

# PROBLEMATIKA HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL PADA KARAKTER ANIMASI YANG DIGUNAKAN UNTUK TUJUAN KOMERSIL

I Nyoman Wira Yoga Viswanathan, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail: [wirayoga.viswanathan@gmail.com](mailto:wirayoga.viswanathan@gmail.com)

I Made Dedy Priyanto, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail: [dedy\\_priyanto@unud.ac.id](mailto:dedy_priyanto@unud.ac.id)

## ABSTRAK

*Penggunaan karakter animasi dengan tujuan komersil masih menjadi problematika di Indonesia. Khususnya pada industri kreatif yang seringkali menggunakan karakter animasi sebagai alat promosi dalam usahanya. Sehingga tujuan penulisan ini untuk mamahami pelindungan hukum pencipta karakter animasi atas penggunaan ciptaan yang digunakan tanpa hak berdasarkan hak cipta dan hak merek serta problematika penggunaan karakter animasi untuk keperluan komersial di Indonesia. Penulisan ini menggunakan metode yuridis normatif melalui pendekatan undang-undang yang disusun berdasarkan adanya kekosongan norma. Dalam penelitian ini disimpulkan pentingnya karya intelektual untuk memperoleh perlindungan hukum. Berdasarkan hasil analisa diketahui bahwa karakter animasi yang merupakan hasil imajinasi penulis atau pembuat karya fiksi dalam hal ini proses penciptaan suatu karakter animasi memenuhi unsur penciptaan suatu karya sehingga dapat dilindungi dengan Hak Cipta namun masih belum adanya independensi karakter animasi dalam peraturan Hak Cipta ketika digunakan terlepas dari cerita aslinya serta pelanggaran hak merek oleh industri kreatif di Indonesia. Selanjutnya karakter animasi juga bisa masuk ke dalam katagori desain grafis ketika penggunaan karakter terlepas dari cerita aslinya. Pentingnya perlindungan guna mencegah adanya kegiatan duplikasi karakter terutama penggunaan karakter animasi untuk tujan komersil tanpa izin merupakan pelanggaran pada hak cipta seseorang karena telah merampas dari hak ekonomi dan hak moral dari pengarang atau pencipta. Sehingga pentingnya mempertimbangkan Peraturan Pemerintah (PP) atau peraturan pelaksanaan UU HKI untuk independensi karakter animasi sebagai perlindungan dan kepastian hukum bagi penggunaan karakter animasi tersebut dalam mendukung Industri Kreatif di Indonesia mengingat industri kreatif yang tidak teridentifikasi sehingga sulit untuk menuntut pelanggar secara hukum.*

*Kata Kunci: Hak Cipta, Karakter Fiksi, Komersil*

## *ABSTRACT*

*The use of animated characters for commercial purposes is still a problem in Indonesia. Especially in creative industries that often use animated characters as promotional tools in their business. So this writing aims to find out how the legal protection of animated character creators against the use of creations used without rights based on copyright and trademark rights and the problematic use of animated characters for commercial purposes in Indonesia. The method of writing this journal uses a normative juridical method with a statutory approach that is structured based on the existence of a vacuum of norms. This study concludes the importance of intellectual work to obtain legal protection. Based on the results of the analysis, it is known that animated characters that are the result of the imagination of the author or maker of fictional works in this case the process of creating an animated character fulfills the elements of the creation of a work so that it can be protected by copyright, but there is still no independence of animated characters in copyright regulations when used regardless of the original story and violation of trademark rights by the creative industry in Indonesia. Furthermore, animated characters are also related to brands because animated characters can also be in the graphic design category. This protection can prevent exact duplication of the trademark owner's character or imitation of any character. The use of animated characters for commercial purposes without permission is a copyright violation that has deprived the author or creator of both economic and moral rights. The importance of the ratification of several implementing regulations of the IPR Law in the form of Government Regulations (PP) or lower implementing regulations so that there is independence of animated characters as protection and legal certainty for the use of these animated characters in supporting the Creative Industry in Indonesia considering the unidentified creative industry so that it is difficult to prosecute violators legally.*

*Keywords: Copyright, Animation Character, Commercialization*

### **1. Pendahuluan**

#### **1.1. Latar Belakang Masalah**

Industri animasi sekarang ini didefinisikan sebagai sektor yang didukung oleh seni, ilmu pengetahuan, serta teknologi yang tercipta berbentuk kartun dan film animasi, didasarkan pada penciptaan produk langsung animasi, dan meluas kepada pengembangan turunan dari citra merek, dan dengan demikian, memiliki rantai nilai

hak cipta yang besar.<sup>1</sup> Pada industri animasi ini, tercipta berbagai karakter yang mendukung sebuah cerita yang dituliskan. Karya animasi berkaitan dengan pemahaman mengenai Kekayaan Intelektual (KI). KI merupakan hasil pemikiran dan kecerdasan seseorang berupa ide sebagai bentuk penemuan yang memiliki hak bagi pencipta ide tersebut baik berupa seni maupun lainnya. Penjabaran konsepsi terpadu tentang "Seni" secara umum sebagai arena aktivitas manusia yang unik dan khusus, dan munculnya wacana filosofis yang berbeda yang dapat memberikan penjelasan tentang sifat dan nilai "Seni".<sup>2</sup>

Kekayaan Intelektual (KI) merupakan hak milik penting yang pokok bahasannya merupakan hasil pemikiran manusia dan dapat berupa tanda, pendapat, penemuan, dan lain-lain.<sup>3</sup> Arti lain menjelaskan HKI sebagai hak eksklusif yang diberi pada suatu ciptaan yang diciptakan oleh seseorang atau sekelompok orang. Secara khusus, KI dapat digambarkan sebagai bagian suatu benda yang tidak berwujud. KI juga dijelaskan sebagai hak yang berfungsi sebagai perlindungan atas sebuah karya yang dihasilkan manusia berlandaskan atas hukum karena adanya nilai ekonomi yang perlu diperhitungkan.<sup>4</sup> Hal lainnya yang menjadi bagian dari perlindungan HKI salah satunya adalah karya seni, novel dan banyak hal lainnya. Namun HKI saat ini telah semakin berkembang ke arah yang lebih mendetail, namun perkembangan yang terjadi tidak jarang juga mencakup peraturan yang sulit untuk diikuti mengenai karakter animasi yang masih belum dijelaskan secara independen.

