ANALISIS YURIDIS PELANGGARAN HAK CIPTA TERHADAP PENJUALAN AKUN PREMIUM *CANVA PRO* PADA *MARKETPLACE*

SKRIPSI

Untuk memenuhi persyaratan
mencapai derajat S-1

GRACELIA AMANDA FORTUNATA A. P
NIM: A1011211101

PROGRAM SARJANA PROGRAM STUDI HUKUM

KEMENTERIAN PENDIDIKAN TINGGI, SAINS DAN TEKNOLOGI
UNIVERSITAS TANJUNGPURA FAKULTAS HUKUM
PROGRAM STUDI ILMU HUKUM
PONTIANAK
2025

ANALISIS YURIDIS PELANGGARAN HAK CIPTA TERHADAP PENJUALAN AKUN PREMIUM *CANVA PRO* PADA *MARKETPLACE*

Tanggung Jawab Yuridis Pada:

GRACELIA AMANDA FORTUNATA A. P
NIM: A1011211101

Disetujui oleh:

Pembimbing I:	**Pembimbing II:**
Dr. Siti Rohani, S.H., M.Hum.	**Dina Karlina, S.H., M.Hum.**
NIP. 197509232000032001	**NIP. 197308062000122001**

Disahkan oleh:

Dekan,

Dr. Hj. Sri Ismawati, S.H., M.Hum.
NIP. 196611029199202200l

Tanggal lulus: 14 Maret 2025

Tim Penguji

Jabatan	Nama dan NIP	Pangkat / Golongan	Tanda Tangan
Ketua Penguji / Pembimbing I	Dr. Siti Rohani, S.H., M.Hum. NIP. 197509232000032001	Pembina/ IV/a	
Sekretaris Penguji / Pembimbing II	Dina Karlina, S.H., M.Hum. NIP. 197308062000122001	Penata Tingkat I / III/d/L	
Penguji I	Rachmawati, S.H., M.H. NIP. 196411041989032001	Pembina Tingkat I / IV/b/LK	
Penguji II	Devina Puspita Sari, S.H., M.H. NIP. 198912152022032008	Penata Muda Tingkat I / III/b	

Berdasarkan Surat Keputusan Dekan Fakultas Hukum

Universitas Tanjungpura

Pontianak

Nomor : 1096/UN22.1/DT.00.10/2025

Tanggal : 10 Maret 2025

PERNYATAAN

Dengan ini saya menyatakan bahwa Skripsi ini tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi, dan sepanjang pengetahuan saya juga tidak terdapat karya atau pendapat yang pernah ditulis atau diterbitkan oleh orang lain, kecuali yang secara tertulis diacu dalam naskah ini dan disebutkan dalam daftar pustaka.

Pontianak, 14 Maret 2025



Gracelia Amanda Fortunata A. P.

NIM. A1011211101

KATA PENGANTAR

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Tuhan Yang Maha Esa atas segala berkat dan karunia-Nya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul "Analisis Yuridis Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Penjualan Akun Premium *Canva Pro* Pada *Marketplace*". Skripsi ini disusun sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Program Studi Ilmu Hukum Universitas Tanjungpura.

Penulis menyadari bahwa dalam proses penyusunan skripsi ini, banyak pihak yang telah memberikan bantuan, dukungan, dan bimbingan. Oleh karena itu, pada kesempatan ini penulis ingin menyampaikan terima kasih kepada:

1. Bapak Prof. Dr. Garuda Wiko, S.H., M.Si. selaku Rektor Universitas Tanjungpura.
2. Ibu Dr. Hj. Sri Ismawati, S.H., M.Hum. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura.
3. Ibu Dr. Siti Rohani, S.H., M.Hum. selaku selaku Koordinator Program Studi Sarjana Hukum sekaligus Dosen Pembimbing Pertama yang telah sabar dan teliti memberikan bimbingan arahan, masukan maupun kritik dalam penulisan skripsi ini hingga dapat diselesaikan dengan baik;
4. Ibu Dina Karlina, S.H., M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Kedua yang telah sabar dan teliti memberikan bimbingan arahan, masukan maupun kritik dalam penulisan skripsi ini hingga dapat diselesaikan dengan baik;

5. Ibu Tiza Yaniza, S.H., M.H. selaku Dosen yang membimbing saya dengan sabar dan teliti memberikan bimbingan arahan, masukan maupun kritik dalam penulisan skripsi ini;
6. Ibu Rachmawati, S.H., M.H. selaku Dosen Penguji Pertama yang telah meluangkan waktu dan kesempatan untuk memberikan masukan serta kritik yang membangun dalam penulisan skripsi ini;
7. Ibu Devina Puspita Sari, S.H., M.H. selaku Dosen Penguji Kedua yang telah meluangkan waktu dan kesempatan untuk memberikan masukan serta kritik yang membangun dalam penulisan skripsi ini;
8. Bapak Silvester Thomas, S.H., Si. dan Ibu Dr. Evi Purwanti, S.H., LL.M. selaku Dosen Pembimbing Akademik lama dan baru penulis yang telah memberikan bimbingan dan arahan selama penulis menjalani perkuliahan;
9. Seluruh dosen Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura yang telah menyalurkan ilmu pengetahuan dan pengalaman berharga yang dimilikinya selama perkuliahan;
10. Staff dan Karyawan di Fakultas Hukum Universitas Tanjungpura;
11. Semua pihak yang bersedia menjadi informan dalam wawancara skripsi ini sehingga data yang dibutuhkan penulis dapat terkumpul;
12. Teman-teman AIESEC in Untan (Ardhiona), IMKA Pijar, dan Magang PKBH yang selalu menyebarkan energi positif dan dukungan yang sangat berharga kepada penulis;

13. Semua pihak yang memberi bantuan serta dukungan dalam perkuliahan maupun penulisan skripsi ini.

Penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, baik dari segi isi maupun penyajiannya. Oleh karena itu, penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun untuk perbaikan di masa mendatang. Semoga skripsi ini dapat memberikan manfaat bagi semua pihak yang membacanya dan dapat menjadi referensi yang berguna di bidang hukum terutama perlindungan hak cipta.

Penulis

Gracelia Amanda Fortunata A. P.

