

## **Tanggung Jawab Perdata Terhadap Kreator Konten atas Penyebaran Komik *Online* di Aplikasi TikTok**

**Kartika Eka Rilani, Taupiqqurrahman Taupiqqurrahman**

Fakultas Hukum, Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta, Jakarta, Indonesia  
2010611027@mahasiswa.upnvj.ac.id

### **Abstrak**

Penelitian ini bertujuan untuk membahas terkait tanggung jawab perdata terhadap kreator konten dan mengetahui perlindungan hukum bagi pencipta komik *online* di aplikasi TikTok. Perkembangan saat ini membuat komik termodifikasi menjadi bentuk digital yang dapat mengaksesnya di berbagai aplikasi ataupun situs web. Hal ini mempermudah penggunaannya dalam membaca komik secara *online*. Adanya komik *online* juga mempermudah pelaku pelanggaran hak cipta dalam melakukan penyebaran. Cara yang dilakukan yaitu menyebarkan komik *online* dengan membuat konten di aplikasi TikTok oleh kreator konten tanpa izin dari pemilik komik *online*. Akibat dari penyebaran karya cipta milik orang lain menimbulkan kerugian yang dirasakan oleh pencipta komik *online*. Maka dari itu perlunya perlindungan bagi pencipta komik yang hak ekonominya telah dilanggar oleh kreator konten tersebut. Penelitian ini menggunakan yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan yang relevan dengan permasalahan yang dibahas. Kebaharuan penelitian ini berdasarkan komik *online* yang disebarkan melalui aplikasi TikTok yang memiliki sifat komersial dan digunakan demi keuntungan pelaku pelanggaran hak cipta. Hasil penelitian ini yaitu pertanggungjawaban dalam bentuk ganti rugi serta pengajuan gugatan terhadap pelaku pelanggaran hak cipta ke pengadilan niaga. Adapun pertanggungjawaban dari kebijakan aplikasi TikTok seperti penghapusan konten video serta pemblokiran atau penutupan akun kreator konten tersebut. Selain hal tersebut bentuk perlindungan hukum bagi pencipta komik *online* yaitu dengan perlindungan preventif dan represif.

**Kata kunci:** Aplikasi TikTok; Hak cipta; Konten; Penyebaran Komik *Online*

### **Abstract**

*This research aims to discuss the civil liability for content creators and find out about legal protection for online comic creators in the TikTok application. Current developments make modified comics into digital forms that can be accessed in various applications or websites. This makes it easier for users to read comics online. The existence of online comics also makes it easier for copyright infringers to distribute them. The method used is to spread online comics by creating content on the TikTok application by content creators without permission from the online comic owner. As a result of the dissemination of other people's copyrighted works, it causes losses to online comic creators. Therefore, there is a need for protection for comic creators whose economic rights have been violated by the content creators. This study uses a normative juridical approach to legislation that is relevant to the issues discussed. The novelty of this research is based on online comics distributed through the TikTok application which have a commercial nature and are used for the benefit of copyright infringers. The results of this study are accountability in the form of compensation and submission of lawsuits against copyright infringers to the commercial court. As for the responsibility of the TikTok application policy, such as deleting video content and blocking or closing the content creator's account. In addition to this, the form of legal protection for online comic creators is preventive and repressive protection.*

**Keywords:** Content; Copyright; Dissemination of Online Comics; TikTok App

## 1. PENDAHULUAN

Semakin berkembangnya zaman era digital, kemajuan teknologi sangat mempengaruhi pola dan gaya hidup masyarakat. Hal tersebut memberikan dampak positif karena mempermudah dalam melakukan suatu kegiatan. Seperti bentuk fisik buku berkembang menjadi bentuk digital yang memberikan efek praktis bagi masyarakat. Perkembangan tersebut juga dirasakan bagi penulis dalam proses pembuatan, karena dapat menerbitkan karyanya melalui platform *online*. Berbagai sarana yang tersedia untuk menuangkan kreativitas, salah satunya komik *online* yang banyak diminati dari berbagai kalangan. Komik *online* tercakup dalam Hak Kekayaan Intelektual (HKI) khususnya hak cipta sebagai ciptaan yang dilindungi. Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 (UUHC) mengartikan 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. Ketentuan mengenai komik *online* belum diatur secara jelas. Namun komik *online* dapat dirujuk sebagai karya seni yang dapat dilindungi jika melihat isi dari Pasal 40 poin 1 huruf f UUHC yang menjelaskan bahwa karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase dan pada huruf n. terjemahan serta tafsir. Indonesia sendiri belum dibuat peraturan secara khusus mengenai perlindungan preventif bagi hak cipta yang saat ini perlindungan hukumnya masih secara represif.<sup>1</sup>

Salah satu komik *online* yang terdapat pada aplikasi yaitu LINE Webtoon yang merupakan *platform* komik digital dari Korea Selatan. Melalui aplikasi ini pencipta komik dapat mempublikasikan komiknya dan mendapatkan penghasilan.<sup>2</sup> Hal tersebut menunjukkan bahwa terdapat hak ekonomi yang dihasilkan pencipta komik atas karyanya. Tetapi dengan adanya penyebaran komik yang dilakukan tanpa izin menyebabkan pencipta komik tidak mendapatkan hak ekonominya. Penyebaran ini dilakukan melalui berbagai media sosial, salah satunya pada aplikasi TikTok. Hadirnya aplikasi TikTok digunakan untuk mengekspresikan penggunaannya, kemudian mulai bermunculan kreator yang kreatif dengan menyebarkan informasi dengan bentuk video, gambar, audio dan tulisan atau yang disebut konten.<sup>3</sup> Konten yang dibuat oleh para kreator konten harus berdasarkan riset data, ide serta konsep yang orisinal dan tidak menggunakan ciptaan orang lain.<sup>4</sup>

---

<sup>1</sup> Annisa Rachmasari, Zaenal Arifin, and Dhian Indah Astanti, "Perlindungan Hukum Hak Cipta Pada Film Yang Diakses Secara Ilegal Melalui Telegram," *Semarang Law Review (SLR)* 3, no. 2 (2022): 13, <https://doi.org/10.26623/slr.v3i2.5564>.

