

Penerapan Metode: Amati Tiru Modifikasi Pada Seni Desain Poster Dalam Perspektif Hak Cipta

Altares Ainun Qadisah, Angga Gasaga, Bima Prabowo, Dewi Sulistianingsih

Magister Ilmu Hukum, Universitas Negeri Semarang

✉ altaresainunqadisah@students.unnes.ac.id

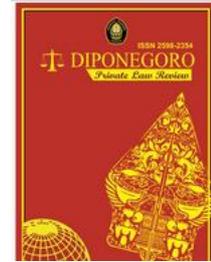
ABSTRACT

Works of art which are the result of human thought in their development are heavily influenced by previous works of art. One person's work can provide inspiration for another person. In line with the advancement of technological developments, it is directly proportional to the existence of many designers with extraordinary works that can easily be exhibited on social media. Publication of work on social media is a form of personal right if there is an element in the form of profiling in the distribution of the work. Easy publication can give rise to new methods of creating work, the Observe Imitate Modification (ATM) method is a target for everyone who wants to take part in digital design competitions because it is very easy to access other people's work and recycle it again to be entered in new competitions on social media. . The Observe Imitate Modification Method or often called the ATM Method is a method that can be used as a means of developing a person's skills, especially in designing abilities.

Keywords: Artwork, Modification, Copyright, Design

ABSTRAK

Karya seni yang merupakan hasil pemikiran manusia dalam perkembangannya banyak dipengaruhi dari hasil karya-karya seni terdahulu. Hasil karya seseorang dapat memberikan inspirasi bagi seorang lainnya. Sejalan dengan majunya perkembangan teknologi berbanding lurus dengan banyaknya keberadaan desainer-desainer dengan karya-karya yang luar biasa yang dengan mudah di pameran di media sosial.

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

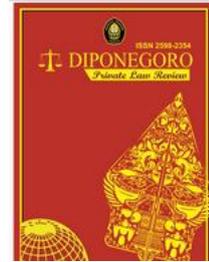
Publikasi karya pada media sosial merupakan suatu bentuk hak pribadi apabila terdapat elemen berupa profiling dalam penyebaran karya. Mudahnya publikasi dapat menimbulkan metode baru dalam membuat suatu karya, metode Amati Tiru Modifikasi (ATM) menjadi sasaran bagi setiap orang yang ingin mengikuti lomba desain secara digital karena sangat mudah mengkases karya orang lain dan didaur ulang kembali untuk diikuti sertakan pada lomba baru di sosial media. Metode Amati Tiru Modifikasi atau seringkali disebut dengan Metode ATM merupakan metode yang dapat dijadikan sebagai sarana pengembangan *skill* seseorang khususnya dalam kemampuan mendesain.

Kata kunci: Karya Seni, Modifikasi, Hak Cipta, Desain

PENDAHULUAN

Metode ATM atau Amati Tiru Modifikasi merupakan sebuah metode yang sangat sering dijumpai dalam strategi dunia bisnis dan kreatif. Penerapan metode ATM dianggap efektif untuk meningkatkan kemampuan menciptakan sebuah karya baru dari berbagai aspek bisnis khususnya dalam kreatif desain. (Asyhar 2012) Semakin majunya perkembangan teknologi saat ini semakin tinggi pula keberadaan desainer-desainer dengan karya-karya yang luar biasa khususnya dalam memamerkan karyanya di sosial media. Sebuah bisnis kreatif memiliki cakupan yang luas diantaranya periklanan atau Advertising, arsitektur, pasar barang seni, kerajinan atau craft, desain, music, dan masih banyak lagi. Maka dari cakupan tersebut apabila ditarik perspektif yang sama dari sebuah karya desain dengan perspektif metode ATM, maka sangat lumrah untuk terjadinya sebuah pelanggaran hak kekayaan intelektual.

Penerapan Metode ATM merupakan sebuah bentuk strategi yang dapat ditempuh oleh para desainer untuk mengamati, lalu meniru dan kemudian diakhiri dengan proses memodifikasi sebuah karya yang dijadikan rujukan, hal ini sudah menjadi kebiasaan yang umum sebagai jalan alternatif dalam meminimalisir kegagalan penciptaan sebuah karya seni desain. (Yulianti, 2012) Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) di kancah internasional bukan sesuatu yang lumrah ditemukan, metode ini pertama kali dikemukakan oleh Albert Bandura dengan sebutan Social

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

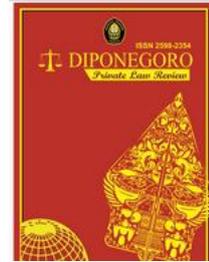
Learning Theory. (Kurt, 2020) Albert Bandura menegaskan bahwa “most human behavior is learned through observation, imitation, and modeling”, yang berarti bahwa setiap manusia dalam kehidupan dalam melakukan sesuatu akan melalui proses Amati Tiru Modifikasi.

Ahli sosiolog tersebut pertama kali mencetuskan Metode ATM dari pengamatannya terhadap anak yang mengamati orang dewasa. Hingga kemudian metode ini dikembangkan diberbagai negara dalam beberapa jenis kegiatan baik industri maupun kreatif karena dianggap efektif dalam pembaruan karya. China merupakan salah satu negara yang sangat berperan utuh dan berhasil dalam mengimplementasikan metode ini.

China dikenal sebagai negara yang inovatif dan peniru. (Sukisman, 1993) Negara ini memiliki banyak perusahaan multinasional dan perusahaan pemerintahan yang memberikan akses secara mudah untuk mengizinkan bahkan mendorong sebuah perusahaan untuk meniru sebuah karya agar menghasilkan sebuah produk ciptaan baru untuk menumbuhkan ekonomi negaranya. (Zheng, 2012) Sebuah teori yang berkembang di China yaitu teori institusional (Institutional theory) menganggap bahwa sebuah perilaku inovatif berguna untuk meningkatkan legitimasi sebuah perusahaan dan dapat diterima secara ekonomi politik dan sosial di Negara China. (Q, 2000) Teori ini sangat jelas mengutamakan pemasaran sebuah produk yang dapat diterima dimasyarakat dengan mudah tanpa melihat dan memikirkan hak moral yang dimiliki pencipta sebuah produk yang akan dipasarkan.

