

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perkembangan ilustrasi telah mengalami perjalanan yang panjang dalam perkembangan masyarakat yang hidup dalam setiap zaman sejak zaman dulu hingga saat ini. Ilustrasi yang pada zaman dulunya merupakan gambar-gambar yang terdapat pada dinding-dinding gua, berkembang menjadi manuskrip pada abad pertengahan serta buku dan koran pada abad ke-15 sampai abad ke-18 dengan menggunakan teknik cukil kayu, cetak tinggi, etsa dan litografi. Pada sekitar tahun 1890-1920, ilustrasi sering digunakan pada dunia periklanan maupun percetakan karena sarana komunikasi utama pada saat itu merupakan media cetak. Ilustrator dapat melakukan uji coba terhadap warna serta *rendering* dengan teknologi yang semakin mengalami kemajuan. Ilustrasi juga dimanfaatkan menjadi poster-poster propaganda pada masa perang. Namun, perkembangan ilustrasi mengalami kemunduran karena teknologi fotografi yang berkembang pada tahun 1920 sampai tahun 1950. Pada akhir tahun 1990, ilustrasi diminati dalam bidang desain dan seni rupa.¹

Ilustrasi merupakan sebuah karya seni yang mengubah suatu naskah menjadi bentuk visual tanpa mengubah makna atau konsep dari naskah tersebut, yang di mana naskah tersebut dapat berupa konsep cerita dalam bentuk gagasan, ide, atau naskah yang tercetak untuk keperluan tertentu. Hal tersebut

¹ Joneta Witabora, "Peran dan Perkembangan Ilustrasi", *Humaniora*, Vol 3, Nomor 2 Oktober 2012, hal. 661

menunjukkan bahwa ilustrasi merupakan suatu karya seni yang mewakili suatu naskah dalam bentuk visual. Setiap karya ilustrasi memiliki cerita yang memiliki tujuan untuk menyampaikan pesan yang ingin disampaikan pemberi pesan kepada penerima pesan yang dituju melalui suatu karya ilustrasi tersebut.²

Komunikasi – dalam hal individu yang melihat dapat mengetahui makna pada suatu ilustrasi, merupakan salah satu bagian yang sangat penting dalam suatu ilustrasi. Pada dasarnya, pesan yang digambarkan pada suatu ilustrasi tidak hanya harus tersampaikan pada penerima pesan tertentu, akan tetapi harus dapat tersampaikan oleh setiap individu yang melihat ilustrasi tersebut. Penyampaian yang dilakukan (visual) oleh seorang ilustrator – sebagai pencipta karya seni ilustrasi, harus bersifat umum maupun universal agar setiap orang yang melihat ilustrasi tersebut dapat memahami pesan yang terdapat pada ilustrasi tersebut.³ Bahasa visual yang terdapat pada suatu ilustrasi memerlukan imajinasi yang luas serta pemahaman materi konsep naratif yang mendalam. Oleh karena itu, setiap ilustrator harus memiliki dua hal tersebut dalam membuat suatu ilustrasi.⁴ Ilustrasi dapat tercipta dengan memperhatikan konsep pesan yang ingin disampaikan oleh pemberi pesan, tujuan dari penyampaian pesan tersebut serta penerima pesan.⁵

Ilustrasi juga merupakan suatu karya seni yang memaknai sebuah naskah (konsep maupun ide) berdasarkan imajinasi penerima pesan yang ingin dituju oleh pemberi pesan, misalnya ilustrasi yang ingin digunakan dalam album

² Indiria Maharsi, *Ilustrasi*, (Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2016), hal. 16-17

³ *Ibid.*, hal. 17

⁴ *Ibid.*, hal. 18

⁵ *Ibid.*, hal. 19

musik yang ditujukan pada kalangan remaja, maka ilustrator akan memvisualisasikan pesan yang ingin disampaikan oleh penyanyi pada album musik tersebut (sebagai pemberi pesan) dalam bentuk visual dengan bahasa visual dimiliki ilustrator yang berdasarkan imajinasi kalangan remaja – sebagai penerima pesan. Hal tersebut juga dijalankan oleh ilustrator dalam bidang lain yang sangat luas cakupannya selama suatu bidang membutuhkan ilustrasi untuk menyampaikan pesan dari pemberi pesan kepada penerima pesan – sesuai dengan tujuan serta penerima pesan dalam bidang tersebut. Selain itu, ilustrasi merupakan tempat untuk berkreasi yang berdasar pada kreatifitas estetis imajinatif yang dapat didalami lebih mendalam secara bebas.⁶

