

**UNIVERSITAS KATOLIK PARAHYANGAN**  
**FAKULTAS HUKUM**

Terakreditasi Berdasarkan Keputusan Badan Akreditasi Nasional Perguruan Tinggi

*Nomor : 2803/SK/BAN-PT/Ak-PPJ/S/V/2020*

**HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DIGITAL**  
**BERDASARKAN**  
**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 28 TA-**  
**HUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

OLEH

**Ghazy Alfarizi**

**NPM : 2017200052**

Dosen Pembimbing:

- 1. Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MCL., Sp1.**



Penulisan Hukum

Disusun Sebagai Salah Satu Kelengkapan  
Untuk Mengikuti Mata Kuliah Penulisan Hukum Dalam Rangka  
Menyelesaikan Program Pendidikan Sarjana  
Program Studi Ilmu Hukum

2022

Disetujui Untuk Diajukan Dalam Sidang  
Ujian Penulisan Hukum Fakultas Hukum  
Universitas Katolik Parahyangan

Pembimbing I

Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MCL., SP1

Dekan,

Dr. iur. Liona Nanang Supriatna, S.H., M.Hum.

## PERNYATAAN INTEGRITAS AKADEMIK

Dalam rangka mewujudkan nilai-nilai ideal dan standar mutu akademik yang setinggi-tingginya, maka Saya, Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan yang beranda tangan di bawah ini :

Nama : **GHAZY ALFARIZI**

NPM : **2017200052**

Dengan ini menyatakan dengan penuh kejujuran dan dengan kesungguhan hati dan pikiran, bahwa karya ilmiah / karya penulisan hukum yang berjudul:

**" HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DIGITAL BERDASARKAN  
UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 28 TAHUN 2014  
TENTANG HAK CIPTA "**

Adalah sungguh-sungguh merupakan karya ilmiah /Karya Penulisan Hukum yang telah saya susun dan selesaikan atas dasar upaya, kemampuan dan pengetahuan akademik Saya pribadi, dan sekurang-kurangnya tidak dibuat melalui dan atau mengandung hasil dari tindakan-tindakan yang:

- a. Secara tidak jujur dan secara langsung atau tidak langsung melanggar hak-hak atas kekayaan intelektual orang lain, dan atau
- b. Dari segi akademik dapat dianggap tidak jujur dan melanggar nilai-nilai integritas akademik dan itikad baik;

Seandainya di kemudian hari ternyata bahwa Saya telah menyalahi dan atau melanggar pernyataan Saya di atas, maka Saya sanggup untuk menerima akibat-akibat dan atau sanksi-sanksi sesuai dengan peraturan yang berlaku di lingkungan Universitas Katolik Parahyangan dan atau peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pernyataan ini Saya buat dengan penuh kesadaran dan kesukarelaan, tanpa paksaan dalam bentuk apapun juga.

Bandung, 21 Agustus 2021



**GHAZY ALFARIZI .**

## **ABSTRAK**

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi membawa perubahan dalam kegiatan dan kebiasaan masyarakat, perubahan kegiatan dan kebiasaan tersebut berpotensi menyebabkan adanya kekosongan hukum. Dewasa ini, penggunaan karya seni lukis digital tidak terbatas pada hobi saja, namun merupakan sesuatu yang memiliki nilai ekonomi. Pengaturan mengenai Hak-Hak yang dimiliki oleh seorang pencipta diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta. Ketentuan dalam Undang-Undang Hak Cipta berpengaruh terhadap penggunaan karya seni lukis digital secara riil, baik dari produksi hingga pencegahan serta penanggulangan pelanggarannya. Oleh karena itu tujuan penulis dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis mengenai perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni lukis digital berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, mengetahui dan menganalisis mengenai perbandingan antara perlindungan Hak Cipta karya seni lukis digital dibandingkan dengan perlindungan Hak Cipta karya seni lukis konvensional berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta dan mengetahui dan menganalisis mengenai penyelesaian perkara yang dapat dilakukan seseorang terhadap pelanggaran hak cipta karya seni lukis digital berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta. Metode penelitian yang penulis gunakan adalah metode yuridis normatif yakni metode penelitian yuridis yang bersumber utamanya pada kepustakaan. Berdasarkan analisis yang penulis lakukan, dapat disimpulkan bahwa perlindungan Hak Cipta karya seni lukis digital dapat disamakan dengan objek perlindungan Hak Cipta lainnya, namun karena bentuknya, karya seni lukis digital memiliki perlindungan yang lebih dalam ranah digital dan juga secara internasional, dengan penyelesaian perkara yang dapat dilakukan melalui jalur litigasi maupun non-litigasi.

