

Perlindungan Hukum Hak Ekonomi Pencipta Atas Karya Font Di Platform Digital

Muchtar Hasan Asrofi

Universitas Islam Indonesia

muchtarhsn81@gmail.com

Abstract. *The installation process of Fonts differs from the installation process of software such as operating system and application programs. Software installation requires a verification phase based on codes, whereas Fonts do not. This is why software usage can be tracked, while Font usage cannot. As a result, Font creators are unable to monitor/ track whether their Fonts are being used in accordance with the license terms or not. This situation creates a potential loss for Font creators because the economic rights granted to licensees become unlimited. The aim of this research is to gain a conceptual or a philosophical understanding of the legal protection of the creator's economic rights over Font on digital platforms based on the Incentive Theory. This is a normative legal study using a conceptual and statutory approach. The results of this research indicate that Font are protected creations which classified as compilations of data that can be read by computer programs, and thus their creators have the economic rights over them. Incentive Theory provides the fundamental principle or concept for protecting the economic rights of Font creators in Indonesia, in order to appreciate their creative efforts, encourage the emergence of other economically valuable works, and ensure a decent livelihood. The legal protection of the economic rights needs to be facilitated by the Government.*

Keywords : *Font, Compilations of Data, Economic Right, Legal Protection*

Abstrak. Proses instalasi Font berbeda dengan *software* sistem operasi maupun program aplikasi. Proses instalasi *software* membutuhkan tahap verifikasi berbasis kode, sedangkan Font tidak. Hal itu yang menyebabkan *software* dapat dilacak penggunaannya, sedangkan Font tidak bisa. Dampaknya, kreator Font tidak bisa melacak penggunaan Font apakah sesuai dengan ketentuan dalam lisensi atau sebaliknya. Keadaan seperti itu menimbulkan potensi kerugian bagi kreator Font karena pemakaian hak ekonomi oleh penerima lisensi menjadi tidak terbatas. Tujuan dari penelitian ini yakni mendapat pemahaman konseptual terhadap perlindungan hukum hak ekonomi Pencipta atas karya Font di *platform digital* berdasarkan Teori Insentif. Penelitian ini merupakan penelitian normatif dengan pendekatan konseptual dan perundang-undangan. Hasil dari penelitian ini adalah Font merupakan ciptaan yang dilindungi yang mana digolongkan sebagai kompilasi data yang dapat dibaca program komputer sehingga penciptanya mempunyai hak ekonomi atas ciptaan tersebut. Teori insentif memberikan prinsip/ konsep dasar perlindungan hak ekonomi kreator Font di Indonesia guna menghargai upaya kreatif kreator, mendorong lahirnya karya bernilai ekonomi lain, dan menciptakan kehidupan yang layak. Perlindungan hukum hak ekonomi perlu difasilitasi oleh Pemerintah.

Kata Kunci : Font, Kompilasi Data, Hak Ekonomi, Perlindungan Hukum

Submitted: 29 May 2025 | Reviewed: 3 Juni 2025 | Revised: 17 Juni 2025 |

Accepted: 20 Juni 2025

PENDAHULUAN

Salah satu isu terkini yang berkaitan dengan kekayaan intelektual adalah perlindungan hukum terhadap produk Desain Komunikasi Visual (DKV). Perlindungan hukum atas produk Desain Komunikasi Visual penting dilakukan karena produk tersebut dapat dikomersialkan. Salah satu produk Desain Komunikasi Visual yang bisa dikomersialkan adalah Font.¹ Pada tahun 2019, kontribusi desain Font terbanyak di *marketplace* penyedia Font bernama DaFont berasal dari kreator Font Indonesia.²

Font pada umumnya digunakan dalam penyampaian informasi textual secara visual sehingga informasi yang disajikan terbaca jelas dan punya nilai estetika.³ Pembaca sebagai penerima pesan/ informasi harus merasa nyaman dan jelas ketika melihat teks, maka *Typeface* atau *Font Family* berperan di dalamnya.⁴ Font secara lebih spesifik berfungsi sebagai elemen pendukung maupun visual pada huruf atau teks, sementara huruf atau teks adalah bahan utama dalam komunikasi visual, misalnya bahan dalam pembuatan teks pada buku, logo, poster, *billboards*, kaos, *website* komersial, dsb.⁵

Eksistensi dari Font yang didistribusikan melalui *marketplace* Font atau *website* milik kreator Font berbentuk file atau data, agar fungsinya bisa didapatkan oleh pengguna Font berdasarkan lisensi untuk kepentingan komersial. File/ data tersebut akan dipasang melalui proses instalasi sederhana agar dapat dibaca oleh program aplikasi tertentu. Data/ file dari Font mempunyai format/ ekstensi berupa .TTF (*True Type Font*) dan/ atau .OTF (*Open Type Font*).⁶ Setelah data/ file Font dengan format tersebut terpasang di aplikasi, misalnya Adobe Illustrator, maka Font dapat digunakan untuk membuat produk Desain Komunikasi Visual seperti teks pada buku, logo, poster, *billboards*, kaos, *website* komersial, dsb.

Font memang tidak disebutkan secara eksplisit di dalam *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs Agreement)* dan Undang-Undang Nomor 28

¹ Ritchie Ned Hansel, "Kekayaan Intelektual Berbasis Desain Grafis/ DKV", Ketua Umum Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI), pada Sosialisasi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) untuk Subsektor Desain Komunikasi Visual yang diselenggarakan oleh Kementerian Ekonomi Kreatif/ Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (Ekraf RI), Rabu/ 30 April 2025, Pukul 09.00 s.d. 12.00 WIB melalui Zoom Meeting.

² Suriyanto Rustan, *TIPO 2023: Buku 1*, Lampung Selatan, ITERA Press, 2023, 16.

³ Lutfiyana Rahma & Latifah Utami, "Analisis Makna Desain Font Judul Film dalam Poster sebagai Media Promosi", *Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya*, Vol. 4, No. 1 (2021): 65.

⁴ Donny R. Setiawan & Patricia E. Mountaines, "Perancangan Tampilan Antarmuka Situs Web UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma", *Jurnal Teknik Komputer*, Vol. 1, No. 3 (2022): 135-136.

⁵ Bruce Willen & Nolen Strals, *Lettering & Type: Creating Letters & Designing Typefaces*, Princeton Architectural Press, New York, 2009, 38.

⁶ Suriyanto Rustan, *Op.Cit.*, 62-63.

Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU No. 28/ 2014). Font dengan eksistensinya berupa file/ data membuat Font bisa dikategorikan sebagai kompilasi data yang mana dapat terbaca mesin/ program sebagaimana dimaksud pada *Article 10 Paragraph 2 TRIPs Agreement*.⁷ Font juga dapat dikategorikan sebagai kompilasi ciptaan/ data dalam format yang bisa terbaca program komputer menurut Pasal 40 Ayat (1) huruf p UU No. 28/ 2014.⁸

Berdasarkan pada skema penyusunan Font, Font tersusun dari mesin terbang Font (*glyphs*), yang mana merupakan bentuk dasar dari tiap-tiap karakter pada Font. Satu desain Font dapat terbentuk dari beragam *glyphs*, sementara tiap *glyphs* memuat *source code* dan *object code*.⁹ Artinya Font adalah kompilasi data. Kompilasi data yang dimaksud ialah gabungan/ susunan dari berbagai *glyphs*, sehingga membentuk kompilasi data yang dapat terbaca program komputer seperti aplikasi.¹⁰ Font baru dapat digunakan di komputer setelah terpasang dan terbaca oleh program komputer. Artinya program komputer seperti sistem operasi (misal Windows) dan program aplikasi (misal Adobe Illustrator) harus terpasang terlebih dahulu, jika tidak demikian Font sebatas file/ data saja.¹¹

Kompilasi ciptaan/ data dalam format yang bisa dibaca program komputer merupakan ciptaan yang dilindungi berdasarkan Pasal 40 Ayat (1) huruf p UU No. 28/ 2014, dengan demikian Font adalah ciptaan yang sudah diwujudkan secara nyata. Setelah karya Font diciptakan oleh penciptanya maka timbul Hak Cipta atas Font yang dimiliki kreator Font. Hak Cipta diartikan sebagai hak eksklusif pencipta atas suatu ciptaan yang sudah diwujudkan nyata.¹² Hak Cipta atas Font terdiri dari hak moral dan hak ekonomi.¹³ Kreator Font sebagai

⁷ *Article 10 Paragraph 2 TRIPs Agreement* mengatur bahwa “kompilasi data atau materi lain, baik dalam wujud yang bisa terbaca mesin atau bentuk lain, yang berdasarkan pengaturan tersebut isinya merupakan kreasi/ karya intelektual harus dilindungi sebagaimana mestinya.”

⁸ Pasal 40 Ayat (1) huruf p UU No. 28/ 2014 mengatur bahwa “ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yaitu kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca program komputer maupun media lainnya.”

⁹ Adobe, “Glyphs and Special Characters”, 2021,

<https://helpx.adobe.com/incopy/using/glyphs-special-characters.html#:~:text=A%20glyph%20is%20a%20specific,as%20swash%20and%20small%20cap.>

Diakses pada 06/05/2025 Pukul 14.01 WIB.

