



JURNAL ILMU HUKUM, HUMANIORA DAN POLITIK (JIHP)

E-ISSN: 2747-1993 | P-ISSN: 2747-2000

<https://dinastirev.org/JIHP>dinasti.info@gmail.com

+62 811 7404 455

DOI: <https://doi.org/10.38035/jihhp.v4i5>

Received: 1 Juni 2024, Revised: 3 Juli 2024, Publish: 4 Juli 2024

<https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/>

Perlindungan Hak Ekonomi *Fan-Artist* Atas *Fan-Art* dan *Fan Merchandise* Genshin Impact Sebagai Karya Derivatif dalam Hukum Hak Cipta

Laudita Cahyanti¹¹ Fakultas Hukum, Universitas Indonesia, Jakarta, Indonesia, laudita.cahyanti@gmail.comCorresponding Author: laudita.cahyanti@gmail.com

Abstract: *These days, with the rapid development of technology, there are many games that are created in various media, one of which is on smartphones. Genshin Impact, is one of the most popular game titles in smartphone media, which counts 64 million active players who are still playing this mobile online game. The number of active players in Genshin Impact has led various players to create fan-art and fan-merchandise related to Genshin Impact. The problem is that it is not uncommon for fan-art and fan-merchandise works that have been created by fan-artists to be reprinted by irresponsible people and sold to reap the personal benefits of these people without fan-artist permission. In connection with this, there are questions about how the position of fan-artists as creators of fan-art and fan-merchandise from Genshin Impact in copyright law and how the protection of economic rights of creators of fan-art and fan-merchandise Genshin Impact in copyright law in Indonesia. This research is conducted by doctrinal research method, which is carried out by examining secondary data which includes primary legal materials, secondary legal materials and tertiary legal materials and will only analyze legal products.*

Keyword: *Genshin Impact, Game, Copyrights, Fan-Art, dan Fan-Merchandise.*

Abstrak: Pada masa kini, ditandai perkembangan teknologi yang semakin pesat, membuat semakin banyak *game* yang tercipta dalam berbagai media, salah satunya dalam *smartphone*. Genshin Impact, merupakan salah satu judul *game* yang banyak diminati dalam media *smartphone*, yang terhitung terdapat 64 juta orang pemain aktif yang masih memainkan game daring seluler ini. Banyaknya pemain aktif di Genshin Impact ini, membuat berbagai pemainnya menciptakan *fan-art* dan *fan-merchandise* terkait Genshin Impact. Permasalahannya tidak jarang karya *fan-art* dan *fan-merchandise* yang telah dibuat oleh para *fan-artist* dicetak kembali oleh oknum yang tidak bertanggung jawab dan dijual untuk meraup keuntungan pribadi oknum tersebut tanpa izin *fan-artist*. Berkaitan dengan hal tersebut, terdapat pertanyaan mengenai bagaimanakah kedudukan *fan-artist* sebagai pencipta *fan-art* dan *fan-merchandise* dari Genshin Impact dalam hukum hak cipta serta bagaimanakah perlindungan hak ekonomi Pencipta *fan-art* dan *fan-merchandise* Genshin Impact dalam hukum hak cipta di Indonesia. Penelitian ini dilakukan dengan metode penelitian doktrinal, yang dilaksanakan dengan meneliti data sekunder yang mencakup bahan

hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier dan hanya akan menganalisis produk hukum saja.

Kata Kunci: Genshin Impact, Gim, Hak Cipta, *Fan-Art*, dan *Fan-Merchandise*.

PENDAHULUAN

Game di masa kini adalah salah satu pilihan hiburan pelepas penat untuk segala umur. Dengan perkembangan teknologi yang semakin pesat, semakin banyak *game* yang tercipta pada berbagai media seperti komputer, berbagai macam konsol khusus *game* seperti Nintendo Switch, PlayStation, dan konsol lainnya. Bahkan pada beberapa tahun terakhir, para pengembang *game* semakin aktif untuk mengembangkan *game* pada ponsel pintar (*smartphone*) dengan sistem daring. *Game* daring seluler memang semakin diminati masyarakat karena mayoritas *game* daring seluler dapat dimainkan secara gratis. Selain itu, *game* daring seluler juga dapat menjangkau semua kalangan karena kemudahan aksesnya, hanya dengan bermodalakan ponsel pintar dan koneksi internet, *game* daring seluler sudah dapat dimainkan oleh para pemainnya. Salah satu judul *game* daring seluler yang cukup diminati oleh masyarakat saat ini adalah Genshin Impact. Permainan ini dirilis pertama kali pada tahun 2020 lalu oleh miHoYo Co., Ltd khusus untuk area Republik Rakyat Tiongkok dan oleh Cognosphere Pte. Ltd untuk area di luar wilayah Republik Rakyat Tiongkok. Jumlah pemain permainan Genshin Impact terus berkembang. Dari pertama kali rilis sampai dengan Desember 2023, terhitung terdapat 64 juta orang pemain aktif yang masih memainkan *game* daring seluler ini.