**Kata kunci: Karya Seni Lukis Digital, Hak Cipta, Perlindungan, Seni Digital**

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur terpanjatkan kepada Tuhan yang maha esa pencipta semesta alam, pendidik serta pengajar manusia terhadap semua ilmu yang tidak diketahuinya yang telah memberikan berkat dan rahmat kepada penulis sehingga karya tulis dengan judul “**KARYA SENI LUKIS DIGITAL BERDASARKAN UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**” Ini dapat terlaksanakan, yang tanpa petunjuk-Nya satu kata pun tidak dapat disampaikan dalam karya tulis ini. Serta tidaklah lupa doa kepada Tuhan Yang Maha Esa yang sangat berpengaruh terhadap perkembangan manusia sepanjang zaman. Skripsi ini disusun dalam rangka memenuhi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan.

Skripsi ini juga merupakan bukti dedikasi yang dapat penulis berikan kepada semua pihak yang telah mendampingi, membimbing, dan mendoakan penulis hingga sampai pada tahap ini di jenjang akademis. Maka dari itu penulis mengucapkan terimakasih kepada:

1. **Vitalia Ramona dan Rinaldi Usman**, Kedua Orangtua dari penulis yang selalu memberikan dukungan dan doa kepada penulis dalam menghadapi semua rintangan dalam hidup.
2. **Bapak Alusius Dwi Rachmanto, S.H., M.Hum**, Selaku dosen wali dari penulis yang telah memberikan bimbingan, nasehat dan arahan kepada penulis dalam menjalani kegiatan perkuliahan di Universitas Katolik Parahyangan.
3. **Ibu Dr. Catharina Ria Budiningsih, S.H., MCL., Sp1**, Selaku dosen pembimbing penulis dalam penulisan skripsi ini. Penulis ucapkan terimakasih yang sebesar-besarnya karena telah memberikan bimbingan, arahan serta kepercayaannya selama proses penulisan.

4. **Dr. Sentosa Sembiring, S.H., M.H. dan Dr. Bayu Seto Hardjowahono, S.H., LL.M**, Selaku dosen penguji dalam sidang penulisan hukum, saya ucapkan terimakasih atas arahan dan bimbingannya.
5. **Seluruh Staf Tata Usaha dan Prakarya Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan**, yang telah membantu keberlangsungan kegiatan perkuliahan penulis hingga dapat menyelesaikan penulisan hukum.
6. Manusia-manusia terdekat dan tersayang penulis, **Hasyakyla Utami Kusumawardhani, Belva Prabowo, Cito Gakso, Diandra Azmanalim, Muhammad Salafuddin**, yang telah menemani dan memberikan dukungan serta kasih sayang tanpa henti kepada penulis.
7. Teman-teman perkuliahan, **Rheinanda Widodo, Devito Sibarani, Dio Izza, Timothy Andar Law Siregar, Ado Simanjuntak, Dafa Putera, Ibrani Hagai, Tionie Adi Darma, Andrieco, Yehezkiel, Yogatama, Boy Joshua**, yang telah hadir untuk memberikan keringanan dalam menjalani proses perkuliahan dan perantauan penulis.
8. *"Things change, rearrange and so do i, it ain't always for the better, dawg, i can't lie, I get high cause the lows can be so cold, I might bend a little bit but i don't fold"*

Dalam hal ini penulis menyadari bahwa karya tulis ini baik dari segi materi maupun pembahasan masih banyak memiliki kekurangan-kekurangan dikarenakan terbatasnya kemampuan dan kesanggupan dari penulis. Saran dan kritik membangun sangatlah diharapkan demi memperbaiki kesalahan dan kekurangan tersebut agar selanjutnya dapat menjadi hasil yang dapat dinikmati serta memberikan ilmu kepada pembaca.

