

**PERJANJIAN JUAL BELI DESAIN GRAFIS PADA AGENSI DESAIN  
(STUDI PADA AGENSI DESAIN RUKURU STUDIO)**

**SKRIPSI**

**OLEH:**

**JAMILATUL BADRIYAH**

**NIM 200202110013**



**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2024**

**PERJANJIAN JUAL BELI DESAIN GRAFIS PADA AGENSI DESAIN  
(STUDI PADA AGENSI DESAIN RUKURU STUDIO)**

**SKRIPSI**

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan guna Memperoleh Gelar Strata Satu  
Sarjana Hukum (S.H.)

**OLEH:**

**JAMILATUL BADRIYAH**

**NIM 200202110013**



**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARIAH  
FAKULTAS SYARIAH  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM  
MALANG  
2024**

## PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI

Demi Allah,

Dengan kesadaran dan rasa tanggung jawab terhadap pengembangan keilmuan,  
Penulis menyatakan bahwa skripsi dengan judul:

**PERJANJIAN JUAL BELI DESAIN GRAFIS PADA AGENSI DESAIN  
(STUDI PADA AGENSI DESAIN RUKURU STUDIO)**

Benar-benar merupakan skripsi yang disusun sendiri berdasarkan kaidah penulisan karya ilmiah yang dapat dipertanggungjawabkan. Apabila dikemudian hari laporan penelitian skripsi ini merupakan hasil plagiasi karya orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, maka skripsi sebagai prasyarat mendapat predikat gelar sarjana dinyatakan batal demi hukum.

Malang, 02 April 2024

Penulis,



**Jamilatul Badriyah**  
NIM. 200202110013

## HALAMAN PERSETUJUAN

Setelah membaca dan mengoreksi skripsi saudara Jamilatul Badriyah NIM:  
200202110013 Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah  
Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang dengan judul:

**PERJANJIAN JUAL BELI DESAIN GRAFIS PADA AGENSI DESAIN  
(STUDI PADA AGENSI DESAIN RUKURU STUDIO)**

maka pembimbing menyatakan bahwa skripsi tersebut telah memenuhi syarat-  
syarat ilmiah untuk diajukan dan diuji oleh Majelis Dewan Penguji.

Mengetahui,  
Ketua Program Studi  
Hukum Ekonomi Syariah



**Dr. H. Fakhruddin, M.H.I.**  
NIP. 197408192000031002

Malang, 02 April 2024  
Dosen Pembimbing,



**Dr. Khoirul Hidayah, S.H., M.H.**  
NIP. 197805242009122003



KEMENTERIAN AGAMA UNIVERSITAS ISLAM NEGERI  
MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
FAKULTAS SYARIAH  
Jl. Gajayana 50 Malang Telp. (0341) 551345 Fax. (0341) 572533

**BUKTI KONSULTASI**

Nama : Jamilatul Badriyah  
NIM : 200202110013  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Dosen Pembimbing : Dr. Khoirul Hidayah, S.H., M.H.  
Judul Skripsi : Perjanjian Jual Beli Desain Grafis pada Agensi Desain  
(Studi pada Agensi Desain Rukuru Studio)

No	Hari/Tanggal	Materi Konsultasi	Paraf
1	Jumat, 01 September 2023	Pengajuan Judul	
2	Senin, 11 September 2023	Revisi Judul	
3	Senin, 18 September 2023	ACC Judul	
4	Rabu, 04 Oktober 2023	Konsultasi BAB I, II, III	
5	Kamis, 30 November 2023	ACC Seminar Proposal	
6	Senin, 08 Januari 2024	Revisi Hasil Seminar Proposal	
7	Selasa, 27 Februari 2024	Konsultasi BAB IV, V	
8	Senin, 18 Maret 2024	Revisi BAB IV, V	
9	Kamis, 28 Maret 2024	Revisi BAB IV, V	
10	Senin, 01 April 2024	ACC Skripsi	

Malang, 02 April 2024  
Mengetahui,  
Ketua Program Studi

**Dr. H. Fakhruddin, M.H.I.**  
NIP. 197408192000031002

## PENGESAHAN SKRIPSI

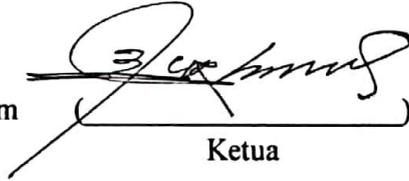
Dewan Penguji Skripsi saudara Jamilatul Badriyah, NIM 200202110013, mahasiswa Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, dengan judul:

### **PERJANJIAN JUAL BELI DESAIN GRAFIS PADA AGENSI DESAIN (STUDI PADA AGENSI DESAIN RUKURU STUDIO)**

Telah dinyatakan lulus dalam sidang ujian skripsi yang dilaksanakan pada tanggal 03 Mei 2024.

Dengan Penguji:

1. Dr. Burhanuddin Susamto, S.H.I., M.Hum  
NIP. 197801302009121002



Ketua

2. Dr. Khoirul Hidayah, S.H., M.H.  
NIP. 197805242009122003



Sekretaris

3. Dr. H. Fakhruddin, M.H.I  
NIP. 197408192000031002



Penguji Utama



Malang, 17 Mei 2024

Dekan



**Prof. Dr. Sudirman, M.A., CAHRM**  
NIP. 197708222005011003

## MOTTO

وَ أَوْفُوا بِعَهْدِ اللَّهِ إِذَا عَاهَدْتُمْ وَلَا تَنْفُضُوا الْأَيْمَانَ بَعْدَ تَوْكِيدِهَا وَقَدْ جَعَلْتُمُ اللَّهَ عَلَيْكُمْ كَفِيلًا إِنَّ اللَّهَ

يَعْلَمُ مَا تَفْعَلُونَ

“Dan tepatilah perjanjian dengan Allah apabila kamu berjanji dan janganlah kamu melanggar sumpah setelah diikrarkan, sedang kamu telah menjadikan Allah sebagai saksimu (terhadap sumpah itu). Sesungguhnya, Allah mengetahui apa yang kamu perbuat”.

(Q.S. an-Nahl (16): 91)

Masa depan itu milik orang yang percaya akan mimpinya  
dan berani mengambil risiko untuk mewujudkannya.

~Wishnutama Kusubandio~

Kebenaran membangun kepercayaan.

~Marilyn Suttle~

## KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan hidayah sehingga penulisan skripsi dengan judul: **“Perjanjian Jual Beli Desain Grafis pada Agensi Desain (Studi pada Agensi Desain Rukuru Studio)”** dapat terselesaikan dengan baik. Skripsi ini merupakan salah satu syarat guna memperoleh gelar Sarjana Hukum (S.H.) pada Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Shalawat dan salam kami haturkan kepada baginda Rasulullah SAW yang telah memberikan cahaya dari jalan kegelapan menuju jalan yang Allah SWT ridhoi, yaitu agama Islam. Dengan mengikuti beliau, semoga kita tergolong orang-orang yang beriman dan mendapatkan syafaatnya di hari akhir. Aamiin.

Di dalam menyelesaikan skripsi ini, penulis tidak lepas dari segala pengajaran, bimbingan serta bantuan layanan yang telah diberikan, maka dengan segala rasa hormat dan kerendahan hati penulis menyampaikan ucapan terima kasih yang tiada taranya kepada:

1. Prof. Dr. H. M. Zainuddin, M.A., selaku Rektor Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
2. Prof. Dr. Sudirman, M.A., CAHRM., selaku Dekan Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.
3. Dr. H. Fakhrudin, M.H.I., selaku Ketua Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang.

4. Dr. Khoirul Hidayah, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan arahan serta bimbingan selama penyusunan skripsi ini. Semoga Ibu selalu diberikan kesehatan dan keberkahan hidup serta dimudahkan segala urusan, baik di dunia maupun di akhirat.
5. Kurniasih Bahagiati, M.H., selaku Dosen Wali yang telah memberikan arahan serta bimbingan selama menempuh perkuliahan di Program Studi Hukum Ekonomi Syariah Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang. Semoga Ibu selalu diberikan kesehatan dan keberkahan hidup serta dimudahkan segala urusan, baik di dunia maupun di akhirat.
6. Dewan Penguji yang telah memberikan kritik yang membangun serta arahan dalam menyempurnakan kekurangan yang ada dalam penulisan skripsi ini.
7. Segenap Dosen Fakultas Syariah Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah mendidik, membimbing serta mengamalkan ilmunya dengan ikhlas. Semoga Allah SWT memberikan pahala-Nya yang sepadan kepada beliau semua.
8. Kedua orang tua penulis, yaitu Bapak Kacung Mariyono, Ibu Emi Widiyowati serta kakak-kakak penulis Gaguk Nirwana, Alm. Aris Afandi, Danu Pristiano yang senantiasa mendoakan, memberikan dukungan, motivasi, kasih sayang kepada penulis sehingga sampai pada titik ini dan sebagai pengiring di setiap langkah-langkah penulis.
9. Agensi desain Rukuru Studio yang telah memberikan kesempatan untuk melakukan penelitian di tempat ini. Terima kasih atas bantuan, motivasi dan saran dalam pembuatan skripsi ini.

10. Teman-teman seperjuangan Hukum Ekonomi Syariah angkatan 2020 yang telah memberikan banyak kenangan, pengalaman serta bantuan selama menempuh perkuliahan dan penyusunan skripsi ini.
11. Teman-teman UKM Pramuka Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang yang telah banyak memberikan pembelajaran dan pengalaman berharga yang tidak didapatkan di bangku perkuliahan, khususnya Elly Anjar Sari, Lusi Lestari, Maziyatussufiyah dan Nur Aziza.
12. Dan seluruh pihak yang tidak dapat disebutkan satu persatu yang telah membantu dalam proses penyusunan hingga skripsi ini terselesaikan.
13. Jamilatul Badriyah, *last but not least*, ya! diri saya sendiri. Apresiasi sebesar-besarnya karena telah bertanggung jawab untuk menyelesaikan apa yang telah dimulai. Terima kasih karena terus berusaha dan tidak menyerah serta senantiasa menikmati setiap prosesnya, sehingga skripsi ini dapat terselesaikan.

Dengan terselesaikannya skripsi ini, harapannya ilmu yang telah penulis peroleh selama masa perkuliahan dapat bermanfaat bagi perkembangan keilmuan di masa mendatang. Sebagai manusia yang tidak luput dari kekhilafan, penulis sangat mengharapkan kritik dan saran dari semua pihak demi kesempurnaan skripsi ini, sehingga dapat lebih bermanfaat. Aamiin.

Malang, 02 April 2024

Penulis



Jamilatul Badriyah  
NIM. 200202110013

## PEDOMAN TRANSLITERASI

Di dalam penulisan karya ilmiah, penggunaan istilah asing kerap kali tidak dihindarkan. Secara umum, sebagaimana dengan Pedoman Umum Ejaan Bahasa Indonesia, kata asing ditulis atau dicetak miring. Sedangkan di dalam konteks bahasa Arab, terdapat pedoman transliterasi khusus yang berlaku internasional. Berikut ini disajikan tabel pedoman transliterasi sebagai acuan penulisan karya ilmiah. Transliterasi Arab-Indonesia Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang adalah berpedoman pada model Library of Congress (LC) Amerika Serikat sebagai berikut:

Arab	Indonesia	Arab	Indonesia
أ	ʾ	ط	ṭ
ب	b	ظ	ẓ
ت	t	ع	‘
ث	th	غ	gh
ج	j	ف	f
ح	ḥ	ق	q
خ	kh	ك	k
د	d	ل	l
ذ	dh	م	m
ر	r	ن	n
ز	z	و	w
س	s	هـ	h
ش	sh	ء	’
ص	ṣ	ي	y

ض	d		
---	---	--	--

Untuk menunjukkan bunyi hidup panjang (madd), maka caranya dengan menuliskan coretan horizontal di atas huruf, seperti ā, ī, dan ū. (أ, ي, و). Bunyi hidup dobel Arab ditransliterasikan dengan menggabungkan dua huruf “ay” dan “aw” seperti layyinah, lawwāmah. Kata yang berakhiran tā’ marbūṭah dan berfungsi sebagai sifat atau muḍāf ilayh ditransliterasikan dengan “ah”, sedangkan yang berfungsi sebagai muḍāf ditransliterasikan dengan “at”.

## DAFTAR ISI

<b>PERNYATAAN KEASLIAN SKRIPSI</b> .....	<b>ii</b>
<b>HALAMAN PERSETUJUAN</b> .....	<b>iii</b>
<b>BUKTI KONSULTASI</b> .....	<b>iv</b>
<b>PENGESAHAN SKRIPSI</b> .....	<b>v</b>
<b>MOTTO</b> .....	<b>vi</b>
<b>KATA PENGANTAR</b> .....	<b>vii</b>
<b>PEDOMAN TRANSLITERASI</b> .....	<b>x</b>
<b>DAFTAR ISI</b> .....	<b>xii</b>
<b>DAFTAR TABEL</b> .....	<b>xiv</b>
<b>DAFTAR GAMBAR</b> .....	<b>xv</b>
<b>DAFTAR LAMPIRAN</b> .....	<b>xvi</b>
<b>ABSTRAK</b> .....	<b>xvii</b>
<b>ABSTRACT</b> .....	<b>xviii</b>
<b>ملخص البحث</b> .....	<b>xix</b>
<b>BAB I PENDAHULUAN</b> .....	<b>1</b>
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Rumusan Masalah.....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian.....	8
E. Definisi Operasional.....	8
F. Sistematika Pembahasan.....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b> .....	<b>11</b>
A. Penelitian Terdahulu.....	11
B. Kerangka Teori.....	16
1. Tinjauan tentang Perjanjian Jual Beli.....	16
2. Tinjauan tentang Akad <i>Istishna'</i> .....	32
3. Tinjauan tentang Hak Cipta.....	35
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b> .....	<b>41</b>
A. Jenis Penelitian.....	41

B. Pendekatan Penelitian .....	41
C. Lokasi Penelitian.....	42
D. Jenis dan Sumber Data .....	42
E. Metode Pengumpulan Data .....	43
F. Metode Pengolahan Data.....	44
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....</b>	<b>47</b>
A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian .....	47
B. Analisis Perjanjian Jual Beli Desain Grafis pada Agensi Desain Rukuru Studio Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta .....	50
C. Analisis Perjanjian Jual Beli Desain Grafis pada Agensi Desain Rukuru Studio Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.....	73
<b>BAB V PENUTUP.....</b>	<b>79</b>
A. Kesimpulan.....	79
B. Saran.....	81
<b>DAFTAR PUSTAKA .....</b>	<b>82</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN .....</b>	<b>86</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP .....</b>	<b>120</b>

## DAFTAR TABEL

Tabel 1: Orisinalitas Penelitian.....	15
---------------------------------------	----

## DAFTAR GAMBAR

Gambar 1: Profil Agensi Desain Rukuru Studio .....	49
Gambar 2: Detail Platform Agensi Desain Rukuru Studio .....	49
Gambar 3: <i>Meeting</i> antara Klien dengan Pihak Agensi Desain Rukuru Studio ....	89
Gambar 4: <i>Briefing</i> Tim Agensi Desain Rukuru Studio .....	89
Gambar 5: Proses Pengerjaan Desain Grafis .....	90
Gambar 6: <i>Pra Research</i> .....	119
Gambar 7: Wawancara dengan <i>Founder</i> Agensi Desain Rukuru Studio.....	119

## DAFTAR LAMPIRAN

Lampiran 1: Surat Pra <i>Research</i> .....	86
Lampiran 2: Surat Balasan Penelitian .....	87
Lampiran 3: Agensi Desain Rukuru Studio .....	89
Lampiran 4: Pedoman Penelitian .....	114
Lampiran 5: Dokumentasi Wawancara .....	119

## ABSTRAK

Jamilatul Badriyah, 200202110013, **Perjanjian Jual Beli Desain Grafis pada Agensi Desain (Studi pada Agensi Desain Rukuru Studio)**, Skripsi, Program Studi Hukum Ekonomi Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, Pembimbing: Dr. Khoirul Hidayah, S.H., M.H.

---

**Kata Kunci:** agensi desain; desain grafis; hak cipta; perjanjian jual beli

Perkembangan teknologi yang begitu pesat, khususnya dalam dunia digital, telah membawa dampak yang signifikan pada berbagai aspek kehidupan. Teknologi informasi memainkan peran penting dalam memudahkan manusia untuk menjalankan berbagai aktivitas. Kemajuan ini juga memunculkan inovasi baru, terutama dalam bidang hak kekayaan intelektual. Hak kekayaan intelektual melibatkan hak ekonomis yang diberikan kepada pencipta atau penemu atas karya intelektual mereka. Dalam konteks hak cipta, desain grafis, sebagai bagian dari kekayaan intelektual, menjadi subjek penting untuk dikaji lebih dalam.

Fokus dalam penelitian ini, yaitu untuk menganalisis perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan untuk menganalisis perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio dalam perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

Penelitian dalam penulisan ini menggunakan jenis penelitian empiris (*field research*) dengan menggunakan pendekatan kualitatif. Sumber data primer dalam penelitian ini diperoleh melalui wawancara dengan *founder* dari kantor agensi desain Rukuru Studio. Sedangkan, data sekunder diperoleh dari Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Metode pengumpulan data yang digunakan adalah wawancara dan dokumentasi. Kemudian, metode pengolahan data dilakukan melalui tahapan reduksi data, penyajian data serta penarikan kesimpulan dan verifikasi.

Hasil penelitian ini menunjukkan bahwa perjanjian jual beli dalam konteks desain grafis sama dengan perjanjian jual beli pada umumnya. Dalam pelaksanaan perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio sudah berdasarkan syarat sah perjanjian menurut Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan dianggap sah menurut hukum Islam karena telah memenuhi rukun dan syarat yang ditetapkan dalam jual beli *istishna'* sebagaimana ketentuan dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah. Namun, terdapat ketidaksesuaian antara isi perjanjian dengan implementasinya di mana yang digunakan ialah perjanjian lisensi hak cipta sementara yang diterapkan ialah sistem jual putus. Hal tersebut menyebabkan perjanjian yang dimaksud tidak memenuhi ketentuan Pasal 82 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan dapat dikategorikan pada penyelundupan hukum.

## ABSTRACT

Jamilatul Badriyah, 200202110013, **Graphic Design Sale and Purchase Agreement at Design Agency (Study at Rukuru Studio Design Agency)**, Thesis, Sharia Economic Law Study Program, State Islamic University of Maulana Malik Ibrahim Malang, Supervisor: Dr. Khoirul Hidayah, S.H., M.H.

---

**Keywords:** agency design; graphic design; copyright; sale and purchase agreement

The rapid development of technology, especially in the digital world, has had a significant impact on various aspects of life. Information technology plays an important role in making it easier for humans to carry out various activities. This progress has also led to new innovations, especially in the field of intellectual property rights. Intellectual property rights involve economic rights granted to creators or inventors for their intellectual works. In the context of copyright, graphic design, as part of intellectual property, is an important subject to be studied more deeply.

The focus of this research is to analyze the graphic design sale and purchase agreement at the Rukuru Studio design agency in the perspective of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright and to analyze the graphic design sale and purchase agreement at the Rukuru Studio design agency in the perspective of the Compilation of Sharia Economic Law.

The research in this paper uses empirical research (field research) using a qualitative approach. Primary data sources in this study were obtained through interviews with the founder of the Rukuru Studio design agency office. Meanwhile, secondary data is obtained from the Civil Code, the Compilation of Sharia Economic Law and Law Number 28 of 2014 concerning Copyright. The data collection methods used are interviews and documentation. Then, the data processing method is carried out through the stages of data reduction, data presentation and conclusion drawing and verification.

The results of this study indicate that the sale and purchase agreement in the context of graphic design is the same as the sale and purchase agreement in general. In the implementation of the graphic design sale and purchase agreement at the Rukuru Studio design agency, it is based on the valid terms of the agreement according to Article 1320 of the Civil Code and is considered valid according to Islamic law because it has fulfilled the pillars and conditions stipulated in *istishna'* sale and purchase as stipulated in the Compilation of Sharia Economic Law. However, there is a mismatch between the contents of the agreement and its implementation where what is used is a copyright license agreement while what is applied is a broken sale system. This causes the agreement in question to not meet the provisions of Article 82 of Law Number 28 of 2014 concerning Copyright and can be categorized as legal smuggling.

## ملخص البحث

جميلة البدرية، ٢٠١٣، ٢٠١١، ٢٠١٠، ٢٠٠٩، اتفاقية بيع وشراء التصميم الجرافيكي في وكالة تصميم (دراسة في وكالة تصميم استوديو روكورو للتصميم)، أطروحة، قسم القانون الاقتصادي الشرعي، جامعة مولانا مالك إبراهيم الإسلامية الحكومية مالانج، المشرف: الدكتور خير الهداية، الماجستير.

**الكلمات المفتاحية:** وكالة تصميم؛ التصميم الجرافيكي؛ حقوق الطبع والنشر؛ اتفاقية البيع والشراء

كان للتطور السريع للتكنولوجيا، وخاصة في العالم الرقمي، تأثير كبير على مختلف جوانب الحياة. وتؤدي تكنولوجيا المعلومات دوراً هاماً في تيسير قيام البشر بمختلف الأنشطة. وقد أدى هذا التقدم أيضاً إلى ابتكارات جديدة، خاصة في مجال حقوق الملكية الفكرية. وتنطوي حقوق الملكية الفكرية على الحقوق الاقتصادية الممنوحة للمبدعين أو المخترعين عن أعمالهم الفكرية. وفي سياق حقوق التأليف والنشر، يعتبر التصميم الجرافيكي، كجزء من الملكية الفكرية، موضوعاً مهماً يجب دراسته بشكل أعمق.

يركز هذا البحث على تحليل اتفاقية بيع وشراء التصميم الجرافيكي في وكالة تصميم استوديو روكورو للتصميم من منظور القانون رقم 28 لعام 2014 بشأن حقوق الطبع والنشر وتحليل اتفاقية بيع وشراء التصميم الجرافيكي في وكالة تصميم استوديو روكورو للتصميم من منظور مجموعة القوانين الاقتصادية الشرعية.

يستخدم البحث في هذه الورقة البحثية البحث التجريبي (البحث الميداني) باستخدام منهج نوعي. وقد تم الحصول على مصادر البيانات الأولية في هذه الدراسة من خلال المقابلات مع مؤسس مكتب وكالة تصميم استوديو روكورو للتصميم. وفي الوقت نفسه، تم الحصول على البيانات الثانوية من القانون المدني وتجميع القانون الاقتصادي الشرعي والقانون رقم 28 لعام 2014 بشأن حقوق الطبع والنشر. أساليب جمع البيانات المستخدمة هي المقابلات والتوثيق. ثم يتم تنفيذ طريقة معالجة البيانات من خلال مراحل اختزال البيانات وعرض البيانات واستخلاص النتائج والتحقق منها.

تشير نتائج هذه الدراسة إلى أن اتفاقية البيع والشراء في سياق التصميم الجرافيكي هي نفسها اتفاقية البيع والشراء بشكل عام. وفي تنفيذ اتفاقية البيع والشراء في مجال التصميم الجرافيكي في وكالة تصميم استوديو روكورو للتصميم، فإنها تستند إلى شروط الاتفاقية الصحيحة حسب المادة 1320 من القانون المدني وتعتبر صحيحة حسب الشريعة الإسلامية لأنها استوفت الأركان والشروط المنصوص عليها في بيع وشراء الاستصناع كما هو منصوص عليه في مجموعة القوانين الاقتصادية الشرعية. إلا أن هناك عدم تطابق بين مضمون الاتفاقية وبين تطبيقها حيث إن ما هو معمول به هو اتفاقية ترخيص حقوق الطبع بينما ما هو مطبق هو نظام البيع الفاسد. وهذا ما يجعل الاتفاقية المعنية لا تتوافق مع أحكام المادة 82 من القانون رقم 28 لسنة 2014 بشأن حقوق الطبع والنشر ويمكن تصنيفها على أنها تهريب قانوني.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Pesatnya perkembangan teknologi disebabkan oleh perubahan zaman, yang mana ditandai dengan dunia yang serba digital. Pada dasarnya adanya teknologi ialah untuk mempermudah manusia dalam menjalankan suatu hal. Kemajuan teknologi informasi menjadi suatu pertimbangan masyarakat dalam memenuhi kebutuhannya. Kemudahan serta kualitas yang ditawarkan oleh kemajuan teknologi informasi menjadi nilai plus dan baik di mata masyarakat. Adapun yang dimaksud dengan teknologi informasi ialah suatu teknologi dengan pengaruh yang besar dalam segala aspek kehidupan.<sup>1</sup>

Dengan semakin canggih dan modern suatu teknologi, maka semakin banyak pula inovasi-inovasi baru dalam berbagai bidang, terkhusus bidang hak kekayaan intelektual. Hak Kekayaan Intelektual ialah hak ekonomis yang diberikan oleh hukum kepada seorang pencipta atau penemu atas suatu karya yang berasal dari kemampuan intelektualitas manusia. Kemudian lembaga internasional, *World Intellectual Property Organization* yang bernaung di bawah PBB dengan fokus masalah Hak Kekayaan Intelektual memberikan definisi sebagai berikut: “*Intellectual Property refers to creations of the mind: inventions, literary and artistic works, and symbols, names, and designs used in*

---

<sup>1</sup> Lisma Yana Siregar dan Muhammad Irwan Padli Nasution, “Perkembangan Teknologi Informasi terhadap Peningkatan Bisnis Online,” *Hirarki: Jurnal Ilmiah Manajemen dan Bisnis* 2, no. 1 (2020): 71.