Bertambahnya minat masyarakat terhadap permainan Genshin Impact membuat beberapa penggemar Genshin Impact berkumpul dalam suatu komunitas daring untuk berbagi informasi mengenai permainan favorit mereka tersebut. Tidak sedikit pula penggemar Genshin Impact yang memiliki bakat dalam bidang seni sehingga mereka bebas untuk dapat mengekspresikan kecintaan mereka terhadap Genshin Impact dengan mengkreasikan kembali karakter-karakter Genshin Impact yang mereka sukai dengan karya yang mereka buat sendiri. Karya-karya buatan penggemar ini dikenal juga dengan sebutan *fan art*, sedangkan untuk penggemar yang membuat karya-karya tersebut dikenal dengan sebutan *fan artist*. Selain *fan art*, terdapat juga istilah *fan merchandise*, yaitu bentuk lain dari *fan art* yang dijual dalam bentuk barang-barang fisik seperti gantungan kunci, stiker, dan lain-lain.

Karya-karya *fan art* dan *fan merchandise* pada awalnya memang dibuat untuk memenuhi kepuasan pribadi, karya tersebut dibuat oleh *fan artist* dan ditujukan untuk sesama *fan artist* dan para penggemar *manga* dan *anime* secara umum. Namun pada perkembangannya, karya *fan art* ini didistribusikan secara eksklusif oleh *fan artist* untuk para penggemar secara terbatas, tidak jarang para *fan artist* mendapatkan keuntungan dari kegiatan distribusi atas karya derivatif yang mereka ciptakan. Komersialisasi *fan art* dan *fan merchandise* ini juga marak di kalangan penggemar Genshin Impact. Besarnya minat penggemar terhadap permainan ini juga meningkatkan jumlah permintaan pasar terhadap barang-barang dengan tema Genshin Impact. *Fan art* dan *fan merchandise* menawarkan variasi yang lebih beragam untuk para penggemar.

Permasalahan dari perkembangan *fan art* dan *fan merchandise* di Indonesia adalah kurangnya pemahaman masyarakat mengenai hak cipta atas *fan art* dan *fan merchandise* yang telah dibuat oleh para *fan artist*. Tidak jarang karya *fan art* dan *fan merchandise* yang telah dibuat oleh para *fan artist* dicetak kembali oleh oknum yang tidak bertanggung jawab dan dijual untuk meraup keuntungan pribadi oknum tersebut tanpa izin *fan artist*. Kasus semacam ini biasanya terjadi pada saat *fan artist* mencetak karya-karya mereka. *Fan Artist* akan memberikan salinan data dari *fan art* tersebut kepada pihak percetakan untuk mencetak karya-karya mereka, lalu beberapa oknum percetakan yang “nakal” akan menggunakan data

fan art tersebut untuk dicetak kembali tanpa sepengetahuan *fan artist*. Barang-barang hasil cetakan ulang ini dijual kembali oleh oknum-oknum tersebut dengan harga jual yang lebih murah. Hal ini tentu menimbulkan kerugian baik materiil maupun imateriil bagi *fan artist* sebagai Pencipta atas karya *fan art* dan *fan merchandise* tersebut. Namun, tidak banyak yang dapat bertindak karena masih banyak *fan artist* yang mempertanyakan dan meragukan kedudukan karya-karya *fan art* dan *fan merchandise* mereka di mata hukum serta apakah mereka berhak atas perlindungan hak cipta, mengingat bahwa karya mereka bukanlah sebuah karya yang seratus persen “orisinil” dan dibuat berdasarkan karya yang sudah ada. Oleh karenanya, pada penelitian kali ini Penulis mencoba merumuskan bagaimanakah kedudukan *fan artist* sebagai pencipta *fan art* dan *fan merchandise* Genshin Impact dalam hukum hak cipta serta bagaimanakah perlindungan hak ekonomi Pencipta *fan art* dan *fan merchandise* Genshin Impact dalam hukum hak cipta di Indonesia.

METODE

Penelitian ini dilakukan dengan metode yuridis normatif, atau dikenal juga dengan istilah metode doktrinal. Penelitian dilaksanakan dengan meneliti bahan Pustaka atau data sekunder yang mencakup bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier dan hanya akan menganalisis produk hukum saja.

Bahan hukum primer yang akan digunakan untuk penelitian ini adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, *Title 17 of the United States Code (U.S. Code: Title 17)*, dan dalam *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Work*. Sedangkan untuk bahan hukum sekunder untuk penelitian ini adalah buku-buku tentang hak cipta, jurnal dan artikel terkait dengan hak cipta karya derivatif, dan pendapat hukum terkait dengan hak cipta dari karya derivatif. Sumber hukum tersier dalam penelitian ini adalah kamus-kamus seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia, *Cambridge Dictionary*, dan juga *Black Law Dictionary*.

