

TINJAUAN YURIDIS KARYA SENI PENGGEMAR (*FANART*) SEBAGAI SEBUAH CIPTAAN

Karima Fatma Nusantika

Progam Studi S1 Ilmu Hukum , Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum Universitas Negeri Surabaya

karima.nusantika16040704046@mhs.unesa.ac.id

Budi Hermono

S-1 Ilmu Hukum, Fakultas Ilmu Sosial dan Hukum, Universitas Negeri Surabaya

budihermono@unesa.ac.id

Abstrak

Hak cipta merupakan suatu bentuk penghormatan atas terciptanya karya intelektual dengan cara memberikan perlindungan hukum kepada pencipta dari perbuatan yang merugikan kepentingannya baik secara moral maupun ekonomi. *Fanart* merupakan karya seni dalam bentuk gambar yang merujuk pada tokoh karakter dalam karya seni yang sudah ada sebelumnya. Persoalan timbul mengenai status hukum *fanart*, apakah *fanart* sebagai karya seni yang dibuat berdasarkan karya lain tersebut mendapatkan perlindungan hak cipta atau tidak. Penelitian ini bertujuan menganalisis status hukum *fanart* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta serta upaya penegakan hukum yang dapat ditempuh *fanartist* apabila *fanart*nya dipergunakan tanpa izin untuk tujuan komersil oleh pihak lain. Metode penelitian yang digunakan adalah penelitian yuridis normatif. Hasil penelitian ini adalah *fanart* merupakan karya adaptasi ataupun karya transformasi berdasarkan Pasal 40 ayat (1) huruf n Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. *Fanart* harus memenuhi Standar Perlindungan Hak cipta, yakni perwujudan, kreativitas, dan orisinalitas serta mematuhi aturan pembatasan hak cipta (*fair use*). Upaya hukum yang dapat dilakukan *fanartist* apabila *fanart*nya dipergunakan tanpa izin untuk tujuan komersil adalah dengan menempuh jalur litigasi maupun non-litigasi. Penyelesaian secara litigasi dilakukan setelah *fanartist* mendapatkan izin dari pemegang hak cipta karya seni asli untuk menciptakan karya turunan.

Kata Kunci : Hak Cipta, Fanart, Fanartist, Karya Turunan

Abstract

Copyright is a form of respect for the creation of intellectual works by providing legal protection to creators from actions that harm their interests both morally and economically. Fanart is a work of art in the form of an image that refers to a character in a pre-existing artwork. The issue arises regarding the legal status of fanart, whether fanart as a work of art created based on other works is subject to copyright protection or not. This study aims to analyze the legal status of fanart based on Law of The Republic Indonesia Number 28 of 2014 on Copyright and law enforcement efforts that can be taken by fanartists if their fanart is used without permission for commercial purposes by other parties. The result of this research is that fanart is an adaptation or transformation work based on Article 40 paragraph (1) letter n of Law of The Republic Indonesia Number 28 of 2014 on Copyright. Fanart must meet the Copyright Protection Standards of embodiment, creativity, and originality and comply with fair use rules. Legal remedies that can be taken by fanartists if their fanart is used without permission for commercial purposes is to take litigation or non-litigation routes. Litigation settlement is done after the fanartist gets permission from the copyright holder of the original artwork to create derivative works.

Keywords : Copyright, Fanart, Fanartist, Derivative Works

PENDAHULUAN

Fans adalah suatu istilah yang sering dijumpai dalam kehidupan sehari-hari. Keberadaan *fans* dapat

ditemui dengan mudah baik di dalam kehidupan nyata maupun daring. Definisi *fans* adalah seseorang yang terobsesi dengan bintang film, artis, film, acara televisi, grup musik, dan lain sebagainya (Hills 2002). Obsesi fans

nampak berbagai macam aktivitas baik konsumsi maupun produksi yang berkaitan dengan idolanya. *Fans* disebut sebagai prosumer, yaitu akronim dari produsen konsumen. Hal ini dikarenakan *fans* adalah konsumen yang juga berproduksi, pembaca yang juga menulis, dan penonton yang juga ikut berpartisipasi (Lewis 1992). *Fans* memproduksi empat hal, yang satu diantaranya adalah *art-works* atau karya seni. Salah satu *art-works* yang diproduksi *fans* adalah *fanart*.

Fanart merupakan karya seni yang dibuat oleh *fans* dalam bentuk gambar, poster, tato yang berkaitan dengan konten produk budaya populer, misalnya gambar karakter tokoh karakter dalam film, komik, dan novel (Sugihartati 2017). *Fans* menggunakan tokoh karakter pada suatu karya seni yang sudah ada sebelumnya ataupun publik figur yang menjadi idola mereka sebagai sumber inspirasi untuk membuat *fanart*. *Fans* yang membuat *fanart* disebut sebagai *fanartist*, yaitu seseorang yang tidak profesional atau tidak bekerja dalam bidang seni, tetapi membuat karya seni karena mengidolakan suatu hal atau orang (Socikii 2015). *Fanart* lazimnya dibuat atas dasar kecintaan *fans* terhadap idolanya, bukan hal lain seperti materi. Hal ini dibuktikan oleh banyaknya *fanart* yang dipublikasikan secara gratis di media sosial, seperti di Instagram, Twitter, Tumblr, Pinterest dan lain sebagainya. Namun, *fanart* yang dipublikasikan dalam media sosial rawan disalahgunakan oleh pihak lain.

Kasus penyalahgunaan yang banyak ditemui di Indonesia adalah *fanart* yang dipergunakan untuk *merchandise* baik berupa *photocard*, baju, aksesoris, dan lain-lain yang kemudian diperjualbelikan. Penjualan *merchandise* yang menggunakan *fanart* dapat dengan mudah di temui di *platform-platform e-commerce* di Indonesia. Penggunaan *fanart* untuk *merchandise* dan penjualan *merchandise* tersebut dilakukan oleh pihak lain tanpa izin dari *fanartist* selaku pencipta *fanart*. Kasus penggunaan *fanart* tanpa izin penciptanya untuk tujuan komersial, walau sudah banyak terjadi, namun tidak ada *fanartist* yang mengambil jalur hukum atas penggunaan *fanart* tanpa izin penciptanya untuk tujuan komersial. Hal ini dikarenakan ketidakjelasan status hukum dari *fanart*, apakah *fanart* termasuk kedalam karya seni yang mendapatkan perlindungan hak cipta atau tidak.

