

SKRIPSI
“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA
ILUSTRASI DIGITAL
(PERSPEKTIF HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL)”

RIAN ANGGARA

I0120342

Diajukan Sebagai Salah Satu Persyaratan Untuk Memperoleh
Gelar Sarjana Hukum (S.H)
Pada Program Studi Ilmu Hukum



KONSENTRASI HUKUM PERDATA
PROGRAM STUDI ILMU HUKUM
FAKULTAS ILMU SOSIAL, ILMU POLITIK DAN HUKUM
UNIVERSITAS SULAWESI BARAT
MAJENE 2025

HALAMAN PENGESAHAN

JUDUL : PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP
KARYA ILUSTRASI DIGITAL
(PERSPEKTIF HAK KEKAYAAN
INTELEKTUAL)

NAMA : RIAN ANGGARA

NIM : 10120342

PROGRAM STUDI : ILMU HUKUM

Telah diperiksa dan disetujui untuk diujikan pada seminar hasil skripsi.

Majene, 24 April 2025

Disetujui oleh

Pembimbing I

IKA NOVITASARI, S.H., M.H.
NIP.198911052019032020

Pembimbing II

S. MUCHTADIN AL ATTAS, S.H., M.H.
NIP.199202122020121008

Mengesahkan:

Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. THAMRIN PAWALLURI, S.Pd., M. Pd.
NIP.19700131199802005

SKRIPSI

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA ILUSTRASI DIGITAL
(PERSPEKTIF HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL)**

Dipersiapkan dan Disusun oleh :

RIAN ANGARA

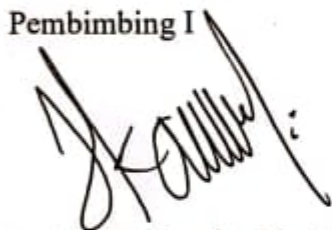
I0120342

Telah Diajukan di depan Dewan Penguji

Pada Tanggal 24 april 2025

Susunan Dewan Penguji :

Pembimbing I



IKA NOVITASARI, S.H.,M.H
NIP.198911052019032020

Pembimbing II



S.MUCHTADIN AL ATTAS, S.H.,M.H
NIP.199202122020121008

Penguji Utama



ASRULLAH, S.H.,M.H
NIP.198610132018031001

Penguji I



SULAEMAN, S.H.,M.H
NIDN.0912107403

Penguji II



FADLI YASSER ARAFAT JUANDA, S.H.,M.H
NIP.199003232019031020

HALAMAN PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : **RIAN ANGGARA**

NIM : **I0120342**

PROGRAM STUDI : **ILMU HUKUM**

Dengan ini menyatakan bahwa karya ini merupakan hasil karya saya sendiri dan bukan merupakan karya plagiasi atau karya orang lain. jika di kemudian hari di temukan bahwa saya terbukti plagiat atau membuat karya ini bukan hasil karya saya sendiri, maka saya bersedia menerima konsenkuensi yang telah di tentukan, termasuk dicabut gelar kesarjanaan yang telah saya peroleh dan di ajukan ke muka hukum.

Majene, 24 april 2025



RIAN ANGGARA
NIM. I0120342

ABSTRAK

Rian Anggara I0120342. Perlindungan Hukum Terhadap Karya Ilustrasi Digital di Indonesia (Perspektif Hak Kekayaan Intelektual). Prodi ilmu hukum fakultas ilmu sosial, ilmu politik dan hukum universitas sulawesi barat. Dosen Pembimbing **Ika Novitasari, S.H.,M.H dan S.Muchtadin Al Attas, S.H.,M.H**

Dalam perkembangan peradaban dunia yang semakin berkembang menuju modernisasi, Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat. hal ini berpengaruh pada berbagai hal termasuk bidang seni. Salah satunya adalah seni ilustrasi yang dalam dua dekade terakhir ini semakin berkembang dan diminati masyarakat. Salah satu indikasi dari hal tersebut adalah banyak dijumpai seni ilustrasi digital dan mendominasi berbagai industri, termasuk periklanan, media sosial, *Game online*, dan konten digital lainnya. Para pencipta ilustrasi digital seringkali menghadapi tantangan dalam melindungi hak cipta atas karya-karya mereka di era ini yang semakin terhubung secara digital, ini mempermudah distribusi dan reproduksi digital, yang membuat ilustrasi digital rentan terhadap pembajakan dan penggunaan ilegal. Skripsi ini membahas mengenai Perlindungan hukum terhadap karya ilustrasi digital di indonesia dengan perspektif hak kekayaan intelektual, serta Implementasi teknologi pengaman dalam melindungi karya ilustrasi digital. Dengan jenis penelitian hukum normatif, penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka. Dengan pendekatan Perundang-Undangan (*statute approach*). Berdasarkan hasil penelitian ini menunjukkan bahwa Ilustrasi digital di oleh hak cipta setelah ilustrasi tersebut tidak lagi berupa konsep, ide ,ataupun gagasan dan telah dipublikasikan oleh penciptanya. Hak cipta akan melekat pada karya tersebut, dan hak-hak yang dimiliki pencipta akan dilindungi oleh Undang-Undang. serta Implementasi teknololi pengaman terhadap karya ilustrasi digital sangat penting untuk menunjang perlindungan terhadap karya ilustrasi digital dengan memberikan *waktermariking* ataupun *enskripsi* pada file digital agar memudahkan pembuktian karya orisinil.

Kata Kunci : Perlindungan Hukum, Karya ilustrasi Digital, Hak Kekayaan Intelektual, Teknologi Pengaman

BAB I

PENDAHULUAN

1.1.Latar Belakang

Dalam perkembangan peradaban dunia yang semakin berkembang menuju modernisasi, Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang semakin cepat.

Seiring dengan majunya teknologi, hal ini berpengaruh pada berbagai hal termasuk bidang seni. Salah satunya adalah seni ilustrasi yang dalam dua dekade terakhir ini semakin berkembang dan diminati masyarakat. Salah satu indikasi dari hal tersebut adalah banyak dijumpai seni ilustrasi digital. Seni ilustrasi digital sendiri adalah bentuk seni menggambar ilustrasi dengan teknik *digital painting*.

Digital painting merupakan proses melukis dengan menggunakan alat digital yaitu berupa komputer dan tablet grafis. Ilustrasi digital adalah suatu media baru yang di kenal oleh masyarakat dimana ilustrasi digital dilakukan dengan cara memadukan antara seni visual, khususnya ilustrasi dengan media baru berupa digitalisasi komputer yang membebaskan untuk menyampaikan pesan kepada penikmat seni.

Pencipta karya memiliki pilihan teknologi yang dapat membantu dalam berkarya dan berkreasi. Pencipta karya atau pemegang hak cipta juga memiliki beragam opsi teknologi untuk menerbitkan karyanya. Banyak karya intelektual, seperti musik, film, tulisan, dan ilustrasi gambar, kini ada dalam format digital. Karya-karya seperti ilustrasi digital banyak diunggah ke sosial media oleh pencipta untuk dapat dikonsumsi oleh penikmat seni.

Saat ini karya ilustrasi digital semakin populer dan mendominasi berbagai industri, termasuk periklanan, media sosial, *Game online*, dan konten digital lainnya. Para pencipta ilustrasi digital seringkali menghadapi tantangan dalam melindungi hak cipta atas karya-karya mereka di era ini yang semakin terhubung secara digital, hal ini menyebabkan kemudahan distribusi dan reproduksi digital, ilustrasi digital rentan terhadap pembajakan dan penggunaan ilegal. Perlindungan hukum perlu diperkuat untuk menangani masalah ini, termasuk tindakan hukum terhadap pelanggar hak cipta dan upaya untuk meningkatkan kesadaran tentang pentingnya menghormati hak cipta. Sehingga mengurangi potensi pelanggaran terhadap hak moral dan hak ekonomi pencipta atau pemegang hak.¹

Dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 1 angka (1) diatur bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan, diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.²

Hak cipta juga merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (*art and literary*) yang di dalamnya mencakup pula program komputer.