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan dengan studi kepustakaan dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier sebagaimana telah disebutkan di atas, bahan-bahan hukum tersebut disusun secara sistematis dan dianalisis dengan menggabungkan pendekatan perbandingan (*comparative approach*) dan pendekatan analitis (*analytical approach*) yang dilakukan dengan cara membandingkan antara peraturan perundang-undangan negara satu dengan negara lainnya dan menganalisis peraturan-peraturan tersebut tanpa rumusah maupun data statistik sehingga memperoleh makna baru yang terkandung dalam aturan hukum yang bersangkutan¹.

HASIL DAN PEMBAHASAN

Kedudukan *Fan Art*, *Fan Merchandise*, dan *Fan Artist* dalam Hukum Hak Cipta

Fan Art adalah karya seni yang mengadaptasi gambar dari karakter dari cerita visual atau fenomena dari media komersil, yang merupakan respon ekspresif dari budaya populer². *Fan Art*, adalah salah satu bentuk dari keterlibatan seorang penggemar dalam ketertarikan mereka terhadap suatu karya dalam bentuk karya seni digital yang dibuat dengan aplikasi PhotoShop dan Illustrator, karya sastra seperti tulisan dalam blog ataupun dalam situs khusus, dan karya seni visual berupa gambar atau novel grafis³. Dengan merujuk kepada deskripsi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa *Fan Art*, adalah suatu karya yang dibuat dengan referensi karya lain yang telah ada. Sedangkan *Fan Merchandise* adalah sebuah bentuk lain dari *fan art* yang dapat berbentuk produk-produk akrilik maupun tekstil, dalam

¹ Johnny Ibrahim, *Teori & Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, (Malang: Bayumedia Publishing), 2007

² Marjorie Cohee Manifold, “Fanart as Craft and the Creation of Culture”, *International Journal of Education through Art*, Vol.5, No.1 (2009), hlm. 7 – 21.

³ Laura Hetrick, “Reading Fan Art as Complex Texts”, *Art Education*, Vol.71, No.3 (2018), hlm. 56 – 62.

perkembangannya *fan merchandise* juga dapat berbentuk boneka, patung dan lain-lainnya. Menurut *Black Law Dictionary*, definisi dari *merchandise* adalah suatu barang dagangan yang diperjualbelikan oleh para pedagang, baik secara grosir maupun eceran. Namun, istilah *merchandise* tidak umum digunakan untuk barang-barang yang dibeli secara harian, atau perlu segera dibeli, istilah *merchandise* juga tidak berlaku untuk barang tetap.

Dalam Undang-Undang Hak Cipta Amerika Serikat, *Title 17 of the United States Code (U.S. Code: Title 17)*, terdapat istilah “*derivative works*” atau dikenal juga dengan “karya derivatif” atau juga “karya turunan”. Dalam undang-undang tersebut, disebutkan bahwa karya derivatif adalah suatu karya yang dibuat berdasarkan satu atau lebih karya yang sudah ada sebelumnya, contoh dari karya derivatif bisa berbentuk terjemahan, aransemen musik, dramatisasi, fiksiisasi, versi film, rekaman suara, reproduksi karya seni, ringkasan, kondensasi atau bentuk-bentuk lain yang memungkinkan suatu karya disusun kembali, diubah, atau diadaptasi. Karya derivatif juga dapat berbentuk revisi editorial, anotasi, elaborasi atau modifikasi lainnya yang mewakili karya asli penciptanya. Jika merujuk kepada definisi dari karya derivatif pada *U.S. Code: Title 17* tersebut, maka *fan art* dan *fan merchandise* dapat dikategorikan sebagai karya derivatif, sebagai modifikasi dari karya yang telah ada dalam bentuk lainnya.

Fan Artist, sebagaimana telah disebutkan sebelumnya, adalah seseorang yang menciptakan suatu karya seni *Fan Art* dan *fan merchandise* dalam bentuk gambar, tulisan, patung atau dalam bentuk karya seni artistik lain. Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (“UU Hak Cipta”), disebutkan dalam Pasal 1 angka 2 bahwa definisi dari Pencipta adalah satu orang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama membuat suatu ciptaan yang memiliki sifat yang khas dan juga bersifat pribadi. Ciptaan yang dimaksud adalah suatu karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Karya tersebut dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Sedangkan dalam *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Work* (“Konvensi Bern”), sebutan Pencipta ditulis sebagai *Author*. Dalam Konvensi Berne sendiri, sebutan *author* memang tidak didefinisikan secara eksplisit, namun pada *Cambridge Dictionary*, *author* dapat diartikan sebagai penulis buku, artikel, drama, dan karya lain, *author* juga dapat diartikan sebagai seseorang yang memulai atau menciptakan sesuatu⁴. Ruang lingkup perlindungan karya pada Konvensi Bern juga tercantum di Pasal 2 Konvensi Bern, yaitu karya dalam bidang sastra, ilmiah dan seni yang berbentuk buku, pamflet, dan tulisan lainnya, koreografi dan pertunjukan bisu, komposisi musik dengan atau tanpa kata, sinematografi, karya gambar. Lukisan. arsitektur, patung, ukiran, dan litografi, karya fotografi, karya seni terapan, ilustrasi, peta, denah, sketsa, dan karya tiga dimensi yang berkaitan dengan geografi, topografi, arsitektur atau sains. Dengan definisi tersebut, maka dapat disimpulkan bahwa definisi *author* pada Konvensi Bern kurang lebih sama dengan definisi Pencipta pada UU Hak Cipta, karena adanya kesamaan pada kegiatan dan karya yang menjadi objek perlindungan.