*commerce*". Adapun dari definisi tersebut dapat dipahami bahwa kekayaan intelektual ialah kreasi pemikiran yang melingkupi invensi, sastra, dan seni, simbol, nama, gambar dan desain yang digunakan dalam suatu perdagangan. Ruang lingkup dari hak kekayaan intelektual meliputi hak cipta, merek dagang, indikasi geografis, desain industri, paten, desain tata letak sirkuit terpadu dan informasi tertutup.<sup>2</sup>

Apabila membahas mengenai hak cipta tentu saja pemikiran akan tertuju pada karya atau ciptaan. Menurut Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, hak cipta ialah hak eksklusif dari pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sebagaimana ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>3</sup> Hak cipta merupakan bagian dari hak kekayaan intelektual yang mempunyai ruang lingkup yang cukup luas, di mana melingkupi program ilmu komputer, ilmu pengetahuan, seni dan sastra.<sup>4</sup> Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 mengemukakan bahwa hak cipta dapat beralih ataupun dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis atau sebab lain yang dibenarkan sebagaimana dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>5</sup> Di dalam penelitian ini akan terfokus pada karya yang dihasilkan oleh media digital atau bisa disebut dengan desain grafis.

---

<sup>2</sup> Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual* (Cet 3; Malang: Setara Press, 2020), 1–5.

<sup>3</sup> Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>4</sup> Hari Sutra Disemadi dan Hanifah Ghafila Romadona, "Kajian Hukum Hak Pencipta terhadap Desain Grafis Gratis yang dipergunakan ke dalam Produk Penjualan di Indonesia," *Jurnal Meta-Yuridis* 4, no. 2 (2021): 46, <https://doi.org/10.26877/m-y.v4i2.8167>.

<sup>5</sup> Pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Pada awal bulan Maret tahun 2012 diduga kuat bahwasanya logo milik Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) dijiplak oleh suatu perusahaan asal Rusia. Perusahaan Rusia tersebut dengan nama Inkom TehSnab mencantumkan sebuah logo pada situs websitenya dengan alamat <http://www.1hydro.ru>. Adapun bentuk logo yang terdapat pada situs website tersebut sangat mirip dengan logo milik Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS), perbedaannya hanya dalam urusan warna. Logo milik Institut Teknologi Sepuluh Nopember (ITS) menampilkan warna biru agak muda, sedangkan Inkom TehSnab menampilkan warna biru tua.<sup>6</sup>

Adapun kasus lain yang berkaitan dengan pelanggaran hukum hak cipta ialah kasus antara PT. Nirwana Arvindo Mahaputra dengan Hairo. PT. Nirwana Arvindo Mahaputra merupakan perusahaan desain grafis yang memasarkan hasil karyanya secara nasional maupun internasional, baik secara langsung maupun melalui media internet. Pada tanggal 13 Februari 2008, PT. Nirwana Arvindo Mahaputra mengetahui dari salah satu pegawainya bahwa karya desain grafis mereka telah digunakan seseorang pada situs websitenya dengan alamat <http://www.deviantart.com> dan diakui sebagai ciptaan dari seorang berkebangsaan Thailand dengan identitas Hairo, yang mana karya desain grafis tersebut didapatkan dengan cara mengunduh melalui website perusahaan PT. Nirwana Arvindo Mahaputra tanpa izin.<sup>7</sup>

---

<sup>6</sup> Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, 67.

<sup>7</sup> Murni Maryani, "Pelanggaran Hak Cipta oleh Hairo Kepada PT. Nirwana Arvindo Mahaputra," *Lentera*, diakses 12 Januari 2024, <https://www.lentera24.com/2023/01/pelanggaran-hak-cipta-oleh-hairo-kepada.html>.

Dalam hal ini menunjukkan bahwa masih terdapat kasus pelanggaran hak cipta di Indonesia. Pada dasarnya, pelanggaran terhadap hak cipta menyangkut dua hal, yaitu pelanggaran terhadap hak moral dan pelanggaran terhadap hak ekonomi. Oleh karena banyaknya kasus pelanggaran hak cipta, maka pemerintah menerbitkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sebagai payung hukum. Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 menjelaskan berbagai macam ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta diantaranya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.<sup>8</sup>

Adapun yang dimaksud dengan desain ialah proses yang panjang dari suatu pekerjaan di mana berkaitan erat dengan seni guna mencapai tujuan tertentu. Sedangkan, desain grafis ialah suatu bentuk komunikasi yang diwujudkan secara visual dengan menggunakan gambar sebagai sarana untuk menyampaikan informasi.<sup>9</sup> Melalui teknologi informasi, hanya bermodal perangkat elektronik dan akses internet kita dapat memperoleh segala informasi, baik informasi yang berkaitan dengan akademik, usaha, berita maupun informasi lainnya. Antara teknologi informasi dengan peluang penyediaan jasa desain grafis sangat berkaitan satu dengan yang lainnya. Dengan menggunakan teknologi informasi para desainer grafis dapat menawarkan dan mempublikasikan hasil karyanya untuk menarik minat orang lain agar menggunakan jasa desain grafis tersebut.<sup>10</sup>

---

<sup>8</sup> Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>9</sup> Isoni Muhammad Miraj Mirza, "Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia," *Jurnal Visual Ideas* 2, no. 2 (2022): 73.

<sup>10</sup> Sri Nuraeni, "Keterkaitan Teknologi Informasi dengan HKI dalam Bisnis Design Grafis," 2.

Agensi desain merupakan perusahaan yang mengkhususkan diri dalam pembuatan desain visual dan materi komunikasi untuk bisnis, organisasi dan individu. Peran dari agensi desain ialah membantu *branding* suatu perusahaan. Agensi desain Rukuru Studio merupakan salah satu studio desain grafis di Kota Malang dengan prioritas utama layanan jasa desain digital yang berfokus pada *branding*, desain kemasan, identitas perusahaan, ilustrasi, video serta media lainnya sesuai dengan kebutuhan klien. Adapun platform yang digunakan oleh agensi desain Rukuru Studio terbagi menjadi tiga kategori, yaitu: (1) portofolio, seperti [dribbble.com](https://dribbble.com), [behance.net](https://behance.net) dan Instagram; (2) *marketplace*, seperti [creative market](https://creativemarket.com), [creative fabrica](https://creativefabrica.com) dan [design bundles](https://designbundles.net); dan (3) *microstock*, seperti [freepik](https://freepik.com), [shutterstock](https://shutterstock.com), [uplabs](https://uplabs.com) dan [adobe stock](https://adobe.com/stock). Selain itu, agensi desain Rukuru Studio juga memiliki tim dengan spesialisasi yang berbeda-beda sesuai dengan keahlian masing-masing.

Praktik jasa pembuatan desain grafis berlangsung di mana klien memesan kepada pihak agensi desain Rukuru Studio, baik secara langsung atau melalui platform sebagaimana yang telah dipaparkan di atas. Semakin canggihnya dunia internet menjadi peluang yang sangat besar bagi banyak orang untuk menyediakan jasa ini sebagai pekerjaan mereka. Hal tersebut merupakan peluang dikarenakan profesi desainer grafis menjadi salah satu karir yang diminati di era digital. Terkait mekanisme penjualan, agensi desain Rukuru Studio memiliki *term and conditions* sesuai kesepakatan dengan klien.

Namun, apabila transaksi dilakukan melalui platform, maka untuk mekanismenya mengikuti aturan dari platform tersebut.<sup>11</sup>

Akad merupakan istilah perjanjian dalam hukum Islam. Adapun akad yang dilakukan oleh klien dengan memesan desain grafis kepada pihak agensi desain Rukuru Studio untuk menghasilkan suatu objek berupa desain grafis dapat dikatakan dalam akad *bai' istishna'*. Akad *istishna'* ialah akad jual beli pesanan dengan kriteria dan persyaratan tertentu yang disepakati antara pemesan atau pembeli (*mustashni'*) dengan penjual atau pembuat (*shani'*). Dalam hal ini klien bertindak selaku pemesan/pembeli/pengguna jasa dan pihak agensi desain Rukuru Studio bertindak selaku penjual/pembuat/penyedia jasa.

Dalam hal perjanjiannya, terdapat kontrak kerja yang berdasarkan pada kesepakatan antara pihak agensi desain Rukuru Studio dengan klien. Adapun permasalahan yang sering dialami oleh pekerja kreatif, yaitu minimnya pengetahuan mengenai hak kekayaan intelektual, kesadaran atas hukum yang rendah serta rendahnya kesadaran atas pentingnya suatu kontrak. Selain itu, ketidaksesuaian antara isi perjanjian dengan implementasinya dapat mengakibatkan konflik antara agensi desain dengan klien terkait dengan hak penggunaan, hak cipta, atau hak lisensi apabila tidak selaras antara implementasi dengan isi perjanjian yang telah disepakati.<sup>12</sup>

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk mengkaji lebih dalam terkait perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

---

<sup>11</sup> Hasil Pra *Research* pada Agensi Desain Rukuru Studio (Juni, 2023).

<sup>12</sup> Hasil Pra *Research* pada Agensi Desain Rukuru Studio (Juni, 2023).

dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah dalam suatu penelitian yang berjudul “Perjanjian Jual Beli Desain Grafis pada Agensi Desain (Studi pada Agensi Desain Rukuru Studio)”.

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan pada latar belakang di atas, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Bagaimana perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio dalam perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah?

## **C. Tujuan Penelitian**

Penelitian ini memiliki dua tujuan, yaitu:

1. Untuk menganalisis mengenai perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Untuk menganalisis mengenai perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio dalam perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

#### **D. Manfaat Penelitian**

Manfaat yang akan dicapai melalui penelitian ini adalah:

1. Manfaat Teoritis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan kontribusi berupa manfaat teoritis, yaitu dapat berguna dan memberikan manfaat terkhusus bagi kalangan akademisi dan masyarakat sebagai sarana pengembangan ilmu pengetahuan dan bahan rujukan mengenai perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain.

2. Manfaat Praktis

Hasil dari penelitian ini diharapkan dapat menyumbangkan kontribusi berupa manfaat secara praktis, yaitu berupa informasi dan wawasan bagi peneliti dan pembaca, utamanya di bidang ilmu hukum terkait perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain. Sehingga tidak menyebabkan terjerumus ke dalam hal-hal yang mengarah pada perselisihan di kemudian hari.

#### **E. Definisi Operasional**

Untuk mempermudah pemahaman bagi pembaca, maka berikut dijelaskan beberapa istilah yang akan digunakan:

1. Perjanjian Jual Beli adalah suatu perbuatan di mana terdapat dua orang yang saling mengikatkan dirinya untuk melakukan pertukaran di mana satu pihak menyetujui untuk melepas hak milik atas suatu barang yang bernilai dan satu pihak lainnya menyetujui untuk memberikan upah pembayaran atas barang tersebut sesuai dengan kesepakatan. Adapun perjanjian jual beli

yang dimaksud dalam konteks penelitian ini adalah perjanjian jual beli yang dilakukan di antara pihak penyedia jasa atau agensi desain Rukuru Studio dengan pengguna jasa atau klien. Objek dari jual beli tersebut adalah desain grafis. Dalam hal ini, pihak penyedia jasa atau agensi desain Rukuru Studio membuatkan desain yang telah dipesan oleh pengguna jasa atau klien kemudian pengguna jasa atau klien akan memberikan upah pembayaran atas desain tersebut.

2. Desain Grafis adalah suatu karya yang berbentuk komunikasi visual sebagai sarana untuk menyampaikan informasi yang dihasilkan oleh desainer grafis. Adapun desain grafis yang dimaksud dalam konteks penelitian ini, yaitu desain yang telah dibuat oleh tim dari agensi desain Rukuru Studio.
3. Agensi Desain adalah suatu instansi atau perusahaan yang bergerak di bidang jasa dengan spesialisasi pembuatan desain. Adapun agensi desain yang dimaksud dalam konteks penelitian ini, yaitu Rukuru Studio.

#### **F. Sistematika Pembahasan**

Agar pembahasan penelitian ini terarah dan terstruktur, maka dibutuhkan sistematika pembahasan yang terdiri dari lima bab dan setiap bab terdiri dari masing-masing sub bab yang saling berkaitan. Adapun sistematika penelitian ini disusun sebagai berikut:

Bab pertama merupakan pendahuluan yang mana terdiri dari latar belakang masalah yang mengemukakan mengenai alasan peneliti untuk melakukan penelitian ini, rumusan masalah yang berisikan spesifikasi penelitian yang hendak dilakukan, tujuan penelitian yang merupakan tujuan

yang hendak dicapai dari penelitian ini, manfaat penelitian menjelaskan mengenai manfaat yang didapatkan dari dilakukannya penelitian ini, definisi operasional dan yang terakhir sistematika pembahasan.

Bab kedua merupakan tinjauan pustaka yang mana terdiri dari penelitian terdahulu dan kerangka teori. Pada penelitian terdahulu berisi informasi tentang penelitian terkait karya tulis ilmiah yang dilakukan oleh peneliti-peneliti sebelumnya. Sedangkan, pada kerangka teori berisi beberapa konsep atau teori yang berkesinambungan dengan judul penelitian yang terdiri dari tinjauan tentang perjanjian jual beli, tinjauan tentang akad *istishna'* dan tinjauan tentang hak cipta.

Bab ketiga merupakan metode penelitian yang mana terdiri dari jenis penelitian, pendekatan penelitian, lokasi penelitian, jenis dan sumber data, metode pengumpulan data serta metode pengolahan data.

Bab keempat merupakan hasil penelitian dan pembahasan yang mana terdiri dari gambaran umum lokasi penelitian serta analisis perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio dalam perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

Bab kelima merupakan penutup yang mana terdiri atas kesimpulan yang menguraikan secara singkat jawaban dari permasalahan yang diangkat oleh peneliti serta saran untuk dijadikan sebagai perbaikan dan acuan di masa yang akan datang.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Penelitian Terdahulu**

Penelitian terdahulu merupakan hal yang sangat penting dalam mengembangkan suatu penelitian guna mengidentifikasi permasalahan tertentu yang harus ditulis peneliti dengan sudut pandang yang berbeda. Selain itu, penelitian terdahulu dapat berguna sebagai bahan rujukan peneliti agar mengetahui persamaan dan perbedaan dengan penelitian sebelumnya. Adapun penelitian yang digunakan sebagai bahan rujukan dalam penelitian ini ialah sebagai berikut:

##### **1. Penelitian oleh Fithratin Najizah**

Penelitian yang dilakukan oleh Fithratin Najizah mahasiswa Fakultas Syariah, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, tahun 2020 yang berjudul: *Perlindungan Hukum dalam Praktik Jual Beli Desain Arsitektur dan Struktur Melalui Media Elektronik pada Penyedia Jasa Freelance Perspektif Hukum Perlindungan Konsumen dan KHES (Studi di Punokawan Studio Kota Kediri)*. Hasil dari penelitiannya mengemukakan bahwa perlindungan hukum bagi konsumen di Punokawan Studio telah memenuhi ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen. Hal tersebut dibuktikan dengan adanya kesepakatan antara kedua belah pihak yang mana tidak terdapat unsur paksaan, tetap memperhatikan hak-hak konsumen dan melaksanakan

kewajiban pelaku usaha. Sehingga unsur-unsur yang terkandung dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1999 tentang Perlindungan Konsumen telah terpenuhi serta telah sesuai dengan Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.<sup>13</sup>

## 2. Penelitian oleh Shabilla Mahadi

Penelitian yang dilakukan oleh Shabilla Mahadi mahasiswa Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Surakarta, tahun 2021 yang berjudul: *Analisis Yuridis Perjanjian Jual Beli dalam Transaksi E-Commerce Berbasis Itikad Baik*. Hasil dari penelitiannya mengemukakan bahwa jual beli melalui platform E-Commerce dapat dikatakan sah dan telah terjadi hubungan hukum yang menimbulkan akibat hukum, yaitu hak dan kewajiban para pihak yang mana hal tersebut berpedoman pada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Pelaksanaan jual beli melalui platform E-Commerce menurut hukum positif Indonesia yang bersumber pada Kitab Undang-Undang Hukum Perdata adalah sah sebab sudah memenuhi syarat objektif dan subjektif perjanjian serta hak dan kewajiban para pihak telah dilaksanakan dengan itikad baik.<sup>14</sup>

---

<sup>13</sup> Fithratin Najjah, "Perlindungan Hukum dalam Praktik Jual Beli Desain Arsitektur dan Struktur Melalui Media Elektronik pada Penyedia Jasa *Freelance* Perspektif Hukum Perlindungan Konsumen dan KHES (Studi di Punokawan Studio Kota Kediri)" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020).

<sup>14</sup> Shabilla Mahadi, "Analisis Yuridis Perjanjian Jual Beli dalam Transaksi E-Commerce Berbasis Itikad Baik," (Publikasi Ilmiah, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021).

### **3. Penelitian oleh Hari Sutra Disemadi dan Hanifah Ghafila Romadona**

Penelitian yang dilakukan oleh Hari Sutra Disemadi dan Hanifah Ghafila Romadona mahasiswa Fakultas Hukum, Universitas Internasional Batam, tahun 2021 yang berjudul: *Kajian Hukum Hak Pencipta terhadap Desain Grafis Gratis yang dipergunakan ke dalam Produk Penjualan di Indonesia*. Hasil dari penelitian keduanya mengemukakan bahwa terdapat beberapa perlindungan hukum yang dapat dilakukan oleh pencipta, yaitu perlindungan hukum preventif dan represif serta memberikan sosialisasi pengetahuan terkait dengan pentingnya perlindungan hak kekayaan intelektual kepada masyarakat. Hal tersebut dilakukan guna mencegah terjadinya pelanggaran terhadap karya intelektualnya. Pencipta dapat melakukan pendaftaran atau pencatatan atas desain grafisnya agar apabila pencipta dirugikan haknya, maka pencipta dapat mengajukan gugatan sebagaimana yang telah disebutkan di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.<sup>15</sup>

### **4. Penelitian oleh Luh Mas Putri Pricillia Mahadewi Mantra dan A Ngurah Sri Rahayu Gord**

Penelitian yang dilakukan oleh Luh Mas Putri Pricillia Mahadewi Mantra dan A Ngurah Sri Rahayu Gord mahasiswa Universitas Pendidikan Nasional Denpasar, tahun 2022 yang berjudul: *Implementasi Perjanjian Lisensi Hak Cipta terhadap Hak Ekonomi Pencipta Motif Perak Bali*. Hasil

---

<sup>15</sup> Hari Sutra Disemadi dan Hanifah Ghafila Romadona, "Kajian Hukum Hak Pencipta terhadap Desain Grafis Gratis yang dipergunakan ke dalam Produk Penjualan di Indonesia," *Jurnal Meta-Yuridis* 4, no. 2 (2021).

dari penelitian keduanya mengemukakan bahwa pelaksanaan perjanjian lisensi karya cipta motif perak Bali sudah dilakukan namun pelanggaran hak cipta masih kerap kali terjadi dikarenakan kurangnya pemahaman mengenai perlindungan hak cipta, terkhusus perjanjian lisensi. Dengan begitu maka perlu adanya kerja sama dengan pemerintah agar lebih efektif. Adapun upaya yang dilakukan pemerintah, yaitu upaya preventif dan represif. Upaya preventif dilakukan dengan mengadakan penyuluhan, seminar ataupun lokakarya tentang pentingnya memahami perlindungan hak cipta serta pemanfaatan hak ekonomi dari perjanjian lisensi yang dapat mensejahterakan pencipta. Sedangkan upaya represif dilakukan dengan mediasi dan penyidikan serta penyelesaian sengketa.<sup>16</sup>

##### **5. Penelitian oleh M. Anang Syamsu Nihar**

Penelitian yang dilakukan oleh M. Anang Syamsu Nihar mahasiswa Fakultas Syariah dan Hukum, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, tahun 2022 yang berjudul: *Analisis Praktik Jual Beli Desain Melalui Media Online pada Penyedia Jasa Aplikasi Fiverr Perspektif Hukum Islam*. Hasil dari penelitiannya mengemukakan bahwa praktik jual beli desain melalui media online pada penyedia jasa aplikasi Fiverr dalam pelaksanaannya sudah memenuhi hak dan kewajiban para pihak, hanya saja masih terdapat kekurangan yang menyebabkan timpang. Selain itu apabila dianalisis, jual beli desain melalui media online pada penyedia jasa aplikasi

---

<sup>16</sup> Luh Mas Putri Pricillia Mahadewi Mantra dan A Ngurah Sri Rahayu Gord, "Implementasi Perjanjian Lisensi Hak Cipta terhadap Hak Ekonomi Pencipta Motif Perak Bali," *Jurnal Pro Hukum* 11, no. 4 (2022): 319–326.

Fiverr menurut perspektif hukum Islam masih ditemukan adanya kecacatan pada prosesnya. Namun, secara garis besar jual beli desain pada aplikasi Fiverr telah sesuai dengan ketentuan jual beli dalam Islam.<sup>17</sup>

Tabel 1: Orisinalitas Penelitian

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
1	Fithratin Najizah	Perlindungan Hukum dalam Praktik Jual Beli Desain Arsitektur dan Struktur Melalui Media Elektronik pada Penyedia Jasa <i>Freelance</i> Perspektif Hukum Perlindungan Konsumen dan KHES (Studi di Punokawan Studio Kota Kediri)	Sama-sama mengkaji mengenai jual beli desain	Pada penelitian terdahulu berfokus pada perlindungan hukum dalam praktik jual beli desain melalui media elektronik perspektif hukum perlindungan konsumen dan KHES, sedangkan penelitian ini berfokus pada perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain dalam perspektif UUHC dan KHES
2	Shabilla Mahadi	Analisis Yuridis Perjanjian Jual Beli dalam Transaksi E-Commerce Berbasis Itikad Baik	Sama-sama mengkaji mengenai perjanjian jual beli	Pada penelitian terdahulu berfokus pada transaksi E-Commerce dan itikad baik para pihak dalam bertransaksi, sedangkan pada penelitian ini berfokus pada jual beli desain pada agensi desain
3	Hari Sutra Disemadi dan Hanifah Ghafila Romadona	Kajian Hukum Hak Pencipta terhadap Desain Grafis Gratis yang dipergunakan ke dalam Produk Penjualan di Indonesia	Sama-sama mengkaji mengenai desain grafis	Pada penelitian terdahulu berfokus pada perlindungan hak cipta terhadap desain grafis, sedangkan penelitian ini

<sup>17</sup> M. Anang Syamsu Nihar, "Analisis Praktik Jual Beli Desain Melalui Media Online Pada Penyedia Jasa Aplikasi Fiverr Perspektif Hukum Islam" (Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2022).