Hak cipta lahir secara otomatis setelah sebuah lukisan atau karya seni terbuat, Hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta karya

¹ Khwarizmi, M.S., "*Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital*" Depok: Universitas Indonesia, 2021, Volume 15 hal 68-69

untuk mengontrol penggunaan, reproduksi, distribusi, dan pemanfaatan komersial dari karya tersebut Secara umum³

Kebanyakan Pencipta ilustrasi yang biasa di sebut *Illustrator* (Selanjutnya disebut *illustrator*) tidak memilih hukum sebagai penyelesaian dari masalah. Undang-Undang Hak Cipta memang tidak secara eksplisit mengatur kedudukan seorang *illustrator*, hal ini kerap menimbulkan ketidak pastian bagi *illustrator* yang kurang paham terhadap hukum.⁴ Pada faktanya pengunggahan suatu karya cipta orang lain seperti gambar ilustrasi ke media sosial adalah hal yang saat ini sering terjadi. banyak orang yang mengunduh atau *download* sebuah karya ilustrasi yang bukan ciptaannya kemudian mengunggahnya kembali di laman media sosial untuk kepentingan pribadi tanpa mencantumkan sumber atau nama *illustrator*. Perbuatan ini tentu tidak dapat dibenarkan. perilaku pengunggahan kembali tanpa mencantumkan sumber atau memberi kredit kepada *illustrator* melanggar hak moral. Perbuatan ini juga berpengaruh terhadap produktivitas akan karya yang baru karena kurangnya apresiasi langsung yang diterima para *illustrator* terhadap karya- karya ilustrasinya sehingga menutup peluang pekerjaan dan permintaan gambar yang merupakan penghasilan utama bagi para *Illustrator*. Secara tidak langsung perbuatan ini tidak menghargai hak ekonomi pencipta karya.⁵

Manusia melalui daya, rasa, dan karsanya mampu menghasilkan karya-karya intelektual dan mampu memiliki nilai ekonomi. Kemampuan manusia dapat

³ *Loc cit*

⁴ Dumanauw, A. D. “*Perlindungan Hak Cipta Terhadap Karya Ilustrasi Digital Di Internet Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*” Universitas Hasanuddin, 2021, hal 4

⁵ *Ibid.*, hal.3

diekspresikan berupa suatu karya yang dapat dilihat dan dirasakan manfaatnya, hal inilah yang menentukan dapat dilakukannya perlindungan terhadap Hak Kekayaan Intelektual. *Illustrator* dan seniman digital menciptakan karya seni yang dilindungi oleh hak cipta yang diciptakan menggunakan perasaan, pemikiran, dan kreatifitas *illustrator* yang di tuangkan dalam perangkat lunak sebagai media canvas digital.⁶ Pelanggaran hak cipta terjadi ketika karya seni digital yang dilindungi hak cipta, seperti ilustrasi atau desain grafis, digunakan atau didistribusikan tanpa izin dari penciptanya.

Hal ini melanggar hak eksklusif pencipta untuk mengontrol reproduksi, distribusi, dan pemanfaatan karyanya. Pelanggaran merek dagang terjadi ketika Lukisan yang melibatkan merek dagang perusahaan terkenal atau terdaftar digunakan tanpa izin dari pemilik merek. Penggunaan Lukisan-Lukisan ini tanpa izin dapat menyesatkan konsumen, merugikan pemilik merek, dan melanggar hukum perlindungan merek dagang.⁷

⁶ Adam Mulyawan “Perlindungan hak cipta desain Grafis pada usaha print on demand” Volume 9 2021 , hal 1488

⁷ Undang-Undang No.28 tahun 2014 Undang-Undang tentn Hak Cipta, Op.Cit Pasal 8

Berdasarkan latar belakang diatas maka penulis tertarik untuk meneliti mengenai “perlindungan hukum terhadap karya ilustrasi digital”

1.2.Rumusan Masalah

Berdasarkan Latar belakang, maka dapat di indentifikasikan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap karya ilustrasi digital di Indonesia?
2. Bagaimana implementasi teknologi pengaman (DRM) terhadap karya ilustrasi digital?

1.3.Tujuan Penelitian

Tujuan yang dapat diuraikan dalam penelitian ini searah dengan rumusan masalah di atas, yaitu sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui bagaimana perlindungan hukum terhadap karya ilustrasi digital di indonesia.
2. Untuk mengetahui bagaimana implementasi teknologi pengaman (DRM) terhadap karya ilustrasi digital.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian yang dilakukan nantinya diharapkan akan memberikan manfaat baik bagi penulis sendiri maupun bagi orang lain. Manfaat penelitian yang diharapkan akan dapat memenuhi dua sisi kepentingan baik teoritis maupun kepentingan praktis, yaitu:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini bertujuan untuk menyediakan dukungan akademis, gagasan, dan referensi literatur dalam bidang hukum perdata, terutama terkait dengan ilustrasi digital sebagai bentuk kekayaan intelektual, khususnya dalam konteks keabsahan hak cipta. Penelitian ini diharapkan dapat menyampaikan pemahaman tentang perkembangan teknologi dalam ranah hukum seni digital kepada penulis dan juga pembaca, sehingga memberikan kontribusi dalam memperluas pengetahuan dan pemahaman di bidang tersebut.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan referensi bagi masyarakat secara umum untuk membantu memperjelas dan meningkatkan kepastian hukum terkait perlindungan hukum terkait hak cipta ilustrasi digital, dengan memberikan panduan yang jelas bagi pihak-pihak yang terlibat.

Adapun manfaat praktis bagi beberapa pihak yang dapat dirincikan ialah sebagai berikut :

a. Pemegang Hak Cipta

Penelitian ini diharapkan dapat mendorong pembuat karya ilustrasi digital untuk mengetahui bahwa ciptaannya berhak dilindungi oleh Negara, dan para ilustrator dapat memberikan perlindungan ekstra terhadap karya-karyanya.

b. Pengguna internet

Penelitian ini diharapkan bermanfaat bagi pengguna internet untuk memberikan informasi bahwa foto atau gambar yang berada di internet memiliki beberapa klasifikasi penggunaan dan dilindungi oleh negara dengan Undang-Undang hak kekayaan intelektual.

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Tinjauan Perlindungan Hukum

2.1.1 Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum adalah upaya atau tindakan yang diberikan oleh negara melalui aparat penegak hukum atau lembaga terkait untuk melindungi hak-hak individu atau kelompok, dan memastikan bahwa setiap orang mendapatkan perlakuan yang adil sesuai dengan hukum yang berlaku. Perlindungan ini bisa berupa pencegahan terhadap pelanggaran hukum, penanganan ketika terjadi pelanggaran, dan pemulihan hak-hak yang dilanggar.⁸

Definisi perlindungan hukum adalah upaya untuk memberikan perlindungan kepada subjek hukum melalui perangkat hukum, baik yang bersifat preventif maupun represif, serta dalam bentuk tertulis maupun tidak tertulis.

Menurut Philipus M. Hadjon perlindungan hukum adalah perlindungan akan harkat dan martabat, serta pengakuan terhadap hak-hak asasi manusia yang dimiliki oleh subjek hukum berdasarkan ketentuan hukum dari kesewenangan.⁹

⁸ Maksum Rangkuti.(2024, 6, 10) Perlindungan Hukum Indonesia : Pengertian, Aspek, Unsur, dan Contoh. di akses dari <https://fahum.umsu.ac.id/perlindungan-hukum-indonesia-pengertian-aspek-unsur-dan-contoh/>

⁹ Team Hukum Online.(2024,6,10) Teori-Teori Perlindungan Hukum Menurut Para Ahli. di akses dari <https://www.hukumonline.com/berita/a/teori-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli-lt63366cd94dcbc/>

Teori perlindungan hukum berfokus pada penyediaan jaminan hukum bagi masyarakat yang memiliki kelemahan ekonomi dan yuridis. Menurut Satjipto Rahardjo, teori ini berakar dari teori hukum alam yang dikemukakan oleh tokoh-tokoh seperti Plato, Aristoteles, dan Zeno (pendiri aliran stoik). Teori hukum alam meyakini bahwa Tuhan yang universal dan abadi memiliki aturan hukum yang tidak terpisahkan dari moralitas, di mana keduanya menjadi pedoman untuk kehidupan manusia.

Robert C. Sherwood yang mengemukakan lima teori dasar perlindungan HKI, yaitu:

1. Reward Theory: Pencipta berhak mendapatkan pengakuan atas karya intelektualnya sebagai bentuk penghargaan terhadap usaha kreatifnya dalam menciptakan karya.
2. Recovery Theory: Pencipta berhak menerima imbalan atas tenaga, waktu, dan biaya yang telah dikeluarkan.
3. Incentive Theory: Diperlukan insentif untuk mendorong kegiatan penelitian yang bermanfaat.
4. Risk Theory: Ada risiko bahwa orang lain mungkin telah menemukan cara untuk menghasilkan karya yang sama terlebih dahulu.
5. Economic Growth Stimulus Theory: Teori ini percaya bahwa perlindungan hukum terhadap HKI akan berdampak positif terhadap pertumbuhan ekonomi suatu negara, dengan kata lain, HKI berfungsi sebagai alat untuk pembangunan ekonomi negara.

Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) sendiri, perlindungan adalah cara, proses, dan perbuatan melindungi.¹⁰

Tujuan utama perlindungan hukum adalah untuk menjaga ketertiban, keadilan, dan kesejahteraan masyarakat serta memastikan bahwa hak asasi manusia dihormati dan dilindungi.