Jika merujuk kepada penjelasan-penjelasan tersebut, maka dapat kita pahami bahwa *Fan Artist* adalah seseorang yang telah menciptakan suatu karya seni dengan kemampuannya sendiri, yang mana karya seni tersebut berupa karya derivatif dari suatu ciptaan yang telah ada. Oleh karena itu, *Fan Artist* tetap dapat dikategorikan sebagai Pencipta dalam hukum hak cipta dan *Fan Artist* tetap memiliki hak untuk dilindungi oleh hukum atas *fan art* dan *fan merchandise* yang telah mereka ciptakan.

⁴ Cambridge Dictionary, tersedia pada <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/author> diakses pada 15 Maret 2024

Hak Ekonomi dalam Hukum Hak Cipta

Merujuk ke Pasal 8 UU Hak Cipta, Hak Ekonomi adalah salah satu bagian dari hak eksklusif hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan mereka tersebut. Dengan memiliki hak ekonomi, maka Pencipta berhak untuk menerbitkan, menggandakan dalam segala bentuk, menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mentransformasi, mendistribusikan, mempertunjukan, mengumumkan, mengkomunikasikan, serta menyewakan suatu Ciptaan. Tanpa izin dari Pencipta, maka orang lain tidak diperkenankan untuk menggandakan dan/atau menggunakan secara komersial Ciptaan tersebut. Dalam hal distribusi Ciptaan atau salinannya, terdapat larangan distribusi untuk ciptaan atau salinannya yang telah dijual ataupun dialihkan kepemilikannya kepada siapapun. Sedangkan dalam hal ketentuan penyewaan ciptaan, tidak berlaku bagi ciptaan dalam bentuk Program Komputer jika Program Komputer tersebut bukan sebagai objek esensial dari kegiatan sewa menyewa tersebut.

Disebutkan dalam Pasal 16 UU Hak Cipta, Hak Cipta dikategorikan sebagai Benda bergerak tidak berwujud, Hak Cipta juga dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia. Pencipta dapat melakukan pengalihan atas hak ekonomi dari hak cipta suatu ciptaan, baik secara keseluruhan maupun Sebagian dengan cara pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis, atau sebab lain yang dibenarkan dan sesuai dengan peraturan perundang-undangan seperti pengalihan karena adanya putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap, merger, akuisisi, atau pembubaran Perusahaan atau badan hukum dimana terdapat penggabungan atau pemisahan aset Perusahaan. Berdasarkan penjelasan tersebut, maka selama hak ekonomi tidak dialihkan oleh Pencipta atau pemegang hak cipta, maka hak ekonomi tersebut akan tetap dimiliki oleh Pencipta atau pemegang hak cipta. Pengalihan hak ekonomi memiliki batasan, yang mana disebutkan dalam Pasal 17 ayat (2) UU Hak Cipta, bahwa hak ekonomi dari suatu ciptaan tidak dapat dialihkan dua kali oleh Pencipta atau pemegang hak cipta yang sama.

Penjelasan mengenai Hak Ekonomi juga dituturkan oleh *World Intellectual Property Organization* (WIPO), yang menyebutkan bahwa hak ekonomi memungkinkan pemilik hak cipta memperoleh imbalan finansial dari penggunaan karyanya oleh orang lain⁵. WIPO juga menjelaskan bahwa pemilik hak cipta dapat memutuskan bagaimana orang lain menggunakan karyanya yang dilindungi oleh hak cipta, serta mencegah orang lain menggunakan karyanya tanpa izin. Izin pemilik karya dapat diperoleh melalui lisensi atau cara lainnya. Merujuk ke penjelasan WIPO, hal-hal yang dapat diatur oleh pemilik hak cipta mengenai izin maupun larangan penggunaan karyanya, antara lain adalah untuk mereproduksi suatu karya dalam berbagai bentuk, mendistribusikan salinan dari suatu karya, pertunjukan publik atas suatu karya, penyiaran atau pengumuman dalam bentuk lain dari suatu karya kepada masyarakat umum, terjemahan dari suatu karya ke bahasa lain, dan adaptasi dari suatu karya seperti pembuatan drama berdasarkan novel⁶.