Hak Cipta merupakan hak kekayaan intelektual yang objek perlindungannya mencakup pada bagian ilmu pengetahuan, karya sastra dan seni. Definisi hak cipta berdasarkan Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC) adalah :

“Hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata

tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.”

Hak eksklusif yang dimaksud dalam definisi di atas terdiri dari hak moral dan hak ekonomi. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan, sedangkan hak moral adalah hak agar ciptaan tidak diubah atau dirusak tanpa persetujuan dan hak untuk diakui sebagai pencipta dari ciptaan tersebut (Abdullah 2008). Pencipta adalah pihak yang mempunyai hak moral sekaligus hak ekonomi atas ciptaannya. Pihak lain yang hendak memanfaatkan hak ekonomi atas suatu ciptaan wajib terlebih dahulu memperoleh izin dari penciptanya. Pihak lain juga tidak boleh menyalahgunakan hak moral yang dimiliki pencipta.

Berdasarkan penjelasan kasus yang terurai sebelumnya, timbul suatu persoalan, apakah *fanart* dapat memperoleh perlindungan hak cipta atau tidak, secara UUHC tidak mengatur ketentuan hukum mengenai *fanart*. Selanjutnya, *fanart* sebagai karya seni yang idenya tidak murni datang dari *fanartist* melainkan terinspirasi oleh karya seni yang sudah ada sebelumnya, maka menjadi pertanyaan, apakah *fanart* memenuhi syarat keaslian dalam Standar Perlindungan Hak Cipta. *Fanart* sendiri juga bersinggungan dengan hak cipta dari karya seni asli yang menjadi sumber inspirasi. Alasan-alasan tersebut yang menyebabkan tidak jelasnya status hukum *fanart* sehingga *fanartist* tidak dapat berbuat banyak meskipun *fanartist* dirugikan baik secara moral dan ekonomi atas penggunaan *fanart* tanpa izin untuk tujuan komersial. Berdasarkan adanya permasalahan di atas, penulis tertarik untuk meneliti permasalahan tentang Tinjauan Yuridis Karya Seni Penggemar (*Fanart*) sebagai Sebuah Ciptaan. Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan tersebut, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah :

1. Apakah *fanart* merupakan ciptaan yang dilindungi hak cipta?
2. Upaya hukum apa yang dapat ditempuh *fanartist* terhadap penggunaan secara komersial tanpa izin ciptaan *fanartnya*?

METODE

Penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah penelitian normatif. Penelitian normatif dilakukan dengan cara menelaah berbagai macam data sekunder, seperti peraturan perundang-undangan, teori hukum, putusan pengadilan, dan pendapat para sarjana guna menjawab permasalahan hukum yang diteliti. Permasalahan hukum dalam penelitian ini apakah *fanart* merupakan ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta serta upaya hukum apa yang dapat dilakukan *fanartist* terhadap penggunaan secara komersial tanpa izin ciptaan *fanartnya*.

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian hukum ini yaitu pendekatan perundang-undangan, pendekatan konseptual, dan pendekatan perbandingan. Bahan hukum yang digunakan adalah bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan non-hukum. Bahan hukum primer terdiri dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Nomor 5599, Konvensi Bern, Undang-Undang Hak Cipta Amerika Serikat Tahun 1976, dan *The Digital Millennium Copyright Act of 1998*. Bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini adalah berupa buku, jurnal, artikel, serta skripsi terdahulu yang berkenaan dengan permasalahan hukum yang diteliti, yaitu *fanart* sebagai karya seni yang mendapatkan perlindungan hak cipta dan upaya hukum yang dapat dilakukan *fanartist* terhadap penggunaan secara komersial tanpa izin ciptaan *fanartnya*. Bahan non hukum dalam penelitian ini adalah Kamus Bahasa Indonesia.

Pengumpulan bahan hukum diawali dengan mengumpulkan bahan hukum primer terlebih dahulu dengan berpatokan pada hierarki peraturan perundang-undangan. Selanjutnya, mengumpulkan bahan hukum sekunder yang berkaitan dengan permasalahan hukum yang diteliti, dan yang terakhir mengumpulkan bahan non hukum. Pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan menggunakan studi kepustakaan (*library research*) untuk menelusuri isu hukum yang terjadi. Teknik pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan membaca, dan mempelajari peraturan perundang-undangan serta buku-buku yang ditulis oleh ahli hukum. Kemudian diseleksi dan diolah secara terstruktur dengan memilih literatur yang berkaitan dengan isu hukum penelitian ini.

Penelitian ini menggunakan teknik analisis metode preskripsi, yakni memberikan argumentasi atas hasil penelitian apakah perbuatan atau permasalahan tersebut telah sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan yang telah ada. Penulis akan menganalisis antara suatu aturan dengan aturan yang lain menggunakan interpretasi atau penafsiran. Interpretasi yang digunakan dalam penelitian ini adalah interpretasi gramatikal dan interpretasi ekstensif.

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. Kedudukan *Fanart* (Karya Seni Penggemar) sebagai Suatu Ciptaan

1. Kedudukan *Fanart* (Karya Seni Penggemar) sebagai Suatu Ciptaan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Fanart merupakan suatu gambar yang terinspirasi oleh karya seni yang sudah ada sebelumnya.

Sumber inspirasi utama sebuah *fanart* tidak murni datang dari pemikiran *fanartist*, melainkan terinspirasi oleh karya seni yang disukai. Umumnya, *fanartist* menggunakan tokoh karakter favoritnya baik dari film, komik, *game*, novel, dan lain sebagainya sebagai rujukan gambar *fanartnya*. *Fanart* sebagai karya seni yang terinspirasi dari karya seni yang sudah ada sebelumnya, maka *fanart* dikategorikan sebagai karya derivatif.

