teori dalam penelitian. Penjelasan yang disusun akan menggabungkan antara teori dengan masalah yang diangkat dalam penelitian ini. Kerangka berpikir dalam suatu

⁵¹ Wagiman, W., and S. P. Jit Kaur. "Peningkatan Peran "Konsiliasi" dalam Alternatif Penyelesaian Sengketa di Indonesia." *Referendum: Jurnal Hukum Perdata dan Pidana* 2.3 (2025): hlm. 30.

⁵² Saifuddin, Bandaharo, and Marwan Busyro. "Hambatan Pemerintah Desa dalam Proses Mediasi Sengketa Warisan Keluarga di Desa Sitampa Simatoras Kecamatan Batang Angkola Kabupaten Tapanuli Selatan." *Jurnal Riset Rumpun Ilmu Sosial, Politik dan Humaniora* 4.3 (2025): hlm. 823.

⁵³ *Ibid.*

penelitian perlu dikemukakan apabila penelitian tersebut berkenaan atau berkaitan dengan fokus penelitian.

Tujuan dari kerangka pikir sendiri adalah untuk membentuk suatu alur penelitian yang jelas dan dapat diterima secara akal.⁵⁴ Kerangka pikir bukanlah sekedar kumpulan informasi yang didapat dari berbagai sumber dan pemahaman, namun juga membutuhkan lebih dari sekedar data atau informasi yang relevan dengan sebuah penelitian. Dibutuhkan sebuah pemahaman yang didapat peneliti dari hasil pencarian berbagai sumber yang kemudian dapat diterapkan dalam sebuah kerangka pikir. Pemahaman dalam sebuah kerangka pikir ini akan melandasi pemahaman-pemahaman lain yang telah tercipta terlebih dahulu sehingga kerangka pikir ini akhirnya akan menjadi pemahaman yang mendasar dan menjadi pondasi bagi setiap pemikiran lainnya.

2.8.1 Kerangka Konseptual

Berdasarkan pemaparan yang sudah dijelaskan, maka memahami konsep atau kerangka konseptual merupakan hal yang sangat krusial agar tidak terjadi kesalahan tafsir. Dengan demikian untuk memberikan Gambaran yang jelas dalam suatu kerangka, akan dipaparkan definisi-definisi yang dijadikan pedoman dalam penelitian ini, yaitu:

- a. Analisis Yuridis adalah kegiatan untuk mencari, mengumpulkan dan memecah komponen-komponen dari suatu permasalahan untuk dikaji lebih dalam kemudian menghubungkannya dengan hukum, kaidah hukum serta norma hukum yang berlaku untuk nantinya mengambil kesimpulan sebagai jalan keluar permasalahan.⁵⁵ Tujuan kegiatan analisis yuridis, yaitu untuk membentuk pemecahan suatu permasalahan melalui pola pikir yang sesuai dengan hukum khususnya mengenai hak cipta.
- b. Perlindungan Hukum adalah berbagai upaya yang dilakukan oleh penegak hukum untuk melindungi hak-hak subjek hukum, supaya hak-hak tersebut

⁵⁴ Sugiyono, 2017, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*, CV. Alfabeta, Bandung, hlm. 92.

⁵⁵ Bahder Nasution, 2008, *Metode Penelitian Ilmu Hukum, Mandar Maju*, Bandung, hlm. 83.

tidak dilanggar.⁵⁶ Penelitian ini berfokus pada perlindungan hukum terhadap karya seni terapan pada aplikasi Canva.

