

Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Atas Pembajakan Komik Digital Pada Aplikasi *Webtoon*

Samuel¹, Anne Gunawati², Sariyah³
^{1,2,3} Universitas Sultan Ageng Tirtayasa, Indonesia.

INFO ARTIKEL

Sejarah artikel:

Diterima 29/07/25

Disetujui 18/08/2025

Diterbitkan 20/08/2025

Penulis Korespondensi*:

Samuel

Universitas Sultan Ageng

Tirtayasa, Indonesia

Budiawansamuel@gmail.com



©2025 Penulis. Diterbitkan oleh PT. Good Novelty Group. Ini adalah artikel akses terbuka di bawah lisensi CC BY SA (<https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>)

ABSTRAK

Perkembangan teknologi digital telah mendorong munculnya berbagai platform konten kreatif, salah satunya adalah *Webtoon*. Namun, kemajuan ini turut diiringi dengan meningkatnya pelanggaran hak cipta, khususnya pembajakan komik digital melalui praktik *scanlation*, yaitu penerjemahan dan penyebarluasan karya tanpa izin dari pencipta. Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bentuk perlindungan hukum bagi pencipta atas pembajakan komik digital pada aplikasi *Webtoon*, serta tanggung jawab pihak terkait menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Metode yang digunakan adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan studi pustaka, serta didukung wawancara sebagai data primer. Hasil penelitian menunjukkan bahwa undang-undang tersebut telah memberikan perlindungan hukum yang kuat terhadap hak moral dan ekonomi pencipta, baik secara preventif maupun represif. Tanggung jawab tidak hanya dibebankan pada pelaku pembajakan, tetapi juga dapat melekat pada platform digital dan penyedia layanan internet yang lalai atau turut memfasilitasi pelanggaran. Namun, pelaksanaan perlindungan hukum masih menghadapi kendala, seperti rendahnya kesadaran hukum masyarakat, lemahnya pengawasan, dan kemampuan situs ilegal untuk berpindah domain. Hal ini menghambat upaya perlindungan dan keberlangsungan karya kreatif di era digital.

KATA KUNCI

Hak Cipta, Komik Digital, Perlindungan Hukum, *Webtoon*, Pembajakan

PENDAHULUAN

Perkembangan teknologi digital di era Industri 4.0 berlangsung sangat cepat dan sulit untuk dibendung. Dengan adanya globalisasi, perkembangan ini dengan cepat menjangkau wilayah Indonesia. Perubahan tersebut juga berdampak pada hukum positif di Indonesia, di mana regulasi dan peraturan perundang-undangan harus menyesuaikan diri dengan kemajuan digital. Saat ini, teknologi telah menjadi bagian penting dalam kehidupan masyarakat luas, mulai dari pekerjaan, pencarian informasi, pemesanan makanan, hingga sarana utama hiburan dan rekreasi. Perkembangan pesat ini menuntut banyak perusahaan untuk terus berinovasi dan memperbarui ide-ide mereka dalam menjalankan bisnis. Dalam beberapa tahun terakhir, banyak perusahaan *start-up* yang muncul dan berkembang, seperti *Gojek*, *Traveloka*, hingga *Webtoon*. (Permana Kaffah Silmy Winona, 2023) Seiring kemajuan ini, masyarakat mulai memanfaatkan teknologi tidak hanya sebagai penyalur hobi, tetapi juga sebagai mata pencaharian. Banyak anak muda yang memilih berkarier di bidang seni, seperti editing, penulisan konten, hingga pembuatan gambar digital dengan lebih mudah. Namun, di balik berbagai dampak positif dari teknologi, terdapat pula dampak negatif seperti penyebaran berita palsu, peretasan perangkat elektronik, serta maraknya pembajakan karya-karya seperti film, lagu, dan komik digital. Oleh karena itu, untuk mencegah tindakan-tindakan tersebut, diperlukan adanya perlindungan hukum agar tidak ada pihak yang dirugikan. Perlindungan hukum ini termasuk dalam ranah Kekayaan Intelektual untuk

selanjutnya disebut KI.(Permana Kaffah Silmy Winona, 2023)

Kekayaan Intelektual terbagi menjadi dua kategori, yaitu hak cipta (*copyright*) dan hak milik industri (*industrial property rights*). Secara umum, Kekayaan Intelektual (KI) adalah hak ekonomi yang diberikan oleh hukum kepada penemu atas hasil karya intelektual manusia, atau yang disebut sebagai pencipta yang memiliki suatu hubungan antara hak tersebut menciptakan kewajiban pihak lain yang bukan pencipta untuk tidak melanggar hak yang dimiliki oleh pencipta.(Mareta Josefhin, 2021) Meskipun sudah ada peraturan yang mengatur dan diterapkan, pada kenyataannya masih terdapat celah-celah serta tindakan sengaja maupun kelalaian dalam penyalahgunaan akses teknologi tersebut. Meskipun sudah ada peraturan yang mengatur dan diterapkan, pada kenyataannya masih terdapat celah-celah serta tindakan sengaja maupun kelalaian dalam penyalahgunaan akses teknologi tersebut. Salah satu aplikasi komik digital resmi yang populer di Indonesia adalah *Line Webtoon*. Istilah *Webtoon* adalah gabungan kata dari “*web*” dan “*cartoon*”, yang merujuk pada komik atau kartun yang dapat dinikmati secara *online* melalui *website* maupun aplikasi. *Line Webtoon* menyediakan layanan di mana berbagai judul *Webtoon* dirilis secara berkala sesuai dengan jadwal yang telah ditentukan oleh para penulis komik berlisensi.(Naver, 2025) Seiring dengan perkembangan zaman yang semakin canggih, potensi pelanggaran hak cipta juga semakin besar.

