BAB II. KOMIK, *WEBTOON* & OPINI MASYARAKAT

II.1 Pengertian Komik & *Webtoon*

II.1.1 Definisi Komik

Berbagai macam artian tentang komik. Komik sendiri berasal dari kata *Comic* yang artinya adalah gambar bacaan atau cerita bergambar (Poerwadarminta, 1991, h.517). Adapun juga artian lain yang berasal dari salah satu komikus pendahulu Scott McCloud (1993) yaitu "Sequential Art"(sebuah seni yang berurutan), begitulah seorang pakar komik Will Eisner menyebut komik. Kumpulan gambar yang berdiri sendiri dan dilihat satu persatu tetap saja disebut gambar, sedangkan saat gambar-gambar tersebut disusun secara berurutan, walaupun hanya terdiri dari hanya dua gambar saja, seni dalam gambar tersebut berubah nilainya menjadi seni komik. (h. 517)

II.1.2 Definisi *Webtoon*

Webtoon memiliki banyak ciri khas yang berbeda dari komik konvensional yang pada umumya dijumpai di sekitar, mulai dari tataletak yang lebih bebas, gambaran yang penuh warna, cara baca yang *vertical* memanjang hingga akhir suatu. Istilah *webtoon* sendiri berasal dari Korea Selatan yang yang mulai muncul pada tahun 2003. Menurut Lim dan Ha (seperti dikutip Ji, 2016) *webtoon* adalah pengabungan dari dua kata yaitu kata "*website"* dan *"cartoon"* , yang berarti komik yang diterbitkan melalui media laman dan disesuaikan untuk layar komputer .

Namun Ji (2016) juga memaparkan mengapa lebih banyak digunakanya istilah *"webtoon"* daripada *"webcomic"*adalah karena ada beberapa perbedaan makna dari *webcomic* dari negara lain. Sebagai contoh pada *webcomic* asal Amerika dan Europa, komikus cenderung mempertahankan gaya komik traditional dengan membuka laman selanjutnya untuk melihat kelanjutan komik pada laman. Dengan kata lain, komik tersebut adalah jenis komik tradisional yang penyebaranya diperluas yang diproduksi ulang dilayar dengan gambar digital yang penuh warna. Di Jepang, yang dikenal memiliki gaya komiknya sendiri yaitu manga, *webcomic* sendiri tidak memiliki pengaruh besar karena komik konvensional dengan kertas

masih menjadi pasar yang paling digandrungi disana. Bila dibandingkan dengan beberapa contoh diatas kepopuleran *webtoon* di Korea adalah kejadian yang luar biasa. Dan juga *webtoon* memiliki fitur khusus yang tidak dimiliki *webcomic* negara lain, seperti interaksi, tata letak tanpa strip dan cara baca *vertical*, yang juga pernah disinggung oleh Scott McCloud yaitu sebuah teknik yang disebut *"The Infinite Canvas"*.



Gambar II.1 Cuplikan komik *Webtoon* dengan Infinity Canvas
Sumber: http://www.webtoons.com/id/fantasy/born-from-death/ep-2-keras-kepala/viewer?title_no=615&episode_no=3
(Diakes pada 31/10/2017)

II.2 LINE *Webtoon* & *Webtoon* Challenge

II.2.1 LINE *Webtoon*

LINE *Webtoon* ditemukan oleh JunKoo Kim dan pertama diluncurkan pada tahun 2005 di Korea Selatan melalui situs portal NAVER. Saat itu industri komik di Korea Selatan sedang jatuh karena beberapa penerbit menutup usahanya karena krisis ekonomi yang terjadi disana. JunKoo Kim sang pendiri LINE *Webtoon* mencari cara agar bagaimana menciptakan komik baru dan orisinil ke tangan para khalayak

pembaca dengan gratis. Lalu setelah memantau dan mempelajari perilaku manusia terciptalah portal bacaan LINE *Webtoon* (Acuna, 2016).



Gambar II.2 JunKoo Kim dengan dua character *webtoon*
Sumber: https://static.businessinsider.com/image/56bc9553dd0895a6588b45c0-1200/image.jpg
(Diakes pada 26/10/2017)

Pada awalnya LINE *Webtoon* hanya menghadirkan komik terjemahan *Official* LINE *Webtoon* di negara asalnya Korea Selatan lalu membuka cabang resmi di Indonesia dan tentunya berbahasa Indonesia dan tentunya gratis. Pada LINE *Webtoon* itu sendiri dapat dilihat berbagai macam karakteristik ciri khas dari masing-masing komikus Indonesia. seperti ciri khas mayoritas gaya gambar komikus Indonesia maupun cerita cerita dengan latar *fantasy* atau atau realita khas Indonesia dapat temui. Gaya gambar komikus Indonesia sendiri terbilang sangat beragam melihat dari komik-komik yang kini sudah beredar di pasaran.