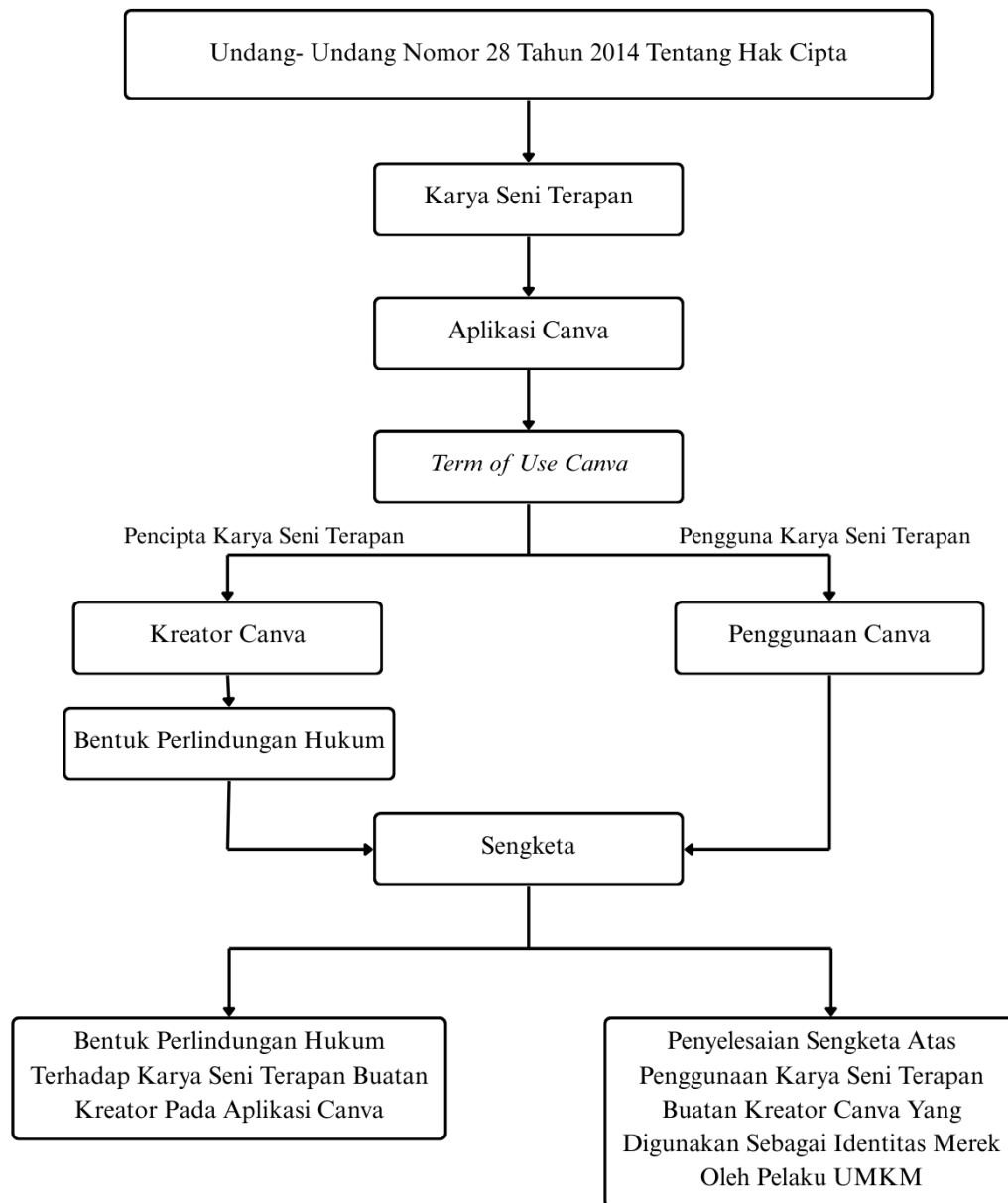
- c. Pelanggaran Hak Cipta adalah perbuatan yang melanggar hak eksklusif berupa hak moral dan ekonomi dari pencipta atau pemegang hak cipta.⁵⁷
- d. Karya Seni Terapan adalah hasil karya seni rupa yang digunakan dalam kehidupan sehari-hari dan mempunyai fungsi atau manfaat. Fungsi suatu karya seni rupa dapat dibedakan menjadi dua, yaitu fungsi estetis dan fungsi praktis. Fungsi estetis adalah untuk memenuhi kebutuhan manusia akan rasa keindahan. Fungsi praktis adalah untuk memenuhi kebutuhan hidup manusia akan benda pakai.⁵⁸

⁵⁶ C.S.T. Kansil, 2003, *Pengantar Ilmu Hukum dan Tata Hukum Indonesia*, Balai Pustaka, Jakarta, hlm. 102.

⁵⁷ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2012, *Panduan Hak Kekayaan Intelektual*, Tangerang, hlm. 10.

⁵⁸ Hadi, H. (2014). Dualisme Pengaturan dan Pengertian Seni Terapan (*Applied Art*) pada Hak Kekayaan Intelektual. *Privat Law*, 2(6), 26582, hlm. 48.

