

# BAB I

## PENDAHULUAN

### 1.1. Latar Belakang Permasalahan

Sejarah perlindungan hak cipta telah dimulai sejak *the Bern Convention for The Protection of Literary and Artistic Works* (Konvensi Bern) pada tahun 1886. Objek perlindungan hak cipta dalam konvensi Bern adalah karya sastra dan seni yang dalam cara atau bentuk ekspresi apapun. Konvensi Bern ini dianggap sebagai *Law Making Treaty* yang membuka kesempatan bagi semua negara untuk menjadi anggotanya dan menimbulkan kewajiban bagi negara tersebut untuk menerapkan klausul-klausul yang ada dalam perundang-undangan nasionalnya di bidang Hak Cipta.<sup>1</sup>

Perlindungan Hak Cipta sebagai bagian dari Hak Asasi Manusia (HAM) kemudian diperkuat dengan tercantumnya Hak Cipta dalam Pasal 27 (2) *Universal Declaration of Human Rights Universal Declaration of Human Rights (UDHR 1948)* sebagai berikut: "*Everyone has the right to the protection of the moral and material interests from any scientific, literary, or artistic production of which he (sic) is the author.*"

---

<sup>1</sup> Oksidelfa Yanto, "Konvensi Bern dan Perlindungan Hak Cipta", *Jurnal Surya Kencana Dua Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan*, Vol. 6 No. 1, Maret 2016, hlm.108.

Setiap orang mempunyai hak kemerdekaan berpartisipasi dalam kehidupan budaya masyarakatnya, menikmati seni dan mengambil bagian dan mengambil manfaat dari kemajuan ilmu pengetahuan. Setiap orang mempunyai hak untuk memperoleh perlindungan atas kepentingan moral dan materiil yang merupakan hasil ciptaan seorang pencipta di bidang ilmu pengetahuan, sastra dan seni.

Di dalam Pembangunan Nasional, UUD 1945 merupakan landasan konstitusional dan Pancasila sebagai landasan idiil. Adapun Tujuan Negara tercantum dalam Pembukaan UUD 1944 sebagai berikut : "Memajukan kesejahteraan umum, mewujudkan masyarakat yang adil dan makmur, serta melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia".

Dalam rangka mencapai masyarakat adil dan makmur yang mampu memajukan kesejahteraan umum, negara Indonesia harus meraihnya dengan berbagai strategi, salah satunya adalah dengan ikut serta dalam Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (*Agreement on Establishing the World Trade Organization/WTO*) yang telah disahkan melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 (selanjutnya disingkat UU No. 7/1994). Salah satu agenda WTO adalah *Agreement on Trade Related Aspects on Intellectual Property Rights including Trade in Counterfeit Goods (TRIPs)* yang merupakan rezim perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang dilengkapi dengan mekanisme penyelesaian

sengketa yang kuat,<sup>2</sup> sebagaimana tercantum dalam Pasal 7 Persetujuan TRIPs berikut ini:

*Member, desiring to reduce distortions and impediment to International trade and taking into account the need the promote effective and adequate protection of intellectual property right, and to ensure that measures and procedures to enforce intellectual property rights do not them selves become barriers to legitimate trade.*

Negara anggota bertekad untuk mengurangi gangguan dan hambatan perdagangan internasional dengan memperhitungkan kebutuhan untuk meningkatkan perlindungan IiKI secara efektif. memadai serta menjamin langkah-langkah dalam prosedur penegakan HKI itu sendiri tidak menjadi hambatan dalam keabsahan perdagangan.

Lebih lanjut dalam Pasal 8 Paragraf (2) Ketentuan Umum dan Prinsip Dasar Persetujuan TRIPs dinyatakan bahwa:

*Appropriate measures, provided that are consistent with provisions of this agreement, may be needed to prevent the abuse of intellectual property right by right holder or resort to practices ehich unreasonably restrain trade or adversely affect the international transfer of technology .*

Negara anggota dapat membuat aturan yang sewajarnya yang diperlukan, sepanjang tidak menyimpang dari ketentuan persetujuan ini untuk mecegah penyalahgunaan HKI dari pemegang hak atau praktik-praktik yang tidak wajar yang dapat menghambat perdagangan atau memberi akibat yang bertentangan dengan alih teknologi internasional.