<sup>2</sup> Julian, "Gaji Komikus Webtoon Dan Cara Mendapatkan Keuntungan Dengan Mudah," Blitar Kota, 2022, <https://blitarkota.net/gaji-komikus-webtoon/> diakses pada 28 Mei 2023.

<sup>3</sup> Khansa Ramby, "Konsistensi Kreator Konten Tiktok Dalam Memproduksi Video Sebagai Aplikasi Nomor Satu Di App Store" (Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022).

<sup>4</sup> Mega Mutia Maeskina and Dasrun Hidayat, "Adaptasi Kerja Content Creator Di Era Digital," *Jurnal Communio* 11, no. 1 (2022).

Saat ini banyaknya kreator konten yang membuat konten dengan cara menyebarkan karya cipta seperti komik *online* milik orang lain. Para kreator konten ini dengan sengaja membeli episode terbaru pada komik tersebut lalu mengambil potongan gambar ataupun *full* episode. Lalu kreator tersebut membuat konten dalam bentuk video dengan menambahkan *sound* untuk menarik perhatian dari pengguna TikTok lainnya. Konten yang telah dibuatnya tersebar secara luas yang menyebabkan jumlah suka, komentar dan bagikan kian bertambah. Hal ini menimbulkan dampak kerugian dan meluasnya pelanggaran hak cipta di media sosial. Maka dari itu semua masyarakat ataupun pemerintah dapat berpartisipasi untuk memutus rantai penyebaran komik *online* di aplikasi TikTok. Dengan begitu harapannya dapat mewujudkan perlindungan bagi pencipta komik *online* dan pertanggungjawaban dari kreator konten atas pelanggaran yang telah dilakukan.

Terdapat penelitian terdahulu yang membahas mengenai hak cipta pada komik *online*. Adapun penelitian yang dilakukan oleh Ambarwati (2019) yang mengangkat permasalahan mengenai perlindungan hukum serta upaya untuk mencegah pembajakan komik *online*.<sup>5</sup> Perlindungan hukum bagi pembuat komik terhadap pembajakan *online* telah diatur dalam undang-undang hak cipta dan undang-undang tentang transaksi informasi elektronik. Pelanggaran hak cipta dapat dikenai sanksi pidana dan sanksi administrasi. Pemerintah juga telah membentuk tim khusus untuk menangani pembajakan komik di situs *online*. Dalam penelitian ini terdapat kelemahan yaitu tidak memberikan analisis yang komprehensif tentang perlindungan hukum bagi pencipta komik terhadap pembajakan *online*.

Penelitian selanjutnya dilakukan oleh Sutisna (2022) yang membahas mengenai peran hukum positif Indonesia dengan hukum yang berlaku di Jepang dan Amerika Serikat serta optimalisasi mitigasi dan penegakan hukum terkait pembajakan komik oleh situs *scanlation*.<sup>6</sup> Dalam jurnal ini yang menjadi fokus yaitu dengan melakukan penelitian terhadap perbandingan pengaturan hukum dari 3 negara yaitu Indonesia, Jepang dan Amerika Serikat. Selain itu, penelitian ini menyoroti potensi kerugian ekonomi bagi Indonesia akibat pembajakan. Kelemahan pada penelitian ini yaitu kurangnya data dan statistik spesifik untuk mendukung klaimnya. Selanjutnya berdasarkan penelitian yang ditulis oleh Kurnia (2023) mengenai legalitas terhadap manga *scanlation* di situs *mangku.live*.<sup>7</sup> Dalam penelitian ini membahas perlindungan hukum bagi pemilik

---

<sup>5</sup> Ni Made Denny Ambarwati and I Nyoman Mudana, "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Terkait Pembajakan Komik Pada Situs Online," *Kertha Wicara: Journal Ilmu Hukum* 8, no. 12 (2019): 7.

<sup>6</sup> Alberto Eka Sutisna and Rianda Dirkareshza, "Optimalisasi Mitigasi Dan Penegakan Hukum Hak Cipta Terkait Pembajakan Komik Pada Website Illegal," *Jurnal Hukum Dan Kenotariatan* 6, no. 2 (2022): 787.

<sup>7</sup> Muhamad Rizki Kurnia, Nuzul Rahmayani, and Jasman Nazar, "Legalitas Manga-Scanlation Pada Komik/Manga Online Di Situs Mangaku.Live Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *SUPREMASI: Jurnal Hukum* 5, no. 2 (April 2023): 159–74.

buku komik yang karyanya diunggah oleh situs mangaku.live tanpa izin oleh pelaku pembajakan. Lalu untuk akibat hukum yang diterimanya yaitu dengan dikenakan sanksi yang diatur dalam UUHC dan UU ITE. Kelemahan pada penelitian ini tidak memberikan analisis atau pembahasan yang jelas tentang permasalahan hukum spesifik seputar manga *scanlation* di situs mangaku.live. Hanya disebutkan secara singkat kerangka hukum undang-undang hak cipta dan potensi sanksi pembajakan.