2.8.2 Kerangka Pikir



Gambar 3. Alur Pikir

Keterangan

Berdasarkan skema di atas dapat dijelaskan bahwa Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta merupakan payung hukum yang mengatur perlindungan hak cipta di Indonesia, termasuk terhadap karya seni terapan. Undang-undang ini memberikan perlindungan hukum kepada pencipta atas karya yang telah diwujudkan secara nyata, baik yang dibuat secara konvensional maupun

melalui media digital. Dalam perkembangannya, karya seni terapan banyak diciptakan dan dimanfaatkan melalui platform digital, salah satunya aplikasi Canva. Penggunaan Canva sebagai sarana penciptaan dan pemanfaatan karya seni terapan tunduk pada ketentuan Terms of Use Canva, yang mengatur batasan hak, kewajiban, serta izin penggunaan karya. Oleh karena itu, setiap penggunaan karya seni terapan tanpa izin atau melampaui ketentuan hukum dan perjanjian dapat diindikasikan sebagai bentuk pelanggaran hak cipta.

Dalam praktiknya, karya seni terapan yang dihasilkan oleh kreator Canva kerap digunakan oleh pengguna Canva, termasuk pelaku UMKM, sebagai identitas merek, logo, maupun materi promosi. Penggunaan karya tersebut sering kali dilakukan untuk kepentingan komersial, sehingga berpotensi menimbulkan sengketa apabila tidak disertai dengan izin yang sah dari pencipta atau tidak sesuai dengan ketentuan Terms of Use Canva. Kondisi ini menempatkan kreator sebagai pihak yang berhak memperoleh perlindungan hukum atas karyanya, sementara pengguna berada pada posisi yang wajib mematuhi ketentuan hukum hak cipta dan perjanjian penggunaan platform. Apabila terjadi pelanggaran, maka sengketa dapat muncul sebagai akibat dari penggunaan karya seni terapan tanpa dasar hukum yang jelas.

Penelitian ini berfokus pada perlindungan hukum terhadap karya seni terapan buatan kreator pada aplikasi Canva serta penyelesaian sengketa atas penggunaan karya seni terapan tersebut sebagai identitas merek oleh pelaku UMKM. Untuk membahas permasalahan tersebut, penelitian ini mengkaji ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pengaturan dalam Terms of Use Canva, serta praktik penggunaan karya seni terapan di lapangan. Secara khusus, penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk perlindungan hukum yang dapat diberikan kepada kreator Canva dan mengkaji mekanisme penyelesaian sengketa yang dapat ditempuh apabila terjadi pelanggaran hak cipta dalam penggunaan karya seni terapan di platform digital.

III. METODE PENELITIAN

Penelitian merupakan suatu kegiatan ilmiah yang berkaitan dengan analisa konstruksi yang dilakukan secara metodologis, sistematis, dan konsisten. Metodologis berarti sesuai dengan metode atau cara tertentu, sistematis adalah didasari suatu sistem, sedangkan konsisten berarti tidak adanya hal-hal yang bertentangan dalam suatu kerangka tertentu.⁵⁹

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif adalah suatu bentuk metode penelitian yang didasarkan pada literatur peraturan perundang-undangan serta teori hukum maupun doktrin terhadap suatu pemecahan masalah yang dibahas dalam penelitian. Penelitian ini mengkaji mengenai pemberlakuan atau implementasi ketentuan hukum normatif (kodifikasi, Undang-Undang atau kontrak) secara *in action* pada setiap peristiwa hukum tertentu yang terjadi dalam masyarakat.⁶⁰ Penelitian ini akan membahas bentuk perlindungan hukum karya seni terapan ciptaan kreator canva di Indonesia berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan *Terms of Use Canva*.

3.2 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan penulis untuk mengkaji permasalahan dalam penelitian ini adalah tipe penelitian deskriptif. Penelitian hukum deskriptif, yaitu penelitian hukum yang bersifat pemaparan dan bertujuan untuk memperoleh gambaran (deskripsi) lengkap tentang keadaan hukum yang berlaku di tempat tertentu dan pada saat tertentu. Penelitian ini diharapkan mampu memberikan

⁵⁹ Soerjono Soekanto, 2012, *Penelitian Hukum Normatif*. Rajawali, Jakarta, hlm. 54

⁶⁰ Abdulkadir Muhammad, 2004, *Hukum dan Metode Penelitian Hukum*, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung, hlm. 59.

informasi secara lengkap dan jelas mengenai bentuk perlindungan hukum terhadap karya seni terapan dan memberikan pemahaman mengenai kesesuaian hukum berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan *Terms of Use* Canva.