II.2.2 *Webtoon Challenge*

Hal lain yang menjadi sorotan adalah LINE *Webtoon* membuka sebuah ajang yang disebut "*Webtoon Challenge*" yang bertujuan untuk para komikus Indonesia untuk berkarya membuat komik dan yang berhasil memenangkan ajang tersebut ataupun memenuhi sarat terbit, karyanya akan ditampilkan dan didistribusikan pada *Official* LINE *Webtoon* Indonesia. Tidak sedikit komikus Indonesia yang tertarik akan ajang

ini. *Webtoon challenge* sendiri pertama diselenggarakan pada tanggal 15 september 2015. Dalam ajang ini komik yang dibuat komikus ditampilkan pada kategori Challenge dan dapat dibaca oleh semua pembaca LINE *Webtoon* meskipun dia tidak masuk kedalam *webtoon* resmi. Jadi secara tidak langsung komikus mendapatkan promosi dan distribusi komik secara cuma-cuma.

Menurut informasi yang ada pada situs LINE *Webtoon* (2015) sendiri mengatakan: *Webtoon Challenge* adalah layanan yang memungkinkan semua orang mengunggah dan menerbitkan komik secara onLINE untuk muncul di aplikasi dan situs LINE *Webtoon* (www.webtoons.com), agar dapat dinikmati para pembaca LINE *Webtoon* di seluruh dunia! Layanan ini gratis dan terbuka untuk siapa saja yang berusia di atas 14 tahun, yang bermimpi menjadi komikus terkenal. Komikus yang menerbitkan komik di *Webtoon Challenge* berkesempatan menjadi komikus tetap LINE *Webtoon*.

Komikus bebas penerbitkan komiknya dengan tema apapun namun pada *Webtoon Challenge* sendiri memiliki beberapa kebijakan. Singkatnya, karya yang diterbitkan tidak boleh mengandung SARA, pornografi, dan hal-hal yang tidak pantas untuk para pembaca *webtoon*. Bila masih dalam tahap *Webtoon Challenge* hak cipta pada komik yang diterbitkan adalah masih dipegang oleh masing-masing komikus. Karena tidak atau belum menjadi hak milik *webtoon*, komikus masih dapat menyebarkan karyanya ke platform atau penerbit lainya.



Gambar II.3 Banner LINE *Webtoon Rising Star*
Sumber: http://www.webtoons.com/id/challenge/rising-star
(Diakes pada 31/10/2017)

Selain itu setiap bulannya ada sebuah ajang yang diperuntukan untuk komikus yang mengikuti *Webtoon Challenge* yaitu LINE *Webtoon Rising Star* yang dimana bagi pemenang dapat mendapatkan hadiah sebesar 5 juta rupiah. Selain ada beberapa syarat untuk mengukit ajang tersebut. Komikus setidaknya melakukan pembaharuan 3 kali dalam kurun waktu 3 bulan terakhir, lalu karyanya telah memiliki jumlah favorit lebih dari 3 ribu dan jumlah tayang lebih dari 50 ribu.

II.3 Opini masyarakat terkait Komik & LINE *Webtoon Challenge*

II.3.1 Pendapat Komikus

Menerbitkan komik mungkin menjadi impian atau bahkan berharap dapat memperoleh royalti untuk bisa menyambung hidup, namun hal itu tidak mudah. Berbagai macam rintangan dihadapi untuk menerbitkan komik. Menurut Sweta Kartika (2015) "Ada beberapa komikus yang mengeluh ketika komiknya berulangkali ditolak penerbit. Alasannya pun beragam; ada yang dianggap terlalu aneh, terlalu sadis, terlalu porno, terlalu SARA, dan terlalu terlalu lainnya". Dan masih banyak lagi rintangan lainya



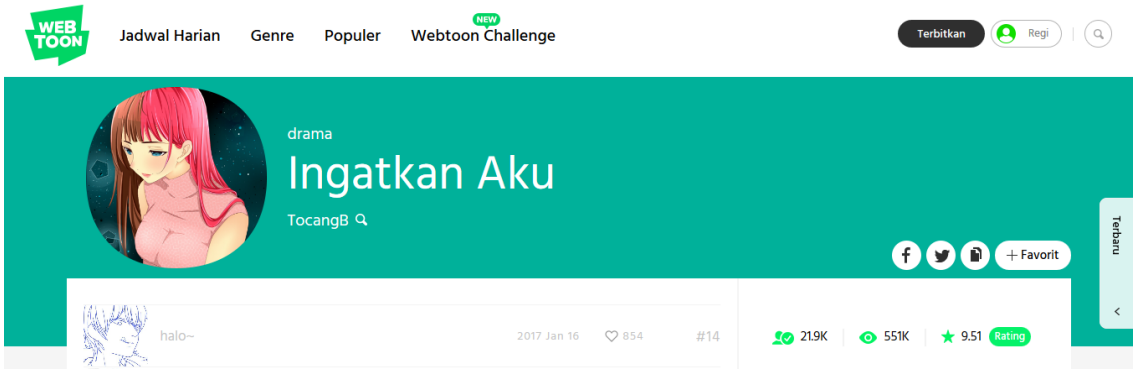
Gambar II.4 Ilustrasi karya Sweta Kartika
Sumber: https://www.facebook.com/notes/sweta-kartika/menerbitkan-komik-sendiri-atau-lewat-penerbit/10153522329449194/
(Diakes pada 31/10/2017)