Salah satu bentuk pelanggaran tersebut terjadi pada gambar digital yang disebarluaskan tanpa izin, sebuah praktik yang dikenal dengan istilah *Scanlation*. *Scanlation* merupakan teknik menjiplak gambar dari karya orang lain lalu menerjemahkannya lalu disebarlan lagi tanpa izin sang pencipta, yang biasanya dilakukan melalui metode seperti tangkapan layar (*screenshot*), perekaman layar (*screen recording*), atau secara langsung meniru gambar aslinya. Hasil dari praktik *scanlation* ini kemudian disebarlan melalui situs ilegal atau akun-akun tertentu di media sosial dengan tujuan untuk memberikan *spoiler* kepada pembaca komik digital tanpa persetujuan dari pencipta aslinya.(Kurnia Rizki Muhamad, 2022) Pembajakan di Indonesia sudah bukan hal yang baru lagi dikarenakan di Indonesia sendiri sudah banyak sekali kasus pembajakan mulai dari film, series, buku, komik digital. Tindakan pembajakan ini masih marak terjadi secara terang-terangan dan bahkan memiliki banyak peminat.(Meutia Riany, 2021) Pembajakan konten digital semakin marak melalui aplikasi dan situs tidak resmi, seperti Batoto.net, KomikID, Mangaku.live dan masih banyak lagi, yang menjadi wadah utama bagi distribusi ilegal komik digital. Aktivitas ini tidak hanya merugikan para kreator dari segi pendapatan, tetapi juga menghambat perkembangan industri kreatif secara keseluruhan.

Oleh karena itu, regulasi yang lebih tegas serta penegakan hukum yang efektif sangat diperlukan untuk melindungi hak cipta dan mendukung pertumbuhan industri tersebut. Perlindungan hukum ini bertujuan untuk memberikan dukungan kepada para pencipta jika terjadi pembajakan atau distribusi karya tanpa izin di berbagai aplikasi daring, karena tindakan tersebut jelas merupakan pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual. Berdasarkan dari latar belakang di atas maka penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait pembajakan komik digital pada aplikasi *Webtoon*. Untuk menunjang penelitian ini, penulis juga telah mengumpulkan penelitian-penelitian terdahulu yang relevan dengan topik yang akan penulis angkat. Oleh karena itu, regulasi yang lebih tegas serta penegakan hukum yang efektif sangat diperlukan untuk melindungi hak cipta dan mendukung pertumbuhan industri tersebut. Perlindungan hukum ini bertujuan untuk memberikan dukungan kepada para pencipta jika terjadi pembajakan atau distribusi karya tanpa izin di berbagai aplikasi daring, karena tindakan tersebut jelas merupakan pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual. Tindakan pembajakan tersebut merupakan bentuk pelanggaran atas Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang mengatur hak eksklusif pencipta untuk memperbanyak dan mendistribusikan ciptaannya. Berdasarkan latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian terkait pembajakan komik digital pada aplikasi *Webtoon*. Untuk memperkuat penelitian ini, penulis juga meninjau beberapa penelitian terdahulu yang memiliki relevansi dengan topik yang diangkat.

Penelitian pertama dari Muhammad Rizki Kurnia, skripsi ini berjudul legalitas manga-scanlation pada komik/manga online di situs Mangaku.live, Universitas Hukum Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat, Tahun 2022. Skripsi ini hanya membahas manga jepang serta hanya membahas mengenai analisis legalitas praktik *scanlation* di situs ilegal *Mangaku.live*.(Kurnia Rizki Muhamad, 2022) Selajutnya penelitian kedua dari Anisa Fira, skripsi ini berjudul Pengaturan Tindakan Scanlation Dalam Hak Cipta Berdasarkan Trips Agreement Dan Wipo Copyright Treaty (Pada Kasus *Webtoon* Di Indonesia), Universitas andalas, tahun 2024. Skripsi ini membahas mengenai analisis *scanlation* dari prespektif hukum internasional yang berkaitan dengan kebijakan global. Penelitian ketiga dari Dewi Halimah, skripsi ini berjudul

Perlindungan Hukum Terhadap Komik Digital Yang Diunggah Tanpa Lisensi Di Internet Menurut Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Tahun 2024. Skripsi ini membahas perlindungan hak cipta komik digital secara umum di internet. (Kurnia Rizki Muhamad, 2022) Penelitian selanjutnya dari Dewi Halimah, skripsi ini berjudul Perlindungan Hukum Terhadap Komik Digital Yang Diunggah Tanpa Lisensi Di Internet Menurut Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Tahun 2024. Skripsi ini membahas perlindungan hak cipta komik digital secara umum di internet. (Halimah, 2024)