Karya derivatif atau karya turunan merupakan suatu karya yang diciptakan berdasarkan karya yang sudah ada sebelumnya (Aryani Nauli Hasibuan 2011). Pencipta karya derivatif menggunakan karya ciptaan orang lain, seperti lagu, film, novel, dan lain sebagainya, dan kemudian dialihwujudkan menjadi sebuah karya seni baru. Karya seni baru yang diciptakan oleh pencipta karya derivatif memiliki perwujudan yang berbeda dari karya orisinal yang dirujuk. Konvensi Bern mengkategorikan karya derivatif sebagai salah satu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 2 Konvensi Bern. Konvensi Bern tidak mendefinisikan apa yang dimaksud dengan *derivative works*. Konvensi Bern hanya mengklasifikasikan karya-karya apa saja yang dianggap *derivative works*. Jenis-jenis karya derivatif terdiri terjemahan, adaptasi, aransemen musik, dan perubahan lain dari karya seni sastra atau karya seni rupa. Konvensi Bern selanjutnya menegaskan bahwa karya derivatif harus dilindungi sebagai karya asli tanpa mengurangi hak cipta dari karya orisinal yang dirujuk karya derivatif.

Fanart dapat dikategorikan sebagai karya derivatif, karena *fanart* diciptakan bersumber pada karya seni lain yang telah diwujudkan. *Fanartist* menggunakan salah satu elemen yang ada dalam suatu karya seni lain, dalam hal ini tokoh karakter. Tokoh karakter yang digunakan *fanartist* umumnya adalah tokoh karakter yang disukai. Sama halnya karya derivatif yang memiliki perwujudan yang berbeda dari karya seni orisinal, perwujudan antara *fanart* dengan tokoh karakter dalam karya seni yang dirujuk juga tidak sepenuhnya sama persis. Hal ini terjadi karena *fanartist* dalam membuat *fanartnya* tidak hanya sekedar mencontoh saja, melainkan mengembangkan dan memodifikasi gambarnya sesuai dengan imajinasi, sehingga terjadi perbedaan perwujudan antara *fanart* dengan karya seni yang dirujuk. UUHC tidak memuat ketentuan hukum secara eksplisit mengenai karya derivatif, akan tetapi dalam UUHC terdapat pasal-pasal yang isinya berkaitan erat dengan karya derivatif. Pasal 40 ayat (1) huruf n UUHC berbunyi sebagai berikut :

"Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas: terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai,

basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;"

Fanart sendiri dapat digolongkan sebagai karya adaptasi ataupun karya lain dari hasil transformasi. Hal ini dikarenakan penentuan *fanart* sebagai karya adaptasi ataupun karya lain dari hasil transformasi tergantung pada proses dalam menciptakan *fanart* tersebut. Karya adaptasi dan karya transformasi walaupun sesama karya derivatif, akan tetapi keduanya memiliki perbedaan pengertian. Penjelasan Pasal 40 ayat (1) huruf n UUHC menyebutkan yang dimaksud dengan adaptasi adalah mengalihwujudkan suatu ciptaan menjadi bentuk lain, sedangkan transformasi adalah merubah format suatu ciptaan menjadi format bentuk lain.

Fanart dikategorikan sebagai karya adaptasi apabila sumber inspirasi *fanart* berasal dari karya seni sastra. Karya seni sastra yang banyak digunakan oleh *fanartist* sebagai sumber inspirasi dalam membuat *fanart* adalah novel (Christensen 2022). *Fanartist* biasanya membuat *fanart* tokoh karakter favoritnya dalam suatu novel. *Fanart* yang terinspirasi dari tokoh karakter suatu novel dikategorikan sebagai karya adaptasi karena memenuhi kualifikasi karya adaptasi yaitu pengalihwujudan ke bentuk lain. Tokoh karakter dalam novel hanya dideskripsikan dalam bentuk tulisan tanpa adanya ilustrasi gambar. *Fanartist* diharuskan menggunakan imajinasinya dalam membayangkan visual dari tokoh karakter favoritnya dengan hanya mengandalkan deskripsi yang terdapat dalam cerita. Deskripsi tokoh karakter dalam bentuk tulisan tersebut menjadi patokan *fanartist* untuk memvisualkan tokoh favoritnya ke dalam bentuk gambar. Dengan demikian, *fanart* yang terinspirasi oleh karya sastra termasuk ke dalam karya adaptasi. Hal ini dikarenakan *fanartist* selaku pencipta *fanart* mengalihwujudkan suatu karya seni sastra berisi tulisan dan bersifat non-visual menjadi suatu bentuk karya lain, dalam hal ini berupa gambar.

Fanart termasuk karya transformatif, apabila *fanart* terinspirasi oleh karya yang sama dalam hal ini gambar, namun diubah formatnya menjadi format bentuk lain. Karya transformatif adalah suatu karya yang dihasilkan dari perubahan format suatu ciptaan menjadi format bentuk lain. UUHC tidak menerangkan mengenai apa yang dimaksud dengan perubahan format. Menurut KBBI, yang dimaksud oleh format adalah bentuk dan ukuran. Maka, dapat disimpulkan bahwa perubahan format adalah perubahan bentuk dan ukuran pada karya seni yang sejenis. *Fanart* yang terinspirasi oleh jenis karya yang sama, dalam hal ini dapat berupa gambar. Gambar yang dimaksud dapat gambar bergerak maupun gambar tidak bergerak. Contoh gambar bergerak antara lain adalah film, serial kartun, dan video, sedangkan gambar tidak

bergerak dapat berupa komik dan lukisan. Baik *fanart* dan gambar yang dirujuk tersebut merupakan karya seni yang sejenis yang memiliki kesamaan karakteristik yaitu memiliki visual atau ilustrasi. Hal yang membedakan keduanya adalah penampakan visualnya. *Fanart* memiliki perbedaan visual dengan gambar yang dirujuk. Hal ini disebabkan karena setiap penggemar memiliki imajinasinya masing-masing. Dengan demikian, *fanart* yang terinspirasi oleh karya seni yang terdapat gambar dikategorikan sebagai karya transformatif, karena terjadi perubahan format bentuk lain, dalam hal ini perubahan visual tokoh karakter.