Selanjutnya Sweta Kartika juga memaparkan, setelah karya submisi komikus lolos disuatu penerbit. Komikus akan berhadapan dengan proses editorial, pada proses ini komik submisi tadi akan dipangkas dan disesuaikan dengan kebutuhan dan pengalaman penerbit. Tentunya bagi para komikus yang sangat idealis menciptakan karyanya akan kecewa dengan penyesuaian yang ada. Karena penerbit sendiri

melakukan hal ini berdasarkan pengalamanya dan juga agar kelak komik mendapat respon bagus. Bagi komikus yang menyerah dijalur ini, banyak yang beralih jalur indie dan menerbitkan komiknya sendiri dengan segala konten yang ada pada komik bebas dibuat.

II.3.2 Tanya Jawab Komikus Indie

Tanya jawab yang dilakukan selanjutnya dilakukan kepada salah satu komikus indie di *Webtoon Challenge*. Dia adalah Jean atau yang biasa dipanggil dengan Tocang yang membuat *webtoon* berjudul "Ingatkan Aku" dengan genre cerita yaitu drama. *Webtoon* ini bercerita tentang drama kehidupan seorang perempuan yang semasa lampau mempunyai pengalaman pahit dengan cinta pertamanya dan membuat berubah drastis. Namun saat dewasa laki-laki itu kembali lagi dan membawa rasa sakit yang dulu.



Gambar II.5 Tampilan beranda *Webtoon* karya Tocang
Sumber: http://www.webtoons.com/id/challenge/ingatkan-aku/list?title_no=28791
(Diakes pada 30/10/2017)

Mengenai regulasi dan kebijakan yang ada pada *Webtoon Challenge* pembuat komik ini sadar dan mengerti karena pada laman LINE *Webtoon* sendiri sudah tertera dengan jelas. Dan tentang fenomena yang akhir-akhir ini kerap terjadi mengenai regulasi dan kebijakan yang dilanggar oleh komikus di LINE *Webtoon*, berikut penuturanya:

Integritas komikusnya sendiri ya dan kurang ketatnya pengawasan pihak NAVER. Sebagai illustrator saya memang sering mencari referensi untuk illustrasi yang

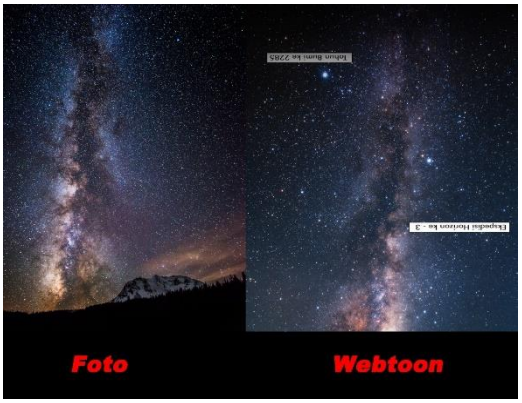
akan saya buat, tapi jangan jiplak, itu saja. Apalagi dari yang saya lihat itu kasus penjiplakannya benar - benar sama.

Kejadian pada pertengah tahun 2017 itu yang menimpa salah satu *webtoon* yang sudah resmi dirilis di *Official* LINE *Webtoon* Indonesia yaitu "Sofia Secret Fashion File". Ilustrator pada *webtoon* tersebut diketahui melakukan pelangaran karena telah mengambar ulang ilustrasi yang berasal dari komik luar. Pada akhirnya Tocang berpesan bahwa kepada LINE *Webtoon* semakin bijak dalam memilih dan menyeleksi komik yang akan dijadikan komik resmi dan kepada pembaca dan juga berpesan dukung terus para komikusnya dan dukung dengan komentar membangun ujarnya.

II.3.3 Observasi *Webtoon Challenge*

Observasi yang dilakukan adalah mencari contoh *webtoon* yang menyalahi aturan yang sudah diterbitkan di *Webtoon Challenge*. Hasil yang didapat dari observasi *Webtoon Challenge* ini didapati sebagai berikut:

- Adanya *webtoon* yang mengunakan konten gambar yang bukan hasil orisinil melainkan mengambil dari sumber luar. Rata-rata konten gambar yang diambil adalah latar gambar dan efek-efek tertentu.
- Adanya konten cerita dan gambar yang mayoritas menampilkan darah ataupun yang menampilkan kekerasan namun tanpa adanya peringatan untuk pembaca di awal panel cerita.