Jakarta, 17 Januari 2022

Ghazy Alfarizi

## DAFTAR ISI

<b>ABSTRAK.....</b>	<b>IV</b>
<b>KATA PENGANTAR .....</b>	<b>1</b>
<b>DAFTAR ISI.....</b>	<b>2</b>
<b>BAB I.....</b>	<b>3</b>
<b>PENDAHULUAN.....</b>	<b>3</b>
A.    LATAR BELAKANG .....	3
B.    IDENTIFIKASI MASALAH.....	7
C.    TUJUAN PENELITIAN .....	8
D.    MANFAAT PENELITIAN .....	8
E.    METODE PENELITIAN.....	9
F.    SISTEMATIKA PENELITIAN .....	12
<b>BAB II.....</b>	<b>14</b>
<b>TINJAUAN PUSTAKA MENGENAI KARYA SENI LUKIS DIGITAL SECARA UMUM DAN HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DIGITAL BERDASARKAN UNDANG- UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA .....</b>	<b>14</b>
A.    UMUM.....	14
B.    PENGUNAAN MODERN.....	16
C.    HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DIGITAL DI INDONESIA .....	21
<b>BAB III .....</b>	<b>37</b>
<b>ANALISIS PENYELESAIAN PERKARA TERKAIT PELANGGARAN HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DIGITAL BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA .....</b>	<b>37</b>
A.    PENCAKUPAN DALAM UNDANG-UNDANG.....	37
B.    PERBEDAAN DENGAN HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS KONVENSIONAL.....	38
C.    NON-LITIGASI.....	46
D.    LITIGASI.....	49
E.    PEMBLOKIRAN KONTEN DAN/ATAU HAK AKSES .....	53
<b>BAB IV .....</b>	<b>60</b>
<b>KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>60</b>
A.    KESIMPULAN .....	60
B.    SARAN.....	61
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>63</b>
<b>LAMPIRAN .....</b>	<b>67</b>

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Dalam perkembangannya, hidup masyarakat khususnya dalam aspek sosial-budaya tidak pernah luput dari karya seni lukis. Kamus besar bahasa Indonesia (KBBI) mendefinisikan karya sebagai hasil perbuatan atau ciptaan (terutama hasil karangan). Leo Tolstoy dalam mendefinisikan seni lukis sendiri berpendapat bahwa seni lukis merupakan ungkapan perasaan pencipta yang disampaikan kepada orang lain agar mereka dapat merasakan apa yang dirasakan pelukis.<sup>1</sup> Tri Aru Wiratno dalam bukunya yang berjudul "Seni Lukis Konsep dan Metode" berpendapat bahwa definisi seni lukis merupakan penggambaran pada bidang dua dimensi berupa maksud.<sup>2</sup> Maka dengan mencermati kedua definisi tersebut diatas, karya seni lukis dapat dilihat sebagai hasil ciptaan yang bertujuan untuk mengungkapkan perasaan pencipta kepada orang lain melalui penggambaran pada bidang dua dimensi. Seiring dengan perkembangan zaman, teknologi dalam segala bidang mengalami perkembangan yang pesat, tentu hal ini juga membawa pengaruh terhadap kehidupan sosial-budaya manusia, yang pada akhirnya juga mempengaruhi bidang seni. Sebagaimana dikatakan oleh Charlie Gere, seorang profersor teori dan sejarah media di Universitas Lancaster Inggris mengenai perkembangan teknologi dan media,

---

<sup>1</sup> Jakob Sumardjo, Filsafat Seni, Penerbit ITB, Bandung, 2000, hlm. 62.

<sup>2</sup> Tri Aru Wiratno, Seni Lukis Konsep Dan Metode, Jakad Publishing , Surabaya, 2018, hlm. 116.