3.3 Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah merupakan suatu proses penelitian untuk menentukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum maupun doktrin-doktrin yang bersifat dogmatis guna menjawab isu hukum yang berkaitan dengan perilaku dan kehidupan masyarakat serta menjawab isu hukum yang sedang dihadapi.⁶¹ Penulis akan melakukan pendekatan yang bersifat normatif dalam pembahasan penelitian ini. Pendekatan normatif, yaitu menggunakan pendekatan analisis substansi hukum yang dilakukan dengan cara menelaah teori-teori, konsep konsep serta peraturan perundang-undangan yang berlaku (*statute approach*) dan memiliki keterkaitan dengan masalah yang dikaji dalam penelitian ini (*case study*).⁶² Penelitian mengenai analisis yuridis terhadap bentuk perlindungan hukum karya seni terapan ciptaan kreator canva di Indonesia menggunakan pendekatan secara non judicial case study yaitu penerapan hukum normatif pada peristiwa tertentu tanpa ada konflik sehingga tidak ada campur tangan dengan pengadilan.

3.4 Sumber Data

Dalam kaitannya dengan permasalahan dan pendekatan yang digunakan, jenis data dapat dikategorikan berdasarkan sumbernya, yaitu data yang diperoleh langsung dari masyarakat dan data yang berasal dari referensi pustaka. Dalam penulisan skripsi ini, sumber data yang digunakan mencakup data primer dan data sekunder.

Proses pengumpulan data dan sumber informasi dalam penelitian ini meliputi:

3.4.1 Bahan Hukum Primer

1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
2. *Terms of Use* Canva

⁶¹ Peter Mahmud Marzuki, 2011, *Penelitian Hukum*, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, hlm. 35.

⁶² Abdulkadir Muhammad, *Op Cit*, hlm. 150.

3.4.2 Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder merupakan pendapat tata tertib, doktrin, dan teori teori yang diperoleh dari literatur tata tertib, hasil penelitian, karya ilmiah, atau situs web yang relevan dengan topik penelitian. Bahan hukum sekunder digunakan untuk memberikan penjelasan tambahan terhadap bahan hukum primer.

3.4.3 Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk atau penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum tersier berupa tulisan-tulisan hukum yang berasal dari website seperti artikel, jurnal, berita surat kabar dan Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).

3.5 Metode Pengumpulan Data

Pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini dilakukan dengan cara sebagai berikut:

3.5.1 Studi Pustaka (*Library research*)

Studi pustaka adalah teknik pengumpulan data yang dilakukan dengan cara mengkaji, memahami, menelaah dan mencatat informasi yang berasal dari bukubuku, karangan-karangan ilmiah, maupun peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan permasalahan dalam penulisan ini.

3.5.2 Studi Dokumen

Studi dokumen adalah studi yang dilakukan dengan membaca, mengkaji, dan menganalisis dokumen-dokumen penunjang yang memberikan petunjuk dan memperjelas data primer dan data sekunder. Dokumen yang dikaji dan dianalisis dalam penelitian ini berupa Terms of Use Canva.

3.6 Metode Pengelohan Data

Metode pengolahan data pada penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan, yang meliputi hal-hal berikut:⁶³

- a) Pemeriksaan data, yaitu memeriksa data yang dikumpulkan serta memastikan bahwa data yang diperoleh sudah cukup lengkap, sudah cukup benar, serta tidak berlebihan dan sesuai dengan permasalahan.
- b) Klasifikasi data, yaitu mengelompokkan data yang diperoleh sesuai dengan bidang pokok bahasan agar memudahkan dalam proses analisa menjawab permasalahan.
- c) Sistematisasi data, yaitu kegiatan penyusunan dan menempatkan data yang diperoleh pada tiap-tiap pokok bahasan dengan susunan yang sistematis sehingga memudahkan ketika proses interpretasi terhadap permasalahan.