Dalam sebuah bisnis khususnya dalam industri kreatif, KI juga disebutkan sebagai salah satu strategi yang dapat mendorong peningkatan sebuah mutu bisnis yang salah satunya dilakukan dengan penggunaan karakter tertentu. Karakter sebuah tokoh misalnya diyakini sebagai salah satu strategi efektif dalam penjualan karena asalan mudahnya diingat oleh masyarakat. Referensi sebuah karakter biasanya diambil melalui tokoh sebuah binatang yang ada pada komik, ataupun tokoh kartun yang ada pada animasi. Karakter animasi berbentuk sebagai gambar bergerak dari sebuah cerita yang dijalannya sehingga memiliki berbagai macam wujud yang berubah-ubah namun tetap menjadi image dari karakter animasi yang ada pada suatu

---

<sup>1</sup> Fan, Kuo Kuang dan Ting Ting Feng. "Sustainable Development Strategy of Chinese Animation Industry." *Sustainability (Switzerland)* 13, No. 13 (2021), <https://doi.org/10.3390/su13137235>.

<sup>2</sup> Barron, Anne. "Copyright Law and the Claims Of." *Available at SSRN 346361*, (2020).

<sup>3</sup> Sudikno, Mertokusumo. *Penemuan Hukum* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2009).

<sup>4</sup> Jill dan Andrew Stewart Second Edition McKeough. *Intellectual Property in Australia* (Sedney: Butterworths, 1997).

cerita. Karakter ini biasanya mengalami peningkatan popularitas ketika sebuah film dirilis yang pada akhirnya banyak dimanfaatkan untuk strategi penjualan dalam bentuk merchandise, reklame, termasuk pada kostum dan lainnya.

Penggunaan karakter animasi di atas seringkali dikomersialkan. Sehingga pentingnya KI tersebut khususnya pada perlindungan seniman dari para pembajak yang tidak bermoral yang selain sistem hak cipta juga mengeksploitasi karya seni untuk keuntungan komersial dan membiarkan para seniman “kelaparan di gudang mereka”.<sup>5</sup> Berlandaskan hukum di Indonesia dan hukum di beberapa negara, karya berhak cipta dan penemuan dilindungi hanya jika karya tersebut memenuhi persyaratan yang telah tersurat di dalam undang-undang. Salah satu konsep perlindungan karakter adalah konsep perlindungan hak cipta dan merek dagang juga dapat digunakan untuk melindungi karakter yang diciptakan dalam bentuk produk lain.

Di Indonesia, Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 (UUHC) menyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif dimiliki oleh pencipta secara khusus atau istimewa yang dapat dialihkan kepada ahli warisnya. Hak-hak ini muncul secara otomatis tanpa registrasi terlebih dahulu pada pemerintah terkait karena otomatis hak ini melekat pada pencipta.<sup>6</sup> Misalnya kekayaan intelektual seperti hak paten dan hak merek dagang. Dalam UUHC ditegaskan bahwa seseorang yang melakukan pelanggaran atas hak eksklusif pencipta, maka pihak tersebut dapat ditindak secara hukum namun tetap memperhatikan ketentuan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Karakter animasi sebagai jenis produk intelektual dan artistik yang khas dipengaruhi oleh lingkungan historis dan sosial pada saat itu. Sering diklaim bahwa institusi hak cipta pada dasarnya berorientasi pada promosi seni. Dalam hal ini proses penciptaan suatu karakter animasi memenuhi unsur penciptaan suatu karya sehingga dapat dilindungi dengan Hak Cipta.

Didukung perkembangan teknologi, penciptapun saat ini mulai memanfaatkan hal tersebut khususnya dalam publikasi karya cipta, namun hal ini tentunya memiliki dampak positif yang memudahkan menyebarluaskan namun juga memiliki kemungkinan rentan akan adanya penjiplakan. Selain itu, pemanfaatan media sosial oleh pencipta, dan munculnya berbagai situs layanan internet menggunggah gambar untuk melakukan publikasi karya sangat rentan dengan adanya penyalahgunaan dan

---

<sup>5</sup> Barron, Anne . “Copyright Law and the Claims Of”.

<sup>6</sup> Mustafa, M. E. *Aneka Penegakan Hukum Hak Cipta, Paten, Merk Dan Indikasi Geografi* (Bandung: Alumni, 2018).

berisiko atas pelanggaran hak cipta. Namun dalam industri ini, karya animasi yang tidak memperoleh perlindungan atas hukum yang sesuai UUHC masing sering ditemukan. Nyatanya UUHC tidak dapat mengakomodasi seluruh produksi artistik di bawah payung perlindungannya.