Perlindungan hukum dalam konteks hak cipta merujuk pada upaya untuk melindungi karya-karya kreatif dari penggunaan yang tidak sah atau tanpa izin. Hak cipta adalah salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, mencakup ilmu pengetahuan, seni, sastra, dan program komputer

2.1.2 Jenis-Jenis Perlindungan Hukum

Perlindungan hukum meliputi berbagai bentuk perlindungan yang diberikan oleh negara melalui sistem hukum yang dirancang untuk melindungi hak-hak, kebebasan, dan kepentingan individu atau kelompok dalam masyarakat. Ada dua jenis perlindungan hukum yaitu,

2.1.2.1. Perlindungan Hukum Preventif

Perlindungan hukum preventif merupakan bentuk perlindungan yang dilakukan oleh pemerintah sebagai langkah untuk mencegah terjadinya pelanggaran. Ketentuan hukum preventif ini diatur dalam undang-undang tertulis, dengan menetapkan batasan-batasan terhadap pelanggaran yang berpotensi terjadi..

¹⁰ Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI)

2.1.2.2. Perlindungan Hukum Represif

Perlindungan hukum represif adalah perlindungan yang dirancang oleh pemerintah untuk melindungi warga negara melalui penerapan denda, penjara, atau hukuman lainnya. Hal ini merupakan upaya penanganan ketika terjadi pelanggaran hukum, seperti memberikan sanksi hukuman bagi pihak yang melanggar hukum.¹¹

2.2 Hak Kekayaan Intelektual

2.2.1 Definisi Hak Kekayaan intelektual

Menurut Peter Marzuki, hak merupakan kepentingan yang dilindungi oleh hukum, sedangkan kepentingan merupakan tuntutan perorangan atau kelompok yang diharapkan untuk dipenuhi, Ada dua jenis hak privat, yaitu hak absolut dan hak relatif. Hak absolut adalah hak yang dimiliki oleh seseorang untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan, yang dapat diberlakukan terhadap siapa pun dan melibatkan semua orang. Isi dari hak absolut ditentukan oleh pemilik hak tersebut, dan orang lain berkewajiban untuk menghormati serta tidak mengganggu hak tersebut. Agar pihak ketiga dapat mengetahui keberadaan hak absolut, hak ini perlu dipublikasikan.

Di sisi lain, hak relatif adalah hak yang memungkinkan pemegangnya untuk menuntut hak dari subjek hukum tertentu lainnya. Hak relatif hanya berlaku bagi individu tertentu, seperti kreditur atau

¹¹ Thea Arnaiz(2024,6,10) Apa itu perlindungan Hukum kenali bentuk perlindungan hukum preventif dan repsesif diakses di <https://bobo.grid.id/read/083572829/apa-itu-perlindungan-hukum-kenali-bentuk-perlindungan-hukum-preventif-dan-represif>

debitur tertentu. Dalam hubungan hukum antara kedua pihak, satu pihak memiliki hak atas suatu prestasi, sementara pihak lainnya berkewajiban untuk memenuhinya.¹²

Dalam konteks Hak kekayaan intelektual, Hak Moral adalah hak absolut yang dimiliki oleh pencipta karya. Misalnya, seorang penulis memiliki hak moral atas karyanya, yang meliputi hak untuk diakui sebagai pencipta dan hak untuk melarang modifikasi yang merusak integritas karyanya. Hak ini bersifat absolut karena harus dihormati oleh semua orang, terlepas dari siapa mereka, dan tidak dapat dialihkan kepada orang lain. Sedangkan hak relatif adalah hak ekonomi yang memungkinkan pemegang hak cipta untuk mengeksploitasi karyanya secara ekonomi, seperti menjual, menyewakan, atau memberikan lisensi atas penggunaan karyanya kepada pihak tertentu. Misalnya, seorang penulis yang menjual hak cipta bukunya kepada sebuah penerbit. Hubungan antara penulis dan penerbit ini adalah hubungan hukum yang menyebabkan penerbit berhak atas keuntungan dari penjualan buku, sementara penulis berhak menerima royalti dari penjualan tersebut. Hak ini hanya berlaku di antara pihak-pihak yang terlibat dalam perjanjian tersebut.

Salah satu dampak penting dari perkembangan teknologi informasi saat ini adalah pengaruhnya terhadap eksistensi Hak Atas Kekayaan Intelektual. Hak Kekayaan Intelektual adalah bagian dari hukum yang erat

¹² Peter Mahmud Marzuki, Pengantar ilmu hukum, (Jakarta : Prenada Media Group.), 2009, hal. 174

kaitannya dengan perlindungan terhadap usaha-usaha kreatif dan investasi ekonomi dalam bidang kreatif. Berdasarkan perjanjian *Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights (TRIPs)* yang merupakan perjanjian Hak-Hak Milik Intelektual terkait perdagangan dalam kerangka Badan Perdagangan Dunia (WTO), Hak Kekayaan Intelektual ini mencakup hak cipta (*copyrights*) dan hak milik industri (*industrial property*) seperti paten, merek, desain industri, sirkuit terpadu, rahasia dagang, dan indikasi geografis. Di antara hak-hak tersebut, hak cipta, yang sebelumnya dikenal sebagai hak pengarang (*author rights*), merupakan aspek Hak Kekayaan Intelektual yang bertujuan untuk melindungi karya kreatif yang dihasilkan oleh penulis, seniman, pengarang, musisi, penulis naskah drama, serta pembuat film dan perangkat lunak (*software*).¹³

Hak Kekayaan Intelektual merupakan hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau penemu atas kreasi, invensi, dan karya intelektual mereka. Hak kekayaan intelektual bertujuan untuk melindungi hak eksklusif pencipta atau penemu atas penggunaan dan eksploitasi komersial dari hasil kreativitas dan inovasi mereka.

Hak Kekayaan Intelektual adalah *Intellectual Property Rights* diartikan sebagai perlindungan terhadap karya-karya yang timbul karena adanya kemampuan intelektualitas manusia dalam bidang seni, sastra, ilmu pengetahuan, estetika, dan teknologi. Kekayaan intelektual mengacu kepada kreasi pikiran, penemuan, karya sastra dan artistik seni, serta

¹³ Manurung, P., & Angelita, E.(2024, 6, 11) Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Karya Cipta Digital Di Indonesia. *Premise Law Journal*, hal 2

simbol-simbol, nama, dan gambar yang digunakan dalam perdagangan. Kekayaan intelektual dibagi menjadi dua kategori yaitu Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. Melalui karya-karya intelektual tersebut kita dapat mengetahui dan memperoleh gambaran mengenai pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan, seni, sastra bahkan teknologi, yang sangat besar artinya bagi peningkatan taraf kehidupan, peradaban dan martabat manusia.¹⁴

2.2.2 Jenis-Jenis Hak Kekayaan Intelektual

2.2.2.1. Paten

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 Tentang Paten, Paten adalah hak eksklusif inventor atas invensi di bidang teknologi untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakan invensinya, Untuk melaksanakan invensinya, Invensi adalah ide dari seorang penemu yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah spesifik di bidang teknologi, yang dapat berupa produk, proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk maupun proses nya. pada pasal 3 ada dua jenis perlindungan paten yaitu paten dan paten sederhana, Paten diberikan untuk Invensi yang baru, mengandung langkah inventif, dan dapat diterapkan dalam industri.

¹⁴ Agustinus Pardede, S.H., DKK, Modul Kekayaan intelektual tingkat dasar bidang hak cipta (edisi 2020) (Penerbit :Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual), 2020, hal 9

Paten sederhana yang diberikan untuk setiap Invensi baru, pengembangan dari produk atau proses yang telah ada, tetapi harus memiliki fungsi atau kegunaan yang lebih praktis daripada invensi sebelumnya, dan dapat diterapkan dalam industri.

Berdasarkan Pasal 22 Jangka waktu perlindungan paten, Paten diberikan untuk jangka waktu 20 (dua puluh) tahun terhitung sejak Tanggal Penerimaan. Dan tidak dapat diperpanjang.

Sedangkan untuk Paten Sederhana berdasarkan pasal 23 Jangka waktu perlindungan paten sederhana adalah 10 (sepuluh) tahun terhitung sejak Tanggal Penerimaan, dan tidak dapat di perpanjang.

2.2.2.2. Merek

Menurut Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis, Merek didefinisikan sebagai tanda yang dapat ditampilkan secara grafis, seperti gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk dua dimensi atau tiga dimensi, suara, hologram, atau kombinasi dari dua atau lebih unsur tersebut. Tanda ini berfungsi untuk membedakan barang dan/atau jasa yang dihasilkan oleh individu atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan. Dengan kata lain, merek merupakan tanda pembeda yang digunakan untuk membedakan produk atau jasa yang diproduksi oleh satu pihak dari produk atau jasa yang dihasilkan oleh pihak lain.