Seiring dengan berjalannya waktu – khususnya pada saat ini, ilustrasi tidak hanya dapat digambar secara konvensional dengan menggunakan alat-alat konvensional, seperti kertas, pensil, cat air, dan sebagainya. Akan tetapi, ilustrasi dapat digambar secara digital dikarenakan teknologi-teknologi yang sudah semakin canggih. Ilustrasi yang digambar secara digital dengan memanfaatkan teknologi-teknologi tersebut disebut dengan ilustrasi digital.

Ilustrasi digital merupakan ilustrasi yang digambar dengan menggunakan perangkat lunak (*software*) yang terdapat pada komputer.⁷ Perangkat lunak tersebut dirancang secara khusus untuk membantu pengguna perangkat lunak tersebut untuk membuat hasil karya ilustrasi ilustrator menjadi lebih baik.

Perangkat keras (*hardware*) yang dapat menunjang kinerja ilustrator juga

⁶ *Ibid.*, hal. 18

⁷ Novita Pratiwi, “Perancangan Desain Ilustrasi Digital sebagai Media Promosi Online di Zetizen Jawa Pos Surabaya”. Laporan Kerja Praktik, Surabaya: Program Studi Desain Komunikasi Visual Fakultas Teknologi dan Informatika, 2018, hal. 23

beragam seperti perangkat lunak (*software*) untuk menggambar ilustrasi yang banyak pada saat ini, seperti *drawing tablet*, *tablet*, *ipad*, *pen tablet*, dan lainnya. Media yang dapat digunakan oleh ilustrator untuk melakukan pekerjaannya menjadi lebih banyak serta ilustrator memiliki kesempatan untuk menghasilkan karya ilustrasi yang lebih baik dan merasa lebih mudah dalam membuat karyanya dengan menggunakan teknologi tersebut.

Selain media bagi ilustrator untuk menghasilkan karya ilustrasi yang semakin banyak dan semakin lebih baik, perkembangan internet serta perkembangan penggunaan media sosial yang semakin banyak pada masa ini memiliki pengaruh pada publikasi karya seorang ilustrator menjadi lebih dikenal oleh khalayak ramai atau masyarakat luas. Selain itu, perkembangan internet serta penggunaan media sosial yang sangat besar oleh masyarakat membuat keberadaan tentang profesi ilustrator juga semakin diketahui dalam masyarakat, khususnya pada kalangan anak muda pada generasi saat ini yang paling sering memanfaatkan internet dan media sosial daripada kalangan yang lain. Kalangan anak muda pada generasi saat ini, banyak yang memiliki ketertarikan pada bidang ilustrasi serta tertarik untuk memiliki profesi sebagai ilustrator.

Penggunaan internet serta media sosial yang sudah merupakan penggunaan sehari-hari dan umum oleh masyarakat pada saat ini, tidak menutup kemungkinan bahwa tidak terjadi adanya pelanggaran yang dilakukan oleh suatu pihak. Potensi terjadinya pelanggaran-pelanggaran yang dapat terjadi dalam penggunaan internet sangat besar, Salah satu pelanggaran yang dapat

terjadi merupakan pelanggaran terhadap Hak Kekayaan Intelektual (selanjutnya disebut sebagai HKI), khususnya pelanggaran pada kriteria Hak Cipta.

HKI memiliki pengertian sebagai hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Hukum Kekayaan Intelektual memiliki tujuan untuk melindungi karya-karya intelektual yang dihasilkan oleh pencipta, pendesain atau investor yang dieksplotasi oleh pihak lain secara tanpa ijin. Selain itu, hukum Kekayaan Intelektual juga melindungi merek milik seseorang maupun perusahaan yang mewakilkan reputasi atau kualitas suatu barang atau jasa; informasi yang dinilai bisnis; karya yang muncul dari intelektual manusia yang dibentuk dalam karya sastra; seni, ilmu pengetahuan dan invensi. Sistem Kekayaan Intelektual merupakan hak privat, yang memiliki pengertian bahwa hak eksklusif yang diberikan negara kepada individu sebagai penghargaan atas karyanya atau kreativitasnya serta agar orang lain memiliki dorongan untuk mengembangkannya.⁸ Pada negara Indonesia, undang-undang terdapat pada bidang Kekayaan Intelektual dibagi menjadi 2 (dua) bagian, antara lain Hak Cipta dan Hak Kekayaan Industri.⁹ Peraturan mengenai HKI di Indonesia terdapat banyak peraturan, termasuk undang-undang mengenai merek, paten, desain industri, dan sebagainya. Namun, peraturan Hak Cipta di Indonesia sendiri merupakan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut sebagai UUHC 2014).