Perkembangan metode ATM (Amat Tiru Modifikasi) pada akhirnya juga masuk ke Indonesia dan diterapkan dalam berbagai aspek kehidupan. Berbeda dengan China yang menerapkan metode ATM lebih spesifik di bidang perdagangan dan bisnis, Indonesia lebih spesifik menerapkan metode ini dalam dunia Pendidikan. Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) seringkali menjadi acuan dalam pengembangan skill atau kemampuan siswa maupun mahasiswa. Kemampuan dalam menciptakan sebuah karya baik dari segi sastra maupun seni akan sangat mudah apabila menggunakan metode ATM. (Kustandi, 2011)

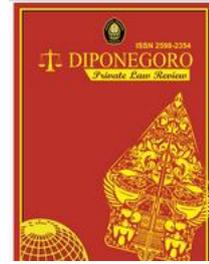
Proses pembelajaran pada salah satu universitas yang ada di Indonesia yaitu Universitas Negeri Semarang khususnya pada jurusan Seni

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

Rupa juga seringkali menerapkan Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) sebagai bentuk peningkatan keterampilan terhadap kemampuan mahasiswa untuk menciptakan sebuah karya seni desain. (Adityawan 2011) Metode ini dijadikan sebagai rujukan dasar dalam membuat sebuah karya agar mendapatkan inovasi-inovasi baru dari karya-karya terdahulu yang dapat dikembangkan kembali terkhusus pada karya desain poster. Seringnya Penerapan Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) di terapkan dibidang seni membuat hal tersebut penting dalam mengetahui batasan atas penerapannya khususnya didasarkan pada prinsip-prinsip dasar Hak Cipta. Karena setiap karya yang diciptakan harus melalui proses fixed, form, dan juga original untuk memenuhi unsur-unsur atas perlindungan Hak Cipta.

Karya poster merupakan merupakan sebuah bentuk visualisasi yang dapat digunakan sebagai media informasi, edukasi melalui desain yang menarik sehingga para penikmat poster diharapkan mendapatkan ilmu baru. (Komputer, 2014) Dari sebuah desain poster tentunya akan berbeda dengan infografis pada umumnya, poster akan lebih fokus pada sebuah desain yang menarik dan mengikat orang-orang yang melihatnya. Dalam dunia seni, pengembangan sebuah karya atau pembaharuan karya sangat penting sehingga sering kali ditemukan menggunakan metode ATM untuk membuat sebuah pembaharuan karya khususnya pada perguruan tinggi untuk membentuk para desainer - desainer yang berbobot. Pasal 72 (2) dan Pasal 73 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta telah memuat ketentuan sebuah pelanggaran Hak Cipta, yang mana menjelaskan bahwa terdapat frasa “menyiarkan”, “memamerkan” yang akan menjadi sebuah pelanggaran hak cipta apabila sebuah karya desain poster diunggah ke sosial media yang bersifat menguntungkan tanpa izin dari pemilik asli karya tersebut maka akan melanggar ketentuan pasal 72 ayat (2) yang memuat kedua frasa tersebut.

Publikasi karya pada media sosial merupakan suatu bentuk hak pribadi apabila terdapat elemen berupa profiling dalam penyebaran karya. Hak pribadi dalam sebuah komunikasi elektronik sangat susah untuk dilacak secara rinci oleh internet sehingga Negara perlu menerapkan aturan yang mengikat untuk membatasi pelanggaran-pelanggaran yang riskan

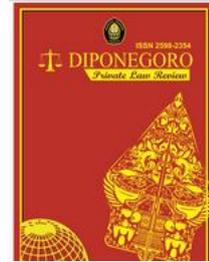
DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

terjadi dalam publikasi karya di media sosial. (Moyny, 2011) Pelanggaran sebuah hak cipta dalam sosial media dapat pula dikategorikan sebagai *Criminal Offences* / sebuah pelanggaran pidana. Perbuatan tersebut juga akan melanggar prinsip-prinsip dasar perlindungan hak cipta. Pada penjelasan pasal tersebut jelas bentuk-bentuk tindakan yang dikategorikan tidak masuk kedalam pelanggaran, dan jelas pula bahwa selain yang dimaksud dalam pasal 43 huruf d apabila melakukan perluasan karya khususnya bagi kepentingan komersialisasi tanpa adanya izin dari pemilik karya masa dapat dikatakan sebagai pelanggaran hak cipta.

Berdasarkan data yang dikumpulkan oleh organisasi pemerintahan di Indonesia yang dimuat dalam World Custom Organization menjelaskan bahwa terdapat sekitar 39% data penjiplakan yang banyak dilakukan oleh produsen - produsen illegal diseluruh dunia karya dalam produk yang dilindungi oleh HKI. (Gerungan, 2013) Media sosial yang diciptakan dengan tujuan utama yaitu sebagai sarana publikasi hakikatnya sangat mudah untuk mengakses profil orang lain, hal ini dapat mempermudah terjadinya penduplikatan sebuah karya melalui karya yang diunggah melalui firut download atau screenshot yang tersedia pada ponsel atau alat komunikasi lainnya. (Gelareh Sadigh, 2018)

Membahas mengenai penerapan Metode ATM, plagiasi sebagai salah satu bentuk pelanggaran hak cipta kerap kali bersinggungan dengan Metode ATM. Pada penelitian ini Penulis mengambil studi kasus pada acara/ event lomba digital yang diselenggarakan oleh Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang yaitu "Siif/ Semarang International Illustration Festival" yang dilaksanakan pada tanggal 3 Agustus sampai dengan 29 Agustus 2019 dengan kategori lomba salah satunya ialah desain poster. Acara tersebut sedikit terkendala dikarenakan salah satu peserta lomba poster mengunggah karya dengan melampirkan elemen desain dari graphic designer yang karyanya dijadikan rujukan, tindakan tersebut kemudian diimplementasikan dalam sebuah karya poster yang dibuatnya dengan menerapkan Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi).

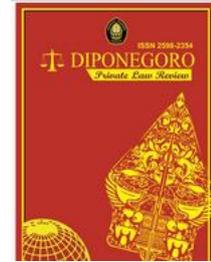
Graphic designer yang merasa dirugikan tersebut melakukan protes kepada panitia karena tidak adanya perizinan yang dilakukan peserta yang merupakan mahasiswa dari jurusan seni rupa tersebut, graphic designer

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

menganggap bahwa event tersebut jelas dapat merugikan hak ekonomi dan hak moral atas keuntungan yang akan diperoleh dalam event Semarang International Illustration Festival. Namun disisi yang lain mahasiswa yang mengikuti lomba merasa telah menciptakan kebaruan dan unsur modifikasi atas karya yang telah diciptakannya. Atas laporan yang diajukan oleh Graphic Designer maka karya desain poster di take down dari final. Hal ini menjadi sesuatu yang harus diluruskan untuk memperoleh hak dari masing-masing pihak. Pembuatan sebuah desain kerap kali menggunakan metode ATM tersebut, menjadi masalah dan menjadi tanda tanya besar bagi para mahasiswa dalam pengimplementasiannya karena seringkali karya yang diciptakan menggunakan metode ATM dianggap sebagai bentuk pelanggaran hak cipta pada sebuah pelanggaran kekayaan intelektual.

Pencipta pertama seringkali merasa keberatan jika karya yang diciptakannya diduplikat atau karya disamakan oleh orang lain, yang seakan menjadikan Metode ATM sebagai “tameng” untuk mengamankan karyanya. Tidak adanya ketentuan khusus yang mengatur batasan penerapan metode ATM menjadi sebuah permasalahan hukum yang dianggap melanggar hak eksklusif pencipta karya poster pada lomba yang diadakan di Universitas Negeri Semarang tersebut. Pada kasus tersebut, pemilik desain murni dari poster tersebut merasa keberatan dikarenakan walaupun hanya beberapa elemen yang di tampilkan pada poster yang akan dilombakan tetap saja merugikan hak moral dan hak ekonomi pemilik desain. Kasus tersebut dapat dihubungkan dengan cabang Hak Kekayaan Intelektual atau yang sering disebut Hak Cipta yang melindungi hasil ciptaan intelektual seseorang dibawah naungan hukum.