Perbedaan penelitian ini dengan beberapa penelitian terdahulu yang sudah dijelaskan yaitu terletak pada perbedaan situs dan aplikasi penyebaran komik *online* dan metode penyebaran yang digunakan. Metode *scanlation* atau yang disebut *scanning, translation, editing* yang digunakan pada penelitian terdahulu merupakan proses memindai halaman per halaman. Sedangkan penelitian ini melihat dari penyebaran gambar komik *online* seperti LINE Webtoon yang dijadikan konten di aplikasi TikTok. Hal ini merupakan suatu pembaharuan karena membahas penyebaran komik *online* di media sosial seperti TikTok, berbeda dengan sebelumnya yang hanya menggunakan situs web ilegal. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu mengkaji kepastian hukum terkait perlindungan hukum bagi pencipta komik dan mengkaji tanggung jawab hukum yang tepat untuk memberikan efek jera kepada kreator konten yang menyebarkan komik *online* di aplikasi TikTok.

## **2. METODE**

Penelitian ini dilaksanakan menggunakan metode yuridis normatif. Metode yuridis normatif merupakan metode penelitian dengan kajian ketentuan dalam peraturan perundang-undangan yang mengkaji objek dalam suatu permasalahan serta melibatkan analisis bahan pustaka atau sumber sekunder.<sup>8</sup> Sumber sekunder dalam penelitian ini mencakup bahan-bahan hukum primer dan sekunder. Terdapat bahan hukum primer yang digunakan, yaitu perundang-undangan di Indonesia dan bahan hukum sekunder berupa sumber-sumber pustaka, seperti jurnal, skripsi, tesis. Teknik pengumpulan data yang digunakan melalui penelitian kepustakaan yang objek kajiannya menggunakan data pustaka berupa buku-buku sebagai sumber datanya.<sup>9</sup> Adapun sumber pustaka dalam bentuk digital seperti aplikasi LINE Webtoon dan TikTok yang dapat diakses secara *online*. Pemilihan sumber-sumber ini didasarkan kesesuaian dengan topik yang dibahas dan keandalannya. Selain itu pada penelitian ini menggunakan analisis deduktif, yang dimana dalam menganalisis suatu permasalahan berawal dari menjelaskan kesimpulan umum menjadi contoh kongkrit dalam menjelaskan kesimpulan yang bersifat khusus.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana, 2017).

<sup>9</sup> Sutrisno Hadi, *Metodologi Research Jilid 3*, 2nd ed. (Yogyakarta: Andi, 2004).

<sup>10</sup> Sedarmayanti and Syarifudin Hidayat, *Metodologi Penelitian* (Bandung: Mandar Maju, 2002).

### 3. HASIL DAN PEMBAHASAN

#### 3.1 Tanggung Jawab Perdata Terhadap Kreator Konten Atas Penyebaran Komik Online di Aplikasi TikTok

Membaca komik saat ini sangat disukai oleh generasi muda dan menjadi tren budaya yang berkembang. Kegiatan ini diprioritaskan karena komik dapat menyampaikan cerita yang menarik dan memberikan hiburan kepada pembaca.<sup>11</sup> Unsur yang menarik dalam komik yaitu terletak pada komposisi gambar dan gaya tulisan yang dapat mengkomunikasikan makna visualnya.<sup>12</sup> Dalam kategori gemar membaca komik, Indonesia mendapatkan peringkat ke-2 di dunia setelah Finlandia. Dalam perhitungannya, satu orang Indonesia dapat membaca 3,11 buku komik manga sedangkan di Finlandia 3,59.<sup>13</sup> Namun perubahan menjadi era digital membuat komik termodifikasi menjadi komik *online*. Perkembangan komik *online* telah mengubah cara remaja membaca komik dalam beberapa tahun terakhir. Sebagaimana dikutip dari Khrisnawan Adhie di sebuah acara indotelko.com pada tahun 2018, ia menyatakan “jumlah pembaca komik *online* di Indonesia mengalami peningkatan sekitar lebih dari 13 juta orang dan prediksinya jumlah ini akan terus meningkat setiap tahun.”<sup>14</sup> Perubahan ini terjadi karena meningkatnya popularitas komik *online* dibandingkan dengan komik cetak.

Komik *online* yang paling banyak peminatnya di negeri ini salah satunya yaitu LINE Webtoon. Pada acara Popcon Asia, Indonesia berhasil menjadi pasar tertinggi dengan 6 juta pengguna aktif. Hingga bulan Juli 2023, LINE Webtoon menjadi aplikasi komik yang paling banyak diunduh di Play Store. Aplikasi ini menduduki posisi pertama dengan 100 juta unduhan, sedangkan aplikasi serupa seperti Manga Toon yang hanya memiliki skitar 10 juta unduhan.<sup>15</sup> Namun sangat disayangkan, perkembangan teknologi di era digital ini juga memudahkan seseorang untuk mengambil karya orang lain lewat internet dan kemudian mencari keuntungannya sendiri.<sup>16</sup> Seperti penyebaran komik *online* yang dilakukan oleh kreator konten di aplikasi TikTok. Konten yang berbentuk video ini muncul di halaman beranda pengguna TikTok, semakin banyaknya jumlah suka, komentar dan bagikan pada video maka semakin tersebar luas. Apalagi dengan mencantumkan tagar dalam video tersebut yang berfungsi memudahkan pengguna dalam mencari informasi dengan tema atau konten tertentu. Contoh penggunaan

---

<sup>11</sup> Pradina Yuliani Kartika, “Makna Membaca Komik Conan Di Kalangan Anak Muda” (Universitas Airlangga, 2019).