⁸ Maria Alfons, "Implementasi Hak Kekayaan Intelektual dalam Perspektif Negara Hukum", Jurnal Legislasi Indonesia, Vol 14, Nomor 3 September 2017, hal. 305

⁹ *Ibid.*, hal. 306

Berdasarkan UUHC 2014, pencipta merupakan seorang atau beberapa orang yang secara masing-masing atau bersama menghasilkan suatu ciptaan yang memiliki ciri yang khas dan pribadi. Selain itu, Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang secara otomatis dimiliki oleh pencipta dan berdasarkan prinsip deklaratif setelah pencipta menciptakan atau menghasilkan suatu karya secara nyata. Ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta tertulis dalam Pasal 40 ayat (1) UUHC 2014, yang berbunyi:

Ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan Pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. Potret;
- m. karya sinematograh;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. Program Komputer.

Lomba-lomba yang berkaitan dengan bidang seni di negara Indonesia sudah ada sejak lama. Lomba-lomba berkaitan dengan bidang seni yang diadakan di Indonesia tidak jarang diselenggarakan oleh sekolah-sekolah, universitas negeri maupun swasta, serta instansi pemerintah, non-pemerintah maupun swasta lainnya, yang ingin menyelenggarakan lomba yang berkaitan dengan bidang seni. Ketentuan-ketentuan pada lomba yang diselenggarakan tersebut disusun oleh pihak penyelenggara agar lomba yang diselenggarakan dapat dilaksanakan dengan baik dan lancar. Selain itu, ketentuan-ketentuan yang disusun oleh pihak penyelenggara juga memberikan informasi dan kepastian pada peserta serta agar peserta mengetahui syarat atau ketentuan yang ditentukan oleh penyelenggara lomba agar dapat mengikuti lomba tersebut serta syarat atau ketentuan yang harus dilakukan agar dapat menang pada lomba tersebut dan mendapatkan hadiah dari lomba yang diselenggarakan tersebut.

Salah satu ketentuan lomba yang disusun oleh penyelenggara lomba yang ditemukan pada banyak lomba, pada dasarnya menyatakan bahwa Hak Cipta karya peserta lomba akan menjadi Hak Cipta pihak penyelenggara lomba. Salah satu lomba yang membuat ketentuan tersebut, antara lain Lomba Desain Prangko Nasional Tahun 2021 (selanjutnya disebut sebagai LDPN 2021) yang diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Penyelenggaraan Pos dan Informatika (selanjutnya disebut sebagai Ditjen PPI). Salah satu jenis karya yang dapat dikirim oleh peserta lomba pada lomba tersebut dapat berupa ilustrasi digital.¹⁰

¹⁰ Kementerian Informasi dan Informatika, "Lomba Desain Prangko Nasional (LDPN) Tahun 2021", <<https://www.kominfo.go.id/content/detail/36876/lomba-desain-prangko-nasional-ldpn-tahun-2021/0/pengumuman>>, diakses 31 Juli 2022

Ketentuan mengenai Hak Cipta karya peserta lomba tertulis pada poin kedua bagian “KETENTUAN KHUSUS”, yang tertulis bahwa¹¹:

Hak Cipta atas gambar desain yang diikutsertakan pada lomba ini ada pada Direktur Jenderal Penyelenggaraan Pos dan Informatika Kementerian Komunikasi dan Informatika.

Pada lomba desain poster digital yang diadakan oleh *Indonesian Center for Environmental Law* (selanjutnya disebut sebagai ICEL) terdapat peraturan yang pada dasarnya menyatakan bahwa Hak Cipta pemenang lomba akan menjadi milik ICEL pada poin kelima bagian D tentang “Ketentuan Umum Lomba Poster ICEL”, yang tertulis bahwa¹²:

Hak Cipta atas karya yang ditetapkan sebagai pemenang menjadi sepenuhnya milik ICEL.