Gambar II.6 *Webtoon Crew of Horizon* yang mengambil sumber gambar dari luar
Sumber: Dokumentasi Pribadi

II.3.4 Kuisioner Masyarakat Tentang Minat Membaca *Webtoon*

Webtoon di Indonesia benar-benar sangat diminati. Ada beberapa aspek yang ada pada *webtoon* yang mungkin menjadi alasan pembaca berminat membaca sebuah *webtoon*. Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan kepada 61 responden, diketahui *webtoon* Indonesi diminati oleh masyarakat berkelamin laki-laki meski dengan persentasi yang hampir seimbang yaitu 55.4%. Lalu *webtoon* juga diminati oleh para mahasiswa dengan persentase yang cukup besar yaitu 80,4%. Mungkin bisa menjadi hal yang biasa bahwa para pengguna *webtoon* pasti menggunakan aplikasi jejaring sosial berupa LINE dengan persentase besar sebesar 98.2% namun tidak menutup kemungkinan karena masih ada sisa 1.8% yang tidak menggunakan LINE meski ia pembaca *webtoon*. *Webtoon* sendiri dapan diakses dengan dua cara yaitu dengan mengunduh aplikasi LINE *Webtoon* di *Playstore* dan dengan mengakses nya langsung ke situs *Official* LINE *Webtoon*. Untuk ini pembaca banyak yang berminat membaca *webtoon* langsung pada aplikasi yang ada pada gawai yang digunakan masing-masing dengan persentasi yang cukup besar yaitu 83.9%.

Menurut hasil kuisioner sebelumnya alasan pertama kali pembaca membaca *webtoon* adalah atas initiatif sendiri sebesar 48.2% brarti ada dorongan dalam diri pribadi masyarakat seperti rasa penasaran akan konten *webtoon* itu sendiri yang membuat responden berminat membaca *webtoon* tapi disisi lain banyak juga responden yang melihat sebuah promosi dari LINE itu sendiri mengingat NAVER Corp benar-benar gencar memasarkan LINE *Webtoon* ke masyarakat Indonesia sehingga tertarik akan *webtoon*. Lalu alasan responden berminat melanjutkan *webtoon* yang masyarakat baca adalah cenderung karena ceritanya memang menarik. Tidak lepas dari cerita yang menarik terlihat ada kecenderungan masyarakat memiliki minat pada masing masing genre dan masing judul karena dengan diagram yang tidak terlalu signifikan perbedaanya antar genre walaupun genre *thriler* memiliki sedikit peminat karena wajar memang cerita yang tersedia masih sedikit. Secara keseluruhan para pembaca *webtoon* memiliki minat minat membaca *webtoon* sebagai sarana hiburan.

Berdasarkan pemaparan dari berbagai sumber di atas dapat diasumsikan bahwa menerbitkan suatu cerita ke suatu pernerbit itu tidaklah mudah, komikus harus menyesuaikan dengan kriteria yang ada pada masing-masing penerbit. Dan juga regulasi dan kebijakan *Webtoon Challenge* sudah jelas tertera namun masih saja ada komikus indie yang melangar.

II.4 Kebijakan *Webtoon Challange* & Hukum Terkait HKI

II.4.1 Kebijakan *Webtoon Challange*

Pada *Webtoon* Indonesia terdapat beberapa aturan yang semuanya ada pada laman Syarat dan ketentuan pada situs resmi LINE *Webtoon*. Syarat dan ketentuan pada *Webtoon* Indonesia sendiri dibagi menjadi tiga kategori yaitu:

a. Syarat dan Ketentuan pengguna LINE *Webtoon*

   Pada syarat dan ketentuan yang pertama yaitu berisi beberapa perjanjian antara pihak NAVER WEBTOON CORP dengan para pengguna. Di situs LINE *Webtoon* dan aplikasinya, segala aspek yang termasuk kedalam konten digital telah dilindungi oleh undang-undang namun dengan hukum yang berlaku tentang hak cipta yang ada di Republik Korea. Penggunaan konten digital pada situs ini pun terbatas. Contohnya bila mana pengguna ingin mengunduh salah sata *webtoon* agar bisa dibaca secara *offline* maka *webtoon* hanya dapat disimpan selama 30 hari, setelah itu akan dihapus secara otomatis dan tentunya tidak boleh diperjual belikan. Lalu tidak boleh membongkar atau mengenkripsi aplikasi atau situs untuk mengambil kontent digital yang ada. Selain itu pengunaan situs dan aplikasi LINE *Webtoon* juga dibatasi hanyu untuk pengguna berusia 14 tahun ke atas. Pengguna di bawah umur diharuskan mendapatkan ijin dari wali yang sah dan bagi wali yang bersangkutan diharuskan untuk mengirim email konfirmasi ke kontak layanan pelanggan. Untuk masalah hak cipta LINE *Webtoon* memiliki akses penuh terhadapat konten digital yang dimiliki.