Perbedaan Penelitian ini dengan penelitian sebelumnya adalah penelitian ini terfokus pada pembajakan komik digital pada aplikasi *Webtoon*, sedangkan penelitian sebelumnya berbeda objek dan penelitian terlalu luas. Penelitian ini berbeda dari penelitian sebelumnya karena secara khusus berfokus pada aspek perlindungan hukum perdata bagi pemegang hak cipta atas komik digital yang dibajak melalui aplikasi *Webtoon*. Selain itu, penelitian ini juga mengkaji tanggung jawab hukum perdata yang timbul akibat pelanggaran hak cipta tersebut. Serta apa saja tanggung jawab hukum perdata terhadap pelanggaran hak cipta terkait pembajakan komik digital.

METODE PENELITIAN

Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif, yaitu jenis penelitian hukum yang bertumpu pada studi kepustakaan sebagai sumber utama. Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), yakni dengan meneliti dan mengkaji peraturan perundang-undangan yang relevan serta dokumen-dokumen hukum lainnya yang berhubungan dengan isu yang diangkat. Dalam proses pengumpulan data, penulis menggunakan sumber data sekunder berupa bahan hukum primer seperti undang-undang, serta bahan hukum sekunder berupa literatur, jurnal, dan hasil penelitian terdahulu yang mendukung pembahasan topik penelitian. (Elisabeth Nurhaini Butarbutar, 2018)

HASIL DAN PEMBAHASAN

1. Bentuk Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Atas Pembajakan Komik Digital pada Aplikasi *Webtoon* Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Perkembangan teknologi digital dalam dua dekade terakhir telah mendorong transformasi besar dalam cara manusia mengakses, mengonsumsi, dan mendistribusikan karya cipta. Salah satu dampaknya adalah kemunculan berbagai platform komik digital, seperti *Webtoon*, yang menjadi media populer untuk mempublikasikan komik secara daring. Aplikasi *Webtoon*, yang tersedia dalam bentuk telepon pintar dan web, memberikan peluang bagi para kreator untuk mendistribusikan karya secara langsung kepada pembaca luas di seluruh dunia. Namun, kemudahan distribusi digital ini juga membuka celah besar bagi terjadinya pelanggaran hak cipta, khususnya dalam bentuk pembajakan. Pembajakan komik digital yang dimaksud adalah tindakan penggandaan, pengunggahan ulang, atau penyebaran ulang komik dalam bentuk digital yang dilakukan tanpa izin dari pencipta, dan biasanya dilakukan melalui situs bajakan atau media sosial seperti Telegram. Fenomena ini lazim terjadi di Indonesia dan telah merugikan banyak pencipta komik secara ekonomi maupun moral. Dalam konteks ini, keberadaan hukum positif menjadi sangat penting untuk memberikan perlindungan hukum yang layak terhadap para pencipta karya.

Bentuk perlindungan hukum terhadap pencipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam Pasal 1 angka 1, disebutkan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif sejak suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa perlu pendaftaran terlebih dahulu. Hak cipta meliputi dua jenis hak, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral bersifat melekat dan tidak dapat dialihkan, sebagaimana dijelaskan dalam Pasal 5, mencakup hak untuk dicantumkan namanya, untuk tetap menjaga keutuhan ciptaan, serta untuk mencegah segala bentuk distorsi atau manipulasi terhadap ciptaannya yang dapat merugikan reputasinya sebagai pencipta. Sedangkan hak ekonomi dijelaskan dalam Pasal 8 dan Pasal 9 ayat (1), yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk memperoleh manfaat ekonomi dari ciptaannya, baik melalui penggandaan, distribusi, pengumuman, maupun penyewaan terhadap ciptaan tersebut.

Teori perlindungan hukum yang dikemukakan oleh Satjipto Rahardjo memandang hukum tidak sekadar kumpulan peraturan, melainkan sebagai sarana untuk mewujudkan keadilan dan melindungi pihak yang lemah. Dalam hal ini, pencipta merupakan subjek hukum yang perlu diberikan ruang perlindungan terhadap pelanggaran yang semakin kompleks di era digital. (Kurnia

Rizki Muhamad, 2022) Hasil wawancara dengan tiga pencipta komik digital, yakni Blacklapiz (*The Pretender*), July Webtoon Studio (*Requiem: Recalling Your Memories*), dan Annisa Nisfihani (Pasturi Gaje dan *My Pre-Wedding*), menunjukkan bahwa para pencipta umumnya mengetahui karya mereka dibajak melalui laporan dari penggemar atau teman yang menemukan versi ilegal di situs seperti batoto.net. Temuan ini menjadi bukti lemahnya sistem pengawasan terhadap distribusi digital di Indonesia. Peneliti secara khusus menyetujui pernyataan Blacklapiz yang menyoroti dampak pembajakan terhadap hak moral dan hak ekonomi pencipta. Beban mental yang ditimbulkan akibat pembajakan menunjukkan bahwa kerugian yang dialami tidak hanya bersifat materiil, melainkan juga immateriil, yang pada akhirnya memengaruhi semangat dan keberlanjutan proses kreatif. Peneliti juga memahami bahwa motif utama pembajakan dipicu oleh keinginan pembaca untuk memperoleh akses gratis dan cepat terhadap konten, terutama ketika aplikasi resmi belum menyediakan lanjutan cerita.