Fanart sebagai karya adaptasi ataupun karya transformatif berpotensi melanggar hak cipta yang dimiliki pencipta asli karya seni yang dirujuk *fanart*. Potensi pelanggaran tersebut dapat berupa pelanggaran hak moral maupun pelanggaran hak ekonomi. Kaitannya *fanart* dengan hak moral pencipta karya seni asli yang dirujuk terletak pada modifikasi ciptaan. Pasal 5 ayat (1) huruf e menjelaskan salah satu hak moral yang dimiliki oleh pencipta adalah mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya. Modifikasi ciptaan dalam Penjelasan Pasal 5 ayat (1) huruf e UUHC didefinisikan sebagai perubahan atas ciptaan. Perubahan yang dimaksud, meliputi pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian atas suatu karya milik orang lain. *Fanart* merupakan karya seni yang dihasilkan dari proses adaptasi ataupun transformasi karya seni yang sudah ada sebelumnya, maka pembuatan *fanart* merupakan modifikasi ciptaan. Dengan demikian, menciptakan *fanart* telah termasuk pelanggaran hak moral pencipta karya seni asli, karena *fanartist* selaku pihak lain selain pencipta telah memodifikasi suatu ciptaan.

Potensi pelanggaran lain dari terciptanya sebuah *fanart* adalah pelanggaran hak ekonomi. Kaitannya *fanart* dengan hak ekonomi pencipta karya seni asli yang dirujuk terletak pada hak ekonomi pencipta terkait pengadaptasian dan pentransformasian ciptaan. *Fanart* merupakan karya yang lahir dari proses adaptasi ataupun proses transformatif dari karya seni lain yang telah diwujudkan, sedangkan pengadaptasian dan pertransformasian ciptaan merupakan salah satu hak ekonomi yang pencipta sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 9 ayat (1) huruf d UUHC. Agar dapat melakukan hak ekonomi berupa pengadaptasian dan pertransformasian ciptaan, maka perlu mendapatkan izin terlebih dahulu dari pencipta. Penciptaan *fanart* telah termasuk pelanggaran hak ekonomi pencipta karya seni asli, karena *fanartist* selaku pihak lain selain pencipta telah mengadaptasi dan mentransformasi suatu ciptaan yang

umumnya tidak mendapatkan izin dari pencipta. Dengan demikian, *fanart* dapat dikatakan sebuah pelanggaran hak cipta sebab melanggar hak moral maupun hak ekonomi pencipta, karena proses penciptaan *fanart* termasuk sebagai modifikasi ciptaan yang terdiri dari pengadaptasian ataupun pentransformasian ciptaan yang umumnya *fanartist* tidak mendapatkan izin untuk melakukan hal demikian.

Dalam hukum hak cipta terdapat konsep mengenai pembatasan hak cipta (*fair use*). Pembatasan hak cipta adalah ketentuan hukum dalam hak cipta yang mengizinkan karya cipta digunakan tanpa izin dari pencipta untuk sejumlah kepentingan tertentu (Jened 2014). Ketentuan pembatasan hak cipta dalam UUHC diatur dalam bab tersendiri yaitu Bab VI mengenai pembatasan hak cipta. Pasal dalam bab pembatasan hak cipta tersebut yang berkaitan dengan modifikasi ciptaan terdapat dalam Pasal 44 UUHC. Pasal 44 ayat (1) UUHC mengatur mengenai berbagai tindakan reproduksi ciptaan yang tidak dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta, yang berbunyi :

"Penggunaan, pengambilan, Penggandaan, dan/atau pengubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan:

- a. pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta;
- b. keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan;
- c. ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau
- d. pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta."

Pengubahan ciptaan yang disebutkan dalam pasal tersebut dapat diartikan sebagai modifikasi ciptaan yang meliputi pengadaptasian dan pentransformasian suatu ciptaan. Penciptaan *fanart* merupakan perbuatan pengadaptasian ataupun pentransformasian suatu ciptaan yang dilakukan pada seluruh atau sebagian yang substansial, yaitu bagian penting dan khas yang menjadi ciri dari ciptaan aslinya. *Fanart* sebagai hasil dari modifikasi ciptaan, agar tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta, harus memenuhi indikator

persyaratan yang ditetapkan dalam Pasal 44 ayat (1) UUHC. Adapun indikator persyaratan yang harus dipenuhi *fanart* agar tidak dianggap sebagai suatu pelanggaran hak cipta berdasarkan Pasal 44 ayat (1) UUHC adalah menyebutkan sumber ciptaan asli yang dirujuk secara lengkap, penciptaan *fanart* untuk tujuan-tujuan bersifat non-materialis, dan tidak melanggar kepentingan yang wajar pencipta.

Fanart yang memenuhi persyaratan pembatasan hak cipta dalam Pasal 44 ayat (1) UUHC tidak serta-merta membuat *fanartist* aman dari tuntutan hukum dari pencipta karya seni asli. Pihak pencipta karya seni asli dapat mengajukan tuntutan hukum kepada *fanartist* apabila merasa dirugikan kepentingan yang wajarnya dari adanya *fanart* tersebut, meskipun *fanart* tersebut telah dicantumkan sumbernya secara lengkap dan dipertunjukkan tanpa pungutan biaya. Hal ini kembali lagi disebabkan tidak jelasnya ketentuan hukum mengenai indikator batasan kepentingan yang wajar. Meskipun, penuntutan dari pihak pencipta karya seni asli kepada *fanartist* jarang sekali terjadi, karena pada umumnya *fanart* mempunyai sisi yang menguntungkan pada pihak pencipta karya seni asli. *Fanart* dinilai menguntungkan sebagai *marketing* gratis (Priancha 2023). Kondisi demikian mencerminkan isi Pasal 43 huruf d yang berbunyi:

"Perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta meliputi :

d. pembuatan dan penyebarluasan konten Hak Cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan / atau menguntungkan Pencipta atau pihak terkait, atau Pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut."

2. Kedudukan *Fanart* (Karya Seni Penggemar) sebagai Suatu Ciptaan Berdasarkan Standar Perlindungan Hak Cipta (*Standard of Copyright's Ability*)

Fanart dalam hal mendapatkan perlindungan hak cipta, selain harus mematuhi pembatasan dalam hak cipta, harus juga memenuhi persyaratan yang ditentukan dalam Standar Perlindungan Hak Cipta (*Standard of Copyright's Ability*). Standar perlindungan hak cipta merupakan suatu konsep dalam hak cipta yang berisikan sejumlah syarat yang harus dipenuhi sebuah ciptaan untuk mendapatkan perlindungan hak cipta. Sejumlah syarat tersebut terdiri dari perwujudan (*fixation*), kreativitas (*creativity*), dan orisinalitas (*originality*) (Jened 2014). Standar perlindungan hak cipta sifatnya kumulatif, yang artinya semua syarat yang ditetapkan harus terpenuhi agar suatu ciptaan mendapatkan perlindungan hak cipta.