UUHC memberikan dua jenis hak eksklusif kepada pencipta karya berhak cipta diantaranya hak moral dan hak ekonomi. Tidak mudah untuk dapat menggunakan sebuah karya animasi untuk tujuan komersil. Indonesia juga dengan tegas menyatakan bahwa negara melindungi karya sastra ataupun karya seni yang dihasilkan di negara anggota Konvensi Bern lainnya melalui perlindungan UUHC.<sup>7</sup> itu, hukum yang melindungi hak-hak karakter adalah hukum merek. Perlindungan merek dagang merupakan simbol dilindungi yang sering digunakan untuk mengidentifikasi suatu barang dan jasa. Mengingat pada butir (a), Pembukaan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek menyatakan bahwa sesuai dengan ratifikasi perjanjian internasional oleh Indonesia, peran dari sebuah merek merek dan geografis sangatlah menjadi penting ditambah lagi dengan adanya era perdagangan global.<sup>8</sup> Secara khusus bertujuan untuk menjaga kesehatan dan keadilan, persaingan usaha, perlindungan konsumen, serta industri pada usaha kecil dan menengah UMKM di negara.

Selain kaitannya dengan hak cipta, pembahasan mengenai Hak Merek juga menjadi perhatian. Perlindungan hak merek terhadap karakter bergantung pada karakter yang digunakan, ada atau tidaknya karakter tersebut digunakan sebagai merek atau mempunyai keterkaitan tertentu dengan sebuah produk.<sup>9</sup> Dalam penyalahgunaan merek umumnya berkaitan dengan masalah prosedural seperti penggunaan sebuah logo atau nama dari sebuah karakter animasi. Apabila pemegang merek menyisipkan gambar tokoh kartun dan menjual suatu produk tanpa adanya izin dari pencipta ataupun pemegang hak cipta, maka hal tersebut dapat dikatan sebuah pelanggaran dan pemegang merek dapat dianggap melakukan tuntutan pelanggaran hak cipta sesuai dengan pengertian UUHC. Namun dalam hal ini adanya indikasi kekosongan hukum yang disebabkan belum adanya peraturan pemerintah yang

---

<sup>7</sup> Welgaputri, Feby dan Handar Subhandi Bakhtiar. "Tinjauan Yuridis Terhadap Pelindungan Hak Cipta Penggunaan Potret Konten Komersial Berdasarkan Hukum Perdata Internasional." *Borneo Law Review* Volume 7, no. 2 (2023).

<sup>8</sup> Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Merek.

<sup>9</sup> Abdillah, Mohammad Amar. "Perlindungan Hukum Pemilik Merek Tidak Terdaftar Atas Tindakan Pendaftaran Mereknya Oleh Pihak Lain Ditinjau Dari Asas Itikad Baik." *Jurist-Diction* Volume 2, No. 4 (2019): 1357, <https://doi.org/10.20473/jd.v2i4.14497>.

mengatur lebih lanjut penggunaan seni rupa fotografi dalam bentuk gambar, apapun ceritanya serta mengenai penggunaan sebagai merek oleh industri kreatif. Sehingga pentingnya menjaga keunikan sebuah merek sebagai rasio dasar perlindungan merek.

Berdasarkan latar belakang di atas diketahui bahwa permasalahan mengenai HKI di Indonesiapun menjadi permasalahan yang banyak ditemui khususnya dalam penggunaannya untuk tujuan komersil. Sehingga dalam penelitian ini befokus pada pelanggaran yang dilakukan pada hak cipta serta hak merek yang dilakukan khususnya pada perkembangan industri kreatif yang dalam kasus tersebut menggunakan karakter animasi tanpa izin atau tanpa mencantumkan sumbernya dan berpotensi menimbulkan perbuatan melawan hukum.

### 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian yang telah dijelaskan, maka rumusan yang diajukan dalam penelitian ini sebagai berikut

1. Bagaimana perlindungan hukum pada karakter animasi terhadap penggunaan ciptaan yang digunakan tanpa hak?
2. Bagaimana problematika penggunaan karakter animasi untuk keperluan komersial di Indonesia?

### 1.3. Tujuan Penulisan

Tujuan penelitian ini adalah mengetahui perlindungan hukum pencipta karakter fiksi terhadap penggunaan ciptaan tanpa hak berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 serta problematika penggunaan karakter fiksi untuk keperluan komersial di Indonesia termasuk tindakan hukum yang dapat dilakukan. Selanjutnya diharapkan penelitian ini dapat menjadi informasi mengenai penggunaan animasi yang bertujuan untuk komersial secara hukum

## 2. Metode Penelitian

Pendekatan penelitian ini yaitu yuridis normatif berangkat dari adanya kekosongan norma tentang hak cipta animasi dan pembatalan hak merek. Data yang digunakan data sekunder melalui kajian norma, doktrin hukum, kaidah, serta asas dari dari buku, termasuk artikel ilmiah yang kemudian diolah secara pandangan ilmu hukum dan dipaparkan dengan cara penyampaian deskriptif analisis mengenai perlindungan hak cipta karakter animasi beserta problematika yang terjadi pada penggunaan komersial serta kaitannya dengan hak merek. Penelitian ini menggunakan pendekatan statute approach, conceptual approach, serta analytical

approach dengan bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Sumber hukum primer dapat diuraikan atau dijelaskan secara efektif dan berkualitas, dalam bentuk tulisan yang bersifat sastra, logis dan runtut, tanpa ada celah selanjutnya dianalisa secara kualitatif

### **3. Hasil dan Pembahasan**

#### **3.1 Perlindungan hukum pada karakter animasi terhadap penggunaan ciptaan yang digunakan tanpa hak**

Hak kekayaan intelektual (HKI) sebenarnya berwujud, atau bagian dari yang tidak berwujud. Objek dalam kerangka hukum perdata dapat diklarifikasi ke dalam berbagai kategori, salah satunya adalah pengelompokan dan pengklarifikasian objek menjadi objek berwujud dan tidak berwujud. Dalam hubungan ini terlihat bahwa batas-batas suatu benda ditentukan dalam Pasal 499 KUH Perdata. Menurut pengertian hukum, yang dimaksud dengan benda adalah segala benda dan segala hak yang dapat dikuasainya. hak milik. Hak milik di sini berarti hak benda immateriil yang tidak memiliki benda sebagai objeknya.