No	Peneliti	Judul Penelitian	Persamaan	Perbedaan
				berfokus pada perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain dalam perspektif UUHC
4	Luh Mas Putri Pricillia Mahadewi Mantra dan A Ngurah Sri Rahayu Gord	Implementasi Perjanjian Lisensi Hak Cipta terhadap Hak Ekonomi Pencipta Motif Perak Bali	Sama-sama mengkaji mengenai perjanjian	Pada penelitian terdahulu berfokus pada pelaksanaan perjanjian lisensi terkait hak ekonomi pencipta, sedangkan penelitian ini berfokus pada praktik perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain dalam perspektif UUHC dan KHES
5	M. Anang Syamsu Nihar	Analisis Praktik Jual Beli Desain Melalui Media Online pada Penyedia Jasa Aplikasi Fiverr Perspektif Hukum Islam	Sama-sama mengkaji mengenai jual beli desain	Pada penelitian terdahulu berfokus pada jual beli desain melalui aplikasi Fiverr perspektif hukum Islam, sedangkan penelitian ini berfokus pada perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain dalam perspektif KHES

## B. Kerangka Teori

### 1. Tinjauan tentang Perjanjian Jual Beli

#### a. Perjanjian Jual Beli Menurut Kitab Undang-Undang Hukum

##### Perdata

Peraturan yang berkaitan dengan hukum perjanjian yang diterapkan di Indonesia merupakan ketentuan yang diatur dalam Buku

III Kitab Undang-Undang Hukum Perdata tentang Perikatan. Adapun ketentuan mengenai perjanjian diatur dalam Pasal 1313 KUH Perdata yang berbunyi: “Perjanjian merupakan suatu perbuatan atau tindakan yang mana satu pihak atau lebih mengikatkan dirinya terhadap satu pihak yang lainnya atau lebih”. Sedangkan ketentuan mengenai perjanjian jual beli diatur dalam Pasal 1457 sampai dengan Pasal 1540 KUH Perdata. Berdasarkan Pasal 1457 KUH Perdata yang dimaksud dengan jual beli ialah suatu persetujuan di mana pihak yang satu berkomitmen untuk menyerahkan suatu barang, sementara pihak yang lainnya berkomitmen untuk membayar harga sesuai dengan yang dijanjikan”. Di dalam Pasal 1458 yang berbunyi: “Jual beli itu dianggap telah terjadi setelah kedua belah pihak mencapai kesepakatan mengenai barang beserta harganya, meskipun barang tersebut belum diserahkan dan pembayaran belum dilakukan”.<sup>18</sup>

Suatu perjanjian jual beli dianggap sah dan mengikat bagi para pihak apabila memenuhi syarat sahnya perjanjian sebagaimana yang telah tertuang di dalam Pasal 1320 KUH Perdata, sebagai berikut.

1) Kesepakatan para pihak yang mengikatkan diri

Kesepakatan ini merupakan unsur utama dan syarat terpenting dalam perjanjian. Tanpa adanya kata sepakat dari para pihak, maka suatu perjanjian yang dibuat tidak sah. Seseorang tidak dapat dipaksa untuk memberikan sepakatnya, hal tersebut

---

<sup>18</sup> Soedharyo Soimin, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata* (Cet 18; Jakarta: Sinar Grafika, 2019).

sebagaimana ketentuan dalam Pasal 1321 KUH Perdata, yang berbunyi: “Tidak ada suatu persetujuan yang berkekuatan apabila diberikan karena kekhilafan (*dwaling*), atau diperoleh dengan paksaan (*dwang*) atau penipuan (*bedrog*)”.<sup>19</sup>

2) Kecakapan para pihak dalam membuat suatu perikatan

Umumnya, kecakapan dalam melakukan perbuatan hukum diukur dari: a) *persoon* (orang), diukur dari standar usia kedewasaan; dan b) *rechtspersoon* (badan hukum), diukur dari aspek kewenangan. Setiap orang ialah cakap atau mempunyai wewenang untuk membuat perikatan, kecuali apabila orang tersebut oleh undang-undang dinyatakan tidak cakap sebagai halnya yang tercantum dalam Pasal 1329 KUH Perdata. Adapun kriteria yang termasuk ke dalam kategori tidak cakap dijelaskan dalam Pasal 1330 KUH Perdata, diantaranya: a) anak yang belum dewasa; b) orang yang berada di bawah pengampuan; dan c) perempuan yang telah kawin dalam hal-hal yang ditentukan undang-undang dan umumnya semua orang yang oleh undang-undang dilarang untuk membuat persetujuan tertentu. Pasal 1330 KUH Perdata tidak mengatur mengenai kriteria cakap melakukan perbuatan untuk mengadakan perjanjian, melainkan hanya mengatur mengenai kriteria tidak cakap untuk mengadakan perjanjian. Terkait tolak ukur batasan umur dan

---

<sup>19</sup> Soimin, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 329.

kedewasaan seseorang tidak diatur secara jelas dalam KUH Perdata dan hukum perikatan Indonesia.<sup>20</sup>

3) Adanya suatu objek atau pokok persoalan tertentu

Di dalam suatu perjanjian harus ada objek atau pokok persoalan yang menyangkut dengan apa yang akan diperjanjikan. Adapun yang menjadi objek dari suatu perjanjian ialah prestasi. Prestasi ialah apa yang menjadi kewajiban dari debitur dan apa yang menjadi hak dari kreditur. Prestasi ini terdiri dari kegiatan yang positif dan negatif yang mana terdiri dari: a) memberikan sesuatu; b) berbuat sesuatu; dan c) tidak berbuat sesuatu sebagai halnya yang diatur dalam Pasal 1234 KUH Perdata.<sup>21</sup> Dari Pasal 1332, 1333 dan 1334 KUH Perdata dapat ditarik kesimpulan bahwa dalam suatu perjanjian haruslah mempunyai objek tertentu, sekurang-kurangnya dapat ditentukan bahwa objek tersebut berupa benda yang sekarang ada maupun yang nanti akan ada yang mana objek tersebut tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan serta ketertiban umum.<sup>22</sup>

4) Adanya suatu sebab yang tidak terlarang atau kausa halal

Di dalam KUH Perdata tidak dijelaskan mengenai pengertian kausa halal, melainkan hanya menyebutkan terkait dengan kausa

---

<sup>20</sup> Madeline Mamesah, Abdurrahman Konoras, dan Presly Prayogo, "Sistem Transaksi Elektronik dalam Perjanjian Jual Beli Melalui Media Online," *Lex Privatum* 10, no. 1 (2022): 73.

<sup>21</sup> Salim HS, Abdullah, dan Wiwiek Wahyuningsih, *Perancangan Kontrak & Memorandum of Understanding (MoU)* (Cet 8; Jakarta: Sinar Grafika, 2019), 10.

<sup>22</sup> Mamesah, Konoras, dan Prayogo, "Sistem Transaksi Elektronik dalam Perjanjian Jual Beli Melalui Media Online," 74.

yang terlarang sebagaimana aturan dalam Pasal 1337 KUH Perdata. Suatu sebab ialah terlarang apabila sebab tersebut dilarang oleh undang-undang, bertentangan dengan kesusilaan atau ketertiban umum.<sup>23</sup>

Syarat sahnya perjanjian yang tertuang di dalam Pasal 1320 KUH Perdata berkenaan dengan subjek dan objek suatu perjanjian. Adapun syarat yang pertama dan kedua berkenaan dengan subjek perjanjian atau dapat disebut dengan syarat subjektif. Apabila kedua syarat subjektif tersebut tidak terpenuhi, maka suatu perjanjian dapat dibatalkan. Sedangkan syarat yang ketiga dan keempat berkenaan dengan objek perjanjian atau dapat disebut dengan syarat objektif. Apabila kedua syarat objektif tersebut tidak terpenuhi, maka suatu perjanjian batal demi hukum.

Di dalam konsep hukum perjanjian menurut KUH Perdata menganut lima asas sebagai berikut.

1) Asas kebebasan berkontrak

Asas kebebasan berkontrak merupakan asas yang memberikan kebebasan kepada para pihak untuk: a) membuat atau tidak suatu perjanjian; b) mengadakan perjanjian dengan siapapun; c) menentukan isi dari perjanjian yang akan dibuat; dan d) menentukan bentuk dari perjanjian, baik itu secara lisan atau tertulis.

Hal tersebut dapat dianalisis dari ketentuan Pasal 1338 ayat (1) KUH

---

<sup>23</sup> Soimin, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 332.

Perdata yang berbunyi: “Semua perjanjian yang dibuat secara sah berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang membuatnya”.<sup>24</sup>

2) Asas konsensualisme

Suatu perjanjian dapat lahir, timbul dan berlaku sejak tercapainya kata sepakat di antara para pihak seperti halnya yang terkandung dalam Pasal 1320 KUH Perdata yang menjelaskan mengenai syarat sah perjanjian. Suatu perjanjian dikatakan sah apabila terdapat kesepakatan di antara para pihak yang nantinya akan mengikat para pihak.<sup>25</sup>

3) Asas *pacta sunt servanda*

Asas *pacta sunt servanda* atau yang disebut dengan asas kepastian hukum yang mana asas ini berhubungan dengan akibat dari suatu perjanjian. Disebut dengan asas kepastian hukum dikarenakan perjanjian yang telah dibuat sah dan mengikat para pihak sebagai undang-undang sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 1338 ayat (1) KUH Perdata.<sup>26</sup>

4) Asas itikad baik

Asas ini merujuk pada ketentuan Pasal 1338 ayat (3) KUH Perdata yang menyatakan bahwa suatu perjanjian harus dilaksanakan dengan itikad baik. Adapun terkait dengan definisi itikad baik diklasifikasikan menjadi dua, yaitu: a) asas itikad baik

---

<sup>24</sup> HS dan Wahyuningsih, *Perancangan Kontrak & Memorandum of Understanding (MoU)*, 2.

<sup>25</sup> Mamesah, Konoras, dan Prayogo, “Sistem Transaksi Elektronik dalam Perjanjian Jual Beli Melalui Media Online,” 71.

<sup>26</sup> HS dan Wahyuningsih, *Perancangan Kontrak & Memorandum of Understanding (MoU)*, 2–3.

subjektif, yang diartikan sebagai sikap batin dari seseorang, dalam hal ini adalah kejujuran seseorang pada saat pembuatan suatu perjanjian; dan b) asas itikad baik objektif, yang mana maksudnya ialah pelaksanaan dari suatu perjanjian, dalam hal ini ditekankan pada pelaksanaan hak dan kewajiban para pihak yang didasarkan pada kepatutan yang berlaku di masyarakat.<sup>27</sup>

#### 5) Asas kepribadian

Berdasarkan ketentuan dalam Pasal 1315 KUH Perdata, yang dimaksud dengan asas kepribadian ialah seseorang tidak dapat mengadakan suatu perjanjian selain hanya untuk dirinya sendiri.<sup>28</sup> Hal tersebut dikarenakan suatu perjanjian hanya berlaku di antara para pihak yang membuatnya, yang artinya tidak dapat merugikan ataupun memberikan keuntungan bagi pihak ketiga sebagaimana yang terkandung dalam Pasal 1340 KUH Perdata. Namun terdapat pengecualian sebagaimana yang diatur dalam Pasal 1317 KUH Perdata, yaitu seseorang dapat mengadakan suatu perjanjian untuk kepentingan pihak ketiga apabila terdapat syarat yang ditentukan di dalam perjanjian tersebut.<sup>29</sup>

---

<sup>27</sup> Alfian Jati Satrio, Rahmi Zubaedah, dan Rani Apriani, "Tinjauan Hukum Perdata tentang Perjanjian Jual Beli Online pada Marketplace," *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 11, no. 1 (2024): 16.

<sup>28</sup> Soimin, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 328.

<sup>29</sup> Mohamad Djovan Kurniawan Mokodompit, Muthia Cherawaty Thalib, dan Dolot Alhasni Bakung, "Penerapan Asas Pacta Sunt Servanda pada Perjanjian Tidak Tertulis Terkait Bagi Hasil Perikanan," *Doktrin: Jurnal Dunia Ilmu Hukum dan Politik* 2, no. 1 (2024): 136.

## b. Perjanjian Jual Beli Menurut Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah

Perjanjian dalam hukum Islam disebut dengan istilah akad. Secara bahasa, akad berasal dari bahasa Arab *al-aqd* yang bermakna perikatan, perjanjian dan pemufakatan (*al-ittifaq*). Sedangkan secara istilah, akad bermakna suatu perkataan ijab dan kabul yang dibenarkan oleh syara' serta menetapkan keridhaan kedua belah pihak.<sup>30</sup> Adapun definisi akad menurut Wahbah Az-Zuhaili yakni ikatan di antara dua hal, baik ikatan secara *khissy* (nyata/fisik) maupun ikatan secara *ma'nawi* (abstrak/psikis) dari satu sisi ataupun dua sisi. Dasar hukum dilakukannya akad tercantum dalam Q.S. al-Maidah (5) ayat 1 yang artinya “Wahai orang-orang yang beriman, penuhilah akad-akad itu ...”<sup>31</sup>

Dalam setiap akad terdapat prasyarat yang disebut sebagai rukun akad. Ketidakadaan salah satu unsur dalam rukun akad dapat mengakibatkan batalnya suatu akad. Adapun berikut ialah rukun-rukun akad:

- 1) *Aqid* ialah orang yang melakukan akad atau dapat dikatakan pula dengan istilah subjek akad. Terkadang masing-masing pihak terdiri dari satu orang, terkadang terdiri dari beberapa orang. Para pihak dipersyaratkan harus mempunyai kelayakan untuk melakukan akad yang mana menyebabkan akad tersebut dianggap sah.

---

<sup>30</sup> Prilla Kurnia Ningsih, *Fiqh Muamalah* (Cet 1; Depok: Rajawali Pers, 2021), 77.

<sup>31</sup> Suaidi, *Fiqh Muamalah (dari Teori ke Problematika Kontemporer)* (Pamekasan: Duta Media Publishing, 2021), 34–35.

- 2) *Ma'qud Alaih* ialah benda-benda yang diakadkan atau dapat dikatakan pula dengan istilah objek akad. Adapun objek akad harus memenuhi syarat yang mana barangnya harus suci, harus diketahui wujudnya dan tidak bertentangan dengan ketentuan syara'.
- 3) *Maudhu' al-Aqd* ialah tujuan atau maksud pokok dalam mengadakan akad. Berbeda akad, maka berbeda pula tujuan pokok yang ada di dalam akad. Tujuan harus ada sejak akad diadakan serta dapat berlangsung hingga berakhirnya akad dan harus dibenarkan oleh syara'.
- 4) *Shighat al-Aqd* ialah ijab dan kabul. Ijab ialah ungkapan yang pertama kali dilontarkan oleh salah satu pihak yang akan melakukan akad, sedangkan yang dimaksud dengan kabul ialah pernyataan pihak kedua sebagai tanda penerimaan. Lalu yang dimaksud dengan ijab kabul ialah suatu perbuatan di mana untuk menunjukkan suatu keridhaan dalam berakad di antara dua orang atau lebih, sehingga terhindar dari suatu ikatan yang tidak berdasarkan syara'.<sup>32</sup>

Kemudian mengenai syarat-syarat dalam akad dapat dikemukakan sebagai berikut:

- 1) Para pihak yang melakukan akad cakap bertindak atau ahli.
- 2) Yang dijadikan sebagai objek akad dapat menerima hukumnya.

---

<sup>32</sup> Suaidi, *Fiqh Muamalah (dari Teori ke Problematika Kontemporer)*, 35–36.

- 3) Akad itu diizinkan oleh syara', dilakukan oleh orang yang berhak untuk melakukannya, walaupun dia bukan 'aqid yang memiliki barang.
- 4) Janganlah itu termasuk ke dalam kategori akad yang dilarang oleh syara'.
- 5) Ijab itu berjalan terus, tidak dicabut sebelum terjadi kabul. Apabila orang yang berijab menarik kembali ijabnya sebelum kabul, maka ijab tersebut menjadi batal.
- 6) Ijab dan kabul harus bersambung, sehingga apabila seseorang yang berijab telah berpisah sebelum adanya kabul, maka ijab tersebut menjadi batal.<sup>33</sup>

Sebagaimana asas hukum perjanjian yang disebutkan dalam KUH Perdata, di dalam hukum Islam juga mengenal asas-asas hukum perjanjian berdasarkan Pasal 21 Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES), diantaranya: 1) asas sukarela; 2) asas amanah/menepati janji; 3) asas kehati-hatian; 4) asas tidak berubah; 5) asas saling menguntungkan; 6) asas kesetaraan; 7) asas transparansi; 8) asas kemampuan; 9) asas kemudahan; 10) asas itikad baik; 11) asas sebab yang halal; 12) asas kebebasan berkontrak; dan 13) asas tertulis.<sup>34</sup>

Akad apabila ditinjau dari maksud dan tujuannya diklasifikasikan menjadi dua, yaitu:

---

<sup>33</sup> Suaidi, *Fiqh Muamalah (dari Teori ke Problematika Kontemporer)*, 38.

<sup>34</sup> Tim Literasi Nusantara, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES)* (Cet 1; Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2021), 12–13.

- 1) Akad *Tabarru'*, yaitu segala macam perjanjian yang berhubungan dengan *non-profit transaction* (transaksi nirlaba). *Non-profit transaction* (transaksi nirlaba) merupakan transaksi yang bukan berorientasi pada bisnis atau bukan untuk tujuan komersial, melainkan murni untuk tolong menolong dan semata-mata karena mengharap ridha Allah SWT.<sup>35</sup> Adapun yang termasuk ke dalam kategori akad *tabbaru'*, yaitu: *hibah, shodaqoh, wakaf, wakalah, wadi'ah, kafalah, hawalah, rahn, dan qard*.<sup>36</sup>
- 2) Akad *Tijarah*, yaitu segala macam perjanjian yang menyangkut *for profit transaction* (tujuan profit). Tujuan dari akad ini ialah untuk bisnis atau komersil. Apabila dilihat dari tingkat kepastian hasil, akad *tijarah* terbagi menjadi dua macam, yaitu:
  - a) *Natural Certainly Contracts*, yaitu akad yang terdapat kepastian pembayaran di dalamnya, baik dalam segi jumlah maupun waktu. Di dalam akad NCC ini kedua belah pihak saling menukarkan aset yang dimilikinya, oleh karena itu objek penukarannya harus ditetapkan di awal akad dengan pasti. Adapun yang termasuk ke dalam akad NCC dalam akad jual beli, diantaranya: (1) *al-bai'i naqdam*; (2) *muajjal*; (3) *murabahah*; (4) *salam*; dan (5) *istishna'*. Sedangkan, yang termasuk ke dalam

---

<sup>35</sup> Nur Azizah Assaalimah, "Teori Pertukaran (*Natural Certainty Contract*) dan Teori Percampuran (*Natural Uncertainty Contracts*)," *LAN TABUR: Jurnal Ekonomi Syari'ah* 3, no. 1 (2021): 43.

<sup>36</sup> Suaidi, *Fiqh Muamalah (dari Teori ke Problematika Kontemporer)*, 47.

akad NCC dalam akad sewa-menyewa, diantaranya: (1) *ijarah*; (2) *ijarah muntahiyah bi tamlik*; dan (3) *ju'alah*.<sup>37</sup>

b) *Natural Uncertainly Contracts*, yaitu akad yang tidak terdapat kepastian pendapatan di dalamnya, baik dalam segi jumlah maupun waktu. Akad NUC ini terdiri dari empat bentuk, diantaranya: (1) *musyarakah: wujuh, 'inan, abdan, muafadah, mudarabah*; (2) *muzara'ah*; (3) *musaqah*; dan (4) *mukhabarah*.<sup>38</sup>

Menurut Pasal 20 ayat (2) KHES akad jual beli (*al-bai'*) adalah jual beli antara barang dengan barang atau pertukaran barang dengan uang.<sup>39</sup> Terkadang, kata *al-bai'* digunakan sebagai pengertian lawannya, yakni *asy-syifa'* yang bermakna beli. Demikian, dapat disimpulkan bahwa kata *al-bai'* dapat bermakna jual sekaligus beli.

Sedangkan secara istilah, para ulama memberikan pengertian yang berbeda-beda. Di kalangan Ulama Hanafi, mengemukakan bahwa terdapat dua pengertian jual beli, yaitu:

- 1) saling tukar menukar harta dengan harta yang lain dengan cara tertentu;
- 2) tukar menukar sesuatu yang diinginkan dengan sesuatu yang sepadan dengan cara tertentu yang bermanfaat.

---

<sup>37</sup> Assaalimah, "Teori Pertukaran (*Natural Certainty Contract*) dan Teori Percampuran (*Natural Uncertainty Contracts*)," 44.

<sup>38</sup> Assaalimah, "Teori Pertukaran (*Natural Certainty Contract*) dan Teori Percampuran (*Natural Uncertainty Contracts*)," 48-49.

<sup>39</sup> Tim Literasi Nusantara, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES)*, 10.

Lalu kalangan Ulama Maliki, Syafi'i dan Hanbali memberikan pengertian bahwa jual beli merupakan saling menukarkan harta dengan harta yang lain dalam bentuk pemindahan kepemilikan. Pengertian tersebut menekankan pada aspek kepemilikan guna membedakan dengan tukar menukar harta/barang yang tidak mempunyai akibat kepemilikan. Demikian halnya dengan harta yang dimaksud ialah harta dalam pengertian luas yang dapat berupa barang atau uang.<sup>40</sup>

Jual beli merupakan sarana saling membantu antar sesama manusia yang telah memiliki landasan kuat dalam al-Qur'an dan sunnah Rasulullah SAW. Adapun berikut adalah landasan diperbolehkannya jual beli.

وَأَحَلَّ اللَّهُ الْبَيْعَ وَحَرَّمَ الرِّبَا

“Allah menghalalkan jual beli dan mengharamkan riba”. (Q.S. al-Baqarah (2): 275)<sup>41</sup>

Adapun ayat tersebut memberikan penjelasan bahwa jual beli merupakan transaksi yang menguntungkan. Pada jual beli terdapat pertukaran yang seimbang di antara pihak penjual dengan pihak pembeli, terdapat keuntungan yang diperoleh kedua belah pihak sesuai dengan usaha yang telah dilakukan. Sedangkan, pada riba tidak terdapat

---

<sup>40</sup> Muhammad Yazid, *Hukum Ekonomi Islam (Fiqh Muamalah)* (Cet 1; Surabaya: UINSA Press, 2014), 18–19.

<sup>41</sup> Ningsih, *Fiqh Muamalah*, 93.

pertukaran yang seimbang, melainkan hanya terdapat semacam pemerasan secara tidak langsung.<sup>42</sup>

Hadis yang diriwayatkan oleh Rif'ah in Rafi':

“Rasulullah SAW ditanya salah seorang sahabat mengenai pekerjaan apa yang paling baik. Rasulullah SAW pun menjawab: usaha tangan manusia sendiri dan setiap jual beli yang diberkati”. (H.R. al-Bazzar dan al-Hakim)<sup>43</sup>

Adapun dari hadis tersebut yang dimaksud dengan jual beli yang diberkati ialah jual beli yang tidak terdapat dusta dan khianat di dalamnya. Dusta yang dimaksud ialah penyamaran barang yang dijual dengan menyembunyikan aib barang dari penglihatan pembeli. Sedangkan khianat yang dimaksud ialah memberitahu harga yang dusta.<sup>44</sup>

Hadis dari al-Baihaqi, Ibn Majah dan Ibn Hibban, Rasulullah menyatakan: “Jual beli itu didasarkan atas suka sama suka”.<sup>45</sup>

Adapun jual beli yang diperbolehkan berdasarkan syari'at Islam ialah jual beli yang berlangsung secara halal atau sesuai dengan ketentuan. Ketentuan yang dimaksud dalam hal ini berkaitan dengan rukun dan syarat jual beli yang harus dipenuhi agar dapat dikatakan sah menurut syara'. Terdapat perbedaan pendapat antara Ulama Hanafiyah

---

<sup>42</sup> “Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an,” *Qur'an Kemenag*, diakses 04 Februari 2024, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/2?from=275&to=286>.

<sup>43</sup> Ningsih, *Fiqh Muamalah*, 93.

<sup>44</sup> Abdul Aziz Muhammad Azzam, *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam*, terj. Nadirsyah Hawari, (Cet 4; Jakarta: AMZAH, 2019), 27.

<sup>45</sup> Ningsih, *Fiqh Muamalah*, 93.

dengan Jumhur Ulama dalam penentuan rukun jual beli. Ulama Hanafiyah menyatakan bahwa hanya terdapat satu rukun jual beli, yaitu ijab (ungkapan dari pembeli) dan kabul (ungkapan dari penjual). Menurut kalangan Ulama Hanafiyah, yang menjadi rukun jual beli hanyalah keridhaan di antara kedua belah pihak untuk melakukan jual beli.

Lain halnya dengan Jumhur Ulama yang mengemukakan bahwa terdapat empat rukun jual beli, diantaranya:

- 1) Orang yang berakad atau *al-muta'qidain*, yang dimaksud ialah penjual dan pembeli.
- 2) Shighat atau ijab dan kabul.
- 3) Barang yang dibeli atau objek transaksi.
- 4) Nilai tukar sebagai pengganti barang.<sup>46</sup>

Berikut diuraikan syarat-syarat dalam praktik jual beli.