LEMBAR PERSEMBAHAN

Dengan penuh sukacita dan syukur, saya menyampaikan terima kasih yang tak terhingga kepada:

Sang Pencipta

Tuhan Yang Maha Esa, tempat penulis menaruh harapan lewat setiap doa, yang telah menyertai penulis dengan berkat karunia-Nya sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Papa (Alipius, S.H.) dan Mama (Natalia Desi) Tercinta

Terima kasih atas segala cinta, doa-doa dan dukungan yang selalu kalian berikan. Dukungan moral maupun material yang telah kalian berikan tidak akan pernah dapat kubayar sampai kapanpun. Walaupun banyak rintangan yang kita hadapi di sepanjang perjalanan kita, terima kasih untuk tetap saling mengasihi. Semua rasa letihku tidaklah terasa berat mengingat betapa bahagianya kalian ketika aku mendapat suatu pencapaian sedari kecil, yang membuatku selalu ingin mengusahakan yang lebih lagi. Semoga karya ini juga dapat menumbuhkan sukacita bagi kalian berdua.

Adik (Aldy dan Gabrian) serta Keluarga Besar

Terima kasih atas dukungan yang telah kalian berikan. Terima kasih atas keceriaan yang telah diberikan sehingga hari-hari kakak lebih berwarna, semoga jalan kalian dalam mencapai apa yang kalian cita-citakan akan lebih mudah. Teruntuk seluruh keluarga besarku, terima kasih atas masukan dan dukungan yang diberikan, terutama para sepupu yang telah membagikan cerita yang sangat memotivasi.

Teman Dekat

Terima kepada sahabat dekat yaitu Mike, Afry, Chelsea, Carol, Sela, Jose, Yolanda, dan Olip yang memberi banyak sukacita di keseharian, saling mendukung satu sama lain untuk bisa menjalani dan menyelesaikan perkuliahan S1 ini. Terima kasih telah menjadi pendengar yang baik, telah bersedia menemaniku kemanapun dan kapanpun aku membutuhkan kalian. Bantuan kalian berarti sangat besar dalam perjalanan perkuliahan ini. *You guys save the day!*

DAFTAR ISI

Cover i
Halaman Judul ii
Halaman Pengesahan iii
Halaman Pernyataan iv
Kata Pengantar v
Lembar Persembahan vii
Daftar Isi ix
Daftar Gambar xi
Abstrak xii
Abstract xiii
BAB I PENDAHULUAN 1
A. Latar Belakang Masalah 1
B. Rumusan Masalah 10
C. Tujuan Penelitian 10
D. Manfaat Penelitian 11
E. Keaslian Penelitian 11
F. Kerangka Teori 13
G. Kerangka Konsep 23
BAB II TINJAUAN PUSTAKA 25
A. Teori Perlindungan Hukum 25
B. Teori Pelanggaran 26
C. Teori Pertanggungjawaban 27
D. Tinjauan Umum Tentang Hak Kekayaan Intelektual 29
E. Tinjauan Umum Tentang Hak Cipta 31
F. Teori Jual Beli 41
G. Tinjauan Umum Tentang Aplikasi *Canva* 42
H. Tinjauan Umum Tentang *E-Commerce* 45
I. Tinjauan Umum Tentang *Marketplace* 47
BAB III METODE PENELITIAN 50
A. Jenis dan Sifat Penelitian 50
B. Jenis Pendekatan 50
C. Sumber Data 51
D. Jenis dan Sifat Penelitian 52
BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN 55

A. Bentuk Pelanggaran Hak Cipta Dalam Praktik Penjualan Akun Premium *Canva Pro* Pada *Marketplace* 55
B. Akibat Hukum Yang Ditimbulkan Dari Penjualan Akun Premium *Canva Pro* Pada *Marketplace* 64
BAB V KESIMPULAN DAN SARAN 77
A. Kesimpulan 77
B. Saran 79
DAFTAR PUSTAKA 81

DAFTAR GAMBAR

Gambar 1. *Screenshot* harga *Canva Pro* per bulan 4
Gambar 2. *Screenshot* harga *Canva Pro* per tahun 4
Gambar 3. *Screenshot* harga *Canva Pro* di Shopee 5
Gambar 4. *Screenshot* harga *Canva Pro* di Lazada 5
Gambar 5. *Screenshot* harga *Canva Pro* di Blibli 5
Gambar 6. *Screenshot* keterangan produk *Canva Pro* di Shopee 6
Gambar 7. *Screenshot* harga *Canva Pro* per bulan 56
Gambar 8. Screenshot harga *Canva Pro* per tahun 56
Gambar 9. *Screenshot* harga *Canva Pro* di Shopee 57
Gambar 10. *Screenshot* harga *Canva Pro* di Lazada 57
Gambar 11. *Screenshot* harga *Canva Pro* di Blibli 58
Gambar 12. *Screenshot* keterangan produk *Canva Pro* di Shopee 60
Gambar 13. *Screenshot* keterangan produk *Canva Pro* di Lazada 60
Gambar 14. *Screenshot* keterangan produk *Canva Pro* di Blibli 60

Abstrak

Di era yang serba digital, kemudahan dalam jual beli menciptakan tantangan baru dalam perlindungan hukum, terutama terkait pelanggaran hak cipta. Salah satu bentuknya adalah penjualan akun premium *Canva Pro* dengan harga yang jauh lebih murah pada platform *marketplace* yang tidak sesuai dengan metode dan harga yang ditentukan *Canva*. Penelitian ini mengkaji bentuk pelanggaran hak cipta sesuai Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dalam praktik tersebut serta dampak hukumnya bagi penjual dan pembeli.

Penelitian ini menggunakan metode hukum yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan kasus dengan sumber data yang dihimpun dari sumber literatur dan didukung dengan hasil wawancara terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam praktik penjualan akun premium *Canva Pro* pada *marketplace*. Kemudian, data-data dianalisis secara kualitatif dengan sifat deskriptif sehingga dapat disimpulkan sebagai jawaban dari permasalahan tersebut.

Berdasarkan penelitian yang dilakukan, praktik penjualan akun premium *Canva Pro* pada *marketplace* merupakan pelanggaran hak cipta terutama hak ekonomi *Canva* karena penjual memperbanyak dan menjual kembali akun tanpa izin pencipta. Dampak hukum meliputi pihak *marketplace*, penjual, dan pembeli. *marketplace* dibebankan kewajiban menyusun syarat dan ketentuan pengguna, mengawasi dan menghapus konten pelanggaran, dan menyediakan sarana pelaporan. Penjual bertanggung jawab atas konten yang diunggahnya dan akan dikenai sanksi jika terbukti melanggar. Akun yang dibeli oleh pembeli berisiko ditangguhkan atau diblokir permanen jika terdeteksi sebagai akun ilegal. Pelanggaran yang berat akan diancam pidana penjara dan denda sesuai ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Dalam hal hak pembeli yang tidak terpenuhi, penjual wajib mengganti kerugian yang ditimbulkan.

Kata Kunci: *Canva Pro*, Hak Cipta, *Marketplace*.