Syarat pertama adalah perwujudan atau fixation. Hak cipta hanya berkenaan dengan perwujudan atau fiksasi ide. Suatu ide harus diwujudkan terlebih dahulu dalam bentuk nyata atau bentuk material (Jened 2014). *Fanart* merupakan suatu karya yang idenya lahir dari karya seni yang sudah ada sebelumnya, baik karya seni sastra ataupun karya seni rupa. Ide tersebut diwujudkan oleh *fanartist* ke dalam bentuk material, dalam hal ini adalah gambar. Maka, *fanart* memenuhi syarat perwujudan atau *fixation* dalam standar perlindungan hak cipta.

Syarat kedua adalah kreativitas yang mengharuskan perwujudan ide dalam bentuk material tersebut merupakan hasil kreasi intelektual manusia. Artinya, dalam menghasilkan ciptaan harus melibatkan cipta, karsa, serta rasa yang dimiliki manusia (Jened 2014). *Fanartist* meskipun membuat *fanart* karena terinspirasi oleh karya seni kesukaannya, namun *fanartist* tidak semata menjiplak karya tersebut. *Fanartist* mengembangkan dan memodifikasi gambarnya sehingga menciptakan *fanart* dengan visual yang berbeda dari karya seni yang dirujuk. Perbedaan visual tersebut disebabkan oleh imajinasi, pikiran, maupun keahlian *fanartist* dalam menggambar. Dengan demikian, *fanart* memenuhi syarat kreativitas karena dalam pembuatan *fanart* melibatkan cipta, karsa, serta rasa yang dimiliki manusia.

Syarat terakhir dalam standar perlindungan hak cipta adalah orisinalitas. Syarat orisinalitas merupakan syarat paling penting untuk mendapatkan perlindungan hak cipta. Ciptaan yang tidak orisinal tidak akan dilindungi oleh hak cipta. Orisinalitas dalam hak cipta berhubungan pada bentuk ekspresi dan tidak dengan ide-ide yang mendasarinya. Maksudnya adalah orisinalitas bukan terletak pada keaslian ide atau pemikiran, melainkan orisinalitas dalam mewujudkannya dalam bentuk khusus yang disyaratkan untuk mengekspresikan ide atau pemikiran tersebut (Jened 2014).

Sebuah karya derivatif juga harus memenuhi persyaratan orisinalitas layaknya ciptaan lain, namun pada karya derivatif level orisinalitasnya lebih rendah daripada ciptaan utama (Jened 2014). Paul Goldstein berpendapat bahwa untuk dikategorikan sebagai karya derivatif maka karya tersebut harus memenuhi syarat, yaitu menggunakan materi dari karya lain yang sudah ada dan karya cipta yang baru harus merupakan penataan ulang, transformasi, atau adaptasi dari karya asli serta bukan hanya plagiarisme atau penjiplakan saja (Rahmanissa 2023). Orisinalitas dalam karya derivatif ditentukan pada variasi kreativitas yang membedakan dengan karya seni asli yang dirujuk. Variasi kreativitas tersebut dapat dilakukan dengan cara menambahkan material atau konten baru dalam jumlah tertentu sehingga terlihat perbedaan yang signifikan antara

karya derivatif dengan karya seni asli yang dirujuk (Sualinta 2007). Adanya variasi tersebut membuktikan bahwa pencipta karya derivatif tidak sekedar menjiplak ide sebuah ciptaan melainkan ciptaan lain tersebut menginspirasi untuk menciptakan karya 'versi baru' dengan keadaan yang berbeda. Perubahan minor pada karya derivatif tidak dianggap memenuhi syarat orisinalitas (Aryani Nauli Hasibuan 2011).

Fanart sebagai karya derivatif dianggap memenuhi persyaratan orisinalitas apabila *fanart* memiliki unsur baru yang menjadi pembeda dari karya seni yang dirujuk. Meskipun *fanart* merupakan karya yang bersifat turunan dari karya lain yang sudah ada sebelumnya, *fanart* tetap harus mengandung variasi pembeda dari ciptaan awalnya. Variasi pembeda tersebut lahir dari kreativitas, keahlian, dan kemampuan *fanartist* yang bersifat pribadi dalam merubah format ataupun mengalihwujudkan karya seni yang sudah ada sebelumnya menjadi suatu karya baru. Dengan demikian, orisinalitas dalam *fanart* terletak pada unsur kreasi baru yang ditambahkan *fanartist* ke dalam karyanya yang menjadi pembeda dengan karya seni yang dirujuk.

B. Upaya Hukum yang Dapat Dilakukan *Fanartist* terhadap Penggunaan secara Komersial Tanpa Izin Ciptaan atas *Fanart*nya

Perlindungan hukum hak cipta diberikan sejak suatu ciptaan direalisasikan dalam bentuk material. Hak cipta memberikan perlindungan hukum kepada pencipta secara otomatis sejak ciptaan tersebut diwujudkan tanpa harus didaftarkan (Hidayah 2017). Pencipta yang dirugikan baik secara moral maupun ekonomi oleh pihak lain, berhak melakukan upaya hukum apabila terjadi sengketa hak cipta. Bentuk sengketa terkait hak cipta terbagi menjadi tiga macam, yaitu sengketa perbuatan melawan hukum, perjanjian lisensi, dan sengketa mengenai tarif dalam penarikan imbalan atau royalti. Hal tersebut sebagaimana diatur dalam Penjelasan Pasal 95 ayat (1) UUHC. Penyelesaian hak cipta dapat dilakukan melalui jalur litigasi maupun non litigasi. Jalur litigasi dalam penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan melalui pengadilan. Jalur non litigasi dalam penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan dengan menempuh alternatif penyelesaian sengketa ataupun arbitrase. Alternatif penyelesaian sengketa terdiri dari mediasi, negosiasi, atau konsiliasi.