Dalam konteks ini, para pembajak memanfaatkan celah tersebut untuk memperoleh keuntungan ekonomi melalui iklan yang ditayangkan di situs bajakan dengan trafik tinggi. Praktik ini jelas merupakan bentuk eksploitasi ekonomi terhadap karya cipta yang melanggar hak eksklusif pencipta. Perkembangan teknologi informasi yang memudahkan akses dan distribusi karya cipta, termasuk komik digital, turut memfasilitasi praktik pelanggaran hak cipta. Pembajakan komik digital terjadi ketika pihak tidak bertanggung jawab menggandakan, menerjemahkan, dan menyebarkan komik tanpa izin dari pencipta melalui situs atau aplikasi ilegal. Modus yang sering digunakan antara lain scanlation (pemindaian, penerjemahan, dan pengeditan ulang), pengambilan tangkapan layar (*screenshot*), serta pengunggahan ulang ke situs bajakan. (Kurnia Rizki Muhamad, 2022)

Tindakan ini secara langsung melanggar hak moral pencipta, seperti menghapus nama pencipta dari kredit, serta merugikan hak ekonomi karena pencipta kehilangan pendapatan yang seharusnya diperoleh melalui aplikasi resmi. Kasus pembajakan pada komik *Requiem: Recalling Your Memories* yang diunggah secara ilegal ke situs batoto.net menjadi contoh nyata kerugian finansial dan reputasi yang dialami tim pencipta. Oleh karena itu, pembajakan komik digital di aplikasi seperti *Webtoon* merupakan bentuk pelanggaran hak cipta sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta atas karya mereka. Sayangnya, rendahnya kesadaran hukum masyarakat serta lemahnya penegakan hukum membuat pelanggaran ini masih sering terjadi dan menimbulkan kerugian yang signifikan bagi para pencipta, sekaligus mengancam keberlanjutan industri komik digital di Indonesia

Berdasarkan Pasal 40 ayat (1) huruf f, karya seni rupa dalam segala bentuk termasuk lukisan, gambar, dan bentuk seni rupa lainnya dilindungi secara hukum. Dengan demikian, fakta bahwa komik digital diwujudkan melalui media digital tidak mengurangi statusnya sebagai karya yang dilindungi. Undang-Undang Hak Cipta telah mengatur dua jenis hak yang dimiliki oleh pencipta, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan perlindungan terhadap hak yang secara pribadi melekat pada diri pencipta, seperti pengakuan atas nama dan integritas karya. Hak ekonomi yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta diatur secara jelas dalam Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam pasal tersebut dijelaskan bahwa tindakan seperti memperbanyak, menerjemahkan, mengadaptasi, mendistribusikan, mempertunjukkan, mengumumkan, mengomunikasikan, serta menyewakan karya merupakan bagian dari hak ekonomi yang secara eksklusif dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta. Perlindungan terhadap hak ini diperkuat dalam ayat (2), yang menyatakan bahwa setiap orang yang ingin menggunakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib terlebih dahulu memperoleh izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Ketentuan ini dimaksudkan untuk melindungi hak-hak ekonomi pencipta agar mereka tetap memperoleh manfaat atas karya yang telah diciptakan.

Ketentuan mengenai hak moral dan hak ekonomi telah diatur secara rinci dalam Undang-Undang Hak Cipta, kenyataannya penghargaan dan perlindungan terhadap karya cipta di Indonesia masih sering diabaikan. Rendahnya kesadaran hukum masyarakat dan lemahnya rasa saling menghargai terhadap kekayaan intelektual sering kali menjadi pemicu terjadinya pelanggaran hak cipta, termasuk tindakan pembajakan. Pasal 5 Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta, yang meliputi hak untuk mencantumkan atau tidak mencantumkan nama, menggunakan nama samaran, mengubah ciptaan, mengubah judul, serta menjaga integritas ciptaan dari distorsi, modifikasi, atau mutilasi yang dapat merugikan kehormatan atau reputasi pencipta. Pasal 8 menegaskan bahwa hak ekonomi adalah hak eksklusif untuk memperoleh keuntungan finansial dari ciptaan, seperti mempublikasikan, memperbanyak, menerjemahkan, mengadaptasi,

mendistribusikan, mempertunjukkan, mengumumkan, mengomunikasikan, dan menyewakan karya tersebut. Sayangnya, masih terdapat oknum tidak bertanggung jawab yang memanfaatkan celah hukum untuk menduplikasi dan menyebarkan karya tanpa izin, terutama dalam bentuk aplikasi pembajakan komik digital di ponsel pintar. Tindakan ini jelas melanggar hak moral dan hak ekonomi pencipta, dan bertentangan dengan semangat perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, yang sejatinya memberikan hak ekonomi kepada pencipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari hasil karyanya.