Perubahan istilah “ Hak Atas Kekayaan Intelektual ” menjadi “ Hak Kekayaan Intelektual ” atau disingkat “ HKI ” diawali dengan diundangkannya Keputusan Menteri Hukum dan Perundang-undangan Republik Indonesia No. M.03.PR.07 tahun 2000 dan persetujuan Menteri Pendayagunaan Aparatur Negara melalui surat No. 24/M/PAN/1/2000 yang menjelaskan hasil kerja rasio manusia dengan menggunakan logika yang dituangkan ke dalam suatu karya dan kemudian dirumuskan sebagai intelektualitas, dapat menjadi suatu gagasan dan ide yang diekspresikan sebagai objek kekayaan intelektual.<sup>10</sup> Sehingga perlindungan sebuah ide yang diciptakan oleh manusia termasuk gagasan yang dihasilkan diberikan suatu hak yaitu HKI yang artinya bukan wujud dari ciptaan yang dilindungi oleh HKI. Hal inilah yang menjadi celah terjadinya berbagai pelanggaran hak.

HKI umumnya dijelaskan dalam dua kategori yang tersiran dalam Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri. Dalam Hak Cipta tidak berupa hak monopoli yang memberikan kebebasan melakukan sesuatu, tetapi hak agar dapat mencegah orang lain yang melakukan tindakan yang melanggar hak. Hak cipta berlaku secara otomatis yang memberikan hak penuh kepada pencipta tanpa perlu mendaftarkannya.<sup>11</sup>

---

<sup>10</sup> Indonesia, Keputusan Menteri Hukum Dan Perundang-Undangan Republik Indonesia No. M.03.PR.07 Tahun 2000.

<sup>11</sup> Abdurahman. “Asas First to File Principal Dalam Kasus Hak Merek Nama Terkenal Benua.” *Jurnal Aktualita* Volume 3, No. 1 (2020).

Konsep perlindungan secara otomatis yang dianut dalam Undang-undang Hak Cipta (UUHC) dan Berne Convention landasan yang dianut oleh hak cipta sehingga hak cipta ini bukan sebuah pemberian dari orang lain. Namun seiring perkembangan zaman dan teknologi yang memudahkan memperoleh berbagai informasi, menjadi semakin banyaknya kasus penyalahgunaan hak cipta yang pada akhirnya mendorong pihak-pihak yang memiliki karya cipta untuk segera melakukan pendaftaran ciptaannya pada daftar umum ciptaan melalui Direktorat Jendral yang berfungsi sebagai alat bukti ketika terjadi sebuah sengketa.

Di Indonesia sendiri, tingkat pembajakan memiliki jumlah yang sangat tinggi bahkan hingga menyebabkan kerugian yang sangat signifikan. Hal ini disebabkan rendahnya tingkat penghargaan masyarakat terhadap sebuah karya, khususnya dalam hal ini hak cipta.<sup>12</sup> Penyebab rendahnya kesadaran masyarakat yang muncul dari survei di atas adalah karena masyarakat masih belum sepenuhnya memahami hak atas kekayaan intelektual, dan dalam hal ini hak cipta pada khususnya.

Pihak yang mendapat ganti rugi dalam hal ini bukan hanya pencipta ciptaannya saja, tetapi juga negara dan masyarakat itu sendiri, yang pasti akan kehilangan penerimaan pajak dari produk asli yang dijual, dan pencipta ciptaan itu akan kehilangan penghasilan dari penciptaan itu karena dikonsumsi oleh masyarakat secara ilegal. Di sisi lain, masyarakat mengalami dampak negatif karena tidak pernah menyadarinya, sehingga menimbulkan konflik antara pihak yang memahami HKI dengan pihak yang tidak memahami HKI, apalagi pihak yang menyadari dan memahami HKI produk yang mereka gunakan belum maksimal karena kurang orisinalitas dalam apa yang mereka konsumsi.

Perlindungan terhadap karakter anime yaitu gambar yang dibuat oleh manusia erat kaitannya dengan hak kekayaan intelektual. Pasal 4 UUHC mengatur tentang hak eksklusif mengenai hak moral dan hak eksklusif. Hak moral adalah hak yang unik bagi setiap pencipta, dan diakui serta dihormati bahkan setelah pencipta meninggal. Pengakuan berupa hak eksklusif tersebut tidak terlepas dari ungkapan pengakuan terhadap karya intelektual yang diciptakan oleh penciptanya. Lebih lanjut, hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta diatur dalam ketentuan Pasal 8 dan 9 UUHC. UUHC Pasal 9(1) mengatur bahwa pencipta atau pemegang hak cipta tidak boleh: a) mempublikasikan ciptaannya; b) memperbanyak ciptaannya dalam bentuk

---

<sup>12</sup> Nandiansyah, Aldi dan Cheny Berlian. "Kesadaran Hukum Perlindungan Hak Cipta Bagi Pengguna Karya Cipta Sinematografi Pada Media Internet.: SEIKAT: Jurnal Ilmu Sosial, Politik, dan Hukum Volume 1, no. 2 (2022): 77, <https://doi.org/10.55681/seikat.v1i1.235>.

apa pun; c) menerjemahkan ciptaannya; d) menyunting atau menyusun ciptaannya hak ekonomi untuk atau mendesain ulang Ciptaan; e) mendistribusikan Ciptaan atau salinannya; Eksekusi Ciptaan; g) Publikasi Ciptaan; h) Pemberitahuan Ciptaan; dan i) Penyewaan Ciptaan. Dalam konteks kepemilikan hak ekonomi, ketentuan Pasal 9(2) UUHC menyatakan bahwa seseorang yang melaksanakan hak ekonomi berdasarkan ayat 1 harus mendapat izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, tegasnya. Dalam Pasal 9 ayat (3), UUHC juga secara tegas mengatur larangan memperbanyak dan/atau mengeksploitasi secara komersial tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta.