---

<sup>2</sup> Rahmi Jened, *Hak Kekayaan Intelektual Penyalahgunaan Hak Eksklusif*, Airlangga University Press, Surabaya, 2007 (Rahmi Jenedd I), hlm. 4.

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah padanan kata yang biasa digunakan untuk *Intellectual Property Right* (IPR) atau *Geistiges Eigentum*, dalam bahasa Jermannya.<sup>3</sup> Istilah atau terminology Hak Kekayaan intelektual (HKI) digunakan untuk pertama kalinya pada tahun 1790 oleh Fichte yang mengatakan tentang hak milik dari si pencipta ada pada bukunya. Yang dimaksud dengan hak milik disini bukan buku sebagai benda, tetapi buku dalam pengertian isinya Istilah HKI terdiri dari tiga kata kunci, yaitu Hak, Kekayaan dan Intelektual.

Persetujuan TRIP mengatur IPR diterjemahkan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang mencakup 2 (dua) besaran utama yakni:<sup>4</sup>

1. Hak Cipta dan Hak Terkait dengan (*Copyright and Related Rights*).
2. Hak Kekayaan Industri (*Industrial Property Rights*) yang mencakup:
  - i. Paten (*Patent*);
  - ii. Hak Varitas Tanaman (*Plant Variety Rights*);
  - iii. Merek (*Trademarks*);
  - iv. Indikasi Geografis (*Geographical Indications*);
  - v. Desain Industri (*Industrial Design*);
  - vi. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (*Design Lay-out of Topographic of Integrated Circuits*);
  - vii. Rahasia Dagang (*Trade Secret*).

Saat ini di Indonesia Hak Cipta diatur dalam UU No. 28/2014 tentang Hak Cipta. Dalam undang-undang tersebut, pengertian Hak Cipta adalah "hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu

---

<sup>3</sup> Syafrinaldi, *Hukum Tentang Perlindungan Hak Milik Intelektual Dalam Menghadapi Era Globalisasi*, UIR Press, DI Yogyakarta, 2010, hlm.1

<sup>4</sup> Rahmi Jened, *Orasi Ilmiah Dalam Rangka Dies Natalis Universitas Airlangga*, Surabaya, 10 November 2001 (Rahmi Jenedd II), hlm. 3

ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan" (Pasal 1 Angka 1).

Indonesia sebagai bangsa yang besar memiliki wilayah dan kekayaan alam yang sangat besar serta Sumber Daya Manusia (SDM) yang besar dengan aneka ragam budayanya merupakan sumber kreatifitas intelektual yang selalu terbarukan dan tidak akan pernah punah.

Pada tahun 2009 Presiden Susilo Bambang Yudhoyono (SBY) mencanangkan bahwa Ekonomi Kreatif menjadi "Tulang Punggung" Perekonomian Indonesia.<sup>5</sup> Istilah ekonomi kreatif "pertama kali disampaikan oleh John Howkins dalam bukunya *"How People Make Money from Ideas"*.<sup>6</sup> Sedangkan istilah industry kreatif diperkenalkan oleh Alvin Tofler.<sup>7</sup>

Istilah "ekonomi Kreatif adalah" sebuah konsep ekonomi di era ekonomi baru yang mengintensifkan informasi dan kreativitas dengan mengandalkan ide dan stock of knowledge dari Sumber Daya Manusia (SDM) sebagai factor produksi utama dalam kegiatan ekonominya. Sedangkan istilah industry Kreatif adalah:

---

<sup>5</sup> Rahmi Jened, "HKI dan Ekonomi Kreatif". Makalah dan presentasi (PPT) pada Seminar Nasional Peranan HKI dalam dan Pengembangan Peradaban Bangsa, Kerjasama Assosiasi Pengajar Hak Kekayaan dan Intelektual dan Fakultas Hukum Universitas Sumatera Utara, Medan, 9 Oktober 2017 (Rahmi Jened III), hlm 1-4. Juga dapat dilihat pada Henry Soelistyo Budi, *Konsepsi, Opini dan Aktualisasi Buku Kedua*, Penakut, Jakarta, 2013 (selanjutnya disebut Henry Soelistyo Budi I), hlm. 147-148

<sup>6</sup> *Ibid.* (mengutip dari John Howkins, *How People Make Money from Ideas*, Penguin, UK, 2020, hlm. *Preface*)

<sup>7</sup> *Ibid.* (merujuk pada Alvin Toffler, *The Third Wave*, dalam <http://www.desahutan.com/index.php>.)