Persoalannya, pengaturan mengenai perlindungan hak cipta terhadap karya derivatif dalam UUHC tidak diatur secara jelas dan lengkap. UUHC hanya menyebutkan dalam Pasal 40 ayat (2) yang berbunyi sebagai berikut :

“Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf n dilindungi sebagai Ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan asli.”

Ciptaan yang dimaksud disini adalah karya derivatif atau karya yang bersifat turunan dari karya yang sudah ada sebelumnya, yang terdiri dari terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi. UUHC tidak menyebutkan secara lanjut bagaimana penjelasan mengenai perlindungan secara tersendiri atau terpisah. Ketidakefektifan ketentuan hukum tersebut menimbulkan persoalan bagaimana suatu karya derivatif dapat dilindungi. Hal ini tentunya menjadi persoalan bagi pencipta karya derivatif terkait upaya apa yang dapat dilakukannya apabila terjadi pelanggaran baik secara moral dan ekonomi terhadap ciptaannya. Untuk menelaah bagaimana kriteria perlindungan hak cipta karya derivatif, maka penulis membandingkan undang-undang hak cipta di Amerika, yaitu *United States Copyright Act 1976*. Hukum hak cipta di Amerika mengatur ketentuan terkait karya derivatif lebih lengkap dan jelas daripada hukum hak cipta di Indonesia.

Hukum hak cipta di Amerika menentukan kriteria apa saja yang harus dipenuhi karya derivatif untuk dapat terlindungi oleh hak cipta. Kriteria perlindungan hak cipta pada karya derivatif di Amerika terdiri dari dua syarat. Syarat pertama adalah adanya unsur baru yang sifatnya tidak sederhana dalam karya derivatif yang menjadi pembeda dari ciptaan aslinya (Haman 2023). Unsur baru tersebut didapatkan dari hasil kreativitas pencipta karya derivatif yang melibatkan imajinasi, pikiran, kemampuan dan keahliannya sehingga dapat menambahkan material maupun konten baru dengan jumlah tertentu ke dalam karya derivatif ciptaannya. Syarat kedua dalam kriteria perlindungan hak cipta pada karya derivatif adalah pencipta karya derivatif harus memperoleh izin dari pencipta ciptaan asli. Undang-Undang Hak Cipta Amerika Serikat Tahun 1976 mengatur bahwa hanyalah pencipta yang berhak dan berwenang dalam menyiapkan atau memberikan izin kepada pihak lain untuk membuat karya derivatif atas ciptaannya. Pencipta karya derivatif harus memperoleh izin dari pencipta ciptaan asli. Karya derivatif yang tidak mendapatkan izin dari pencipta ciptaan asli dianggap sebagai suatu pelanggaran hak cipta. Dengan demikian, syarat agar suatu karya derivatif mendapatkan perlindungan hak cipta adalah adanya unsur baru yang sifatnya tidak sederhana dalam karya derivatif yang menjadi pembeda dari ciptaan aslinya dan pencipta karya derivatif harus memperoleh izin dari pencipta ciptaan asli untuk menciptakan karya derivatif.

Syarat mengenai karya derivatif yang harus mendapatkan izin dari pencipta ciptaan asli dalam hukum

hak cipta di Amerika Serikat tersebut, memiliki kesamaan aturan dalam peraturan hak cipta di Indonesia. UUHC mengatur salah satu hak ekonomi yang dimiliki pencipta adalah pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian ciptaan sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 9 ayat (1) huruf d UUHC. Hak ekonomi tersebut merupakan hak eksklusif yang dimiliki pencipta. Makna eksklusif disini menyatakan bahwa pencipta lah satu-satunya pihak yang boleh memanfaatkan hak ekonomi atas ciptaannya. Pihak lain yang ingin memanfaatkan hak ekonomi tersebut wajib memperoleh izin terlebih dahulu dari pencipta. Hal ini sebagaimana yang diatur dalam Pasal 9 ayat (2) UUHC. Setiap pelaksanaan hak ekonomi atau pemanfaatan secara komersial ciptaan yang dilakukan pihak lain tanpa izin pencipta, maka perbuatan tersebut telah termasuk suatu pelanggaran hak cipta.

Karya derivatif merupakan suatu karya dari hasil proses pengadaptasian maupun pentransformasian atas suatu ciptaan yang sudah ada sebelumnya. Dengan demikian, berkaca pada peraturan hukum hak cipta di Amerika Serikat dan Indonesia, untuk mendapatkan perlindungan hak cipta, karya derivatif harus memperoleh izin dari pencipta ciptaan asli (Rachel Calysta Odellia 2022). Hal ini bertujuan apabila terjadi suatu pelanggaran hak cipta atas karya derivatif, pencipta karya derivatif mempunyai hak dan dasar hukum untuk melakukan upaya hukum atas pelanggaran hak cipta yang terjadi.

Fanart sebagai karya derivatif maka harus memiliki unsur baru sebagai elemen pembeda dengan karya seni yang dirujuk, serta juga memperoleh izin dari pencipta karya seni yang bersangkutan agar *fanart* tersebut mendapatkan perlindungan hak cipta. Perolehan izin dari pihak pencipta karya seni yang dirujuk dapat diperoleh dapat dilakukan dengan cara lisensi. *Fanartist* membayarkan sejumlah royalti untuk mendapatkan lisensi dari pihak pencipta ataupun pemegang hak cipta yang bersangkutan. Royalti merupakan imbalan atas pemanfaatan hak ekonomi suatu ciptaan yang diterima oleh pencipta. Lisensi atau izin tersebut nantinya akan menjadi dasar hukum *fanartist* untuk melakukan upaya hukum terhadap setiap pelanggaran hak cipta atas karya *fanartnya*.

Upaya hukum yang dapat dilakukan *fanartist* yang telah menerima lisensi atau izin terhadap pelanggaran hak cipta atas *fanartnya* adalah upaya represif. Upaya hukum represif dapat dilakukan oleh *fanartist* terhadap pelanggar hak cipta atas *fanartnya* adalah dengan mengajukan gugatan secara perdata ataupun menuntut secara pidana (Auli 2022). Ketentuan mengenai pengajuan gugatan secara perdata perkara hak cipta diatur dalam Pasal 96 sampai dengan Pasal 104

UUHC. *Fanartist* yang mengalami kerugian secara ekonomi atas pelanggaran hak cipta atas *fanart* buatannya yang dilakukan pihak lain berhak melakukan menuntut ganti rugi. Hal ini sebagaimana yang diatur dalam Pasal 96 UUHC yang berbunyi :

“(1) Pencipta, pemegang Hak Cipta dan / atau pemegang Hak Terkait atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh Ganti Rugi.