b. Kebijakan Privasi

   Pada Kebijakan Privasi merupakan beberapa kebijakan yang mencakup informasi pribadi pengguna. LINE *Webtoon* tidak menyebarluaskan

informasi pengguna, hanya difokuskan untuk situs agar mempermudah dalam penggunaan layanan. Tapi untuk para partisipan *Webtoon Challenge* dapat mengumpulkan informasi kontak agar mendapat informasi dari perushaan seperti saat diadakan acara-acara khusus.

c. Kebijakan *Webtoon Challenge*

Yang terakhir adalah Kebijakan yang mengatur para partisipan *Webtoon Challange*. Saat partisipan mengirim naskah, partisipan kan dihadapkan dengan kebijakan berikut dan bila partisipan mengklik tombol persetujuan yang menandakan partisipan setuju dan terikat dengan kebijakan yang ada. Berikut beberapa kebijakan yang ada, yang pertama adalah *Webtoon Challenge* dan Postingan Pengguna :

- *Webtoon Challenge* adalah layanan yang tersedia dan merupakan bagian dari LINE *Webtoon* yang mendukung pembuat komik agar dapat menyalurkan karyanya.
- NAVER WEBTOON tidak mempunyai kriteria tertentu dalam konten yang partisipan ajukan namun tidak boleh mengajukan konten yang sudah diterbitkan pada media lain.
- Konten yang diajukan sepenuhnya adalah milik partisipan W*ebtoon Challange* dan masih bisa dimodifikasi sedemikian rupa terhadap konten yang diajukan.
- Karena konten yang diajukan pada *Webtoon Challange* milik partisipan untuk itu segala tanggung jawab dan pelanggar yang dialami itu merupakan di luar tanggung jawab NAVER WEBTOON.
- Bila dikemudian hari terdapat konten yang sudah diserahkan ke perusahaan atau dengan kata lain resmi diterbitkan dan terdapat konten yang identik partisipan tidak bisa menuntut akan kompensasi kepada NAVER WEBTOON.

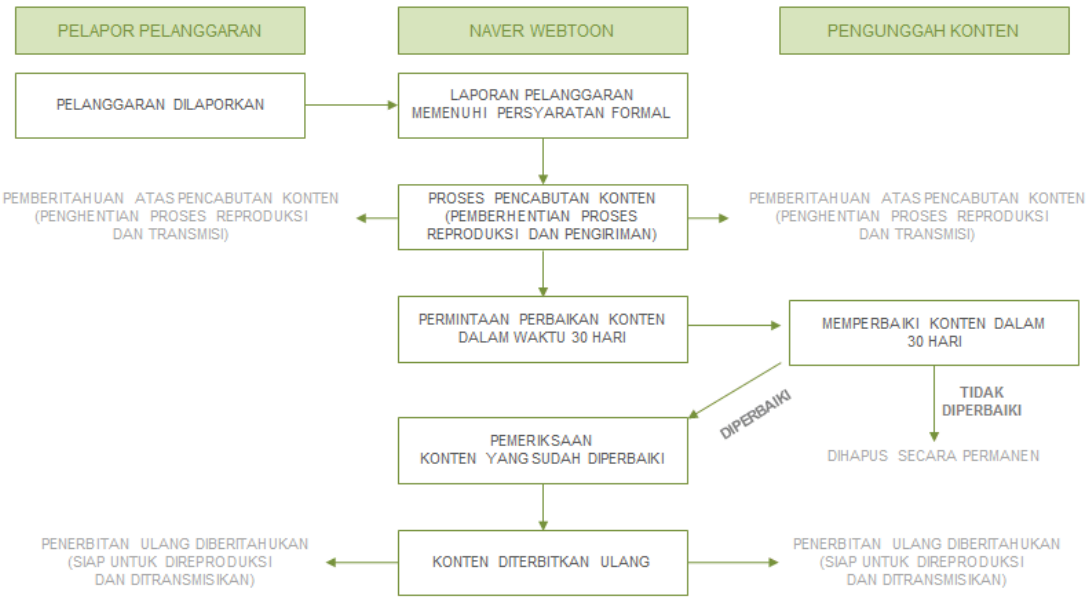
Yang kedua adalah kebijakan tentang konten yang tidak layak, penggunaan yang tidak layak pada layanan mengacu pada pengiriman Postingan Pengguna atau meninggalkan komentar dilayanan LINE *Webtoon* yang dianggap tidak layak atau

tidak disetujui. Konten yang tidak layak termasuk Postingan Pengguna atau Komentar yang tidak layak seperti yang didefinisikan dalam Kebijakan ini :