kumpulan aktivitas ekonomi yang terkait dengan penciptaan atau penggunaan pengetahuan dan informasi.<sup>8</sup>

Pemerintah Indonesia melihat potensi Ekonomi Kreatif sebagai “*soft power*” yang menjadikan Indonesia mampu mewujudkan Tujuan Nasional yaitu “Kesejahteraan bangsa Indonesia”. Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia merupakan wujud optimism serta luapan aspirasi untuk mendukung mewujudkan visi Indonesia yaitu menjadi Negara yang maju.<sup>9</sup>

Peranan ekonomi kreatif di dalam menopang perekonomian sangat signifikan, terlebih pada saat krisis global tahun 2014 mampu bertahan sebagaimana tabel berikut ini:

Tabel 1  
Kontribusi Industri Kreatif Terhadap Perekonomian Indonesia  
Tahun 2014 – 2016 (Dalam Milyar) (Badan Pusat Statistik:2017)

Sektor	2015	2016*	2017**
Pertanian, peternakan, kehutanan, Perikanan	985.470	1.091.447	1.190.412
Pertambangan dan Penggalian	719.710	879.505	970.599
Industri Pengolahan	1.393.274	1.575.291	1.730.574

<sup>8</sup> Rahmi Jened, III, *Op.cit.*, hlm 8-9

<sup>9</sup> Dauly, Zul Asfi Arroyhan. “Strategi Pengembangan Ekonomi Kreatif Dengan Metode Triple Helix (Studi Pada UMKM Kreatif di Kota Medan). “TANSIQ: Jurnal Manajemen Dan Bisnis Islam 1, no. 1 (2018)

Listrik, Gas dan Air	49.119	56.788	65.125
Konstruksi	660.890	754.483	860.964
Perdagangan, Hotel dan Restoran	682.286	804.473	905.151
Pengangkutan dan Komunikasi	417.527	484.790	541.930
Keuangan, Real Estate dan Jasa Perusahaan	432.980	496.171	554.218

Ket : \*) Angka Sementara \*\*) Angka Sangat Sementara

Berdasarkan informasi dari Tabel di atas terlihat bahwa peran ekonomi kreatif dalam perekonomian ekonomi memiliki kontribusi yang cukup signifikan terhadap PDB. Pada tahun 2016, ekonomi kreatif menduduki peringkat ke sepuluh. Besaran pendapatan ekonomi kreatif di Indonesia dalam perkiraan tahun 2016 mencapai 720 milyar rupiah lebih atau 8,21%. Angka tersebut meningkat sangat signifikan dibanding tahun 2015 sebanyak 686.662,6 milyar atau 8,62% dari PDB Indonesia, tahun 2014 sebanyak 657.673,9 milyar atau 10,71% dari PDB Indonesia, artinya walaupun angka nominalnya naik dari tahun sebelumnya namun persentasenya terus mengalami penurunan dari total produk domestik bruto (PDB) Indonesia. Kontribusi terbesar berasal dari usaha kuliner sebanyak 32,4 %, desain fashion 27,9%, dan kerajinan 14,88 %. Selain menyumbang PDB nasional, industri kreatif

merupakan sektor keempat terbesar dalam penyerapan tenaga kerja, dengan kontribusi secara nasional sebesar 10,7 % atau 11,8 juta orang.<sup>10</sup>

Kontribusi PDB Ekonomi Kreatif Menurut Sub Sektor (presentasi tertinggi ke terendah):<sup>11</sup>

1. Kuliner 41.40 %
2. Fashion 18,01%
3. Kriya 15,40%
4. Televisi dan Radio 8,27%
5. Penerbitan 6,32%
6. Arsitektur 2.34%
7. Aplikasi Game & Developer 1.86%
8. Periklanan 0.81 %
9. Musik 0,48%
10. Fotografi 0,46%
11. Seni Pertunjukan 0,27%
12. Desain Produk 0.25%
13. Senirupa 0, 22 %;
14. Film, Animasi dan Video 0,17%
15. Desain Interior 0,16%
16. Desain Komunikasi Visual 0,66%.

Berdasarkan urutan presentasi tersebut dapat dilihat bahwa ekonomi di Indonesia di dominasi oleh 3 sub sektor, yaitu: Kuliner, Fashion, dan Kriya.