Pengimplementasian metode ATM tidak hanya terjadi pada perguruan tinggi khususnya di Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang. Era digital saat ini kerap kali ditemui jenis perlombaan yang berbasis digital pula yang mana tidak perlu memberikan karya secara langsung namun hanya perlu mengunggah karya di media sosial. Pada kemajuan teknologi ini, tentunya akan mempermudah para desainer untuk mencari referensi karya yang dimuat pada media social. (Nripendra, 2020) Pada sebuah lomba poster digital tentunya akan menghasilkan sebuah nilai

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

Komersial yang dapat menguntungkan desainer pembuat karya yang mengikuti lomba.

Metode ATM menjadi sasaran bagi setiap orang yang ingin mengikuti lomba desain secara digital karena sangat mudah mengkases karya orang lain dan didaur ulang kembali untuk diikut sertakan pada lomba baru di sosial media. Berdasarkan permasalahan diatas, penulis beranggapan bahwa dalam penerapan metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) dapat menjadi sebuah permasalahan hukum yang tidak pasti bagi para desainer/ pencipta sebuah desain khususnya desain poster yang menghasilkan sebuah keuntungan bagi penciptanya yang nantinya akan menjadi sebuah permasalahan pelanggaran Hak Cipta.

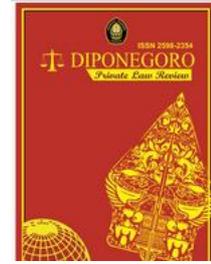
Berdasarkan latar belakang diatas maka rumusan masalah penelitian ini adalah sebagai berikut: (a) bagaimana konsep penerapan Metode ATM/ Amati Tiru Modifikasi dalam sebuah karya seni desain poster pada Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang? (2) bagaimana penerapan Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) perspektif Undang-Undang Hak Cipta.

METHOD

Pendekatan penelitian pada penulisan ini menggunakan pendekatan Yuridis Empiris, pendekatan ini merupakan bentuk penyelesaian dengan cara mengkonsepsikan dan mengidentifikasi hukum sebagai aturan yang nyata/ *real* dan memiliki fungsi dan kebermanfaatan dalam masyarakat.

Jenis penelitian ini menggunakan jenis penelitian yuridis empiris, jenis penelitian ini merupakan study kasus dilapangan atau penelitian lapangan atau sering kali disebut dengan penelitian hukum sosiologis, dalam hal ini penulis akan mengkaji ketentuan hukum yang berlaku serta menganalisis kejadian *real*/ kenyataan dalam masyarakat dan menemukan fakta-fakta dan pengumpulan data yang akan dibutuhkan sehingga akan berakhir pada proses analisis.

Penelitian ini masuk kedalam kategori penelitian empiris, karena hendak mengetahui sejauh mana batasan hukum terhadap implementasi metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) dan plagiarism sebagai bentuk



pelanggaran hak cipta ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Konsep Penerapan Metode ATM/ Amati Tiru Modifikasi dalam Sebuah Karya Seni Desain Poster pada Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang

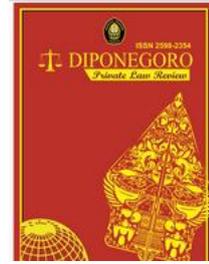
Metode Amati Tiru Modifikasi atau seringkali disebut dengan Metode ATM merupakan metode yang dapat dijadikan sebagai sarana pengembangan *skill* pada mahasiswa khususnya dalam kemampuan mendesain. Perkembangan teknologi khususnya dengan keberadaan media sosial pada fitur internet membuat Metode ATM semakin mudah untuk diimplementasikan. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis terhadap akademisi dalam proses penerapan Metode ATM pada karya mahasiswa terkhusus bagi mahasiswa dengan level *skill* berkarya *beginner*. Penerapan Metode ATM lebih condong digunakan bagi mahasiswa desain dibandingkan dengan mahasiswa jurusan seni rupa murni. Hal ini disebabkan karena seorang desainer dituntut untuk mengutamakan fungsi sebuah karya yang diciptakan. Sehingga pada desain poster tidak semata-mata hanya mementingkan ego, gejolak jiwa maupun emosi dalam berkarya namun bagaimana sebuah poster yang dibuat dapat tersampaikan dengan baik kepada orang yang melihatnya.

Mahasiswa sebagai generasi penerus bangsa dididik untuk menyiapkan kemampuannya seminimal mungkin 5 tahun yang akan datang, hal ini bertujuan agar mahasiswa dapat bersaing dan tidak kaget dengan kemajuan teknologi. Demikian (dalam Kuniati Sabolo dkk. 2021: 112) menjelaskan bahwa penerapan Metode ATM memiliki beberapa keunggulan seperti dapat melatih ketelitian siswa dalam menganalisis sebuah karya yang dijadikan referensi.

Proses mengamati tersebut akan akan melatih kemampuan mahasiswa dalam menciptakan sebuah karya melalui metode ATM dengan tingkat ketelitian yang dimiliki setiap mahasiswa. Hal ini bertujuan untuk menumbuhkan sikap kritis mahasiswa dalam menciptakan kebaruan karya.

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW

<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>



Pablo Picasso salah seorang seniman ternama yang berasal dari Spanyol dalam Dokumenter Broadcasting Service berjudul "Triumph of the Nerds" tahun 1996 mengatakan bahwa:

*"The good artists copy, great artists steal" and
" We have always been shameless about stealing great ideas"*

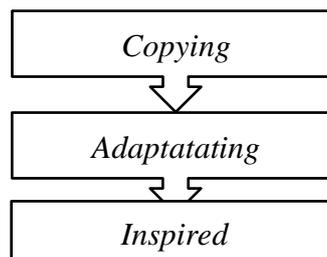
Seniman Yang Baik Menyalin, Seniman Hebat Mencuri.

Kami Selalu Tidak Tahu Malu Dalam Mencuri Ide-Ide Hebat

Kutipan tersebut dipertegas dalam (Shasi Kr Shaw, December 2020: 400) bahwa *"As far as the Picasso quote was concerned, No authentic source confirmed definite attribution"*. Hal ini berarti bahwa sejauh kutipan Picasso yang bersangkutan, Tidak ada sumber otentik atribusi pasti yang dikonfirmasi namun ideologi tersebut dijunjung tinggi oleh seniman-seniman dunia.