Selanjutnya, berdasarkan Pasal 35 mengenai jangka waktu perlindungan merek, merek terdaftar mendapatkan perlindungan hukum selama 10 (sepuluh) tahun terhitung sejak Tanggal Penerimaan. Pemilik merek atau kuasanya dapat mengajukan permohonan perpanjangan secara elektronik atau non-elektronik dalam Bahasa Indonesia, dengan syarat permohonan diajukan paling lambat 6 bulan sebelum masa perlindungan merek berakhir. Permohonan ini dikenai biaya tertentu. Namun, jika jangka waktu tersebut terlewat, permohonan perpanjangan masih dapat diajukan dalam waktu maksimal 6 bulan setelah berakhirnya masa perlindungan, dengan ketentuan dikenai biaya perpanjangan dan denda sebesar biaya perpanjangan tersebut.

2.2.2.3. Desain Industri

Berdasarkan pasal 1 angka 1 undang-undang nomor 31 tahun 2000 tentang desain industri, Desain Industri di definisikan sebagai suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripa danya 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 contoh desain industri yaitu desain smarphone, desain botol minuman.

Berdasarkan Pasal 5 Perlindungan terhadap Hak Desain Industri diberikan untuk jangka waktu 10 (sepuluh) tahun terhitung sejak Tanggal Penerimaan. Tanpa adanya pengaturan mengenai perpanjangan, Undang-undang normor 31 tahun 2000 mengadopsi ketentuan *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs Agreement)* Pada pasal 26 *TRIPs Agreement* mengenai Desain industri. Sebagaimana *TRIPs Agreement*, Undang-undang Desain Industri juga tidak mengatur mengenai perpanjangan jangka waktu perlindungan, itu sebabnya tidak ada perpanjangan jangka waktu perlindungan Hak Desain Industri.

2.2.2.4. Indikasi Geografis

Berdasarkan Undang-Undang nomor 20 tahun 2016 tentang merek dan indikasi geografis pada pasal 6 Indikasi Geografis adalah tanda yang menunjukkan daerah asal suatu barang atau produk yang karena faktor lingkungan geografis termasuk faktor alam, faktor manusia, atau kombinasi dari kedua faktor tersebut, memberikan reputasi, kualitas, dan karakteristik tertentu pada barang atau produk tersebut.

Tanda yang digunakan sebagai Indikasi Geografis bisa berupa etiket atau label yang dilekatkan pada barang yang dihasilkan. Tanda tersebut dapat berupa nama daerah, tempat, atau

wilayah, gambar, kata, huruf, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang melambangkan wilayah tersebut.

Sebagaimana disebut pada pasal 53 angka 3 yang berhak mengajukan pendaftaran indikasi geografis adalah pemerintah daerah provinsi atau kabupaten/kota dan lembaga yang mewakili masyarakat di kawasan geografis tertentu yang mengusahakan suatu barang atau produk berupa sumber daya alam, kerajinan tangan, maupun hasil industri.

Adapun jangka waktu perlindungan indikasi geografis berdasarkan pasal 61, indikasi Geografis dilindungi selama terjaganya reputasi, kualitas, dan karakteristik yang menjadi dasar diberikannya perlindungan Indikasi Geografis pada suatu barang.

2.2.2.5. Rahasia Dagang

Dalam ketentuan umum pasal 1 angka 1 undang-undang nomor 30 tahun 2000 tentang Rahasia Dagang, Rahasia Dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan/atau bisnis, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan dijaga kerahasiaannya oleh pemilik Rahasia Dagang

Berdasarkan Pasal 3 ayat (1) Undang-Undang Rahasia Dagang, rahasia dagang mendapat perlindungan apabila informasinya bersifat rahasia, mempunyai nilai ekonomi, dan dijaga kerahasiaannya melalui sejumlah upaya. Upaya yang

dimaksud mengacu pada prosedur standar yang diatur dalam ketentuan internal perusahaan, mencakup apa yang harus dijaga dan siapa yang bertanggung jawab atas hal tersebut.

Ruang lingkup rahasia dagang di sebutkan pada pasal 2, ini meliputi metode produksi, pengolahan, penjualan, atau informasi lainnya di bidang teknologi dan/atau bisnis yang memiliki nilai ekonomi dan tidak diketahui oleh masyarakat umum.

Perlindungan Rahasia Dagang tidak memiliki batas waktu. Selama pemilik rahasia dagang terus berupaya menjaga kerahasiaan informasi tersebut, informasi itu akan tetap dilindungi sebagai rahasia dagang.

Pada Pasal 5 menyebutkan Pemilik rahasia dagang dapat mengalihkan haknya kepada pihak lain melalui cara-cara yang telah ditetapkan dalam undang-undang yakni melalui pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis, dan sebab-sebab lainnya yang dibenarkan oleh undang-undang.

2.2.2.6. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu

Ketentuan Pada Pasal 1 angka 1 dan 2 Undang-Undang nomor 32 Tahun 2000 Tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu menerangkan bahwa Sirkuit terpadu adalah produk dalam bentuk jadi atau setengah jadi yang di dalamnya terdapat berbagai elemen, dengan setidaknya satu elemen aktif, yang sebagian atau seluruhnya saling berkaitan dan dibentuk secara terpadu dalam

sebuah bahan semikonduktor untuk menghasilkan fungsi elektronik. Dengan kata lain, Desain tata letak sirkuit terpadu yaitu desain tata letak komponen-komponen dalam sebuah elektronik atau biasa di sebut papan sirkuit, atau *mainboard*

Desain Tata Letak adalah kreasi berupa rancangan peletakan tiga dimensi dari berbagai elemen, dengan setidaknya satu elemen aktif, serta sebagian atau semua interkoneksi dalam suatu Sirkuit Terpadu, di mana peletakan tiga dimensi tersebut dimaksudkan untuk persiapan pembuatan Sirkuit Terpadu. Jangka waktu perlindungan Desain tata letak sirkuit terpadu pada pasal 4, Perlindungan terhadap Hak Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu selama 10 tahun sejak Pertama kali desain tersebut dieksploitasi secara komersial di mana pun, atau sejak Tanggal Penerimaan hak.

2.2.2.7. Hak Cipta

Hak Cipta merupakan salah satu jenis hak kekayaan intelektual. Berbeda dengan hak kekayaan intelektual lainnya (seperti paten, yang memberikan hak monopoli atas penggunaan invensi), Hak Cipta justru merupakan hak untuk mencegah orang lain melakukan sesuatu (menduplikat ciptaan).¹⁵

Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta karya untuk mengontrol penggunaan, produksi, distribusi, dan pemanfaatan komersial dari karya tersebut Secara umum atau

¹⁵ Admin Aup.(2024, 6, 11) *Hak Cipta*. Aup unair diakses di <https://aup.unair.ac.id/hak-cipta/>

memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hak cipta melekat kepada pencipta¹⁶ dan memiliki dua jenis hak: hak moral dan hak ekonomi. Hak moral berlaku permanen dan tidak dapat dialihkan, sedangkan hak ekonomi dapat dialihkan dan masa berlakunya berbeda tergantung jenis ciptaan. Perbedaan ini membuat hak cipta memiliki ruang lingkup objek dilindungi yang paling luas, mencakup ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, serta program komputer.¹⁷

Manusia melalui daya, rasa, dan karsanya mampu menghasilkan karya-karya intelektual dan mampu memiliki nilai ekonomi. Kemampuan manusia dapat diekspresikan berupa suatu karya yang dapat dilihat dan dirasakan manfaatnya, hal inilah yang menentukan dapat dilakukannya perlindungan terhadap Hak Kekayaan Intelektual.¹⁸

dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, menyebutkan bahwa hak cipta diberikan kepada pencipta karya sebagai individu atau kelompok manusia yang secara pribadi menciptakan karya tersebut.

¹⁶ Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, Loc.cit.

¹⁷ Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, Op.Cit. Pasal 4

¹⁸ I Gusti Agung Larassati Kusuma dan I Wayan Wiryawan, “Akibat Hukum Atas Karya Fotografi Yang Dikomersialisasikan Tanpa Izin Di Media Sosial”, Jurnal Kertha Semaya Fakultas Hukum Universitas Udayana, Vol. 7 No. 4 (2019): 2-3

Hak cipta secara otomatis diberikan kepada pencipta segera setelah karya tersebut tercipta. Tidak ada persyaratan pendaftaran formal yang diperlukan untuk mendapatkan hak cipta. Oleh karena itu, setiap kali seseorang menciptakan karya seni, mereka secara otomatis memiliki hak cipta yang melindungi karya tersebut.¹⁹

Undang-Undang Hak Cipta mengatur bahwa hak cipta timbul secara otomatis (prinsip deklaratif). Ketentuan tersebut terdapat dalam Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta, Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pada umumnya publikasi suatu karya cipta merupakan pertama kali sebuah karya cipta diumumkan dengan dibacakan, dipamerkan atau disiarkan melalui media apa pun, dengan tujuan diketahui oleh orang lain. Pengumuman karya cipta dapat dilakukan oleh pencipta atau pemegang hak cipta untuk melaksanakan hak ekonomi yang dimilikinya, sehingga tidak ada pihak lain yang tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta yang dapat melakukan publikasi atas suatu ciptaan.²⁰

¹⁹ Dr. Ni Ketut Supasti Dharmawan, S.H.,M.H, Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual(Yogyakarta: Deepublish), 2016, hal 39

²⁰ Manurung, P., & Angelita, E, Loc.cit

Penting untuk mencatat bahwa untuk mendapatkan perlindungan hak cipta di Indonesia, karya harus memenuhi syarat-syarat tertentu, seperti memiliki unsur keaslian atau orisinalitas. Namun, ketika syarat-syarat tersebut terpenuhi, ilustrasi digital mendapatkan perlindungan hukum sesuai dengan Undang-undang Hak Cipta yang berlaku.²¹

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta juga mengatur tentang hak moral:

1. Hak Untuk Mempertahankan: Pencipta memiliki hak untuk mempertahankan nama pada karya yang dihasilkan. Hak ini berlaku selama hidup pencipta dan kemudian akan diwariskan kepada ahli warisnya setelah pencipta meninggal dunia.