Pada lomba ilustrasi digital yang diselenggarakan oleh Konsulat Jenderal Republik Rakyat Tiongkok (selanjutnya disebut sebagai KJRRT) di Denpasar dengan Klub Seni Bali (*Bali Art Club*), peraturan yang pada dasarnya menyatakan hal yang sama – seperti lomba yang telah disebutkan sebelumnya, terdapat pada poin kelima pada bagian “Syarat dan Ketentuan Lomba Ilustrasi Digital”. Peraturan tersebut tertulis¹³:

Hak cipta atas karya yang ditetapkan sebagai juara, sepenuhnya akan menjadi milik KJRRT di Denpasar.

¹¹ *Ibid.*

¹² Administrator, “Lomba Desain Poster Digital ICEL”, <<https://icel.or.id/pengumuman/lomba-desain-poster-digital-icel>>, diakses 6 Oktober 2022

¹³ Planbe.id, “Daftarkan Karya Kamu untuk Mengikuti Lomba Ilustrasi Digital dari Konjen Tiongkok di Bali”, <<https://planbe.id/kegiatan/lomba-ilustrasi-digital-konjen-tiongkok-terbuka-untuk-umum/>>, diakses 6 Oktober 2022

Jika melihat dari sisi peserta lomba, ketentuan tersebut pada dasarnya memberikan dampak yang merugikan bagi peserta lomba. Peserta lomba – termasuk peserta lomba yang hasil karyanya tidak menang, pada umumnya memiliki pemikiran bahwa peserta lomba sudah tidak memiliki hak apapun terhadap karyanya. Peserta lomba menganggap bahwa seluruh Hak Cipta karya yang digunakan dalam lomba tersebut sudah menjadi Hak Cipta pihak penyelenggara lomba serta apapun yang dilakukan pada karya peserta lomba (yang digunakan pada lomba tersebut) oleh penyelenggara lomba, tidak dapat ditentang lagi oleh peserta lomba sebagai pencipta asli dari karya tersebut.

Namun, berdasarkan UUHC 2014, pada dasarnya Hak Cipta terdiri dari hak moral serta hak ekonomi, yang di mana hak moral merupakan hak yang akan selalu melekat pada diri pencipta suatu karya hingga pencipta meninggal dan hak ekonomi merupakan hak eksklusif pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari karya yang diciptakan oleh dirinya. Hak moral yang dimiliki oleh pencipta sendiri beberapa di antaranya, adalah untuk tetap menuliskan atau tidak menuliskan nama pencipta pada salinan yang berhubungan dengan pemakaian ciptaan untuk umum serta mempertahankan hak pencipta jika terjadi distorsi atau mutilasi pada karya ciptaannya, atau hal-hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasi pencipta. Hak moral tidak dapat dialihkan kepada siapapun sampai pencipta suatu karya tersebut meninggal. Berbeda dengan hak moral, hak ekonomi merupakan hak yang dapat dialihkan (Pasal 16 ayat (2) UUHC 2014).

Pasal 16 ayat (2) UUHC 2014 berbunyi:

Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:

- a. pewarisan;
- b. hibah;
- c. wakaf;
- d. wasiat;
- e. perjanjian tertulis; atau
- f. sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Berdasarkan Pasal tersebut, maka peralihan Hak Cipta – yang dinyatakan dalam peraturan pada suatu lomba, seharusnya dibuat dalam perjanjian tertulis.

Perjanjian tertulis tersebut harus tertulis mengenai hak-hak yang – sudah seharusnya, didapatkan oleh peserta lomba (khususnya mengenai hak ekonomi serta hak moral secara rinci) dan hak-hak yang akan didapatkan oleh penyelenggara lomba tanpa harus membuat peserta harus kehilangan hak ekonomi serta hak moral yang sudah seharusnya milik peserta. Perjanjian tertulis tersebut harus memenuhi syarat-syarat sahnya perjanjian berdasarkan yang diatur pada Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (selanjutnya disebut sebagai KUHPerdata), yang berbunyi:

Untuk sahnya suatu perjanjian diperlukan empat syarat:

1. sepakat mereka yang mengikatkan dirinya;
2. kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
3. suatu hal tertentu;
4. suatu sebab yang halal.