- 1) Syarat orang yang berakad, yaitu:
  - a) Baligh dan berakal.
  - b) Saling ridha atau suka sama suka.
- 2) Syarat shighat atau ijab dan kabul, yaitu:
  - a) Bersambung dan terdapat kesesuaian di antara ijab dan kabul.
  - b) Tidak dibatasi oleh waktu.
  - c) Berada dalam satu Majelis.

---

<sup>46</sup> Ningsih, *Fiqh Muamalah*, 93–94.

- 3) Syarat barang yang dibeli atau objek transaksi, yaitu:
  - a) Jelas kebendaannya.
  - b) Bermanfaat bagi manusia.
  - c) Kepemilikan dari seseorang.
  - d) Dapat diberikan di saat terjadinya akad dan kesepakatan bersama ketika transaksi sedang berlangsung.
- 4) Syarat nilai tukar sebagai pengganti barang, yaitu:
  - a) Harus jelas jumlahnya.
  - b) Dapat diserahkan terimakan ketika akad.
  - c) Apabila di dalam suatu transaksi yang menjadi nilai tukar adalah barang dan yang diserahkan bukan barang, maka hal seperti itu diharamkan oleh syara'.<sup>47</sup>

Apabila dilihat dari sisi hukum Islam jual beli terbagi menjadi dua, yaitu jual beli yang sah dan jual beli yang dapat dibatalkan. Adapun jual beli yang dapat dibatalkan, diantaranya:

- 1) Jual beli yang diharamkan, seperti halnya yang terkandung dalam sabda Rasulullah SAW yang artinya: “Dari Jabir r.a Rasulullah, bersabda sesungguhnya Allah SWT dan Rasul-Nya telah mengharamkan menjual arak, bangkai, babi dan berhala”. (H.R. Bukhari dan Muslim)
- 2) Jual beli sperma hewan.

---

<sup>47</sup> Ningsih, *Fiqh Muamalah*, 94–97.

- 3) Jual beli dengan perantara yang mana maksudnya ialah memesan barang dengan akad jual beli yang belum sempurna membayarnya tetapi tiba-tiba ia mundur dari hak akad.
- 4) Jual beli anak binatang yang masih berada di dalam kandungan.
- 5) Jual beli tanaman yang masih di ladang atau sawah yang belum pasti wujudnya.
- 6) Jual beli buah-buahan yang belum pantas untuk dipanen.
- 7) Jual beli secara sentuh-menyentuh barang yang sedang dipajangkan, dengan menyentuh barang tersebut, maka harus membeli.
- 8) Jual beli secara lempar melempar, maksudnya seperti pelelangan barang, harga yang paling besar itu yang akan mendapatkan barang tersebut.
- 9) Jual beli barang yang basah dan yang kering, maksudnya barang yang diperjualbelikan dicampur dan mengakibatkan tidak adanya keseimbangan barang.<sup>48</sup>

## 2. Tinjauan tentang Akad *Istishna'*

Secara bahasa, *istishna'* berakar dari kata *shana'a* yang mempunyai arti membuat kemudian ditambah huruf alif, sin dan ta sehingga menjadi *istishna'* yang mempunyai arti minta dibuatkan sesuatu. Sedangkan secara istilah, *istishna'* merupakan akad jual beli dengan bentuk pesanan pembuatan barang tertentu sebagaimana kriteria dan persyaratan tertentu yang disepakati antara penjual (*shani'*) dan pembeli (*mustashni'*) hal

---

<sup>48</sup> Ismail Pane dkk., *Fiqh Mu'amalah Kontemporer* (Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022), 133–135.

tersebut sebagaimana ketentuan Pasal 20 ayat (10) Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES).<sup>49</sup> Di dalam *istishna'*, bahan baku yang digunakan sebagai bahan pembuatan barang yang dipesan berasal dari pengrajin. Apabila bahan baku berasal dari pembeli atau pemesan (*mustashni'*), maka akad yang digunakan bukanlah *istishna'* melainkan *ijarah* atau sewa. Selaras dengan hal tersebut, Ulama Madzhab Hanafi mengemukakan bahwa akad *istishna'* merupakan akad jual beli bukan *ijarah*.<sup>50</sup>

Pada dasarnya, jual beli *istishna'* merupakan transaksi jual beli cicilan seperti halnya transaksi *murabahah muajjal*. Namun, lain halnya dengan jual beli *murabahah* yang mana barang yang diperjualbelikan diserahkan di muka, sedangkan untuk pembayarannya dilakukan secara cicilan. Dalam jual beli *istishna'* barang yang diperjualbelikan diserahkan di belakang, sedangkan untuk pembayarannya dilakukan secara cicilan. Adapun perbedaanya hanya terdapat pada penyerahan barangnya, sedangkan terkait ketentuan sistem pembayarannya sama.<sup>51</sup>

Dalam penentuan hukum akad *istishna'* para Ulama Fiqh berbeda pendapat. Terdapat dua pendapat di kalangan Ulama Hanafi, yaitu: *pertama*, sebagian berpendapat, apabila akad ini disandarkan pada dalil qiyas yang dianalogikan dengan jual beli, maka akad *istishna'* dianggap tidak sah sebab objek jual belinya belum ada; dan *kedua*, sebagian yang lainnya melihat dari

---

<sup>49</sup> Tim Literasi Nusantara, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES)*, 10.

<sup>50</sup> Ningsih, *Fiqh Muamalah*, 100.

<sup>51</sup> Pane dkk., *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*, 166.

dalil istihsan yang berpaling dari kehendak qiyas dikarenakan terdapat kemaslahatan yang kuat dan menjadi alasan pemalingan ini, maka demi kemaslahatan orang banyak akad *istishna'* diperbolehkan.

Hal tersebut selaras dengan yang terjadi di kalangan Ulama Syafi'i yang mana sebagian besar berpacu pada kaidah qiyas karena bertentangan dengan kaidah jual beli, yaitu objeknya belum jelas. Lalu sebagian lainnya mengemukakan bahwa dasar hukum *istishna'* ialah ada kebiasaan yang berlaku di masyarakat. Sedangkan, Ahli Fiqh Kontemporer berpandangan bahwa jual beli *istishna'* hukumnya adalah sah atas dasar qiyas dan aturan umum syariah. Adapun dari berbagai keterangan di atas dapat disimpulkan bahwa kebolehan akad *istishna'* bukan berdasarkan dalil nash al-Qur'an maupun al-Hadis melainkan ijtihad Ulama Fiqh.<sup>52</sup>

Di dalam jual beli *istishna'* terdapat rukun yang harus dipenuhi, diantaranya penjual atau pembuat (*shani'*), pemesan atau pembeli (*mustashni'*), barang atau objek (*mashnu'*) serta ijab dan kabul (*shighat*). Sedangkan, terkait dengan syarat jual beli *istishna'* diuraikan sebagai berikut.

- a. Para pihak yang melangsungkan akad harus cakap hukum.
- b. Penjual atau pembuat (*shani'*) sanggup untuk memenuhi persyaratan dari pesanan.
- c. Barang atau objek (*mashnu'*) yang dipesan jelas spesifikasinya.
- d. Harga jual adalah harga pesanan yang ditambah dengan keuntungan.

---

<sup>52</sup> M. Yazid Afandi, *Fiqh Muamalah* (Logung Pustaka, 2009), 162–163.

- e. Harga jual tetap selama jangka waktu pemesanan.
- f. Jangka waktu pembuatan disepakati secara bersama-sama.<sup>53</sup>

### 3. Tinjauan tentang Hak Cipta

Hak cipta merupakan salah satu bagian dari cabang hak kekayaan intelektual yang sangat penting untuk dipahami masyarakat.<sup>54</sup> Adapun ciptaan manusia yang dilindungi oleh hak cipta ini melingkupi bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra sebagaimana ketentuan dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pasal 1 ayat (1) UUHC memberikan pengertian bahwasanya yang dimaksud dengan hak cipta ialah hak eksklusif bagi pencipta yang muncul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan dilahirkan dalam bentuk karya tanpa mengurangi pembatasan sebagaimana ketentuan dalam peraturan perundang-undangan. Hak eksklusif maksudnya ialah hak yang hanya diperuntukkan bagi pemegangnya, sehingga pihak lain tidak berwenang untuk memanfaatkannya tanpa seizin pemegangnya. Hak cipta ini dapat dikatakan unik karena haknya lahir secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa harus dilakukan pendaftaran, hal tersebut selaras dengan adanya prinsip deklaratif.

Adapun yang dimaksud dengan pencipta ialah seseorang atau beberapa orang dengan sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan dengan sifat yang khas dan pribadi sebagaimana ketentuan dalam Pasal 1 ayat (2) UUHC. Agar mengetahui siapa saja yang termasuk ke dalam

---

<sup>53</sup> Pane dkk., *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*, 166–167.

<sup>54</sup> Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, 30.

kategori pencipta, maka dijelaskan dalam Pasal 31 UUHC sebagai berikut:

a. yang disebut dalam ciptaan; b. yang dinyatakan sebagai pencipta atas suatu ciptaan; c. yang disebutkan dalam surat pencatatan ciptaan; d. yang tercantum sebagai pencipta dalam daftar umum ciptaan.<sup>55</sup>

Pencipta atau subjek hukum yang dapat diberikan perlindungan hak cipta, di dalam UUHC diklasifikasikan ke dalam dua macam, yaitu perorangan dan badan hukum.

a. Perorangan

Pasal 34 UUHC memberikan penjelasan bahwa yang diakui sebagai pencipta ialah seseorang yang merancang ciptaan jika ciptaan dirancang oleh seseorang dan diwujudkan serta dikerjakan oleh orang lain di bawah pengawasan orang yang merancang.

b. Badan Hukum

Suatu karya ciptaan dimungkinkan dimiliki oleh badan hukum. Badan hukum yang dimaksud dapat berupa badan hukum publik dan badan hukum privat. Status kepemilikan hak cipta oleh badan hukum publik dipaparkan dalam Pasal 35 ayat (1) UUHC yang mana pemegang hak cipta atas ciptaan yang dibuat oleh pencipta karena hubungan dinas, maka yang dianggap sebagai pencipta yaitu instansi pemerintah. Sedangkan, status kepemilikan hak cipta oleh badan hukum privat dipaparkan dalam Pasal 37 UUHC yang mana apabila suatu badan hukum melakukan pengumuman, pendistribusian atau komunikasi atas

---

<sup>55</sup> Pasal 1 ayat (1) dan (2), Pasal 31 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

ciptaan yang bersumber dari badan hukum dengan tanpa menyebutkan seseorang sebagai pencipta, maka yang dianggap sebagai pencipta yaitu badan hukum.

Apabila suatu karya ciptaan tidak diketahui siapa penciptanya, maka yang menjadi pemegang hak ciptanya adalah negara, hal tersebut sebagaimana ketentuan dalam Pasal 38 UUHC yang menjelaskan bahwa hak cipta atas ekspresi budaya tradisional dipegang oleh negara dan negara wajib menginventarisasi, menjaga dan memelihara ekspresi budaya tradisional.<sup>56</sup>

Sebagaimana yang telah dikemukakan dalam Pasal 40 ayat (1) UUHC, ciptaan manusia yang mendapatkan perlindungan ialah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang melingkupi:

- a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya seni terapan;
- h. karya arsitektur;
- i. peta;
- j. karya seni batik atau seni motif lain;
- k. karya fotografi;
- l. potret;
- m. karya sinematografi;
- n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;

---

<sup>56</sup> Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, 36–37.

- p. kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer maupun media lainnya;
- q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- r. permainan video; dan
- s. program komputer.

Jangka waktu perlindungan hak cipta menurut Pasal 58 UUHC berlaku selama hidup pencipta dan terus berlangsung selama 70 tahun setelah pencipta meninggal dunia. Jangka waktu perlindungan hak cipta terhadap perorangan berbeda dengan badan hukum yang mana perindungannya selama 50 tahun sejak pertama kali ciptaan diumumkan.

Adapun perlindungan hak cipta tersebut atas ciptaan:

- a. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- g. karya arsitektur;
- h. peta; dan
- i. karya seni batik atau seni motif lain.

Pada Pasal 59 UUHC mengatur bahwa hak cipta atas ciptaan:

- a. karya fotografi;
- b. potret;
- c. karya sinematografi;
- d. permainan video;
- e. program komputer;
- f. perwajahan karya tulis;
- g. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- h. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- i. kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer atau media lainnya; dan

- j. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli, berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman.<sup>57</sup>

Hak yang dimiliki oleh pencipta dan pemegang hak cipta menurut UUHC diklasifikasikan menjadi dua, yaitu hak moral dan hak ekonomi.

- a. Hak moral (*moral rights*) merupakan hak yang melekat pada pribadi pencipta, yang mencakup hak untuk selalu dicantumkan dalam setiap ciptaan pencipta, tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa disertai dengan alasan walaupun hak cipta telah dialihkan. Hak moral ini terbagi menjadi dua macam, yaitu:

- 1) Hak untuk diakui sebagai pencipta (*authorship right/paternity right*), maksudnya ialah kewajiban mencantumkan nama pencipta pada karya pencipta yang diperbanyak, diumumkan atau dipamerkan di hadapan publik sebagaimana Pasal 5 ayat (1) huruf a dan b UUHC.
- 2) Hak atas keutuhan karya (*the right to protect the integrity of the work*), maksudnya ialah guna mencegah tindakan perubahan atas ciptaan yang mana hal tersebut berpotensi merusak reputasi pencipta. Dalam Pasal 5 ayat (1) huruf e UUHC dijelaskan bahwa pencipta dapat mempertahankan haknya apabila terjadi perubahan, mutilasi dan modifikasi ciptaan atau hal yang dapat menimbulkan kerugian bagi pencipta.

---

<sup>57</sup> Pasal 40 ayat (1), Pasal 58 dan Pasal 59 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

b. Hak ekonomi (*economic rights*) merupakan hak yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta guna mendapatkan manfaat ekonomi dari suatu ciptaan atau dengan kata lain hak yang mengizinkan atau melarang orang lain untuk mengumumkan dan atau memperbanyak ciptaannya. Adapun yang termasuk ke dalam hak ekonomi menurut

Pasal 9 ayat (1) UUHC meliputi:

- 1) penerbitan karya ciptaan;
- 2) penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya;
- 3) penerjemahan ciptaan;
- 4) pengadaptasian, pengaransemenan atau pentransformasian ciptaan;
- 5) pendistribusian ciptaan atau salinannya;
- 6) pertunjukan ciptaan;
- 7) pengumuman ciptaan;
- 8) komunikasi ciptaan; dan
- 9) penyewaan ciptaan.<sup>58</sup>

---

<sup>58</sup> Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, 42–44.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

#### **A. Jenis Penelitian**

Penelitian dalam penulisan ini menggunakan jenis penelitian empiris (*field research*) atau dengan kata lain dapat disebut pula sebagai penelitian hukum sosiologis. Adapun cakupan dari penelitian hukum empiris atau sosiologis ialah penelitian terhadap identifikasi hukum yang mana meliputi hukum tidak tertulis serta penelitian terhadap efektivitas hukum. Tujuan dari penelitian hukum ini ialah guna mengetahui sejauhmana bekerjanya hukum di dalam masyarakat.<sup>59</sup> Penelitian hukum ini dilakukan dengan menjadikan data-data lapangan, seperti hasil wawancara yang relevan dengan pembahasan sebagai objek utama. Adapun yang menjadi objek dalam konteks penelitian ini ialah perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio.

#### **B. Pendekatan Penelitian**

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini ialah pendekatan kualitatif, yaitu suatu cara analisis hasil penelitian yang menghasilkan data deskriptif analitis yang mana maksudnya ialah data yang dinyatakan secara tertulis atau lisan serta juga tingkah laku yang nyata, yang diteliti dan dipelajari sebagai sesuatu yang utuh.<sup>60</sup> Pendekatan kualitatif digunakan guna mengkaji

---

<sup>59</sup> Dyah Susanti dan A'an Efendi, *Penelitian Hukum (Legal Research)* (Jakarta: Sinar Grafika, 2014), 18.

<sup>60</sup> Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum* (Mataram: Mataram University Press, 2020), 105.

lebih dalam mengenai perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio.

### C. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian dalam penelitian ini dilakukan di salah satu kantor agensi desain, yaitu Rukuru Studio yang berlokasi di Perumahan De' Saxophone Town House, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, 65141.

### D. Jenis dan Sumber Data

Sumber data dapat diklasifikasikan menjadi dua macam, diantaranya data primer dan data sekunder. Adapun sumber data yang digunakan dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

#### 1. Data Primer

Data primer merupakan data hukum yang utama dalam penelitian yang mana data primer ini diperoleh secara langsung oleh peneliti dari sumbernya.<sup>61</sup> Data primer adalah informasi pokok dalam penelitian hukum empiris. Dalam hal ini, guna memperoleh data, maka peneliti melakukan wawancara dengan subjek penelitian, yaitu *founder* dari kantor agensi desain Rukuru Studio.

#### 2. Data Sekunder

Data sekunder merupakan data hukum yang diperoleh secara tidak langsung dan bukan hasil dari peneliti, melainkan melalui sumber lainnya. Adapun data sekunder terdiri dari undang-undang, buku-buku,

---

<sup>61</sup> Bachtiar, *Metode Penelitian Hukum* (Cet 1; Pamulang: UNPAM Press, 2018), 137.

ensiklopedia, jurnal, artikel, website dan lain sebagainya yang berhubungan dengan topik yang akan dibahas.<sup>62</sup> Data sekunder yang digunakan dalam konteks penelitian ini berupa:

- a. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- b. Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.
- c. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

#### **E. Metode Pengumpulan Data**

Metode pengumpulan data dalam penelitian hukum empiris dapat dilakukan dengan menggunakan berbagai instrumen penelitian sebagai berikut:

##### 1. Wawancara

Wawancara merupakan suatu proses memperoleh keterangan yang dilakukan dengan cara tanya jawab secara langsung dan mendalam yang mana semua pertanyaan telah disusun secara jelas dan terarah sebagaimana dengan isu hukum yang diangkat dalam penelitian. Adapun tujuan dari wawancara ini ialah guna memperoleh informasi yang akurat dari sumber yang telah ditetapkan sebelumnya.<sup>63</sup> Wawancara dilakukan secara langsung dengan pihak agensi desain Rukuru Studio. Adapun narasumber yang diwawancara oleh peneliti, yaitu Kakak Afifudin Zuhri selaku *creative director* dan *founder* dari agensi desain Rukuru Studio yang merupakan penyedia jasa pembuatan desain grafis.

---

<sup>62</sup> Bachtiar, *Metode Penelitian Hukum*, 137.

<sup>63</sup> Maiyestati, *Metode Penelitian Hukum* (Cet 1; Sumatra Barat: LPPM Universitas Bung Hatta, 2022), 59.

## 2. Dokumentasi

Dokumentasi dilakukan dengan cara melakukan pengumpulan data yang berkaitan dengan masalah yang akan diteliti melalui sumber tertulis, seperti halnya peraturan perundang-undangan yang terkait, arsip, catatan, dokumen resmi, transkrip, buku dan lain sebagainya. Adapun dokumentasi yang dimaksud dalam konteks penelitian ini berupa catatan hasil wawancara dengan *founder* dari kantor agensi desain Rukuru Studio, bukti foto wawancara, draft kontrak kerja dan dokumen profil perusahaan.

## F. Metode Pengolahan Data

Pengolahan data dapat diartikan sebagai upaya dalam mengelola atau menata data sedemikian rupa sehingga data penelitian tersebut dapat dengan mudah untuk dipahami.<sup>64</sup> Untuk menghindari kesalahan serta agar dapat dijadikan dasar dalam penarikan kesimpulan, maka perlu dilakukannya pengolahan data terlebih dahulu. Adapun metode pengolahan data yang digunakan dalam konteks penelitian ini mengadopsi dari yang dikemukakan oleh Miles dan Huberman yang terdiri dari tiga tahapan, diantaranya:<sup>65</sup>

### 1. Reduksi Data

Reduksi data adalah proses pemilihan, pemusatan perhatian pada penyederhanaan, pengabstrakan dan transformasi data kasar yang muncul dari catatan-catatan tertulis di lapangan. Data kasar tersebut dapat direduksi dengan cara menghimpun, mengarahkan, menghapus, merangkum, memilih

---

<sup>64</sup> Nur Solikin, *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum* (Cet 1; Pasuruan: Qiara Media, 2021), 122.

<sup>65</sup> Sugiyono, *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D* (Cet 19, Bandung: ALFABETA, 2013), 247–253.

hal yang pokok, dan memusatkan perhatian pada aspek yang relevan dengan topik penelitian. Melalui langkah-langkah tersebut, data yang telah direduksi akan memberikan gambaran yang lebih terperinci dan memudahkan peneliti dalam melakukan pengumpulan data selanjutnya, serta memfasilitasi pencarian informasi apabila diperlukan. Dalam penelitian ini peneliti menyajikan reduksi data dalam bentuk data wawancara dengan Kakak Afifudin Zuhri selaku *creative director* dan *founder* dari agensi desain Rukuru Studio yang telah dipilah sebagaimana halnya dengan pembahasan penelitian, yaitu perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio.

## 2. Penyajian Data

Penyajian data merupakan proses pengumpulan informasi dengan tujuan memungkinkan penarikan kesimpulan dan pengambilan tindakan. Dalam konteks data kualitatif, penyajian dapat mengambil berbagai bentuk, seperti teks naratif berupa catatan lapangan, matriks, grafik, jaringan, dan bagan. Bentuk-bentuk ini menyatukan informasi dalam suatu struktur yang padu dan mudah dipahami, sehingga memudahkan untuk mengobservasi situasi, menilai kebenaran kesimpulan, atau melakukan analisis ulang. Setelah data terkait dengan perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio terkumpul dan telah direduksi, maka hasil reduksi tersebut akan ditampilkan dalam bentuk teks yang bersifat naratif. Penyusunan dilakukan dengan menuangkan hasil analisis ke dalam bentuk catatan, kemudian ke dalam kalimat penjelasan mengenai temuan yang

diperoleh dari hasil wawancara dan dokumentasi di lapangan dan data disusun berdasarkan fokus penelitian.

### 3. Penarikan Kesimpulan dan Verifikasi

Kesimpulan awal yang dinyatakan masih bersifat sementara dan mungkin berubah jika tidak ada bukti yang kuat mendukungnya dalam tahap pengumpulan data berikutnya. Namun, apabila kesimpulan awal tersebut didukung oleh bukti yang valid dan konsisten saat peneliti melakukan pengumpulan data lebih lanjut di lapangan, maka kesimpulan tersebut menjadi lebih kredibel.

Oleh karena itu, kesimpulan dalam penelitian kualitatif mungkin dapat memenuhi jawaban terhadap rumusan masalah, tetapi mungkin juga tidak. Kesimpulan yang dihasilkan dalam penelitian kualitatif membawa temuan-temuan baru yang sebelumnya belum pernah ada. Temuan ini dapat berupa deskripsi atau gambaran suatu objek yang sebelumnya kurang jelas atau bahkan tidak teridentifikasi, sehingga setelah dilakukan penelitian, objek tersebut menjadi lebih terang. Kesimpulan ini juga dapat berupa keterkaitan kausal atau interaktif, serta dapat menghasilkan hipotesis atau teori baru.

Penarikan kesimpulan dalam penelitian ini berdasarkan realita pada agensi desain Rukuru Studio dengan peraturan yang ada dan teori yang dipaparkan pada pembahasan sebelumnya dengan tujuan guna mendapatkan suatu jawaban atas pertanyaan yang ada dalam rumusan masalah.

## **BAB IV**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

#### **A. Gambaran Umum Lokasi Penelitian**

##### **1. Sejarah Agensi Desain Rukuru Studio**

Rukuru Studio merupakan salah satu studio desain grafis di Kota Malang. Rukuru Studio didirikan pada tanggal 14 Agustus 2020 oleh sekelompok seniman yang ingin mempunyai sanggar seni yang dapat menumbuhkan kreativitas dan inovasi. Kala itu, Rukuru Studio beroperasi kecil dengan satu bangunan tunggal, namun dengan cepat tumbuh dan berkembang pada tahun berikutnya. Bermula dari *founder* Rukuru Studio yang memulai karirnya dengan berjualan foto dan vektor di acara-acara wisuda, lalu ada yang mengajak untuk bekerja sama dikarenakan cocok dengan desain yang dibuat. Kemudian, *founder* dari Rukuru Studio mengajak teman-temannya untuk bergabung dalam sebuah tim dan mendirikan sebuah studio yang kini dikenal dengan nama Rukuru Studio.