Meskipun ketentuan mengenai hak moral dan hak ekonomi telah diatur secara rinci dalam Undang-Undang Hak Cipta 2014, penghargaan dan perlindungan terhadap karya cipta di Indonesia masih sering diabaikan. Rendahnya kesadaran hukum masyarakat dan lemahnya rasa saling menghargai terhadap kekayaan intelektual menjadi pemicu utama pelanggaran hak cipta. Upaya hukum yang dapat dilakukan sebelum terjadinya pelanggaran hak cipta, dengan tujuan meminimalisir resiko pembajakan dalam komik digital di *aplikasi Webtoon*, Salah satu upaya preventif utama adalah melakukan pencatatan hak cipta ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI). Meskipun perlindungan hak cipta berlaku otomatis sejak suatu karya diwujudkan dalam bentuk nyata, sertifikat pendaftaran tetap penting karena berfungsi sebagai bukti kuat apabila terjadi sengketa.

Selain itu, pencipta juga dapat menambahkan tanda air (*watermark*) pada setiap panel atau halaman komik sebagai penanda kepemilikan dan untuk menghalangi pihak yang ingin menyebarkan karya secara ilegal. (WIPO, 2022) Informasi mengenai hak cipta juga dapat disisipkan di bagian awal atau akhir episode untuk memperingatkan bahwa karya tersebut dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dan tidak boleh diperbanyak atau didistribusikan tanpa izin. Upaya lainnya termasuk memanfaatkan fitur teknologi seperti *anti-screenshot* atau *anti-download* jika disediakan oleh aplikasi, yang berfungsi untuk membatasi pengambilan atau pengunduhan konten secara ilegal. Di sisi lain, edukasi kepada pembaca dan komunitas penggemar juga sangat penting, misalnya melalui media sosial, untuk meningkatkan kesadaran akan pentingnya membaca dari aplikasi resmi dan tidak mendukung konten bajakan. Terakhir, kreator juga perlu menjalin komunikasi aktif dengan pihak *aplikasi* seperti *Webtoon*, (Alberto Eka Sutisna, 2022) agar dapat segera melaporkan apabila terjadi pelanggaran dan mendorong aplikasi untuk melakukan tindakan penghapusan konten bajakan. Seluruh langkah ini bertujuan untuk melindungi hak moral dan ekonomi pencipta, serta mendorong terciptanya budaya digital yang lebih menghargai karya intelektual.

Upaya represif dalam menanggulangi pelanggaran Hak Cipta dapat ditempuh melalui jalur hukum. Perlindungan jenis ini bersifat sebagai langkah terakhir yang diterapkan apabila terjadi pelanggaran, yang dapat berupa pemberian sanksi pidana seperti hukuman penjara, denda, maupun sanksi tambahan lainnya. Pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta menjelaskan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari ciptaannya, seperti melalui penerbitan, penggandaan dalam berbagai bentuk, penerjemahan, dan bentuk pemanfaatan lainnya. Apabila ada pihak lain yang ingin menggunakan hak ekonomi tersebut, maka harus terlebih dahulu memperoleh izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Tanpa izin tersebut, tindakan tersebut dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta. Sementara itu, Pasal 113 Undang-Undang Hak Cipta mengatur sanksi pidana sebagai bentuk perlindungan represif terhadap pelanggaran hak cipta, Antara lain:

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan

dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta bertujuan untuk memberikan perlindungan hukum yang memadai dan komprehensif bagi para pencipta. Tanpa jaminan hukum atas hak cipta, tidak menutup kemungkinan para pencipta enggan untuk mempublikasikan karyanya karena khawatir hasil karyanya akan disalin atau disalahgunakan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab. Akibatnya, masyarakat umum pun akan kehilangan kesempatan untuk mengakses dan mengapresiasi karya-karya tersebut.

2. Tanggung Jawab terhadap Pencipta Atas Pembajakan Komik Digital pada Aplikasi *Webtoon* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Tanggung jawab hukum atas pembajakan komik digital merupakan konsekuensi dari pelanggaran hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta. Dalam konteks hukum kekayaan intelektual, hak cipta memberikan perlindungan atas karya yang telah diwujudkan dalam bentuk nyata, sebagaimana diatur dalam Pasal 1 angka 1 dan Pasal 4 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Tanggung jawab perbuatan melawan hukum berfungsi untuk melindungi hak-hak seseorang. Perbuatan melawan hukum di Indonesia secara normatif selalu merujuk pada ketentuan Pasal 1365 KUHPerduta. Pasal tersebut menentukan bahwasannya tiap perbuatan melawan hukum yang mengakibatkan kerugian pada orang lain, mewajibkan orang yang melakukan perbuatan tersebut untuk mengganti kerugian.