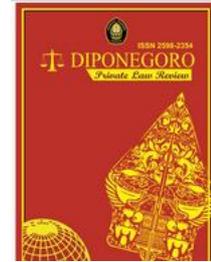
Penjelasan tersebut penulis tarik kesimpulan bahwa tahapan meniru dapat dilalui dengan 3 proses, yaitu:

Bagan 1: Tiga Proses Meniru



Sumber: Hasil penelitian yang telah diolah

Copying yang berarti meniru keseluruhan sebuah subjek, *Adptating* meniru sebagian dan mengubah sebagian, *Inspired* (Terinspirasi) meniru esensi sebuah subjek dan menerjemahkannya kedalam bentuk subjek yang baru. Sehingga pada bagian ini, *copying* merupakan sebuah teknik bukan sebuah kreativitas, sehingga menurut penulis tidak masuk kedalam lingkup kreatif. Teknik meniru tidak akan bisa terlepas dari ilmu kreatif kita ssbagai manusia, sedari kecil kita belajar dari meniru, begitupula dalam hal menciptakan sebuah karya dengan gambar maka kita juga tidak akan terlepas dari proses meniru sesuatu yang ada di dunia nyata dan mengimplementasikannya ke dalam dunia kreatif kita untuk menciptakan

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

sebuah karya, sehingga pada *point* ini akan pengembangan skill atau kemampuan seorang gesigner dipengaruhi besar dari bagaimana seorang designer melihat dan meniru banyak hal.

Analisis penulis berkaitan dengan Perlindungan Hak Cipta khususnya karya design yang diunggah pada *platform* internet yang dapat dijangkau khalayak umum jika dikaitkan dengan teori *Applied Theory* yang dikemukakan oleh Lawrence Meir Friedman. Menurut Lawrence Meir Friedman, penegakan hukum dilakukan sebagai wujud pelaksanaan norma-norma yang dilakukan secara nyata dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara. Proses penagakan hukum tersebut sangat penting terhadap sebuah karya yang diciptakan oleh seseorang, hal ini bertujuan untuk melindungi hak atas karya dari pencipta.

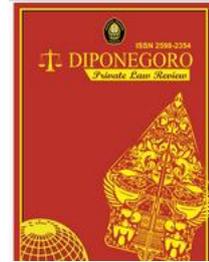
Penegakan dan perlindungan hukum pada dasarnya berasal dari kesepakatan masyarakat, untuk mengatur kepentingan yang ada dalam sebuah masyarakat. Terlaksananya penegakan hukum dalam masyarakat akan merealisasikan nilai-nilai dasar hukum diantaranya kepastian hukum (*rechtssicherheif*), kemanfaatan (*zweckmassigkeif*), dan keadilan (*gerechtigkeii*). Selain tercapainya nilai-nilai dasar hukum, teori perlindungan hukum desain atau *Applied Theory* memiliki tiga asas yang terkandung didalamnya diantaranya (dalam Saidin, 2004: 480):

1. Asas Publisitas. Asas ini berlaku ketika sebuah karya telah dipublikasikan atau diumumkan. Pada hak cipta, asas ini berlaku apabila sebuah karya didaftarkan secara deklaratif. Sedangkan pada desain industri, asas ini menganut system pendaftaran konstitutif.
2. Asas Kemanunggalan. Asas ini berlaku terhadap sebuah desain yang komponen pada desainnya tidak dapat dipisah-pisahkan antara satu dengan komponen yang lain.
3. Asas Kebaharuan. Asas ini fokus terhadap kebaharuan sebuah desain, artinya sebuah desain harus bersifat orisinil dan terdapat kebaharuan dari desain yang telah ada sebelumnya.

Berdasarkan teori perlindungan hukum desain atau *Applied Theory* penulis setuju terhadap pengimplementasiannya dibidang perlindungan hak cipta khususnya pada perlindungan hukum terhadap desain, hal ini

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW

<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>



bertujuan untuk memberikan apresiasi terhadap pencipta desain atas karya yang telah diciptakan.

Apabila dikaitkan dengan penelitian yang dilakukan oleh penulis, maka penulis menganalisis bahwa sebuah ciptaan desain baik desain industri atau bentuk desain grafis lainnya dapat diberikan perlindungan hukum untuk menjamin hak dari pencipta sebuah karya. Keberlakuan *Applied Theory* dalam sebuah desain akan mewujudkan nilai-nilai dasar sebuah hukum hal ini karena *Applied Theory* memberikan kepastian hukum terhadap keamanan karya, selain itu juga dapat memberikan kebermanfaatn bagi pemilik karya karena pemilik sebuah karya desain dapat menikmati hak ekonomi dari hasil karya yang dibuatnya, dan *Applied Theory* jugad dapat memberikan keadilan terhadap hak-hak yang beresiko besar terjadi pelanggaran.

Penerapan Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) Perspektif Undang-Undang Hak Cipta

Seiring dengan kemajuan zaman dan perkembangan teknologi, sebuah karya hak cipta terus bermutasi mengikuti alur teknologi yang ada khususnya dalam perkembangan seni. Salah satu bentuk seni dalam hak cipta yaitu gambar juga semakin maju dalam perkembangannya. Menurut Jean Auguste Dominique Ingres yaitu seorang professor di École des Beaux Arts di Paris mengatakan bahwa gambar adalah ekspresi, bentuk terdalam, rancangan, dan model. Gambar merupakan sebuah karya yang mengutamakan perwujudan sebuah garis baik berupa sebuah karya gambar ilustrasi, gambar desain, gambar arsitektur, gambar dekorasi, gambar model dan lain lain yang mana hal ini masuk kedalam bagian dari bentuk seni lukis. (dalam Pramudya dwi wardana, 2015:46).

Gambar 1: Karya Manual dan Karya Digital



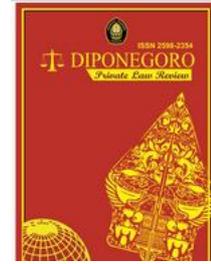


Sumber: Karya oleh Kemas Acil

Gambar 1 membuktikan bahwa sebuah karya tidak hanya dapat dibuat secara manual namun dapat diolah menjadi sebuah karya yang mengikuti perkembangan zaman menjadi sebuah karya digital. Kemajuan teknologi yang ada di seluruh dunia khususnya di Indonesia sangat berpengaruh terhadap perkembangan gambar khususnya pada desain poster. Hasil dari sebuah desain poster secara digital akan berupa *soft file* yang dapat dengan mudah diwujudkan dalam sebuah *hard file* melalui proses pencetakan. Seorang seniman sangat perlu untuk mengikuti perkembangan teknologi agar tidak tersingkirkan akibat kemajuan zaman. Setiap ide dan kreativitas terhadap sebuah karya seorang seniman akan semakin sempurna apabila dilengkapi dengan kemampuan dalam mengoperasikan fasilitas teknologi yang ada.