3.7 Metode Analisis Data

Menurut Abdulkadir Muhammad, analisis data yaitu menguraikan data dalam bentuk rumusan angka-angka, sehingga mudah dibaca dan diberi arti bila data itu kuantitatif; dan menguraikan data dalam bentuk kalimat yang baik dan benar, sehingga mudah dibaca dan diberi arti (diinterpretasikan) bila data itu kualitatif. Setelah data dalam penelitian ini tersusun secara sistematis, maka tahap selanjutnya adalah menganalisis data dengan cara kualitatif, yaitu dengan cara menyajikan dan menguraikan data dalam bentuk kalimat secara rinci dan sistematis.⁶⁴ Proses analisis data dalam penelitian ini dilakukan menggunakan pendekatan kualitatif dengan cara mendeskripsikan data dalam bentuk narasi atau penjelasan yang disusun secara sistematis dan teratur. Setelah analisis data dilakukan, tahap berikutnya adalah menarik kesimpulan secara deduktif, yaitu metode berpikir yang berlandaskan fakta-fakta hukum yang bersifat umum. Dari fakta-fakta tersebut, diambil kesimpulan yang lebih spesifik (*induktif*) untuk menjawab dua permasalahan utama yang diangkat dalam penelitian ini.

⁶³ Abdulkadir Muhammad, Op.cit., hlm 126

⁶⁴ Abdulkadir Muhammad, Op.cit., hlm 91

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan, maka penulis dapat menarik kesimpulan sebagai berikut:

1. Bentuk Perlindungan hukum terhadap karya seni terapan pada platform Canva pada dasarnya telah diakomodasi melalui dua rezim hukum, yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan ketentuan internal Canva yang tertuang dalam *Terms of Use*, *Acceptable Use Policy*, serta *Content License Agreement*. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2024 Tentang Hak Cipta memberikan perlindungan terhadap hak moral dan hak ekonomi pencipta sebagai hak eksklusif yang melekat sejak suatu ciptaan diwujudkan, sedangkan ketentuan Canva berfungsi sebagai instrumen preventif yang membatasi penggunaan elemen desain sesuai dengan ruang lingkup lisensi. Sinergi antara hukum nasional dan kebijakan platform tersebut bertujuan memberikan kepastian hukum sekaligus perlindungan bagi kreator dan pengguna, khususnya pelaku UMKM dalam memanfaatkan desain digital secara sah.
2. penyelesaian sengketa atas penggunaan karya seni terapan buatan creator canva yang digunakan sebagai identitas merek oleh pelaku UMKM dapat ditempuh melalui mekanisme non-litigasi dan litigasi sebagaimana diatur dalam Bab XIV Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dengan mengedepankan alternatif penyelesaian sengketa seperti mediasi, negosiasi, dan arbitrase sebelum menempuh jalur pengadilan. Dalam hal platform Canva, mekanisme penyelesaian sengketa juga diperkuat melalui pengaturan internal dalam *Terms of Use*. Mekanisme internal ini berfungsi sebagai penyelesaian awal untuk mencegah eskalasi sengketa, sebelum para pihak menempuh upaya hukum perdata sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

5.2 Saran

Saran yang dapat penulis berikan melalui penelitian ini adalah perlunya penguatan dan penegasan pengaturan hukum yang lebih jelas terkait bentuk perlindungan hak cipta atas karya seni terapan dalam konteks penggunaan karya seni terapan berupa desain digital pada platform digital seperti Canva, baik melalui penyempurnaan pengaturan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta maupun melalui perbaikan ketentuan kontraktual dalam platform itu sendiri. Maka penulis menyarankan kepada beberapa pihak dalam rangka meningkatkan upaya perlindungan hak cipta terhadap karya seni terapan pada platform digital:

1. Untuk platform digital seperti canva diharapkan memperkuat pengaturan perlindungan hak cipta atas penggunaan karya seni terapan milik perseorangan guna memberikan kepastian hukum dan mencegah pelanggaran.
2. Para penengak hukum dan akademisi perlu melakukan kegiatan edukasi/sosialisasi hukum dikalangan masyarakat terkhusus pelaku UMKM, agar dapat memahami pengaturan penggunaan desain atau karya seni terapan pada bisnis atau kegiatan sehingga bisa meminimalisir pelanggaran hukum.
3. Penguatan bentuk perlindungan hukum preventif perlu ditingkatkan melalui pengembangan inovasi berbasis website dengan dukungan kecerdasan buatan (AI) yang mampu mendeteksi potensi pelanggaran hak cipta dari hasil desain yang dibuat
4. Harapkan penellitian ini dapat menjadi bahan pertembingan bagi para penengak hukum dalam menyelesaikan permasalahan terkait hak cipta terhadap karya seni terapan menurut aturan hukum yang berlaku.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Agustin, M. R. Y. (2022). Aspek hak kekayaan intelektual terhadap objek jaminan kredit perbankan. Dalam *Monograf dinamika reformasi hukum di Indonesia*. Pusaka Media.
- Djumhana, M. (2003). *Hak milik intelektual: Sejarah, teori dan praktiknya di Indonesia*. PT Citra Aditya Bakti.
- Djulaeka. (2021). *Hak kekayaan intelektual: Teori dan prinsip-prinsip umum*. PT Citra Intrans Selaras.
- Hariyani, I. (2020). *HaKI dan warisan budaya*. UGM Press.
- Hidayah, K. (2017). *Hukum hak kekayaan intelektual (HKI)*. Setara Press.
- Kansil, C. S. T. (2003). *Pengantar ilmu hukum dan tata hukum Indonesia*. Balai Pustaka.
- Liliweri, A. (2021). *Makna seni dan kesenian: Seri pengantar studi kebudayaan*. Nusamedia.
- Lindsey, T. (2006). *Hak kekayaan intelektual: Suatu pengantar*. PT Alumni.
- Marzuki, P. M. (2011). *Penelitian hukum*. Kencana Prenada Media Group.
- Muhammad, A. (2004). *Hukum dan metode penelitian hukum*. PT Citra Aditya Bakti.
- Nainggolan, B. (2011). *Pemberdayaan hukum hak cipta dan lembaga manajemen kolektif*. PT Alumni.
- Nurhasanah, S., Rohaini, Wardani, Y. K., & Rusmawati, D. E. (2022). 3D printer dan potensi pelanggaran hak kekayaan intelektual. Dalam *Monograf dinamika reformasi hukum di Indonesia* (hlm. 203–213). Pusaka Media.
- Purwaningsih, E. (2005). *Perkembangan hukum intellectual property right*. Ghalia Indonesia.
- Rohaini, dkk. (2021). *Pengantar hukum kekayaan intelektual*. Pusaka Media.
- Sasongko, W. (2012). *Indikasi geografis*. Universitas Lampung.
- Sasongko, W., & Wahyu, H. (2020). *Pelindungan hak kekayaan intelektual*. Primamedia Adicitra.
- Soelistyo, H. (2014). *Hak kekayaan intelektual: Konsepsi, opini dan aktualisasi*. Penaku.
- Sugiyono. (2017). *Metode penelitian kuantitatif, kualitatif, dan r&d*. CV Alfabeta.
- Susiani, D. (2019). *Hukum hak kekayaan intelektual*. CV Pustaka Abadi.

WIPO. (1980). *WIPO glossary of terms of the law of copyright and neighboring rights*. World Intellectual Property Organization.

Journal

Agustina, R. E. (2024). Efektifitas arbitrase sebagai penyelesaian perselisihan. *Ethics and Law Journal: Business and Notary*, 2(1), 263–272.

Alamsyah, A. I. S. (2024). Peran aplikasi Canva dalam mendukung UMKM bersaing di era digital. *Journal of Information System, Applied, Management, Accounting and Research*, 8(2), 343–350.

Alexandro, A. (2024). Peran teknologi digital dalam mencegah dan menyelesaikan pelanggaran hak cipta. *Judakum: Jurnal Dedikasi Hukum*, 3(3), 138–149.

Ananda, H., & Afifah, S. N. (2023). Penyelesaian secara litigasi dan non-litigasi. *Sharecom*, 1(1), 56.

Ariyanti, S., & Santoso, B. (2025). Pemanfaatan platform Canva sebagai sarana kreativitas. *Jurnal Ilmiah Kajian Multidisipliner*, 9(1).

Cevitra, M., & Djajaputra, G. (2023). Perbuatan melawan hukum menurut Pasal 1365 KUH Perdata. *UNES Law Review*, 6(1), 2724.

Dewi, A. A. M. S. (2017). Perlindungan hukum hak cipta terhadap cover version lagu di YouTube. *Jurnal Magister Hukum Udayana*, 6(1), 6.