2. Hak Mengumumkan Karya: Pencipta memiliki hak untuk mengumumkan karyanya kepada publik atau tidak mengumumkan karyanya. Hak ini melibatkan keputusan apakah karya tersebut akan diterbitkan, dipamerkan, atau disebarluaskan secara umum.

3. Hak Integritas: Pencipta memiliki hak untuk mempertahankan integritas karya. Hal ini mencakup hak untuk melarang perubahan, penyuntingan, atau distorsi yang dapat merugikan reputasi atau kehormatan pencipta.

4. Hak Reproduksi dan Distribusi: Selain hak moral, pencipta juga memiliki hak ekonomi, seperti hak reproduksi dan

²¹ Khoirul Hidayah, Hukum HKI Hak Kekayaan Intelektual (Jatim: Setara Press), 2017 hal 32-33.

distribusi karya. Hak ini memungkinkan pencipta untuk mengendalikan penggandaan dan penyebaran karyanya.

5. Pengakuan sebagai Pencipta: Pencipta memiliki hak untuk diakui sebagai pencipta karya yang dihasilkannya. Hak ini memberikan penghargaan kepada pencipta dan melindungi mereka dari klaim palsu terhadap karya tersebut.

6. Penghapusan Hak Moral: Hak moral tidak dapat ditiadakan atau dialihkan kepada pihak lain, meskipun hak ekonomi dapat dialihkan melalui perjanjian atau lisensi.

Hak moral yang diatur dalam Undang-Undang hak cipta bertujuan untuk melindungi kepentingan moral dan kehormatan pencipta karya²². Dengan demikian, hak moral memberikan perlindungan kepada pencipta agar karya mereka tidak diubah atau disalah gunakan tanpa izin mereka, serta memberikan pengakuan dan penghargaan yang pantas atas karya yang telah mereka ciptakan. Pada faktanya saat ini sering terjadi seseorang mengunduh sebuah karya ilustrasi yang bukan ciptaannya kemudian mengunggahnya kembali di laman media sosial untuk kepentingan pribadi tanpa mencantumkan sumber atau nama pencipta karya. Perbuatan ini tentu tidak dapat dibenarkan. Aktivitas pengunggahan kembali tanpa mencantumkan sumber atau memberi kredit kepada pencipta melanggar hak moral.

²² Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta Op.Cit Pasal 5 angka 1

Kemudian dalam Konvensi Bern tentang Perlindungan Karya Sastra dan Seni adalah perjanjian internasional yang bertujuan untuk memberikan perlindungan hak cipta kepada karya sastra dan seni. Konvensi ini pertama kali diadopsi pada tahun 1886 di Bern, Swiss, dan sejak itu telah mengalami revisi dan perluasan.²³

Tujuan utama Konvensi Berne adalah menciptakan sistem perlindungan hak cipta yang saling diakui di antara negara-negara anggotanya. Konvensi ini menetapkan standar minimum untuk perlindungan hak cipta yang harus diberikan oleh negara anggota kepada karya-karya sastra dan seni yang dilindungi hak cipta.²⁴

Adapun prinsip dan ketentuan utama dalam Konvensi Berne:

1. Prinsip Hak Eksklusif.

Konvensi Berne memberikan pemilik hak cipta hak eksklusif atas karya-karya yang dilindungi. Hal ini berarti hanya pemilik hak cipta yang memiliki hak untuk menggandakan, mengumumkan, dan memperbanyak karya tersebut.

2. Perlindungan Otomatis.

Perlindungan hak cipta di bawah Konvensi Berne diberikan secara otomatis, tanpa persyaratan formalitas seperti pendaftaran

²³ Wiki pedia bahasa indonesia. (2024, 5, 17) Konvensi Bern tentang perlindungan seni dan sastra. Wikipedia di akses dari

https://id.wikipedia.org/wiki/Konvensi_Berne_tentang_Perindungan_Karya_Seni_dan_Sastra

²⁴ Sudjana, hak kekayaan intelektual edisi 2 (hkum4302) (Tangerang Selatan: Universitas Terbuka), 2021 hal 10

atau penandaan hak cipta. Setelah suatu karya diciptakan, hak cipta secara otomatis diberikan kepada pencipta

3. Masa Berlaku Hak Cipta.

Konvensi Berne menetapkan masa berlaku hak cipta yang umumnya berlangsung selama masa hidup pencipta dan berlanjut selama jangka waktu tertentu setelah kematiannya. Jangka waktu ini dapat bervariasi antara negara anggota, tetapi biasanya minimal 50 tahun atau 70 tahun setelah kematiannya.

4. Hak Moral.

Konvensi Berne juga mengakui hak moral pencipta, yang meliputi hak untuk diakui sebagai pencipta, hak untuk nama tercantum di karya, dan hak untuk mencegah perubahan atau pemalsuan karya yang dapat merugikan reputasi pencipta.

5. Perlindungan Tanpa Diskriminasi.

Konvensi Berne mengharuskan negara anggota memberikan perlindungan yang sama kepada pencipta dari negara-negara lain yang juga merupakan anggota konvensi. Dengan demikian, tidak boleh ada diskriminasi dalam perlindungan hak cipta berdasarkan kewarganegaraan atau asal negara pencipta.²⁵

²⁵ Wipo. (2024, 6, 11) *Summary of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (1886)*. Wipo diakses di https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary_berne.html

2.3 Ilustrasi Digital

Ilustrasi Digital adalah sebuah teknik menggambar dengan memanfaatkan perangkat komputer dan perangkat lunak untuk membuat sebuah karya ilustrasi. Yang tentunya teknik menggambar ini berbeda dengan ilustrasi tradisional, yang dimana menggunakan cat, kuas, dan kertas sebagai medianya. Ilustrasi digital menggunakan perangkat lunak, untuk menghasilkan karya seni atau karya ilustrasi.²⁶

Ilustrasi, Berasal dari kata *illustration* (inggris) yang mengadopsi kata berbahasa latin yaitu *illustra'tio* atau *illu'stro* yang berarti mencerahkan. Ilustrasi memiliki kemampuan untuk menyampaikan pesan atau konsep secara visual dengan lebih mendalam dari pada sekedar gambar biasa. Ilustrasi juga sering kali digunakan dalam konteks tertentu seperti buku anak-anak, buku cerita, majalah, poster, dan sebagainya dimana berfungsi untuk memperkuat atau memperjelas teks atau pesan yang ingin di sampaikan. Ilustrasi memiliki dimensi *storytelling* yang kuat sehingga membedakannya deri sekedar gambar atau seni visual lain nya²⁷. ilustrasi digital mempersembahkan perpaduan yang unik antara elemen-elemen seni tradisional dengan teknologi modern. Dalam praktiknya *illustrator* (Seniman ilustrasi digital) menggunakan prinsip-prinsip seni tradisional seperti komposisi, warna dan pencahayaan untuk menciptakan karya seni yang dinamis dan relistis. Dengan memadukan teknik dengan teknologi modern seperti perangkat lunak grafis dan perangkat keras digital.²⁸

²⁶ Dr. I Made Marthana Yusa, S.Ds., M.Ds, Ilustrasi Digital(teori Dan Penerapan) (Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia, 2024 hal 1

²⁷ *Ibid* hal 5

²⁸ *Ibid*, 7

perangkat yang umum digunakan untuk membuat ilustrasi digital adalah tablet grafis, sert komputer, maupun smartphone yang melibatkan penggunaan perangkat lunak desain grafis, seperti Adobe Photoshop, Clip Studio Paint, ibis Paint, atau Corel Draw, untuk membuat karya seni digital. Dalam ilustrasi digital, seniman dan desainer dapat menggambar, mewarnai, dan mengedit karya mereka secara digital. Dibandingkan dengan ilustrasi tradisional yang menggunakan media seperti kertas, pensil, dan cat air, di dunia modern ini sudah bisa memanfaatkan teknologi komputer dan alat-alat digital untuk membuat ilustrasi.²⁹