Adanya perkembangan industri kreatif di Indonesia juga ikut menyumbang jumlah peningkatan pelanggaran hak cipta. Dimana terlihat bahwa banyak bisnis yang menggunakan karakter sebagai alat pemasarannya baik digunakan dalam reklame atau dijadikan sebuah logo atau icon yang erat kaitannya dengan merek tanpa izin pencipta. Gambar tokoh kartun/animasi itu sendiri yang dimaksud dengan karya cipta berupa gambar sebagaimana dimaksud dalam Pasal 40 ayat (1) UUHC. Selain tokoh yang berupa gambar, tokoh animasi dalam film, termasuk film animasi, merupakan ciptaan yang dilindungi berupa karya sinematik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 40(1)(m) UUHC.

Sebuah karakter yang didaftarkan maka perlindungannya akan mengarah pada hak merek. Hal ini jelas sebuah pelanggaran terhadap Hak Cipta dan Hak Merek ketika menggunakan tanpa izin karena jelas berdasarkan UUHC bahwa penggunaan secara komersial wajib meminta persetujuan atau memiliki lisensi yaitu sebuah izin tertulis dari Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait yang diberikan kepada pihak yang memerlukan izin atas penggunaan sebuah karya cipta tersebut ketika melaksanakan hak ekonomi atas sebuah ciptaannya di mana permintaan izin tersebut memiliki syarat tertentu yang harus dipenuhi.

Penting untuk dipahami bahwa pendaftaran merek dagang merupakan cara yang efektif untuk mendapatkan perlindungan dan mengendalikan penggunaan dan peniruan yang tidak sah oleh pihak lain. Merek merupakan sarana yang dapat menjadi aset yang tidak ternilai bagi peningkatan nilai suatu produk<sup>13</sup>. Perlindungan ini mencegah reproduksi persis karakter pemilik merek dagang atau peniruan karakter

---

<sup>13</sup> Novyana, H.J., Clarence, A. P. Sonya, N. Halikha, E. T. Putri dan A. Marchela. "Strategi Pendaftaran Merek Dagang Serta Realisasi Merek untuk Meningkatkan Reputasi Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Berdasarkan Undang-Undang Merek dan Indikasi Geografis di Daerah Jakarta Selatan." *Jurnal Kreatif: Karya Pengabdian untuk Masyarakat Aktif dan Inovatif* Volume 1, No. 1 (2024): 32–51.

yang dapat menyebabkan kebingungan, kesalahan, atau penipuan kepada masyarakat mengenai asal produk atau layanan yang diidentifikasi oleh karakter tersebut. Dalam hal ini karakter animasi sebenarnya belum tersurat secara jelas pada UUHC yang mengindikasikan adanya kekosongan norma. Sehingga berdasarkan penjelasan tersebut maka perlindungan atas karakter animasi di Indonesia menjadi penting untuk di atur secara independen.

Selanjutnya karakter animasi juga berkaitan dengan merek karena tidak bisa dihindari karakter yang dianimasikan dalam situasi tertentu akan termasuk ke dalam kategori desain grafis. Penting untuk dipahami bahwa pendaftaran merek dagang merupakan cara yang perlu dilakukan karena efektif untuk memperoleh perlindungan atas sebuah karakter animasi yang dibuat terpisah dari ceritanya dan berfungsi sebagai pengendalian adanya penggunaan untuk tujuan memperoleh keuntungan sendiri ataupun peniruan yang tidak sah oleh pihak lain. Merek merupakan sebuah kekayaan intelektual yang dapat menjadi aset yang tidak ternilai bagi peningkatan nilai suatu produk.<sup>14</sup> Perlindungan ini mencegah adanya kegitanan mereproduksi karakter dari pemilik merek dagang dengan sama persis atau peniruan sebuah karakter yang berdampak pada kebingungan masyarakat, kesalahan bahkan termasuk kedalam dal penipuan ketika pemahaman masyarakat mengenai asal produk atau layanan yang diidentifikasi oleh karakter tersebut tidak sesuai dengan kenyataannya.

Kunci dari sebuah merek atau logo adalah kemampuan untuk mendaftarkan merek dagang atau logo (merek) dengan tujuan membantu konsumen mengidentifikasi sumber barang dan jasa. Oleh karena itu, penggunaan merek dagang karakter tidak sekedar berarti deskripsi atau representasi dari karakter tersebut, baik dalam bentuk tekstual (menggambarkan representasi) maupun secara grafis. Di sisi lain, hak merek dagang berpotensi melindungi pemilik merek dagang sehubungan dengan nama karakter, tampilan sebuah karakter animasi, desain, warna dan lainnya. Merek akan ditampilkan berbeda-beda tergantung pada apakah simbol tersebut dikaitkan dengan perdagangan barang dan/atau jasa dan simbol apa yang dimiliki merek tersebut sebagai “sumber identitas” atau diakui oleh pihak lain.