- Konten yang sifatnya memfitnah atau penggunaan informasi pribadi termasuk fitnah atau pencemaran nama baik seseorang atau organisasi, Penghinaan atau kata-kata yang tak senonoh (termasuk gerak tubuh dan bahasa tubuh) atau bentuk kekerasan verbal yang ditujukan pada orang tertentu atauInformasi pribadi (nama asli, informasi kontak, alamat, blog atau alamat sosial media, dll.) tanpa persetujuan subjek data tersebut
- Isi yang melanggar undang-undang hak cipta berarti memposting, mendistribusikan, atau mentransmisikan konten hak cipta pihak ketiga tanpa persetujuan pemegang hak cipta, Menyalin atau menghubungkan materi dari situs *web* atau layanan lain tanpa izin, Menyediakan pengunduhan gratis dari CD hak cipta; berbagi nomor seri atau kunci CD; atau menjual CD cadangan dari materi hak cipta, Iklan freeware atau situs malware atau Melanggar hak cipta, merek dagang, hak desain dan hak paten pihak ketiga.
- Konten Cabul berarti konten yang dianggap berbahaya bagi orang yang belum dewasa karena adanya keterbukaan yang berlebihan, Secara eksplisit menggambarkan tindakan seksual, menjelaskan kejahatan seksual secara realistis atau secara rinci atau meromantiskan kejahatan seksual, termasuk dialog seksual eksplisit atau menggambarkan prostitusi, mempromosikan informasi cabul atau mengiklankan bisnis yang menawarkan layanan seks terlarang atau termasuk link ke situs atau materi pornografi.
- Konten yang mempromosikan perjudian atau konten komersial yang berarti konten yang mempromosikan atau memungkinkan transaksi moneter, Menyarankan atau mendorong operasi bisnis ilegal, Termasuk penjualan barang ilegal atau tiket lotere, termasuk konten komersial untuk mempromosikan perusahaan tertentu atau demi keuntungan individu itu sendiri atau memperkenalkan, mengiklankan, mempromosikan atau mengagungkan segala jenis kegiatan ilegal.
- Konten yang melanggar ketertiban umum dan etika sosial berarti konten yang

mengagungkan atau mendorong bunuh diri, menjelaskan metode bunuh diri atau mendorong bunuh diri massal, mengagungkan, mendorong. atau mempromosikan kejahatan mendiskriminasi atau mengkritik kelas sosial tertentu atau agama, mengagungkan atau mendorong rasisme, mengajak, mendorong, atau mempromosikan pembunuhan, termasuk adegan eksekusi atau mayat, menyebabkan keengganan yang kuat, mengagungkan, mendorong atau mempromosikan tindak kekerasan terhadap perempuan dan anak-anak, mempromosikan gaya hidup takhayul atau tidak ilmiah atau mengagungkan, mendorong, menyarankan atau mempromosikan terorisme.

- Konten lainnya yang tidak layak berarti konten yang tidak cocok untuk layanan atau berulang kali memposting konten yang sama pada layanan, menghalangi persaingan yang sehat antar kartunis dengan mengirimkan gambar tanpa cerita, termasuk penghinaan pribadi, kritik atau serangan, termasuk materi yang dilarang oleh hukum, menyebabkan ketidaknyamanan bagi pengguna lain atau mengganggu operasi layanan, seperti menyebarkan virus komputer, berkedok layanan operator palsu atau melanggar hukum dan peraturan atau ditemukan hal yang tidak layak untuk diberikan dalam Layanan oleh NAVER WEBTOON.



Gambar II.7 Proses pada Pelanggaran Hak Cipta
Sumber: http://www.webtoons.com/id/terms

Yang terakhir adalah proses NAVER WEBTOON pada konten yang tidak layak Jika Postingan Pengguna atau komentar yang sama telah dilaporkan lebih dari 3 kali dan operator layanan menentukan bahwa laporan tersebut benar, Postingan Pengguna yang tidak layak atau komentar yang tidak layak dapat dihapus. Hukuman yang dapat diterapkan pada pengguna yang menciptakan Postingan Pengguna atau komentar yang tidak layak. Dalam kasus dimana konten yang ditemukan berlebihan dan tidak layak, perusahaan dapat mengakhiri keanggotaan pengguna serta akses ke Layanan dan secara permanen memblokir pengguna dari penggunaannya, tanpa menerapkan langkah-langkah berikut. Satu kali berurutan sampai ketiga kali memposting konten yang tidak layak: Pengguna tidak diperbolehkan untuk mengirimkan *webtoon*, menulis komentar atau membuat laporan selama 7, 15, 30 hari.

Adapun kriteria agar komikus yang ada pada *Webtoon Challenge* dapat menjadi komikus tetap oleh LINE *Webtoon* (2015). Para komikus yang sudah menerbitkan komiknya di *Webtoon Challenge* bisa menjadi komikus tetap antara lain dengan setelah memenuhi syarat berikut:

- Popularitas (70%) – Jumlah pembaca, likes, komentar positif, rating, share, dsb.
- Profesionalitas (30%) – Kualitas, kreativitas, originalitas cerita, dan kemampuan komikus untuk mengunggah komik secara konsisten.