<sup>12</sup> Jen Aggleton, “Defining Digital Comics: A British Library Perspective,” *Journal of Graphic Novels and Comics* 10, no. 4 (2019): 393–409, <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>.

<sup>13</sup> Dieny Maya Sari, “Industri Komik Indonesia Dan Sebuah Optimisme,” Kumparan, 2018. diakses pada 19 Juni 2023.

<sup>14</sup> “Masyarakat Indonesia Suka Baca Komik Digital,” IndoTelko, 2018. diakses pada 19 Juni 2023

<sup>15</sup> Shendy Karya Nugraha, “Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital Pada Pengguna Di Group Facebook Line Webtoon Indonesia Serta Tinjauannya Menurut Islam” (Universitas YASRI, 2019).

<sup>16</sup> Gabriella Ivana and Andriyanto Adhi Nugroho, “Akibat Kekosongan Hukum Terhadap Non-Fungible Token Sebagai Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual,” *Jurnal USM Law Review* 5, no. 2 (2022): 713.

tagar dalam penyebaran komik *online* yaitu LINE Webtoon aplikasi TikTok seperti *#webtoonspoiler* dengan jumlah sebanyak 1.700.000 penayangan.

Pembuatan konten di aplikasi TikTok ini sering dilakukan dengan cara yang praktis untuk menarik perhatian pengguna TikTok. Namun konten tersebut tidak berdasarkan dari kreativitasnya sendiri melainkan dengan sadar menduplikasikan sebagian ataupun seluruh ciptaan orang lain dan dipasarkan untuk masyarakat umum.<sup>17</sup> Kreator konten memanfaatkannya untuk menjadi ladang dalam mencari penghasilan. Pengasilan berasal dari aktivitas jual beli yang saat ini telah dipermudah dengan berkembangnya teknologi.<sup>18</sup> Dalam memperoleh penghasilan, cara yang dilakukan kreator yaitu dengan memasukkan *link* produk dari TikTok *shop* atau TikTok *affiliate* ke konten yang akan diunggah. Dengan begitu saat menyaksikan konten tersebut pengguna TikTok akan tertarik dan memiliki keinginan untuk membeli produk melalui keranjang kuning yang telah ditempatkan. Setiap produk yang terjual maka kreator konten akan mendapatkan komisi dari program TikTok. Cara ini digunakan oleh kreator konten selaku pemilik usaha untuk mempromosikan usahanya dengan menggunakan komunikasi media maya atau media internet.<sup>19</sup> Namun tindakan tersebut tetap salah karena telah membuat konten dengan menggunakan karya milik orang lain tanpa izin. Seharusnya kreator konten dapat mempromosikan produknya menggunakan konten yang orisinal.

Dalam *terms of service* di situs resmi TikTok, terdapat pernyataan tentang sanksi pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual. Berdasarkan ketentuan nomor 6<sup>20</sup>, TikTok menegaskan bahwa pengguna tidak boleh menggunakan layanan untuk melanggar Hak Kekayaan Intelektual apapun. Jika pengguna melanggar hak cipta atau hak kekayaan intelektual lainnya, TikTok berhak memblokir akses ke akun pengguna tersebut. TikTok hanya dapat menindak pelanggaran hak cipta jika dilaporkan oleh pengguna lain melalui fitur pelaporan yang disediakan. Pengguna harus mengisi deskripsi mengenai alasan adanya pengaduan atas video konten pelanggaran. Selain itu, TikTok juga menggunakan teknologi *artificial intelligence (AI)* dalam aplikasinya yang mampu menyaring konten yang diunggah pengguna. Pada sistem ini cara kerjanya dengan memberikan tanggung jawab kepada pengguna untuk memantau kejahatan penyebaran komik *online* milik orang lain dan melaporkannya jika mereka menemukan konten yang melanggar hak cipta. Setelah diberlakukannya sistem tersebut, video konten pelanggaran akan dilaporkan menggunakan fitur *report*. Pihak TikTok juga

---

<sup>17</sup> Khamozaro Waruwu and Ida Nadirah, "Mediasi Sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa Hak Cipta Buku Elektronik," *Jurnal USM Law Review* 6, no. 1 (2023): 150.

<sup>18</sup> Dintan Falya and Rianda Dirkareshza, "Urgensi Peraturan Pajak Dalam Aktivitas Endorsement Yang Dilakukan Oleh Influencer 'Instagram,'" *USM Law Review* 4, no. 2 (2021): 737.

<sup>19</sup> Rosalia Dika Agustanti et al., "Peningkatan Pengetahuan Praktik Jual Beli Online Berdasarkan Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Pada Masa Pandemi Covid-19," *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 5, no. 5 (2021): 2824–37, <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v5i5.5321>.

<sup>20</sup> "Tiktok, 2020, <https://www.tiktok.com/legal/page/row/terms-of-service/id-ID>. diakses pada 20 Juni 2023.

memberikan sanksi dengan menghapus video pelanggaran tersebut. Apabila kreator konten tidak jera, maka sistem pada aplikasi TikTok ini menghitung jumlah pelanggaran yang telah dilakukan hingga sampai memblokir atau menutup akun kreator konten tersebut secara permanen. Tujuan penutupan akun ini agar kreator konten bertanggung jawab atas perilakunya yang melanggar hak cipta orang lain dan tidak lagi membuat konten dengan mengambil potongan komik *online* dengan ilegal. Diharapkan para kreator konten nantinya dapat membuat konten yang berasal dari ide dan kreatifitasnya sendiri.