Rukuru Studio ini merupakan agensi desain yang berfokus pada merancang dan mengembangkan desain profesional dan berkualitas tinggi untuk perusahaan. Pada tahun 2021, Rukuru Studio mengumpulkan tim kemudian membentuk tim yang profesional dengan latar belakang keterampilan terbaik dalam membantu memecahkan permasalahan terkait dengan identitas merek perusahaan dan proyek desain lainnya. Dan pada tahun 2022, Rukuru Studio membuka program magang untuk pertama

kalinya. Adapun tujuan dari dilakukannya program magang tersebut ialah untuk mengembangkan Rukuru Studio. Selain itu juga untuk memberikan pengalaman secara langsung dengan menghadapi proyek yang ada di lapangan.

Rukuru Studio merupakan agensi desain unik yang berfokus pada *branding*, desain kemasan dan identitas perusahaan. Rukuru Studio memiliki spesialisasi dalam menciptakan merek-merek spektakuler dan menjadikannya siap untuk dipasarkan. Rukuru Studio menciptakan merek kuat yang akan membangun identitas dan membantu berkembangnya suatu perusahaan.

Adapun misi dari agensi desain Rukuru Studio adalah memberikan organisasi identitas merek yang kuat yang akan memenuhi kebutuhan klien, menghasilkan loyalitas dan tumbuh bersama mereka, sehingga setiap klien dapat merasa puas atas pelayanan dari Rukuru Studio. Rukuru Studio selalu meningkatkan dan menambah layanan serta belajar dari kesalahan sebelumnya.<sup>66</sup>

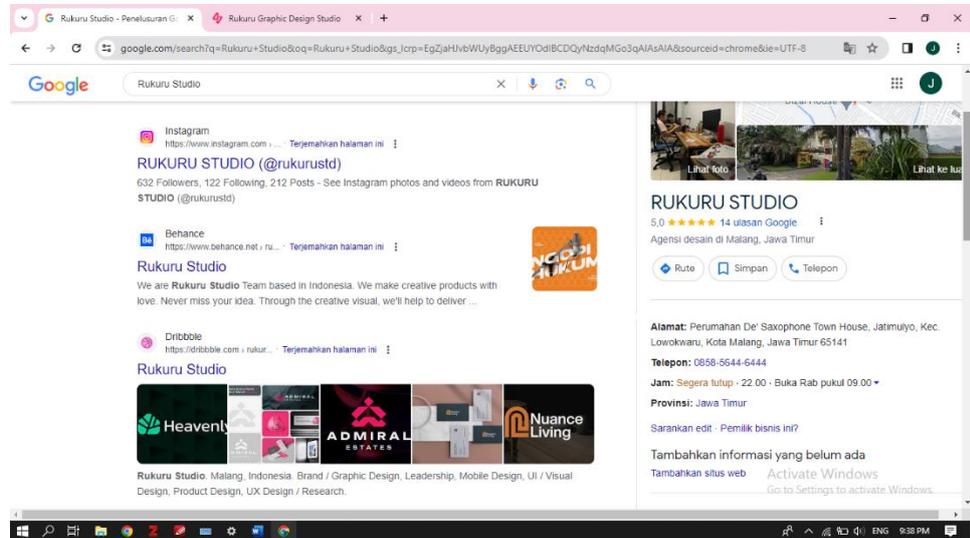
Berikut data agensi desain Rukuru Studio.

- a. Nama : Rukuru Studio
- b. Alamat : Perumahan De' Saxophone Town House, Jatimulyo,  
Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, 65141
- c. E-mail : [rukurustudio@gmail.com](mailto:rukurustudio@gmail.com)
- d. Website : <https://zaap.bio/rukurustd>

---

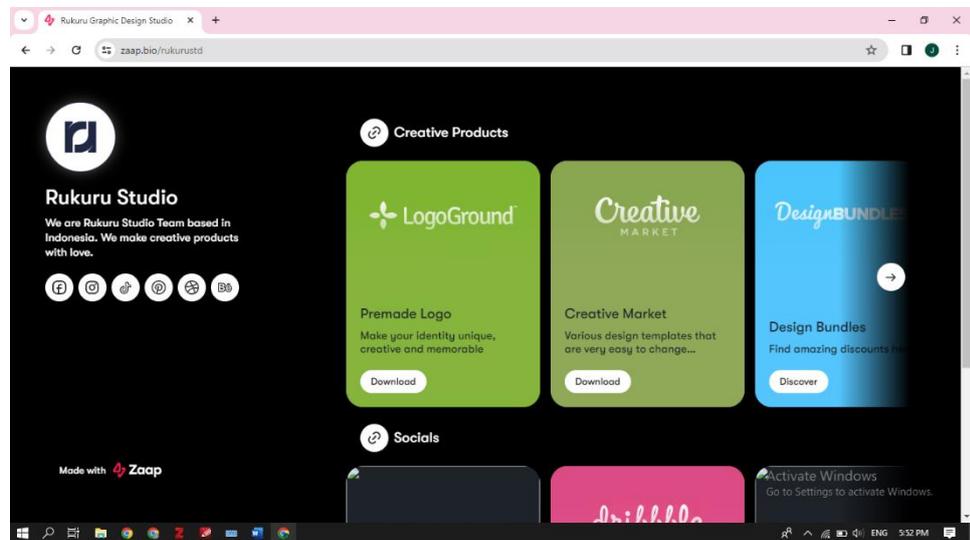
<sup>66</sup> *Company Profile* Agensi Desain Rukuru Studio.

Gambar 1: Profil Agensi Desain Rukuru Studio



Sumber: Screenshot Laman Google Agensi Desain Rukuru Studio

Gambar 2: Detail Platform Agensi Desain Rukuru Studio



Sumber: Screenshot Laman Platform Agensi Desain Rukuru Studio

## 2. Produk-Produk Agensi Desain Rukuru Studio

### a. *Brand Identity*

*Brand Identity* atau yang disebut dengan identitas merek ialah jenis layanan yang berfokus pada panduan gaya merek, kemasan, strategi merek dan perubahan merek.

### b. *Layout*

*Layout* atau yang disebut dengan tata letak ialah jenis layanan yang berfokus pada UI atau UX desain, desain presentasi, desain sampul, laporan tahunan, profil perusahaan, proposal bisnis dan katalog produk.

### c. *Arts*

*Arts* atau yang disebut dengan seni ialah jenis layanan yang berfokus pada ilustrasi, desain seni dan grafis gerak.

### d. *Social Media*

*Social Media* ialah jenis layanan yang berfokus pada desain unggahan dan cerita serta pencitraan merek melalui media sosial.<sup>67</sup>

## **B. Analisis Perjanjian Jual Beli Desain Grafis pada Agensi Desain Rukuru Studio Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta**

Pada saat ini, kemajuan zaman ditandai dengan dunia yang serba digital. Perkembangan teknologi telah membuat manusia menjadi lebih inovatif dan kreatif, baik dalam bidang seni, sastra, desain, dan teknologi. Dengan adanya

---

<sup>67</sup> *Company Profile* Agensi Desain Rukuru Studio.

kemajuan teknologi ini dapat menunjang seseorang untuk menuangkan idenya, di mana ide-ide tersebut akan menjadi suatu karya ciptaan yang dihasilkan melalui media digital atau bisa disebut dengan desain grafis.<sup>68</sup> Desain grafis merupakan salah satu bidang yang berkembang pesat di era sekarang ini. Selain itu, desain grafis juga mempunyai peran yang signifikan dalam promosi sebuah usaha.

Di era yang serba digital ini, jasa pembuatan desain grafis merupakan salah satu karir yang banyak diminati masyarakat. Hal tersebut merupakan peluang bagi masyarakat untuk menyediakan jasa ini sebagai pekerjaan mereka. Selain itu, peluang untuk bekerja secara mandiri atau bergabung dengan agensi desain memberikan fleksibilitas kepada para desainer grafis untuk mengembangkan kemampuan mereka dan menyesuaikan gaya desain dengan kebutuhan klien. Jasa pembuatan desain grafis ini telah merambah Kota Malang yang mempunyai julukan kota industri dan ekonomi kreatif.<sup>69</sup> Adapun salah satu studio desain grafis yang berada di Kota Malang adalah agensi desain Rukuru Studio.

Rukuru Studio merupakan sebuah agensi yang bergerak sebagai jasa pembuatan desain grafis. Adapun prioritas utama layanan agensi desain Rukuru Studio adalah berfokus pada *branding*, desain kemasan, identitas perusahaan,

---

<sup>68</sup> Lu Sudirman, Cynthia Putri Guswandi, dan Hari Sutra Disemadi, "Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain secara Gratis di Indonesia," *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 8, no. 3 (2021): 208.

<sup>69</sup> Savira Oktavia, "12 Julukan Kota Malang dan Alasan di Balikinya," *Detik*, 26 November 2023, diakses 11 Februari 2024, <https://www.detik.com/jatim/berita/d-7056627/12-julukan-kota-malang-dan-alasan-di-baliknya#:~:text=Kota%20Dingin,-Kota%20Malang%20terletak&text=Seperti%20Gunung%20Bromo%2DSemeru%2C%20Gunung,mendapat%20julukan%20sebagai%20Kota%20Dingin.>

ilustrasi, video serta media lainnya sesuai dengan kebutuhan klien. Hal tersebut sebagaimana yang dikemukakan oleh Kakak Afifudin Zuhri sebagai berikut:<sup>70</sup>

“Yang menjadi prioritas utama untuk jasa layanan desain digital kami adalah untuk *brand identity*, ilustrasi, video dan juga media lainnya sesuai dengan kebutuhan dari klien. Selain itu, kami juga berjualan *template* desain dan grafis di beberapa platform untuk *passive income*”.

Terkait model pelayanan, agensi desain Rukuru Studio mengklasifikasikannya menjadi dua kategori. *Pertama*, sistem layanan secara langsung yang mana merupakan sistem pesanan di mana dalam hal ini klien bebas menyampaikan permintaan desain sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. *Kedua*, sistem layanan melalui platform, di mana agensi desain Rukuru Studio menawarkan hasil karyanya melalui platform dengan mengikuti persyaratan dan standar dari platform tersebut. Seperti halnya yang dikatakan oleh Kakak Afifudin Zuhri yang diuraikan sebagai berikut:<sup>71</sup>

“Apabila melalui layanan, maka sistem yang kami gunakan ialah sistem pesanan yang mana dalam hal ini klien bebas untuk menyampaikan seperti apa gambaran desain yang diinginkan. Namun apabila melalui platform, maka sistem yang kami gunakan ialah seperti halnya menjual suatu produk pada *marketplace*. Jadi, untuk layanan yang kedua ini tidak menuruti apa yang diinginkan oleh klien tetapi langsung memasang produk beserta dengan penawaran harga jualnya”.

Adapun dalam penelitian ini berfokus pada sistem layanan yang pertama, yaitu sistem pesanan di mana dalam hal ini klien bebas menyampaikan permintaan desain sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan. Dalam ranah agensi desain, perjanjian jual beli mempunyai peran yang sangat krusial. Agensi

---

<sup>70</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

<sup>71</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

desain merupakan salah satu bisnis yang sering berkaitan dengan perjanjian jual beli. Maka dari itu, dalam suatu agensi desain penting adanya perjanjian jual beli, terutama dalam konteks desain grafis. Pentingnya perjanjian jual beli dalam konteks ini tidak hanya terletak pada aspek bisnis, melainkan juga untuk menjaga kepentingan para pihak dari potensi terjadinya konflik hukum di kemudian hari.

Perjanjian jual beli dalam konteks desain grafis hampir sama dengan perjanjian jual beli pada umumnya, yaitu dapat dilakukan secara lisan ataupun tertulis. Hal tersebut sebagaimana yang termuat di dalam Pasal 1457 KUH Perdata yang berbunyi: “Perjanjian jual beli merupakan perjanjian yang terjadi di mana pihak yang satu menyetujui untuk menyerahkan hak milik atas suatu barang, sedangkan pihak yang lainnya menyetujui untuk membayar harga sebagaimana yang telah disepakati”.<sup>72</sup> Perjanjian jual beli merupakan perbuatan hukum yang mempunyai konsekuensi terjadinya peralihan hak atau desain grafis dari pihak agensi desain Rukuru Studio kepada klien.<sup>73</sup> Dengan adanya perjanjian jual beli, agensi desain dapat melindungi karya kreatifnya sekaligus memberikan kepastian hukum kepada klien. Adapun bentuk perjanjian jual beli pada agensi desain Rukuru Studio adalah secara tertulis yang dituangkan di dalam kontrak kerja. Hal tersebut sebagaimana hasil wawancara dengan pihak dari kantor agensi desain Rukuru Studio:<sup>74</sup>

---

<sup>72</sup> Soimin, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 356.

<sup>73</sup> Djoko Imbawani Atmadjaja, *Hukum Perdata* (Malang: Setara Press, 2016), 136.

<sup>74</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

“Ada yang namanya kontrak kerja yang telah disepakati oleh pihak agensi desain Rukuru Studio dengan klien dalam bentuk tertulis yang terdiri dari beberapa draft yang saling berkaitan satu dengan lainnya dan bertahap”.

Di dalam Buku III Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Pasal 1320 dijelaskan bahwasanya terdapat empat syarat sah perjanjian yang diuraikan berikut.

1. Kesepakatan para pihak yang mengikatkan diri.
2. Kecakapan para pihak dalam membuat suatu perikatan.
3. Adanya suatu objek atau pokok persoalan tertentu.
4. Adanya suatu sebab yang tidak terlarang atau kausa halal.<sup>75</sup>

Syarat yang pertama, yaitu kesepakatan para pihak yang mengikatkan diri. Dalam hal ini, perjanjian jual beli desain grafis yang terjadi antara pihak penyedia jasa dengan pengguna jasa telah berlangsung atas dasar kesepakatan para pihak. Pihak penyedia jasa atau agensi desain Rukuru Studio akan menciptakan sebuah karya berupa desain grafis (sebagai objek) sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh pengguna jasa atau klien. Dari yang telah dikemukakan tersebut dapat disimpulkan bahwa di antara para pihak telah terjadi suatu kesepakatan.

Syarat yang kedua, yaitu kecakapan para pihak dalam membuat suatu perikatan. Pada Pasal 1330 KUH Perdata telah dijelaskan mengenai kriteria yang termasuk ke dalam kategori tidak cakap hukum, yaitu:

---

<sup>75</sup> Soimin, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 329.

1. anak yang belum dewasa;
2. orang yang berada di bawah pengampuan; dan
3. perempuan yang telah kawin dalam hal-hal yang ditentukan undang-undang dan umumnya semua orang yang oleh undang-undang dilarang untuk membuat persetujuan tertentu.<sup>76</sup>

Dalam hal ini, para pihak yang melangsungkan perjanjian harus cakap hukum.

Demikian, dapat diketahui bahwa para pihak yang melakukan perjanjian ini sebagian besar bahkan hampir semuanya telah cakap hukum dan dapat melakukan suatu perjanjian.

Syarat yang ketiga, adanya suatu objek atau pokok persoalan tertentu.

Dapat digaris bawahi bahwa objek perjanjian ialah benda yang sekarang ada maupun yang nanti akan ada yang mana objek tersebut tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan, kesusilaan serta ketertiban umum.<sup>77</sup>

Dalam hal ini yang menjadi objek perjanjian, yaitu desain grafis yang dihasilkan oleh agensi desain Rukuru Studio.

Kemudian yang terakhir, syarat yang keempat, yaitu adanya suatu sebab yang tidak terlarang atau kausa halal. Dalam praktik perjanjian jual beli desain grafis ini tidak dilarang karena alasan adanya perjanjian jual beli tersebut tidak menentang hukum dan semata-mata hanya sebagai solusi dengan memberikan layanan jasa pembuatan desain grafis sesuai dengan kebutuhan yang diinginkan oleh klien.

Dalam pelaksanaan perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio sudah berdasarkan pada syarat sahnya perjanjian sebagaimana

---

<sup>76</sup> Soimin, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, 331.

<sup>77</sup> Mamesah, Konoras, dan Prayogo, "Sistem Transaksi Elektronik dalam Perjanjian Jual Beli Melalui Media Online," 74.

yang tercantum pada Pasal 1320 KUH Perdata. Perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio dapat dikatakan sah sebab sudah memenuhi syarat subjektif dan objektif perjanjian dan telah terjadi hubungan hukum yang menimbulkan akibat hukum.

Dalam praktiknya, pada agensi desain Rukuru Studio terdapat proses yang terstruktur dan bertahap yang berdasarkan pada kesepakatan para pihak. Proses tersebut melibatkan pembagian kontrak kerja menjadi beberapa draft yang secara rinci mencerminkan aspek-aspek yang perlu diperhatikan selama berlangsungnya kontrak. Draft-draft tersebut mencakup hal-hal sebagai berikut.

### **1. Proposal dan Perjanjian Desain Grafis**

Proposal dan perjanjian desain grafis merupakan draft yang diajukan kepada klien pada tahapan awal sebagai panduan rinci yang di dalamnya termuat klausul mengenai sekilas profil tentang agensi desain Rukuru Studio, fase-fase dalam proses desain, latar belakang proyek desain, tujuan proyek, target *audience*, pencapaian utama, surat perjanjian, deskripsi dari pekerjaan yang dilakukan, penetapan harga dan rincian biaya, hak kepemilikan dan penggunaan, kesalahan serta pembatalan. Draft tersebut akan ditandatangani oleh pihak agensi desain Rukuru Studio dengan klien sebagai bukti adanya kesepakatan untuk dapat lanjut ke tahap berikutnya.

### **2. Perjanjian Pembayaran**

Setelah membaca secara detail serta menyetujui proposal dan perjanjian desain grafis, tahap berikutnya ialah perjanjian pembayaran yang disepakati oleh para pihak. Perjanjian pembayaran ini memberikan

ketentuan terkait struktur pembayaran yang diharapkan. Adapun di dalamnya termuat klausul-klausul, diantaranya pengakuan kekurangan, representasi dan jaminan pihak berutang, rencana dan metode pembayaran, pembebasan dan ganti rugi, akselerasi setelah pelanggaran, penugasan, tidak ada modifikasi kecuali secara tertulis, keterputusan serta hukum yang berlaku. Kemudian, perjanjian ini juga ditandatangani oleh masing-masing pihak, yaitu pihak agensi desain Rukuru Studio dengan klien.

### **3. Penawaran Harga**

Draft penawaran harga ini bukan hanya sekadar dokumen perkiraan biaya, tetapi juga menciptakan gambaran yang komprehensif tentang estimasi biaya yang terkait dengan proyek desain grafis yang akan dijalankan oleh agensi desain Rukuru Studio. Dalam hal ini, pihak agensi desain Rukuru Studio juga mempertimbangkan berbagai faktor, seperti ruang lingkup pekerjaan, tingkat kesulitan desain, jumlah revisi yang diperlukan dan faktor lainnya yang dapat mempengaruhi proyek desain. Draft ini dirancang dengan cermat sebagai wujud transparansi dan profesionalisme agar terjalin hubungan kerja yang positif dan berkelanjutan.

### **4. Proposal Pengelolaan Proyek**

Setelah itu, dibuatlah draft proposal pengelolaan proyek yang menguraikan rencana kerja, tahapan proyek beserta detail harganya guna menciptakan landasan untuk pelaksanaan yang efisien. Selain itu, draft ini juga memuat proses yang terdiri dari beberapa tahapan, jangka waktu pengerjaan, ringkasan biaya dan biaya tambahan, termin pembayaran, syarat

dan ketentuan yang berisi jangka waktu berlakunya proposal, serta penerimaan yang mana dalam hal ini tanda tangan para pihak sebagai bentuk persetujuan atas kontrak kerja antara pihak agensi desain Rukuru Studio dengan klien.

## 5. Perjanjian Lisensi Hak Cipta

Tahap terakhir, yaitu perjanjian lisensi hak cipta yang dibuat untuk menetapkan hak kepemilikan dan penggunaan dari desain grafis yang dihasilkan. Adapun di dalamnya termuat klausul-klausul penting, yaitu pemberian lisensi, hak dan kewajiban para pihak, mekanisme pembayaran royalti, modifikasi, ketentuan mengenai wanprestasi apabila salah satu pihak tidak memenuhi kewajibannya, perlindungan yang diwujudkan dalam bentuk garansi, pengalihan hak, kompensasi apabila terjadi kerugian, perubahan perjanjian, berakhirnya perjanjian serta keterputusan. Perjanjian ini telah berdasarkan pada kesepakatan antara pihak agensi desain Rukuru Studio dengan klien yang berlaku efektif sejak tanggal ditetapkan.<sup>78</sup>

Berdasarkan hasil wawancara yang dilakukan peneliti dengan pihak agensi desain Rukuru Studio terkait hak dan kewajiban para pihak telah diatur di dalam kontrak kerja. Berikut keterangan yang diberikan oleh *creative director* dan *founder* dari agensi desain Rukuru Studio.<sup>79</sup>

“Terkait dengan hak dan kewajiban para pihak telah diatur dalam kontrak kerja yang disepakati antara pihak agensi desain Rukuru Studio dengan klien”.

---

<sup>78</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

<sup>79</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

Di dalam kontrak kerja tersebut terbagi menjadi beberapa draft yang mana pada masing-masing draft terdapat hak dan kewajiban para pihak. Hak dan kewajiban penyedia jasa atau agensi desain Rukuru Studio telah diatur di dalam kontrak kerja secara tersirat. Berikut secara lengkap diuraikan hak penyedia jasa atau agensi desain Rukuru Studio:

1. Memperoleh pembayaran atas desain sebesar 50% pada saat penandatanganan perjanjian dan sisanya sebesar 50% akan dilunasi pada saat pengiriman atau serah terima desain dalam kurun waktu 30 hari setelah penyelesaian proyek.
2. Memperoleh biaya tambahan atas perubahan pada ruang lingkup pekerjaan atau jadwal setelah persetujuan awal.
3. Memperoleh pembayaran atas kenaikan harga sebesar 30% dari total biaya yang telah ditetapkan yang disebabkan oleh permintaan pengiriman mendesak.
4. Memperoleh hak untuk mereproduksi setiap dan semua desain yang telah dibuat dengan tujuan promosi agensi desain.
5. Memperoleh pembayaran atas pembatalan sebelum penyelesaian perjanjian untuk seluruh pekerjaan yang telah dilaksanakan sampai dengan tanggal pengakhiran, seluruh biaya dan komitmen di luar yang telah dikeluarkan dan tidak dapat dibatalkan, biaya pembatalan yang setara dengan 15% dari sisa biaya yang dibayarkan apabila proyek tersebut telah selesai.
6. Memperoleh sejumlah biaya atas kekurangan dengan rencana pembayaran sesuai dengan syarat dan ketentuan yang telah diperjanjikan.

7. Memperoleh biaya ganti atas biaya yang dikeluarkan oleh agensi desain untuk perjalanan yang diperlukan.
8. Memperoleh biaya tambahan yang berkaitan dengan implementasi perangkat lunak, pembelian bahan fisik, atau item lainnya yang tidak termasuk ke dalam manajemen proyek biaya.
9. Memperoleh pembayaran royalti atas karya desain sebagaimana yang telah diatur dalam perjanjian.
10. Berhak atas hak milik karya desain.<sup>80</sup>

Selanjutnya mengenai kewajiban penyedia jasa atau agensi desain Rukuru Studio diatur sebagai berikut:

1. Memanajemen proyek dan memastikan desain yang dibuat mencapai hasil yang diinginkan oleh klien.
2. Menerima masukan dari klien sebelum karya desain diproduksi.
3. Mendengarkan dan menerima umpan balik dari klien mengenai hasil dari karya desain.
4. Mengirimkan desain yang telah dibuat dengan tepat waktu.
5. Melakukan penyesuaian biaya atas permintaan pengiriman yang mendesak.
6. Membangun dan memenuhi kebutuhan desain klien.
7. Meninjau setiap sistem yang berkaitan dengan proyek desain guna mengetahui kendala yang ada.
8. Memberikan lisensi yang mengizinkan penggunaan ciptaan oleh penerima lisensi sebagaimana syarat dan ketentuan yang telah diatur dalam perjanjian.