II.4.2 Hukum Terkait HKI

Menurut buku elektronik Pengenalan HKI (2017) yang dikeluarkan Direktorat Jenderal Industri Kecil dan Menengah yang dapat di akses di situs resmi menjelaskan bahwa:

Secara substantif pengertian HKI dapat dideskripsikan sebagai hak atas kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia. Karya-karya intelektual yang dimaksud dibidang ilmu pengetahuan, seni, sastra ataupun teknologi, dilahirkan dengan pengorbanan tenaga, waktu dan bahkan biaya. Adanya pengorbanan tersebut menjadikan karya yang dihasilkan menjadi memiliki

nilai. Apabila ditambah dengan manfaat ekonomi yang dapat dinikmati, maka nilai ekonomi yang melekat menumbuhkan konsepsi kekayaan (Property) terhadap karya-karya intelektual. Bagi dunia usaha, karya-karya itu dikatakan sebagai assets perusahaan. (h.1)

HKI tentunya sebagai landasan hukum yang dapat melindungi hak milik, hukum ini juga dengan kata lain merupakan sebuah apresiasi maupun penghormatan yang memberikan rasa tentram kepada seseorang sebagai hak milik. Dan juga menurut buku panduan HKI ditemukan beberapa aspek seperti hukum-hukum yang terkait, kategori HKI, dan sebagainya. Sebagai berikut:

a. Landasan Hukum HKI

Dalam perundang-undangan HKI terdapat beberapa landasan hukum diantaranya:

- Undang-undang No. 7 tahun 1994 tentang Persetujan Pembentukan Organsasi Perdagangan Dunia
- Undang-undang No. 32 tahun 2000 tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu
- Undang-undang No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri
- Undang-undang No. 30 tahun 2000 tentang Rahasia Dagang
- Undang-undang No. 29 tahun 2000 tentang Perlindungan Varietas Tanaman
- Undang-undang No. 15 tahun 2001 tentang Merek
- Undang-undang No. 14 tahun 2001 tentang Paten
- Undang-undang No. 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta

b. Objek perlindungan hak cipta

Berikut adalah beberapa objek yang dapat atau bisa dilindungi oleh undang-undang hak cipta menurut buku panduan HKI:

- Buku, program komputer, pamplet dan semua hasil karya tulis lainnya.
- Ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain yang diwujudkan dengan cara diucapkan.
- Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan.

- Karya pertunjukan seperti musik, karawitan, drama, tari, pewayangan, pantomim dan karya siaran antara lain untuk media radio, televisi, film, dan karya rekaman video.
- Ciptaan tari (koreografi), ciptaan lagu atau musik dengan atau tanpa teks, dan karya rekaman suara atau bunyi;
- Segala bentuk seni rupa seperti seni lukis dan seni pahat, seni patung dan kaligrafi;
- Seni batik;
- Karya arsitektur;
- Peta;
- Sinematografi;
- Fotografi;
- Terjemahan, tafsir dan penyusunan bunga rampai.

Tidak hanya itu perlindungan hak cipta sendiri berlaku bagi karya-karya asing dari negara-negara yang terganbung dalam TRIP's dengan kesetaraan yang sama tanpa memberi diskriminasi pada warga asing atau wargana negara Indonesia.

c. Status pendaftaran HKI

Dalam buku yang dikeluarkan DIRJEN IKM sendiri menjelaskan tentang status hak cipta sebagai berikut:

Hak Cipta tidak memerlukan pendaftaran, sifatnya otomatis. Namun demikian, dianjurkan kepada Pencipta maupun Pemegang Hak Cipta untuk mendaftarkan ciptaannya, karena Surat Pendaftaran Ciptaan tersebut dapat dijadikan sebagai alat bukti awal di Pengadilan apabila timbul sengketa dikemudian hari terhadap ciptaan tersebut. Yang tidak dapat didaftarkan sebagai Ciptaan adalah :

- Ciptaan diluar bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra
- Ciptaan yang tidak orisinil
- Ciptaan yang tidak diwujudkan dalam suatu bentuk yang nyata
- Ciptaan yang sudah merupakan milik umum
- Ketentuan yang diatur dalam pasal 12 UU Hak Cipta

d. Hal-hal yang tidak dianggap sebagai pelangaran HKI

Namun ada juga yang bukan merupakan pelanggaran hak cipta, yang memiliki syarat sumber harus dincatumkan atau disebutkan adalah sebagai berikut :

- Penggunaan ciptaan pihak lain untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik dan tinjauan suatu masalah dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar bagi pencipta;
- Pengambilan ciptaan pihak lain baik seluruhnya maupun sebagian guna keperluan pembelaan didalam dan diluar pengadilan;
- Pengambilan ciptaan pihak lain baik seluruhnya maupun sebagian guna keperluan seperti, ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan, pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar bagi pencipta;
- Perbanyakan suatu ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra dalam huruf braile guna keperluan para tunanetra, kecuali jika perbanyakan itu bersifat komersial;
- Perbanyakan suatu ciptaan selain program komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apapaun atau proses yang serupa dengan perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan dan pusat dokumentasi yang non komersial, semata-mata untuk keperluan aktivitasnya;
- Perubahan yang dilakukan atas karya arsitektur seperti ciptaan bangunan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis;
- Pembuatan salinan cadangan suatu program komputer oleh pemilik program komputer yang dilkukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

e. Pelanggaran dan sanksi

Lalu dalam buku pengenalan HKI menjelaskan suatu kegiatan bisa dituduh melanggar hak cipta bila kegiatan tersebut melangar hak tertentu dari pencipta. Sanksi pidana terhadap pelanggaran Hak Cipta Tercantum pada UU Hak Cipta, yaitu :

- Dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan. Ancaman hukuman pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 100.000.000,- (Seratus Juta Rupiah).
- Dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mendengarkan atau menjual kepada umum ciptaan hasil pelanggaran hak cipta, ancaman penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 50.000.000,- (Lima Puluh Juta Rupiah).
- Melanggar ketentuan pasal 16, ancaman pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 25.000.000,- (Dua Puluh Lima Juta).
- Melanggar ketentuan pasal 18, ancaman pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 15.000.000,- (Lima Belas Juta Rupiah).

II.5 Resume

Komik sendiri berasal dari kata *Comic* yang artinya adalah gambar bacaan atau cerita bergambar. Kini terdapat jenis baru dari komik yaitu *webtoon*. *Webtoon* adalah penggabungan dari dua kata yaitu kata "*website*" dan "*cartoon*". *Webtoon* memiliki fitur khusus yang tidak dimiliki *webcomic* negara lain, seperti interaksi, tata letak tanpa strip dan cara baca *vertical*, yang juga pernah disinggung oleh Scott McCloud yaitu sebuah teknik yang disebut "*The Infinite Canvas*".

Awal munculnya *Webtoon* di Indonesia adalah hadirnya LINE *Webtoon*. LINE *Webtoon* membuka sebuah ajang yang disebut "*Webtoon Challenge*" yang bertujuan untuk para komikus Indonesia untuk berkarya membuat komik. Dalam ajang ini komik yang dibuat komikus ditampilkan pada kategori Challenge dan dapat dibaca oleh semua pembaca LINE *Webtoon*. Komikus bebas penerbitkan komiknya dengan tema apapun namun pada *Webtoon Challenge* sendiri memiliki beberapa kebijakan. Adapun kriteria agar komikus yang ada pada *Webtoon Challenge* dapat menjadi komikus tetap yaitu, 70% Popularitas dan 30% Profesionalitas. Secara keseluruhan para pembaca *webtoon* memiliki minat minat membaca *webtoon* sebagai sarana hiburan.

Menerbitkan komik tidaklah mudah begitu pemaparan dari salah satu komikus ternama yaitu Sweta kartika yang menjelaskan tentang bagaimana komikus menyesuaikan karyanya dengan kriteria yang ada pada masing-masing penerbit. Dan bersiaplah menghadapi proses editorial saat submisi karya diterima. Lalu regulasi dan kebijakan pada LINE *Webtoon* yang masih saja beberapa komikus tidak sadar atau sengaja melangar ketentuan yang berlaku. Hal ini dapat merugikan berbagai pihak baik pembuat yang dapat dituntut atau bagi LINE *Webtoon* jikalau kelak karya komikus berhasil terbit ke pasaran dengan status *official*. Kebijakan pada LINE *Webtoon* sendiri lumayan jelas di tampilkan tentang bagaimana layanan ini diatur dan masih sejalan bila disandingkan dengan undang-undang HKI yang ada di Indonesia.

II.5 Solusi Perancangan

Berdasarkan dari keseluruhan pemaparan di atas, terdapat beberapa point-point yang terjadi dalam lingkungan *Webtoon Challenge* baik itu dari pembaca maupun pencipta. *Point-point* tersebut adalah:

- Adanya ancaman bagi LINE *Webtoon* baik dari pesaing sesama penerbit *Webtoon* dan juga komik illegal.
- Kurangnya sorotan akan kebijakan jelas tentang penerbitan komik di *Webtoon Challenge*.
- Keterbatasan pemahaman komikus akan kebijakan penerbitan di *Webtoon Challenge.*
- Kurangnya kesadaran komikus akan konten yang diterbitkan salah satunya faktor plagiarisme.

Mengacu pada *point-point* di atas, dapat disimpulkan bahwa diperlukan perancangan informasi editorial *Webtoon Challenge* sebagai portal bagi penikmat dan pembuat komik yang menarik minat masyarakat, komunikatif, efektif menutupi masalah dan ancaman pada *webtoon* dan juga menarik minat serta mengedukasi komikus agar menaati kebijakan yang ada pada ajang *Webtoon Challenge* bagi komikus indie. Perancangan ini sekaligus dapat menjadi informasi

masyarakat agar tertarik pada *Webtoon* dan juga bisa membuat masyarakat merasakan langsung dari konten yang ingin disampaikan. Agar hal tersebut bisa terwujud tentunya media yang digunakan disesuaikan dengan minat dan konten yang tepat agar dapat diterima dengan baik oleh masyarakat.