### **3.2 Problematika penggunaan karakter animasi untuk keperluan komersial di Indonesia**

Popularitas dari sebuah karakter animasi menarik perhatian masyarakat Indonesia yang akhirnya dimanfaatkan oleh seseorang untuk memperoleh keuntungan. Namun di Indonesia permasalahan literasi menjadi persolaan utama yang

---

<sup>14</sup> *Ibid*

harus diperhatikan karena ketidaktahuan akan fakta masih dapat dimaafkan namun yang akan menjadi permasalahan adalah ketidaktahuan akan hukum. Penggunaan karakter animasi untuk keperluan komersial tanpa izin tentunya telah merampas hak ekonomi pencipta. Hal ini jelas dituangkan pada UUHC Pasal 17 ayat (1) yang menjelaskan tentang ancaman pidana dan denda ketika melakukan perbuatan pelanggaran hukum dan juga ditegaskan melalui Pasal 72(1), mengenai pidana dan denda ketika menjual atau memperbanyak karya orang lain tanpa hak. Hal ini dapat dikaitkan ketika industri kreatif melakukan penjualan produk baju atau pernak-pernik yang berisikan gambar sebuah karakter animasi dan dilakukan tanpa meminta ijin kepada pencipta karakter tersebut atau pemegang hak terkait.

Kepemilikan unsur kreativitas dan orisinalitas, termasuk sebagai dongeng, visual, musik, dan karakter yang diproduksi oleh produsen kartun contohnya, maka jelas karakter animasi merupakan karya seni yang sudah sepantasnya harus mendapat perlindungan dari UUHC. Kondisi saat ini adalah karakter animasi tidak otomatis dilindungi UUHC, pendapat ini banyak diungkapkan oleh peneliti bahwa perlindungan muncul karena adanya manfaat dari penggunaan animasi yang dihasilkan sehingga memperoleh perlindungan melalui tatacara penggunaan lisensi HKI. Selain itu, karena merupakan produk bisnis kreatif yang banyak diminati konsumen, karakter animasi memiliki nilai ekonomi yang sangat tinggi sehingga undang-undang tentang kekayaan intelektual melindungi hak eksklusif produsen anime untuk membuat dan menggunakan karya berhak cipta mereka sendiri.<sup>15</sup> Hal ini memastikan bahwa karya tersebut tidak dapat diambil, digandakan, dipublikasikan, atau disebarluaskan tanpa persetujuan dari pemilik kekayaan intelektual untuk memperoleh keuntungan.

Pengambilan keuntungan ini dijelaskan dalam UUHC sebagai tindakan yang ditujukan untuk keperluan komersial, seperti penggunaan suatu ciptaan dan/atau hak terkait dari berbagai sumber atau dengan imbalan tertentu, dengan tujuan memperoleh manfaat ekonomi. UUHC secara khusus menyatakan dalam Pasal 9(2) bahwa siapa pun yang melaksanakan hak ekonomi atas sebuah karya cipta harus mendapat izin dari pencipta atau pemegang hak cipta sebagai bentuk penghargaan kepada pencipta yang telah mengeluarkan idenya sebagai karya seni. Hal serupa juga berlaku terhadap penggunaan komersial dan eksploitasi Ciptaan, sebagaimana diatur dalam Pasal 9(3) UUHC.

Penggunaan komersial karakter animasi dalam dunia usaha yang banyak digunakan di Indonesia seharusnya juga memperoleh izin atau lisesnsi dari pemegang hak cipta sesuai dengan ketentuan Pasal 80 ayat (1) UUHC. Lisensi adalah hak secara khusus yang diberikah kepada pihak tertentu berupa izin tertulis yang diberikan untuk

---

<sup>15</sup> Marginugoho, P. *Perlindungan Hukum Karya Animasi 2D Anime Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Islam* (Doctoral diss., Universitas Islam Indonesia, 2023).

berbagi hak yang sah khususnya hak ekonomi pencipta.<sup>16</sup> Pelaksanaan perjanjian dalam lisensi ini berisikan jangka waktu yang diijinkan untuk menggunakan sebuah ciptaan dalam melaksanakan hal ekonomi dan hal ini tidak boleh dilanggar sesuai ketentuan di ayat (2) UUHC Pasal 80. Selain itu juga dijelaskan mengenai kewajiban membayar royalti dalam jumlah yang disepakati, dan tata cara pemberian royalti sesuai dengan praktik yang berlaku saat ini kewajiban. Pemenuhan unsur keadilan berdasarkan Ketentuan Pasal 80(3) UUHC. Dalam hal ini juga berkaitan dengan loyalty yang harus dibayarkan ketika suatu pihak menggunakan hak ekonomi sebuah pencipta melalui ijin tertulis tersebut. Namun yang terjadi di Indonesia cukup banyak penggunaan karakter terkenal atau nama dari sebuah karakter animasi tersebut yang digunakan sebagai logo atau merek usahanya tanpa mempertimbangkan hak dari penciptanya. Hal ini dikatakan melanggar hak pencipta baik hak cipta maupun hak merek tergantung dari hukum yang melindungi animasi tersebut.

Terlepas dari segala pengorbanan yang dilakukan pencipta, pencipta harus menghormati karya seninya, bukan sekadar menggunakan atau memodifikasi ciptaannya, dan bahkan, mereka harus menghormati karya yang diberikan negara kepada mereka. Dalam hal perlindungan, para pengguna karya tersebut harus mencarinya terlebih dahulu. Pencipta suatu tokoh animasi pada dasarnya adalah suatu karya berhak cipta yang dilindungi khusus oleh negara, dan hak ini timbul dari karya berhak cipta tersebut.<sup>17</sup> Oleh karena itu, pencipta suatu gambar tidak dapat mengakses hasil karyanya meskipun seseorang menyebarkan gambar tersebut tanpa izin atau mengubahnya secara wajar dan menggunakannya untuk tujuan komersial untuk keuntungan pribadi. Karakter animasi yang dilindungi UUHC juga mempunyai hak eksklusif berupa hak moral dan hak ekonomi. Royalti yang tercantum dalam lisensi merupakan bentuk dari hak ekonomi dengan memberikan kompensasi kepada.<sup>18</sup> Hak moral juga mencakup kemunculan nama, nama samaran, atau nama samaran dalam salinan yang umum digunakan.