---

<sup>80</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

9. Mempertahankan semua hak atas ciptaan yang tidak dialihkan melalui perjanjian.
10. Tidak bertanggung jawab atas kerusakan karya desain secara langsung, tidak langsung khusus, insidental atau konsekuensial.
11. Mengganti kerugian dan membebaskan pihak lainnya dari segala kerugian, klaim, kerusakan, penghargaan, hukuman atau cedera yang ditimbulkan oleh pihak ketiga manapun.<sup>81</sup>

Dengan adanya penjelasan mengenai hak dan kewajiban penyedia jasa atau agensi desain Rukuru Studio, jelas bahwa agensi desain Rukuru Studio mempunyai tanggung jawab terhadap pengguna jasa atau kliennya. Selain itu, hak dan kewajiban pengguna jasa atau klien juga diatur di dalam kontrak kerja. Adapun hak pengguna jasa atau klien diuraikan sebagaimana berikut:

1. Memperoleh desain yang menarik dan sesuai dengan apa yang diinginkan.
2. Meninjau kembali desain sebelum karya diproduksi.
3. Menilai hasil dari karya desain tersebut.
4. Menerima desain sesuai dengan waktu yang telah ditentukan.
5. Meminta untuk melakukan pengiriman secara mendesak.
6. Memperoleh hak penggunaan dan reproduksi eksklusif dan tidak terbatas atas karya desain.
7. Mendapatkan solusi atas permasalahan desain yang didasarkan pada kebutuhan.
8. Mendapatkan informasi mengenai perkembangan proyek desain.

---

<sup>81</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

9. Mendapatkan lisensi yang mengizinkan untuk menggunakan ciptaan sebagaimana syarat dan ketentuan yang telah diatur dalam perjanjian.
10. Menerima produk sebagaimana adanya.
11. Memenuhi pesanan yang ada dan menjual salinan karya desain yang masih tersedia.<sup>82</sup>

Selanjutnya mengenai kewajiban pengguna jasa atau klien diatur sebagaimana berikut:

1. Melakukan pembayaran sebesar 50% pada saat penandatanganan perjanjian dan sisanya sebesar 50% akan dilunasi pada saat pengiriman atau serah terima desain dalam kurun waktu 30 hari setelah penyelesaian proyek.
2. Membayar biaya tambahan apabila terdapat perubahan pada ruang lingkup pekerjaan atau jadwal setelah persetujuan awal.
3. Melakukan pembayaran atas kenaikan harga sebesar 30% dari total biaya yang telah ditetapkan yang disebabkan oleh permintaan pengiriman mendesak.
4. Bertanggung jawab penuh atas kesalahan dalam ejaan, tipografi, tata letak ilustrasi, fotografi atau kesalahan lain yang ditemukan setelah reproduksi.
5. Melakukan pembayaran atas pembatalan sebelum penyelesaian perjanjian untuk seluruh pekerjaan yang telah dilaksanakan sampai dengan tanggal pengakhiran, seluruh biaya dan komitmen di luar yang telah dikeluarkan dan tidak dapat dibatalkan, biaya pembatalan yang setara dengan 15% dari sisa biaya yang dibayarkan apabila proyek tersebut telah selesai.

---

<sup>82</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

6. Membayar sejumlah kekurangan biaya dengan rencana pembayaran sesuai dengan syarat dan ketentuan yang telah diperjanjikan.
7. Mengganti biaya yang dikeluarkan oleh agensi desain untuk perjalanan yang diperlukan.
8. Membayar biaya tambahan yang berkaitan dengan implementasi perangkat lunak, pembelian bahan fisik, atau item lainnya yang tidak termasuk ke dalam manajemen proyek biaya.
9. Melakukan pembayaran royalti atas karya desain sebagaimana yang telah diatur dalam perjanjian.
10. Tidak boleh memodifikasi karya desain dengan cara apapun.
11. Tidak boleh menggunakan karya desain untuk tujuan yang melanggar hukum atau yang dilarang oleh ketentuan dalam perjanjian.
12. Berhenti mereproduksi, mengiklankan, memasarkan dan mendistribusikan karya desain secara komersial.
13. Mengganti kerugian dan membebaskan pihak lainnya dari segala kerugian, klaim, kerusakan, penghargaan, hukuman atau cedera yang ditimbulkan oleh pihak ketiga manapun.<sup>83</sup>

Hak Kekayaan Intelektual ialah hak ekonomis yang diberikan oleh hukum kepada seorang pencipta atau penemu atas suatu karya yang berasal dari kemampuan intelektualitas manusia. Salah satu bagian dari cabang hak kekayaan intelektual yang sangat penting untuk dipahami masyarakat adalah hak cipta.<sup>84</sup> Adapun payung hukum yang mengatur mengenai hak cipta saat ini

---

<sup>83</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

<sup>84</sup> Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, 1.

di Indonesia ialah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang selanjutnya disebut dengan UUHC. Definisi hak cipta diatur dalam Pasal 1 ayat (1) UUHC, yaitu hak cipta merupakan hak eksklusif dari pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sebagaimana ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>85</sup> Hak cipta termasuk salah satu bagian dari hak kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup yang cukup luas, di mana melingkupi program ilmu komputer, ilmu pengetahuan, seni dan sastra.<sup>86</sup>

Untuk menjelaskan tentang pencipta dan siapa saja yang termasuk di dalamnya, hal tersebut telah diatur di dalam UUHC. Hal tersebut selaras dengan ketentuan dalam Pasal 1 ayat (2) UUHC yang menyatakan bahwa pencipta ialah seseorang atau beberapa orang, baik secara sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan dengan karakteristik yang unik dan pribadi. Di dalam Pasal 31 UUHC dijelaskan bahwa yang disebut pencipta, yaitu yang disebut dalam ciptaan, yang dinyatakan sebagai pencipta atas suatu ciptaan, yang disebutkan dalam surat pencatatan ciptaan dan/atau yang tercantum sebagai pencipta dalam daftar umum ciptaan.<sup>87</sup> Dalam praktiknya, yang dimaksud dengan pencipta ialah pihak dari agensi desain Rukuru Studio. Pada agensi desain Rukuru Studio suatu ciptaan seringkali melibatkan beberapa orang di mana yang diakui sebagai pencipta ialah orang yang merancang ciptaan

---

<sup>85</sup> Pasal 1 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>86</sup> Disemadi dan Romadona, "Kajian Hukum Hak Pencipta terhadap Desain Grafis Gratis yang dipergunakan ke dalam Produk Penjualan di Indonesia," 46.

<sup>87</sup> Pasal 1 ayat (1) dan (2), Pasal 31 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

apabila ciptaan dirancang oleh seseorang dan diwujudkan oleh orang yang lain di bawah pengawasan orang yang merancang.

Pasal 1 ayat (3) UUHC mengemukakan bahwa dalam undang-undang ini yang dimaksud dengan ciptaan ialah hasil karya cipta, baik di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.<sup>88</sup> Dalam konteks penelitian ini, ciptaan merujuk pada desain grafis yang dihasilkan oleh agensi desain Rukuru Studio. Desain grafis adalah salah satu bentuk komunikasi yang diwujudkan dengan menggunakan elemen visual, seperti gambar, bentuk, tulisan dan elemen lainnya sebagai sarana untuk menyampaikan informasi atau pesan.<sup>89</sup> Desain grafis, sebagai hasil karya kreatif, dianggap sebagai ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta yang otomatis melekat setelah desain itu diwujudkan. Antara hak cipta dengan desain grafis saling berkaitan karena desain grafis merupakan ciptaan yang dilindungi menurut Pasal 40 UUHC dalam kategori gambar.

Hak cipta merupakan hak eksklusif yang berarti hanya diperuntukkan bagi pencipta, sehingga hak tersebut tidak dapat dieksploitasi tanpa adanya izin dari pencipta.<sup>90</sup> Menurut UUHC, hak eksklusif pencipta mencakup dua hal, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta sebagaimana yang diatur dalam Pasal 5 ayat (1)

---

<sup>88</sup> Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>89</sup> Surya Tjahyadi dan Willy Antonio, "Analisa Pengaruh Desain Grafis pada Konten Media Sosial terhadap Daya Tarik Pengguna dari Generasi Z di Kota Batam," *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 9524.

<sup>90</sup> Adam Mulyawan dan Puti Priyana, "Perlindungan Hak Cipta Desain Grafis pada Usaha Print on Demand," *Jurnal Kertha Semaya* 9, no. 8 (2021): 1493.

UUHC. Dalam hal ini, hak moral tidak akan beralih maupun dialihkan dalam bentuk apapun dan melekat pada pihak agensi desain Rukuru Studio sampai kapan pun. Sedangkan, hak ekonomi merupakan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh manfaat ekonomi atas ciptaan sebagaimana yang diatur dalam Pasal 8 UUHC.<sup>91</sup>

Setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi harus memperoleh izin dari pencipta atau pemegang hak cipta. Hal tersebut menyiratkan ketentuan dalam Pasal 9 ayat (2) UUHC bahwa siapapun tidak diperbolehkan menikmati hak ekonomi atas desain grafis yang dihasilkan tanpa izin dari pihak agensi desain Rukuru Studio. Pengalihan hak cipta menjadi salah satu cara di mana pemegang hak dapat mengeksploitasi hak ekonomi tersebut. Hak cipta dapat beralih ataupun dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis atau sebab lain yang dibenarkan dalam peraturan perundang-undangan sebagaimana yang diatur dalam Pasal 16 ayat (2) UUHC. Selain itu, hak cipta dapat dialihkan dengan menggunakan sistem jual putus sebagai halnya ketentuan Pasal 18 UUHC serta dapat dialihkan juga melalui perjanjian lisensi seperti yang diatur dalam Pasal 80 UUHC.<sup>92</sup>

Praktik jual beli desain grafis tidak selalu melanggar hak cipta, karena objek pada transaksi jual beli tersebut tidak mengakibatkan pelanggaran hak cipta. Kepemilikan awal hak cipta atas desain grafis tersebut berasal dari agensi desain Rukuru Studio, sehingga dalam hal ini agensi desain Rukuru Studio

---

<sup>91</sup> Pasal 5 ayat (1) dan Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>92</sup> Pasal 16 ayat (2), Pasal 18 dan Pasal 80 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

mempunyai hak dan izin untuk menjualnya. Dalam transaksi jual beli desain grafis, pengalihan hak cipta merupakan suatu hal yang krusial. Oleh karena itu, menjadi penting untuk menyatakan dengan tegas dalam perjanjian bahwa hak cipta atas desain grafis akan beralih sesuai dengan kesepakatan yang disepakati. Adapun yang dimaksud beralih ataupun dialihkan ialah pada hak ekonomi, sedangkan terkait hak moral haknya melekat pada diri pencipta.

Pasal 1 ayat (20) UUHC menyebutkan bahwa lisensi adalah persetujuan tertulis yang diberikan oleh pemegang hak cipta kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya dengan syarat-syarat tertentu. UUHC telah menegaskan bahwa lisensi diberikan berdasarkan perjanjian tertulis yang disebut perjanjian lisensi seperti halnya ketentuan dalam Pasal 80 ayat (1) UUHC. Pada prinsipnya, pemberian lisensi disertai dengan kewajiban pembayaran royalti kepada pemberi lisensi oleh penerima lisensi selama jangka waktu lisensi sebagaimana yang diatur dalam Pasal 80 ayat (3) UUHC. Adapun yang dimaksud dengan royalti berdasarkan Pasal 1 ayat (21) UUHC ialah imbalan yang diberikan kepada pemberi lisensi atau pencipta atas pemanfaatan hak ekonomi suatu ciptaan. Agar mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga, perjanjian lisensi harus dicatatkan oleh Menteri dalam daftar umum perjanjian lisensi hak cipta.<sup>93</sup>

Seperti halnya yang terjadi pada agensi desain Rukuru Studio dalam transaksi jual beli desain, maka dalam hal itu terdapat perjanjian lisensi hak cipta yang dibuat untuk menetapkan hak kepemilikan dan penggunaan dari

---

<sup>93</sup> Pasal 1 ayat (20), Pasal 80 ayat (1), Pasal 80 ayat (3), Pasal 1 ayat (21) dan Pasal 83 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

desain grafis yang dihasilkan. Adapun yang dimaksud dengan perjanjian lisensi adalah perjanjian pemberian hak kepada penerima lisensi atau *licensee* untuk mempergunakan desain grafis yang dihasilkan dengan imbalan berupa pembayaran royalti kepada pemberi lisensi atau *licensor*.<sup>94</sup> Di dalam implementasinya, perjanjian lisensi ini tidak terdapat pengalihan hak kepemilikan, melainkan hanya pengalihan hak ekonomi yang bersifat sementara. Hal tersebut selaras dengan draft perjanjian lisensi hak cipta pada agensi desain Rukuru Studio yang menyatakan bahwa pencipta memiliki semua hak milik atas karya yang diciptakan dan tidak ada peralihan hak kepemilikan ataupun hak cipta.<sup>95</sup> Demikian, dapat ditafsirkan bahwa perjanjian lisensi hanya memberikan hak untuk menggunakan desain grafis yang dihasilkan, yang mana hak tersebut bersifat terbatas.

Selain itu, isi dari perjanjian lisensi harus berupa hal tertentu yang menyangkut mengenai lisensi hak cipta saja. Isi dari perjanjian lisensi yang tidak boleh tertinggal adalah mengenai kewajiban pembayaran royalti oleh penerima lisensi kepada pemberi lisensi. Pembayaran royalti menjadi salah satu aspek yang penting guna menjaga keadilan dalam transaksi jual beli desain grafis, serta memastikan bahwa pihak agensi desain Rukuru Studio tetap mendapatkan imbalan sesuai dengan hak ekonomi desain grafis yang diberikan lisensinya.

---

<sup>94</sup> Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, 2.

<sup>95</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

Terkait dengan hak dan kewajiban para pihak, *creative director* dan *founder* dari agensi desain Rukuru Studio mengemukakan:<sup>96</sup>

“Terkait dengan hak dan kewajiban para pihak telah diatur dalam kontrak kerja yang disepakati antara pihak agensi desain Rukuru Studio dengan klien”.

Dari pemaparan di atas, klausul-klausul yang terdapat dalam draft perjanjian lisensi hak cipta pada agensi desain Rukuru Studio, yaitu mengenai pemberian lisensi, hak dan kewajiban para pihak, mekanisme pembayaran royalti, modifikasi, ketentuan mengenai wanprestasi apabila salah satu pihak tidak memenuhi kewajibannya, perlindungan yang diwujudkan dalam bentuk garansi, pengalihan hak, kompensasi apabila terjadi kerugian, perubahan perjanjian, berakhirnya perjanjian serta keterputusan.

Apabila mengacu pada draft yang telah disepakati antara pihak agensi desain Rukuru Studio dengan klien yang digunakan adalah perjanjian lisensi hak cipta. Namun dalam implementasinya, pihak agensi desain Rukuru Studio menggunakan sistem jual putus. Adapun yang dimaksud dengan jual putus ialah perjanjian di mana pencipta atau pihak agensi desain Rukuru Studio harus menyerahkan ciptaannya dalam hal ini desain grafis melalui pembayaran lunas oleh klien, sehingga hak ekonomi atas desain grafis tersebut beralih sepenuhnya kepada klien tanpa batas waktu sebagaimana ketentuan dalam Pasal 18 UUHC.<sup>97</sup> Model ini menunjukkan bahwa hak kepemilikan atas hak ekonomi

---

<sup>96</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

<sup>97</sup> Erna Tri Rusmala Ratnawati, “Akibat Hukum Perjanjian Jual Beli Hak Cipta dengan Sistem Jual Putus (Sold Flat),” *Jurnal Widya Pranata Hukum* 1, no. 2 (2019): 151.

desain grafis yang dihasilkan agensi desain Rukuru Studio beralih sepenuhnya kepada klien. Dalam hal ini, terkait pembayaran royalti hanya dilakukan sekali sebagai imbalan penuh atas hak cipta yang telah dibeli. Hal tersebut selaras dengan keterangan yang diberikan oleh Kakak Afifudin Zuhri sebagai berikut:<sup>98</sup>

“Iya, karena setelah selesainya pembayaran dan ketika *handover* hak cipta atas desain yang dihasilkan akan beralih sepenuhnya kepada klien atau dapat dikatakan dengan istilah jual putus, maka dalam hal ini pihak Rukuru Studio sudah tidak lagi memiliki hak atas desain tersebut”.

*Creative director* dan *founder* dari agensi desain Rukuru Studio, Kakak Afifudin Zuhri juga menegaskan bahwa:<sup>99</sup>

“Status kepemilikan hak cipta atas desain grafis yang dihasilkan kami serahkan kepada pihak klien secara sepenuhnya, berlaku untuk logo. Untuk *merchandise* umumnya terdapat batasan penggunaan, sehingga perlu adanya perpanjangan. Namun, untuk platform kita mengikuti aturan yang ada pada platform tersebut”.

Berdasarkan hasil wawancara juga dikemukakan bahwa setelah selesainya pembayaran dan ketika *handover*, hak cipta atas desain yang dihasilkan beralih sepenuhnya kepada klien atau dapat dikatakan pula dengan istilah jual putus, maka dalam hal ini agensi desain Rukuru Studio sudah tidak lagi memiliki hak atas desain tersebut. Dengan beralih secara sepenuhnya hak cipta desain grafis kepada klien, maka terkait dengan hak ekonomi juga otomatis beralih kepada klien. Hal tersebut sebagaimana keterangan berikut:<sup>100</sup>

---

<sup>98</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

<sup>99</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

<sup>100</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

“Dengan beralih secara penuh hak cipta desain grafis yang kami buat kepada klien, maka untuk hak ekonominya juga otomatis beralih kepada klien”.

Dalam hal ini terkait dengan pemanfaatan hak ekonomi atas desain grafis tidak terbatas oleh waktu karena ciptaan tersebut sudah dibeli dan dibayar lunas, sehingga putus sudah hubungan antara pencipta dengan hak ekonominya. Namun, apabila di dalam perjanjian tidak disebutkan batas waktunya, maka hak cipta akan otomatis kembali kepada pencipta setelah 25 tahun dari perjanjian ditandatangani sebagaimana yang diatur dalam Pasal 18 UUHC. Agensi desain Rukuru Studio hanya berorientasi sebagai pemecah suatu masalah, yang mana klien menyampaikan keluhan kesahnya dan agensi desain Rukuru Studio memberikan solusi atas permasalahan tersebut. Hal tersebut selaras dengan yang dikemukakan oleh Kakak Afifudin Zuhri sebagai berikut:<sup>101</sup>

“Dalam hal ini agensi desain Rukuru Studio hanya berorientasi sebagai pemecah suatu masalah dari klien, di sini klien menyampaikan keluhan kesahnya dan agensi desain Rukuru Studio memberikan solusi atas permasalahan tersebut”.

Di samping itu, terdapat perbedaan antara perjanjian lisensi hak cipta dengan sistem jual putus. Pada praktik perjanjian lisensi tidak terdapat pengalihan hak kepemilikan, melainkan hanya pengalihan hak ekonomi yang bersifat sementara. Sedangkan, pada sistem jual putus terjadi peralihan hak kepemilikan yang bersifat selamanya, yang mana dapat ditafsirkan bahwa

---

<sup>101</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

pencipta sudah tidak lagi mempunyai hak untuk menikmati hak ekonomi atas ciptaannya, meskipun hak moral melekat secara abadi pada diri pencipta. Selain itu, dalam sistem jual putus pencipta hanya sekali saja mendapatkan royalti atas ciptaan yang telah dihasilkan, sehingga setelah itu pencipta sudah tidak lagi mendapatkan royalti.<sup>102</sup>

Apabila isi perjanjiannya merupakan perjanjian lisensi, namun dalam implementasinya merupakan sistem jual putus, maka seperti halnya yang dinyatakan dalam Pasal 83 ayat (2) UUHC yang mana perjanjian lisensi tersebut tidak memenuhi ketentuan dalam Pasal 82 UUHC yang berbunyi sebagai berikut:

1. Perjanjian lisensi dilarang memuat ketentuan yang mengakibatkan kerugian perekonomian Indonesia.
2. Isi perjanjian lisensi dilarang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
3. Perjanjian lisensi dilarang menjadi sarana untuk menghilangkan atau mengambil alih seluruh hak pencipta atas ciptaannya.<sup>103</sup>

Oleh karena itu, perjanjian tersebut tidak akan dapat melewati proses pemeriksaan secara substansial isi perjanjian oleh Kementerian Hukum dan HAM karena tindakan tersebut dapat dikategorikan kepada penyelundupan hukum.

Ketidaksesuaian antara isi perjanjian dengan implementasinya pada agensi desain Rukuru Studio dapat menimbulkan ketidakjelasan dan potensi konflik terkait hak dan kewajiban masing-masing pihak. Namun, ketidaksesuaian tersebut tidak menghalangi terbentuknya suatu perjanjian

---

<sup>102</sup> Ratnawati, "Akibat Hukum Perjanjian Jual Beli Hak Cipta dengan Sistem Jual Putus (Sold Flat)," 159.

<sup>103</sup> Pasal 82 dan Pasal 83 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

apabila para pihak menyatakan sepakat. Dalam praktiknya, draft yang telah disepakati antara agensi desain Rukuru Studio dengan klien adalah perjanjian lisensi hak cipta, namun dalam implementasinya apabila ditafsirkan agensi desain Rukuru Studio menggunakan sistem jual putus. Oleh karena itu, untuk menghindari potensi konflik, sangat penting untuk memastikan bahwa implementasi pada agensi desain Rukuru Studio selaras dengan isi perjanjian yang telah disepakati. Dengan demikian, melakukan evaluasi terhadap setiap klausa dan persyaratan serta melakukan revisi draft kontrak kerja dapat dilakukan guna menjaga keberlanjutan hubungan bisnis yang sehat dan mengurangi risiko hukum.

### **C. Analisis Perjanjian Jual Beli Desain Grafis pada Agensi Desain Rukuru Studio Perspektif Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah**

Perjanjian dalam hukum Islam disebut dengan istilah akad. Akad perjanjian ini mengikat para pihak. Menurut Pasal 20 ayat (1) Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES), akad ialah kesepakatan di antara dua pihak atau lebih dalam suatu perjanjian untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan hukum tertentu.<sup>104</sup> Pada jasa pembuatan desain grafis terdapat akad yang termuat di dalamnya dan berlangsung di mana pengguna jasa atau klien melakukan pemesanan desain grafis kepada pihak penyedia jasa atau agensi desain Rukuru Studio. Dalam akadnya, pihak agensi desain Rukuru Studio akan melakukan pembuatan desain sesuai dengan spesifikasi dan permintaan yang

---

<sup>104</sup> Tim Literasi Nusantara, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES)*, 10.

telah diajukan oleh klien, lalu klien akan memberikan upah pembayaran atas desain tersebut. Hal tersebut selaras dengan hasil wawancara sebagai berikut:<sup>105</sup>

“Apabila melalui layanan, maka sistem yang kami digunakan ialah sistem pesanan yang mana dalam hal ini klien bebas untuk menyampaikan seperti apa gambaran desain yang diinginkan”.

Berdasarkan hasil wawancara yang telah dipaparkan di atas, pada jasa pembuatan desain grafis di agensi desain Rukuru Studio, objek akad (*ma'qud alaih*) diserahkan di belakang pada saat selesai pengerjaan. Dalam praktiknya, jasa pembuatan desain grafis berlangsung di mana klien melakukan pemesanan kepada pihak agensi desain Rukuru Studio dengan pembayaran sebagian di awal dan sebagian lagi di akhir pada saat penyerahan objek sesuai dengan kesepakatan sebagaimana yang tercantum dalam Pasal 107 KHES. Adapun dapat diketahui bahwa akad yang dilakukan ialah seperti halnya *bai' istishna'*. *Istishna'* ialah akad jual beli dalam bentuk pesanan pembuatan barang tertentu dengan kriteria dan persyaratan tertentu yang disepakati antara pemesan atau pembeli (*mustashni'*) dengan penjual atau pembuat (*shani'*) sebagaimana ketentuan Pasal 20 ayat (10) KHES.<sup>106</sup>

Di dalam akad *istishna'*, bahan baku yang digunakan sebagai bahan pembuatan barang yang dipesan berasal dari pengrajin. Hal tersebut selaras dengan praktiknya pada agensi desain Rukuru Studio, yaitu bahan baku yang digunakan adalah aplikasi untuk membuat desain yang berbayar. Demikian, dari yang telah diuraikan dapat disimpulkan bahwa jual beli desain grafis pada

---

<sup>105</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

<sup>106</sup> Tim Literasi Nusantara, *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES)*, 10.

agensi desain Rukuru Studio merupakan jual beli pesanan yang menggunakan akad *istishna'*. Dalam melaksanakan suatu akad diperlukan rukun dan syarat yang harus dipenuhi agar akad tersebut sah menurut hukum Islam sebagaimana ketentuan dalam KHES. Adapun berikut rukun jual beli *istishna'* yang harus dipenuhi, yaitu:

1. penjual atau pembuat (*shani'*);
2. pemesan atau pembeli (*mustashni'*);
3. barang atau objek (*mashnu'*); serta
4. ijab dan kabul (*shighat*).<sup>107</sup>

*Pertama*, yang dimaksud dengan penjual atau pembuat (*shani'*) ialah pihak penyedia jasa atau agensi desain Rukuru Studio. *Kedua*, yang dimaksud dengan pemesan atau pembeli (*mustashni'*) ialah pihak pengguna jasa atau klien dari agensi desain Rukuru Studio. *Ketiga*, barang atau objek (*mashnu'*) ialah benda yang sekarang ada maupun yang nanti akan ada. Berdasarkan Pasal 24 ayat (2) KHES objek akad harus suci, bermanfaat, milik sempurna dan dapat diserahkan. Dalam hal ini yang menjadi barang atau objek (*mashnu'*), yaitu desain grafis yang dihasilkan oleh agensi desain Rukuru Studio. *Keempat*, terdapat ijab dan kabul (*shighat*) yang dapat dilakukan secara tertulis yang diwujudkan dalam bentuk kontrak kerja sebagaimana yang diatur dalam Pasal 25 ayat (2) KHES. Ijab dan kabul tersebut terjadi di antara pihak penyedia jasa atau agensi desain Rukuru Studio dan pengguna jasa atau klien sebagai wujud

---

<sup>107</sup> Pane dkk., *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*, 166.

keridhaan dalam berakad sehingga dapat terhindar dari suatu ikatan yang bertentangan dengan syara'.