Pertanggungjawaban lainnya yaitu dalam bidang keperdataan yang diatur dalam Pasal 1365 KUHPerdata bahwa tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut. Adapun yang dimaksud dengan perbuatan melanggar hukum adalah perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh seseorang yang karena salahnya telah menimbulkan kerugian bagi orang lain.<sup>21</sup> Maka dari itu pencipta atau pemegang hak cipta dapat mengajukan gugatan ganti rugi kepada kreator konten. Pengaturan ganti rugi juga diatur dalam UUHC dan UU ITE.<sup>22</sup> Berdasarkan Pasal 99 ayat (1) UUHC yang menyatakan pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran hak Cipta atau produk hak terkait. Adapun peraturan lain yang mengatur mengenai gugatan ganti rugi terhadap pelaku pelanggaran hak cipta terdapat dalam dalam Pasal 38 ayat (1) UU ITE menyatakan bahwa setiap orang dapat mengajukan gugatan terhadap pihak yang menyelenggarakan sistem elektronik dan/atau menggunakan teknologi informasi yang menimbulkan kerugian. Pada ayat (2) juga dijelaskan bahwa masyarakat dapat mengajukan gugatan secara perwakilan terhadap pihak yang menyelenggarakan sistem elektronik dan/atau menggunakan teknologi informasi yang berakibat merugikan masyarakat, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Hal ini berarti jika pemilik atau pemegang hak cipta merasa dirugikan atas suatu ciptaannya, maka berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada pelaku pelanggaran hak cipta.

Berdasarkan ketentuan tersebut pada intinya menjelaskan keharusan untuk bertanggung jawab atas pelanggaran hak cipta. Di samping itu, selain dari sisi hukum upaya yang dapat dilakukan untuk mengatasi penyebaran komik *online* ini dapat dilakukan dari kesadaran masyarakat khususnya pengguna TikTok dan kreator konten. Pengguna TikTok diharapkan dapat menyaring konten seperti menyaksikan legal konten. Sedangkan para kreator konten bertanggung jawab dengan menghargai karya ciptaan milik orang lain. Hal tersebut merupakan

---

<sup>21</sup> Erna Tri Rusmala Ratnawati, "Perlindungan Hukum Bagi Korban Yang Dirugikan Akibat Penyebaran Berita Bohong," *Jurnal Pranata Hukum* 3, no. 1 (2021): 90–104.

<sup>22</sup> Faradila Harahap, "Tanggung Jawab Perdata Terhadap Pelaku Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Spoiler Film Pada Unggahan Media Sosial" (Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019).

bentuk apresiasi satu sama lain untuk lebih menghargai suatu karya cipta.<sup>23</sup> Dengan ini diharapkan terputusnya rantai penyebaran komik *online* di aplikasi TikTok dan terwujudnya karya ciptaan yang orisinal dan kreatif.

### **3.2 Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Komik *Online* Atas Karyanya Yang Dijadikan Konten di Aplikasi TikTok**

Perlindungan hukum hak cipta dibagi menjadi dua, yaitu perlindungan terhadap hak moral bagi pencipta yang diatur dalam Pasal 5 UUHC dan perlindungan terhadap hak ekonomi yang diatur dalam Pasal 8 UUHC.<sup>24</sup> Maraknya kreator konten yang mengunggah berbagai episode komik *online* tanpa izin dengan cara *screenshot* dan membuatnya dalam bentuk video. Pengguna TikTok yang penasaran dengan episode terbaru dapat menyaksikannya secara gratis lalu menyebarluaskan lagi dengan fitur bagikan. Hal ini mengakibatkan episode terbaru di aplikasinya sepi peminat karena telah *terspoiler*. Padahal episode tersebut dapat dibeli secara legal menggunakan fitur pembelian koin. Koin ini merupakan sebuah mata uang pada aplikasi LINE Webtoon yang digunakan untuk mengakses dan membeli episode terbaru.<sup>25</sup> Namun kreator konten dengan sengaja membeli lalu menyebarluaskannya lagi dalam bentuk video yang diunggahnya. Tujuannya adalah untuk mendapatkan 3 faktor yang berpengaruh terhadap keuntungan dalam menggunakan aplikasi Tiktok, yaitu jumlah pengikut, jumlah pengguna dan tingkat interaksi.<sup>26</sup> Dengan begitu kontennya menjadi ramai dikunjungi oleh pengguna TikTok yang mencari episode terbaru dengan gratis. Hal tersebut berdampak pada keuntungan pencipta komik karena episode terbarunya telah tersebar dan mengakibatkan komik di aplikasi resminya menjadi sepi peminat.

Keuntungan dalam bentuk koin merupakan apresiasi dari LINE Webtoon kepada pencipta komik untuk memperoleh bonus atas penambahan koleksi terbaru diluar jadwalnya. Berdasarkan harga yang tertera pada aplikasi LINE Webtoon sekitar Rp. 16.500,00 per 105 koin dan satu episodnya dijual 10-12 koin yang menjadi bonus bagi pencipta komik. Tak hanya itu, keuntungan lainnya berasal dari bayaran bulanan yang berkelanjutan apabila pencipta komik menerbitkan komiknya secara eksklusif. Lalu adanya sistem tambahan pemasukan apabila komik tersebut mencapai popularitas. Pencipta komik ini memperoleh pendapatan melalui waktu, tenaga, dan pengeluaran yang terlibat. Jika mengubah semua faktor tersebut menjadi angka, maka hal itu akan mengurangi nilai karya tersebut.