Pembatasan Hak Cipta Secara Umum Serta Pembatasan Distribusi *Fan Art* dan *Fan Merchandise* Genshin Impact

Sebagaimana telah disebutkan pada bagian sebelumnya, perlindungan hak cipta mencakup hasil ciptaan berupa karya cipta dalam bidang di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Namun daripada itu, hak cipta juga memiliki pembatasan dan pengecualian dalam ruang lingkungannya. WIPO menjelaskan terdapat beberapa kategori pembatasan dan pengecualian dalam hak cipta.

⁵ World Intellectual Property Organization, *Understanding Copyright and Related Rights*, (Geneva: World Intellectual Property Organization, 2016), hlm.10.

⁶ *Ibid*, hlm.11

Yang pertama adalah pengecualian perlindungan hak cipta, pada beberapa negara, hak cipta hanya dapat diterapkan kepada ciptaan yang berbentuk nyata, sehingga karya yang tidak memiliki bentuk nyata dikecualikan dari perlindungan hak cipta. Contoh ciptaan yang tidak memiliki bentuk nyata dalam hal ini adalah karya seni koreografi. Pada beberapa negara yang memiliki aturan pengecualian ini, sebuah karya koreografi tidak bisa dilindungi hak ciptanya kecuali koreografi tersebut sudah dituliskan menjadi notasi tari atau sudah direkam dalam video. Di beberapa negara lainnya, pengecualian atas hak cipta berlaku untuk teks-teks hukum seperti putusan pengadilan dan putusan administratif.

Selanjutnya adalah pembatasan dan pengecualian dalam penggunaan ciptaan. Dalam beberapa ketentuan undang-undang, beberapa tindakan eksploitasi tertentu atas sebuah ciptaan yang biasanya memerlukan izin, dapat dilakukan tanpa izin pemilik hak cipta. Terdapat dua jenis dasar dari pembatasan dan pengecualian ini, antara lain adalah penggunaan secara bebas ("*free use*") dan lisensi non-sukarela ("*non-voluntary (or compulsory) licenses*")⁷.

Penggunaan secara bebas atau *free use*, tidak mewajibkan untuk memberi kompensasi kepada pemilik hak cipta atas penggunaan ciptaannya tanpa izin atau dengan kata lain, semua orang dapat menggunakan ciptaan tersebut dengan bebas tanpa harus meminta izin kepada pemegang hak cipta. Contoh dari penggunaan secara bebas adalah melakukan rujukan dari karya yang dilindungi, dengan mencantumkan sumber dan penciptanya dengan batasan bahwa rujukan tersebut masih dalam tahap wajar. Praktik penggunaan secara bebas juga berlaku apabila suatu karya digunakan untuk kegiatan belajar mengajar dan penggunaan suatu karya untuk melaporkan suatu berita. Ketentuan penggunaan secara bebas untuk memproduksi ulang sebuah karya juga diatur secara umum oleh Konvensi Bern pada Pasal 9 ayat (2) yang menyatakan bahwa negara-negara anggota konvensi diperkenankan untuk mereproduksi suatu karya secara bebas dalam kondisi tertentu selama tindakan tersebut tidak bertentangan dengan eksploitasi wajar dari suatu karya, dan selama tidak merugikan kepentingan sah dari Penciptanya secara tidak wajar. Konsep *free use* biasanya juga diterapkan pada undang-undang nasional di beberapa negara. Negara-negara yang mengakui konsep *free use* biasanya akan memperbolehkan seseorang melakukan reproduksi karya secara eksklusif untuk keperluan pribadi dan non-komersil. Selain konsep *free use*, beberapa negara juga menerapkan konsep pemakaian wajar atau dikenal sebagai *fair use* atau *fair dealing*, yang mengatur mengenai batasan dan pengecualian penggunaan suatu karya tanpa izin Pencipta dengan mempertimbangkan faktor-faktor seperti apakah sifat dan tujuan penggunaan karya tersebut untuk tujuan komersil atau tidak, dan bagaimana dampak penggunaan terhadap potensi nilai komersial dari karya tersebut.