Bagi seseorang yang melakukan pelanggaran hak cipta yang termasuk perbuatan melawan hukum, maka harus memberikan ganti rugi atas kerugian yang diderita oleh Pencipta dan Pemegang Hak Cipta. Hal tersebut sesuai dengan Pasal 1365 KUHPerduta, (Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerduta), n.d.) dimana seseorang yang memenuhi unsur unsur perbuatan melawan hukum bertanggung jawab atas perbuatan tersebut yang menimbulkan kerugian. Meskipun ganti kerugian karena perbuatan melawan hukum tidak diatur secara jelas dalam undang-undang, penggantian kerugiannya dapat diterapkan dengan ganti kerugian akibat wanprestasi. Kerugian yang timbul dari perbuatan melawan hukum meliputi kerugian material dan immaterial. Kerugian material mencakup kerugian yang diderita penderita dan keuntungan yang diharapkan. Sedangkan kerugian ideal meliputi ketakutan, terkejut, sakit dan kehilangan kesenangan hidup.

Hukuman yang diberikan oleh undang-undang bagi siapapun yang ingin melanggar atau penggunaan atas suatu karya cipta tanpa seizin pemilik hak cipta atau pencipta itu sendiri. Pencegahan ini merupakan bentuk represif yang diatur dalam Pasal 113 ayat 3 dan 4 Undang-Undang Hak Cipta. Usaha yang bisa diperbuat oleh pemilik hak cipta apabila terjadinya pelanggaran hukum terhadap karya cipta yang ia pegang hak ciptanya, adalah dengan melalui jalur litigasi dan non-litigasi. Jalur litigasi akan ditempuh apabila jalur non litigasi tidak dapat menyelesaikan sengketa atau permasalahan diantara kedua belah pihak yang bersengketa. Pemilik hak cipta dapat mengajukan gugatan atas hak cipta yang ia miliki ke pengadilan Niaga apabila masih merasa dirugikan dalam persengketaan yang terjadi. Hal ini diatur dalam Pasal 95 Undang-Undang Hak Cipta, sedangkan untuk tatacara pengajuannya diatur dalam Pasal 100.

KUHPerduta telah diatur mengenai komponen kerugian yaitu terdapat di dalam Pasal 1239. Menurut pasal tersebut komponen kerugian terdiri dari biaya, rugi, dan bunga. Dari kasus ini biaya merupakan segala pengeluaran yang nyata telah dikeluarkan oleh pemegang hak cipta. Rugi adalah segala kerugian yang dialami oleh pemegang hak cipta akibat perbuatan pembajakan atau penyebarluasan episode yang seharusnya berbayar di *Webtoon*. Ganti rugi dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari hasil pelanggaran Hak Cipta. Meskipun Pencipta telah mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran Hak Cipta tidak mengurangi Hak Pencipta untuk menuntut secara pidana.

Setiap orang yang terbukti melakukan pelanggaran terhadap Hak Cipta dari kegiatan pembajakan dapat dikenakan sanksi. Berdasarkan pada Undang-Undang Hak Cipta terdapat 3 penyelesaian permasalahan sengketa Hak Cipta. Pertama gugatan perdata, cara yang pertama ini diatur dalam Pasal 99 Undang-Undang Hak Cipta, pemegang hak cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada pengadilan niaga atas pelanggaran Hak Ciptaannya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil perbanyakannya itu. Selain itu pemegang Hak Cipta dalam Pasal 99 ayat (3) huruf (b) juga dapat memerintahkan pelanggar untuk menghentikan kegiatan pengumuman dan/atau perbanyakannya atau barang yang merupakan

hasil pelanggaran Hak Cipta.

Kedua, tuntutan pidana yang ditanggungkan kepada para pelanggar Hak Cipta terdapat pada Pasal 112-118. Terutama dalam hal ini yang melakukan pelanggaran pembajakan terdapat pada Pasal 113 ayat (4) yang berbunyi: "Setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun, dan/atau pidana dengan denda paling banyak Rp.4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah)". Pada ayat (4) ini disebutkan setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3), dan bunyi dari ayat (3) tersebut adalah: "Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g. Hal ini sesuai dengan prinsip umum pertanggungjawaban hukum dalam perbuatan melawan hukum. Pencipta dapat mengajukan permintaan resmi kepada Kementerian Komunikasi dan Digital (*Komdigi*) untuk memblokir akses terhadap situs/aplikasi yang melanggar hak cipta. Selain itu, pencipta juga dapat bekerja sama dengan aplikasi *Webtoon* untuk menghapus salinan ilegal serta mengedukasi pembaca agar mengakses karya hanya melalui saluran resmi. komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah)".

Ketiga, Penyelesaian sengketa melalui alternatif penyelesaian sengketa/ADR (Alternatif Dispute Resulation) dalam bentuk negoisasi, mediasi, konsiliasi dan cara lain yang dipilih oleh para pihak sesuai dengan Undang-Undang yang berlaku. Alternatif Penyelesaian sengketa/ADR ini tertulis pada Pasal 95.