---

<sup>23</sup> Langit Rafi Soemarsono dan Rianda Dirkareshza, "Urgensi Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembuat Konten Dalam Penggunaan Lagi Di Media Sosial," *USM Law Review* 4, no. 2 (2021): 1, <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26623/julr.v4i2.4005>.

<sup>24</sup> Rizky Syahputra, Doddy Kridasaksana, and Zaenal Arifin, "Perlindungan Hukum Bagi Musisi Atas Hak Cipta Dalam Pembayaran Royalti," *Semarang Law Review (SLR)* 3, no. 1 (2022): 84, <https://doi.org/10.26623/slr.v3i1.4783>.

<sup>25</sup> Annisa Fitriana Lestari and Irwansyah, "Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital," *Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2 (2022): 134-48.

<sup>26</sup> Arif Budiansyahsyah, "TikTok Money Calculator, Cara Hitung Pendapatan Dari TikTok," CNBC Indonesia, 2020. diakses pada 20 Juni 2023.

Oleh karena itu harus adanya nilai ekonomi dan utilitas pada suatu karya yang harus dipertahankan dan dilindungi.

UUHC telah mengatur mengenai hak moral dan hak ekonomi. Perlindungan terkait hak yang melekat pada diri pencipta disebut sebagai hak moral. Sementara itu, yang merujuk pada hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari karya yang mereka ciptakan disebut sebagai hak ekonomi.<sup>27</sup> Hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta diatur dalam pasal 9 ayat (1) UUHC dan penerbitan diatur juga bahwa menggandakan, menerjemahkan, mengadaptasi, mendistribusikan, mempertunjukan, mengumumkan, mengkomunikasikan, serta menyewakan merupakan hak ekonomi dari si pencipta atau pemegang hak cipta. Perlindungan yang diberikan untuk pencipta atau pemegang hak cipta terdapat dalam ayat (2) nya yang disebutkan setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin pencipta atau pemegang hak cipta.

Penyebaran komik *online* tersebut demi keuntungan ekonomi yang diduplikasinya sebagai kreator konten, maka dalam hal ini termasuk ke dalam pembajakan. Pasal 1 angka 23 UUHC menyatakan bahwa pembajakan adalah penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Penggandaan karya cipta menjadi salah satu masalah yang utama saat ini dengan menggunakan cara memodifikasi karya orang lain tanpa izin.<sup>28</sup> Perlindungan hukum atas masalah tersebut dapat diupayakan oleh pemegang hak cipta dengan melakukan perlindungan preventif dan represif.<sup>29</sup> Perlindungan preventif melibatkan upaya yang dilakukan oleh pencipta komik untuk mencegah dan menghindari kejadian yang tidak diinginkan, seperti penyebaran konten yang melanggar hak cipta mereka. Pencipta komik berperan penting dalam menjaga hak kekayaan intelektual mereka dengan tujuan untuk mencegah pelanggaran. Pencipta komik dapat mendaftarkan karya mereka untuk mendapatkan bukti kuat jika terjadi pelanggaran di masa mendatang yang mungkin perlu dibawa ke pengadilan. Maka dari itu, pencipta komik harus memiliki pengetahuan dan pemahaman yang luas tentang hak cipta sebagaimana diatur dalam UUHC. Dengan memahami isi undang-undang ini, pencipta komik dapat dengan jelas memastikan hak yang dimilikinya atas ciptaannya sendiri. Selain perlindungan preventif, pencipta komik juga dapat mengambil langkah-

---

<sup>27</sup> Nur Khaliq Khussamad Noor, "Perlindungan Hukum Hak Ciptas Atas Film Layar Lebar Yang Dipublikasikan Melalui Media Sosial Tanpa Izin," *Riau Law Journal* 3, no. 1 (2019): 85–104.

<sup>28</sup> Taupiqqurrahman, "Perlindungan Hak Cipta Terkait Pelanggaran Modifikasi Karya Ciptaan Asing Yang Dilakukan Tanpa Izin Di Indonesia," *Supremasi: Jurnal Hukum* 4, no. 1 (2021), <https://doi.org/https://doi.org/10.36441/supremasi.v4i1.548>.

<sup>29</sup> Pongki Paulus Ndokii and Yunanto, "Pelanggaran Hukum Terhadap Hak Cipta Lagu Karena Melakukan Perubahan Secara Ilegal," *Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 5, no. 1 (2023), <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v5i1.2646>.

langkah dengan melakukan perlindungan represif. Hal ini ditujukan untuk mengatasi pelanggaran hak cipta yang mungkin terjadi di ranah komik *online*.