Abstract

In the digital era, the convenience of online transactions presents new challenges in legal protection, particularly regarding copyright infringement. The example is the sale of premium Canva Pro accounts at much lower prices on marketplace platforms, which does not comply with Canva's methods and pricing. This study examines the forms of copyright infringement according to Law Number 28 of 2014 concerning Copyrights in this context and its legal implications for sellers and buyers.

This research uses Normative Juridical legal research methods with a Statute Approach and a Case Approach with data sources include comprehensive literature review and interviews with parties involved in the sale of premium Canva Pro accounts on marketplace platforms. The data is qualitatively analyzed and descriptively presented to address the identified issues.

Based on the research conducted, the practice of selling premium Canva Pro accounts on the Marketplace constitutes copyright infringement, especially Canva's economic rights as the sellers reproduce and resell accounts without the creator's permission. The legal implications involve the Marketplace, sellers, and buyers. The marketplace is obliged to establish user terms and conditions, monitor and remove infringing content, and provide reporting facilities. The sellers are responsible for the content they upload and will be subject to sanctions if proven guilty. Accounts purchased by buyers are at risk of being suspended or permanently blocked if detected as illegal accounts. Severe infringements will be subject to imprisonment and fines in accordance with the stipulations of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. In cases where the buyer's rights are not fulfilled, the seller must compensate for the losses incurred.

Keywords: Canva Pro, Copyrights, Marketplace.

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Dewasa ini dunia telah dipenuhi dengan digitalisasi di berbagai aspek kehidupan. Berbeda dengan berabad-abad dahulu, di mana aktivitas ekonomi, sosial, dan budaya masih dilakukan secara lokal dan tradisional, dengan adanya globalisasi telah mengubah kehidupan masyarakat secara drastis. Globalisasi yang dipicu oleh kemajuan teknologi ini mencakup berbagai kemudahan manusia untuk melakukan kegiatannya sehari-hari, salah satunya teknologi informasi dan komunikasi yang telah mempersempit jarak dan waktu, sehingga memungkinkan interaksi dan pertukaran informasi menjadi lebih cepat serta tidak memerlukan banyak biaya.

Menurut Alvin Toffler[1], dunia telah berkembang dalam empat era, yaitu era berburu, era agraris, era indrustri, dan era informasi. Pada saat ini, dunia telah memasuki era informasi. Pada era ini, barangsiapa menguasai teknologi dan informasi, dia lah yang akan menjadi pemenangnya. Teknologi yang telah ada sebagian besar tidak terlepas dari penggunaan internet yang berperan penting dalam fungsinya mempercepat aliran informasi, meningkatkan produktivitas, dan memperluas akses terhadap layanan dan peluang di berbagai bidang.

[1]Arsyad, Muhammad Rizal, Dedi Junaedi, and Riyanto Riyanto. 2023. "Trend Perkembangan Ekonomi Digital di Era Industri 4.0". *Comit: Communication, Information and Technology Journal,* 1(1): 14

Menurt hasil survei yang dirilis oleh Asosiasi Penyelenggara Jasa Internet Indonesia (APJII) di laman resminya, jumlah pengguna internet Indonesia tahun 2024 mencapai 221.563.479 jiwa dari total populasi 278.696.200 jiwa penduduk Indonesia tahun 2023. Dari hasil survei penetrasi internet Indonesia 2024 tersebut, dapat dilihat tingkat penetrasi internet Indonesia menyentuh angka 79,5% di mana mengalami peningkatan sebesar 1,4% dibandingkan dengan periode sebelumnya.[2] Hal ini membuktikan adanya peningkatan penggunaan internet dalam keseharian masyarakat.

Dengan dikaruniai otak untuk berfikir, manusia banyak menciptakan teknologi-teknologi untuk membantu pekerjaan mereka. Teknologi tersebut diciptakan dengan maksud untuk membantu mereka memecahkan masalah.[3] Salah satu teknologi ini adalah program komputer yang digunakan untuk desain grafis seperti *Canva* yang diciptakan untuk mempermudah manusia dalam membuat konten visual berkualitas tinggi dengan cepat tanpa memerlukan keahlian desain yang profesional.

Canva adalah program desain *online* yang menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang dikemas dalam sebuah aplikasi yang dapat digunakan di berbagai perangkat *desktop* dan juga perangkat seluler sehingga memudahkan

---

[2]APJII. 2024. *APJII Jumlah Pengguna Internet Indonesia Tembus 221 Juta Orang*. Diakses pada 10 Juni 2024 dari https://apjii.or.id/berita/d/apjii-jumlah-pengguna-internet-indonesia-tembus-221-juta-orang.

[3] Kidi. 2018. "Teknologi Dan Aktivitas Dalam Kehidupan Manusia", *J. Pendidik*, 28: 6.

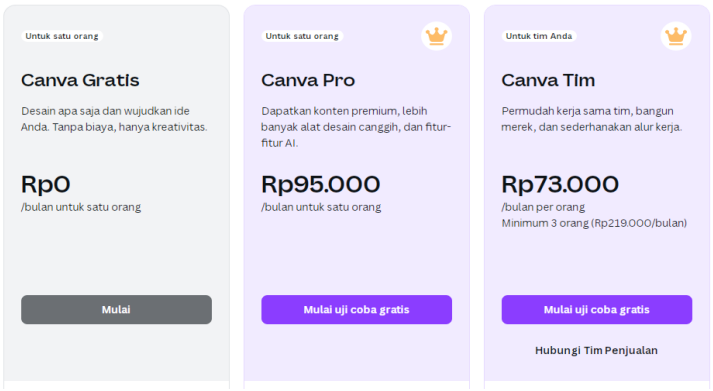
pengguna untuk membuat dan mengedit desain di mana saja dan kapan saja. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.[4] Layanan *Canva* dapat dinikmati pengguna baik secara gratis maupun berlangganan *Canva Pro* berbayar.

Dengan berlangganan *Canva Pro*, pengguna diberikan lebih banyak keuntungan dibandingkan pengguna *Canva* gratis. Jika tidak berlangganan, pengguna hanya dapat mengakses layanan-layanan gratis bebas royalti yang jumlahnya terbatas dan sederhana. Namun dengan berlangganan, pengguna diberikan akses yang lebih luas ke banyak stok template, foto, grafis, dan video tanpa batas. Selain itu, terdapat juga beberapa fitur seperti *Background Remover, Resize Design, Content Planner, Brand Kit*, ruang penyimpanan yang lebih besar, dan masih banyak lagi keuntungan yang hanya dapat dinikmati secara eksklusif bagi pengguna *Canva Pro*.