Saat ini pertumbuhan pesat ekonomi kreatif di Indonesia sendiri berasal dari 4 sub sektor, yaitu:<sup>12</sup>

1. Televisi dan Radio 10,33%
2. Film. Animasi dan Video 10,09%

<sup>10</sup> Esti, RK, dan Suryani D, *Kontribusi Ekonomi Kreatif pada PDB, 2018*, hlm.12

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> *Ibid.*

3. Seni Pertunjukan 9,54%
4. Desain Komunikasi Visual 8,98%

Penetapan game dan animasi sebagai salah satu bagian sub sector pengembangan ekonomi kreatif oleh pemerintah telah menjadi satu momentum yang kuat dalam memajukan industri game dan animasi di Indonesia. Pertumbuhan industri desain visual, termasuk animasi, desain grafis, periklanan, dan multimedia-terus bergerak naik. Pertumbuhan diperkirakan antara 10% - 15% per tahun dengan market size hingga Rp. 5 triliun. Meski termasuk besar namun angka ini masih jauh tertinggal dari industri animasi di India dengan market size sebesar Rp 14 triliun dan pertumbuhan sebesar 30% tiap tahun. Dengan demikian memang membangkitkan industri animasi lokal bukanlah hal yang mudah. Beberapa masalah harus dihadapi oleh pelaku industri animasi, salah satu diantaranya adalah ketersediaan sumber daya manusia.<sup>13</sup>

Hal ini sangat kontradiktif dengan fakta bahwa banyak orang Indonesia memiliki reputasi tingkat dunia dalam ekonomi kreatif. Dalam bidang *Animation/Film*: ada banyak nama *Andre Surya, Michael Reynold Tagure Rini Triyani Sugianto Griselda Sastrawinata, Ronny Gani Teja* yang telah terlibat dalam pembuatan berbagai film seperti *Spiderman, The Avenger* dan lain-lain. Namun sayangnya mereka semua kurang menyadari perlindungan hakcipta atas ciptaannya sebagai kreasi intelektual mereka.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> *Ibid*

<sup>14</sup> Rahmi Jened III, *Op.cit.*, hlm.12-14

Hanya saja dalam praktik keberhasilan karya animasi hanya dinikmati oleh produser, namun belum mampu memberikan perlindungan yang memadai bagi Animator. Animator dalam karya animasi banyak melibatkan orang atau pekerja atau insan kreatif yang sampai saat ini tidak jelas posisinya apakah sebagai:<sup>15</sup>

- a. Penggambar Karakter
- b. Pencipta Karakter
- c. Penulis cerita
- d. Fotografer
- e. Produser film

Pemerintah Indonesia melihat potensi Ekonomi Kreatif sebagai “*soft power*” yang menjadikan Indonesia mampu mewujudkan Tujuan Nasional yaitu "Kesejahteraan bangsa Indonesia". Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia merupakan wujud optimisme serta luapan aspirasi untuk mendukung mewujudkan visi Indonesia yaitu menjadi Negara yang maju.

Saat ini negara-negara di dunia saat ini berkompetisi dengan caranya masing masing sesuai dengan kemampuan yang ada pada Negara tersebut. Ada yang menitikberatkan pada industri usaha kreatif dan budaya (*creative cultural industry*), ada yang menitikberatkan pada lapangan usaha kreatif (*creative industry*) dan juga yang menitikberatkan pada Hak Kekayaan Intelektual seperti hak cipta (Copyright)<sup>16</sup>

---

<sup>15</sup> Henry Sulisty Budi. Sebagaimana diusulkan pada sidang Seminar Usulan Penelitian (Seminar proposal).

<sup>16</sup> Rahmi Jened Ill, Lo.Cit..

Oleh karena itu peranan dan perlindungan Hak Cipta sangat mengedepankan dalam rangka ekonomi kreatif.

Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut di atas, maka judul penelitian disertasi ini adalah "PERLINDUNGAN HAK CIPTA KARYA ANIMASI DAN PERANANNYA TERHADAP EKONOMI KREATIF DI INDONESIA".