Pengalihan Hak Cipta atas suatu karya tidak seharusnya hanya berdasarkan pada ketentuan yang diatur dalam suatu lomba. Pengalihan Hak Cipta atas suatu karya seharusnya berdasarkan atas persetujuan dari pencipta suatu karya (peserta lomba) kepada pihak yang diberi Hak Cipta (penyelenggara lomba). Hal tersebut agar peserta lomba (sebagai pencipta), tidak kehilangan haknya

berdasarkan yang tertera pada UUHC 2014. Penyusunan perjanjian tertulis yang menulis secara rinci hak-hak yang seharusnya menjadi milik peserta dan penyelenggara lomba, masih belum diterapkan oleh semua pihak yang menyelenggarakan lomba di Indonesia.

Berdasarkan hal tersebut, menunjukkan bahwa Hak Cipta seorang peserta lomba sebagai pencipta suatu karya, sebenarnya tidak terlepas begitu saja dengan karya yang diciptakannya. Penjelasan yang kurang dalam peraturan yang pada dasarnya menyatakan bahwa hak cipta karya peserta lomba menjadi Hak Cipta penyelenggara lomba dan menimbulkan berbagai penafsiran oleh peserta lomba yang sebagian besar masih belum terlalu memahami tentang Hak Cipta yang diatur di Indonesia, seperti peraturan yang terdapat dalam poin kedua bagian “KETENTUAN KHUSUS” pada Lomba Desain Prangko Nasional (LDPN) Tahun 2021 – yang diselenggarakan oleh Ditjen PPI.

Peraturan yang pada dasarnya menyatakan pengalihan Hak Cipta tersebut memberikan tekanan pada pihak calon peserta yang ingin mengikuti lomba untuk menunjukkan kreativitasnya dan menghambat peserta lomba – yang merupakan warga negara Indonesia, untuk berkembang dan mengekspresikan dirinya. Hal tersebut dapat membuat ilustrator atau peserta lomba merasa bahwa waktu, pikiran serta tenaga yang dikorbankan oleh seorang ilustrator agar dapat menciptakan suatu karya ilustrasi untuk mengikuti lomba tersebut kurang dihargai.

Pengaruh yang berdampak pada individu peserta lomba (sebagai seorang ilustrator) yang pernah mengalami kerugian atas Hak Cipta dari peraturan

tersebut – di mana Hak Cipta peserta lomba tidak dihargai dengan baik serta dilanggar – dengan penyelenggara lomba menyusun ketentuan lomba yang seolah-olah semua Hak Cipta hasil karya peserta lomba menjadi Hak Cipta penyelenggara lomba dan penyelenggara lomba dapat menggunakan atau melakukan apapun terhadap hasil karya peserta lomba yang diikutsertakan dalam lomba tersebut, dapat memberikan dampak yang tidak baik pada perkembangan bidang ilustrasi di Indonesia.

Dampak tersebut dapat semakin besar dan berdampak pada perkembangan industri kreatif di Indonesia, yang merupakan salah satu industri yang membantu perkembangan negara Indonesia – di mana ilustrasi merupakan salah satu bidang yang terdapat dalam bidang industri kreatif Indonesia. Jika perkembangan industri kreatif di Indonesia terhambat, maka hal tersebut dapat berpengaruh dan menghambat pertumbuhan serta perkembangan Indonesia untuk semakin maju dan berkembang – khususnya dalam aspek ekonomi dan pembangunan negara Indonesia untuk mewujudkan kesejahteraan rakyat Indonesia.

Hal tersebut dikarenakan peraturan yang pada dasarnya menyatakan pengalihan Hak Cipta serta dampak yang diberikan pada peserta lomba tersebut dapat mempengaruhi sistem dalam bidang ilustrasi maupun industri kreatif yang terdapat di Indonesia.

Kesejahteraan ilustrator – yang merupakan masyarakat Indonesia yang berada di bidang industri kreatif Indonesia, maupun masyarakat Indonesia dapat terhambat. Hal tersebut bertentangan dengan cita-cita yang ingin dicapai oleh

negara Indonesia berdasarkan dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Kesatuan Republik Indonesia Tahun 1945 (selanjutnya disebut sebagai Pembukaan UUD 1945). Cita-cita atau tujuan negara Indonesia yang tertulis pada Alinea keempat Pembukaan UUD 1945, memiliki bunyi:

Kemudian daripada itu untuk membentuk suatu Pemerintah Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum, mencerdaskan kehidupan bangsa, dan ikut melaksanakan ketertiban dunia yang berdasarkan kemerdekaan, perdamaian abadi dan keadilan sosial,