Ilustrasi dalam KBBI dijelaskan sebagai gambar,diagram atau peta yang digunakan untuk menjelaskan tau menghias sesuatu, terutama bagian tertulis dari sebuah karya cetak seperti buku.ilustrasi digunakan untuk membuat jelas atau menjelaskan sesuatu. Dan ilustrasi merupakan tindakan atau proses yang menggambarkan sesuatu.³⁰

Pada Era ini yang didorong oleh teknologi digital, termasuk *Internet of Things* (IoT), kecerdasan buatan atau *artificial intelegence*(AI), robotika, dan komputasi awan. Pada Era ini yang mengubah, cara produksi, distribusi, dan konsumsi barang dan jasa dengan memanfaatkan konektivitas yang lebih besar, analitika data yang canggih, dan otomatisasi yang lebih luas.³¹

Hal ini memungkinkan para seniman untuk membuat dan mendistribusikan ilustrasi dengan lebih cepat dan lebih efisien daripada sebelumnya. Namun, hal ini

²⁹ Wisnu.A.S., (2024, 6, 11) *Perangkat Lunak Pendukung Desain Grafis*. Mediaindonesia diakses di <https://mediaindonesia.com/teknologi/524147/perangkat-lunak-pendukung-desain-grafis>

³⁰ Kamus Besar Bahasa indonesia (KBBI)

³¹ Dr.abdul Rozak, M.Si, *PT Era Revolusi Industri 4.0* (Bekasi:CV.Phika media), 2020 hal 21-22

juga membawa tantangan dalam hal perlindungan hak cipta, karena karya-karya digital dapat dengan mudah di duplikat, atau didistribusikan ulang tanpa izin.

dengan hadirnya teknologi internet dan AI yang saat ini juga menjadi salah satu bukti bahwa situasi masyarakat semakin kompleks. Internet dan AI dianggap sebagai suatu teknologi yang tidak hanya membawa manfaat tetapi juga “ancaman dan tantangan”. Seringkali dapat dilihat berbagai macam bentuk aktivitas pemanfaatan internet dan AI yang dapat berdampak pada perlindungan hak cipta. Tindakan *download*, *upload*, *file sharing*, dan Pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh ai dengan meniru karya *illustrator* sebagai bahan generade dan sejenisnya telah menjadi sebuah realitas sehari-hari di era ini.

Illustrator pada faktanya mengunggah karya ilustrasi digital nya akun sosial media pribadi untuk mendapatkan apresiasi, kritik dan juga sebagai bentuk mempromosikan karya nya yang melibatkan nilai ekonomis.

Selain itu hubungan pengamat seni dan *illustrator* dapat berjalan lebih mudah dengan mengunggah nya di media sosial pribadi, ilustrasi sebagai jembatan komunikasi bagi *illustrator* agar selalu dituntut kreatifitas nya sebagai kritik ataupun apresiasi, pengamat seni juga sebagai salah satu alat ukur prestasi *illustrator*, yang mampu memaparkan tanggapan yang lebih objektif terhadap karya ilustrasi, sebab setiap orang tidak dapat terhindar dari subyektivitasnya jika ia harus menilai hasil karya nya sendiri.³²

Seorang *illustrator* adalah seorang seniman yang menciptakan ilustrasi dengan mempertimbangkan aspek merek, aspek penjualan dan bahkan kritik,

³² Paita Yunus,P, Kritik Seni(Makassar: CV.Prince Publishing),2014 hal 6

tentu saja seorang *illustrator* bisa juga berkarya tanpa mempertimbangkan aspek tersebut akan tetapi kebanyakan dari mereka yang melakukan nya tidak bisa bertahan dalam sebuah bisnis. ilustrator harus mempertimbangkan permintaan pasar(klien) hal ini mengingat bahwa karya ilustrasi diciptakan nantinya untuk di produksi.³³

2.3.1 Nilai Komersial Ilustrasi digital.

Ilustrasi selain digunakan sebagai semata-mata pengungkapan makna dan kenikmatan, ilustrasi memiliki nilai komersial yang dimana seorang *illustrator* dapat menjual ilustrasi nya kepada orang lain atau klien. dengan tercapainya persetujuan antara *illustrator* dan klien biasanya hasil karya ilustrasi ini akan tampil di berbagai media seperti cetak, televisi, situs web, Permainan online, hingga media sosial. Baik sebagai media iklan maupun hal lainnya.

Ilustrasi semacam ini biasa nya di sebut *commission art* dikarenakan *illustrator* perlu mengikuti arahan klien yang biasanya klien sudah memiliki konsep referensi dan bayangan nya tersendiri bagaimana ilustrasi yang mereka inginkan. Hal ini membuktikan bahwa ilustrasi digital memiliki nilai komersil, dengan menduplikat secara melawn hukum sebuah ilustrasi dapat menyebabkan turun nya nilai komersil pada sebuah ilustrasi.³⁴

³³ Indiria Maharsi, MSn, *Ilustrasi*(Yogyakarta: Badan Penerbit ISI), 2016 hal 14-15

³⁴ Zatalini.(2024, 5, 13) “Art Commission, Peluang Bisnis Bagi *Illustrator*” di akses dari Zatalineesan : <https://zatalineesan.blogspot.com/2017/02/karya-ilmiah-art-commissionpeluang.html>

Selain itu nilai komersial suatu ilustrasi digital dapat dilihat hanya dengan melihat bagaimana sebuah karya seni di apresiasi, yang kemudian akan timbul sebuah nilai komersial, hal ini juga berpengaruh terhadap produktivitas akan karya yang baru karena banyaknya apresiasi langsung yang diterima para *illustrator* terhadap karya-karya ilustrasinya sehingga memperbanyak peluang pekerjaan dan permintaan *Commission art* yang merupakan penghasilan utama bagi *illustrator*.³⁵

2.3.2 Teknologi Pengaman

Teknologi pengaman dalam ketentuan Hak Cipta telah menjadi sebuah strategi dalam perlindungan Hak Cipta pada karya-karya digital walaupun perlindungan yang diberikan tidak bisa di anggap absolut tapi hal ini dapat mengurangi terjadi nya pelanggaran hak cipta. Strategi ini diambil dikarenakan adanya fungsi dari teknologi pengaman sebagai sarana perlindungan Hak Cipta,

Teknologi pengaman atau lebih dikenal dengan *Digital Right Management* (DRM) dalam ilustrasi digital berfungsi sebagai sistem perlindungan yang mengadopsi teknologi untuk melindungi hak eksklusif pencipta terhadap karya cipta digital. Teknologi pengaman ini dapat berupa, *enkripsi software*, *password*, dan kode akses yang memungkinkan pencipta melakukan kontrol akses terhadap karya ciptanya. Dalam praktek, Teknologi pengaman ini memiliki fungsi sebagai pembatas terkait dengan

³⁵ Jessy Wijaya, & Yudi Kornelis (2022) “legalitas Komersialisasi Fanart Anime, Volume 5 hal 282

duplikat karya cipta, seperti membatasi jumlah file yang dapat diunduh atau membatasi akses ke file tertentu, akan tetapi mengurangi jangkauan penikmat seni yang dapat mengurangi apresiasi seni yang didapatkan oleh *illustrator*.³⁶

Implementasi teknologi pengaman dapat memiliki dampak yang signifikan terhadap perlindungan hukum dalam ilustrasi digital. Pengaturan teknologi pengaman dalam ketentuan Hak Cipta telah menjadi sebuah strategi dalam perlindungan Hak Cipta di internet yang dapat meminimalisir adanya pelanggaran hak cipta yang dilakukan pengguna internet.³⁷ DRMs juga berperan untuk memungkinkan dilakukannya identifikasi karya cipta. Identifikasi ini tujuannya adalah untuk melacak tindakan-tindakan yang tidak sah dilakukan terhadap karya cipta.