Pengaturan mengenai pembatasan dan pengecualian hak cipta dengan cara lisensi non-sukarela atau *non-voluntary (compulsory) licenses*, memperbolehkan penggunaan suatu ciptaan dalam keadaan tertentu tanpa izin Pencipta atau pemilik hak cipta. Namun demikian, Pencipta atau pemilik hak cipta harus tetap mendapatkan kompensasi atas penggunaan Ciptaan tersebut. Alasan mengapa lisensi ini disebut sebagai lisensi non-sukarela adalah karena pemberian lisensi atas penggunaan tersebut bukanlah hasil kerelaan Pencipta atau pemilik hak cipta, namun atas perintah undang-undang, sehingga lisensi ini tidak bersifat sukarela dari pihak Pencipta atau pemilik hak cipta karya tersebut. Penggunaan atas ciptaan dengan lisensi non-sukarela bukanlah merupakan hasil pelaksanaan hak eksklusif Pencipta atau pemilik hak cipta untuk mengesahkan penggunaan ciptaan tersebut. Adanya pembatasan dan pengecualian dengan konsep lisensi non-sukarela ini didasari oleh kekhawatiran Pemerintah dan pemangku kepentingan atas terbatasnya perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi dengan adanya klaim hak cipta atas ciptaan dari para Pencipta dan pemegang

⁷ World Intellectual Property Organization, Understanding Copyright and Related Rights, (Geneva: World Intellectual Property Organization, 2016), hlm.15.

hak cipta yang memiliki potensi untuk mengembangkan teknologi baru. Sehingga dengan adanya lisensi non-sukarela ini, karya-karya dari Pencipta dapat memberikan kontribusi untuk perkembangan teknologi, dan Pencipta akan mendapatkan kompensasi yang setimpal dengan penggunaan karya mereka. Lisensi non-sukarela yang diakui oleh Konvensi Bern adalah lisensi dalam bidang reproduksi penyiaran yang diatur dalam Pasal 11^{bis} ayat (2) dan dalam bidang reproduksi rekaman karya musikal yang diatur dalam pasal 13 ayat (1).

Ketentuan pengecualian hak cipta di Indonesia sendiri diatur dalam Pasal 41 dan Pasal 42 UU Hak Cipta, yang menyatakan hak cipta tidak dapat melindungi hasil karya yang belum berwujud nyata, ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data, walaupun sudah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan ataupun digabungkan dalam sebuah ciptaan, dan juga alat atau benda maupun produk yang bertujuan untuk menyelesaikan masalah teknis atau untuk kebutuhan fungsional. Hak cipta juga tidak akan diberikan kepada hasil rapat terbuka lembaga negara, peraturan perundang-undangan, pidato kenegaraan atau pejabat Pemerintah, putusan pengadilan atau penetapan hakim dan juga kitab suci atau simbol keagamaan. Sedangkan untuk pembatasan hak cipta pada Pasal 43 sampai dengan Pasal 51 mengatur mengenai perbuatan yang tidak dianggap melanggar hak cipta dan ketentuan mengenai penggandaan suatu ciptaan.

Pembatasan dan pengecualian hak cipta pada UU Hak Cipta mengacu kepada konsep *free use* dan konsep *non-voluntary (compulsory) licenses*. Konsep *free use* pada undang-undang hak cipta Indonesia tercantum pada Pasal 44, mengenai batasan pemakaian ciptaan yang tidak dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta. Dalam pasal tersebut, penggunaan, pengambilan, penggandaan serta perubahan Ciptaan baik secara keseluruhan maupun sebagian yang substansial tidak melanggar hak cipta apabila sumbernya disebutkan secara lengkap, dan hanya digunakan untuk keperluan edukasi, keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, ceramah pendidikan, pertunjukan/pementasan tanpa dipungut bayaran selama tidak merugikan Pencipta. Sedangkan untuk konsep *non-voluntary (compulsory) licenses*, ditemukan pada Pasal 51, yang menyatakan bahwa Pemerintah dapat melakukan pengumuman, distribusi, atau komunikasi suatu Ciptaan melalui radio, televisi, dan/atau sarana lain untuk kepentingan nasional tanpa seizin pemegang hak cipta, dengan syarat Pemerintah wajib untuk memberikan imbalan kepada pemegang hak cipta.

Pada kasus permainan Genshin Impact, Cognosphere Pte. Ltd sebagai penerbit permainan di luar wilayah Republik Rakyat Tiongkok sekaligus sebagai pemegang hak cipta atas permainan Genshin Impact telah memberikan pernyataan resmi terkait dengan syarat dan ketentuan mengenai pembuatan *fan art* dan *fan merchandise* yang bersifat komersial pada situs resmi mereka sebagai bentuk dukungan mereka kepada *fan artist*⁸. Pada pernyataan di situs resmi mereka disebutkan berapa maksimal *fan merchandise* yang dapat diproduksi untuk kepentingan komersial, maksimal keuntungan yang dapat diterima *fan artist* serta prosedur izin kepada pihak Cognosphere Pte. Ltd jika *fan artist* memproduksi *fan art* dan *fan merchandise* melebihi batas maksimal yang ditentukan. Selain daripada izin tersebut, dalam pernyataan resmi mereka Cognosphere Pte. Ltd juga memberikan larangan kepada *fan artist* untuk menggunakan material resmi untuk diproduksi ulang, sehingga jelas bahwa karya yang diperkenankan untuk diproduksi adalah karya derivatif saja.