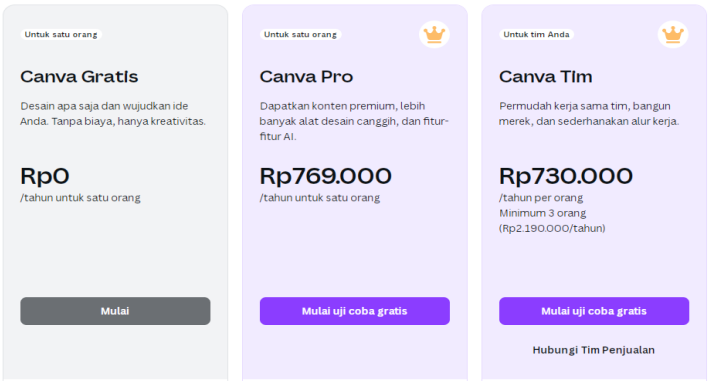
Untuk menikmati fasilitas yang disediakan *Canva Pro*, pengguna cukup membayar tarif berlangganan yang disediakan oleh *Canva*. Paket yang ditawarkan situs web resmi *Canva* cukup beragam untuk berbagai keperluan mulai dari Rp95.000,- per bulan hingga Rp769.000,- per tahun untuk 1 orang pengguna. Kemudian untuk harga *Canva Pro* yang diperuntukkan sebuah tim adalah Rp73.000,- per bulan per orang dengan

[4]Garris Pelangi. 2020. "Pemanfaatan Aplikasi *Canva* Sebagai Media Pembelajaran Bahasa Dan Sastra Indonesia Jenjang SMA/MA", *Jurnal Sasindo Unpam*, 8(2): 81-82.

minimum 3 orang (Rp219.000,- per bulan) serta Rp730.000,- per tahun per orang dengan minimum 3 orang (Rp2.190.000,- per tahun).



Gambar 1. *Screenshot* harga *Canva Pro* per bulan[5]

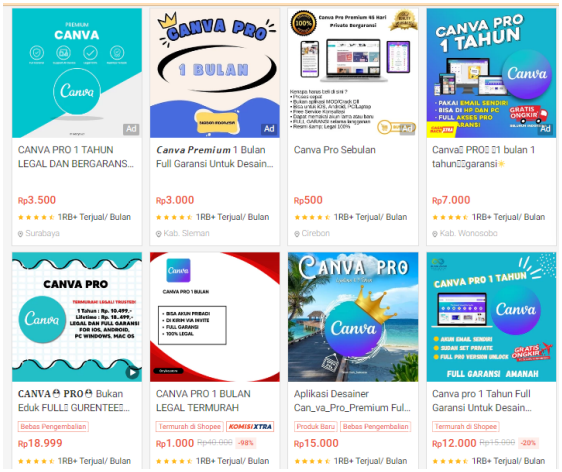


Gambar 2. *Screenshot* harga *Canva Pro* per tahun[6]

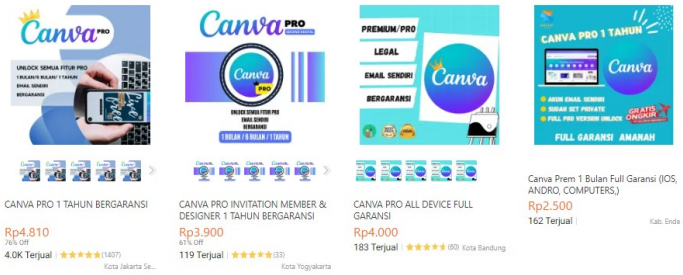
Namun, saat ini marak ditemukan praktik penjualan akun *Canva Pro* oleh pihak ketiga melalui media sosial seperti Twitter, Instagram, dan Facebook serta platform *online marketplace* seperti Shopee, Lazada, Blibli dan lainnya dengan harga yang jauh lebih murah dibanding dengan harga *Canva Pro* resmi dan memiliki lebih banyak variasi jangka waktu mulai

[5] *Canva*. 2024. *Paket dan Harga*. Diakses pada 10 Juni 2024 dari https://www.*Canva*.com/id_id/harga/.
[6] Ibid.

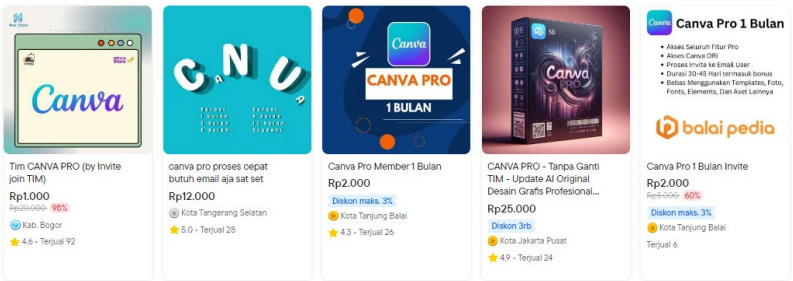
dari Rp1.000,- per bulan sampai layanan berlangganan seumur hidup yang hanya ditawarkan dengan harga mulai dari Rp4.000,- saja.



Gambar 3. *Screenshot* harga *Canva Pro* di Shopee[7]



Gambar 4. *Screenshot* harga *Canva Pro* di Lazada[8]



Gambar 5. *Screenshot* harga *Canva Pro* di Blibli[9]

---

[7]Shopee. 2024. Diakses pada 10 Juni 2024 dari https://shopee.co.id/search?keyword=*Canva*%20pro.

[8] Lazada. 2024. Diakses pada 12 Juni 2024 dari https://www.lazada.co.id/tag/*Canva*-pro/?spm=a2o4j.homepage.search.d_go&q=*Canva*%20pro&catalog_redirect_tag=true.

[9]Blibli. 2024. Diakses pada 12 Juni 2024 dari https://www.blibli.com/cari/*Canva*%20pro.


Spesifikasi Stok, Merek, Jenis···

Deskripsi

Fitur C4nv Pro Sudah Full Unlock
✅ Resmi dan Legal Dari C4nv Langsung
✅ Bisa Login Di Semua Device
✅ Gunakan iimail kk yg sudah Aktif / terdaftar C4nv
✅ Kirim Emailnya Aja , Nanti Kami kirim Link Undngan nya ke Inbox Email

⭕Garansi Sesuai Orderan,
√ 2 Bulan Garansi Full
√ 3 Bulan Garansi Full
√ 1 Tahun Garansi 6 Bulan
√ 1 tahun Edu Garansi 6 Bulan

100% Garansi Amanah ..(aman dan terpercaya tidak perlu RAGU lagi)

Kami Menjaga nama Baik Toko, bukan cuma ke untungan Sesaat..