(2) Ganti Rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diberikan dan dicantumkan sekaligus dalam amar putusan pengadilan tentang perkara tindak pidana Hak Cipta dan/atau Hak Terkait.

(3) Pembayaran Ganti Rugi kepada Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait dibayarkan paling lama 6 (enam) bulan setelah putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.”

Gugatan perdata juga dapat dilakukan terhadap pelanggaran hak moral *fanartist*. *Fanartist* berhak melakukan gugatan perdata terhadap setiap orang yang telah sengaja dan tanpa hak dan tanpa persetujuan *fanartist* yang melanggar hak moral. Hal ini sebagaimana yang diatur dalam Pasal 98 ayat (1) UUHC yang berbunyi sebagai berikut :

“(1) Pengalihan Hak Cipta atas seluruh Ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak Pencipta atau ahli warisnya untuk menggugat setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak dan tanpa persetujuan Pencipta yang melanggar hak moral Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1)”

Fanartist selain berhak mengajukan gugatan secara perdata, juga berhak melakukan tuntutan secara pidana. Ketentuan penuntutan secara pidana tersebut termuat dalam Pasal 95, Pasal 105, Pasal 110 sampai dengan Pasal 120 UUHC. *Fanartist* berhak melaporkan pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh pihak lain atas *fanart*nya sebagai pelaku tindak pidana. Hal ini sebagaimana yang diatur dalam Pasal 105 UUHC yang menyatakan bahwa : “Hak untuk mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait tidak mengurangi Hak Pencipta dan/atau pemilik Hak Terkait untuk menuntut secara pidana.”

Upaya hukum represif melalui jalur litigasi bukan satu-satunya jalan dalam menyelesaikan sengketa hak cipta. *Fanartist* dapat menempuh jalur non-litigasi. *Fanartist* dapat menempuh jalan non-litigasi dengan cara melakukan *takedown* pada konten pelanggaran hak cipta yang beredar di internet. Dasar hukum *takedown* atau penutupan konten yang melanggar hak cipta di media internet adalah *The Digital Millennium Copyright Act of*

1998 (selanjutnya disebut DMCA). DMCA merupakan aturan hukum mengenai hak cipta karya-karya digital di internet (Baharsyah 2018). Salah satu bentuk perlindungan yang diatur dalam DMCA adalah kewajiban penyedia website untuk menghapus konten yang melanggar hak cipta yang beredar dalam website mereka. Penutupan akses maupun penghapusan konten tersebut berdasarkan notifikasi klaim pelanggaran hak cipta yang diajukan pencipta yang dilanggar haknya atau bahkan pengguna *website*. *Fanartist* yang mengalami kerugian atas pelanggaran hak cipta atas *fanart*nya yang terjadi di internet dapat mengajukan notifikasi klaim pelanggaran hak cipta kepada *website* dimana pelanggaran tersebut terjadi.

Kebijakan *takedown* pada konten-konten yang melanggar hak cipta juga terdapat pada platform *e-commerce* dan media sosial (Auli 2022). Kebijakan tersebut memberikan wewenang kepada pencipta untuk melaporkan pelanggaran hak cipta yang terjadi dalam sistem mereka, seperti adanya penjualan ciptaan tanpa seizin pencipta dalam *e-commerce* yang bersangkutan atau publikasi ciptaan tanpa izin dalam media sosial. Pelaporan tersebut nantinya menjadi bahan pertimbangan pihak *e-commerce* atau media sosial untuk melakukan *takedown* pada konten pelanggaran tersebut. Dengan demikian, apabila *fanartist* dirugikan atas pelanggaran yang terjadi di platform *e-commerce* ataupun media sosial maka *fanartist* dapat menghubungi pihak terkait untuk melaporkan adanya pelanggaran hak cipta atas karya *fanart*nya agar dapat dilakukan *takedown* konten pelanggaran.

UUHC juga memuat ketentuan yang sama terkait *takedown* pada konten-konten pelanggaran hak cipta. Pasal 55 UUHC mengatur bahwa pemerintah di bidang telekomunikasi dan informatika memiliki wewenang untuk menutup sebagian atau seluruh konten yang melanggar hak cipta. Bahkan pemerintah juga berwenang menutup layanan sistem elektronik yang melanggar hak cipta agar tidak dapat diakses. Tindakan *takedown* yang dilakukan pemerintah didasari atas laporan adanya pelanggaran hak cipta melalui sistem elektronik. Pelaporan tersebut dapat dilakukan oleh semua orang yang mengetahui adanya pelanggaran hak cipta. Pemerintah kemudian menverifikasi laporan tersebut dan jika terbukti, pemerintah dapat melakukan tindakan *takedown*.

PENUTUP

Simpulan

1. *Fanart* termasuk karya adaptasi ataupun karya transformatif menurut Pasal 40 ayat (1) huruf n, karena dalam penciptaan *fanart*, terdapat proses pengadaptasian atau pentransformasian suatu ciptaan. Adanya proses tersebut, maka *fanart*

berpotensi melanggar hak moral dan ekonomi milik pencipta karya seni asli yang dirujuk jika tidak mematuhi ketentuan dalam pembatasan hak cipta. *Fanart* wajib mencantumkan sumber karya seni asli yang dirujuk secara lengkap yang terdiri dari nama pencipta dan judul karya seni, *fanart* juga harus diperuntukkan untuk tujuan-tujuan yang bersifat non-komersil, dan yang terakhir *fanart* tidak boleh mengganggu kepentingan yang wajar pencipta karya seni asli. *Fanart* selain harus mematuhi aturan pembatasan hak cipta, juga harus memenuhi ketiga persyaratan yang ditentukan dalam Standar Perlindungan Hak Cipta, yang meliputi : perwujudan, kreativitas, dan orisinalitas. *Fanart* yang tidak mematuhi pembatasan hak cipta dan tidak memenuhi persyaratan dalam standar perlindungan hak cipta, maka *fanart* tersebut tidak dapat dilindungi hak cipta dan dianggap sebagai pelanggaran hak cipta.