Berdasarkan hal-hal yang telah dipaparkan sebelumnya, peraturan yang pada dasarnya menyatakan tentang peralihan Hak Cipta menimbulkan hal-hal yang perlu diperhatikan agar dapat mendukung dan melindungi hak peserta lomba (khususnya Hak Cipta) serta mencegah adanya karya ilustrasi peserta lomba yang disalahgunakan, berdasarkan UUHC 2014. Selain itu, agar industri kreatif, bidang-bidang yang berkaitan dengan bidang seni (termasuk ilustrator), serta pertumbuhan Indonesia dapat berkembang menjadi semakin baik untuk meningkatkan kesejahteraan masyarakat di Indonesia – di mana kesejahteraan masyarakat Indonesia (termasuk ilustrator) harus diperhatikan.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan sebelumnya, maka rumusan masalah yang akan diteliti dalam tulisan ini, antara lain:

1. Bagaimana peraturan yang menyatakan pengalihan Hak Cipta atas karya peserta lomba pada suatu perlombaan dinyatakan sebagai pelanggaran atas UUHC 2014?

2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap peserta lomba – yang merupakan seorang pencipta, ketika ada pengalihan Hak Cipta berdasarkan UUHC 2014?

1.3 Tujuan Penelitian

Penulis memiliki tujuan penelitian yang ingin disampaikan melalui penelitian ini, antara lain:

1. Menganalisis peraturan lomba yang menyatakan pengalihan Hak Cipta karya peserta lomba kepada penyelenggara lomba berdasarkan UUHC 2014.
2. Menganalisis cara yang dapat dilakukan untuk melindungi – sebagai perlindungan hukum, serta meminimalisir terjadinya pelanggaran Hak Cipta atas karya peserta lomba ketika terjadi pengalihan Hak Cipta dalam suatu lomba ilustrasi berdasarkan UUHC 2014.

1.4 Manfaat Penelitian

Melalui penelitian ini, Penulis berharap penelitian ini dapat memberikan manfaat, yang antara lain:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi bahan yang dapat membantu memperkuat perlindungan hukum pada peserta suatu lomba secara teoritis mengenai pengalihan Hak Cipta karya peserta lomba.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini dapat menjadi bahan bagi pihak yang mengalami permasalahan dalam suatu perlombaan yang terkait dengan Hak Cipta.

1.5 Sistematika Penulisan

Penulisan ini terdiri dari 5 bab untuk memaparkan penelitian yang diteliti oleh penulis. Bab-bab tersebut, antara lain:

BAB I: PENDAHULUAN

Bab I berisi mengenai latar belakang permasalahan yang akan diteliti pada penulisan ini, rumusan masalah, tujuan penelitian, serta manfaat penelitian yang berkaitan dengan perlindungan hukum atas hak cipta karya peserta lomba terhadap klausula yang pada dasarnya menyatakan bahwa Hak Cipta karya peserta lomba akan menjadi Hak Cipta penyelenggara lomba jika karya peserta lomba telah diserahkan pada lomba tersebut. Selain itu, pada Bab I terdapat sistematika penulisan tulisan ini.

BAB II: TINJAUAN PUSTAKA

Bab II pada penulisan ini terdiri dari landasan teori yang menuliskan mengenai teori perlindungan hukum dan HKI serta landasan konseptual yang menuliskan mengenai ilustrasi dan Hak Cipta. Teori-teori yang terdapat pada landasan teori serta landasan konseptual tersebut merupakan teori yang akan digunakan serta membantu pada penulisan ini.

BAB III: METODE PENELITIAN

Bab III pada penulisan ini terdiri dari jenis penelitian, jenis data, teknik/metode pengumpulan data, jenis pendekatan, serta sifat analisis data yang digunakan oleh Penulis pada penulisan ini.

BAB IV: HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Bab IV pada penulisan ini terdiri dari hasil penelitian dan analisis untuk mendapatkan jawaban atas masalah-masalah yang diangkat dalam penulisan ini.

BAB V: KESIMPULAN DAN SARAN

Bab V pada penulisan ini terdiri dari kesimpulan yang merupakan kesimpulan dari hasil penelitian serta analisis terhadap Bab I sampai III dan saran yang merupakan saran yang ingin disampaikan oleh penulis melalui penulisan ini mengenai isu hukum yang diteliti pada penulisan ini.