Happy Shoping !!

Gambar 6. *Screenshot* keterangan produk *Canva Pro* di Shopee[10]

Masyarakat sebagai konsumen akan cenderung memilih suatu produk yang sama namun dengan harga yang lebih murah, sehingga layanan aplikasi premium yang didapat dari pihak ketiga kerap menjadi incaran bagi masyarakat. Meskipun penjual akun *Canva Pro* di *marketplace* mengklaim bahwa produk tersebut legal dan resmi, namun hal ini tidak sesuai dengan metode dan harga yang telah ditentukan oleh *Canva*. Pihak *Canva* sendiri telah menegaskan layanan premium *Canva Pro* hanya tersedia di situs web dan aplikasi resmi. Lebih lanjut dalam *Terms of Use Canva* dijelaskan beberapa batasan penggunaan layanan, antara lain berbunyi:

***2.E. Batasan Penggunaan Layanan**. Anda tidak boleh sendiri atau melalui pihak ketiga mana pun (i) menyewakan, menjual, mendistribusikan, menawarkan di biro layanan, mensublisensikan,*

[10] Shopee, *op.cit.*

menyediakan Layanan atau Konten Berlisensi kepada pihak ketiga manapun; (ii) menyalin, mereplikasi, mendekompilasi, merekayasa balik, berupaya mendapatkan kode sumber, memodifikasi, atau membuat karya turunan dari Layanan; (iii) mengakses Layanan untuk tujuan tolok ukur kinerja; (iv) mengakses Layanan untuk tujuan membangun atau memasarkan produk kompetitif.[11]
(hasil terjemahan bebas dari Bahasa Inggris ke Bahasa Indonesia oleh penulis)

Selayaknya hasil ciptaan lainnya, *Canva* juga dilindungi oleh Hak Kekayaan Intelektual berupa Hak Cipta. Menurut Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC), Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Walaupun sifat perlindungan hak cipta bersifat otomatis sejak ciptaan tersebut diciptakan, *Canva* juga telah mendaftarkan mereknya secara resmi dalam Pangkalan Data Kekayaan Intelektual (PDKI) dengan nama pemilik *Canva Pty Ltd* melalui nomor pendaftaran terbaru IDM001158670 pada tanggal 23-01-2024 dan akan berakhir pada tanggal 21-03-2032.[12]

Canva digolongkan sebagai Program Komputer yang dapat membuat komputer bekerja melakukan suatu fungsi atau untuk mencapai hasil tertentu. Dalam Pasal 1 angka 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menjelaskan bahwa Program Komputer adalah

[11]*Canva*. 2024. *Terms of Use*. Diakses pada 10 Juni 2024 dari https://www.*Canva*.com/policies/terms-of-use/.
[12]Pangkalan Data Kekayaan Intelektual. 2024. Diakses pada 10 Juni 2024 dari https://pdki-indonesia.dgip.go.id/detail/e633ceff6d458c90a0f27fbbdca3e043f4dd7c2d81b071ce23d421943a540b14?nomor=M0020221689790&type=trademark&keyword=*Canva*.

seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.

Selain dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Hak Kekayaan Intelektual dalam teknologi juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE). Sistem elektronik ini terdapat di dalam UU ITE pada Pasal 1 angka 5 yang menerangkan bahwa sistem elektronik merupakan serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi untuk mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik.

Bedasarkan pengertian-pengertian tersebut, *Canva* merupakan sebuah program komputer berwujud aplikasi yang mempersiapkan dan mengolah informasi elektronik sehingga dapat ditampilkan untuk menyampaikan suatu pesan. Dengan adanya perlindungan terhadap hak cipta tersebut, tindakan apapun yang dianggap melanggar hak pihak *Canva* sebagai pemilik ciptaan akan menimbulkan akibat hukum bagi pelanggarnya.

Menyebarluaskan hasil karya seseorang dengan tujuan komersial tanpa seizin dari pemegang hak merupakan bentuk pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta. Dalam Pasal 113 ayat (3) dan (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menegaskan bahwa setiap orang yang dengan tanpa hak dan izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta, apabila dilakukan dalam bentuk pembajakan maka akan dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau denda paling banyak 4 miliar rupiah. Meskipun begitu, tetap banyak oknum yang secara sadar maupun tidak merugikan hak ekonomi pencipta salah satunya dengan menjual akun premium *Canva Pro* di *marketplace* yang tidak sesuai dengan ketentuan baik dari pihak *Canva* sendiri maupun ketentuan hukum yang berlaku.

Dari uraian di atas menimbulkan sebuah pertanyaan apakah praktik penjualan akun premium dalam hal ini terfokus pada aplikasi *Canva* yang dilakukan di platform *online* jenis *marketplace* mengandung unsur pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta yang diatur pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta karena praktik ini tidak sesuai dengan *Terms of Use Canva* itu sendiri serta apa akibat hukum yang akan ditimbulkan dari transaksi tersebut baik bagi pihak penjual maupun pembeli. Penelitian ini menjadi penting karena melihat maraknya platform *online* yang masih menjual layanan ini dengan jumlah peminat yang sangat banyak dan dikhawatirkan akan terus merugikan pihak *Canva* itu sendiri serta aplikasi-aplikasi serupa yang

mengalami masalah yang sama. Oleh karena itu, peneliti tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **"Analisis Yuridis Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Penjualan Akun Premium *Canva Pro* Pada *Marketplace*"**.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan pada uraian latar belakang di atas, Penulis merumuskan masalah penelitian ini sebagai berikut:

1. Bagaimana bentuk pelanggaran hak cipta dalam praktik penjualan akun premium *Canva Pro* pada *marketplace*?
2. Bagaimana akibat hukum yang ditimbulkan dari penjualan akun premium *Canva Pro* pada *marketplace* terhadap pihak penjual maupun pembeli?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui, memahami, dan menganalisis pelanggaran hak cipta dalam praktik penjualan akun premium *Canva Pro* pada *marketplace.*
2. Untuk menjelaskan akibat hukum yang ditimbulkan dari penjualan akun premium *Canva Pro* pada *marketplace* terhadap pihak penjual maupun pembeli.

D. Manfaat Penelitian

Penelitian melalui Skripsi berjudul "Analisis Yuridis Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Penjualan Akun Premium *Canva Pro* Pada *Marketplace*" adalah dapat memberikan manfaat:

1. Manfaat Teoritis

   Hasil pemikiran secara teoritis ini kiranya dapat dijadikan referensi dan bahan kajian lebih lanjut sebagai sumbangsih pemikiran dalam perkembangan ilmu pengetahuan hukum, terutama dalam hal pelanggaran Hak Cipta dalam penjualan akun premium *Canva Pro* pada *marketplace*.