¹⁰ Melisa Dwi Putri, et.al., “Perlindungan Hukum terhadap Pencipta Font yang Karyanya Dimuat melalui Internet Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”, *Diponegoro Law Journal*, Vol. 11, No. 3 (2022): 2.

¹¹ Ayorinde S. Oluyemi, “An Exploratory Study of Typeface Through the Use of Computer-aided Design Font List”, *Journal of Art, Design and Music*, Vol. 4, Issue. 1 (2025): 1-2,

https://www.researchgate.net/publication/387751639_An_Exploratory_Study_of_Typeface_through_the_Use_of_CAD_Font_List.

¹² Merujuk pada Pasal 1 angka 1 UU No. 28/ 2014.

¹³ Merujuk pada Pasal 4 UU No. 28/ 2014.

pencipta karya Font mempunyai hak ekonomi dan hak moral. Hak moral melekat abadi pada pencipta selama pencipta masih hidup, sedangkan hak ekonomi bisa dilaksanakan oleh pihak lain selain pencipta.

Pemegang Hak Cipta bisa pencipta sendiri sebagai pemilik Hak Cipta dan/ atau pihak yang mendapat hak tersebut secara sah dari pencipta melalui mekanisme peralihan hak dengan cara pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis, dan sebab lain yang diakui perundang-undangan sebagaimana diatur pada Pasal 16 Ayat (2) UU No. 28/ 2014.¹⁴ Pemegang Hak Cipta berarti sama dengan pemegang hak ekonomi karena di dalam Hak Cipta terdiri atas hak ekonomi dan hak moral. Artinya pencipta dan pihak penerima hak secara sah dari pencipta merupakan pemegang hak ekonomi suatu ciptaan. Pihak penerima hak secara sah dari pencipta bisa dikatakan sebagai pengguna/ pelaksana hak ekonomi atas suatu ciptaan.¹⁵ Pihak pengguna hak ekonomi dari pencipta dapat memperoleh hak tersebut melalui perjanjian tertulis yang berupa pemberian izin dari pencipta untuk menyelenggarakan hak ekonomi atas ciptaan, yang disebut lisensi.¹⁶

Jenis Font yang umum didistribusikan melalui *platform digital* seperti *marketplace* Font dan *website* milik kreator Font yakni Font Umum (*Multiple Users*). Font jenis ini digunakan oleh banyak orang baik untuk kepentingan komersial maupun non komersial, yang mana dibuat oleh kreator berdasarkan kehendak dan kreativitasnya sendiri tanpa melibatkan pengguna Font.¹⁷ Artinya hak ekonomi atas Font jenis ini bisa dilaksanakan oleh lebih dari satu pengguna/ penerima hak. Kebalikan dari jenis Font Umum yaitu Font Kustom (*Specific Users*), Font yang dibuat berdasarkan permintaan pribadi atau suatu entitas spesifik atau disebut Font untuk 1 (satu) pengguna saja.¹⁸

Pengguna Font Umum merupakan penerima/ pengguna hak ekonomi dari ciptaan Font secara sah berdasarkan perjanjian lisensi. Jenis lisensi yang sering dipakai dalam konteks Font di *platform digital* khususnya *marketplace* Font dan *website* milik kreator Font yakni *End-User License Agreement* (EULA).¹⁹ Di dalam EULA, kreator Font memberikan batasan-batasan

¹⁴ Merujuk Pasal 1 angka 4 UU No. 28/ 2014.

¹⁵ Ramadhio Adi Prasetyo, "Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) sebagai Objek Waris dalam Hukum Perdata", *Journal of Intellectual Property*, Vol. 5, No. 1 (2022): 75-76, <https://journal.uui.ac.id/JIPRO/article/download/26907/14782/84509>.

¹⁶ Merujuk Pasal 1 angka 20 UU No. 28/ 2014.

¹⁷ Wawancara dengan seorang kreator Font asal Yogyakarta berinisial FA dan BS pada Februari 2025 secara daring.

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ Ritchie Ned Hansel, "Kekayaan Intelektual Berbasis Desain Grafis/ DKV", Ketua Umum Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI), pada Sosialisasi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) untuk Subsektor

kepada pengguna Font yang tertuang dalam syarat dan ketentuan penggunaan. Pada prakteknya, kreator mengalami kendala tidak bisa melacak penggunaan Font oleh pengguna hak ekonomi ciptaan (Font) atau penerima lisensi Font setelah pengguna menerima file Font. Sebab dari hal itu yakni proses instalasi Font yang sangat sederhana. Pada intinya, proses instalasi *software* memerlukan tahap verifikasi berbasis kode atau *ID number* sehingga memungkinkan penggunaan *software* bisa dilacak pencipta/ pemiliknya, sementara Font tidak demikian.²⁰

Hal tersebut menimbulkan masalah bagi kreator Font Indonesia. Kreator Font kesulitan bahkan tidak bisa melacak penggunaan karya Fontnya apakah sesuai dengan ketentuan yang ada dalam EULA atau sebaliknya, ataupun apakah penggunaan Font melampaui batasan yang diberikan oleh pencipta/ pemberi lisensi atau sesuai dengan batasan dalam EULA. Selain itu, aspek jangka waktu yang umumnya ada pada lisensi menjadi tidak ada, karena ketika penerima hak ekonomi atau pengguna Font telah menerima file Font maka pengguna secara bebas mengkomersialisasi Font tanpa batas waktu.²¹

Berdasarkan latar belakang sebagaimana penulis paparkan di atas, maka penulis bermaksud melakukan penelitian normatif terhadap perlindungan hukum hak ekonomi pencipta atas karya Font di *platform digital* khususnya *marketplace* Font dan *website* milik kreator Font menurut teori insentif. Judul dari penelitian ini yakni **“Perlindungan Hukum Hak Ekonomi Pencipta atas Karya Font di *Platform Digital*”**.

RUMUSAN MASALAH

Bagaimanakah Perlindungan Hukum Hak Ekonomi Pencipta Atas Karya Font di *Platform Digital*?

METODE PENELITIAN

Jenis penelitian ini ialah penelitian normatif. Penelitian ini merupakan penelitian kualitatif serta menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konseptual (*conceptual approach*). *Statute approach* mengutamakan penerapan

Desain Komunikasi Visual yang diselenggarakan oleh Kementerian Ekonomi Kreatif/ Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (Ekraf RI), Rabu/ 30 April 2025, Pukul 09.00 s.d. 12.00 WIB melalui Zoom Meeting.

²⁰ Kristofer Carlsson, *Developing An Efficient Software Protection and Licensing Scheme*, Thesis, Department of Computer Science and Engineering, Chalmers University of Technology, Sweden, 2014, 8.

<https://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/202798/202798.pdf>

²¹ Wawancara dengan seorang kreator Font asal Yogyakarta berinisial FA dan BS pada Februari 2025 secara daring. Menurut pemaparan FA dan BS bahwa permasalahan tidak bisa melacak penggunaan karya Font juga dialami oleh sebagian besar kreator Font di Indonesia.

perundang-undangan yang berkaitan dengan rumusan masalah. *Conceptual approach* berarti menggunakan konsep/ doktrin atau teori yang berhubungan dengan rumusan masalah.²² Hasil yang deskriptif dan komprehensif didapat dengan cara metode analisis data kualitatif dengan bahan hukum primer dan sekunder. Sifat penelitian yang deskriptif analisis akan memberi penjelasan yang terstruktur. Pengumpulan bahan hukum dengan cara studi kepustakaan.

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Perlindungan Hukum Hak Ekonomi Pencipta atas Karya Font di *Platform Digital*.

1. Font sebagai Ciptaan yang Dilindungi.

Bagi seseorang yang menciptakan suatu karya dari hasil kreativitas atau kemampuan intelektualnya, mendapatkan keuntungan dari karya yang ia ciptakan adalah keharusan. *Intellectual property* (kekayaan intelektual) diartikan oleh David Bainbridge sebagai bidang hukum yang berhubungan dengan hak-hak hukum yang berasal dari upaya kreatif, reputasi komersial dan niat baik.²³ OK. Saidin melengkapi bahwa Hak Kekayaan Intelektual (HKI) merupakan hak kebendaan atau hak atas benda tertentu (kekayaan) yang bersifat eksklusif, didapat karena upaya pemikiran kreatif manusia dan hasil dari pemikiran kreatif tersebut adalah benda tidak berwujud atau immaterial.²⁴ Graham Dutfield memberi artian Hak Kekayaan Intelektual sebagai instrumen hukum untuk memberi perlindungan pada karya intelektual/ kreasi otak manusia berdasarkan upaya kreatif seperti invensi; ciptaan seni, sastra, ilmu pengetahuan; desain; dan tanda pada produk sebagai pembeda.²⁵ Pengertian Hak Kekayaan Intelektual dari para ahli di atas dirangkum maka Hak Kekayaan Intelektual adalah hak hukum yang eksklusif dimana muncul karena adanya karya intelektual/ hasil upaya kreatif.