Pasal 102 ayat 1 menerangkan bahwa upaya pengajuan hukum dapat dilaksanakan hingga kasasi saja, sehingga tidak dimungkinkan adanya upaya banding. Dengan hadirnya undang-undang yang merumuskan perlindungan hukum yang diberikan kepada hak cipta maka menjadi jelas juga bagaimana cara hukum memberikan perlindungannya kepada setiap karya yang termasuk kategori dilindungi oleh undang-undang yang ilustrasi komik sendiri termasuk di dalamnya

Telah diatur dalam Pasal 95 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta, bahwasannya apabila terjadi sengketa dikemudian hari dapat diselesaikan melalui beberapa cara, yaitu

1. Alternatif Penyelesaian Sengketa

- a. Mediasi

Pada penyelesaian sengketa perdata hak cipta, khususnya tindakan pembajakan konten *Webtoon* yang seharusnya belum tayang namun diunggah oleh akun orang lain tanpa seizin pemilik diintregasikan mediasi ke dalam penyelesaian sengketa di peradilan. Hal ini berdasarkan Pasal 130 HIR dan Pasal 154 Rbg, bahwa sejatinya hakim harus berusaha mendamaikan kedua belah pihak yang bersengketa, dan juga mediasi dinilai cukup efektif dalam penyelesaian sengketa. Ditinjau dari ketentuan Pasal 4 ayat (2) huruf a angka 1 Perma No. 1 Tahun 2016 terdapat pengecualian sengketa yang seharusnya penyelesaiannya melalui mediasi yaitu sengketa yang diperiksa dan diputus oleh Pengadilan Niaga. Selain itu juga perlu diperhatikan bahwa dalam Pasal 95 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta bahwa pengadilan yang berwenang adalah Pengadilan Niaga. Sehingga upaya penyelesaian sengketa melalui mediasi dilakukan dengan suka rela sebagaimana dinyatakan di Pasal 4 ayat (4) Perma No. 1 Tahun 2016 bahwa berdasarkan kesepakatan para pihak sengketa, Mediasi tetap dilakukan paada tahap pemeriksaan perkara dan tingkat upaya hukum

- b. Negosiasi

Negosiasi merupakan metode penyelesaian sengketa dengan cara perundingan langsung antar pihak yang bersengketa dengan tujuan mencari dan menemukan bentuk-bentuk penyelesaian yang dapat diterima oleh para pihak yang bersangkutan. Biasanya negosiasi merupakan jalu penyelesaian pertama yang ditempuh dalam sengketa hak kekayaan intelektual dikarenakan cukup efektif dalam menyelesaikan sengketa pembajakan konten *Webtoon*, namun sarana ini ditentukan dari para pihak yang bersengketa

2. Arbitrase

Perlindungan hak cipta merupakan bagian dari hukum perdata dimana bentuk penegakannya adalah apabila terdapat gugatan dari pihak yang dirugikan atas suatu tindakan pelanggaran hak cipta. Penyelesaiannya diluar pengadilan dan didasarkan atas perjanjian arbitrase secara tertulis oleh para pihak yang bersangkutan. Dengan memuat klausula arbitrase sebelum terjadinya

sengketa maupun setelah terjadinya sengketa.

3. Pengadilan

Berdasarkan Pasal 95 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta, pengadilan yang berwenang yaitu Pengadilan Niaga yang merupakan Pengadilan Khusus didalam lingkungan Peradilan Umum. Pengadilan Niaga berwenang memeriksa, mengadili dan memberi putusan terhadap perkara kepailitan dan penundaan kewajiban dan pembayaran utang (PKPU). Selain itu juga berwenang dalam menangani sengketa-sengketa seperti sengketa di bidang Hak Kekayaan Intelektual yang meliputi Hak Cipta, Paten, Merek, Desain Industri, dan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu.⁹⁸ Di dalam penyelesaian sengketa bidang Hak Kekayaan Intelektual, badan peradilan pertama yang berwenang menanganinya yaitu Pengadilan Niaga dimana upaya hukum banding terhadap hasil dari putusan Pengadilan Niaga hanya dapat dilakukan melalui upaya hukum kasasi ke Mahkamah Agung sebagai pengadilan tingkat akhir dalam suatu proses penyelesaian sengketa Hak Kekayaan Intelektual.

Undang-Undang Hak Cipta telah mengatur dengan sangat jelas mengenai berbagai jenis hukuman yang dapat diberikan kepada para pelaku pembajakan agar terciptanya tujuan hukum, seperti perlindungan hukum terhadap hak-hak pencipta. Namun demikian, penegakan tanggung jawab terhadap pelaku pembajakan masih menghadapi sejumlah tantangan. Di antaranya adalah sulitnya mengidentifikasi pelaku yang sering menggunakan akun anonim, lokasi *server* situs bajakan yang berada di luar negeri, serta rendahnya kesadaran hukum masyarakat terhadap pentingnya menghargai hak cipta. Rendahnya literasi digital masyarakat menyebabkan banyak pengguna yang tidak menyadari bahwa membaca komik melalui aplikasi bajakan merupakan pelanggaran hukum.

Selain itu, proses hukum yang panjang dan biaya hukum yang tinggi juga menjadi kendala bagi pencipta untuk menuntut haknya secara maksimal. maksimal. (Ni Made Denny Ambarwati, 2016) Meskipun para Pencipta telah melakukan edukasi melalui media sosial dan pelaporan ke aplikasi, peneliti berpendapat bahwa upaya ini belum cukup efektif. Banyak pembaca masih memilih situs ilegal karena alasan kemudahan dan tanpa biaya. Peneliti juga sependapat bahwa kurangnya komunitas khusus yang membahas isu pembajakan, serta minimnya tindakan tegas dari Webtoon, turut memperparah masalah ini. Peneliti juga setuju dengan temuan para Pencipta yang diwawancarai, seperti July dan Annisa, bahwa pembajakan komik digital sering kali dilakukan dengan cara mengunggah ulang komik secara ilegal, bahkan sebelum rilis resmi di aplikasi berbayar. Kondisi ini diperburuk oleh sistem akses berbayar di aplikasi legal, yang menjadi celah dimanfaatkan oleh situs ilegal untuk menarik pembaca. (Mochamad Ilham Gantina, 2023) Para Pencipta menyatakan bahwa hal tersebut berdampak langsung terhadap penurunan jumlah pembaca dan pendapatan di aplikasi resmi. Peneliti mendukung pandangan ini karena sesuai dengan ketentuan Pasal 8 dan Pasal 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang mengatur perlindungan atas hak ekonomi dan hak moral pencipta.

KESIMPULAN

Bentuk perlindungan hukum terhadap pembajakan komik digital di aplikasi Webtoon telah diatur secara tegas dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang mencakup hak moral dan hak ekonomi pencipta. Meskipun perlindungan berlaku secara otomatis, maraknya pembajakan melalui metode *scanlation* dan distribusi di situs ilegal menunjukkan lemahnya penegakan hukum dan rendahnya kesadaran masyarakat. Pemerintah telah berupaya memblokir situs-situs bajakan melalui Kominfo dan Komite Digital (Komdigi), namun efektivitasnya masih terbatas karena situs-situs tersebut sering berpindah domain dan tetap dapat diakses melalui VPN. Dalam konteks ini, tanggung jawab hukum pencipta atas pembajakan sangat penting untuk memastikan perlindungan hak cipta tetap berjalan sebagaimana mestinya. Meskipun Undang-Undang Hak Cipta telah memberikan kerangka hukum yang jelas, termasuk sanksi dan mekanisme penyelesaian sengketa, tantangan tetap muncul, seperti kesulitan dalam mengidentifikasi pelanggar dan rendahnya kesadaran hukum masyarakat. Oleh karena itu, dibutuhkan sinergi antara upaya preventif, seperti pendaftaran hak cipta, edukasi publik, dan pemanfaatan teknologi pengaman, serta upaya represif berupa penegakan sanksi pidana secara konsisten. Kolaborasi yang erat antara pemerintah, platform digital, pencipta, dan masyarakat menjadi kunci untuk menciptakan ekosistem digital yang sehat, adil, dan mendukung pertumbuhan industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

- Alberto Eka Sutisna. (2022). OPTIMALISASI MITIGASI DAN PENEGAKAN HUKUM HAK CIPTA TERKAIT PEMBAJAKAN KOMIK PADA WEBSITE ILLEGAL. *JURNAL HUKUM Dan KENOTARIATAN*, 6.
- Anjarwati, K., Chabachib, M., & Pengestuti, I. D. (2016). *Pengaruh profitabilitas, size, dan likuiditas terhadap nilai perusahaan manufaktur di Indonesia dengan struktur modal sebagai variabel intervening studi empiris pada perusahaan manufaktur yang terdaftar di Bursa Efek Indonesia tahun 2012-2015 (Tesis)*. Diponegoro University. <http://eprints.undip.ac.id/51133/>
- Elisabeth Nurhaini Butarbutar. (2018). *Metode Penelitian Hukum*. Refika Aditama.
- Halimah, D. A. J. J. (2024). "Perlindungan Hukum Terhadap Komik Digital Yang Diunggah Tanpa Lisensi Di Internet Menurut Undangundang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan Fatwa Mui No. 1/Munas Vii/Mui/15/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual." Uin Raden Mas Said.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- Kurnia Rizki Muhamad. (2022). *LEGALITAS MANGA-SCANLATION PADA KOMIK/MANGA ONLINE DI SITUS MANGAKU.LIVE DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA*. UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH SUMATERA BARAT.
- Mareta Josefhin. (2021). *Perlindungan Hak Cipta Buku Di Era Digital*. Balitbangkumham Press.
- Mochamad Ilham Gantina, H. Y. A. (2023). Perlindungan Hak Cipta terhadap Pencipta Komik Dalam Platform Digital Tapas Media. *Wajah Hukum*, 7(2). DOI: <http://dx.doi.org/10.33087/wjh.v7i2.1241>
- Naver. (2025). *Profil Webtoon*. <https://www.webtoons.com/En/>. <https://www.webtoons.com/en/>
- Ni Made Denny Ambarwati, I. N. M. (2016). PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENCIPTA KOMIK TERKAIT PEMBAJAKAN KOMIK PADA SITUS ONLINE. *Kertha Wicara: Journal Ilmu Hukum*, 8. DOI: <http://dx.doi.org/10.33087/wjh.v7i2.1241>
- Permana Kaffah Silmy Winona. (2023). "Perlindungan Hukum Kepada Ilustrator Terhadap Tindakan Tracing Melalui Aplikasi Line Webtoon Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." Universitas Sriwijaya.
- Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- WIPO. (2022). *WIPO Copyright Protection in the Digital Age*. Geneva: World Intellectual Property Organization.