Sebagaimana telah dijelaskan sebelumnya, hak cipta terdiri dari hak moral dan hak ekonomi, yang mana salah satu bentuk dari hak ekonomi sendiri adalah pemberian izin maupun larangan dari Pencipta dan/atau pemegang hak cipta untuk melakukan suatu aksi terhadap Ciptaan mereka. Oleh karenanya, hak ekonomi pun adalah sebuah bentuk pembatasan dari Pencipta dan/atau pemegang hak cipta kepada orang lain untuk melakukan

⁸ Cognosphere Pte. Ltd, "Panduan untuk Merchandise Fan-Made Genshin Impact di Luar Negeri (Selain Tiongkok Daratan/RRT)", Hoyolab, 21 Mei 2021, tersedia pada <https://www.hoyolab.com/article/381525>, diakses pada 20 April 2024.

produksi suatu karya turunan atas Ciptaan mereka, yang mana dalam kasus permainan Genshin Impact, pernyataan dari Cognosphere Pte. Ltd tersebut telah menjadi pembatasan hak cipta dan menciptakan konsep *fair use* untuk menggunakan aset dari permainan Genshin Impact sebagai Ciptaan mereka secara komersial dalam bentuk karya derivatif. Selain itu, pernyataan Cognosphere Pte. Ltd juga dapat menjadi dasar perlindungan bagi para *Fan Artist* agar terhindar dari tuntutan pelanggaran hak cipta saat membuat *Fan Art* dan *Fan Merchandise* Genshin Impact.

Perlindungan Hak Ekonomi *Fan Artist* Atas *Fan Art* dan *Fan Merchandise* Sebagai Karya Derivatif Permainan Genshin Impact di Indonesia

Sebagai Pencipta atas suatu Ciptaan, *Fan Artist* sudah seharusnya memiliki hak ekonomi atas *Fan Art* dan *Fan Merchandise* Genshin Impact yang telah mereka ciptakan. Kedudukan *Fan Art* dan *Fan Merchandise* sebagai karya derivatif di peraturan perundang-undangan Indonesia diatur pada Pasal 40 ayat (2) UU Hak Cipta, yang menyatakan bahwa karya terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi adalah termasuk ciptaan yang dilindungi, dan karya-karya tersebut adalah karya yang dilindungi sebagai Ciptaan sendiri tanpa mengurangi hak cipta dari Ciptaan aslinya. Dengan ketentuan tersebut, *Fan Artist* sebagai pencipta karya turunan dari suatu Ciptaan lain, dalam hal ini Genshin Impact, sudah mendapatkan perlindungan hak cipta atas *Fan Art* dan *Fan Merchandise* Genshin Impact yang mereka ciptakan. Ketentuan mengenai perlindungan atas Ciptaan ini sudah termasuk Ciptaan yang sudah diwujudkan dalam bentuk nyata. Sehingga meskipun para *Fan Artist* belum atau tidak melakukan pengumuman atas *Fan Art* dan/atau *Fan Merchandise* Genshin Impact tersebut, selagi Ciptaan mereka tersebut sudah memiliki bentuk nyata dan memungkinkan untuk diproduksi kembali, ketentuan mengenai perlindungan hak cipta telah melekat pada *Fan Art* dan/atau *Fan Merchandise* Genshin Impact tersebut.

Dengan penjelasan di atas, maka para *Fan Artist* berhak untuk melakukan tindakan atas pelanggaran hak cipta dari *Fan Art* dan/atau *Fan Merchandise* Genshin Impact yang mereka ciptakan. Sebelumnya, telah disebutkan bahwa *fan art* dan *fan merchandise* sering digandakan dan dijual kembali oleh pihak yang tidak berwenang tanpa seizin *fan artist*. Kegiatan penggandaan tanpa izin didefinisikan pada UU Hak Cipta, pada Pasal 1 angka 23 sebagai kegiatan Pembajakan. Merujuk kepada Pasal 96 ayat (1) UU Hak Cipta, *Fan Artist* sebagai Pencipta yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak untuk memperoleh ganti rugi atas kegiatan Pembajakan *Fan Art* dan *Fan Merchandise* mereka. *Fan Artist* dapat mengajukan gugatan ganti rugi kepada pengadilan niaga. Disebutkan dalam Pasal 99 UU Hak Cipta, bentuk dari gugatan ganti rugi yang dapat diminta oleh *Fan Artist* adalah seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh atas hasil kegiatan pelanggaran hak cipta atas *Fan Art* dan *Fan Merchandise*. Selain itu, *Fan Artist* juga dapat memohon putusan provisi atau putusan sela kepada pengadilan niaga untuk dapat melakukan penyitaan atas *Fan Art* atau *Fan Merchandise* yang digandakan secara tidak sah, dan meminta penghentian distribusi dan penggandaan *Fan Art* atau *Fan Merchandise* tersebut untuk mencegah kerugian yang lebih besar lagi.