*“It is the increasingly rapid development and complexity of technology that is making things change so rapidly. Our technologies are always in the process of changing us and our relationship with our environment”.*<sup>3</sup>

Yang secara singkat mengandung arti bahwa perkembangan teknologi yang pesat mengubah hubungan manusia dengan lingkungan sekitarnya. Dalam bukunya yang berjudul *Digital Art*, Christiane Paul menyatakan bahwa,

*“From the 1990s to the early twenty-first century, the digital medium has undergone technological developments of unprecedented speed, moving from the ‘digital revolution’ into the social media era”.*<sup>4</sup>

Berdasarkan pernyataan tersebut, dapat di katakan bahwa media digital telah berkembang dengan pesat dari era revolusi digital ke arah era media sosial. Jejak penggunaan komputer untuk membuat karya seni berbentuk gambar digital kembali ke tahun 1960, dimana seorang ahli riset di *Bell Laboratories, New Jersey* bernama Michael Noll menciptakan karya seni yang kemudian dimasukkan ke dalam pameran bertajuk ‘*Computer Generated Pictures*’ pada tahun 1965 di Amerika Serikat<sup>5</sup>.

Dewasa ini, penggunaan karya seni lukis digital layaknya telah menjadi seperti karya seni lukis konvensional, bahkan menjadi lebih umum apabila dibandingkan dengan karya seni lukis konvensional. Karya seni lukis digital digunakan oleh masyarakat untuk berbagai macam hal dan dapat ditemukan dalam segala aspek kehidupan sehari-hari. Dengan demikian, bukanlah hal yang tidak lumrah apabila karya seni lukis digital memiliki nilai ekonomi atau moneter. Komersialisasi terhadap karya seni lukis digital tersebut muncul dalam bentuk

---

<sup>3</sup> Charlie Gere, *Digital Culture*, Reaktion Books Ltd, London, 2002, hlm. 9.

<sup>4</sup> Christiane Paul, *Digital Art*, Thames & Hudson, London, 2003, hlm. 12.

<sup>5</sup> Charlie Gere, *Digital Culture*, Reaktion Books Ltd, London, 2002, hlm. 104.

produksi yang sifatnya komersial, seperti halnya ilustrasi pada iklan, ilustrasi untuk karya animasi, permainan video, film, televisi dan lain sebagainya.<sup>6</sup> Munculnya nilai ekonomi dalam suatu karya seni lukis digital membuat perlindungan terhadap hak-hak yang dimiliki pencipta menjadi suatu permasalahan hukum. Karena penggunaan yang sangat umum, maka muncul problematika hukum hak cipta dan kekayaan intelektual apabila karya seni lukis digital tersebut dipublikasikan dan digunakan tanpa seizin pencipta, dan masalah hukum semacamnya yang muncul di ruang lingkup hukum kekayaan intelektual (HKI) yang selaras dengan pendapat bahwa HKI berperan penting dalam kehidupan dunia modern dimana di dalamnya terkandung aspek hukum yang berkaitan erat dengan aspek teknologi, aspek ekonomi, maupun seni budaya.<sup>7</sup> Kemudahan publikasi bagi seniman dan kemudahan akses bagi masyarakat terhadap karya seni lukis digital yang dimungkinkan oleh perkembangan teknologi mempermudah oknum-oknum yang ada di dalam masyarakat untuk merugikan pencipta karya intelektual. Pembajakan yang merupakan salah satu problema utama dalam dunia seni (baik digital maupun konvensional) adalah kegiatan memperbanyak hasil ciptaan seseorang tanpa seizin pihak yang memiliki hak cipta terhadapnya. Kekhasan karya seni lukis digital, terlebih apabila dibandingkan dengan karya seni lukis konvensional muncul salah satunya dalam bentuk media produksinya yang tidak menggunakan media konvensional seperti halnya kanvas ataupun kertas, namun penggambarannya dilakukan melalui sistem komputer dalam media digital.

Undang-Undang memberikan pengertian bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan

---

<sup>6</sup> Jingtao Cui, *Research on Digital Painting Art and Its Diversified Performance*, Vol. 119, *Advances in Social Science, Education and Humanities Research*, 2017, Hlm. 1431.