2. Upaya hukum yang dapat dilakukan *fanartist* apabila terjadi pelanggaran hak cipta aras *fanartnya* adalah dengan menempuh jalur litigasi maupun non-litigasi. *Fanartist* diperlukan mendapatkan izin terlebih dahulu dari pihak pemegang hak cipta karya seni asli untuk menciptakan karya turunan agar dapat menyelesaikan sengketa melalui jalur litigasi. Adapun jalur litigasi dapat dilakukan dengan cara mengajukan gugatan perdata ataupun tuntutan pidana. Jalur non-litigasi dapat dilakukan dengan cara mengajukan laporan *takedown* pada konten-konten pelanggaran hak cipta. *Fanartist* yang tidak mendapatkan izin menciptakan karya turunan, akan tetapi mematuhi ketentuan dalam pembatasan hak cipta dan memenuhi keseluruhan persyaratan dalam standar perlindungan hak cipta, maka hanya dapat menempuh jalur non-litigasi, berupa *takedown* konten pelanggaran. Hal ini dikarenakan *fanartist* yang tidak mendapatkan izin untuk menciptakan karya turunan tidak mempunyai dasar hukum yang cukup untuk mengajukan gugatan ataupun tuntutan.

Saran

1. Pengaturan hukum mengenai karya derivatif dalam UUHC harus lebih spesifik dan jelas, terutama dalam perlindungan hak cipta karya derivatif. Ketidaklengkapan ketentuan hukum terkait perlindungan hak cipta dapat menimbulkan suatu persoalan. *Fanart* sebagai

karya derivatif menjadi tidak jelas status hukumnya, karena tidak diaturnya bagaimana suatu karya derivatif dapat dilindungi dan syarat apa saja yang harus dipenuhi karya derivatif untuk mendapatkan perlindungan hak cipta.

2. *Fanartist* diharapkan lebih berhati-hati dalam menciptakan dan mempergunakan *fanartnya*. Hal ini bertujuan agar *fanart* yang diciptakan tidak melanggar hak moral maupun hak ekonomi milik pencipta karya seni asli yang dirujuk. *Fanartist* harus memastikan *fanart* buatannya mematuhi pembatasan dalam hak cipta dan memenuhi keseluruhan persyaratan dalam standar perlindungan hak cipta agar *fanartnya* yang merupakan hasil modifikasi ciptaan tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta.
3. Ada baiknya, *fanartist* tetap mendapatkan izin dari pihak pemegang hak cipta atas karya seni asli yang dirujuk untuk menciptakan karya seni turunan. Perolehan izin dapat dilakukan dengan cara berbayar, non berbayar (memodifikasi gambar-gambar yang telah menjadi *public domain*) atau melalui lisensi *creative commons* (memberi izin pakai dengan kondisi-kondisi tertentu. Dengan demikian, *fanartist* akan merasa aman terhadap penuntutan hukum yang bisa terjadi di kemudian hari.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdullah, Abdul Gani. 2008. *Laporan Tim Naskah Akademik Rancangan Undang-Undang Tentang Cipta (Perubahan UU No. 19 Tahun 2002)*.
- Aryani Nauli Hasibuan. 2011. "Perlindungan Hak Cipta Atas Karya Derivatif Dalam Prakteknya : Studi Kasus Buku Ensiklopedia Al-Quraan : Al-Maushuah Al-Quraniyah Al-Muyassarah." Universitas Indonesia.
- Auli, Renata Christha. 2022. "Upaya Hukum Pencipta Atas Pelanggaran Hak Cipta." Retrieved (<https://www.hukumonline.com/klinik/a/upaya-hukum-pencipta-atas-pelanggaran-hak-cipta-lt62c560e057480/>).
- Baharsyah, Afrizal. 2018. "Apa Itu DMCA? Fungsi & Cara Daftarnya Untuk Lindungi Website." Retrieved (<https://www.jagoanhosting.com/blog/dmca-adalah/#:~:text=Secara umum%2C pengertian DMCA adalah,produksi serta distribusi suatu software.>).
- Christensen, Tricia. 2022. "What Is Fanart?" Retrieved (<https://www.musicaexpert.org/what-is-fanart.htm>).
- Haman, Edward. 2023. "What Are Derivative Works Under Copyright Law?" Retrieved (<https://www.legalzoom.com/articles/what-are-derivative-works-under-copyright-law#:~:text=Section 101 states%3A A %22derivative,may be recast%2C transformed%2C or>).

- Hidayah, Khoirul. 2017. *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Malang: Setara Press.
- Hills, Matt. 2002. *Fan Cultures*. London: Routledge.
- Jened, Rahmi. 2014. *Hukum Hak Cipta (Copyright Law)*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Lewis, Lisa A. 1992. *The Adoring Audience Fan Culture and Populer Media*. London: Routledge.
- Priancha, Angga. 2023. "Fan-Works Dan Hak Cipta: Melanggar, Tapi Kenapa Dibiarkan." Retrieved (<https://law.ui.ac.id/fan-works-dan-hak-cipta-melanggar-tapi-kenapa-dibiarkan-oleh-angga-priancha-s-h-l-l-m/>).
- Rachel Calysta Odellia. 2022. "Analisis Kriteria Derivative Works Sebagai Objek Perlindungan Hak Cipta Tersendiri Ditinjau Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dan United States Copyright Act 1976 (United States Code Title 17)." *Kumpulan Jurnal Hukum Mahasiswa*.
- Rahmanissa, Shafira Shava. 2023. "Konten Video Parodi Pada Platform Digital Dalam Perspektif Perlindungan Hak Cipta Dan Doktrin Fair Use." *Jurnal Hukum Al'Adl* 15(1).
- Sockii. 2015. "What Is Fan Art?" Retrieved (<http://www.spacial-anomaly.com/what-is-fan-art/>).
- Sualinta, Feri. 2007. *Seri Referensi Praktis*. Jakarta: PT Elex Media Komputindo.
- Sugihartati, Rahma. 2017. *Budaya Populer Dan Subkultur Anak Muda: Antara Resistensi Dan Hegemoni Kapitalisme Di Era Digital*. Pertama. Surabaya: Airlangga University Press.