Pada penjelasan tersebut disimpulkan bahwa gambar tidak harus tertuang pada sebuah kertas kosong yang diukir menggunakan pensil atau alat yang ada, namun seiring perkembangan zaman gambar baik berupa ekspresi, rancangan ataupun model dapat diciptakan melalui alat-alat digital untuk menciptakan sebuah gambar secara digital yang lebih menarik dan lebih modern. Kemajuan teknologi memang memiliki banyak keunggulan dan pengaruh positif terhadap seniman, namun juga memiliki kelemahan yang dapat membuat kerugian terhadap seniman pula yang harus diantisipasi. Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) menjadi salah satu kemungkinan yang dapat merugikan seniman khususnya *graphic designer* dalam peblikasi karya pada fitur teknologi yang sering dijumpai pada era digital berupa media sosial, maka sangat penting untuk mengetahui ketentuan penerapan Metode ATM untuk menghindari pelanggaran hak cipta atas karya yang akan dijadikan rujukan.

Analisis penulis berkaitan dengan Perlindungan Hak Cipta terhadap sebuah perlindungan karya atas tindakan implementasi Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) dalam sebuah karya seni poster apabila dikaitkan dengan teori Hak Cipta yang mendasari pentingnya perlindungan hukum atas sebuah karya, terdapat berbagai teori diantaranya *Risk Theory* dan *Economic Growth Stimulus Theory* Menurut Robert M. Sherwood dalam (Sudaryat,2010:19-20). Teori pertama yaitu *Risk Theory* yang mengartikan

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

bahwa setiap karya kekayaan intelektual memiliki resiko sehingga sangat perlu adanya pengakuan dan perlindungan hukum atas karya yang diciptakan. Hal ini sesuai dengan apa yang disampaikan oleh Sherwood (dalam Nina, 2012:4) bahwa:

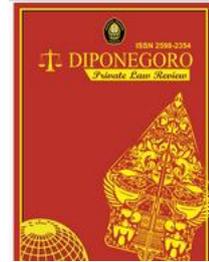
“the creator of original design and industry is given a reward, recognition, and legal protection over the works and his achievements in designing particular products.”

Kutipan tersebut berarti bahwa “pencipta desain dan industri yang orisinal berhak diberikan penghargaan, pengakuan, dan perlindungan hukum atas karya dan prestasinya dalam merancang produk tertentu.” *Risk Theory* apabila dikaitkan dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta maka bentuk perlindungan sebuah karya seni berupa gambar tertuang dalam Pasal 40 huruf f. Pada pasal tersebut dijelaskan jenis hak cipta yang dapat dilindungi salah satunya adalah bentuk karya seni berupa gambar, perlindungan hukum terhadap karya seni penting karena besarnya resiko pelanggaran hak yang kemungkinan akan terjadi.

Penulis menganggap bahwa *Risk Theory* tidak begitu efektif dalam pengimplementasiannya khususnya di Indonesia. Hal ini karena teori ini menegaskan bahwa setiap karya memiliki resiko, besarnya resiko publikasi terhadap sebuah karya desain di Indonesia membuat teori ini susah untuk diterapkan. Karena pada kenyataannya *Risk Theory* hanya mengakui bahwa pelanggaran itu nyata namun tidak efektif untuk mengatasi resiko terhadap pelanggaran hak yang ada khususnya yang sering ditemui di era kemajuan teknologi saat ini. *Risk Theory* tidak hanya semata-mata dapat dijadikan sebagai acuan hukum atau rujukan, melainkan setiap penegak hukum harus mampu menyesuaikan makna dari *Risk Theory* seiring dengan kemajuan zaman agar teori ini dapat selaras dengan keadaan saat ini.

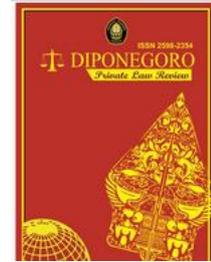
Hal ini bukan berarti bahwa karya mahasiswa sepenuhnya salah atas tindakan yang dilakukan karena telah menjadikan karya milik orang lain sebagai bentuk ide atau gagasan. Setiap kebaharuan yang diciptakan oleh mahasiswa Jurusan Seni Rupa UNNES atas ide yang telah diciptakan menjadi sebuah karya seni poster juga dilindungi oleh hak cipta, sebagai mana telah dimuat dalam Prinsip-Prinsip dasar Hak Cipta bahwa:

1. Hak Cipta melindungi ide yang telah diwujudkan dan orisinal, yang

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

- artinya hak cipta hanya melindungi sesuatu dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan dan tidak dapat melindungi sebuah ide apabila ide tersebut belum terwujudkan. Karya mahasiswa Jurusan Seni Rupa UNNES merupakan bentuk karya yang berwujud dan nyata, serta adanya unsur orisinalitas atas ide yang di miliki mahasiswa yang dipadukan dengan konsep karya *graphic designer* lain.
2. Hak Cipta lahir sesaat setelah seorang pencipta mewujudkan idenya yang abstrak ke dalam bentuk yang berwujud atau konkrit. Maka Perlindungan terhadap karya yang dibuat mahasiswa maupun *Graphic Designer* terhadap suatu karya poster yang dibuat akan lahir secara otomatis dengan adanya perwujudan dari ide tersebut. Sehingga pencipta memiliki hak menentukan untuk mengumumkan ciptaan tersebut atau tidak, tetapi hal tersebut tidak mempengaruhi kedudukan hak cipta atas suatu ciptaan tidak diumumkan, sehingga baik diumumkan atau tidak diumumkan di *platform* internet maupun fitur media sosial lainnya hak cipta dari ciptaan tetap melekat secara otomatis pada penciptanya, karena Hak cipta lahir dengan sendirinya tanpa adanya kewajiban untuk mendaftarkan ciptaan, sehingga pendaftaran terhadap ciptaan bukan merupakan hal pokok untuk memperoleh suatu hak cipta. (Giantari, 2019:5)
 3. Walaupun tanpa melalui proses pendaftaran, karya poster yang diciptakan dengan bentuk yang nyata secara mutlak diakui oleh hukum (*legal right*).
 4. Dari karya desain poster yang diciptakan *Graphic Designer* maupun mahasiswa Jurusan Seni Rupa UNNES mengandung hak eksklusif atas karya tersebut. Hal ini berarti bahwa hanya pencipta yang berhak atas ciptaan yang dibuatnya sedangkan pihak lain dilarang untuk melakukan tindakan tertentu terhadap ciptaan kecuali atas izin pencipta.

Teori kedua berdasarkan analisis penulis yaitu *Economic Growth Stimulus Theory* yang dikemukakan oleh Robert M. Sherwood, teori ini menitik beratkan terhadap kepentingan membangun ekonomi sehingga tujuan atas terciptanya sebuah karya sangat berpengaruh begi kepentingan ekonomi pemilik karya. Berdasarkan teori tersebut, bahwa sudah jelas hak-

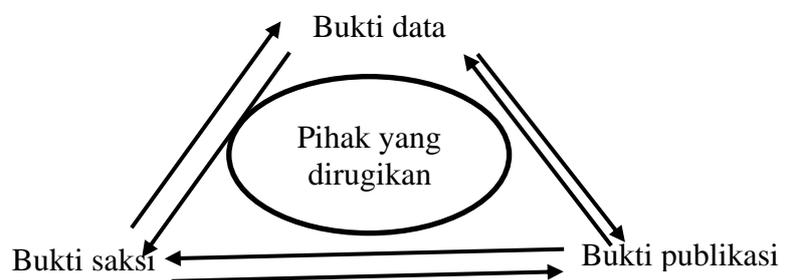


hak yang dimuat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu terdapat hak moral dan juga hak ekonomi.