Perlindungan hukum represif terdapat pada Pasal 54 UUHC mengatur tentang kewenangan pemerintah untuk mencegah terjadinya pelanggaran Hak Cipta dengan sarana yang berbasis teknologi informasi. Pemerintah melakukan berbagai tindakan untuk menjalankan kewenangannya, seperti memantau pihak yang menyebarkan konten yang melanggar hak cipta dan bekerja sama dengan berbagai pemangku kepentingan, baik di tingkat nasional maupun internasional, sebagai tindakan preventif dalam produksi dan penyebaran konten yang melanggar hak cipta. Selanjutnya dilihat dari isi Pasal 95 UUHC, perlindungan hukum represif dapat memecahkan permasalahan ini dengan dua jalan, yang pertama jalur non litigasi melalui penyelesaian sengketa tanpa melalui pengadilan dengan melakukan mediasi, negosiasi, dan konsiliasi. Kemudian yang kedua jika pencipta komik *online* ingin melalui jalur litigasi bisa dengan mengajukan gugatan ke pengadilan niaga. Hal ini juga berkaitan dengan aturan yang tercantum dalam Pasal 26 UU ITE ayat (1) dan (2) menerangkan bahwa dalam hal menggunakan data pribadi seseorang melalui media elektronik, harus berdasarkan persetujuan dari orang bersangkutan dan apabila terjadi kerugian yang timbul karena adanya penyalahgunaan data dapat mengajukan gugatan ganti rugi ke pengadilan.

Berdasarkan ketentuan diatas, perlindungan dimaksudkan sebagai upaya untuk mewujudkan perkembangan yang baik dibidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.<sup>30</sup> Oleh karena itu diperlukan kerjasama antar perusahaan, organisasi penegak hukum dan masyarakat meminimalisir pelanggaran hak cipta. Menyadari hal tersebut, peran masyarakat dalam menghargai karya cipta juga menjadi poin penting untuk tidak menyebarkan. Maka dari itu diperlukan kerjasama antar masyarakat untuk melaporkan pelanggaran hak cipta seperti yang tertuang dalam Pasal 55 UUHC bahwa setiap orang yang mengetahui adanya pelanggaran hak cipta melalui media sosial yang digunakan secara komersial maka dapat melaporkan kepada Menkominfo. Para penegak hukum juga diharapkan agar terus berusaha untuk memperbaiki peraturan perundang-undangan mengenai komik *online* secara lebih tepat dan jelas untuk menghindari salah tafsir.

#### **4. PENUTUP**

Penyebaran komik *online* yang dilakukan oleh kreator konten pada aplikasi TikTok merupakan suatu kejahatan terhadap hak cipta yang dimana harus dipertanggungjawabkan. Dalam bidang keperdataan mewajibkan orang yang karena salahnya menimbulkan kerugian, harus mengganti kerugian tersebut. Hal ini juga diatur dalam UUHC dan UU ITE bahwa pencipta atau pemegang hak cipta dapat mengajukan gugatan ganti rugi terhadap pelanggar hak cipta ke

---

<sup>30</sup> Pritha Arintha Natasaputri, "Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Terhadap Tindakan Fanfiksi Studi Pada Novel The Twilight Saga 'Breaking Dawn' Dan Web Novel Reneme's Normal Life," *Jurnal USM Law Review* 1, no. 2 (2018): 221.

pengadilan niaga. Adapun pertanggungjawaban dari kebijakan aplikasi Tiktok yang harus diterima oleh pelanggar hak cipta, seperti penghapusan konten video serta pemblokiran atau penutupan akun kreator konten tersebut. Selain hal tersebut bentuk perlindungan hukum bagi pencipta komik *online* yaitu dengan perlindungan preventif dan represif. Pencipta komik *online* juga harus menghindari penyebaran ini dengan menjaga hak intelektualnya. Apabila tetap terjadi pelanggaran pada karya ciptaannya, pencipta komik *online* dapat menyelesaikan permasalahan ini melalui jalur litigasi atau non litigasi. Pelanggaran hak cipta telah menjadi suatu masalah yang belum teratasi secara tuntas, dikarenakan pengaturan mengenai komik *online* belum diatur secara jelas dan rinci dalam UUHC. Diharapkan penegak hukum dapat sigap dalam proses penyelidikan serta membuat peraturan dalam upaya memutuskan penyebaran komik *online* untuk menimbulkan efek jera bagi kreator konten agar tidak terus melakukan pelanggaran hak cipta. Peran masyarakat juga sangat dibutuhkan khususnya pengguna Tiktok yang harus melaporkan apabila melihat konten yang melanggar hak cipta.

#### **DAFTAR PUSTAKA**

- Aggleton, Jen. "Defining Digital Comics: A British Library Perspective." *Journal of Graphic Novels and Comics* 10, no. 4 (2019): 393–409. <https://doi.org/10.1080/21504857.2018.1503189>.
- Agustanti, Rosalia Dika, Rianda Dirkareshza, Taupiqqurrahman, Shafira Fatahaya, and Rissa Asmitha Wardoyo. "Peningkatan Pengetahuan Praktik Jual Beli Online Berdasarkan Undang-Undang Informasi Dan Transaksi Elektronik Pada Masa Pandemi Covid-19." *JMM (Jurnal Masyarakat Mandiri)* 5, no. 5 (2021): 2824–37. <https://doi.org/https://doi.org/10.31764/jmm.v5i5.5321>.
- Ambarwati, Ni Made Denny, and I Nyoman Mudana. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Terkait Pembajakan Komik Pada Situs Online." *Kertha Wicara: Journal Ilmu Hukum* 8, no. 12 (2019): 7.
- Budiansyahsyah, Arif. "TikTok Money Calculator, Cara Hitung Pendapatan Dari TikTok." CNBC Indonesia, 2020.
- Falya, Dintan, and Rianda Dirkareshza. "Urgensi Peraturan Pajak Dalam Aktivitas Endorsement Yang Dilakukan Oleh Influencer 'Instagram.'" *Jurnal USM Law Review* 4, no. 2 (2021): 737.
- Hadi, Sutrisno. *Metodologi Research Jilid 3*. 2nd ed. Yogyakarta: Andi, 2004.
- Harahap, Faradila. "Tanggung Jawab Perdata Terhadap Pelaku Pelanggaran Hak Cipta Atas Tindakan Spoiler Film Pada Unggahan Media Sosial." Universitas Muhammadiyah Sumatera Utara, 2019.
- Ivana, Gabriella, and Andriyanto Adhi Nugroho. "Akibat Kekosongan Hukum Terhadap Non-Fungible Token Sebagai Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual." *Jurnal USM Law Review* 5, no. 2 (2022): 713.
- Julian. "Gaji Komikus Webtoon Dan Cara Mendapatkan Keuntungan Dengan Mudah." Blitar Kota, 2022.
- Kartika, Pradina Yuliani. "Makna Membaca Komik Conan Di Kalangan Anak