Sedangkan, terkait dengan syarat jual beli *istishna'* diuraikan sebagai berikut.<sup>108</sup>

1. Berdasarkan Pasal 23 ayat (2) KHES para pihak yang melangsungkan akad harus cakap hukum. Adapun cakap hukum yang dimaksud ialah yang telah mencapai umur paling rendah 18 tahun atau pernah menikah sebagaimana ketentuan Pasal 2 ayat (1) KHES. Demikian, dapat diketahui bahwa para pihak yang terlibat dalam perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio sebagian besar bahkan hampir semuanya telah cakap hukum dan dapat melakukan suatu akad.
2. Penjual atau pembuat (*shani'*) sanggup untuk memenuhi persyaratan dari pesanan. Demikian, dapat diketahui bahwa agensi desain Rukuru Studio memiliki kemampuan dan kapasitas untuk memenuhi kebutuhan dan spesifikasi yang diajukan oleh klien terkait desain grafis yang dipesan.
3. Barang atau objek (*mashnu'*) yang dipesan jelas spesifikasinya seperti halnya ketentuan dalam Pasal 106 KHES. Dalam praktiknya, pihak agensi desain Rukuru Studio telah menyediakan formulir yang mana di dalamnya termuat nama *brand*, slogan, deskripsi dari *brand* tersebut, target *audience*, *color tone*, referensi desain dan lain sebagainya yang berhubungan dengan kebutuhan klien. Hal tersebut adalah guna mempermudah pengerjaan agar sesuai dengan yang diinginkan oleh klien. Namun di dalam Pasal 108 ayat

---

<sup>108</sup> Pane dkk., *Fiqh Mu'amalah Kontemporer*, 166–167.

- (2) KHES dinyatakan bahwa apabila barang atau objek (*mashnu'*) yang dipesan tidak sesuai dengan spesifikasi, maka pemesan atau pembeli (*mustashni'*) memiliki opsi untuk menggunakan hak pilih atau *khiyar* dalam melanjutkan atau membatalkan pesanan tersebut.
4. Harga jual adalah harga pesanan yang ditambah dengan keuntungan. Dalam praktiknya, penentuan harga pada agensi desain Rukuru Studio berawal dari adanya penawaran harga yang diajukan kepada klien yang berdasarkan pada fasilitas paket dan pengalaman dari agensi desain Rukuru Studio. Kemudian hal tersebut disepakati oleh para pihak dan dicantumkan di dalam kontrak kerja.
  5. Harga jual tetap selama jangka waktu pemesanan. Dalam praktiknya, terkait dengan harga telah ditentukan di awal berdasarkan kesepakatan para pihak. Namun, pada kondisi tertentu terdapat permintaan untuk menyelesaikan proyek lebih cepat dari batas waktu yang disepakati dalam kontrak kerja yang menimbulkan adanya biaya tambahan. Selain itu, apabila waktu pengerjaan melebihi dari yang disepakati dalam kontrak juga dikenakan biaya tambahan atas kelebihan waktu tersebut. Hal tersebut tidak selalu dianggap sebagai bentuk pelanggaran terhadap syarat jual beli karena telah diatur dengan jelas dalam kontrak kerja dan para pihak telah sepakat.
  6. Jangka waktu pembuatan disepakati secara bersama-sama. Dalam praktiknya, terkait dengan jangka waktu pembuatan telah berdasarkan pada

keepakatan para pihak, yaitu agensi desain Rukuru Studio dengan klien yang tertuang di dalam kontrak kerja.<sup>109</sup>

Selain pelaksanaan rukun, syarat yang menjadi ketentuan akad *istishna'* telah dipenuhi oleh masing-masing pihak. Maka, praktik jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio telah memenuhi ketentuan syarat dalam jual beli *istishna'*. Dengan demikian, dapat ditarik kesimpulan bahwa transaksi yang dilakukan dalam proses pemesanan desain grafis dianggap sah menurut hukum Islam sebagaimana ketentuan dalam KHES karena telah memenuhi rukun dan syarat yang ditetapkan.

---

<sup>109</sup> Afifudin Zuhri, Wawancara, (Malang, 02 Februari 2024).

## **BAB V**

### **PENUTUP**

#### **A. Kesimpulan**

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang sesuai dengan rumusan masalah yang telah dipaparkan, maka dapat ditarik kesimpulan sebagaimana berikut:

1. Perjanjian jual beli dalam konteks desain grafis hampir sama dengan perjanjian jual beli pada umumnya. Adapun bentuk perjanjian jual beli pada agensi desain Rukuru Studio adalah secara tertulis yang dituangkan di dalam kontrak kerja yang terbagi menjadi beberapa draft, diantaranya: a. proposal dan perjanjian desain grafis; b. perjanjian pembayaran; c. penawaran harga; d. proposal pengelolaan proyek; dan e. perjanjian lisensi hak cipta. Dalam pelaksanaan perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio sudah berdasarkan pada syarat sahnya perjanjian sebagaimana yang tercantum pada Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Hak cipta sebagai bagian dari hak kekayaan intelektual memberikan perlindungan eksklusif kepada pencipta, terutama terkait dengan hak moral dan ekonomi. Hak cipta dapat beralih ataupun dialihkan, baik seluruh maupun sebagian sebagaimana ketentuan dalam Pasal 16 ayat (2), Pasal 18 dan Pasal 80 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Apabila mengacu pada draft yang telah disepakati antara pihak agensi desain Rukuru Studio dengan klien yang digunakan adalah perjanjian lisensi

hak cipta. Namun dalam implementasinya, pihak agensi desain Rukuru Studio menggunakan sistem jual putus. Apabila isi perjanjiannya merupakan perjanjian lisensi, namun dalam implementasinya merupakan sistem jual putus, maka perjanjian tersebut tidak memenuhi ketentuan Pasal 82 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan dapat dikategorikan pada penyelundupan hukum. Selain itu juga dapat menimbulkan ketidakjelasan dan potensi konflik terkait hak dan kewajiban masing-masing pihak. Oleh karena itu, melakukan evaluasi terhadap setiap klausa dan persyaratan serta melakukan revisi draft kontrak kerja dapat dilakukan guna menjaga keberlanjutan hubungan bisnis yang sehat dan mengurangi risiko hukum.

2. Perjanjian dalam hukum Islam disebut dengan istilah akad. Menurut Pasal 20 ayat (1) Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah, akad ialah kesepakatan di antara dua pihak atau lebih dalam suatu perjanjian untuk melakukan atau tidak melakukan suatu tindakan hukum tertentu. Akad yang terjadi dalam jasa pembuatan desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio merupakan *bai' istishna'*. Dalam praktiknya, jual beli desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio telah memenuhi rukun dan syarat dalam jual beli *istishna'*. Dengan demikian, transaksi yang dilakukan dalam proses pemesanan desain grafis pada agensi desain Rukuru Studio dianggap sah menurut hukum Islam karena telah memenuhi rukun dan syarat yang ditetapkan dalam jual beli *istishna'* sebagaimana ketentuan dalam Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah.

## **B. Saran**

Berdasarkan penelitian yang telah dilakukan terkait dengan perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain, maka terdapat beberapa saran yang perlu disampaikan, diantaranya:

### **1. Bagi agensi desain**

Perlunya pemahaman yang mendalam mengenai hak cipta, perjanjian lisensi, dan sistem jual putus dalam praktik jual beli desain grafis. Selain itu juga diharapkan untuk terus mengembangkan dan memperbaiki proses perjanjian jual beli desain grafis dan konsisten dalam menerapkan model bisnis, apakah itu melalui perjanjian lisensi hak cipta atau sistem jual putus, guna menghindari potensi konflik dan masalah hukum di kemudian hari.

### **2. Bagi peneliti selanjutnya**

Dalam hal ini, penelitian yang dilakukan oleh peneliti mengenai perjanjian jual beli desain grafis pada agensi desain masih jauh dari kata sempurna. Namun, hasil dari penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bentuk pengembangan ilmu pengetahuan dan referensi untuk diteliti lebih dalam. Selain itu, peneliti juga berharap terdapat perbaikan pada beberapa pernyataan yang kurang tepat dan kurang relevan.

## DAFTAR PUSTAKA

- Afandi, M. Yazid. *Fiqh Muamalah*. Logung Pustaka, 2009.
- Assaalimah, Nur Azizah. “Teori Pertukaran (Natural Certainty Contract) dan Teori Percampuran (Natural Uncertainty Contracts).” *LAN TABUR: Jurnal Ekonomi Syari’ah* 3, no. 1 (2021): 40–54.
- Atmadjaja, Djoko Imbawani. *Hukum Perdata*. Malang: Setara Press, 2016.
- Bachtiar. *Metode Penelitian Hukum*. Cet 1; Pamulang: UNPAM Press, 2018.
- Disemadi, Hari Sutra, dan Hanifah Ghafila Romadona. “Kajian Hukum Hak Pencipta terhadap Desain Grafis Gratis yang dipergunakan ke dalam Produk Penjualan di Indonesia.” *Jurnal Meta-Yuridis* 4, no. 2 (2021). <https://doi.org/10.26877/m-y.v4i2.8167>.
- Hidayah, Khoirul. *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Cet 3; Malang: Setara Press, 2020.
- HS, Salim, Abdullah, dan Wiwiek Wahyuningsih. *Perancangan Kontrak & Memorandum of Understanding (MoU)*. Cet 8; Jakarta: Sinar Grafika, 2019.
- Kurniawan Mokodompit, Mohamad Djovan, Muthia Cherawaty Thalib, dan Dolot Alhasni Bakung. “Penerapan Asas Pacta Sunt Servanda pada Perjanjian Tidak Tertulis Terkait Bagi Hasil Perikanan.” *Doktrin: Jurnal Dunia Ilmu Hukum dan Politik* 2, no. 1 (2024): 129–144.
- Mahadi, Shabilla. “Analisis Yuridis Perjanjian Jual Beli dalam Transaksi E-Commerce Berbasis Itikad Baik,” Publikasi Ilmiah, Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2021.
- Maiyestati. *Metode Penelitian Hukum*. Cet 1; Sumatra Barat: LPPM Universitas Bung Hatta, 2022.
- Mamesah, Madeline, Abdurrahman Konoras, dan Presly Prayogo. “Sistem Transaksi Elektronik dalam Perjanjian Jual Beli Melalui Media Online.” *Lex Privatum* 10, no. 1 (2022): 69–78.
- Mantra, Luh Mas Putri Pricillia Mahadewi, dan A Ngurah Sri Rahayu Gord. “Implementasi Perjanjian Lisensi Hak Cipta terhadap Hak Ekonomi Pencipta Motif Perak Bali.” *Jurnal Pro Hukum* 11, no. 4 (2022): 319–326.

- Mirza, Isoni Muhammad Miraj. “Efektifitas Implementasi Tipografi dalam Desain Grafis Berdasarkan Perspektif Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) di Indonesia.” *Jurnal Visual Ideas* 2, no. 2 (2022): 70-75.
- Muhaimin. *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press, 2020.
- Muhammad Azzam, Abdul Aziz. *Fiqh Muamalat Sistem Transaksi dalam Fiqh Islam*. terj. Nadirsyah Hawari. Cet 4; Jakarta: AMZAH, 2019.
- Mulyawan, Adam, dan Puti Priyana. “Perlindungan Hak Cipta Desain Grafis pada Usaha Print on Demand.” *Jurnal Kertha Semaya* 9, no. 8 (2021): 1488–1500.
- Najizah, Fithratin. “Perlindungan Hukum dalam Praktik Jual Beli Desain Arsitektur dan Struktur Melalui Media Elektronik pada Penyedia Jasa Freelance Perspektif Hukum Perlindungan Konsumen dan KHES (Studi di Punokawan Studio Kota Kediri).” Skripsi, Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang, 2020.
- Nihar, M. Anang Syamsu. “Analisis Praktik Jual Beli Desain Melalui Media Online pada Penyedia Jasa Aplikasi Fiverr Perspektif Hukum Islam.” Skripsi, Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang, 2022.
- Ningsih, Prilla Kurnia. *Fiqh Muamalah*. Cet 1; Depok: Rajawali Pers, 2021.
- Nuraeni, Sri. “Keterkaitan Teknologi Informasi dengan HKI dalam Bisnis Design Grafis.”
- Tim Literasi Nusantara. *Kompilasi Hukum Ekonomi Syariah (KHES)*. Cet 1; Malang: PT. Literasi Nusantara Abadi Grup, 2021.
- Pane, Ismail, Hasan Syazali, Syaflin Halim, Karimuddin, Imam Asrofi, Muhammad Fadhlani Is, Kartini, dkk. *Fiqh Mu’amalah Kontemporer*. Aceh: Yayasan Penerbit Muhammad Zaini, 2022.
- Ratnawati, Erna Tri Rusmala. “Akibat Hukum Perjanjian Jual Beli Hak Cipta dengan Sistem Jual Putus (Sold Flat).” *Jurnal Widya Pranata Hukum* 1, no. 2 (2019).
- Satrio, Alfian Jati, Rahmi Zubaedah, dan Rani Apriani. “Tinjauan Hukum Perdata tentang Perjanjian Jual Beli Online pada Marketplace.” *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 11, no. 1 (2024): 10–17.

- Siregar, Lisma Yana, dan Muhammad Irwan Padli Nasution. “Perkembangan Teknologi Informasi terhadap Peningkatan Bisnis Online.” *Hirarki : Jurnal Ilmiah Manajemen Dan Bisnis* 2, no. 1 (April 4, 2020): 71–75.
- Soimin, Soedharyo. *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*. Cet 18; Jakarta: Sinar Grafika, 2019.
- Solikin, Nur. *Pengantar Metodologi Penelitian Hukum*. Cet 1; Pasuruan: Qiara Media, 2021.
- Suaidi. *Fiqh Muamalah (dari Teori ke Problematika Kontemporer)*. Pamekasan: Duta Media Publishing, 2021.
- Sudirman, Lu, Cynthia Putri Guswandi, dan Hari Sutra Disemadi. “Kajian Hukum Keterkaitan Hak Cipta dengan Penggunaan Desain Grafis Milik Orang Lain secara Gratis di Indonesia.” *NUSANTARA: Jurnal Ilmu Pengetahuan Sosial* 8, no. 3 (2021): 207–218.
- Sugiyono. *Metode Penelitian Kuantitatif, Kualitatif dan R&D*. Bandung: ALFABETA, 2013.
- Susanti, Dyah, dan A’an Efendi. *Penelitian Hukum (Legal Research)*. Jakarta: Sinar Grafika, 2014.
- Tjahyadi, Surya, dan Willy Antonio. “Analisa Pengaruh Desain Grafis pada Konten Media Sosial terhadap Daya Tarik Pengguna Dari Generasi Z di Kota Batam.” *Journal on Education* 5, no. 3 (2023): 9523–9539.
- Yazid, Muhammad. *Hukum Ekonomi Islam (Fiqh Muamalah)*. Cet 1; Surabaya: UINSA Press, 2014.
- Fakultas Syariah UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *Pedoman Penulisan Karya Tulis Ilmiah*. Malang: UIN Press, 2022.
- Maryani, Murni. “Pelanggaran Hak Cipta oleh Hairo Kepada PT. Nirwana Arvindo Mahaputra.” *Lentera*, diakses 12 Januari 2024, <https://www.lentera24.com/2023/01/pelanggaran-hak-cipta-oleh-hairo-kepada.html>.
- “Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur’an.” *Qur’an Kemenag*, diakses 04 Februari 2024, <https://quran.kemenag.go.id/quran/per-ayat/surah/2?from=275&to=286>.

Oktavia, Savira. "12 Julukan Kota Malang dan Alasan di Baliknyanya." *Detik*, 26 November 2023, diakses 11 Februari 2024, <https://www.detik.com/jatim/berita/d-7056627/12-julukan-kota-malang-dan-alasan-di-baliknya#:~:text=Kota%20Dingin,-Kota%20Malang%20terletak&text=Seperti%20Gunung%20Bromo%20Semeru%20Gunung,mendapat%20julukan%20sebagai%20Kota%20Dingin.>

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

## Lampiran 1: Surat Pra *Research*



KEMENTERIAN AGAMA REPUBLIK INDONESIA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI MAULANA MALIK IBRAHIM MALANG  
**FAKULTAS SYARIAH**  
Jl. Gajayana 50 Malang 65144 Telepon (0341) 559399 Faksimile (0341)559399  
Website: <http://syariah.uin-malang.ac.id> E-mail: [syariah@uin-malang.ac.id](mailto:syariah@uin-malang.ac.id)

Nomor : B- 6356 /F.Sy.1/TL.01/09/2023  
Hal : **Pra-Penelitian**

Malang, 20 September 2023

Kepada Yth.  
Ketua Agensi Desain Rukuru Studio  
Perumahan De' Saxophone Town House, Jatimulyo, Kec. Lowokwaru, Kota Malang,  
Jawa Timur, 65141

*Assalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh*

Dalam rangka menyelesaikan tugas akhir/skripsi mahasiswa kami:

Nama : JAMILATUL BADRIYAH  
NIM : 200202110013  
Fakultas : Syariah  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

mohon diperkenankan untuk mengadakan *Pra Research* dengan judul :  
**Analisis Perjanjian Jual Beli Desain Grafis pada Agensi Desain (Studi pada Agensi  
Desain Rukuru Studio)**, pada instansi yang Bapak/Ibu Pimpin.

Demikian, atas perhatian dan perkenan Bapak/Ibu disampaikan terima kasih.

*Wassalamualaikum wa Rahmatullah wa Barakatuh*

Scan Untuk Verifikasi



Tembusan :  
1. Dekan  
2. Ketua Prodi Hukum Ekonomi Syariah  
3. Kabag. Tata Usaha

## Lampiran 2: Surat Balasan Penelitian



Perihal: Konfirmasi Izin Melaksanakan Pra-Penelitian

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Syariah  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat nomor: B- 6356 /F.Sy.1/TL.01/09/2023, tanggal 20 September 2023, perihal Permohonan Izin Melakukan Pra-Penelitian dalam rangka penyusunan *Pra Research* dengan judul : Analisis Perjanjian Jual Beli Desain Grafis pada Agensi Desain (Studi pada Agensi Desain Rukuru Studio) atas nama mahasiswa:

Nama : JAMILATUL BADRIYAH  
NIM : 200202110013  
Fakultas : Syariah  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas kami terima untuk melaksanakan Pra-Penelitian di Agensi Desain Rukuru Studio. Demikian izin penelitian ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 03 Oktober 2023  
Creative Director

STU Affudin Zuhri

Create your idea,  
make it happen!



Perumahan De Saxophone Town House  
Kav 6, Malang - Jawa Timur



+62 851 6145 9545



www.rukuru.id



rukurustudio@gmail.com



Perihal: Konfirmasi Izin Melaksanakan Pra-Penelitian

Kepada Yth.  
Dekan Fakultas Syariah  
UIN Maulana Malik Ibrahim Malang

Dengan Hormat,

Berdasarkan surat nomor: B- 6356 /F.Sy.1/TL.01/09/2023, tanggal 20 September 2023, perihal Permohonan Izin Melakukan Pra-Penelitian dalam rangka penyusunan *Pra Research* dengan judul : Analisis Perjanjian Jual Beli Desain Grafis pada Agensi Desain (Studi pada Agensi Desain Rukuru Studio) atas nama mahasiswa:

Nama : JAMILATUL BADRIYAH  
NIM : 200202110013  
Fakultas : Syariah  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah

Bersama ini kami sampaikan bahwa mahasiswa tersebut di atas telah melaksanakan Pra-Penelitian di Agensi Desain Rukuru Studio. Demikian izin penelitian ini kami sampaikan untuk dapat dipergunakan sebagaimana mestinya.

Malang, 03 Oktober 2023  
Creative Director

A handwritten signature in black ink, written over a stylized 'R' logo and the word 'RUKURU'. Below the signature, the name 'STU Affudin Zuhri' is printed in a small, sans-serif font.

STU Affudin Zuhri

Create your idea,  
make it happen!



Perumahan De Saxophone Town House  
Kav 6, Malang - Jawa Timur



+62 851 6145 9545



www.rukuru.id



rukurustudio@gmail.com

### Lampiran 3: Agensi Desain Rukuru Studio

Gambar 3: *Meeting* antara Klien dengan Pihak Agensi Desain Rukuru Studio



Gambar 4: *Briefing* Tim Agensi Desain Rukuru Studio



Gambar 5: Proses Pengerjaan Desain Grafis



# **Graphic Design Proposal and Agreement**

Prepared for [CLIENT.Company]  
By [COMPANY.FirstName] [COMPANY.LastName]  
[COMPANY.Company]

## Introduction

### **Partnering for Design Success**

In today's marketplace, image is everything. How your company looks to the outside world sets the tone for all of your interactions – with customers, partners, media and other key stakeholders. You cannot afford to present an unprofessional or inconsistent image in a competitive and crowded landscape.

Partnering with an experienced graphic design team ensures that your organizational image achieves maximum positive impact on your target audiences. You need a partner that understands how to create or revitalize an organization's visual identity standards and extend these frameworks into creative, project-specific approaches.

### **About Us**

[COMPANY.Company] is a team of creative design specialists. Our company has been in business for over [YEARS IN BUSINESS] years and includes creative professionals with [YEARS EXPERIENCE] years of experience. Our expertise spans more than just in creating compelling designs; we also specialize in end-to-end project management to ensure that the designs we create achieve your desired outcomes. We work with you to evolve your ideas from concept to finished project.

Our areas of specialization include:

- Visual identity and brand standards development
- Print design including brochures and sell sheets, corporate presentations, annual reports, advertisements, business cards, etc.
- Website and interactive media design
- Display design

## Our Design Process

### **A Four-Phase Approach to Design Excellence**

We believe that good quality design requires more than just creativity. It requires research, analysis and close collaboration with you to reflect your organization's vision, strengths, messages and priorities. To ensure that our design aligns with your expectations, we've developed a four-phase process to guide us every step of the way.

#### **Phase I: Research**

Before any actual creative work begins, [COMPANY.Company] conducts extensive background research. We will meet with you to understand your goals, audience needs and project expectations. In addition, we will conduct market, customer and competitive research to gather additional insight. Once our research is complete, we will provide a creative brief to summarize the results of our inquiries and outline the project, along with a detailed project schedule to ensure on-time delivery.

#### **Phase II: Design**

When our analysis is complete and you are on board with the initial concepts, design work begins. We keep your communication needs and priorities at the core of every design decision – from colors to image selection to font styles. Typically, we explore several different creative approaches before centering in on our main creative ideas. Based on your feedback, we evolve these creative approaches into comprehensive design directions. As part of this process, we will deliver at least three creative concepts for your evaluation.

#### **Phase III: Implementation**

After you select your preferred creative direction, we begin design execution. [COMPANY.Company] works with you to select images and gather copies for the final design pieces. We produce draft outputs for your review and make sure that your input is reflected before any piece goes into production. When your quality standards (and ours) are achieved, we prepare your design pieces for final production. We collaborate closely with any third-party vendors (such as printers) to make sure that the finished product meets your expectations.