Karya Font merupakan contoh hasil upaya kreatif manusia yang bisa dieksploitasi mengingat eksistensi dan fungsinya sangat dekat dengan masyarakat. Isu-isu yang berkaitan dengan karya Font memang tidak sehangat dan semenarik isu-isu karya musik dan lagu, namun sudah saatnya produk-produk Desain Komunikasi Visual (DKV) seperti Font mendapatkan perhatian. Sebelum membahas lebih jauh mengenai rumusan masalah penelitian ini, penulis akan menyampaikan 2 (dua) hal yang didapatkan setelah mewawancarai 2 (dua) orang kreator Font asal Yogyakarta berinisial FA dan BS. Pertama, kreator Font membuat Font lalu menawarkannya di *social media, marketplace* Font, maupun *website* milik kreator Font sendiri dan memberikan izin

²² Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta, UI Press, 2007, 93.

²³ David I. Bainbridge, *Intellectual Property*, Great Britain, Ashford Colour Press, 8th Ed., 2010, 3.

²⁴ Henry Soelistyo, *Hak Kekayaan Intelektual: Konsepsi, Opini dan Aktualisasi*, Jakarta, Penaku, 2014, 9.

²⁵ Ni Ketut Supasti Dharmawan, et.al., *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*, Yogyakarta, Deepublish, 2016, 23.

kepada orang lain untuk menggunakan Font buatannya berdasarkan lisensi merupakan *passive income* bagi kreator Font. Sebab satu desain/ macam Font, kreator Font bisa memasang harga sekurang-kurangnya 10 hingga 20 USD untuk satu pengguna dan sekali lisensi. Kemudian harga tersebut diakumulasikan dengan jumlah pengguna baru dalam tiap bulan sehingga diperoleh nominal total pendapatan. Kedua, pendapatan yang diterima kreator Font dari melisensikan karya Fontnya sangat membantu perekonomian keluarganya, terlebih jika kreator tinggal di kota/ daerah di Indonesia dengan biaya hidup yang realtif lebih rendah dibandingkan biaya hidup di kota besar seperti Jakarta. Kedua hal tersebut membuktikan bahwa karya intelektual memberi dampak terhadap perekonomian masyarakat.

Dalam bidang Desain Komunikasi Visual (DKV), *Typeface* atau *Font Family* tidak sama dengan Font, namun keduanya saling berkaitan. Definisi *Typeface* atau *Font Family* adalah suatu rancangan karakteristik, perwajahan atau kekhasan dari sekumpulan karakter (huruf, angka, simbol). *Typeface* atau *Font Family* cenderung sebagai entitas, entitas yang mewakili/ merepresentasikan karakteristik/ kekhasan yang ada pada sekumpulan karakter.²⁶ Sekumpulan karakter itu yang disebut sebagai Font.²⁷

Definsi Font merujuk pada sekumpulan karakter yang terdiri dari huruf, angka, dan simbol dengan ukuran, style, bobot, karakter dan ketebalan yang sama serta menjadi bagian dari suatu entitas kekhasan yang disebut *Typeface/ Font Family*.²⁸ Artinya, *Typeface* adalah sebutan untuk *Font Family*, sementara Font adalah anggota keluarga dari suatu *Typeface*.²⁹

Lihat gambar di bawah ini:

²⁶ Bruce Willen & Nolen Strals, *Lettering & Type: Creating Letters & Designing Typefaces*, New York, Princeton Architectural Press, 2009, 21-23.

²⁷ Donny R. Setiawan & Patricia E. Mountaines, *Loc.Cit.*, 135-136.

²⁸ Surianto Rustan, *Loc. Cit.*, 62-63.

²⁹ Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI), "Dear Anak Desain, Sudah Tahu Belum Perbedaan Typeface dan Font?",

<https://instiki.ac.id/2021/10/02/dear-anak-desain-sudah-tahu-belum-perbedaan-typeface-dan-font/>. Diakses pada 06/05/2025 Pukul 14.10 WIB.



Gambar 1. Perbedaan *Typeface/ Font Family* dengan Font³⁰

Serif dan San Serif dapat dikatakan merupakan 2 (dua) grup besar untuk mengklasifikasikan/ mengelompokkan berbagai *Typeface/ Font Family*. Setiap *Typeface/ Font Family* yang ada dalam grup Serif maupun San Serif mempunyai nama untuk membedakan. Contoh *Typeface/ Font Family* yang umum dan termasuk dalam grup Serif yaitu bernama Cambria, Book Antiqua, dan Garamond. Contoh *Typeface/ Font Family* yang umum dan termasuk dalam grup San Serif yaitu bernama Arial, Calibri, dan Comic Sans MS.³¹ Terkadang, terdapat nama *Font Family* yang sama dengan nama grup *Font Family*.

Contoh *Font Family* tersebut masing-masing mempunyai anggota keluarga yang disebut Font. Font atau anggota dari *Typeface/ Font Family* Cambria yakni *Cambria Italic*, *Cambria Regular*, *Cambria Bold*, dan *Cambria Bold Italic*. Font atau anggota dari *Typeface* Arial yakni *Arial Narrow*, *Arial Narrow Bold*, *Arial Narrow Bold Italic*, *Arial Black*, *Arial Regular*, *Arial Italic*, *Arial Bold*, dan *Arial Bold Italic*.³²

Ciri-ciri dari *Typeface/ Font Family* dan Font anggota dari grup Serif yaitu pada ujung karakter (huruf/ angka) terdapat goresan kecil seperti mata kail. *Font Family* dari grup Serif menciptakan kesan visual yang lebih tradisional dan formal pada teks.³³ Lihat gambar di bawah ini:

³⁰ *Ibid.*

³¹ Ayorinde S. Oluayemi, *Op.Cit.*, 4-5.

³² *Ibid.*, Untuk mengetahui nama Font atau anggota dari *Typeface* Cambria dan Arial, penulis melihatnya pada program aplikasi Microsoft Word.

³³ Mustafa Gunay, "The Impact of Typography in Graphic Design", *International Journal of Eurasia Social Sciences*, Istanbul Gelisim Universitesi, Vol. 15, Iss. 57 (2024): 1453.



Gambar 2. Contoh Font dari grup Serif³⁴

Ciri-ciri dari *Typeface/ Font Family* dan Font anggota dari grup San Serif yaitu memiliki garis lurus tanpa ada goresan kecil seperti mata kail pada ujung karakter huruf atau angka. *Font Family* dari grup San Serif menampilkan kesan visual lebih modern dan jelas pada teks, serta umumnya diaplikasikan pada teks digital.³⁵ Font umumnya dipergunakan untuk keperluan komunikasi visual pada media cetak dan/ atau media digital sehingga menyajikan informasi teks yang jelas dan bernilai estetika.³⁶ Lihat gambar di bawah ini:



Gambar 3. Contoh Font dari grup San Serif³⁷

Penulis dalam penelitian ini berfokus pada karya cipta Font, baik Font Tunggal (*Single Font*) maupun Font Jamak (*Multiple Font*) merujuk pada jumlah Font dalam satu *Typeface/ Font Family*, mengingat dalam satu *Typeface/ Font Family* bisa terdiri dari Font tunggal ataupun Font jamak. Artinya istilah Font pada penelitian ini dapat merujuk pada Font tunggal maupun Font jamak. Tujuan dari penulis melakukan hal itu yaitu membatasi penggunaan istilah yang serupa dan memberi kemudahan dalam proses analisis secara normatif. Font memang tidak disebutkan secara tersurat dan terperinci sebagai ciptaan yang dilindungi pada UU No. 28/ 2014, terkhusus di Pasal 40 Ayat (1) UU No. 28/2014 sebagai pasal yang mengatur ragam-ragam ciptaan yang dilindungi. Font lebih tepat dikategorikan sebagai "*kompilasi ciptaan/ data, baik dalam format yang dapat terbaca program komputer maupun media lainnya*".³⁸ Adapun alasan Font dikategorikan sebagai hal tersebut yaitu sebagai berikut:

³⁴ Charles Bigelow, "Typeface Features and Legibility Research", *Vision Research*, Rochester Institute of Technology, Vol. 165 (2019): 169, <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0042698919301087?via%3Dihub> .

³⁵ *Ibid.*

³⁶ Lutfiyana Rahma & Latifah Utami, *Loc.Cit.*, 65.

³⁷ Charles Bigelow, *Loc.Cit.*, 169.

³⁸ Pasal 40 Ayat (1) huruf p UU No. 28/ 2014.

Pertama, kompilasi data yang dapat terbaca program komputer merupakan mekanisme pengolahan, penggabungan atau pemformatan data sehingga dapat diproses oleh program komputer, sementara program komputer yang dimaksud ialah sistem operasi dan/ atau program aplikasi.³⁹ Contoh dari kompilasi data yang dapat terbaca program komputer yaitu 'file biner' khusus yang dibuat untuk diakses oleh *software* seperti sistem operasi dan/ atau aplikasi.⁴⁰ File biner adalah data dengan format biner/ ekstensi tertentu yang kemudian memberi instruksi khusus sesuai data dalam file biner, kepada *software* terkait.⁴¹ File biner bisa tersusun atas kode-kode. Format biner contohnya adalah .jpg dan .png untuk data berupa gambar, serta .mp4 dan .mov untuk data berupa video.⁴² Format biner sama artinya dengan ekstensi file, berfungsi sebagai pembeda antara suatu data/ file dengan data lain di program komputer.⁴³ Data dan file mempunyai makna sama, karena file adalah data di dalam program komputer.⁴⁴ Format biner dari data/ file biner dari Font yakni .ttf dan .otf.⁴⁵ Artinya Font adalah kompilasi data yang dapat terbaca program komputer berupa aplikasi tertentu.