Ada beberapa teknologi pengaman yang saat ini umum di gunakan yaitu:

2.3.2.1. Penggunaan Watermark Digital

Watermark digital atau tanda air digital yang ditempatkan pada ilustrasi untuk menandai kepemilikan dan asal-usul karya tersebut. *Watermark* dapat berupa teks,tanda tangan ataupun logo yang ditempatkan secara tersembunyi atau terlihat di atas ilustrasi. Penggunaan watermark digital dapat memberikan bukti visual yang

³⁶ Irawati.,SH.,MH, “Digital Righ Managements(Teknologi Pengaman Dalam Perlindungan Hak Cipta Di Era Digital”, Jurnal Fakultas Hukum Universitas Di Ponegoro,Volume 4, (2019), hal 2-7

³⁷ Ibid, hal 387.

kuat tentang kepemilikan dan hak cipta karya, serta memberikan peringatan kepada pengguna potensial tentang kewaspadaan hukum.³⁸

2.3.2.2. Enkripsi File

Enkripsi file melibatkan penggunaan algoritma enkripsi untuk mengamankan file ilustrasi digital. Ini membuat file tidak dapat dibaca atau diedit tanpa kunci enkripsi yang sesuai. Dengan menggunakan enkripsi file, pencipta dapat memastikan bahwa hanya orang yang memiliki izin yang dapat mengakses dan menggunakan karya mereka, meningkatkan perlindungan hukum terhadap penyalinan dan penggunaan yang tidak sah.³⁹

2.3.2.3. Penggunaan Teknologi Blockchain

Teknologi blockchain dapat digunakan untuk mencatatkan kepemilikan dan jejak digital dari suatu karya ilustrasi digital. Dengan menggunakan blockchain, informasi tentang siapa yang menciptakan karya, kapan karya itu dibuat, dan transaksi apa yang terjadi dengan karya tersebut dapat dicatat secara permanen dan transparan. Ini dapat memberikan bukti otentik tentang kepemilikan dan hak cipta karya, serta memfasilitasi manajemen hak digital

³⁸ adi Suheryadi, "Penerapan Digital Watermark Sebagai Validasi Keabsahan Gambar Dengan Skema Blin watermark" volume 3, (2017), hal 1-2

³⁹ Aijoansyah, L.(2024, 6, 11) "*Apa Itu Enkripsi? Kenali Jenis dan Fungsinya untuk Keamanan!*" di akses dari Kominfo Bengkulu: <https://kominfo.bengkulukota.go.id/apa-itu-enkripsi-kenali-jenis-dan-fungsinya-untuk-keamanan>

yang lebih efektif. Hal ini biasa nya digunakan dalam Gambar NFT (*Non-Fungible Token* atau aset digital berbasis teknologi crypto).⁴⁰

2.3.2.4. Sistem Otentikasi dan Manajemen Akses

Sistem otentikasi memungkinkan pencipta untuk mengontrol siapa yang memiliki akses ke karya mereka. Ini dapat mencakup pemberian izin akses kepada pengguna tertentu, pembatasan jumlah tampilan atau unduhan, dan penentuan batasan penggunaan karya dalam lisensi. Dengan menggunakan sistem otentikasi dan manajemen akses yang tepat, pencipta dapat memastikan bahwa karya mereka digunakan sesuai dengan keinginan dan batasan yang mereka tentukan, Contoh nya teknologi yang di kembangkan Google yaitu Google Drive⁴¹

Dengan implementasikan teknologi pengaman pada ilustrasi digital pemilik karya atau *illustrator* dapat meminimalisir adanya kemungkinan penyalinan ilegal, dan memastikan bahwa kredit diberikan kepada yang berhak mendapatkan. Selain itu, teknologi pengaman bisa memfasilitasi pemantauan dan penegakan yang lebih baik terhadap hak cipta, memungkinkan pembuat karya untuk mengambil tindakan hukum jika diperlukan.⁴²

Dengan harapan penggunaan tidak sah terhadap karya akan berkurang karena teknologi pengaman dapat memberikan bukti digital

⁴⁰Ruhtiani,M "Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Melalui Teknologi BLOCKCHAIN Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia" Volume 11, (2023), hal 206

⁴¹ Sri Kamala, & Iswary Lawanda,I "Analisis Penggunaan Google Drive Dalam Managemen Informasi Di Kantor Villa" Volume 15, (2023), hal 285-286

⁴² Irawati.,SH.,MH,(2019) Loc.cit

yang kuat tentang kepemilikan dan asal-usul karya tersebut. Meskipun demikian, tidak mungkin sepenuhnya menghilangkan risiko ini karena tidak ada sistem yang benar-benar bisa mengatasi hal tersebut. Namun, dengan menggunakan teknologi pengaman yang tepat dan mengikuti praktik terbaik dalam manajemen hak cipta, pemilik karya dapat secara signifikan mereduksi kemungkinan adanya penggunaan tidak sah terhadap ilustrasi digital mereka.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

1. Perlindungan hukum terhadap karya ilustrasi digital di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Pada Pasal 40 Ciptaan yang di lindungi adalah ciptaan dalam bidang Pengetahuan Seni dan Sastra, pada huruf f di sebutkan karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase, gambar yang dimaksud yaitu antara lain, motif, diagram, sketsa, logo, unsur-unsur warna dan bentuk huruf indah. Ilustrasi digital dapat dikategorikan sebagai gambar digital, yang termasuk dalam cakupan perlindungan UUHC. Karya ilustrasi digital, sebagai salah satu bentuk seni rupa yang menggunakan teknik digital, Hak cipta akan di peroleh saat karya tersebut memiliki bentuk nyata atau fisik dan dideklarasikan oleh penciptanya. Ilustrasi digital akan mendapatkan perlindungan hak cipta setelah karya tersebut memiliki bentuk yang nyata, tidak lagi berupa konsep, ide, ataupun gagasan dan telah dipublikasikan oleh penciptanya. Selama dapat dibuktikan bahwa ilustrasi tersebut merupakan hasil kreasi yang orisinal dari penciptanya, hak cipta akan melekat pada karya tersebut, dan hak-hak yang dimiliki pencipta akan dilindungi oleh UUHC, baik dengan pendaftaran maupun tanpa pendaftaran hak cipta. Dalam kasus pelanggaran hak cipta, penyelesaian dapat dilakukan melalui jalur pengadilan atau arbitrase di Pengadilan Niaga. Tujuan dari langkah ini adalah untuk mencegah

penyebaran ilegal karya yang dilindungi dan untuk menuntut ganti rugi. Namun, di lapangan, banyak pelaku ilustrasi digital yang memilih tidak menggunakan jalur hukum karena dianggap kurang efektif dalam memberikan perlindungan, dan lebih memilih untuk menerapkan sanksi sosial. Bahkan, kasus perlindungan hak cipta di luar negeri pun jarang sampai ke pengadilan. Perbedaan yang paling mencolok antara perlindungan karya digital di Indonesia dan Amerika Serikat terletak yang pertama adalah mekanisme takedown PSE diwajibkan menindak lanjuti pengaduan konten negative atau illegal, termasuk pelanggaran hak cipta dengan menghapus atau memblokir konten tersebut namun mekanisme ini lebih bersifat administratif dan pengawasan pemerintah bukan prosedur formal seperti *notice and takedown* yang terstruktur seperti DMCA, DMCA menetapkan prosedur hukum yang jelas di mana pemilik hak cipta mengirimkan pemberitahuan resmi (*takedown Notice*) dan penyedia layanan wajib segera menghapus konten untuk mendapatkan perlindungan hukum.

Sistem PSE di Indonesia memiliki fungsi dan tujuan yang mirip dengan DMCA dalam hal menindak konten ilegal di internet, termasuk pelanggaran hak cipta, tetapi mekanisme, prosedur, dan perlindungan hukum bagi penyedia layanan di Indonesia belum setara dan seformal DMCA. PSE lebih menekankan pada pendaftaran, pengawasan, dan pemenuhan kewajiban administratif, sementara DMCA mengatur perlindungan hak cipta digital dengan prosedur hukum yang terstruktur

dan perlindungan legal bagi penyedia layanan. Sistem PSE di Indonesia dan DMCA sama-sama memiliki fitur takedown untuk menghapus konten ilegal, tetapi PSE lebih bersifat administratif dan pengawasan pemerintah, sedangkan DMCA adalah mekanisme hukum formal dengan perlindungan kuat bagi penyedia layanan.

2. Implementasi teknologi pengaman terhadap karya ilustrasi digital, *Digital Right Management* (DRM) yang berfungsi sebagai sistem perlindungan yang mengadopsi teknologi untuk melindungi hak eksklusif pencipta terhadap karya cipta digital. DRM Merupakan sistem yang dirancang untuk melindungi karya-karya digital. DRM berfokus pada satu titik pusat yang mengintegrasikan berbagai sistem untuk melindungi karya digital melalui hak cipta, khususnya dalam media elektronik. Media elektronik yang dimaksud mencakup konten digital, film digital, *Ilustrasi* digital dan data lain yang ditransfer secara digital. Teknologi pengaman ini dapat berupa, *enkripsi software*, *password*, dan kode akses yang memungkinkan pencipta melakukan kontrol akses terhadap karya ciptanya. Dalam praktek, Teknologi pengaman ini memiliki fungsi sebagai pembatas terkait dengan duplikat karya cipta, seperti membatasi jumlah file yang dapat diunduh atau membatasi akses ke file tertentu, akan tetapi mengurangi jangkauan penikmat seni yang dapat mengurangi apresiasi seni yang didapatkan oleh *illustrator*.