#### **Phase IV: Evaluation**

After the design is complete, we follow up with you to assess the outcome of the project. We are keen to hear not only your insights on our process and designs, but also any feedback you have received from your audiences. If desired, we can work with you to design data-gathering tools – such as customer surveys – to collect insight from your target audiences.

## **Project Overview**

#### **Project Background and Creative Goals**

Based on our understanding of your needs, we will create [PROJECT NAME OR PROJECT DESCRIPTION]. We have discerned the following key facts about this design project:

#### **Project Goals**

**Target Audience(s)****Key Milestones**

Any successful design project requires careful management and adherence to strict due dates by our team and yours to achieve agreed-upon milestones. We will formalize a schedule after completion of Phase I: Research, as outlined in the section above, to include the following key milestones:

- Conduct research to support creative development ([COMPANY.Company])
- Deliver first draft of creative brief ([COMPANY.Company])
- Provide feedback on creative brief ([CLIENT.Company])
- Provide final creative brief ([COMPANY.Company])
- Assign job to designers ([COMPANY.Company])
- Present comparative design approaches for review ([COMPANY.Company])
- Provide feedback on designs and determine direction ([CLIENT.Company])
- Provide final designs for approval ([COMPANY.Company])
- Approve final designs ([CLIENT.Company])
- Deliver final designs for production ([COMPANY.Company])

## Agreement

**Letter of Agreement**

This agreement is between [CLIENT.Company], hereafter referred to as CLIENT, and [COMPANY.Company], hereafter referred to as CONTRACTOR.

**Description of Work**

CONTRACTOR will create [NAME OR DESCRIPTION OF PROJECT].

Revisions or alterations to the scope of work or schedule may obligate the CLIENT to additional fees. These may include copy or layout changes made after initial CLIENT approvals. Extensive alterations, such as a change in marketing objectives or project goals, shall be considered new work and will require that this agreement be amended with a change order to reflect the revised scope of work.

**Project Pricing**

- Total fixed fee for project: [PROJECT TOTAL COST]

- Deposit due: [DEPOSIT DUE], 50% of agreed upon fee, due at time of agreement signing
- Balance: [BALANCE DUE], 50% due date of delivery

Fee adjustments may be made due to rush delivery requests or prompt payment, as follows:

- Urgent delivery requires a price increase of 30% of the total fixed fee defined above.
- If full fee is paid on date of deposit, CLIENT shall receive a 5% discount on fees stated above. The pricing table below contains a detailed cost breakdown for each of our key areas of responsibility.

#### **Cost Breakdown**

[PRICING TABLE]

#### **Ownership and Usage Rights**

Upon receipt of full payment, the CLIENT is hereby granted exclusive and unlimited usage and reproduction rights to the final designs prepared for the CLIENT as part of this project.

CONTRACTOR reserves the right to reproduce any and all designs created in print and electronic media for CONTRACTOR's promotional purposes.

#### **Errors**

CLIENT has responsibility to proofread and review all work produced during the project. As a result, the client is fully responsible for any errors in spelling, typography, illustrative layout, photography or other errors discovered after printing or reproduction or for any work performed by third-parties selected by the CLIENT.

#### **Cancellation**

In the event CLIENT cancels this agreement prior to completion, within five (5) business days of such cancellation, CLIENT shall pay CONTRACTOR for: (1) all work performed up to the date of termination; (2) all outside expenses and commitments that have been incurred and cannot be cancelled; and, (3) a cancellation fee equal to 15% of the remaining fees that would otherwise have been paid if the project would have been completed.

---

[CLIENT.FirstName] [CLIENT.LastName]

[CLIENT.Company]

---

[COMPANY.FirstName] [COMPANY.LastName]  
[COMPANY.Company]

# LOGO

# Payment Agreement

**Created by :**

{Sender first name} {Sender last name}

{Sender Company}

**Prepared for :**

{Client first name} {Client last name}

{ClientCompany}

## Payment Agreement

This Payment Agreement is entered into as of [Date] by and between [Client.Company] having its principal place of business located at [Client.Address] (the "Owing Party") and [Sender.Company] having its principal place of business located at [Sender.Address] (the "Owed Party"), both of whom agree to be bound by this Agreement.

**WHEREAS**, the Owing Party owes the Owed Party [Amount owed] (the "Deficiency"); and

**WHEREAS**, the Owing Party and the Owed Party desire to enter into an agreement whereby the Owing Party shall pay the Owed Party the sum of the Deficiency on a payment plan according to the terms and conditions herein.

**NOW, THEREFORE**, in consideration of the mutual covenants and promises made by the parties hereto, the Owing Party and the Owed Party (individually, each a "Party" and collectively, the "Parties") covenant and agree as follows:

### 1. Deficiency Acknowledgment

The Owing Party agrees and acknowledges that it owes the Owed Party an amount of money equal to the Deficiency as defined above. Nothing in this Payment Agreement is a waiver of any amounts owed and in the event of any breach of this Agreement by the Owing Party, the Owed Party's rights to the Deficiency shall not be limited.

### 2. Owing Party Representation and Warranty

The Owing Party hereby represents and warrants that this Agreement and the payment plan herein has been developed in a manner that that the Owing Party reasonably believes it can pay the Owed Party without further interruption notwithstanding an additional change in circumstances.

### 3. Payment Plan

The Parties hereby agree to the payment plan as described on Exhibit A attached hereto (the "Payment Plan"). The Owing Party agrees to make the payments to the Owed Party associated with the dates as listed on the Payment Plan.

### 4. Method of Payment

Payments shall be made to the Owed Party in accordance with the Payment Plan via [Payment method] .

## **5. Release and Indemnification**

In consideration for agreeing to this Payment Agreement, the Owed Party hereby releases any claims against the Owing Party related to the Deficiency as of the date of this Agreement. However, nothing in this Agreement is meant to release the Owing Party from its obligation to pay the Deficiency according to the Payment Plan herein or limit the rights of the Owed Party in collecting said Deficiency.

## **6. Acceleration upon Breach**

In the event that the Owing Party fails to make any payments in accordance with the Payment Plan, upon reaching ten (10) days after the failure to make any such prescribed payment, the full amount of the Deficiency shall come immediately due and payable.

## **7. Assignment**

The Owed Party may assign this Agreement with written notice to the Owing Party. In the event of such assignment, the assignee may designate a new method of payment.

## **8. No Modification Unless in Writing**

No modification of this Agreement shall be valid unless in writing and agreed upon by both Parties.

## **9. Severability**

In the event any provision of this Agreement is held to be invalid, illegal, or enforceable for any reason, then the Parties agree that such provision shall be deemed to be struck and the remainder of the Agreement shall be enforced as if the struck provision were never included in the Agreement.

## **11. Applicable Law**

This Agreement and the interpretation of its terms shall be governed by and construed in accordance with the laws of the State of [State] and subject to the exclusive jurisdiction of the federal and state courts located in [County], [State] .

**IN WITNESS WHEREOF**, each of the Parties has executed this Agreement, both Parties by its duly authorized officer, as of the day and year set forth below.

[Sender.Company]

[Client.Company]

## Exhibit A

### Payment Plan

Date	Payment

# PRICE QUOTE

[COMPANY.Company]  
[COMPANY.ADDRESS]

[DATE]  
Quotation No : [QUOTE NUMBER]  
Quote Validity : [PERIOD]

Prepared By:  
[COMPANY.FirstName] [COMPANY.LastName]  
[EMAIL] | [PHONE]

Quotation for: [CLIENT.Company]  
[CLIENT.ADDRESS]

Description	Price	Qty	Subtotal
	\$0.00	0	\$0.00
	\$0.00	1	\$0.00
	\$0.00	1	\$0.00

Tax Rate (8%) **\$0.00**  
Sales Tax (0%) **\$0.00**

This quote is subject to the following terms and conditions:

- Delivery will be made [DESCRIBE DELIVERY]
- General terms and conditions governing this quotation/contract are provided at [DESCRIBE GENERAL TERMS AND CONDITIONS]

This quotation has been approved by [COMPANY.Company] as evidenced by the signature of its authorized representative below.

\_\_\_\_\_  
[COMPANY.FirstName] [COMPANY.LastName]  
[COMPANY.Title]

\_\_\_\_\_  
DATE

**LOGO**

# **Project Management Proposal**

**Created by :**  
{Sender first name} {Sender last name}  
{Sender Company}

**Prepared for :**  
{Client first name} {Client last name}  
{ClientCompany}

## Cover Letter

[Date]

Hello [Client.FirstName],

I am pleased that you are considering [Sender.Company] for [Client.Company]'s **project management** needs. Review the following **project management proposal**, which outlines the details of this project along with pricing details.

Sign below to accept this proposal. Please reach out to me via email or phone if you have any questions.

Thank you!

[Sender.Company]

[Sender.FirstName] [Sender.LastName]

[Sender.Email] [Sender.Phone]

## Executive Summary

[Client.Company] is in need of assistance with assessing, building and implementing [Project], which may include the following:

- /Project Item1/
- /Project Item2/
- /Project Item3/

Our team has significant experience in [Client.Industry] and has a successful track record with similar clients and projects. We pride ourselves on delivering only the best results for our clients so that they see an increase in productivity that has lasting results for their business.

## **Process**

We will work closely with you to build and fulfill the needs of this project by [Completion.Date] . We will do this by establishing clear goals and a comprehensive solution based on [Client.Company]'s needs.

Our process to achieve this is as follows:

### **Phase 1: Initial Consultation**

During this phase our team of experts will review any and all systems related to [Project] in order to determine any existing pain points and/or leverage opportunities. We will develop a list of any and all solution possibilities based on this initial consultation.

### **Phase 2: Solution Model**

After reviewing your current systems and outlining possible solutions, our team will work with yours to to implement the best solution. This approach allows us to tailor the solution specifically for [Client.Company]'s needs and ensure it does not include excess paid services for which you will not need.

### **Phase 3: Implementation**

Once we have both agreed upon a solution, our team will begin implementing the [Project] plan. We will first deliver a detailed outline of the plan with a timeline that includes and all relevant due dates and/or deliverables.

## Process

While due dates will depend on, and be adjusted specifically for, your project, here is a general overview of what you can expect:

<b>Deliverable</b>	<b>Timeline (after signing)</b>
Solution Plan(s) - Phase 1	10-15 business days
Solution Model - Phase 2	20-25 business days
Deliverable 1 - Phase 3	30-45 business days
Deliverable 2 - Phase 3	45-60 business days
Project Completion	90 business days

As stated above, a time line with exact due dates will be delivered, and agreed upon, during Phase 2.

## Cost Summary

Name	Price	QTY	Subtotal
Project Management Fee Charged hourly	\$0.00	1	\$0.00
Consultation Fee One time initial fee	\$0.00	1	\$0.00
Project Plan Documentation Delivered upon project completion	\$0.00	1	\$0.00
			Subtotal
			\$0.00
			<b>Total</b>
			<b>\$0.00</b>

## Additional Costs

There may be additional costs incurred during [Project] that are not reflected in the above cost summary and may include the following:

- **Travel:** [Sender.Company] shall be reimbursed by [Client.Company] for all expenses incurred for necessary travel.
- **Expenses:** [Sender.Company] may incur costs relating to software implementation, the purchase of physical materials, or any other items that are not included in the project management fee. [Client.Company] shall reimburse [Sender.Company] for related expenses.

## Billing

[Sender.Company] requires 50% of initial cost summary upon the signing of this **project management proposal** and the remaining 50% due within 30 days of completion of [Project] .

Any and all travel and/or expenses may not be reflected in the initial cost summary and may be billed separately during and/or following completion of project.

Please choose your preferred payment method:

## Terms & Conditions

1. This **Project Management Proposal** is valid for a period of [Valid Number of Days] days from the date this proposal is signed by both parties. This Project Management Proposal may be extended by [Sender.Company] by written notice to [Client.Company] .
2. Prior to a contractual agreement, elements may be amThe terms and conditions related to the project are subject to the mutual agreement of [Sender.Company] and [Client.Company] .

## Acceptance

Your signature below indicates acceptance of this **Project Management proposal** and entrance into a contractual agreement with [Sender.Company] beginning on the signature date below.

[Sender.Company]

[Client.Company]

[Sender.FirstName] [Sender.LastName]

[Client.FirstName] [Client.LastName]

# COPYRIGHT LICENSE AGREEMENT

This Copyright License Agreement (this "Agreement") is made effective as of [EFFECTIVE DATE] between [SENDER.FirstName] [SENDER.LastName], of [SENDER ADDRESS] and [SIGNER.FirstName] [SIGNER.LastName], of [SIGNER ADDRESS]

This Agreement shall be governed by the laws of [STATE]. This Agreement will commence on the [EFFECTIVE DATE] and continue until the [TERMINATION DATE] or until either party provides written notice of termination to the other party with a 30 days notice.

In this Agreement, the party granting the right to use the licensed property, [SENDER.FirstName] [SENDER.LastName], will be referred to as the "Owner" and the party who is receiving the right to use the licensed property, [SIGNER.FirstName] [SIGNER.LastName], will be referred to as the "User."

1. Owner owns all proprietary rights in and to the copyrightable and/or copyrighted works described in this Agreement. The copyrighted works will collectively be referred to as "Work."
2. Owner owns all rights in and to the Work and retains all rights to the Work, which are not transferred herein, and retains all common law copyrights and all federal copyrights which have been, or which may be, granted by the Library of Congress.
3. Owner desires to obtain, and Licensor has agreed to grant, a license authorizing the use of the Work by Licensee in accordance with the terms and conditions of this Agreement. The parties agree to abide by the terms as follows:

## I. GRANT OF LICENSE.

Owner owns [PROPERTY TO BE LICENSED] ("Property"). In accordance with this Agreement, Owner grants User a non-exclusive license to Use or Sell [HIGHLIGHT THE TERMS THAT APPLY] the Property. Owner retains title and ownership of the Property. User will own all rights to materials, products or other works (the Work) created by User in connection with this license. This grant of license applies only to the following described geographical area:

## II. RIGHTS AND OBLIGATIONS.

User shall be the sole owner of the Work and all proprietary rights in and to the Work; however, such ownership shall not include ownership of the copyright in and to the Property or any other rights to the Property not specifically granted in this Agreement.

### III. PAYMENT.

User agrees to pay Owner a royalty which shall be calculated as follows:

The royalty will be paid by [DATE ROYALTY PAID].

### IV. MODIFICATIONS.

Unless the prior written approval of Owner is obtained, User may not modify or change the Property in any manner. Licensee shall not use Licensed property for any purpose that is unlawful or prohibited by these Terms of the Agreement.

### V. DEFAULTS ON AGREEMENT.

If User fails to abide by the obligations of this Agreement, including the obligation to make a royalty payment when due, Owner shall have the option to cancel this Agreement by providing 30 days written notice to User. User shall have the option of taking corrective action to cure the default to prevent the termination of this Agreement if said corrective action is enacted prior to the end of the time period stated in the previous sentence. There must be no other defaults during such time period or Owner will have the option to cancel this Agreement, despite previous corrective action.

### VI. WARRANTIES.

Neither party makes any warranties with respect to the use, sale or other transfer of the Property by the other party or by any third party, and User accepts the product "AS IS." In no event will Owner be liable for direct, indirect, special, incidental, or consequential damages, that are in any way related to the Property.

### VII. TRANSFER OF RIGHTS.

Neither party shall have the right to assign its interests in this Agreement to any other party, unless the prior written consent of the other party is obtained.

## VIII. INDEMNIFICATION.

Each party shall indemnify and hold the other harmless for any losses, claims, damages, awards, penalties, or injuries incurred by any third party, including reasonable attorney's fees, which arise from any alleged breach of such indemnifying party's representations and warranties made under this Agreement, provided that the indemnifying party is promptly notified of any such claims. The indemnifying party shall have the sole right to defend such claims at its own expense. The other party shall provide, at the indemnifying party's expense, such assistance in investigating and defending such claims as the indemnifying party may reasonably request. This indemnity will survive the termination of this Agreement.

## IX. AMENDMENT.

This Agreement may be modified or amended, only if the amendment is made in writing and is signed by both parties.

## X. TERMINATION.

This Agreement may be terminated by either party by providing 30 days written notice to the other party. This Agreement shall terminate automatically on [TERMINATION DATE].

- i. Upon termination or expiration of this Agreement, Licensee User shall cease reproducing, advertising, marketing and distributing the Work as soon as is commercially feasible. Licensee shall have the right to fill existing orders and to sell off existing copies of the Work then in stock. Owner will have the right to verify the existence and validity of the existing orders and existing copies of the Work then in stock upon reasonable notice to Licensee.
- ii. Termination or expiration of this Agreement shall not extinguish any of Licensee's or Copyright Owner's obligations under this Agreement including, but not limited to, the obligation to pay royalties which by their terms continue after the date of termination or expiration.

## XI. SEVERABILITY.

If any provision of this Agreement shall be held to be invalid or unenforceable for any reason, the remaining provisions shall continue to be valid and enforceable. If a court finds that any provision of this Agreement is invalid or unenforceable, but that by limiting such provision it would become valid or enforceable, then such provision shall be deemed to be written, construed, and enforced as so limited.

This Agreement contains the entire agreement of the parties and there are no other promises or conditions in any other agreement whether oral or written. This Agreement supersedes any prior written or oral agreements between the parties.

**The following signatures make this Agreement effective as of the date first written above.**

OWNER

\_\_\_\_\_  
[SENDER.FirstName] [SENDER.LastName]

LICENSEE/USER

\_\_\_\_\_  
[SIGNER.FirstName] [SIGNER.LastName]

## Lampiran 4: Pedoman Penelitian

### PEDOMAN WAWANCARA

#### A. Identitas Peneliti

Nama : Jamilatul Badriyah  
NIM : 200202110013  
Program Studi : Hukum Ekonomi Syariah  
Universitas : Universitas Islam Negeri Maulana Malik Ibrahim Malang  
Nomor HP : 0857-3598-7527

#### B. Judul Penelitian

**PERJANJIAN JUAL BELI DESAIN GRAFIS PADA AGENSI DESAIN  
(STUDI PADA AGENSI DESAIN RUKURU STUDIO)**

#### C. Identitas Narasumber

Nama : Afifudin Zuhri  
Selaku : *Founder* Rukuru Studio  
Alamat : Perumahan De' Saxophone Town House, Jatimulyo,  
Kec. Lowokwaru, Kota Malang, Jawa Timur, 65141

#### D. Daftar Pertanyaan

##### 1. Pertanyaan Wawancara

- a. Apakah hal yang dilakukan oleh agensi desain Rukuru Studio termasuk ke dalam ranah jual beli desain?
- b. Selain melalui layanan secara langsung, apa saja platform yang digunakan dalam jual beli desain tersebut?
- c. Bagaimana mekanisme jual belinya?

- d. Apakah terdapat perjanjian atau kontrak antara agensi dan klien?
- e. Bagaimana bentuk perjanjian (akad) di antara pihak agensi desain dengan klien?
- f. Bagaimana bentuk hak dan kewajiban pihak agensi desain, begitu pula sebaliknya?
- g. Bagaimana agensi desain menghindari adanya wanprestasi dari klien?
- h. Bagaimana agensi desain mengelola hak cipta terkait desain grafis yang dihasilkan?
- i. Bagaimana status kepemilikan hak cipta atas desain grafis yang dihasilkan, dan bagaimana hal ini diatur dalam perjanjian?
- j. Apakah klien memiliki hak penuh terhadap desain setelah pembayaran selesai?
- k. Apakah agensi desain memberikan opsi untuk perpindahan hak cipta sepenuhnya kepada klien?
- l. Bagaimana terkait dengan hak ekonomi, jatuh ke mana?
- m. Apakah terdapat batasan penggunaan desain grafis yang diatur dalam perjanjian?
- n. Apakah klien memiliki kendali atau persetujuan terkait penggunaan desain grafis dalam portofolio?
- o. Bagaimana penyelesaian sengketa apabila terjadi suatu perselisihan?

## **2. Hasil Wawancara**

- a. Benar, yang menjadi prioritas utama untuk jasa layanan desain digital kami adalah untuk *brand identity*, ilustrasi, video dan juga media lainnya

sesuai dengan kebutuhan dari klien. Selain itu, kami juga berjualan *template* desain dan grafis di beberapa platform untuk *passive income*.

- b. Terdapat tiga platform yang kami gunakan, seperti platform untuk portofolio (dribbble.com, behance.net, dan juga instagram), untuk platform *marketplace* (creativemarket, creative fabrica, dan designbundles), selanjutnya ada juga di platform microstock seperti (freepik, shutterstock, uplabs, adobestock).
- c. Apabila melalui layanan, kami memiliki *term and conditions* sesuai kesepakatan dengan klien. Namun apabila melalui platform, maka untuk mekanismenya kami mengikuti aturan dari platform tersebut.
- d. Ada yang namanya kontrak kerja yang telah disepakati oleh pihak agensi desain Rukuru Studio dengan klien dalam bentuk tertulis yang terdiri dari beberapa draft yang saling berkaitan satu dengan lainnya dan bertahap.
- e. Apabila melalui layanan, maka sistem yang kami gunakan ialah sistem pesanan yang mana dalam hal ini klien bebas untuk menyampaikan seperti apa gambaran desain yang diinginkan. Namun apabila melalui platform, maka sistem yang kami gunakan ialah seperti halnya menjual suatu produk pada *marketplace*. Jadi, untuk layanan yang kedua ini tidak menuruti apa yang diinginkan oleh klien tetapi langsung memasang produk beserta dengan penawaran harga jualnya.

- f. Terkait dengan hak dan kewajiban para pihak telah diatur dalam kontrak kerja yang disepakati antara pihak agensi desain Rukuru Studio dengan klien
- g. Mewajibkan untuk membayar DP minimal 50% pada tahapan awal guna meminimalisir adanya kerugian dan pembatalan sepihak dari klien.
- h. Lebih mengikuti aturan platform yang mana terdapat kurasi, sehingga apabila terdapat kesamaan desain, desain tidak dapat terupload pada platform tersebut. Selain itu, agensi desain Rukuru Studio hanya berorientasi sebagai pemecah suatu masalah dari klien, di sini klien menyampaikan keluhan kesahnya dan agensi desain Rukuru Studio memberikan solusi atas permasalahan tersebut.
- i. Status kepemilikan hak cipta atas desain grafis yang dihasilkan kami serahkan kepada pihak klien secara sepenuhnya, berlaku untuk logo. Untuk *merchandise* umumnya terdapat batasan penggunaan, sehingga perlu adanya perpanjangan. Namun, untuk platform kita mengikuti aturan yang ada pada platform tersebut.
- j. Iya, karena setelah selesainya pembayaran dan ketika *handover* hak cipta atas desain yang dihasilkan akan beralih sepenuhnya kepada klien atau dapat dikatakan dengan istilah jual putus, maka dalam hal ini pihak Rukuru Studio sudah tidak lagi memiliki hak atas desain tersebut.
- k. Tidak ada opsi perpindahan hak cipta, melainkan langsung dialihkan sepenuhnya setelah selesainya pembayaran dan ketika *handover*.

- l. Dengan beralih secara penuh hak cipta desain grafis yang kami buat kepada klien, maka untuk hak ekonominya juga otomatis beralih kepada klien.
- m. Iya, di dalam kontrak kerja terdapat klausul-klausul yang mengatur mengenai batasan-batasan penggunaan desain grafis yang telah dibeli.
- n. Iya, karena dalam hal ini agensi desain menanyakan kesediaan dari klien terkait dengan penggunaan desain yang telah dihasilkan sebagai portofolio.
- o. Melakukan teknik *win win solution*.

## Lampiran 5: Dokumentasi Wawancara

Gambar 6: Pra *Research*



Gambar 7: Wawancara dengan *Founder* Agensi Desain Rukuru Studio



## DAFTAR RIWAYAT HIDUP



### DATA PRIBADI

Nama : Jamilatul Badriyah  
Tempat : Tuban  
Tanggal Lahir : 26 Oktober 2001  
Jenis Kelamin : Perempuan  
Alamat : Babat, Lamongan, Jawa Timur  
E-mail : [jamilatulbadriyah7@gmail.com](mailto:jamilatulbadriyah7@gmail.com)

### RIWAYAT PENDIDIKAN

2008 – 2014 : MI YPPI 1945 Babat  
2014 – 2017 : MTsN Model Babat  
2017 – 2020 : MAN 2 Lamongan  
2020 – 2024 : UIN Maulana Malik Ibrahim Malang