Selain itu problematika mengenai keterkaitan karakter animasi dengan hak merek juga terlihat karena Berne Convention, UCC maupun UUHC di Indonesiatidak menyatakan bahwa karya adaptasi dapat berbentuk merek dagang dan/atau layanan. Di era teknologi informasi yang terus berkembang, HKI menjadi sangat penting untuk melindungi merek dari pemalsuan, pembajakan, dan bahkan penyalahgunaan. Banyak

---

<sup>16</sup> Modami, B. J dan R. Rahaditya. "Peran Sertifikat Hak Cipta dan Lisensi dalam Menjamin Kepastian Hukum Pemegang Hak Cipta atas Karyanya." *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora dan Politik (JIHHP)* Volume 4, no. 4 (2024).

<sup>17</sup> Marginugoho, *Perlindungan Hukum Karya Animasi 2D Anime*.

<sup>18</sup> Hadianida, N. S. T. Safiranita, dan Permata, R. R. "Perjanjian Lisensi dan Royalti sebagai Wujud Pelindungan Hak Cipta dalam Waralaba Film." *Media Hukum Indonesia (MHI)* Volume 2, No. 4 (2024): 60–67.

ciptaan yang telah mendaftarkan mereknya di Indonesia, namun masih ada berbagai karakter animasi yang ada dalam cerita fiksi tidak terdaftar sebagai merek. Masyarakat seringkali menggunakan karakter animasi sebagai merek usahanya dalam hal ini pada industri kreatif tanpa mencari tahu informasi mengenai apakah merek tersebut sudah atau belum terdaftar. Sehingga ketika hal ini terjadi yaitu penggunaan merek yang sudah terdaftar oleh pihak yang lain memiliki resiko terjadinya gugatan ketika penggunaan merek terkenal dilakukan. Khususnya ketika tokoh fiksi terkenal tidak melakukan pendaftaran merek dagang dan/atau jasa oleh UUHC dan pihak lain menggunakannya sebagai merek dagang untuk menjual produk; namun di Indonesia sendiri, belum ada upaya minimal yang dilakukan untuk mengatasi kasus pelanggaran hak cipta atas karya seni. Hal ini menyebabkan adanya kekosongan atas peraturan yang ada, bagaimana sebuah ciptaan dapat dikatakan sebagai merek ketika tidak terdaftar sebagai hak merek.

Hal ini menjelaskan bahwa sebuah karakter animasi tidak langsung termasuk dalam hak merek, namun tetap dapat dilindungi HKI termasuk hak cipta dan hak merek dan ketika animasi menjadi sebuah desain grafis juga bisa dikaitkan pada hak desain industri. Sebuah animasi akan menjadi hak merek ketika tujuan dari penggunaan animasi tersebut sebagai branding dan telah memenuhi syarat dari pendaftaran merek dagang.<sup>19</sup> Tetapi dalam hal ini, hak merek dagang tidak merinci bagaimana hak merek tersebut berkaitan animasi yang digunakan sebagai logo atau merek dagang yang terpisah dari ceritanya. Undang-undang merek juga masih belum memiliki aturan yang berkaitan dengan bagaimana cara dan upaya yang dapat dilakukan oleh pemilik merek dalam memantau penggunaan mereknya. Ditambah lagi dengan adanya perkembangan industri kreatif yang didukung dengan perkembangan teknologi yang penggunaan sebuah merek secara luas dan dapat lebih mudah untuk diduplikat. Dalam peraturan ini hanya terbatas mengatur apa yang harus dilakukan jika pada situasi tertentu ditemukan adanya pelanggaran hak, dan ada kekhawatiran bahwa hal ini juga akan terjadi dalam konteks penyelesaian sengketa peradilan. Artinya, untuk menjamin kepastian hukum dalam menyelesaikan pelanggaran merek dagang yang dilakukan oleh tokoh kartun terkenal, diperlukan undang-undang yang lebih jelas untuk menghindari kebingungan dalam melakukan penyelesaian hukum

---

<sup>19</sup> Rani, M. "Juridical Overview of Use of Brands Derived from Well-Known Fictional Characters (Study in Tanjungpinang City)." *Arena Hukum* 15 (2024): 499–516.

#### 4. Kesimpulan

Berdasarkan hasil analisa diketahui bahwa karakter animasi merupakan salah satu objek yang memperoleh perlindungan HKI. Perlindungan ini termasuk perlindungan hak cipta dan merek tergantung pada perlindungan hukum yang melekat pada animasi tersebut. Hak cipta memfokuskan pada proses sebuah penciptaan karakter yang memerlukan imajinasi dan keahlian dari seorang pencipta sehingga penting untuk memperoleh hak cipta atas karyanya. Hak cipta melindungi animasi yang berkaitan dengan karya tulisnya yang berupa cerita hingga berakhir pada penokohan pada sebuah film yang diceritakan. Sedangkan berdasarkan merek dilihat dari fungsi karakter tersebut sebagai sebuah merek yang menjadi icon sebuah usaha. Sehingga perlu adanya kombinasi perlindungan HKI atas animasi atau sebuah karakter tokoh untuk memberikan kepastian hukum atas sebuah ciptaan.

Pemilik merek memiliki kebebasan untuk berkreasi yang dapat menjadi sebuah ciri usahanya. Penggunaan karakter animasi tanpa ijin merupakan sebuah pelanggaran yang telah merampas hak ekonomi maupun hak moral pencipta khususnya untuk penggunaan secara komersial dengan tujuan memperoleh keuntungan pribadi.. Selain itu juga bertentangan dengan hukum ketika sebuah karakter animasi sudah didaftarkan sebagai merek sehingga resiko diajukan gugatan pembatalan merek dapat terjadi. Pemilik hak cipta termasuk seluruh pihak yang merasa rugi atas penggunaan karya cipta dengan tujuan komersialisasi dengan tanpa hak sebenarnya memiliki hak eksklusif yang berhak melakukan kontrol termasuk mengatur penggunaan karyawan. Ketika ada pelanggaran, pemilik hak tersebut dapat melakukan tindakan hukum seperti hukum represif. Hal ini dapat dilakukan dengan jalur pengadilan ataupun non pengadilan tergantung dengan kebutuhan dan permasalahan yang terjadi..