KESIMPULAN

Fan Artist adalah seseorang yang menciptakan suatu karya seni berupa karya derivatif/karya turunan dari karya yang sudah ada, karya-karya buatan *Fan Artist* dikenal juga dengan sebutan *fan art* dan *fan merchandise*. Dalam ketentuan hukum hak cipta, *Fan Artist* tetap memiliki hak cipta yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi terhadap *fan art* dan *fan merchandise* yang mereka buat sebagai Pencipta atas Ciptaan berupa karya derivatif sebagai modifikasi dari karya yang telah ada.

Dalam pengaturannya, Hak cipta memiliki pengecualian dan pembatasan, beberapa konsep yang dikenal terkait hal tersebut antara lain adalah konsep *free use* dan konsep *non-voluntary (compulsory) licenses*. Selain daripada kedua konsep tersebut, konsep hak ekonomi untuk memberikan izin maupun larangan oleh Pencipta dan/atau pemegang hak cipta untuk melakukan suatu aksi terhadap Ciptaan mereka juga termasuk dari pembatasan hak cipta. Oleh karenanya pernyataan resmi Cognosphere Pte. Ltd sebagai pemegang hak cipta atas permainan Genshin Impact telah menciptakan konsep *fair use* untuk para *Fan Artist* agar terhindar dari tuntutan pelanggaran hak cipta saat membuat *Fan Art* dan *Fan Merchandise* Genshin Impact.

Dengan adanya ketentuan Pasal 40 ayat (2) UU Hak Cipta yang menyatakan bahwa karya derivatif dianggap sebagai karya yang dilindungi sebagai Ciptaan sendiri tanpa mengurangi hak cipta dari Ciptaan aslinya, maka dapat kita simpulkan bahwa *Fan Artist* berhak untuk melakukan tindakan atas kerugian hak ekonomi karena pembajakan *Fan Art* dan/atau *Fan Merchandise* Genshin Impact yang mereka ciptakan dengan cara mengajukan gugatan ganti rugi kepada pengadilan niaga dalam bentuk seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh atas hasil kegiatan pelanggaran hak cipta atas *Fan Art* dan *Fan Merchandise*, dan/atau permohonan putusan provisi atau putusan sela untuk menyita serta permintaan penghentian distribusi dan penggandaan *Fan Art* atau *Fan Merchandise* yang digandakan secara tidak sah.

REFERENSI

- Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (Paris Act of July 24, 1971, as amended on September 28, 1979). Diakses dari World Intellectual Property Organization: <https://www.wipo.int/wipolex/en/text/283698>
- Cambridge Dictionary. (2024, March). Author. Diakses dari Cambridge Dictionary: <https://dictionary.cambridge.org/dictionary/english/author>
- Cognosphere Pte. Ltd. (2021, May 21). Panduan untuk Merchandise Fan-Made Genshin Impact di Luar Negeri (Selain Tiongkok Daratan/RRT). Diakses dari Hoyolab: <https://www.hoyolab.com/article/381525>
- Comic Market Committee. (2014, January). What is Comic Market? Diakses dari Official Comic Market Site: <https://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIsEng201401.pdf>
- Day, G. (2022). The Infringement of Free Art. *IOWA LAW REVIEW* Vol. 107:747, 747-784.
- Hetrick, L. (2018). Reading Fan Art as Complex Texts. *Art Education*, 56-62.
- Ibrahim, J. (2007). *Teori & Metodologi Penelitian Hukum Normatif*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Manifold, M. C. (2009). Fanart as Craft and the Creation of Culture. *International Journal of Education through Art*.
- Noh, S. S. (2017). *NOSTALGIA IN ANIME: REDEFINING JAPANESE CULTURAL IDENTITY IN GLOBAL MEDIA TEXTS*. Georgetown University.
- Reynaldi, V. (2020, April 5). Kaori Nusantara. Diakses dari Kaori Nusantara: <https://www.kaorinusantara.or.id/newsline/143815/penerbitan-manga-di-indonesia-bagian-1-sejarah-singkat-penerbitan-manga-oleh-elex-media>
- Title 17 of the United States Code (U.S. Code: Title 17) Diakses dari Copyright Gov: <https://www.copyright.gov/title17/>
- Toku, M. (2001). What Is Manga?: The Influence of Pop Culture in Adolescent Art. *Art Education*, 11-17.
- Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Indonesia). Diakses dari Hukumonline: <https://www.hukumonline.com/pusatdata/detail/lt5460681737444/undang-undang-nomor-28-tahun-2014/>

- Wong, W. S. (2006). Globalizing Manga: From Japan to Hong Kong and Beyond. *Mechademia: Second Arc*, 23-45.
- World Intellectual Property Organization. (2016). *Understanding Copyright and Related Rights*. Geneva: World Intellectual Property Organization. Diakses dari World Intellectual Property Organization: <https://www.wipo.int/copyright/en/>