<sup>7</sup> Irawati, Digital Right Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta Di Era Digital, Vol. 4, No. 1, *Dipenogoro Privte Law Review*, Februari 2019, hlm. 383.

yang berlaku.<sup>8</sup> Hak cipta sendiri termasuk kedalam lingkup hukum kekayaan intelektual (HKI) bersama dengan hak paten, hak merk, desain industri, dsb. Di antara hak-hak tersebut, hak cipta yang semula bernama hak pengarang (*author rights*) merupakan kajian HKI yang bertujuan untuk melindungi karya kreatif yang dihasilkan oleh penulis, seniman, pengarang dan pemain musik, pengarang sandiwara, serta pembuat film dan piranti lunak (*software*).<sup>9</sup> Mengingat luas dan kecepatan informasi yang dengan mudah dapat melampaui batas negara, hak cipta juga diberikan perlindungan dalam lingkup hukum internasional, di antaranya melalui perjanjian internasional seperti Bern Convention, The Universal Copyrights Convention dan The TRIPs Agreement. The TRIPs Agreement tercantum dalam perjanjian multilateral GATT/ WTO yang diikuti oleh Indonesia, yang bertujuan untuk melindungi dan menegakkan hukum hak milik intelektual guna mendorong timbulnya inovasi, pengalihan serta penyebaran teknologi dengan cara menciptakan kesejahteraan sosial ekonomi serta keseimbangan antara hak dan kewajiban.<sup>10</sup>

Terkait permasalahan hukum Hak Cipta karya seni lukis digital, pemerintah sudah mencakupnya sebagai variabel yang di pertimbangkan dalam Undang-Undang Hak Cipta, namun mengingat cepatnya lajur informasi pada media digital dan khususnya terkait kuantitas karya seni lukis digital yang diproduksi dan dipergunakan (baik dengan nilai komersil maupun tidak) oleh masyarakat, apakah Undang-Undang Hak Cipta dengan kondisinya yang berlaku sekarang mampu memberikan perlindungan yang tegas terhadap Hak Cipta karya seni lukis digital?

---

<sup>8</sup> Khoirul Hidayah, Hukum HKI Hak Kekayaan Intelektual Di Indonesia, UIN-Maliki Press, Malang, 2012, hlm.42.

<sup>9</sup> Irawati, Digital Right Managements (Teknologi Pengaman) Dalam Perlindungan Terhadap Hak Cipta Di Era Digital, Vol. 4, No. 1, Dipenogoro Private Law Review, Februari 2019, hlm. 383.

<sup>10</sup> Budi Agus Riswandi, Hak Cipta Di Internet Aspek Hukum Dan Permasalahannya Di Indonesia, FH UII Press, Yogyakarta, 2009, hlm. 23.

Adapun beberapa jurnal ilmiah yang memiliki kesamaan atau keselarasan substansi dengan penelitian ini mencakup, Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Karya Cipta Digital di Indonesia (2012) sebuah tesis karya Evelyn Angelita Pinondang Manurung yang fokus pembahasannya berada pada Hak Cipta Karya Cipta Digital secara umum dan Perlindungan Hukum Hak Cipta Dari Kejahatan Pembajakan Software Komputer Menurut TRIPs AGREEMENT Dan Pelaksanaannya di Indonesia (2016) sebuah skripsi karya Riska Hanifah Arma yang membahas spesifik mengenai pembajakan *software* atau piranti lunak komputer dan kaitannya dengan Hak Cipta . Dalam rangka menghindari adanya plagiarisme dan kesamaan dalam penelitian, maka penulis memusatkan penelitiannya kepada karya seni lukis digital dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Adapun kesamaan antara jurnal-jurnal ilmiah yang telah disebutkan dengan penelitian ini hanya terbatas pada aspek pembahasan Hak Cipta dan kaitannya dengan dunia digital, fokus penelitian ini terdapat pada Hak Cipta karya seni lukis digital secara spesifik dan kaitannya dengan Undang-Undang Hak Cipta.

Berdasarkan uraian diatas maka penulis berniat untuk mengkaji tentang hak cipta karya seni lukis digital di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Sehubungan dengan hal ini maka penulis akan melakukan penelitian dengan judul **“HAK CIPTA KARYA SENI LUKIS DIGITAL BERDASARKAN UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”**.

## **B. Identifikasi Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, maka dapat dirumuskan identifikasi masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni lukis digital berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?