2. Manfaat Praktis

   Hasil penelitian ini dapat menjadi bahan pedoman khususnya kepada diri pribadi penulis, kepada mahasiswa serta praktisi hukum mengenai perlindungan hukum terhadap pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual terutama Hak Cipta dalam penjualan akun premium di *marketplace* serta menjadi bahan evaluasi bagi pihak *marketplace* dalam menyusun ketentuan penjualan sehingga dapat merespon secara cepat dan tegas terkait pelanggaran tersebut.

E. Keaslian Penelitian

No	Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Akibat Hukum Pelanggaran Syarat Penggunaan *Canva*	Penelitian ini sama-sama membahas tentang akibat hukum	Penelitian ini lebih terfokus pada aspek perjanjian yang sah

	Terhadap Perjanjian Jual Beli Akun *Canva Pro* Melalui Shopee Di Indonesia (Joshua Suwandi, 2023)[13]	dari kegiatan jual beli akun *Canva Pro* sebagai objek penelitiannya dan platform *marketplace* sebagai fokus media pemasarannya serta sama-sama menggunakan metode penelitian yuridis normatif.	apabila dikaitkan dengan Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata sedangkan yang diteliti oleh peneliti adalah fokus pada pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual terkhusus Hak Cipta dari praktek penjualan *Canva Pro* pada platform *online*.
2	Jual Beli *Canva Pro* Premium Di Twitter Perspektif Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Dan Hukum Ekonomi Syariah (Reza Duwi Andini, 2022)[14]	Penelitian ini sama-sama mengkaji tentang *Canva Pro* yang dijual di platform *online* sebagai obyek kajiannya dilihat dari perspektif Undang-Undang Hak Cipta.	Perbedaan terdapat pada fokus platformnya yaitu media sosial Twitter dan bagaimana pandangan Undang-Undang Hak Cipta dan hukum ekonomi syariah terhadap praktik jual beli tersebut, sedangkan peneliti dalam hal ini meneliti tentang pejualan *Canva Pro* pada platform *online marketplace* dan terfokus pada perspektif Undang-Undang Hak Cipta.

[13] Joshua Suwandi. 2023. *Akibat hukum pelanggaran syarat penggunaan Canva Terhadap Perjanjian Jual Beli Akun Canva Pro Melalui Shopee di Indonesia*. Bandung: Skripsi Sarjana Universitas Katolik Parahyangan.

[14] Reza Duwi Andini. 2022. *Jual Beli Canva Pro Premium Di Twitter Perspektif Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Dan Hukum Ekonomi Syariah*. Bojonegoro: Universitas Nahdlatul Ulama Sunan Giri Bojonegoro.

F. Kerangka Teori

1. Teori Perlindungan Hukum

Menurut Satjipto Raharjo[15], perlindungan hukum adalah upaya untuk mengorganisasikan berbagai kepentingan dalam masyarakat agar tidak terjadi tubrukan antar kepentingan dan dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum. Perlindungan hukum berasal dari ketentuan hukum dan segala peraturan mengenai hukum yang dihasilkan oleh masyarakat berdasarkan kesepakatan masyarakat tersebut guna mengatur hubungan antar setiap anggota masyarakat serta antar perseorangan dengan pemerintah yang dianggap dapat menjadi perwakilan masyarakat.

Perlindungan hukum terbagi menjadi dua, yaitu perlindungan hukum preventif dan represif. Perlindungan hukum preventif adalah perlindungan hukum yang bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa, yang mengarahkan tindakan pemerintah bersikap hati-hati dalam pengambilan keputusan yang didasarkan pada diskresi, sedangkan pelindungan hukum represif yaitu perlindungan hukum akhir guna menyelesaikan sengketa yang berupa sanksi seperti denda, penjara, dan hukuman tambahan yang diberikan apabila sudah terjadi sengketa atau telah dilakukan suatu pelanggaran.[16]

2. Teori Pelanggaran

---

[15] Satjipto Raharjo. 2000. *Ilmu Hukum*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, hlm. 54.
[16] Muchsin. 2003. *Perlindungan dan Kepastian Hukum bagi Investor di Indonesia*. Surakarta: Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret, hlm.20.

Berdasarkan Kamus Besar Bahasa Indonesia atau disingkat (KBBI) pelanggaran berasal dari kata dasar "langgar" yang berarti bertubrukan atau bertumbukan, kata "melanggar" artinya menubruk, menabrak, menumbuk, menyalahi, melawan, menyerang atau melanda. Langgar juga memiliki arti bertentangan. Dengan begitu, "pelanggaran" memiliki arti perbuatan melanggar yang bertentangan dengan ketentuan yang berlaku, atau tindak pidana yang lebih ringan dari pada kejahatan. Menurut Wirjono Prodjodikoro[17] pengertian pelanggaran adalah *"overtredingen"* atau pelanggaran berarti suatu perbuatan yang melanggar sesuatu dan berhubungan dengan hukum, dengan kata lain pelanggaran adalah suatu perbuatan melawan hukum.

3. Teori Pertanggungjawaban

Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, pertanggungjawaban berasal dari kata tanggung jawab yang berarti keadaan dimana suatu pihak wajib menanggung segala akibat perbuatan atau sikapnya dan bisa dituntut, dipersalahkan, diperkarakan, dan sebagainya sebagai pembebanan akibat hal tersebut. Menurut hukum tanggung jawab adalah suatu akibat atas konsekuensi kebebasan seorang tentang perbuatannya yang berkaitan dengan etika atau moral dalam melakukan suatu perbuatan.

Menurut Soegeng Istanto, tanggung jawab merujuk pada kewajiban untuk memberikan jawaban sebagai penjelasan dan perhitungan atas

---

[17] Wirjono Prodjodikoro. 2003. *Asas-asas Hukum Pidana*. Bandung: Refika Aditama, hlm.33.

semua kejadian serta kewajiban untuk memulihkan kerugian yang mungkin timbul akibat kejadian tersebut.

4. Hak Cipta

Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) atau dalam bahasa Inggris disebut *Intellectual Property Rights* (IPRs) merupakan hak yang timbul dari hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Hak Kekayaan Intelektual mencakup beberapa jenis hak, salah satunya adalah Hak Cipta. Hak Cipta adalah hak yang mengatur karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan dalam wujud tetap, atau dengan kalimat lain hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.[18]

Dalam Pasal 1 Angka 2 Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang dimaksud pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.

Objek ciptaan yang dilindungi hak cipta diatur dalam Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yaitu

[18] Mujiyono dkk. 2017. *Panduan Permohonan Hak Kekayaan Intelektual; Hak Cipta*. Yogyakarta: Sentra HKI LPPM Universitas Negeri Yogyakarta, hlm.1.

ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang salah satunya adalah program komputer.

Subjek yang dilindungi dalam hak cipta yaitu berupa hak moral dan hak ekonomi.

a. Hak Moral, yaitu hak yang melekat pada diri pencipta secara abadi, tidak dapat dihilangkan atau dihapus dengan alasan apapun, meskipun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Hak moral diatur dalam Pasal 5 hingga Pasal 7 UUHC. Hak moral pencipta meliputi hak untuk mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum, menggunakan nama alias atau nama samaran, mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat, mengubah judul dan anak judul ciptaan, mempertahankan haknya apabila terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang merugikan kehormatan diri atau reputasinya.
a. Hak Ekonomi, yaitu hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk hak terkait meliputi hak dalam melakukan penerbitan, penggandaan, pendistribusian, pertunjukan, pengumuman, dan penyewaan ciptaan untuk memperoleh royalti. Royalti adalah imbalan atas pemanfaatan hak ekonomi suatu ciptaan atau produk hak terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait.[19] Setiap pihak yang melakukan hak ekonomi

[19] Yoyo Arifardhani. 2020. *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual; Suatu Pengantar.* Jakarta: Kencana, hlm. 66.

pencipta tersebut wajib mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Penggandaan secara komersial demi keuntungan ekonomi terhadap ciptaan dilarang dan merupakan pelanggaran hak apabila tidak ada izin dari pencipta.

Perlindungan terhadap suatu ciptaan timbul secara otomatis sejak ciptaan itu diwujudkan dalam bentuk nyata. Pendaftaran ciptaan bukan merupakan suatu kewajiban untuk mendapatkan hak cipta. Namun demikian, pencipta maupun pemegang hak cipta yang mendaftarkan ciptaannya akan mendapat surat pendaftaran ciptaan yang dapat dijadikan sebagai alat bukti awal di pengadilan apabila timbul sengketa di kemudian hari atas ciptaan tersebut. Perlindungan hak cipta tidak diberikan kepada ide atau gagasan, karena karya cipta harus memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan yang lahir berdasarkan kemampuan, kreatifitas atau keahlian, sehingga ciptaan itu dapat dilihat, dibaca atau didengar.[20]

5. Teori Jual Beli

Menurut Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) kata jual beli memiliki arti persetujuan yang saling mengikat antara penjual yang sebagai pihak yang menyerahkan barang dan pembeli sebagai pihak yang membayar harga barang yang dijual. Dalam Undang-undang Hukum Perdata Pasal 1457 menjelaskan arti dari jual beli yaitu merupakan suatu perjanjian yang mana pihak satu mengikatkan dirinya

[20] Mujiyono dkk. *op.cit.* h. 3.

untuk menyerahkan suatu benda dan pihak lain untuk membayar harga yang telah dijanjikan.[21] Lebih lanjut dalam Pasal 1458 menjelaskan tentang adalnya sifat konsensual dari perjanjian jual beli yang berbunyi:

"Jual beli dianggap sudah terjadi antara kedua belah pihak seketika setelah mereka mencapai kata sepakat tentang barang dan harga, meskipun barang ini belum diserahkan maupun harganya belum dibayar."

Berdasarkan pengertian di atas, jual beli merupakan salah satu bentuk dari perjanjian. Dalam Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dalam Pasal 1320 tercantum syarat-syarat agar suatu perjanjian dianggap sah, yaitu:

a. Adanya kesepakatan mereka yang mengikatkan dirinya;
b. Kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
c. Suatu hal tertentu;
d. Suatu sebab yang halal.

Hal yang dijanjikan oleh pihak yang satu (pihak penjual) yaitu menyerahkan atau memindahkan hak miliknya atas barang yang ditawarkan, sedangkan yang dijanjikan oleh pihak yang lain yaitu membayar harga yang telah disetujuinya. Hak milik atas suatu barang harus diserahkan oleh penjual kepada pembeli, sehingga bukan sekedar kekuasaan atas barang tadi.[22]

6. Aplikasi *Canva*

---

[21] R. Subekti. 2006. *Kitab Undang - Undang Hukum Perdata*. Jakarta : PT Pradnya Paramita, hlm. 366.
[22] R. Subekti. 1998. *Hukum Perjanjian*. Jakarta: Intermasa, hlm. 79.

Canva adalah program desain *online* yang diciptakan pada 2013 dan menyediakan bermacam peralatan seperti presentasi, resume, poster, pamflet, brosur, grafik, infografis, spanduk, penanda buku, bulletin, dan lain sebagainya yang dikemas dalam aplikasi *Canva*. Adapun jenis-jenis presentasi yang ada pada *Canva* seperti presentasi kreatif, pendidikan, bisnis, periklanan, teknologi, dan lain sebagainya.[23] Adapun kegunaan *Canva* adalah:

a. Membuat presentasi yang serupa dengan *PowerPoint* dengan berbagai template yang siap pakai;
b. Membuat konten Instagram untuk *feed, Story,* dan *Ads* dengan pilihan animasi atau *static*;
c. Mendesain postingan, *cover, Ads, event cover, Facebook video*, dan *story Facebook*;
d. Mengedit video untuk berbagai platform media sosial, seperti *Instagram, Facebook, TikTok, Pinterest, LinkedIn,* dan *YouTube*;
e. Mendesain poster, *flyer*, brosur, iklan, *postcard*, *business card, newsletter,* dan *invoice* untuk kebutuhan bisnis dan sebagai *digital marketing tools*;
f. Membantu menyusun format resume, CV, *letterhead*, proposal, sertifikat, serta berbagai kartu dan undangan;

[23] Garris Pelangi. *Op.cit.* h. 79-96.

g. Menyusun infografis, *mind map*, kolase foto, *virtual background*, format kalender, *worksheet, planner,* peta konsep, dan *wallpaper/background* layar gadget.

Canva dapat diakses baik melalui perangkat *desktop* dan juga perangkat seluler secara *online* serta layanan *Canva* dapat dinikmati pengguna baik secara gratis maupun berlangganan *Canva Pro* berbayar yang memiliki lebih banyak keuntungan dan fitur-fitur tambahan.