## 1.2. Rumusan Masalah

Menurut Meuwissen bahwa Ilmu Hukum dalam arti luas mencakup:"<sup>17</sup>

- a. Ilmu Hukum positif sebagai level keilmuan tingkat strata 1;
- b. Teori hukum sebagai level keilmuan tingkat strata 2;
- c. Filsafat Hukum sebagai level keilmuan strata 3

Oleh karena itu permasalahan hukum dalam disertasi ini harus mencakup ketiga level keilmuan tersebut.<sup>18</sup> Dengan demikian rumusan masalah dalam penelitian disertasi ini adalah:

1. Apa dasar filosofis dan prinsip hukum perlindungan Hak Cipta atas karya animasi?
2. Bagaimana kendala ajaran (*doctrinal challenges*), kendala normatif (*normative challenges*), kendala praktikal (*practical challenges*) dalam

---

<sup>17</sup> Arief Sidharta, Meuwissen Ilmu Hukum, Alumni, Bandung, 2003, hlm 23-28.

<sup>18</sup> Bapak Hayyan Ulhaq, SHLM., LL.M., Phm.D. pada saat Ujian Terbuka 4 A September 2020

implementasi Undang-Undang Hak Cipta Karya Animasi dalam rangka ekonomi kreatif?

3. Bagaimana pengaturan dan pelaksanaan ideal (*best practice*) Undang-Undang Hak Cipta dalam perlindungan karya animasi dalam rangka ekonomi kreatif ?

### **1.3. Tujuan Penelitian**

Tujuan dalam penelitian ini adalah untuk :

- a. Mengkaji dan menganalisis dasar filosofis dan prinsip hukum perlindungan Hak Cipta atas karya animasi;
- b. Mengkaji, menganalisis dan menemukan (argumentasi hukum baru) kendala doctrinal (*doctrinal challenge*), kendala normatif (*normative challenge*), kendala praktikal (*practical challenge*) dalam implementasi Undang-Undang Hak Cipta karya animasi dalam rangka mendukung ekonomi kreatif;
- c. Mengkaji, menganalisis dan menemukan (argumentasi hukum baru) pengaturan dan pelaksanaan ideal (*best practice*) UU Hak Cipta dalam perlindungan karya animasi dalam rangka ekonomi kreatif dalam rangka mendukung ekonomi kreatif .

### **1.4. Manfaat Penelitian**

Penelitian ini memiliki manfaat secara teoritis guna membicarakan sumbangan

Pemikiran dalam pengembangan Ilmu Hukum pada umumnya dan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) pada khususnya.

Penelitian ini memberikan manfaat praktis bagi:

- a) Pencipta atau pelaku ekonomi kreatif. diharapkan dapat mengetahui perlindungan hukum, hak dan kewajibannya, serta instrumen hukum dan dapat memampukan mereka untuk lebih berperan dalam pembangunan ekonomi;
- b) Pemerintah selaku regulator diharapkan dapat dijadikan sebagai masukan untuk penyusunan produk hukum dan regulasi Hak Cipta atau karya animasi yang berkeadilan;
- c) Bagi masyarakat, dapat dijadikan sebagai sumber ilmu pengetahuan dan diharapkan dapat membantu pihak-pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti.

### 1.5. Originalitas

Menurut Estelle Philips, ukuran originalitas penelitian meliputi hal-hal sebagai berikut:<sup>19</sup>

- a. *saying something nobody said before;*
- b. *carrying out empirical work that hasn't been done made before;*
- c. *making a synthesis that hasn't made before;*
- d. *using already know material but with a new interpretation*
- e. *trying out something in this country that has previewsly only been done in other countries.*
- f. *taking a particular techniques and applying at in a new area;*
- g. *bringing new evidence to bear on an old issue;*
- h. *being cross-diciplinary and using different methodologies;*

---

<sup>19</sup> Terry Hutchinson, *Researching and Writing in Law*, Lawbook, Sidney, 2002, hlm.164

- i. taking someone else's ideas and reinterpreting them in away no one else has;*
- j. looking at areas that people in your discipline haven't looked at before;*
- k. adding to knowledge on a way that hasn't previously been done before;*
- l. looking at existing knowledge and testing it out;*
- m. playing with words painting thing together in ways that other haven't*

Penelitian tentang HKI khususnya dalam bidang Animasi yang berkaitan dengan Perlindungan Hak Cipta Karya Animasi terhadap Ekonomi Kreatif di Indonesia belum pernah di lakukan penelitian sebelumnya namun ada beberapa penelitian yang secara tidak langsung berkaitan dengan penelitian yang akan diteliti oleh penulis yang berhubungan dengan HKI.