Hak ekonomi yang dimaksud apabila ditinjau dari *Economic Growth Stimulus Theory* maka yang dapat memanfaatkan keuntungan dari karya tersebut hanya pemilik karya dan atau dengan pengecualian orang lain atas izin pemilik karya. Banyaknya penyalah artian yang dilakukan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab terhadap Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) dalam pembuatan sebuah poster sebagai salah satu bentuk karya seni gambar yang dapat dibuat secara manual maupun digital disebabkan karena keawaman dalam pengetahuan hukum dan minimnya kesadaran akan ide maupun gagasan yang seharusnya diberikan sebagai bentuk penghargaan atas karya intelektual seniman lain. Hal inilah yang seringkali menyebabkan terjadinya kerugian ekonomi bagi pencipta karya.

Direktorat jenderal kekayaan intelektual menyebutkan bahwa pihak yang merasa dirugikan apabila terjadi pelanggaran hak berupa plagiasi karya maka dibebaskan mengajukan laporan kepada direktorat jenderal kekayaan intelektual dengan prosedur sebagai berikut:

Bagan 2: Bagan Pembuktian



Sumber: Hasil Penelitian yang telah diolah

Pada Bagan 2 diatas disimpulkan bahwa pihak yang merasa dirugikan atas sebuah tindakan yang melanggar hak terhadap karya perlu memenuhi tiga unsur untuk memperkuat pembuktiannya diantaranya yaitu bukti data berupa elemen-elemen yang dianggap memiliki kesamaan, bukti saksi misalnya pihak yang melihat proses pembuatan karya dan juga bukti publikasi karya untuk mengukur pihak mana yang mempublikasikan karya terlebih dahulu.



Gambar 2: Inti Cipta Pertama



Sumber:

https://www.instagram.com/p/BwjsxAVHWqe/?utm_medium=copy_link

Gambar 3: Inti Cipta Kedua



Elemen di sekitar gambar Wanita hanya sebagai pelengkap dan tidak masuk kedalam perlindungan Hak Cipta

Gambar Wanita merupakan "Inti Cipta"
Yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta

Sumber:

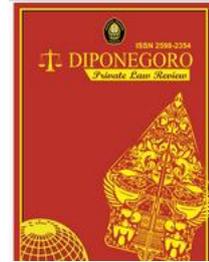
<https://www.thefineryreport.com/articles/2021/1/25/menghargai-hasil-karya-bagian-1-hak-cipta?format=amp>

https:

(Instagram/

@kathrinhonestaa)

Pada gambar 2 dijelaskan bahwa Memiliki kesamaan bukan berarti melakukan plagiasi. Pada proses pembuatan sebuah karya terdapat batasan-batasan agar karya tersebut dapat diidentifikasi apakah sebuah karya melanggar ciptaan yang sudah ada sebelumnya atau tidak,

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

penerapan Metode ATM dalam pembuatan karya juga dapat dilihat dari segi tujuan pembuatannya. Dimuat dalam pasal 26 Undang-Undang Hak Cipta bahwa apabila sebuah karya dibuat untuk kepentingan pendidikan tidak perlu melakukan perizinan terlebih dahulu, namun sebaiknya tetap mencantumkan nama terang pencipta dari sebuah karya seni yang dibuat.

Sesuai dengan penelitian penulis bahwa Batasan Penerapan Metode ATM apabila ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta maka ketentuan hal tersebut telah dimuat dalam Pasal 26.

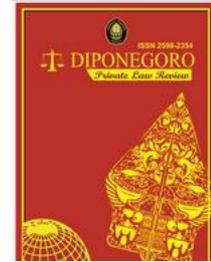
Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- a. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- b. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- c. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- d. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Dari Pasal 26 Huruf d ini dapat disimpulkan bahwa pengimplementasi Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) pada Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang tidak dapat dikatakan melanggar apabila dipergunakan untuk kepentingan pendidikan dalam hal ini untuk mencetak seniman-seniman baru dari mahasiswa-mahasiswa dalam pembentukan *skill* berkarya. Selama kepentingan tersebut tidak disalahgunakan maka tidak termasuk kedalam sebuah pelanggaran hak cipta. Tindakan ini akan dilindungi oleh hukum sesuai dengan aturan yang berlaku.

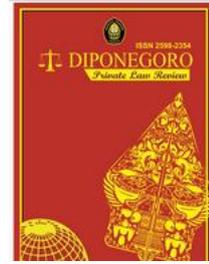
Tidak hanya untuk kepentingan pendidikan, mengetahui batasan Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) juga sangat penting bagi khalayak umum khususnya untuk melindungi karya khususnya pada sebuah desain

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW

<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

poster. Tindakan pelanggaran terhadap desain karya seni poster kerap kali dikomersialisasikan melalui ajang lomba maupun kegiatan yang menghasilkan keuntungan pribadi, tentunya hal ini akan melanggar hak ekonomi pencipta. Berdasarkan hasil penelitian yang dilakukan oleh penulis, penulis menyimpulkan bahwa Poster merupakan sebuah karya 2D yang tidak dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta karena masuk kedalam aturan Undang-Undang Desain Industri sebagaimana sesuai dengan ketentuan Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 31 Tahun 2000 yang menyebutkan bahwa: Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta hanya melindungi elemen elemen gambar yang terdapat dalam desain poster, sehingga tidak berlaku untuk poster secara keseluruhan. Elemen-elemen yang dimaksud yang dapat dilindungi tersebut dinamakan “inti cipta”. Pada **gambar 3** terdapat sebuah contoh desain untuk mempermudah pengetahuan mengenai sebuah inti cipta. Gambar tersebut memiliki desain dengan bentuk wanita yang mana inti cipta terletak pada bentuk wanita yang terdapat pada desain tersebut, sedangkan desain atau elemen-elemen tambahan diluar dari inti cipta tidak dapat dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta.

Pada contoh **gambar 2** juga sama halnya dengan **gambar 3** dalam mengukut batasan penerapan Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) dalam sebuah karya pada desain poster. **Gambar 2** dapat ditarik simpulan bahwa yang dilindungi oleh hak cipta hanya pada unsur-unsur inti cipta karya dalam hal ini adalah karakter kartun yang bertemakan budaya atau adat istiadat di Indonesia, sedangkan elemen-elemen diluar inti cipta seperti bendera merah putih, tulisan dan elemen-elemen tambahan lainnya tidak dilindungi. Sehingga pada kedua perbandingan yang ditampilkan pada **gambar 2** yang mana kasus tersebut merupakan bentuk implementasi dari dari unsur-unsur karakter kartun yang dimuat dalam desain kemasan *Good*

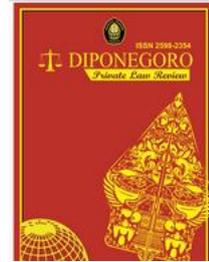
DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

Day kemudian diimplementasikan pada sebuah poster dengan melakukan “Modifikasi” karya.