Kedua, Font memang pada mulanya adalah bagian dari karya seni terapan atau produk Desain Komunikasi Visual (DKV), namun demi mendapatkan manfaatnya dan bisa diakses oleh banyak orang maka hasil rancangan Font dari kreator Font perlu dikonversikan menjadi gabungan data yang kemudian disimpan dalam file biner khusus. Hal itu diperlukan karena pembuatan karya seni terapan atau produk DKV seperti poster, banner, desain kemasan produk, desain produk di era sekarang umumnya dilakukan menggunakan program

³⁹ Hari Soetanto, *Struktur Data*, Jakarta, Universitas Budi Luhur, 2022, 11-13.

https://scholar.google.co.id/citations?view_op=view_citation&hl=en&user=BjbUS_oAAAAJ&scstart=20&pagesize=80&citation_for_view=BjbUS_oAAAAJ:hqOjcs7Dif8C

⁴⁰ Robert Sheldon, "Binary File", June 2022,

https://www-techtarget-com.translate.goog/whatis/definition/binary-file?x_tr_sl=en&x_tr_tl=id&x_tr_hl=id&x_tr_pto=sge#:~:text=A%20binary%20file%20is%20a,how%20to%20read%20the%20data. Diakses pada 06/05/2025 Pukul 14.13 WIB.

⁴¹ Phoenix NAP (Global IT Services), "Glosarium: Apa itu File Biner?", Februari 2024,

https://phoenixnap-com.translate.goog/glossary/binary-file?x_tr_sl=en&x_tr_tl=id&x_tr_hl=id&x_tr_pto=sge#:~:text=Binary%20files%20contain%20executable%20code,audio%2C%20or%20MP4%20for%20video. Diakses pada 06/05/2025 Pukul 14.21 WIB.

⁴² Future Learn, "Text Files and Binary Files",

<https://www.futurelearn.com/info/courses/programming-103-data/0/steps/64743#:~:text=Binary%20files%20can%20be%20used,which%20is%20not%20human%20readable>. Diakses pada 06/05/2025 Pukul 14.15 WIB.

⁴³ M. Subli, *Metadata Forensik untuk Mendukung Proses Investigasi Digital*, Tesis, Pascasarjana Fakultas Teknologi Industri, Universitas Islam Indonesia, 2017, 17-18.

⁴⁴ *Ibid.*

⁴⁵ Surianto Rustan, *Loc. Cit.*, 62-63.

aplikasi tertentu misalnya Adobe Illustrator dan Photoshop.⁴⁶ Font dibutuhkan dalam pembuatan karya tersebut sehingga Font juga harus dapat dioperasikan atau terbaca/ terpasang di dalam program aplikasi dimana karya seni terapan atau produk DKV dirancang. Font agar dapat terbaca di aplikasi maka Font disimpan dan disusun dalam file/ data dengan format tertentu, yang disebut file biner. Data tersebut mengandung kreasi intelektual bernama Font.⁴⁷

Ketiga, Font tersusun dari *glyphs* (mesin terbang Font). *Glyphs* adalah wujud dasar dari tiap karakter yang ada dalam Font.⁴⁸ Hal itu membuat dalam satu desain Font dapat terbentuk dari banyak *glyphs*, sedangkan *glyphs* terbentuk dari *source code* dan *object code* yang selanjutnya diwujudkan *binary code* (file biner) yang bisa terbaca program komputer. Dengan skema seperti itu, Font merupakan kompilasi data yang terbaca program komputer.⁴⁹

Apabila ditinjau dari hakikat/ definisi dan skema terbentuknya Font maka Font merupakan kompilasi data yang bisa terbaca mesin (program komputer). Hal ini dikarenakan Font ditata dalam wujud file biner dengan format .otf atau .ttf agar bisa dimanfaatkan di program aplikasi sebagaimana diungkap di alasan pertama dan kedua tersebut, kemudian Font tersusun atas banyak *glyphs* sebagaimana diungkap di alasan ketiga di atas.

Keberadaan Font memang tidak spesifik disebut dalam *TRIPs Agreement*, namun Font sebagai kompilasi data diakomodir oleh *Article 10 Paragraph 2 TRIPs Agreement*. *Article 10 Paragraph 2 TRIPs Agreement* menyebutkan bahwa:

“kompilasi data atau materi lain, baik dalam wujud yang bisa terbaca mesin atau bentuk lain, yang berdasarkan pengaturan tersebut isinya merupakan kreasi/karya intelektual harus dilindungi sebagaimana mestinya”.⁵⁰

Apabila ketentuan di atas dilakukan pembedahan dan pencocokan dengan hakikat/ definisi dan skema terbentuknya Font, maka Font merupakan kompilasi data karena Font berbentuk file biner yakni .ttf dan .otf yang terbentuk dari banyak *glyphs*. Selain itu, jika cara pandangnya dibalik dari sisi kompilasi data, kompilasi data dapat dimungkinkan tersusun dari berbagai *glyphs* (materi pembentuk Font) dan di dalam kompilasi data tersebut isinya adalah karya intelektual (karya seni terapan yaitu Font). Sebab, Font ditata/ diatur demikian agar bisa digunakan manusia melalui program komputer.

⁴⁶ Nafiseh Hojjati & Balakrishnan Muniandy, “The Effects of Font Type and Spacing of Text for Online Readability and Performance”, *Contemporary Educational Technology*, Vol. 5, Issue. 2 (2014): 161.

⁴⁷ Shahbaz Akhtar, “TRIPs Agreement: World Trade Organization”, *International Islamic University*, Islamabad, 2021: 14,

https://papers.ssrn.com/sol3/papers.cfm?abstract_id=3905761 .

⁴⁸ Karjono, *Perjanjian Lisensi Pengalihan Hak Cipta Program Komputer melalui Transaksi Elektronik*, PT Alumni, Bandung, 2012, 173.

⁴⁹ Melisa Dwi Putri, et.al., *Loc.Cit.*, 2.

⁵⁰ Diterjemahkan dari *Article 10 Paragraph 2 TRIPs Agreement*.

Adanya 3 (tiga) hal yang dijelaskan tersebut maka dapat dipahami bahwa eksistensi Font adalah kompilasi data/ file dengan format .ttf dan/ atau .otf yang mana termasuk kompilasi data yang bisa dibaca program komputer, sehingga Font termasuk ciptaan yang dilindungi menurut Pasal 40 Ayat (1) huruf p UU No. 28/ 2014. Sebagai ciptaan yang dilindungi, hal itu menimbulkan adanya hak ekonomi milik pencipta ciptaan/ kreator Font. Hak yang bersifat eksklusif milik pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk bisa memperoleh manfaat ekonomi atas ciptaan merupakan arti dari hak ekonomi.⁵¹ Dengan adanya hak ekonomi, pencipta atau pencipta diperbolehkan oleh hukum untuk menyelenggarakan perbuatan-perbuatan dalam kerangka eksploitasi atau komersialisasi dari ciptaannya.⁵²

Perjanjian tertulis merupakan salah satu sarana bagi pihak selain pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk turut menyelenggarakan hak ekonomi dari Hak Cipta atas ciptaan secara sah dengan objektifnya yakni pengalihan hak ekonomi secara sebagian. Perjanjian tertulis yang dimaksud ialah lisensi.⁵³ Menurut kreator Font yang penulis wawancarai, pada prakteknya jenis ciptaan Font yang dialihkan hak ekonominya kepada pengguna/ penerima hak berdasarkan perjanjian lisensi ialah jenis Font Umum atau Font pengguna massal. Artinya satu desain/ nama Font dapat digunakan banyak pengguna (*multiple users*).⁵⁴

2. Hak Ekonomi Karya Font.

Perlindungan hukum untuk Hak Cipta terhadap karya Font tidak terlepas dari pertimbangan bahwa karya tersebut mempunyai nilai ekonomi dan bagian dari ciptaan yang dilindungi HKI. Penggunaan Font sangat erat kaitannya dengan penyampaian informasi teks secara visual dan berestetika, misalnya penggunaan Font sebagai komponen penting dalam pembuatan logo perusahaan; produk-produk Desain Komunikasi Visual baik cetak maupun digital; teks pada buku dan majalah; desain produk; serta perancangan teks pada *website* komersial.⁵⁵ Karya Font yang merupakan kompilasi data adalah ciptaan yang dilindungi sebagai hasil kreativitas penciptanya. Pencipta mempunyai hak eksklusif untuk memperoleh manfaat ekonomi dari ciptaannya, yang dikenal

⁵¹ Pasal 8 UU No. 28/ 2014.

⁵² Dani A. Hakim, "Perjanjian Lisensi Sebagai Bentuk Pengalihan Hak Kekayaan Intelektual", *Jurnal Hukum Ekonomi*, Vol. 7, No. 1 (2021): 20.

⁵³ Muh. Zaki Sierrad, et.al., "Rekonseptualisasi Perjanjian Jual Putus Terkait Klaim Pengarang Terhadap Pemberlakuan Klausula Non Use", *Jurnal Pranata Hukum*, Vol. 3, No. 1 (2021): 41.

⁵⁴ Wawancara dengan seorang kreator Font asal Yogyakarta berinisial FA dan BS pada Februari 2025 secara daring.

⁵⁵ Gulhan A. Buyukpehlivan, "The Importance and Use of Typography in Print and Digital Design", *Motif Akademi Halkbilimi Dergisi*, Marmara University Vol. 17, Ed. 48 (2024): 2407-2408.

sebagai hak ekonomi.⁵⁶ Robert M. Sherwood mengemukakan bahwa pengembangan perekonomian adalah bagian dari tujuan dibentuknya sistem perlindungan HKI.⁵⁷

Keuntungan ekonomi yang berupa perolehan sejumlah uang karena penggunaan sendiri hak ekonomi (Hak Cipta) oleh pencipta, atau karena penggunaan hak ekonomi pencipta oleh pihak lain melalui lisensi. Realita mengenai keberadaan nilai ekonomi menjadi bukti bahwa Hak Cipta dapat digolongkan sebagai objek perdagangan.⁵⁸ Hak ekonomi pada Hak Cipta menurut Pasal 9 Ayat (1) UU No. 28/ 2016 adalah hak untuk melakukan, penerbitan ciptaan; penggandaan ciptaan dalam berbagai bentuk; penerjemahan ciptaan; pengadaptasian atau pentransformasian ciptaan; pendistribusian ciptaan; pertunjukan ciptaan; pengumuman ciptaan; komunikasi ciptaan; dan penyewaan ciptaan.

3. Landasan Filosofis Perlindungan Hukum Hak Ekonomi dari Hak Cipta Karya Font Milik Pencipta di *Platform Digital* Berdasarkan Teori Insentif.

Teori Insentif di dalam Hak Kekayaan Intelektual menjadi dasar penulis dalam melakukan analisis. Teori insentif merupakan teori di dalam lingkup Hak Kekayaan Intelektual yang mengedepankan konsep/ pemahaman bahwa karya yang diciptakan atau invensi dari inventor seharusnya beriringan dengan didapatkannya insentif oleh pencipta maupun inventor.⁵⁹ Menurut Robert M. Sherwood, teori insentif merupakan salah satu konsep yang menjadi dasar perlindungan hukum terhadap Hak Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta, yang mana di dalamnya termasuk hak ekonomi pencipta.⁶⁰

Samuel Johnson menyampaikan bahwa seseorang menulis buku tidak lain dan tidak bukan untuk mendapatkan uang dari karya tersebut. Seorang novelis yang bersusah payah menulis novel yang kemudian novel dirilis pertama kali, lalu semua orang dengan mudah membuat salinannya/ memperbanyak salinan untuk dijual lagi tanpa memberi imbalan sepeser pun kepada penulis novel. Hal

⁵⁶ Pasal 8 UU No. 28/ 2014.

⁵⁷ Robert M. Sherwood, "The TRIPs Agreement: Implication for Developing Countries", *The Jurnal Law and Technology*, Vol. 37 (1997): 497.

⁵⁸ Trias P. Kurnianingrum, "Perlindungan Hak Ekonomi atas Indikasi Geografis", *Jurnal Negara Hukum*, Vol. 7, No. 1 (2016): 25.

⁵⁹ Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia, *Risalah Sidang Perkara Nomor 63/PUU-XIX/2021*, Jakarta, 2022, 6. Perihal Pengujian Materiil Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta terhadap Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, Acara Mendengarkan Keterangan Ahli dan Saksi Pihak Terkait Indra Lesmana dan Ikang Fawzi (XI).

⁶⁰ Inda Nurdahniar, "Analisis Penerapan Prinsip Perlindungan Langsung Dalam Penyelenggaraan Pencatatan Ciptaan", *Jurnal Veritas et Justitia*, Vol. 2, No. 1 (2016): 232.

seperti itu yang berusaha dicegah oleh teori insentif sehingga melindungi hak ekonomi (Hak Cipta) atas suatu karya ciptaan pencipta.⁶¹ Berkaitan dengan hal itu, menurut *Oxford Dictionary*, insentif berarti “suatu pembayaran atau konsesi yang mendorong seseorang untuk mengerjakan sesuatu”.⁶² Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia bahwa insentif adalah tambahan imbalan (uang, dan sebagainya) yang dibayarkan guna mendorong kinerja.⁶³ Insentif dapat dipahami bahwa seseorang berhak mendapat imbalan sebagai pendorong agar melakukan kinerja atau menghasilkan sesuatu dalam kerjanya.

Ada kecocokan antara makna teori insentif dengan pengertian insentif menurut *Oxford Dictionary* maupun Kamus Besar Bahasa Indonesia. Teori insentif dalam HKI menjadi konsep pemberian imbalan untuk pencipta karya dalam konteks Hak Cipta, sementara pengertian insentif berdasarkan kedua kamus tersebut adalah istilah untuk imbalan pendorong kinerja dalam konteks umum. Artinya, baik teori insentif maupun arti insentif secara luas memberi gambaran bahwa seorang pencipta sudah sepatutnya menerima imbalan sejalan dengan penggunaan ciptaannya sebagai penghargaan karena telah mengerjakan/ menghasilkan sesuatu, selain itu dengan adanya imbalan diharapkan mendorong/ menstimulasi pencipta agar menghasilkan karya lainnya yang bernilai ekonomi bagi dirinya dan memberi manfaat bagi masyarakat luas dari segi fungsi ciptaan.⁶⁴

Insentif yang didapat oleh pencipta maupun inventor sebagaimana dimaksud dalam teori insentif adalah insentif ekonomi atau keuntungan ekonomi. Upaya yang dilakukan untuk mendapatkan insentif ekonomi adalah mengadakan/ melaksanakan hak ekonomi ataupun penggunaan hak ekonomi pencipta oleh pihak lain (pengguna/ penerima lisensi) melalui upaya pemberian izin melaksanakan hak ekonomi salah satunya lewat perjanjian lisensi.⁶⁵ Pengguna/ penerima lisensi Font yang akan melaksanakan perbuatan tertentu terhadap ciptaan (Font). Perbuatan tertentu yang dimaksud yaitu sesuai hak ekonomi Pasal 9 Ayat (1) UU No. 28/ 2014.

Perbuatan yang berkaitan dengan hak ekonomi pada pasal di atas misalnya pengumuman ciptaan (Font). Menurut Abdulkadir Muhammad, pengumuman ciptaan berupa Tindakan pembacaan, penyiaran, penampilan ciptaan

⁶¹ Eric E. Johnson, “Intellectual Property and The Incentive Fallacy”, *Florida State University Law Review*, Vol. 39, Iss. 3 (2012): 628.

⁶² <https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/incentive?q=incentive>, diakses pada 26/05/2025 pukul 11.32 WIB. Hasil penerjemahan dari “a payment or concession that encourages somebody to do something”.

⁶³ <https://kbbi.web.id/insentif>, diakses pada 26/05/2025 pukul 11.36 WIB. Istilah lain untuk mengartikan insentif menurut KBBI adalah “uang perangsang”.

⁶⁴ David I. Bainbridge, *Op.Cit.*, 384

⁶⁵ *Ibid.*

menggunakan media apapun sehingga ciptaan bisa didengar dan dilihat orang lain.⁶⁶ Pada prakteknya, penerima lisensi umumnya adalah Perusahaan atau perseorangan desainer profesional yang akan mengaplikasikan Font dan menjadi bagian dalam pembuatan logo perusahaan; produk-produk Desain Komunikasi Visual baik cetak maupun digital; teks pada buku dan majalah; desain produk; serta perancangan website komersial baik dengan wujud Font sesuai aslinya maupun yang telah dikombinasikan dengan elemen lain seperti gambar dan logo. Dengan demikian, terjadi pengumuman/ penampilan karya cipta Font melalui media cetak maupun digital yang sudah menjadi bentuk teks, logo, atau karya typography sehingga bisa dilihat banyak orang.

Pandangan tradisional terhadap teori insentif bahwa penulis/ pencipta ataupun inventor dari karya kreatif maupun inovatif berhak diberi insentif atau imbalan/ pembayaran sehingga mendorong pencipta maupun inventor untuk menambah karya atau inovasinya. Di lain sisi dari penerimaan imbalan yang diterima pencipta maupun inventor atas karya cipta atau inovasinya, yakni hasil karya atau inovasi tersebut dapat memberi manfaat kepada masyarakat luas dan tercipta pengembangan ilmu pengetahuan, seni, dan teknologi.⁶⁷ Pemanfaatan oleh masyarakat yakni penggunaan ciptaan ataupun invensi untuk mendukung kegiatan personal maupun professional namun juga diiringi dengan pembayaran. Pembayaran yang diterima pencipta maupun inventor disesuaikan atau sepadan dengan benefit yang diterima oleh pengguna (masyarakat) sehingga terpenuhi rasa keadilan.

Kesepadanan antara imbalan kepada pencipta maupun inventor dengan benefit yang didapat pengguna bisa berdasarkan pada perjanjian lisensi antara kedua pihak. Lisensi yang diberikan oleh pencipta kepada pengguna umumnya telah mengatur ketentuan-ketentuan bahwa dengan imbalan yang diterima pencipta dari pengguna sebesar X, maka benefit yang didapat pengguna adalah sejumlah X juga atau setara dengan nominal X tadi, tergantung dari jenis paket lisensi yang ditawarkan oleh pencipta. Dalam konteks Font Umum (*Multiple Users*) yang mana digunakan oleh banyak orang baik untuk kepentingan komersial maupun non komersial, menurut keterangan seorang kreator Font asal Yogyakarta berinisial FA yang penlulis wawancara, jenis paket lisensi yang ia sediakan antara lain: *Standard License*; *Medium License*; *Extended License*; dan *Enterprise License*. Tiap jenis paket lisensi tersebut memiliki benefit yang berbeda sehingga harga tiap paket lisensi berbeda, mulai dari benefit yang biasa hingga

⁶⁶ Abdulkadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, Pustaka Utama, Jakarta, 2001, 23.

⁶⁷ Sulok S.K, "Incentive Theory Justification for Intellectual Property Rights in USA: Judicial Trend", *Elenchus Law Review*, Vol. 2, Iss. 1 (2016): 62, <https://www.cedl.ac.in/volume02issue01/>

luar biasa menguntungkan.⁶⁸

Konsep teori insentif menjiwai ketentuan bahwa pengguna dilarang menggunakan Font melampaui benefit yang sudah ditentukan pencipta melalui ketentuan dalam lisensi; pengguna dilarang menggunakan hak ekonomi/ hak eksploitasi Font melebihi yang telah ditentukan dalam lisensi; atau pengguna harus membayar lebih jika ingin memperoleh benefit lebih dari apa yang telah ditentukan di lisensi. Benefit yang dimaksud adalah kadar keleluasaan untuk mengeksploitasi atau melaksanakan hak ekonomi. Lisensi yang dimaksud yakni *End-User License Agreement* (EULA). Ketentuan di dalam EULA adalah representasi dari implementasi teori insentif. EULA menjadi alat bagi pencipta untuk memastikan bahwa penerima imbalan untuk pencipta parallel dengan penggunaan hak ekonomi atas Font ciptaannya oleh pengguna atau penerima lisensi. Ketentuan pada EULA dimaksudkan sebagai optimalisasi keuntungan atau insentif yang diterima kreator Font serta mencegah hilangnya insentif yang seharusnya diterima kreator Font.

End-User License Agreement (EULA) atau perjanjian lisensi pengguna akhir adalah salah satu jenis lisensi yang diakomodir UU Hak Cipta Indonesia (UU No. 28/ 2014) dan Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik (PP No. 80/ 2019).⁶⁹ Objek yang dialihkan dalam konteks lisensi adalah hak ekonomi dari Hak Cipta, bukan Hak Cipta secara menyeluruh.⁷⁰ Izin dalam konteks lisensi diberikan oleh pencipta kepada pengguna/ penerima lisensi adalah izin untuk menyelenggarakan perbuatan dalam koridor hak ekonomi, bukan izin untuk mendapatkan Hak Cipta (hak ekonomi dan hak moral).⁷¹ Hal itu diperkuat oleh Pasal 81 UU No. 28/ 2014 yang mengatur bahwa pemegang Hak Cipta (pencipta) bisa menyelenggarakan sendiri atau memberi lisensi kepada pihak ketiga guna menyelenggarakan perbuatan dalam Pasal 9 Ayat (1) UU No. 28/ 2014, yang mana pasal tersebut merincikan ragam hak ekonomi.

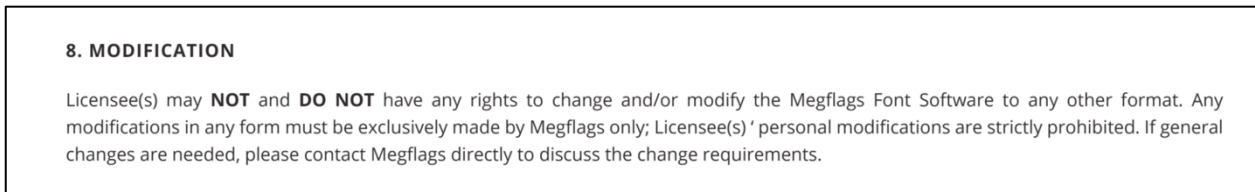
⁶⁸ Wawancara dengan seorang kreator Font asal Yogyakarta berinisial FA pada Februari 2025 secara daring.

⁶⁹ Perjanjian lisensi pengguna akhir atau *End-User License Agreement* (EULA) diakomodir dalam Pasal 51 Ayat (2) PP No. 80/ 2019.

⁷⁰ Agus Sardjono, "Sifat Hukum Hak Cipta sebagai Kebendaan Sui Generis", *Technology and Economics Law Journal*, Vol. 1, No. 2 (2022): 127. Merujuk pada jurnal tersebut bahwa pengalihan Hak Cipta sebagaimana dimaksud Pasal 16 Ayat (2) UU No. 28/ 2014 sebetulnya yang dialihkan adalah hak ekonomi, baik seluruh atau sebagian, baik dengan atau tanpa batas waktu. Sebab, pasal tersebut diatur pada Bagian Ketiga UU No. 28/ 2014 yang mana bagian tersebut mengatur hak ekonomi, serta jika objek yang dialihkan adalah Hak Cipta maka seolah-olah hak moral juga ikut beralih, padahal hak moral melekat abadi pada pencipta.

⁷¹ Pasal 80 Ayat (1) UU No. 28/ 2014.

Penulis mengambil contoh ketentuan di dalam EULA untuk Font. Berikut

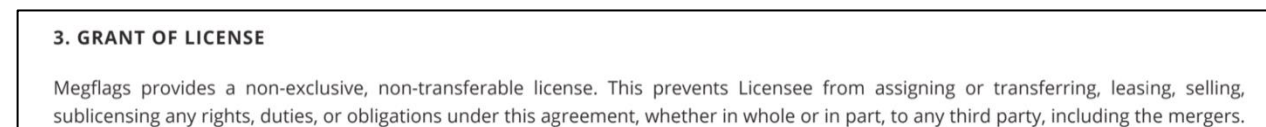


salah satu ketentuannya:⁷²

Gambar 4. Contoh ketentuan/ klausul dalam EULA Font

Ketentuan tersebut mengatur mengenai larangan modifikasi ciptaan Font, kecuali dilakukan oleh kreator serta ada persyaratan lain jika akan dilakukan modifikasi. Umumnya, menurut keterangan dari kreator Font yang mempunyai EULA tersebut bahwa persyaratan modifikasi salah satunya pembayaran biaya/ fee di luar biaya lisensi. Ketentuan itu jika tidak dilaksanakan tentu bersebrangan dengan konsep teori insentif bahwa pencipta seharusnya menerima imbalan parallel dengan penggunaan karyanya.

Lihat gambar di bawah ini:⁷³



Gambar 5. Contoh ketentuan dalam EULA Font.

Ketentuan tersebut pada pokoknya bermaksud membatasi penerima lisensi agar tidak mentransfer Font, menyewakan Font, menjual Font, atau mensublisensikan kepada pihak ketiga. Hal itu apabila dilanggar oleh penerima lisensi maka akan tidak sejalan dengan konsep yang dibawa teori insentif bahwa pencipta seharusnya menerima imbalan parallel dengan penggunaan karyanya. Sebab, perbuatan mensublisensikan ataupun menyewakan ciptaan yang dilakukan penerima lisensi kepada pihak ketiga secara tidak langsung menutup peluang kreator Font untuk mendapat imbalan lebih karena pemakaian karyanya. Pemberian lisensi dari pencipta kepada pengguna melalui *platform digital* khususnya *marketplace* Font dan *website* milik kreator tidak berjalan mulus sehingga keuntungan ekonomi tidak diperoleh secara optimal. Faktor penyebab

⁷² EULA untuk jenis paket “*Enterprise*” dari seorang kreator Font asal Yogyakarta berinisial FA, diberikan kepada penulis pada Februari 2025. Jenis paket lisensi Enterprise umumnya digunakan untuk pengguna atau penerima lisensi berbentuk Perusahaan baik non badan hukum ataupun berbadan hukum untuk keperluan komersial.

⁷³ EULA untuk jenis paket “*Standard*” dari seorang kreator Font asal Yogyakarta berinisial FA, diberikan kepada penulis pada Februari 2025. Jenis paket lisensi Standard umumnya digunakan untuk pengguna atau penerima lisensi berbentuk perseorangan untuk keperluan komersial.

pemberian lisensi tidak berjalan mulus yakni kreator tidak bisa melacak penggunaan Font oleh pengguna atau penerima lisensi Font sebagai penerima hak ekonomi secara sah namun sebagian saja, setelah pengguna menerima file Font. Pelacakan bertujuan untuk mengetahui apakah penggunaan Font sesuai dengan ketentuan yang ada dalam lisensi/ EULA atau sebaliknya, apakah penggunaan Font melampaui batasan yang diberikan oleh pencipta atau sudah sesuai dengan batasan dalam lisensi.