- Muda.” Universitas Airlangga, 2019.
- Kurnia, Muhamad Rizki, Nuzul Rahmayani, and Jasman Nazar. “Legalitas Manga-Scanlation Pada Komik/Manga Online Di Situs Mangaku.Live Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.” *SUPREMASI : Jurnal Hukum* 5, no. 2 (April 2023): 159–74.
- Langit Rafi Soemarsono dan Rianda Dirkareshza. “Urgensi Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembuat Konten Dalam Penggunaan Lagi Di Media Sosial.” *Jurnal USM Law Review* 4, no. 2 (2021): 1. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.26623/julr.v4i2.4005>.
- Lestari, Annisa Fitriana, and Irwansyah. “Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital.” *Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2 (2022): 134–48.
- Maeskina, Mega Mutia, and Dasrun Hidayat. “Adaptasi Kerja Content Creator Di Era Digital.” *Jurnal Communio* 11, no. 1 (2022).
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana, 2017.
- “Masyarakat Indonesia Suka Baca Komik Digital.” IndoTelko, 2018.
- Natasaputri, Pritha Arintha. “Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Terhadap Tindakan Fanfiksi Studi Pada Novel The Twilight Saga ‘Breaking Dawn’ Dan Web Novel Reneme’s Normal Life.” *USM Law Review* 1, no. 2 (2018): 221.
- Ndokii, Pongki Paulus, and Yunanto. “Pelanggaran Hukum Terhadap Hak Cipta Lagu Karena Melakukan Perubahan Secara Ilegal.” *Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam* 5, no. 1 (2023). <https://doi.org/10.37680/almanhaj.v5i1.2646>.
- “No Title.” Tiktok, 2020.
- Noor, Nur Khaliq Khussamad. “Perlindungan Hukum Hak Ciptas Atas Film Layar Lebar Yang Dipublikasikan Melalui Media Sosial Tanpa Izin.” *Riau Law Journal* 3, no. 1 (2019): 85–104.
- Nugraha, Shendy Karya. “Pengaruh Media Sosial Line Webtoon Terhadap Minat Membaca Komik Digital Pada Penggunanya Di Group Facebook Line Webtoon Indonesia Serta Tinjauannya Menurut Islam.” Universitas YASRI, 2019.
- Rachmasari, Annisa, Zaenal Arifin, and Dhian Indah Astanti. “Perlindungan Hukum Hak Cipta Pada Film Yang Diakses Secara Ilegal Melalui Telegram.” *Semarang Law Review (SLR)* 3, no. 2 (2022): 13. <https://doi.org/10.26623/slr.v3i2.5564>.
- Ramby, Khansa. “Konsistensi Kreator Konten Tiktok Dalam Memproduksi Video Sebagai Aplikasi Nomor Satu Di App Store.” Universitas Islam Negeri Sultan Syarif Kasim Riau, 2022.
- Ratnawati, Erna Tri Rusmala. “Perlindungan Hukum Bagi Korban Yang Dirugikan Akibat Penyebaran Berita Bohong.” *Jurnal Pranata Hukum* 3, no. 1 (2021): 90–104.
- Sari, Dieny Maya. “Industri Komik Indonesia Dan Sebuah Optimisme.” Kumparan, 2018.
- Sedarmayanti, and Syarifudin Hidayat. *Metodologi Penelitian*. Bandung: Mandar Maju, 2002.
- Sutisna, Alberto Eka, and Rianda Dirkareshza. “Optimalisasi Mitigasi Dan Penegakan Hukum Hak Cipta Terkait Pembajakan Komik Pada Website Illegal.” *Jurnal Hukum Dan Kenotariatan* 6, no. 2 (2022): 787.

- Syahputra, Rizky, Doddy Kridasaksana, and Zaenal Arifin. "Perlindungan Hukum Bagi Musisi Atas Hak Cipta Dalam Pembayaran Royalti." *Semarang Law Review (SLR)* 3, no. 1 (2022): 84. <https://doi.org/10.26623/slr.v3i1.4783>.
- Taupiqqurrahman. "Perlindungan Hak Cipta Terkait Pelanggaran Modifikasi Karya Ciptaan Asing Yang Dilakukan Tanpa Izin Di Indonesia." *Supremasi : Jurnal Hukum* 4, no. 1 (2021). <https://doi.org/https://doi.org/10.36441/supremasi.v4i1.548>.
- Waruwu, Khamozaro, and Ida Nadirah. "Mediasi Sebagai Alternatif Penyelesaian Sengketa Hak Cipta Buku Elektronik." *Jurnal USM Law Review* 6, no. 1 (2023): 150.