Karena unsur kartun dalam karya tersebut tidak berubah yang artinya “inti cipta” tidak mengalami perubahan sama sekali walaupun telah dilakukan modifikasi dengan menambahkan elemen-elemen disekitar inti cipta tidak dapat dikatakan sebagai bentuk modifikasi dan masuk kedalam kategori pelanggaran hak. Modifikasi yang dimaksud ialah mengubah bentuk inti cipta sehingga pada inti cipta terdapat kebaharuan karakter. Berdasarkan hasil penelitian penulis bahwa data yang masuk atas laporan pelanggaran hak yang disampaikan oleh Tri Junianto selaku staff direktorat jenderal kekayaan intelektual yang dinaungi oleh Kementerian Hukum dan HAM kantor wilayah Jawa Tengah bahwa sebagian besar laporan yang masuk terkait dengan pelanggaran hak cipta diselesaikan dengan proses mediasi.

SIMPULAN

Konsep penerapan Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) pada Jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang digunakan sebagai bentuk pengembangan *skill* mahasiswa khususnya pada mahasiswa dengan *basic beginner* dalam membuat karya desain poster sebagai bentuk penyesuaian karya seni dalam perkembangan teknologi. Penerapan Metode ATM diterapkan pada mahasiswa desain bertujuan agar mahasiswa tidak fokus pada materi atau proses belajar yang *Out of Date*. Metode ATM tidak secara spesifik diajarkan kepada mahasiswa, namun konsep penerapannya melalui kontrol karya yang dilakukan oleh dosen kepada mahasiswa agar mahasiswa mendapatkan “*sense of art*” terhadap karya poster yang dibuat. Pengimplementasian Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) dalam karya seni desain poster dapat dilihat pada Pasal 26 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pembatasan terhadap penerapan Metode ATM untuk kepentingan pendidikan khususnya pada jurusan Seni Rupa Universitas Negeri Semarang tidak dapat dikatakan sebagai bentuk plagiaris karya, hal ini dapat dilakukan tanpa melalui proses perizinan selama karya yang dibuat tidak disalahgunakan terutama dalam hal

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>

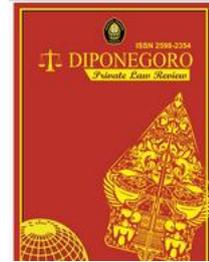
mencari keuntungan pribadi. Selain itu pembatasan juga dapat dilihat dari “Inti Cipta” sebuah karya, sehingga apabila frasa modifikasi digunakan dalam pembuatan sebuah karya tanpa merubah inti cipta dan hanya menambahkan elemen-elemen saja maka dapat dikatakan sebagai pelanggaran hak cipta. Oleh karena itu sebaiknya Pemerintah harus mengoptimalkan perlindungan karya desain grafis khususnya desain poster dengan cara melakukan edukasi-edukasi yang dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah.

Berdasarkan hasil penelitian, pembahasan, dan simpulan maka disarankan bahwa: Pencipta karya harus mencari marketplace yang presentase keamanan karyanya tinggi, hal ini agar karya desain yang diperjual belikan tidak dapat diakses dengan mudah oleh pihak yang tidak bertanggungjawab dan juga untuk menghindari kerugian terhadap hak ekonomi. Setiap karya desain grafis khususnya poster yang dijadikan sebagai acuan dalam membuah karya baru sebaiknya mencantumkan sumber atau identitas pemilik karya yang dijadikan sebagai rujukan. Hal ini bertujuan sebagai bentuk apresiasi karya seni milik orang lain tanpa mengurangi hak moral dari seorang seniman. Pemerintah harus mengoptimalkan perlindungan karya desain grafis khususnya desain poster dengan cara melakukan edukasi-edukasi yang dapat diakses oleh masyarakat dengan mudah. Diperlukan adanya Security Police/ kebijakan keamanan terhadap seluruh fitur-fitur yang terdapat di dunia maya dengan tujuan untuk meminimalisir pembajakan atau plagiasi karya dan untuk memastikan orisinalitas sebuah karya yang diunggah/ dipublikasikan.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

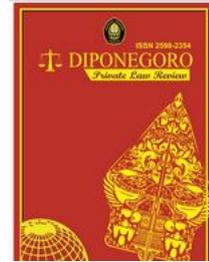
- Adityawan Arief. (2011). *Tinjauan Desain Grafis*. Indonesia: Concept Media
- Amiruddin. (2006). *Pengantar Metode Penelitian Hukum*. Jakarta: PT Raja Perindo Persada.

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW
<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>


-
- Arikunto, S. (2002). *Prosedur Penelitian Suatu Pendekatan Praktek*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Asyhar Rayandra. (2012). *Kreatif Mengembangkan Media Pembelajaran*. Jakarta: Referensi
- Bond. (1996). *The Handbook of Chinese Psychology*. New York: Oxford University Press.
- Boisot, M., & Child, J. (1996). *From fiefs to clans and network capitalism: Explaining China's emerging economic order*. China: Administrative Science Quarterly
- Djumhana, Muhammad dan Djubaedillah, R. (2014). *Hak Milik Intelaktual Sejarah, Teori dan Praktiknya di Indonesia*. Bandung: PT.Citra Aditya Bakti
- Donandi Sujana. (2019). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia (Intellectual Property Rights Law in Indonesia)*. Yogyakarta: CV Budi Utama.
- Ginting, E. R. (2012). *Hukum Hak Cipta Indonesia*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Hamidi. (2004). *Metode Penelitian Kualitatif*. Malang: UMM Press.
- Komputer Wahana. (2019). *Aneka Poster Film dengan Photoshop*. Jakarta: PT. Elex Media Kompatindo
- Kustandi, C., Sutjipto, B. (2011). *Media Pembelajaran Manual dan Digital*. Bogor: Ghalia Indonesia
- Lindsey, T. (2002). *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Bandung: PT. lumni.
- Lu Q. (2000). *China's Leap into the Information Age: Innovation and Organization in the Computer Industry*. New York: Oxford University Press.
- Margono Suyud. (2010). *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*. Bandung:
- Ok Saidin. 2004. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Jakarta: PT. Raja Grafindo Persada.
- Raharjo Sajipto. (2006). *Ilmu Hukum*. Bandung: Citra Aditya Bakti.