Sebab dari tidak bisanya dilakukan pelacakan yakni proses instalasi Font yang sangat sederhana. Proses instalasi *software* memerlukan tahap verifikasi berbasis kode atau *ID number* sehingga memungkinkan penggunaan *software* bisa dilacak pencipta/ pemiliknya, sementara Font tidak demikian.⁷⁴ Faktor tersebut selain berakibat pada tidak bisa melacak penggunaan Font, akibat lain yang muncul adalah aspek jangka waktu yang umumnya ada pada lisensi menjadi kabur, karena ketika penerima hak ekonomi atau pengguna Font telah menerima file Font maka pengguna secara bebas mengkomersialisasi Font tanpa batas waktu.⁷⁵

TRIPs Agreement meskipun tidak menyebutkan rinci perihal karya Font dan diwakilkan dengan istilah kompilasi data yang dapat terbaca program komputer, namun dengan banyaknya kreator Font dari Indonesia sebagaimana data disampaikan Suriyanto Rustan secara tidak langsung seharusnya mendorong Pemerintah untuk mengeluarkan kebijakan maupun mekanisme perlindungan hukum yang mampu mengatasi permasalahan kreator Font Indonesia sehingga berimplikasi pada optimalisasi keuntungan yang diterima kreator, menumbuhkan semangat produktif kreator sejalan dengan konsep teori insentif Hak Kekayaan Intelektual, dan yang paling utama memajukan ekonomi kreatif Indonesia.

Konsep perlindungan hukum yang dideskripsikan oleh Satjipto Rahardjo adalah mekanisme memproteksi/ mengayomi Hak Asasi Manusia (HAM) serta hak-hak seseorang yang diberi oleh hukum baik karena undang-undang maupun perjanjian. Mekanisme tersebut dibagi menjadi 2 (dua) situasi, yakni saat sebelum terjadi kerugian atau mencegah pelanggaran hak sehingga disebut perlindungan hukum preventif; dan setelah terjadi kerugian atau memulihkan keadaan karena pelanggaran terjadi sehingga disebut perlindungan hukum

⁷⁴ Kristofer Carlsson, *Loc.Cit.*, 8.

<https://publications.lib.chalmers.se/records/fulltext/202798/202798.pdf>

⁷⁵ Wawancara dengan seorang kreator Font asal Yogyakarta berinisial FA dan BS pada Februari 2025 secara daring. Menurut pemaparan FA dan BS bahwa permasalahan tidak bisa melacak penggunaan karya Font juga dialami oleh sebagian besar kreator Font di Indonesia.

represif.⁷⁶ Perlindungan hukum secara umum dimaknai sebagai perlindungan yang diberikan oleh undang-undang.

Di era kemajuan teknologi atau era digital sudah tidak relevan lagi jika perlindungan hukum hanya dimaknai sebagai perlindungan terhadap hak hukum milik subjek hukum oleh perundang-undangan saja. Berbagai aktivitas bisa terjadi di dunia *cyber*. Alat/ instrumen lain diperlukan guna mendukung perlindungan hukum yang diberikan oleh perundang-undangan bukan menggantikannya, misalnya dengan sistem manajemen keamanan berbasis kode, sistem *blockchain*, sistem enkripsi, dll. Instrumen semacam itu merupakan gambaran atas konsep "*Code is Law*" yang diusung oleh Lawrence Lessig. "*Code is Law*" secara bahasa bisa diartikan sebagai kode adalah instrumen hukum. Kode yang dimaksud bisa mencakup algoritma mengingat algoritma adalah dasar bagi kode yang ditulis dalam pemrograman komputer. Algoritma merupakan metode/ perintah tersistematis untuk memecahkan permasalahan tertentu. Di dunia *cyber*, kode berperan melakukan proteksi dan kontrol misalnya dalam konteks perlindungan data pribadi dan perlindungan Hak Cipta software, karena materi perundang-undangan dan aparat penegak hukum kesulitan bermanuver disana.⁷⁷ Artinya, perlindungan hukum terhadap hak ekonomi karya Font di *platform digital* selain menggunakan lisensi, perlu adanya infrastruktur khusus sebagai wadah pendistribusian karya kreator Font Indonesia maupun produk digital lainnya yang memiliki fitur khusus berbasis kode/ algoritma tertentu sehingga mampu mencegah pelanggaran hak kreator Font Indonesia.

Upaya perlindungan hukum terhadap hak ekonomi karya Font dari kreator Indonesia di *platform digital* tentu sejalan dengan cita-cita dari landasan filosofis bangsa Indonesia yaitu Pancasila. Sila kedua Pancasila yakni "Kemanusiaan Yang Adil Dan Beradab" menjadi landasan filosofis dalam perlindungan Hak Cipta. Negara Indonesia yang menjunjung tinggi nilai kemanusiaan wajib melindungi hak-hak asasi manusia warga negaranya, bahkan semestinya negara memposisikan moral kemanusiaan sebagai moral negara.⁷⁸ Nilai kemanusiaan pada sila kedua Pancasila terimplementasi dalam Pasal 27 Ayat (2) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 (UUD 1945) yang merumuskan bahwa setiap negara mempunyai hak untuk mendapat pekerjaan dan penghidupan yang layak. Sila kedua Pancasila serta Pasal 27 Ayat (2) UUD 1945 selaras dengan sistem perlindungan Hak Cipta terutama hak ekonomi dan sepatutnya menjadi acuan bersama untuk

⁷⁶ Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2000, 54.

⁷⁷ Lawrence Lessig, *Code and Other Laws of Cyberspace*, Basic Books, New York, 1999, 6-7.

⁷⁸ H. Kaelan, *Pendidikan Pancasila, Paradigma*, Yogyakarta, 2014, 165.

menghargai karya pencipta sebagaimana diusung oleh konsep teori insentif Hak Kekayaan Intelektual. Pencipta berhak atas insentif/ imbalan sebagai penghargaan atas upaya kreatifnya yang menciptakan karya cipta. Imbalan yang parallel dengan penggunaan ciptaan akan berimplikasi pada kehidupan yang layak bagi pencipta.⁷⁹ Kehidupan yang layak akan mendorong pencipta untuk melahirkan karya-karya lain yang bermanfaat bagi masyarakat.

Indonesia sebagai negara yang sedang mengedepankan perkembangan ekonomi kreatif akan dirasa tepat untuk negara melalui Pemerintah untuk membantu mengakomodir kepentingan kreator Font, mengingat kendala yang dialami oleh 2 (dua) kreator Font asal Yogyakarta umumnya juga dialami oleh kreator Font lainnya di Indonesia, menurut keterangan dari kedua kreator tersebut. Di sisi lain, data yang disampaikan Suriyanto Rustan bahwa pada tahun 2019, kontribusi desain Font terbanyak di *marketplace* penyedia Font bernama DaFont berasal dari kreator Font Indonesia.⁸⁰ Semakin kesini dimungkinkan jumlah kreator Font Indonesia semakin bertambah.

Kreator-kreator Font Indonesia dapat menjadi salah satu pilar pengembangan ekonomi kreatif di Indonesia. Pemerintah melalui Kementerian Ekonomi Kreatif Indonesia atau Badan Ekonomi Kreatif dapat duduk bersama berdiskusi dengan para kreator untuk menemukan solusi terbaik dalam mengatasi kendala. Hal tersebut akan sejalan dengan Pasal 9 Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif bahwa Pemerintah turut andil dalam pengembangan ekosistem ekonomi kreatif. Pengembangan ekonomi kreatif dapat dengan cara riset; penyediaan infrastruktur; pengembangan sistem pemasaran; fasilitas kekayaan intelektual; dan perlindungan hasil karya kreatif.⁸¹

PENUTUP

Kesimpulan

Penulis menyimpulkan bahwa Font dapat dikategorikan sebagai kompilasi ciptaan/ data yang dapat dibaca program komputer berdasarkan skema terbentuknya Font, cara pemanfaatan Font yang memerlukan program aplikasi, serta eksistensi Font yang beredar di *platform digital* yakni file biner .ttf dan .otf. Artinya

⁷⁹ Muh. Rifqi Fauzi, "Hak Cipta dalam Sudut Pandang Nilai-Nilai Pancasila", *Journal of Intellectual Property (JIPRO)*, Vol. 3, No. 2 (2020): 31.

⁸⁰ Suriyanto Rustan, *Loc. Cit.*, 16.

⁸¹ Pasal 10 Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif.