5.2 Saran

1. Penting untuk meningkatkan kesadaran masyarakat untuk menghormati hak cipta dan mendorong penciptaan karya yang inovatif dan orisinal, meningkatkan kesadaran hukum perlu program edukasi dan sosialisasi mengenai hak cipta dan perlindungan hukum bagi para pencipta, terutama *illustrator* digital. dan juga mendorong pencipta untuk mendaftarkan karya mereka secara resmi meskipun hak cipta otomatis melekat pada karya yang telah dipublikasikan, Pendaftaran dapat memberikan bukti yang lebih kuat dalam kasus sengketa hak cipta. Mengembangkan dan memperkuat mekanisme *takedown* konten ilegal di platform digital, termasuk kerja sama yang lebih erat antara pemerintah, penyelenggara sistem elektronik (PSE), dan platform media sosial untuk menindak pelanggaran hak cipta secara efektif dan responsif
2. penting untuk mengembangkan sistem DRM yang lebih fleksibel yang tidak membatasi akses. Serta mengedukasi pengguna tentang manfaat dan cara penggunaan DRM harus ditingkatkan, sehingga mereka memahami pentingnya perlindungan hak cipta dan tidak merasa terbatas oleh teknologi tersebut. Dan juga kolaborasi antara pencipta karya dan platform distribusi perlu diperkuat untuk menciptakan model bisnis yang saling menguntungkan, di mana pencipta mendapatkan perlindungan tanpa mengurangi jangkauan audiens Seperti menghapus Opsi *download* atau tidak memperbolehkan mengunduh gambar dari platform Sosial media.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Dr. I Made Marthana Yusa, S.Ds., M.Ds,(2024) ,*Ilustrasi Digital(teori Dan Penerapan)*, Jambi: PT. Sonpedia Publishing Indonesia.
- Dr.abdul Rozak,(2020),M.Si,*PT.Era Revolusi Industri4.0*, Bekasi:CV.Phika media.
- Dr. Ni Ketut Supasti Dharmawan, S.H,M.Hum(2016), Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual, Yogyakarta: Deepublish.
- Indiria Maharsi,(2016) MSn, *Ilustrasi*, Yogyakarta: Badan Penerbit ISI.
- Khoirul Hidayah,(2017), *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jatim: Setara Press.
- Paíta Yunus,P (2014), *Kritik Seni*, Makassar: CV.Prince Publishing.
- Perter mahmud marzuki,(2009), *Penelitian Hukum*, Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Perter mahmud marzuki,(2009), *Pengantar ilmu Hukum*, Jakarta:Kencana Prenada Media Group.
- Prof. Dr. Mestika Zed, M.A.(2014), *Metode Penelitian Pustaka*, (Jakarta: Yayasan Pustaka Obor indonesia).
- Sudjana(2021), hak kekayaan intelektual edisi 2 (hkum4302) ,Tangerang Selatan: Universitas Terbuka.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji (2010), *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, (Jakarta : Rajawali Pers)
- Perundang-undangan
- Undang-Undang Republik indonesia Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Undang-Undang nomor 13 tahun 2016 tentang paten
- Undang-Undang nomor 20 tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis
- Undang-Undang nomor 31 tahun 2000 tentang Desain Industri
- Undang-Undang nomor 30 tahun 2000 tentang Rahasia Dagang
- Undang-Undang nomor 32 tahun 2000 tentang Tata Letak Sirkuit Terpadu
- Undang-Undang nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan transaksi elektronik
- Undang-Undang nomor 19 tahun 2016 tentang Informasi dan transaksi elektronik
- Undang-Undang nomor 1 tahun 2024 tentang Informasi dan transaksi elektronik

Jurnal/Skripsi

- Adi Suheryadi,(2017) "*Penerapan Digital Watermark Sebagai Validasi Keabsahan Gambar Dengan Skema Blin Watermark*" volume 3.
- Adam Mulyawan (2021) "*Perlindungan hak cipta desain Grafis pada usaha print on demand*" Volume 9

- Agustinus Pardede, S.H.,(2020), Modul Kekayaan intelektual tingkat dasar bidang hak cipta (edisi 2020) (Penerbit :Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual).
- Dumanauw, A. D.(2021) "*Perlindungan Hak Cipta Terhadap Karya Ilustrasi Digital Di Internet Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*" Univerisitas Hasanuddin
- I Gusti Agung Larassati Kusuma dan I Wayan Wiryawan,"*Akibat Hukum Atas Karya Fotografi Yang Dikomersialisasikan Tanpa Izin Di Media Sosial*", Jurnal Kertha Semaya Fakultas Hukum Universitas Udayana, Volume7
- Irawati.,SH.,MH,(2019) "*Digital Righ Managements(Teknologi Pengaman Dalam Perlindungan Hak Cipta Di Era Digital*", Jurnal Fakultas Hukum Universitas Di Ponegoro
- Jessy Wijaya, & Yudi Kornelis (2022) "*Legalitas Komersialisasi Fanart Anime*" Volume 5.
- Joneta Witabora (2012), "*PERAN DAN PERKEMBANGAN ILUSTRASI*" Volume 3
- Khwarizmi, M.S., (2021)"*Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital*" Depok: Universitas Indonesia, Volume 15
- Manurung, P., & Angelita, E. (2024, 6, 11). "*Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Karya Cipta Digital Di Indonesia. Premise Law Journal*", volume 1
- Ruhtiani,M (2023) "*Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Melalui Teknologi BLOCKCHAIN Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia*" Volume 11.
- Ruhtiani,M (2023) "*Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Melalui Teknologi BLOCKCHAIN Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia*" Volume 11.
- Rony Siswo Setiaji. (2023) "*BERKARYA SENI VISUAL DI ERA DIGITAL*" Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya Volume 5
- Sri Kamala, & Iswary Lawanda,I (2023) "*Analisis Penggunaan Google Drive Dalam Managemen Informasi Di Kantor Villa*" Volume 15.
- Suheryadi,A (2017) "*Penerapan Digital Watermark Sebagai Validasi Keabsahan Gambar Dengan Skema Blin Watermark*" volume 3.
- Artickle/website
- Aijoansyah, L.(2024, 6, 11) "Apa Itu Enkripsi? Kenali Jenis dan Fungsinya untuk Keamanan!" di akses dari Kominfo Bengkulu:
<https://kominfo.bengkulukota.go.id/apa-itu-enkripsi-kenali-jenis-dan-fungsinya-untuk-keamanan>
- Admin Aup (2024, 6, 11) Hak Cipta. Aup unair di akses pada
<https://aup.unair.ac.id/hak-cipta/>

Adco Law (2024, 11, 5) Perlindungan Hukum Bagi Masyarakat di akses pada <https://adcolaw.com/id/blog/perlindungan-hukum-bagi-masyarakat/>

Fortinet, (2024,11,5) Digital Righ Managements (DRM) Di akses pada <https://www.fortinet.com/resources/cyberglossary/digital-rights-management-drm>

Hukum online, (2024, 11, 5) Teori Perlindungan hukum menurut para ahli di akses pada, <https://www.hukumonline.com/berita/a/teori-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli-lt63366cd94dcbc/?page=all>

Hukum Online (2024, 11, 5) “Upaya preventif” di akses pada <https://www.hukumonline.com/berita/a/upaya-preventif-lt63e0813b74769/>

Maksum Rangkuti.(2024, 6, 10) Perlindungan Hukum Indonesia : Pengertian, Aspek, Unsur, dan Contoh.di akses pada <https://fahum.umsu.ac.id/perlindungan-hukum-indonesia-pengertian-aspek-unsur-dan-contoh/>

Thea Arnaiz(2024, 6, 10) Apa itu perlindungan Hukum kenali bentuk perlindungan hukum preventif dan repsresif di akses pada <https://bobo.grid.id/read/083572829/apa-itu-perlindungan-hukum-kenali-bentuk-perlindungan-hukum-preventif-dan-represif>

Team Hukum Online.(2024, 6, 10) Teori-Teori Perlindungan Hukum Menurut Para Ahli. di akses dari <https://www.hukumonline.com/berita/a/teori-perlindungan-hukum-menurut-para-ahli-lt63366cd94dcbc/>

Wiki pedia bahasa indonesia. (2024, 6, 11) Konvensi Bern tentang perlindungan seni dan sastra. Wikipedia di akses pada https://id.wikipedia.org/wiki/Konvensi_Bern_tentang_Perlindungan_Karya_Seni_dan_Sastra

Wipo. (2024, 6, 11) Summary of the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (1886). Wipo di akses pada https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/summary_berne.html

Wisnu.A.S (2024, 6, 11) Perangkat Lunak Pendukung Desain Grafis. Mediaindonesia di akses pada <https://mediaindonesia.com/teknologi/524147/perangkat-lunak-pendukung-desain-grafis>

Wiki pedia. (2024, 11, 05), Digital rights management. Wikipedia di akses dari https://en.wikipedia.org/wiki/Digital_rights_management

Zatalini.(2024, 6, 11) “Art Commission, Peluang Bisnis Bagi *Illustrator*” di akses pada <https://zatalineesan.blogspot.com/2017/02/karya-ilmiah-art-commissionpeluang.html>