Pertama, Rahmi Jened, Disertasi pada Universitas Airlangga Surabaya, Tahun 2006 dengan mengambil judul "Penyalahgunaan Hak Eksklusif Hak Kekayaan Intelektual". Disertasi ini mengkaji secara komprehensif landasan filosofis, prinsip umum perlindungan Hak Kekayaan intelektual pada umumnya dan penyalahgunaan hak eksklusif. Dalam penelitian ini membahas tentang semua bidang HKI yang mencakup: a) Persyaratan Substantif setiap bidang HKI; b) Perolehan Hak; c). Pembatasan dan pengecualian Hak Eksklusif HKI; dan d) Konflik yurisdiksi dan Penegakan hukum HKI.

Kedua, V. Henry Sulistyono Budi, Disertasi Universitas Gajah Mada DI Yogyakarta tahun 2010 dengan judul "Perlindungan Hak Moral Menurut UU Hak Cipta di Indonesia." Disertasi ini merupakan telaah kritis tentang kecenderungan

pengabaian penghormatan hak moral sementara eksploitasi terhadap hak cipta dan ciptaannya semakin intensif, kompleks dan multifactor dalam ekonomi global.

Ketiga. Chryssantus Kastowo Disertasi pada Universitas Airlangga Surabaya Tahun 2011 dengan mengambil judul "Pembatasan Terhadap Perlindungan Hak Cipta". Disertasi ini mengambil judul komprehensif tentang fungsi sosial hak milik dan kepentingan umum pada hak cipta.

Keempat. Winner Sitorus, Disertasi pada Universitas Airlangga Surabaya Tahun 2012. dengan mengambil judul "Fungsi Sosial Dalam UUHC, UUP, UUVaritas Tanaman. Disertasi ini membahas tentang Kepemilikan HKI berdasarkan Pancasila yang berfungsi sosial dan implementasi fungsi sosial dalam bentuk lisensio wajib dan pembatasan hak eksklusif.

Kelima Michael Hans Universitas Airlangga Surabaya, Tahun 2018 dengan judul; "Perlindungan Hak Cipta Karakter Fiktif"; mengkaji perlunya ketentuan mengenai perlindungan hak cipta karakter fiktif secara berkeadilan.

Berdasarkan uraian diatas maka sangat jelas perbedaan dari penelitian ini dari penelitian tersebut diatas karena penelitian ini akan menganalisis "Perlindungan Hak Cipta Karya Animasi Dan Peranannya Terhadap Ekonomi Kreatif di Indonesia".

## **1.6. Sistematika Penulisan**

Disertasi ini akan terdiri dari lima bab dengan sistematika penulisan sebagai berikut:

**BAB I** akan membahas mengenai latar belakang permasalahan, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan originalitas serta Sistematika Penelitian.

**Bab II** tentang Kajian Pustaka dan Landasan Teori. Dalam bab ini akan dibahas Kajian Pustaka tentang HKI sebagai Hak Milik. Tentang Ekonomi Kreatif, dan Karya Animasi, tentang Hak Cipta Program Komputer, Internet dan Digital sebagai pisau analisis pembahasan permasalahan yang diteliti

Selanjutnya akan dibahas Teori tentang Keadilan. Teori tentang Penegakan Hukum dan teori Triple Helix sebagai landasan argumentasi terkait permasalahan yang diteliti.

**Bab III** tentang Metode Penelitian. Dalam hal ini akan diuraikan tipe penelitian hukum normative dan penelitian hukum empiris. Pendekatan yang digunakan dalam masing-masing penelitian hukum normative dan penelitian hukum empiris, sumber data dan analisis data.

**Bab IV** tentang Hasil Penelitian dan Pembahasan. Dalam bab ini secara berurutan akan dibahas sesuai rumusan masalah. Pertama, tentang landasan filosofis dan prinsip hukum perlindungan hak cipta atas karya animasi Dalam hal ini akan dirinci dengan pembahasan landasan filosofis menurut John Locke, GWF. Hegel dan Pancasila serta Prinsip hukum Hak Cipta karya animasi. Kendala, ajaran (doktrinal) kendala normatif, dan Kendala praktik perlindungan Hak Cipta Karya Animasi dalam rangka Ekonomi Kreatif. Terkait dengan kendala doktrinal dirinci kendala doktrinal perlindungan otentis, kendala doktrinal dikotomi ide dan