Font adalah ciptaan yang dilindungi oleh *TRIPs Agreement* dan UU No. 28/ 2014 tentang Hak Cipta, sehingga kreator Font memiliki hak ekonomi atas ciptaan tersebut. Perlindungan hukum terhadap hak ekonomi kreator Font masih belum optimal, karena proses instalasi Font yang tidak menggunakan tahap verifikasi berbasis kode akses sebagaimana ada pada proses instalasi *software* sistem operasi dan program aplikasi, menyebabkan kreator Font tidak bisa melacak pemakaian Font apakah sesuai ketentuan dalam lisensi atau tidak. Teori Insentif memberikan pemahaman/ konsep dasar/ landasan berpikir dalam melindungi hak ekonomi kreator Font atas karya cipta Font. Perlindungan hukum hak ekonomi berdasarkan teori insentif dimaksudkan agar memberi penghargaan kepada kreator atas hasil upaya kreatifnya yang berguna bagi masyarakat, mendorong terciptanya karya kreatif bernilai ekonomi lainnya, dan memberi kesempatan pada kreator Font untuk mendapat penghasilan yang layak bersumber dari imbalan yang diterima parallel dengan penggunaan ciptaannya. Peran Pemerintah sangat diperlukan dalam perlindungan hak ekonomi khususnya dalam fasilitas infrastruktur dan pendampingan pada kreator. Kreator perlu disediakan infrastruktur khusus sebagai wadah pendistribusian karya kreator Font Indonesia maupun produk digital lainnya yang memiliki fitur khusus berbasis kode/ algoritma tertentu sehingga mampu mencegah pelanggaran hak kreator Font Indonesia.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Bainbridge, David I. 2010. *Intellectual Property*. Great Britain: Ashford Colour Press, 8th Ed.

- Dharmawan, Ni Ketut Supasti, et.al. 2016. *Buku Ajar Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*. Yogyakarta: Deepublish.
- Fauzi, Muh. Rifqi. 2020. *Hak Cipta dalam Sudut Pandang Nilai-Nilai Pancasila*. Journal of Intellectual Property (JIPRO). Vol. 3/ No. 2.
- Kaelan. 2014. *Pendidikan Pancasila*. Yogyakarta: Paradigma.
- Karjono. 2012. *Perjanjian Lisensi Pengalihan Hak Cipta Program Komputer melalui Transaksi Elektronik*. Bandung: PT Alumni.
- Lessig, Lawrence. 1999. *Code and Other Laws of Cyberspace*. New York: Basic Books.
- Muhammad, Abdulkadir. 2001. *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Pustaka Utama.
- Rahardjo, Satjipto. 2000. *Ilmu Hukum*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Rustan, Suriyanto. 2023. *TIPO 2023: Buku 1*. Lampung Selatan: ITERA Press.
- Soekanto, Soerjono. 2007. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: UI Press.
- Soelistyo, Henry. 2014. *Hak Kekayaan Intelektual: Konsepsi, Opini dan Aktualisasi*. Jakarta: Penaku.
- Soetanto, Hari. 2022. *Struktur Data*. Jakarta: Universitas Budi Luhur.
- Willen, Bruce & Strals, Nolen. 2009. *Lettering & Type: Creating Letters & Designing Typefaces*. New York: Princeton Architectural Press.

Jurnal

- Akhtar, Shahbaz. 2021. *TRIPs Agreement: World Trade Organization*. International Islamic University. Islamabad.
- Bigelow, Charles. 2019. *Typeface Features and Legibility Research*. Vision Research. Rochester Institute of Technology. Vol. 165.
- Buyukpehlivan, Gulhan A. 2024. *The Importance and Use of Typography in Print and Digital Design*. Motif Akademi Halkbilimi Dergisi. Marmara University. Vol. 17/ Ed. 48.
- Gunay, Mustafa. 2024. *The Impact of Typography in Graphic Design*. International Journal of Eurasia Social Sciences. Istanbul Gelisim Universitesi. Vol. 15/ Iss. 57.
- Hakim, Dani A. 2021. *Perjanjian Lisensi Sebagai Bentuk Pengalihan Hak Kekayaan Intelektual*. Jurnal Hukum Ekonomi. Vol. 7/ No. 1.

- Hojjati, Nafiseh Hojjati & Muniandy, Balakrishnan. 2014. *The Effects of Font Type and Spacing of Text for Online Readability and Performance*. Contemporary Educational Technology. Vol. 5/ Iss. 2.
- Johnson, Eric E. 2012. *Intellectual Property and The Incentive Fallacy*. Florida State University Law Review. Vol. 39/ Iss. 3.
- K, Sulok S. 2016. *Incentive Theory Justification for Intellectual Property Rights in USA: Judicial Trend*. Elenchus Law Review. Vol. 2/ Iss. 1.
- Kurnianingrum, Trias P. 2016. *Perlindungan Hak Ekonomi atas Indikasi Geografis*. Jurnal Negara Hukum. Vol. 7/ No. 1.
- Nurdahniar, Inda. 2016. *Analisis Penerapan Prinsip Perlindungan Langsung Dalam Penyelenggaraan Pencatatan Ciptaan*. Jurnal Veritas et Justitia. Vol. 2/ No. 1.
- Oluyemi, Ayorinde S. 2025. *An Exploratory Study of Typeface Through the Use of Computer-aided Design Font List*. Journal of Art, Design and Music. Vol. 4/ Iss. 1.
- Prasetyo, Ramadhio Adi. 2022. *Hak Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) sebagai Objek Waris dalam Hukum Perdata*. Journal of Intellectual Property (JIPRO). Vol. 5,/ No. 1.
- Putri, Melisa Dwi, et.al. 2022. *Perlindungan Hukum terhadap Pencipta Font yang Karyanya Dimuat melalui Internet Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*. Diponegoro Law Journal. Vol. 11/ No. 3.
- Rahma, Lutfiyan & Utami, Latifah. 2021. *Analisis Makna Desain Font Judul Film dalam Poster sebagai Media Promosi*. Visual Heritage: Jurnal Kreasi Seni dan Budaya. Vol. 4/ No. 1.
- Sardjono, Agus. 2022. *Sifat Hukum Hak Cipta sebagai Kebendaan Sui Generis*. Technology and Economics Law Journal. Vol. 1/ No. 2.
- Setiawan, Donny R. & Mountaines, Patricia E. 2022. *Perancangan Tampilan Antarmuka Situs Web UMKM Tupai Tech Menggunakan Figma*. Jurnal Teknik Komputer. Vol. 1/ No. 3.
- Sieerrad, Muh. Zaki, et.al. 2021. *Rekonseptualisasi Perjanjian Jual Putus Terkait Klaim Pengarang Terhadap Pemberlakuan Klausula Non Use*. Jurnal Pranata Hukum. Vol. 3/ No. 1.
- Sherwood, Robert M. 1997. *The TRIPs Agreement: Implication for Developing Countries*. The Jurnal Law and Technology. Vol. 37.

Tugas Akhir

Carlsson, Kristofer. 2014. *Developing An Efficient Software Protection and Licensing Scheme*. Thesis. Department of Computer Science and Engineering. Sweden: Chalmers University of Technology.

Subli, M. 2017. *Metadata Forensik untuk Mendukung Proses Investigasi Digital*. Tesis. Pascasarjana Fakultas Teknologi Industri: Universitas Islam Indonesia.

Peraturan Perundang-undangan

Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Nomor 24 Tahun 2019 tentang Ekonomi Kreatif.

Data Elektronik

Adobe. 2021. Glyphs and Special Characters.

<https://helpx.adobe.com/incopy/using/glyphs-special-characters.html#:~:text=A%20glyph%20is%20a%20specific,as%20swash%20and%20small%20cap>

Future Learn. Text Files and Binary Files.

<https://www.futurelearn.com/info/courses/programming-103-data/0/steps/64743#:~:text=Binary%20files%20can%20be%20used,which%20is%20not%20human%20readable.>

Institut Bisnis dan Teknologi Indonesia (INSTIKI). Dear Anak Desain, Sudah Tahu Belum Perbedaan Typeface dan Font?

<https://instiki.ac.id/2021/10/02/dear-anak-desain-sudah-tahu-belum-perbedaan-typeface-dan-font/>

KBBI. Insentif. <https://kbbi.web.id/insentif>

Oxford Dictionary. Incentive.

<https://www.oxfordlearnersdictionaries.com/definition/english/incentive?q=incentive>

Phoenix NAP (Global IT Services). 2024. Glosarium: Apa itu File Biner?

https://phoenixnap-com.translate.goog/glossary/binary-file?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge#:~:text=Binary%20files%20contain%20executable%20code,audio%2C%20or%20MP4%20for%20video.

Sheldon, Robert. 2022. Binary File.

https://www-techtarget-com.translate.goog/whatis/definition/binary-file?_x_tr_sl=en&_x_tr_tl=id&_x_tr_hl=id&_x_tr_pto=sge#:~:text=A%20binary%20file%20is%20a,how%20to%20read%20the%20data

Lain-lain

End-User License Agreement (EULA). Megflags.

Mahkamah Konstitusi Republik Indonesia. 2022. *Risalah Sidang Perkara Nomor 63/PUU-XIX/2021*. Jakarta.

Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs) Agreement.

Ritchie Ned Hansel. 2025. Kekayaan Intelektual Berbasis Desain Grafis/ DKV. Ketua Umum Asosiasi Desainer Grafis Indonesia (ADGI), pada Sosialisasi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) untuk Subsektor Desain Komunikasi Visual yang diselenggarakan oleh Kementerian Ekonomi Kreatif/ Badan Ekonomi Kreatif Republik Indonesia (Ekraf RI). Zoom Meeting.

Wawancara dengan seorang kreator Font asal Yogyakarta berinisial FA dan BS pada Februari 2025 secara daring.