2. Bagaimana perbandingan antara perlindungan hak cipta karya seni lukis digital dibandingkan dengan perlindungan hak cipta karya seni lukis konvensional berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?
3. Bagaimana penyelesaian perkara yang dapat dilakukan seseorang terhadap pelanggaran hak cipta karya seni lukis digital berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?

### **C. Tujuan Penelitian**

Berhubungan dengan permasalahan yang telah diuraikan sebelumnya, maka penelitian ini bertujuan untuk:

1. Mengetahui dan menganalisis mengenai perlindungan hukum terhadap hak cipta karya seni lukis digital berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
2. Mengetahui dan menganalisis mengenai perbandingan antara perlindungan hak cipta karya seni lukis digital dibandingkan dengan perlindungan hak cipta karya seni lukis konvensional berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
3. Mengetahui dan menganalisis mengenai penyelesaian perkara yang dapat dilakukan seseorang terhadap pelanggaran hak cipta karya seni lukis digital berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang dapat diperoleh dari penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Dengan adanya penelitian ini harapan penulis adalah untuk dapat mendukung perkembangan ilmu pengetahuan khususnya untuk ilmu

pengetahuan di bidang hukum dan sosial, serta pada teori-teori mengenai penerapan hukum yang baik.

## 2. Manfaat Praktis

Dengan adanya penelitian ini, penulis berharap untuk dapat memberikan informasi kepada masyarakat dan Pemerintah tentang Hak Cipta Karya Seni Lukis Digital dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Penelitian juga dilakukan guna memberikan informasi kepada masyarakat secara luas agar mengurangi terjadinya pelanggaran terhadap hak cipta karya seni lukis digital.

## **E. Metode Penelitian**

Guna memperoleh data yang dapat dipertanggungjawabkan, maka dalam menyusun penelitian ini penulis menggunakan beberapa metode berikut:

### **E.1. Metode Pendekatan**

Metode dalam penyusunan skripsi ini adalah yuridis normatif yaitu suatu pendekatan yang berdasarkan norma-norma atau peraturan yang mengikat. Soerjono Soekanto berpendapat bahwa pendekatan yuridis normatif merupakan penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-peraturan dan literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.<sup>11</sup> Sedangkan Pasek Diantha mendefinisikannya sebagai studi dengan meneliti dari

---

<sup>11</sup> Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, Rajawali Pers, Jakarta, 2001, Hlm. 13-14.

perspektif internal studi kepustakaan dengan objek kajiannya merupakan sebuah norma hukum.<sup>12</sup>

Tipologi Penelitian dalam penyusunan skripsi ini menggunakan tipologi penelitian inventarisasi hukum yakni tipologi penelitian yang mencari dan menelaah hukum-hukum positif terkait pembahasan penelitian dan tipologi penelitian sistematis hukum yakni identifikasi terhadap pengertian-pengertian pokok/dasar dalam hukum, yakni masyarakat hukum, subyek hukum, hak dan kewajiban, peristiwa hukum, hubungan hukum dan obyek hukum.

Ditinjau dari aspek sifatnya, penelitian ini merupakan penelitian yang bersifat *deskriptif*. Arti dari penelitian deskriptif itu sendiri adalah penelitian yang menggambarkan objek tertentu dan menjelaskan hal-hal yang terkait dengan atau melukiskan secara sistematis fakta-fakta atau karakteristik populasi tertentu dalam bidang tertentu secara faktual dan cermat<sup>13</sup>, atau dengan kata lain, penelitian ini menggambarkan karya seni lukis digital dan Hak Cipta karya tersebut berdasarkan Undang-Undang untuk mengambil kesimpulan-kesimpulan yang berlaku secara umum. Penulis menggunakan metode deskriptif dengan pendekatan analitis, adapun pengertian dari metode deskriptif analitis adalah suatu metode yang berfungsi untuk mendeskripsikan atau memberi gambaran terhadap objek yang diteliti melalui data atau sampel yang telah terkumpul sebagaimana adanya tanpa melakukan analisis dan membuat kesimpulan yang berlaku untuk umum.