7. *E-commerce*

E-commerce atau *Electonic Commerce* berasal dari kata *electronic* dan *commerce* yang dapat diartikan sebagai sebuah sistem perdagangan melalui elektronik. Dalam Pasal 1 angka 2 Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik mengistilahkan hal ini dengan sebutan PMSE (Perdagangan Melalui Sistem Elektronik), yaitu perdagangan yang transaksinya dilakukan melalui serangkaian perangkat dan prosedur elektronik. Perdagangan melalui sistem elektronik adalah tatanan kegiatan yang terkait dengan transaksi barang dan/atau jasa di dalam negeri dan melampaui batas wilayah negara dengan tujuan pengalihan hak atas barang dan/atau jasa untuk memperoleh imbalan atau kompensasi yang dilakukan melalui serangkaian perangkat dan prosedur elektronik.[24]

[24] Nur Alimah. 2020. *Tinjauan Yuridis Perlindungan Hukum Terhadap Seller Pada Marketplace.* Makassar: Doctoral dissertation Universitas Hasanuddin, hlm. 21.

E-commerce merupakan aktivitas pembelian dan penjualan melalui jaringan internet di mana pembeli dan penjual tidak bertemu secara langsung, melainkan berkomunikasi melalui media internet.[25] Menurut David Baum defenisi *e-commerce* yang sudah distandarkan dan disepakati bersama adalah: *e-commerce* merupakan suatu set dinamis teknologi, aplikasi dan proses bisnis yang menghubungkan perusahaan, konsumen dan komunitas tertentu melalui transaksi elektronik perdagangan barang, pelayan, dan informasi yang dilakukan secara elektronik.[26] *E-commerce* memiliki berbagai macam jenis transaksi dalam menerapkan sistemnya, yaitu antara lain: [27]

1) *Classifieds* atau Daftar Iklan Baris;
2) *Shopping Mall*;
3) Toko *Online* B2C *(Bussiness to Customers);*
4) Sosial Media *Shop*; dan
5) *Marketplace* C2C *(Costumer to Costumers).*

8. Platform *Online Marketplace*

Marketplace merupakan platform transaksi bisnis *online* yang menyediakan metode elektrik untuk memfasilitasi transaksi komersil seperti menjual barang, jasa ataupun informasi secara *online* antara

[25] Kasmi dan Adi Nurdian Candra. 2017. "Penerapan *E-Commerce* Berbasis *Business To Consumers* untuk Meningkatkan Penjualan Produk Makanan Ringan Khas Pringsewu", Jurnal aktual, 15(2): 110
[26] Ibid.
[27] Wahyudiyono. 2016. "Transaksi *E-Commerce* Masyarakat Jawa Timur". *Jurnal Komunikasi, Media dan Informatika*, 6 (3): 47.

pembeli dan penjual.[28] Sistem penjualan berbasis *marketplace* merupakan kegiatan transaksi bisnis yang dilakukan secara *online* dengan cukup praktis tanpa harus berkoban lebih dan cukup melakukan transaksi bisnis melaui hp, laptop, atau alat telekomunikasi lainnya. Pihak yang mengelola platform *marketplace* bertindak sebagai penyedia tempat antara penjual dan pembeli untuk melakukan transasksi.

Marketplace merupakan salah satu jenis dari *e-commerce* yang menyediakan tempat sebagai media promosi barang dagangan para penjual dan pihak perusahaan *e-commerce* ini juga memberikan layanan metode pembayaran dari transaksi *online* yang dilakukan. Pada umumnya pihak *marketplace* akan memberikan layanan *Escrow* atau rekening pihak ketiga sebagai jembatan antara penjual dan pembeli dan pihak *marketplace*. Jika sudah terjadi kesepakatan pembelian, pembeli harus menstransfer dana kepada pihak *Escrow*, dan penjual akan mengirimkan barang kepada pembeli. Dan setelah konsumen mengkonfirmasi kedatangan barang, maka pihak *Escrow* melepaskan dana tersebut kepada penjual, dan sebaliknya jika terjadi masalah dalam pemrosesan, dana akan dikembalikan kepada pembeli.[29]

Dalam Pasal 1 angka 2 Peraturan Pemerintah Nomor 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan Melalui Sistem Elektronik, Penyelenggara

---

[28] Yustiani, R., & Yunanto, R. 2017. "Peran *Marketplace* Sebagai Alternatif Bisnis Di Era Teknologi Informasi". *Komputa: Jurnal Ilmiah Komputer Dan Informatika*, *6*(2): 45.
[29] Wahyudiyono, *loc.cit*.

Perdagangan Melalui Sistem Elektronik atau PPMSE adalah Pelaku Usaha penyedia sarana Komunikasi Elektronik yang digunakan untuk transaksi Perdagangan, dalam hal ini *marketplace* bertindak sebagai penyelenggara sarana yang mempertemukan penjual dan pembeli untuk bertransaksi.

G. Kerangka Konsep

Canva merupakan suatu teknologi yang diciptakan dengan maksud untuk membantu manusia terutama dalam bidang desain grafis yang dapat dinikmati pengguna baik secara gratis maupun berlangganan *Canva Pro* berbayar yang menawarkan lebih banyak keuntungan. Paket berlangganan yang ditawarkan *Canva* cukup beragam untuk berbagai keperluan dan jangka waktu dan hanya tersedia di situs web dan aplikasi resmi *Canva*. Namun, marak ditemukan penjualan akun *Canva Pro* oleh pihak ketiga melalui media sosial serta platform *online marketplace* dengan harga yang jauh lebih murah dibandingkan dengan harga *Canva Pro* resmi. Meskipun penjual akun *Canva Pro* di *marketplace* mengklaim bahwa produk tersebut legal dan resmi, hal ini tidak sesuai dengan metode dan harga yang telah ditentukan oleh *Canva*.

Sebagai sebuah hasil ciptaan, *Canva* dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta berupa hak moral serta hak ekonomi dan tindakan apapun yang dianggap melanggar hak pihak *Canva* sebagai pemilik ciptaan akan menimbulkan akibat hukum. Menyebarluaskan hasil karya

seseorang dengan tujuan komersial tanpa seizin dari pemegang hak merupakan bentuk pelanggaran terhadap hak ekonomi pencipta. Dalam Pasal 113 ayat (3) dan (4) UUHC menegaskan bahwa setiap orang yang dengan tanpa hak dan izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta, apabila dilakukan dalam bentuk pembajakan maka akan dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 tahun atau denda paling banyak 4 miliar rupiah. Selain itu praktik ini juga mengancam hak-hak dari pembeli selaku konsumen. Perlindungan hukum dalam hal ini dibutuhkan untuk melindungi hak-hak dari subjek hukum yang dirugikan oleh pihak lain. Selain itu platform *online marketplace* sebagai sarana yang mempertemukan penjual dan pembeli untuk bertransaksi tanpa harus bertatap muka juga memiliki peran penting dalam perlindungan hak cipta sebagaimana yang diatur dalam Pasal 10 UUHC bahwa pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya.