BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) telah menjadi bagian yang sangat penting dan mendapat perhatian dalam perkembangan ekonomi nasional dan internasional.[1] Hak ini adalah hak *intangible* eksklusif yang memiliki nilai ekonomi bagi pemilik usaha yang diberikan kepada seseorang untuk menghargai karya asli dari orang tersebut dan digunakan sebagai tanda kepemilikan hak tersebut. Jadi intinya adalah, HKI adalah hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreativitas intelektual.[2]

Hak kekayaan intelektual dapat dibagi menjadi dua, yaitu Hak Cipta dan Hak kekayaan industri yang meliputi Paten, Desain Industri, Merek, Represi Persaingan Tidak Sehat, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, dan Rahasia Dagang.[3] Hak cipta merupakan salah satu bagian dari HKI, di Indonesia hak cipta diatur dalam UU no. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta yang disahkan pada September 2014 sebagai undang-undang baru tentang hak cipta yang sebelumnya diatur dalam undang-undang no 19 tahun 2002. Di

---

[1] Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia R.I.,Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual, Pengayoman: 2013

[2] Kenichi Kumagai, *Introduction to Intellectual Property Rights*, Japan Patent Office, Asia-Pacific Industrial Property Center, JIII: 2006.

[3] *Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia R.I.,op. cit*

Jepang, hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 48 6 Mei 1970, sebagaimana telah perevisian terakhir dengan hukum No.46, 24 Juni 2015.

HKI juga diatur oleh organisasi internasional yang Indonesia pun telah meratifikasi perjanjian-perjanjian tersebut seperti Organisasi Hak Intelektual Dunia (*World Intellectual Property Organization - WIPO)*, Organisasi Perdagangan Dunia *(World Trade Organization - WTO). WIPO* dan *WTO* mengatur beberapa konvensi internasional dan perjanjian hak cipta seperti Perdagangan Terkait Aspek Hak Kekayaan Intelektual (*Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS Agreement)* yang diselenggarakan oleh WTO; Konvensi Paris tentang Perlindungan Kekayaan Industri (*Paris Convention for the Protection of Industrial Property - Paris Convention*), Konvensi Berne untuk Perlindungan Sastra dan Karya Artistik (*the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works - Berne Convention*), dan Konvensi Roma mengenai perlindungan hak-hak tetangga untuk karya sastra (*Rome Convention concerning protection of neighboring rights to literary works - Rome Convention*) yang diselenggarakan oleh WIPO.

Dalam era globalisasi yang tanpa batas seperti saat ini, konsumsi televisi dan film meningkat melalui teknologi besar yang ada seperti internet. Genre animasi telah menjadi sangat populer bagi konsumen dari televisi dan

film.[4] Konsumsi animasi Jepang telah meningkat secara eksponensial di seluruh dunia dalam kurun waktu sepuluh tahun terakhir. [5] Anime seperti Doraemon dan Naruto di gandrungi oleh fans dari semua kalangan, tidak dibatasi oleh usia atau negara, mulai dari animasi itu sendiri atau sebagai *merchandise* dan buah tangan yang dijual.[6]

Anime adalah istilah untuk animasi Jepang. Anime sering mencakup topik yang lebih serius daripada kartun khas biasanya. Di Amerika, kartun dianggap sebagai bentuk hiburan diperuntukan untuk anak-anak, sementara anime khusus mengacu pada produk Jepang, dan digunakan untuk sebagai kata tunggal dan jamak.[7] Dalam diskusi ini, anime dan kartun memiliki sedikit perbedaan, tidak seperti kartun dan serial animasi pada biasanya, anime memiliki budaya yang berbeda untuk para penggemar. [8]

Di Indonesia, Anime pertama yang tercatat kemungkinan adalah *Wanpaku Omukashi Kum-Kum* yang dikenal melalui TVRI pada sekitar akhir tahun 70-an. Memasuki era 80-an, di Indonesia mulai dikenal adanya VCR

---

4 Souad Belkhyr, *Disney animation: Global diffusion and local appropriation of culture*, International Journal of Human Sciences; 2012

5 Sean Leonard, *Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: Fan Distribution, Proselytization Commons, and The Explosive Growth of Japanese Animation*, Regents of the University of California: 2005. h.7

6 Asuka Gomi, Characters and Merchandising Rights, Japan Patent Office Asia-Pacific Industrial Property Center, JIII: 2010

7 *Loc. Cit*, Sean Leonard. h.8

8 The University of Michigan Japanese Animation Group, *Introduction to anime. Everything you ever wanted to know about Japanese cartoons, but were afraid to ask,* tersedia di http://www.umich.edu/~anime/intro.html , diakses pada November 2013

player (disusul VHS) yang mengawali beredarnya anime secara luas.[9] Tahun 1990 hingga 2000 adalah era dimana berbagai anime dari Jepang begitu populer di Indonesia yang dalam perkembangannya yang terbilang signifikan.[10] Ketika itu, anime menjadi bagian tersendiri dari masa kecil generasi 90an.[11] Pada awal tahun 90-an, berdiri stasiun televisi swasta pertama di Indonesia yaitu RCTI.[12] Beberapa waktu setelah RCTI berdiri, mulai muncul anime Doraemon. Doraemon kemudian berhasil mendongkrak kembali popularitas anime di Indonesia sejak tahun 1991 yang ditayangkan oleh RCTI dan bertahan hingga selama lebih dari 20 tahun sejak pertama kali penayangannya.[13] Selain televisi, anime mulai mencoba merambah bioskop, yaitu dengan menayangkan Doraemon Petualangan, Legenda Raja Matahari yang ditayangkan mulai tanggal 29 Juni 2001.[14]

---

9 *Sejarah Anime di Indonesia*, available in http://www.animindo.net/2013/02/06/artikel-sejarah-anime-di-indonesia, diakses pada 04 June 2014.

10 Hampir setiap hari ditayangkan serial anime-anime populer, beberapa di antaranya seperti *Samurai X*, dan *Pokemon* oleh SCTV; *Card Captor Sakura* dan *Fushigi Yuugi* oleh TPI; *Crayon Shinchan, Ninja Hatori, One-piece* oleh RCTI; *Detective Conan* dan *Inuyasha* oleh Indosiar, *Ghost at School, Nube* dan *Honey Bee Hutch* yang ditayangkan di TV7 hingga Trans TV sebagai stasiun televisi baru di Indonesia pada masa itu melihat trend anime yang sedang berkembang menayangkan anime-anime populer seperti *Naruto, Ninku, Trigun,* dan *Flame of Recca* yang telah menjadi favorit penikmat anime yang bercerita lebih berat dan remaja dewasa.

11 Marchella FP, *Generasi 90an*, Kepustakaan Populer Gramedia, 2018

12 Roro Putri, *Buat Kamu Pencinta Anime, Wajib Tahu Nih Sejarah Anime di Indonesia!*, available in https://www.hipwee.com/narasi/buat-kamu-pencinta-anime-wajib-tahu-nih-sejarah-anime-di-indonesia/ accessed November 2018

13 *Ibid*

14 *Sejarah Anime dan Masuknya Anime ke Indonesia*, http://pakdhegirang.blogspot.com/2012/12/sejarah-anime-dan-masuknya-anime-ke.html Diakses pada November 2018 – Sumber telah diakui kebenarannya oleh penulis sebagai generasi 90'an

Kembali ke akhir tahun 1990-an anime mulai kembali *booming* dan menjadi tren karena adanya 'demam' Pokemon yang melanda Indonesia hingga kemudian melanjutkan kesuksesannya lewat serial manga, anime, dan anime movie yang bahkan meraih sukses besar di Amerika.[15] Tak hanya itu, 'demam' Pokemon ini juga kembali terjadi pada tahun 2016 di seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia[16] dengan hadirnya aplikasi ponsel pintar "Pokemon Go" yang mewabah mulai dari anak-anak hingga orang tua, [17] karyawan, artis, guru, dosen dan lansia.[18] Akibat dari lonjakan penggemar, banyak orang yang memanfaatkan momen ini untuk membuat barang dan menjual beberapa merchandise seperti kaos[19], jaket, mukena anak, tas, buku dan banyak barang lain yang bertemakan Pokemon Go. Yang menjadi masalah adalah barang yang dijual ini bukanlah barang asli/original dari

---

15 Den Of Geek, *Pokemon: how the US version changed the first film's meaning*, https://www.denofgeek.com/uk/movies/pok-mon/47080/pokemon-how-the-us-version-changed-the-first-films-meaning diakses pada November 2018

16 Cahyandaru Kuncorojati & Muh Shamil, *Demam Pokemon Go di Mana-mana*, http://koran-sindo.com/page/news/2016-07-18/0/0/Demam_Pokemon_Go_di_Mana_mana diakses November 2018

17 Mei Amelia R, *Pokemon GO Bikin Kerajingan Orang Dewasa, KPAI Wanti-wanti Bila Anak-anak Ikutan*, https://news.detik.com/berita/3252352/pokemon-go-bikin-kerajingan-orang-dewasa-kpai-wanti-wanti-bila-anak-anak-ikutan diakses pada November 2018

18 Reuters & Reuters, *Kakek 70 Tahun Main Pokemon Go Pakai 15 Ponsel* , CNN Indonesia https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20181114104041-189-346418/video-kakek-70-tahun-main-pokemon-go-pakai-15-ponsel diakses pada November 2018

19 Andri Donnal Putera , *Melihat Peluang usaha dari demam Pokemon Go* , https://megapolitan.kompas.com/read/2016/07/17/11175521/melihat.peluang.usaha.dari.demam.pokemon.go. diakses pada November 2018

pemilik lisensi melainkan barang yang tidak membayar royalty kepada pemilik hak cipta.[20]

Seperti masalah pada era "Pokemon Go", keberhasilan anime telah diekspor dalam bentuk refleksi budaya lain pada penggemarnya. [21] Untuk mendukung obsesi atau hobi mereka, penggemar anime menggunakan keahlian mereka sebagai media untuk membuat terjemahan ke berbagai bahasa, editing, menganimasikan, menggambar, dan menulis dalam berbagai jenis karya lain atau hobi yang kini menjadi budaya pop Jepang.[22] Contoh dari budaya pop Jepang adalah cosplay, fansub, doujinshi, fan art, fan fiction, fan dubbing, AMV (*anime music video*), dan lain sebagainya.

Seperti halnya yang terjadi di Indonesia, penggemar yang memproduksi dan menjual produk yang mirip dengan produk resmi yang tersedia secara komersial seperti pin, plushies, topi, tali ponsel anime seperti *One Piece, Naruto, Doraemon* atau karakter lain di acara Jepang seperti Anime Festival Asia, Jakarta Japan Matsuri, Ennichisai, Gelar Jepang Universitas Indonesia dan banyak festival lainnya yang didalamnya menjual barang-barang yang tidak memegang lisensi hak cipta karena di sisi lain, merchandising, fan art, cosplay, dan doujinshi karakter sebenarnya dapat

---

[20] Barang lisensi asli Pokemon baru di rilis di Indonesia pada Desember 2017 https://id.portal-pokemon.com/topics/event/171201000000_the_official_pokemon_website_asia_is_now_open.html

[21] Biljana Kochoska Taneska. *OTAKU —the living force of the social media network*. 2009 (Internet Journal)

[22] *Ibid*

dianggap sebagai karya turunan di bawah hak pemegang hak cipta.[23] Objek yang diatur dalam HKI adalah karya yang timbul atau berasal karena kemampuan intelektual manusia yang dapat merugikan pemilik hak cipta karena anime memiliki hak ekonomi bagi pemiliknya.[24]

Anime International ltd. Sebagai salah satu lisensor dari banyak Anime di Indonesia selalu melakukan dan memberi perlindungan kepada klien pemegang hak/pembuat lisensi dari penggemar/perusahaan yang memproduksi "*merchandising* palsu" dan menggunakan karakter anime dari klien mereka setelah mereka menemukannya mereka akan melakukan penyisiran dan melanjutkan dan menertibkan sesuai hukum yang berlaku.[25]

Hal ini menjadi penting untuk di bahas karena masalah yang terjadi amat nyata dan berdampak langsung di Indonesia. Manager Event and Ritel Animasi Internasional, Nurhadi mengungkapkan bahwa pemegang lisensi produk bermerk “Doraemon” mengungkap kerugian hingga puluhan juta rupiah setiap tahun akibat peredaran barang palsu di tengah masyarakat. Upaya somasi terhadap produsen yang memalsukan produk berlisensi Doraemon terus dilakukan dengan melibatkan pengacara, saat ini ada

---

[23] Kenneth L. Port, *Copyright Protection of Fictional Characters in Japan*, Faculty Scholarship. Paper, 1988 p.141. also available in http://open.wmitchell.edu/facsch/141 termasuk pengamatan penulis selama lebih dari 10 tahun.

[24] Sean Thordsen, *The Law of Anime Part II: Copyright and Fandom*, https://www.animenewsnetwork.com/feature/the-law-of-anime/2013-02-15/2 diakses pada November 2018

[25] Interview penulis dengan Helena Irma K., Director of Anime International ltd. (Indonesia) by Email on February 28, 2016.

sedikitnya lima puluh member dari pembuat produk Doraemon resmi yang merasa dirugikan usahanya akibat peredaran barang palsu tersebut. Sejumlah produk resmi berlisensi Animasi Internasional yang beredar di pasaran seperti boneka, perlengkapan sekolah, mainan, fashion dan lainnya telah secara masif dipalsukan oleh sejumlah oknum pengusaha yang rata-rata merupakan pelaku Usaha Kecil dan Menengah (UMKM) di berbagai daerah yang berdagang secara kaki lima.[26]

Wakil Ketua Umum Asosiasi Pengusaha Ritel Indonesia (Aprindo) Tutum Rahanta menuturkan, keberadaan barang palsu saat ini sudah menjadi rahasia umum di Indonesia. Keberadaannya pun tentunya menjadi ancaman bagi penjual produk bermerk asli. Bagaimana tidak, harga yang ditawarkan untuk produk palsu jauh lebih murah jika dibandingkan dengan produk asli. Berdasarkan studi Masyarakat Indonesia Anti-Pemalsuan (MIAP) dan UI, kerugian karena perdagangan barang palsu di Indonesia diperkirakan mencapai Rp65,1 triliun pada 2014.[27]

Pelanggaran hak eksklusif atas perlindungan hak cipta berdasarkan Undang-undang Republik Indonesia No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta di antaranya adalah penerbitan Ciptaan, Penggandaan Ciptaan dalam segala

---

[26] Andi Firdaus, *Produsen resmi Doraemon merugi akibat pemalsuan produk*, Antara News, 3 Februari 2018 dalam https://megapolitan.antaranews.com/berita/36779/produsen-resmi-doraemon-merugi-akibat-pemalsuan-produk diakses pada Oktober 2019

[27] Elisa Valenta Sari, *Ketika Bisnis Barang Bermerk Tergerus Produk Jiplakan*, CNN Indonesia, 08 Juni 2017 dalam https://www.cnnindonesia.com/ekonomi/20170608094040-92-220253/ketika-bisnis-barang-bermerk-tergerus-produk-jiplakan diakses pada Oktober 2019

bentuknya, penerjemahan Ciptaan, pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan, Pendistribusian Ciptaan atau salinannya, pertunjukan Ciptaan, Pengumuman Ciptaan, Komunikasi Ciptaan; dan penyewaan Ciptaan.[28] Selain Hukum Indonesia, Menurut Undang-Undang Hak Cipta Jepang, pelanggaran hak eksklusif atas perlindungan hak cipta berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Jepang diatur dalam UUHC Jepang No.35, 14 Mei 2014.[29]

Karya, gerakan atau hobi para penggemar anime memiliki dua sisi yang berbeda. [30] Pada satu sisi jika hal tersebut dalam bentuk komersial dan melanggar hak ekonomi pemilik hak cipta atau pemegang lisensi hak cipta,yang melanggar hukum dan seharusnya ditindak berdasarkan hukum yang berlaku. Akan tetapi disisi lain, bisa membuat anime dapat tersebar luas ke seluruh dunia dengan internet atau kegiatan mereka dan tentu saja itu baik untuk rumah produksi atau dalam hal ini sebagai pemegang hak cipta yang dapat mengambil keuntungan karena anime mereka telah menjadi lebih terkenal tanpa harus membayar biaya manajemen pemasaran, jumlah orang yang akan menonton anime meningkat, dan mereka akan membeli *merchandise* asli dari anime tersebut.[31]

---

28 Pasal 8 dan pasal 9 UU No.28 tahun 2014 tentang Hak Cipta di Indonesia

29 Japan Copyright Law No.35, of May 14, 2014

30 Joseph Tobin, *Conclusion: The Rise and Fall of the Pokémon Empire*, in Joseph Tobin, ed., *Pikachu's Global Adventure: The Rise and Fall of Pokémon* (Durham, NC: Duke University Press, 2004), h.269.

31 *Ibid*

Selain itu, di dalam hukum Indonesia telah diatur pula yang dinamakan *Fair Use* atau Kepentingan yang wajar. Lebih jelas lagi diatur dalam Pasal 44 UU Hak Cipta Indonesia.[32] Secara detail di dalam UU dijelaskan juga yang dimaksud dengan "kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta" adalah kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu Ciptaan.[33]

Akan tetapi, muncul pertanyaan dari hukum tersebut dikarenakan ketidak jelasan batasan dan parameter dari keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas kepentingan yang wajar. Banyak kegiatan pecinta anime[34] tersebut merupakan Penggunaan, pengambilan, Penggandaan, dan/atau pengubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial. Terkadang hal ini dapat menjadi sumber penghasilan, namun terkadang hal ini hanyalah merupakan bentuk kecintaan penggemar terhadap animasi. Di Jepang misalnya, para artists diberi kebebasan untuk berjualan karyanya di comiket, karena kebebasan ini, bisnis *doujinshi*/ komik penggemar telah berkembang pesat, sampai pada titik di

---

32 Pasal 44 UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta: dimana Penggunaan, pengambilan, Penggandaan, dan/atau pengubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta; Untuk keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan; Ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau Pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta

33 Penjelasan Pasal 44 Ayat 1 huruf a UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

34 seperti cosplay, fansub, doujinshi, fan art, fan fiction, fan dubbing, dan AMV

mana beberapa seniman hidup dari menghasilkan *doujinshi*.[35] Hal ini kembali lagi kepada permasalahan *fair use* yang tidak memiliki kriteria yang jelas, apakah pembolehan pelanggaran komiket disebabkan oleh keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu Ciptaan? Selama ini belum ada kasus terkait hak cipta di Indonesia yang berhubungan dengan anime selain kasus pembajakan seperti kasus Nomor 347/Pid.Sus/2015/PN.Kdi dimana terdakwa menjual VCD Kartun Animasi bajakan. Akan tetapi baik di US[36] maupun Jepang, sudah banyak kasus pembuat kostum cosplay, yang dihukum.[37] Ada juga pengunggah anime yang dihukum setelah mengunggah beberapa anime.[38]

Kriteria, dan batasan *Fair Use* menjadi sumir ketika melihat beberapa kasus yang ditindak, ada juga yang tidak, apakah ada batasan finansial yang besar maka akan ditindak sementara UMKM tidak ditindak? yang mana melanggar, mana yang tidak melanggar, dan sejauh apa *fair use* dilakukan

---

35 コミックマーケットの理念と実相, http://www.comiket.co.jp/info-a/WhatIs.html [diakses pada: 20/03/2016] Comiket, konvensi komik dua kali setahun di Tokyo, menarik 590.000 penggemar dan seniman besar untuk membeli, menjual, dan memperdagangkan doujinshi di satu tempat. Praktik-praktik seperti Doujinshi, ini biasanya melanggar hukum hak cipta. Lihat: Sean Leonard, Progress Against the Law: Fan Distribution, Copyright, and the Explosive Growth of Japanese Animation (Sept. 12, 2004) [pdf submitted to: http://web.mit.edu/seantek/www/papers/progress-columns.pdf]

36 Alexandra Mackey, *Halloween Costume Copyright Case: Power Rangers Fight Copyright and Trademark Infringement*, available in http://www.ipbrief.net/2011/11/07/halloween-costume-copyright-case-power-rangers-fight-copyright-and-trademark-infringement/ [accessed:23/03/2016]

37 Mikikazu Komatsu, *Company President Arrested for Selling Unauthorized "Gokaiger" Cosplay Costumes*, available in http://www.crunchyroll.com/anime-news/2013/09/26-1/company-president-arrested-for-selling-unauthorized-gokaiger-cosplay-costumes [accessed: 25/03/2016]

38 Mikikazu Komatsu, *Unemployed Man Arrested for Posting Hayao Miyazaki's "The Wind Rises" on FC2 Site*, available in http://www.crunchyroll.com/anime-news/2014/01/27/unemployed-man-arrested-for-posting-hayao-miyazakis-the-wind-rises-on-fc2-site [accessed: 25/03/2016]

dalam praktiknya mengingat baik dalam hukum nasional maupun hukum internasional mengatur tentang apa yang disebut *fair use* dan *Fair Dealings* atau penggunaan yang wajar dan kepentingan yang wajar.

Hal ini perlu mendapatkan perhatian lebih ketika lembaga pengawasan dari Amerika Serikat, yakni United States Trade Representative (USTR) melansir, Indonesia masuk dalam negara empat besar dalam tingginya angka pelanggar hak cipta di dunia[39] dan menurut laporan terbaru dari *US Chamber International Intellectual Property Index* 2019 Indonesia adalah negara enam terbawah untuk memainkan peran pertumbuhan IP di dunia.[40] Di dalam laporannya tertulis kurangnya kejelasan seputar implementasi Pasal 20 seputar solusi untuk transfer Teknologi dan persyaratan lokalisasi menciptakan ketidakpastian bagi pemegang hak cipta, hambatan signifikan untuk lisensi dan komersialisasi Aset IP termasuk transfer teknologi, Partisipasi terbatas dalam perjanjian IP internasional dan Lingkungan hak cipta yang menantang dengan tingkat pembajakan yang tinggi merupakan kelemahan Indonesia.[41] Hal Ini berarti bahwa penerapan keterkaitan langsung Indonesia antara kekuatan dan keberlakuan hak-hak IP suatu negara dan kemampuannya untuk memanfaatkan kapasitas inovatif dan kreatif domestik, serta untuk mengakses

---

39 Pramita Tristiawati , *Pembajakan Hak Intelektual di Indonesia Masuk 4 Besar Dunia*, https://www.liputan6.com/news/read/2527345/pembajakan-hak-intelektual-di-indonesia-masuk-4-besar-dunia diakses pada November 2018

40 *See* U.S. Chamber of Commerce, Intellectual Property Index "*Inspiring Tomorrow*", 7th ED, Global Innovation Policy Center: 2019

41 *Ibid*

inovasi dunia perlu diperbaiki. Langkah penertiban dari pemerintah masih jauh panggang dari api. Selain Indonesia, pelanggaran ini terjadi secara masif di seluruh dunia. Selain itu, tidak dapat dipungkiri bahwa anime mempunyai kaitan yang erat dengan *trend*. Berkat adanya *trend* anime, secara tidak langsung memiliki pengaruh terhadap eksistensi dan perkembangan anime di Indonesia. Untuk masyarakat umumnya lebih banyak mengikuti apa saja yang sedang menjadi *trend* terbaru. Penelitian ini nantinya juga akan berguna bagi hakim dan kalangan akademisi. Untuk itu penelitian berjudul "*Fair Use* dalam perlindungan hak cipta pada budaya pop animasi Jepang" dilakukan.

B. Rumusan Masalah

1) Budaya pop apa saja yang berpotensi melanggar implementasi peraturan hukum hak cipta dalam kaitannya pada *Fair Use* atau *Fair-Dealing* pada budaya pecinta Anime yang terjadi di Indonesia? Dan
2) Kriteria apa saja yang di gunakan peraturan hak cipta untuk menilai bahwa budaya pecinta Anime dilanggar dan bagaimana implementasi hukumnya?

C. Tujuan Penelitian

Dalam rencana penelitian ini, penulis bertujuan untuk mendapatkan hasil yakni:

a. Tesis ini akan menganalisa tentang budaya pop yang berpotensi melanggar implementasi peraturan hukum hak cipta dalam kaitannya pada

Fair Use atau *Fair-Dealing* pada budaya pecinta Anime baik nasional maupun Internasional khususnya pada bidang budaya pecinta anime atau lebih dikenal dengan *anime fans culture*.

b. Tesis ini juga akan menganalisa tentang implementasi *fair use* atau *fair dealings* dalam kaitannya terhadap parameter atau kriteria yang digunakan untuk menilai bahwa budaya pop pecinta Anime melanggar hukum hak cipta.

D. Teori dan Doktrin

Topik *Fair use* mungkin sudah tidak asing lagi dalam sebuah tesis hukum bisnis akan tetapi budaya pecinta anime mungkin merupakan sebuah topik yang sangat asing, untuk itu dibutuhkan teori untuk menganalisis secara sistematis, setidaknya untuk menjelaskan, memberi arti, memprediksi, meningkatkan sensitivitas penelitian, membangun kesadaran hukum dan sebagai dasar pemikiran dalam konteks bahasan *fair use* atau kepentingan yang wajar dalam melindungi masalah hak cipta pada budaya pecinta anime, maka diperlukanlah sejumlah teori yang relevan sebagai berikut :

1. Hak Cipta

Hak cipta berkaitan dengan kreasi sastra dan artistik, seperti buku, musik, lukisan dan pahatan, film, dan karya berbasis teknologi seperti program komputer dan basis data elektronik. Dalam bahasa

tertentu, hak cipta disebut sebagai **author's rights**. Ekspresi hak penulis[42] merujuk pada pencipta karya artistik, penulisnya, dengan demikian menggarisbawahi bahwa, sebagaimana diakui dalam sebagian besar undang-undang, penulis memiliki hak khusus tertentu dalam kreasi mereka yang hanya dapat mereka laksanakan, yang sering disebut sebagai hak moral, seperti hak untuk mencegah reproduksi karya yang menyimpang. Hak-hak lain, seperti hak untuk membuat salinan, dapat dilaksanakan oleh pihak ketiga dengan izin penulis, misalnya, oleh penerbit yang memperoleh lisensi untuk efek ini dari penulis. Hak cipta melindungi dua jenis hak. **Hak ekonomi** memungkinkan pemegang hak memperoleh imbalan finansial dari orang lain yang menggunakan karya mereka. **Hak moral** memungkinkan penulis dan pencipta untuk mengambil tindakan tertentu untuk menjaga dan melindungi hubungan mereka dengan karya mereka.

Penulis atau pencipta mungkin pemilik hak ekonomi atau hak tersebut dapat ditransfer ke satu atau lebih pemilik hak cipta. Banyak negara tidak mengizinkan pemindahan hak moral. Pemilik dari karya yang dilindungi hak cipta dapat memutuskan bagaimana cara menggunakan karya tersebut, dan dapat mencegah orang lain

[42] Penulis dalam hal ini diterjemahkan dari kata "Author" yang berarti juga sebagai pencipta/ pemilik hak cipta. Kata penulis selanjutnya akan me-*reffer* pada kata ini.

menggunakannya tanpa izin. Hukum nasional biasanya memberikan hak eksklusif kepada pemilik hak cipta untuk memungkinkan pihak ketiga menggunakan karya mereka, tunduk pada hak dan kepentingan orang lain yang diakui secara hukum. Sebagian besar undang-undang hak cipta menyatakan bahwa penulis atau pemilik hak lainnya memiliki hak untuk mengotorisasi atau mencegah tindakan tertentu, terkait dengan suatu karya. Pemilik hak dapat mengotorisasi atau melarang reproduksi karya dalam berbagai bentuk, seperti publikasi cetak atau rekaman suara; distribusi salinan karya; pertunjukan publik dari karya; penyiaran atau komunikasi lain dari karya kepada publik; terjemahan karya ke dalam bahasa lain; dan adaptasi karya, seperti mengubah novel menjadi skenario.

Berikutnya adalah Hak Moral, dalam Konvensi Berne, dalam Pasal 6bis, mewajibkan anggotanya untuk memberikan kepada penulis hak-hak berikut:

(i) hak untuk mengklaim kepengarangan sebuah karya (kadang-kadang disebut hak paternitas atau hak atribusi); dan

(ii) hak untuk menolak distorsi atau modifikasi suatu karya, atau tindakan menghina lainnya sehubungan dengan suatu karya, yang akan merugikan kehormatan atau reputasi penulis (kadang-kadang disebut hak integritas).

Hak-hak ini dan hak-hak serupa lainnya yang diberikan dalam undang-undang nasional umumnya dikenal sebagai hak moral penulis/pencipta. Konvensi Berne mensyaratkan hak-hak ini independen dari hak ekonomi penulis.

Hak moral hanya diberikan kepada masing-masing penulis dan dalam banyak undang-undang nasional mereka tetap menjadi penulis bahkan setelah penulis telah mengalihkan hak ekonomi mereka. Ini berarti bahwa produser film atau penerbit memiliki hak ekonomi dalam sebuah karya, di banyak yurisdiksi penulis individu terus memiliki hak moral bahkan di manapun.[43]

Ada beberapa jenis batasan dan pengecualian untuk perlindungan hak cipta. Pertama, kategori karya tertentu dikecualikan dari perlindungan hak cipta untuk tindakan eksploitasi tertentu yang biasanya memerlukan izin pemilik hak, dalam keadaan yang ditentukan dalam undang-undang, dapat dilakukan tanpa izin pemilik. Hal ini akan dibahas lebih lanjut pada konsep penggunaan yang wajar atau transaksi yang adil (*fair use – fair dealings*).

Konvensi internasional pertama yang mengatur mengenai hak cipta dan *fair use* adalah Konvensi Berne. Ketentuan tentang kepentingan yang wajar (*fair use*) merupakan asas *Anglo Saxon* yang

[43] World Intellectual Property Organization*, Understanding Copyright and Related Right*, WIPO, Second ED, Switzerland:2016

diadopsi ke dalam sistem hukum Indonesia (sebagai warisan sistem di Eropa Kontinental). Yang dimaksud dengan "kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta" menurut Penjelasan Pasal 44 ayat 1 huruf a Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 adalah kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu Ciptaan.

2. *Anime Fans Culture* (Budaya Pop Pecinta Animasi Jepang)

Di Jepang, ***"Anime"*** mengacu pada setiap dan semua animasi atau kartun - terlepas dari genre, gaya, atau asal bangsa. Di luar Jepang kata "anime" telah datang untuk merujuk secara khusus untuk animasi asal Jepang, atau animasi dari gaya tertentu. Menurut penerbit Anime News Network, Christopher Macdonald, "Pada Anime News Network, kita mendefinisikan anime berdasarkan asal-usul animasi. Jika terutama diproduksi di Jepang, itu adalah anime. Ini harus jelas, bahwa dengan mengikuti definisi yang mendefinisikan animasi non-Jepang yang meniru gaya anime umum sebagai 'bukan anime'.[44]

Penggemar anime sering disebut sebagai "***Otaku"***, kata berasal dari Jepang dan makna denotatif-nya "rumahmu"[45] adalah istilah yang

---

[44] http://www.animenewsnetwork.com/encyclopedia/lexicon.php?id=45 (Diakses pada 07/03/2017)

[45] Eng, L, *The politics of otaku (aka, "there's nothing wrong with being an otaku!")*: Electronic Article.2001

digunakan untuk merujuk kepada orang-orang dengan minat obsesif, terutama di anime dan *manga* (komik Jepang).[46] Dalam bahasa slang modern Jepang, otaku merujuk pada penggemar setiap tema khusus, topik, atau hobi. Penggunaan umum adalah otaku anime, otaku *manga* dan cosplay otaku. Orang Jepang menggunakan kata ini menjadi kata yang kurang baik, konotasi negatif, untuk menggambarkan seseorang dengan cara yang ofensif sebagai aneh, antisosial dan terobsesi, sehingga sebagian besar orang Jepang akan mempertimbangkan tidak diinginkan untuk digambarkan sebagai "otaku" secara serius, banyak bahkan menganggap itu sebagai penghinaan genuine. Terjemahan terdekat untuk otaku dalam bahasa Inggris akan menjadi 'kutu buku'. Namun, seluruh dunia memiliki persepsi yang agak berbeda tentang otaku. Orang Barat bahkan merasa bangga dengan menamakan diri mereka sebagai otaku dalam arti spesifik dari anime, *manga* dan penggemar cosplay.[47]

"Cosplay" adalah singkatan *costume play*, istilah '*cosplaying*' diciptakan pada tahun delapan puluhan oleh desainer game Takahashi Nobuyuki saat ia bertemu dengan praktik kostum fans Amerika pada

---

[46] Takahiro Ueda, *Otaku Culture and Its Discontents:A Record of Talk Delivered at The Colloquium in Visual and Cultural Studies*, University of Rochester: 2007.

[47] Biljana Kochoska Taneska. *OTAKU —the living force of the social media networ*k. 2009 (Internet Journal)

kunjungannya ke Amerika Serikat.[48] Dalam *cosplay*, *games* dan anime diwujudkan dan dialihkan ke setelan dan fisik yang baru. Pemain secara eksplisit menghubungkan perilaku mereka sendiri pada karakter fiksi.[49] Tidak seperti berdandan untuk Halloween, cosplayer sering menghabiskan berbulan-bulan dalam penggarapan kostum mereka, teliti bekerja per-menit dalam upaya untuk bersungguh-sungguh menciptakan karakter yang mereka buat dengan tepat sehingga mereka dapat membawa karakter yang mereka perankan ke kehidupan dalam pada fashion/mode. [50]

"Fansub" adalah istilah untuk subtitle judul bahasa lain dan / atau versi untuk penggemar yang diproduksi dan dirilis oleh fans lain bisa dalam bentuk individu atau kelompok yang berkolaborasi dengan satu sama lain untuk membuat teks media baru dan berbagi dengan satu sama lain melalui jaringan *peer-to-peer file sharing*.[51] Pada tahun 1990 penggemar memulai fansub, atau menerjemahkan dan video anime subtitle selain itu mendistribusikannya ke berbagai demografi dan geografis yang luas.[52]

---

48 T. Winge, *Costuming the imagination: origins of anime and manga cosplay*, Mechademia, chapter 1, (2006) h. 65-76.

49 N. Lamerichs, *Stranger than fiction: fan identity in cosplaying Transformative Works and Cultures*, (2011) h. 7.

50 Daniel Casey, *Cosplay as Cultural Hybridization*, Tufts University, Massachusetts: 2010

51 Adam Rush, *Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing*, University of Illinois, 2009. h.3

52 *Op. Cit* Sean Leonard h.7

"Doujinshi" adalah istilah yang berasal dari *'Doujin'* (secara harfiah 'orang yang sama' yang mengacu pada satu atau beberapa orang yang memiliki kepentingan atau tujuan bersama) dan *shi* (umumnya mengacu pada 'majalah' atau 'berkala'). 'Doujinshi' mengacu menerbitkan sendiri atau *self-published* sebagai media yang meliputi komik, novel ringan dan buku-buku seni. *Doujinshi* bisa dibuat sebagai penghormatan dari teks-teks yang ada, terinspirasi oleh anime, *manga* atau game dan bahkan teks Barat (misalnya Harry Potter, CSI). *Doujinshi* sering digambarkan sebagai '*manga* amatir'. [53]

E. Metode Penelitian

1. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Penelitian yang telah dilakukan bersifat penelitian normatif, dimana lebih mengedepankan pengkonsepsian hukum sebagai *law in doctrine* meliputi nilai-nilai, norma-norma hukum positif atau pun putusan pengadilan namun tak memungkiri adanya *living law* atau hukum kebiasaan yang hidup dalam masyarakat. Dalam penelitian ini, cakupan penelitian yakni seperti penelitian terhadap azas-azas hukum, penelitian terhadap sistematika hukum, penelitian terhadap taraf

[53] Nicolle Lamerichs, *The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe*, Maastricht University, Netherlands: 2013

sinkronisasi hukum, yang keseluruhannya ternaung dalam pendekatan konseptual penelitian.[54]

Pertimbangan memilih jenis penelitian ini karena bahan utama penelitian ini adalah Hukum nasional dan Internasional yang mengatur tentang Hak Cipta, bahan hukum sekunder yakni jurnal dan wawancara. Karena penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif, maka penelitian bahan kepustakaan merupakan penelitian yang utama. Penelitian lapangan berfungsi sebagai penunjang terhadap penelitian kepustakaan.

Penelitian ini menggunakan 3 pendekatan, yaitu :[55]

a. Pendekatan yuridis, yaitu pendekatan dalam memahami hukum dari kaidah normatif aturan hukum tersebut beserta penjelasannya;

b. Pendekatan nilai, yakni pendekatan dalam pembuatan keputusan yang berorientasi kepada tujuan yang hendak dicapai;

c. Pendekatan sosiologis, memahami keberadaan suatu aturan undang-undang dari sudut nilai-nilai yang melandasi pembentukan undang-undang tersebut.

2. Objek Penelitian

[54] *Soerjono* Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Cetakan ketiga, UI Press, Jakarta, hal. 51

[55] *Ibid*, Hal. 40

Objek penelitian oleh penulis akan difokuskan kepada hukum baik nasional maupun internasional yang berhubungan dengan kegiatan penggemar anime yang telah menjadi sub-budaya untuk berkontribusi dalam pengembangan animasi Jepang yang mungkin mempengaruhi masalah hak cipta, pelanggaran hak cipta, merchandising, dan hukum yang mengatur tentang animasi Jepang.

3. Sumber Bahan Hukum

Bahan penelitian yang digunakan oleh penulis dalam penelitian ini adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder, adapun bahan hukum primer yang digunakan antara lain :

1. Undang-Undang no. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
2. Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIP's Agreement)
3. Paris Convention for the Protection of Industrial Property (Paris Convention)
4. the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (Berne Convention)
5. the Rome Convention concerning the protection of neighboring rights to literary works (Rome Convention)
6. Hukum Jepang No.35, of May 14, 2014 Tentang Hak Cipta

7. 17 U.S.C. § 107 Undang-Undang Hak Cipta Amerika Serikat

Bahan hukum sekunder yang dipergunakan antara lain,

1. Buku dan Jurnal terkait dengan Japanese Animation (Anime) dan Hak Kekayaan Intelektual.
2. Wawancara
3. Literatur
4. Jurnal Hukum
5. Artikel Cetak dan Media Online
6. Bahan Internet lainnya

4. Cara Pengumpulan Bahan Penelitian

Metode pengumpulan bahan hukum menggunakan studi pustaka, wawancara, dan dokumentasi. penulis akan mengumpulkan data dari semua bahan yang relevan. Pengumpulan data diatur dengan memilih data yang berhubungan dengan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Penelitian ini terstruktur dengan cara deskriptif untuk menjawab masalah dalam analisis deskriptif. Data dikumpulkan, dikelola dan digunakan untuk menjawab masalah sesuai dengan UU Hak Cipta. Metode analisis data adalah metode kualitatif. Ini berarti bahwa data yang dicapai tidak dalam bentuk angka dan statistik. Data

yang dikumpulkan dianalisis secara kualitatif dan deskriptif yang mengambil data yang yang terkait dengan masalah yang dianalisis sehingga dapat diuraikan secara deskriptif dan kualitatif.

5.Analisis yang digunakan

Metode analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah Penelitian normatif-sosial yang mengidentifikasi norma hukum dan pandangannya serta budaya dan kebiasaan pelanggar hak cipta. Tujuannya adalah untuk memahami dan menjawab objek penelitian dengan menggunakan metode pendekatan normatif.

F. Kerangka Tesis

Untuk mempermudah pembahasan dalam penulisan, maka penelitian ini disusun dengan sistematika sebagai berikut:

Tesis ini terdiri dari empat bab, **bab pertama** merupakan pendahuluan yang membahas tentang pentingnya masalah pelanggaran hak cipta yang mungkin terjadi terhadap budaya penggemar anime dan mengapa itu penting untuk membahas tentang masalah tersebut. Pada **bab kedua** yang merupakan tinjauan umum akan membahas tentang hak kekayaan intelektual khususnya tentang hak cipta dan *fair use*, budaya penggemar anime lebih detail dan hak cipta yang mengikuti karya serta kasus pelanggaran hak cipta yang berputar di sekitar budaya penggemar anime dan juga menjawab pertanyaan tentang

budaya penggemar anime yang melanggar hukum dengan menekankan undang-undang internasional seperti perjanjian TRIPS, Paris Convention, Konvensi Berne, Konvensi Roma, dan juga peraturan daerah seperti UU Jepang dan Hukum Indonesia pada Hak Kekayaan intelektual Khususnya Hak Cipta dan Pada **bab ketiga** yang merupakan analisis dan pembahasan dimana akan membahas tentang detail kepentingan yang wajar (*Fair Use)* atau *Fair-Dealing* mengatur permasalahan yang terjadi dalam pelanggaran hak cipta pada budaya pecinta animasi Jepang serta sejauh mana hukum Internasional dan hukum Nasional dapat melindungi hak cipta pada budaya pecinta animasi Jepang. Pada **bab terakhir** atau bab penutup akan menjelaskan tentang kesimpulan dan rekomendasi tesis.