---

<sup>12</sup> Pasek Diantha, Metode Penelitian Hukum Normatif Dalam Justifikasi Teori Hukum, Cet. Ke-2, Prenada Media Group, Jakarta, 2017, Hlm. 12.

<sup>13</sup> Sarifuddin Azwar, Metode Penelitian, Yogyakarta, Pustaka Pelajar, 1998, hlm. 7

Penelitian deskriptif analitis akan dilakukan terhadap hak cipta karya seni lukis digital melalui data yang terhimpun dari berbagai sumber, di antaranya literatur terkait dan peraturan perundang-undangan.

## **E.2. Jenis Data dan Teknik Analisis**

Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder dengan prioritas terhadap data sekunder:

Data primer adalah data yang diperoleh langsung dari sumber pertama, yakni yang diperoleh dari lokasi penelitian, sedangkan data sekunder merupakan data yang diperoleh dari sumber kepustakaan dan dokumentasi. Sumber data primer adalah para responden yang telah ditunjuk. Responden yang akan diwawancarai untuk menghimpun data primer terdiri dari pekerja seni (seniman) yang berkarya di media digital dan memiliki karya yang berbentuk seni lukis digital.

Data sekunder yang digunakan dapat berupa literatur, laporan penelitian, artikel ilmiah, media massa, undang-undang/peraturan, brosur, dan bahan-bahan pustaka serta dokumentasi lainnya.<sup>14</sup> Penelitian ini utamanya mengacu pada Undang-Undang Hak Cipta dengan beberapa peraturan yang dirasa berkaitan dengan fokus penelitian yang terdapat pada Undang-Undang ITE dan peraturan bersama menteri, penulis juga menggunakan literatur, baik dari luar maupun dalam negeri yang dapat membantu pemahaman terkait Hak Cipta karya seni lukis digital. Beberapa jurnal ilmiah yang substansinya terkait dengan Hak Cipta atau Seni Lukis Digital juga penulis gunakan untuk memperkaya penelitian ini.

---

<sup>14</sup> Hilman Hadikusuma, *Metode Pembuatan Kertas Kerja atau Skripsi Ilmu Hukum*, Bandung, 1995, Hlm. 45-46.



### **E.3. Teknik Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini merupakan teknik pengumpulan data melalui kepustakaan dan lapangan. Kepustakaan berarti pengumpulan data dilakukan dengan melakukan penelaahan terhadap literatur, artikel, jurnal ilmiah dan laporan yang berkaitan dengan Hak Cipta karya seni lukis digital, dan Hak Cipta di ranah digital secara umum. Teknik pengumpulan data di lapangan adalah cara yang digunakan peneliti dalam mendapatkan data di lapangan. Dalam penelitian ini, beberapa teknik penelitian di lapangan yang dilakukan, yaitu studi pustaka, wawancara, dan observasi.

## **F. Sistematika Penelitian**

### **Bab I: Pendahuluan.**

Bab ini berisi uraian tentang latar belakang masalah yang mendasari pentingnya diadakan penelitian, identifikasi masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, tinjauan pusta singkat , metode dan teknik penelitian yang digunakan serta sistematika penulisan dalam penjelasan mengenai Hak Cipta Karya Seni Lukis Digital Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

### **Bab II: Tinjauan Pustaka Mengenai Karya Seni Lukis Digital secara umum dan Hak Cipta Karya Seni Lukis Digital berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.**

Dalam bab ini, penulis akan membahas dan memaparkan tinjauan pustaka secara umum tentang Karya Seni Lukis Digital dan Perlindungan Hukum Hak Cipta Karya Seni Lukis Digital berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

### **Bab III: Analisis Penyelesaian Perkara Terkait Pelanggaran Hak Cipta Karya Seni Lukis Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.**

Dalam bab ini, penulis akan membahas dan menganalisis penyelesaian perkara yang dapat dilakukan seseorang terhadap pelanggaran hak cipta karya seni lukis digital berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

### **Bab IV: Kesimpulan dan Saran.**

Dalam bab ini, penulis berniat memaparkan kesimpulan akhir dari hasil analisis yang telah dilakukan dan memberikan beberapa saran mengenai permasalahan yang sudah dibahas tersebut.