UUHC juga belum secara jelas mengatur penggunaan film animasi atau kartun yang secara terpisah dan tidak disebutkan bagaimana penggunaan karakter dalam sebuah film animasi atau kartun sebagai bentuk ciptaan yang termasuk sinematografi untuk dapat digunakan oleh industri kreatif di Indonesia. Selanjutnya ketika industri kreatif hendak memanfaatkan sebuah karya cipta dalam hal ini karakter animasi diharapkan mempertimbangkan etika dalam menggunakan sebuah karya cipta tidak menjadi pelanggaran penggunaan Hak Cipta ataupun Merek. Dengan ini menjadi penting untuk mengesahkan sebuah peraturan pelaksanaan UU HKI yang dapat dilakukan melalui pembentukan sebuah Peraturan Pemerintah atau peraturan lainnya yang lebih rendah dengan harapan adanya independensi karakter animasi dalam peraturan Hak Cipta untuk memberikan perlindungan bagi pencipta dan kepastian hukum bagi penggunaan karakter animasi tersebut dalam mendukung Industri Kreatif di Indonesia

mengingat industri kreatif tidak tersurat secara jelas yang menyebabkan pelanggaran secara hukum tidak mudah dituntut

## DAFTAR PUSTAKA

- Abdillah, Mohammad Amar. "Perlindungan Hukum Pemilik Merek Tidak Terdaftar Atas Tindakan Pendaftaran Mereknya Oleh Pihak Lain Ditinjau Dari Asas Itikad Baik." *Jurist-Diction* Volume 2, No. 4 (2019): 1357, <https://doi.org/10.20473/jd.v2i4.14497>.
- Abdurahman. "Asas First to File Principal Dalam Kasus Hak Merek Nama Terkenal Benua." *Jurnal Aktualita* Volume 3, No. 1 (2020).
- Barron, Anne. "Copyright Law and the Claims Of." *Available at SSRN 346361*, (2020).
- Fan, Kuo Kuang dan Ting Ting Feng. "Sustainable Development Strategy of Chinese Animation Industry." *Sustainability (Switzerland)* 13, No. 13 (2021), <https://doi.org/10.3390/su13137235>.
- Feby Welgaputri dan Handar Subhandi Bakhtiar, 'Tinjauan Yuridis Terhadap Pelindungan Hak Cipta Penggunaan Potret Konten Komersial Berdasarkan Hukum Perdata Internasional', *Borneo Law Review* 7, no. 2 (2023).
- Hadianida, N. S. T. Safiranita, dan Permata, R. R. "Perjanjian Lisensi dan Royalti sebagai Wujud Pelindungan Hak Cipta dalam Waralaba Film." *Media Hukum Indonesia (MHI)* Volume 2, No. 4 (2024): 60–67.
- Indonesia, Keputusan Menteri Hukum Dan Perundang-Undangan Republik Indonesia No. M.03.PR.07 Tahun 2000.
- Jill dan Andrew Stewart Second Edition McKeough. *Intellectual Property in Australia* (Sedney: Butterworths, 1997).
- Marginugoho, P. *Perlindungan Hukum Karya Animasi 2D Anime Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Islam* (Doctoral diss., Universitas Islam Indonesia, 2023).
- Modami, B. J dan R. Rahaditya. "Peran Sertifikat Hak Cipta dan Lisensi dalam Menjamin Kepastian Hukum Pemegang Hak Cipta atas Karyanya." *Jurnal Ilmu Hukum, Humaniora dan Politik (JIHHP)* Volume 4, no. 4 (2024).
- Mustafa, M. E. *Aneka Penegakan Hukum Hak Cipta, Paten, Merk Dan Indikasi Geografi* (Bandung: Alumni, 2018).
- Nandiansyah, Aldi dan Cheny Berlian. "Kesadaran Hukum Perlindungan Hak Cipta Bagi Pengguna Karya Cipta Sinematografi Pada Media Internet.: SEIKAT: Jurnal Ilmu Sosial, Politik, dan Hukum Volume 1, no. 2 (2022): 77, <https://doi.org/10.55681/seikat.v1i1.235>.
- Novyana, H.J., Clarence, A. P. Sonya, N. Halikha, E. T. Putri dan A. Marchela. "Strategi Pendaftaran Merek Dagang Serta Realisasi Merek untuk Meningkatkan Reputasi Pelaku Usaha Mikro Kecil Menengah (UMKM) Berdasarkan Undang-Undang Merek dan Indikasi Geografis di Daerah Jakarta Selatan." *Jurnal Kreatif: Karya Pengabdian untuk Masyarakat Aktif dan Inovatif* Volume 1, No. 1 (2024): 32–51.
- Rani, M. "Juridical Overview of Use of Brands Derived from Well-Known Fictional Characters (Study in Tanjungpinang City)." *Arena Hukum* 15 (2024): 499–516.
- Sudikno, Mertokusumo. *Penemuan Hukum* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2009).

Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 Tentang Merek.

Welgaputri, Feby dan Handar Subhandi Bakhtiar. "Tinjauan Yuridis Terhadap Pelindungan Hak Cipta Penggunaan Potret Konten Komersial Berdasarkan Hukum Perdata Internasional." *Borneo Law Review* Volume 7, no. 2 (2023).