Disemadi, H. S., & Romadona, H. G. (2021). Desain grafis gratis dalam produk penjualan. *Jurnal Meta-Yuridis*, 4(2), 59.

Fajrin, A. E., & Sjaifurrachman, S. (2022). Analisis penyelesaian sengketa konsumen melalui arbitrase. *Jurnal Analisis Hukum*, 5(2), 136–146.

Hadi, H. (2014). Dualisme pengaturan seni terapan pada HKI. *Privat Law*, 2(6), 47–48.

Kasmawati, Hamzah, & Sunaryo. (2025). Intellectual property rights in BUMDes products. *Quest Journals*, 15(3), 62.

Laksana, N. S., et al. (2025). Perlindungan hukum atas hak eksklusif remake film. *USM Law Review*, 8(2), 938.

Nurlani, M. (2022). Alternatif penyelesaian sengketa bisnis. *Jurnal Kepastian Hukum dan Keadilan*, 3(1), 27–28.

Priyandaru, H., Puspasari, A., Entas, S., & Fauziah, S. (2024). Sosialisasi pengenalan aplikasi Canva sebagai sarana membangun brand awareness pada UMKM Kedung Waringin. *PRAWARA Jurnal ABDIMAS*, 3(4), 112–118.

Rafiie, M., et al. (2025). Kesadaran hukum di kalangan remaja desa. *Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat Nusantara*, 6(3), 3325.

- Ramadhan, R. W., & Bachri, E. (2025). Efektivitas mediasi pengadilan sebagai sarana dalam penyelesaian sengketa hutang piutang. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(1), 2368–2380.
- Sinaga, A. S., & Sawitri, D. K. (2024). Meningkatkan citra merek melalui desain. *Jurnal Ilmiah Wahana Pendidikan*, 10(14), 279–287.
- Taupiqqurrahman. (2021). Perlindungan hak cipta atas modifikasi karya asing. *Supremasi Jurnal Hukum*, 4(1), 97.
- Waruwu, K., & Nadirah, I. (2023). Mediasi sebagai alternatif penyelesaian sengketa hak cipta buku elektronik. *Jurnal USM Law Review*, 6(1), 141–157.
- Widyastuti, E. (2025). Perlindungan hukum terhadap hak cipta seni lukisan digital. *Innovative: Journal Of Social Science Research*, 5(4), 4490–4501.

Peraturan Perundang-undangan

- Republik Indonesia. (2014). *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266. Jakarta.
- Peraturan Mahkamah Agung Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 2016 tentang Prosedur Mediasi di Pengadilan.

Website

- Campaign, Canva dorong UMKM naik kelas lewat kampanye “Gampang di Canva”, diakses pada [https://www.campaignindonesia.id/article/canva-dorong-umkm-naik-kelas-lewat-kampanye-\"gampang-di-canva\"/1928440](https://www.campaignindonesia.id/article/canva-dorong-umkm-naik-kelas-lewat-kampanye-\) tanggal 28 Februari 2026.
- Canva. (2025). *About Canva*. Diakses dari https://www.canva.com/id_id/about/ pada 27 Mei 2025.
- (2025). *Acceptable Use Policy*. Diakses dari <https://www.canva.com/policies/acceptable-use-policy/> pada 16 Desember 2025.
- (2025). *Content License Agreement*. Diakses dari <https://www.canva.com/policies/content-license-agreement/> pada 16 Desember 2025.
- (2025). *Terms of Use*. Diakses dari https://www.canva.com/id_id/kebijakan/terms-of-use/ pada 20 Desember 2025.
- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. (2025). *Sejarah perkembangan perlindungan kekayaan intelektual*. Diakses dari <https://www.dgip.go.id> pada 1 Mei 2025.

Komdigi, Kemkomdigi Siapkan Ribuan Akun Canva Pro Gratis untuk Perkuat Talenta Digital dan UMKM, diakses pada <https://portal.komdigi.go.id/kanal-publik/berita-kini/10002> tanggal 1 Maret 2026.

Kompas. (2025). *UMKM dan pelanggaran hak atas merek dagang*. Diakses dari <https://www.kompas.id> pada 24 Maret 2025.

Tempo. (2025). *Canva jadikan Indonesia target pasar ketiga terbesar di dunia*. Diakses dari <https://www.tempo.co> pada 5 April 2025.