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW

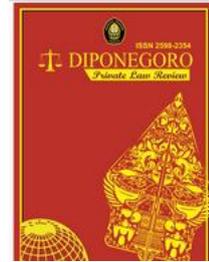
<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>



- Sudjana, nana dan Ahmad Rivai. 2010. *Media Pembelajaran*. Bandung: Sinar Baru Algensindo.
- Sardjono Agus. (2014). *Hak Kekayaan Intelektual dan Pengetahuan Tradisional*. Bandung: PT. Alumni
- Soelistyo Henry. (2011). *Plagiarisme: Pelanggaran Hak Cipta dan Etika*. Yogyakarta: Penerbit Kanisius.
- Sudaryat. (2010). *Hak Kekayaan intelektual*. Bandung: OASE MEDIA.
- Sudjana Nana. (1989). *Penelitian dan Penilaian*. Bandung: Sinar Baru
- Sugiyono. (2005). *Memahami Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- Suksiman, W.D. (1993). *Sejarah Cina Kontemporer: Dari Revolusi Nasional Melalui Revolusi Kebudayaan Sampai Modernisasi Sosialis*. Jakarta: Pradnya Paramita.
- Supramono Gatot. (2010). *Hak cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*. Jakarta: Rineka Cipta
- Sutopo. (2002). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Surakarta: Sebelas Maret University Press.
- Waluyo, B. (2002). *Penelitian Hukum Dalam Praktek*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Jurnal**
- Alinda, Y. (2013). *Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Seni Lukis*. Universitas Islam Syarif Hidayatullah.
- Awatari, P. D. (2020). *Perlindungan Hukum Terhadap Karya Seni Transformasi Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta*. *Jurnal Kertha Semaya*, 161-169.
- Davis, F D. (2013). *Perceived Usefulness (1989), Perceived Easy of Use and User Acceptance of Information Technology*. *MIS Quarterly*, 319 - 340.
- D, P. (2019). *Pembatasan Perlindungan Kekayaan Intelektual (hak cipta) dalam perspektif hak asasi manusia*. *jurnal HAM*, 69-84.
- Ermis, surya. (2016). *Self Efficacy Dan Plagiarisme Di Perguruan Tinggi*. *Tadrib*. 216.
- Frye, B. L. (2017). *The Jhonmarshall Review of Intellectual Property Law*. *Journal of Copyright Practices*.

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW

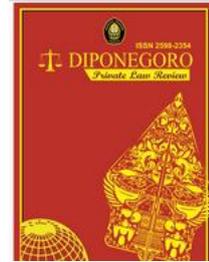
<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>



- Gelareh Sadigh, M. A. (2018). *Pirated Manuscripts From Radiology's Most Impactful Journals: An International Analysis of Copyright-Infringing Downloads*. American Collage od Radiology, 2.
- Hafiz, P. M. (2009). *Teori Keadilan Jhon Rawls*. Jurnal Konstitusi, 139.
- Herviani, V. (2016). *Tinjauan Atas Proses Penyusunan Laporan Keuangan pada Young Entrepreneur Academy Indonesia Bandung*. Jurnal Riset Akuntansi, 23.
- Idris, Y. P. (2021). *Penerapan Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) Pada Pembelajaran Tehnik Dasar Tari Motaro Untuk Meningkatkan Keterampilan Menari Siswa Kelas X SMAN 3 Poso*. juournal UNM.
- Irfan, dkk. 2019. *Kreativitas Visual Pada Desain Poster Iklan Komersial Karya Mahasiswa*. Jurnal Pakarena. 29.
- Mario Julyano, Aditya Yuli Sulistyawan. (2019). *Pemahaman terhadap Teori Kepastian Hukum Melalui Konstruksi Penalaran Positivisme Hukum*. Jurnal Crepido, 14.
- Moiny, J.-P. (2011). *Are Internet protocol addresses personal data? The fight against online copyright infringement*. Elsevier, 349.
- Nahrowi. 2014. *Plagiat dan Pembajakan Karya Cipta Dalam Hak Kekayaan Intelektual*. Jurnal Filsafat dan Budaya Hukum. 229.
- Panjaitan, H. (2017). *Sanksi Pidana Plagiarisme Dalam Hukum Positif di Indonesia*. Jurnal Hukum, 553-554.
- Peyamun, T. U. (2017). *Plagiasi Hak Cipta Karya Seni Rupa di Bali*. Universitas Warmadewa, 40-52.
- Pramudya dwi wardana. 2015. *Hubungan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Secara Manual dengan Kemampuan Menggambar Ilustrasi Secara Digital*. Jurnal Pendidikan Seni Rupa. 46.
- Rahman, A. (2010). *Strategi Dahsyat Marketing Mix For Small Business*. Argomedia Pustaka.
- Rahmat, P. S. (2009). *Penelitian Kualitatif*. Jurnal EQUILIBRIUM, 1-8.
- Ratnawati, M. (2020). *Analisis Layout Desain Poster Solo International Performing Arts (SIPA)*. Institut Seni Indonesia.
- Soekawathy, A. (2013). *Konsep Keadilan Menurut Hukum Murni Hans Kelsen dalam Relevansinya dengan Penegakan Hukum di Indonesia*. UGM, 22.

DIPONEGORO PRIVATE LAW REVIEW

<https://ejournal2.undip.ac.id/index.php/dplr>



-
- Varun Potlur, S. S. (2021). *Online Copyright Infringement*. International Journal of Engineering & Technology (IJERT), 127-133.
- Vero Gerungan Faisal. (2013). *Penyidikan Terhadap Karya Musik dan Lagu di Indonesia*. Jurnal Lex Privatum, 109.
- Vivin Setyoningsih, Erika. 2021. *Implementasi Ratifikasi Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Right (Trips Agreement) terhadap Politik Hukum di Indonesia*. Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan. Jurnal Penegakan Hukum dan Keadilan. 118.
- Wahyu Budi Nugroho. (2013). *Hak Kekayaan Intelektual*. Universitas Muhamaddiyah Yogyakarta.
- WIPO. (1980). *WIPO Glossary of Terms of Law of Copyright and Neighboring Rights*.
- Wirawan, A. K. (2018). *Metode ATM (Amati Tiru Modifikasi) untuk Pembelajaran Menulis Puisi Berwawasan Lingkungan*. Jurnal Pendidikan Bahasa dan Sastra, 2.
- Wright, M. (2000). *Getting More out of Getting More out of Short- Term Experiential Learning in Undergraduate Sociology Courses*. Teaching Sociology, 116.
- Yunita Wijaya Priscillia. (1999). *Ide dan Desain*. Jurnal Nirmana. 120.
- Yulianti. (2012). *Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Berkaitan dengan Plagiarisme Karya Ilmiah di Indonesia*. Jurnal Arena Hukum, 1-74.
- Zheng Connie. (2012). *Innovative or Imitative? Technology firms in China*. Jurnal Routledge, 170-178.

Dasar Hukum

- Peraturan Presiden Nomor 144 Tahun 1986 tentang Dewan Hak Cipta
- Peraturan Menteri Kehakiman Nomor M. 01-HC. 03. 01 Tahun 1987 tentang Pendaftaran Ciptaan.
- Peraturan Presiden Nomor 1 Tahun 1989 yang memuat ketentuan Penerjemahan dan Perbanyak Ciptaan untuk Kepentingan Pendidikan, Ilmu Pengetahuan, Penelitian dan Pengembangan.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.