ABSTRACT

In the era of globalization which is without boundaries as nowadays, the consumption of television and film increased, the genre of animation especially Japanese animation or anime has become immensely popular for the consumer of television and film. The success of anime has exported cultural form in another reflection for its fans. Anime fans' hobbies which became a pop culture more or less help the anime itself to become more famous, but the problem is arising when the copyright infringement occurs on anime fans' culture. Through massive copyright infringement, many fans later started anime companies and becoming the industry leaders of today. Even though the infringement of intellectual property rights violated copyright and it is nationally and internationally protected by law, but the phenomenon of violation of this anime is can be easily found in daily life, on the other hand, it's like go unpunished and unnoticed. In other side, Indonesian law has also regulated what is called Fair Use. Even more clearly regulated in Article 44 of the Indonesian Copyright Act. However, questions arise from the law due to unclear limitations and parameters of the balance in enjoying the economic benefits of reasonable interest. Many of the anime lovers' activities involve the use, retrieval, copying and / or alteration of a substantially or partially all of the Work and / or Related Rights products. Sometimes this can be a source of income, but sometimes this is just a form of fans' love of animation. This thesis will discuss what behaviors have the potential to violate the implementation of copyright law regulations in relation to Fair Use or Fair-Dealing in Anime-lovers culture that occurs in Indonesia, and what criteria are used in copyright regulation to assess that the behavior of Anime-lovers culture violated and how the implementation of the law. This legal research uses library studies as the literature review method and interview. And to get a better view of the case, the author goes to the field to see the problems.

Keywords: *Copyright, Animation, Anime, Japan, Fair Use, Fair Dealings*

ABSTRAK

Di era globalisasi yang tanpa batas seperti saat ini, konsumsi televisi dan film meningkat, genre animasi terutama animasi Jepang atau anime telah menjadi sangat populer bagi konsumen televisi dan film. Keberhasilan anime telah mengekspor bentuk budaya pop dalam refleksi lain untuk para penggemarnya. Hobi penggemar anime yang menjadi budaya pop kurang lebih membantu anime itu sendiri menjadi lebih terkenal, tetapi masalahnya muncul ketika pelanggaran hak cipta terjadi pada budaya pop penggemar anime. Melalui pelanggaran hak cipta besar-besaran, banyak penggemar kemudian memulai perusahaan anime dan menjadi pemimpin industri saat ini. Meskipun pelanggaran hak kekayaan intelektual melanggar hak cipta yang secara nasional dan internasional dilindungi oleh hukum, tetapi fenomena pelanggaran anime ini dapat dengan mudah ditemukan dalam kehidupan sehari-hari, di sisi lain, itu seperti tidak dihukum dan tidak diperhatikan. Di sisi lain, hukum Indonesia juga mengatur apa yang disebut Penggunaan yang wajar. Bahkan lebih jelas diatur dalam Pasal 44 UU Hak Cipta Indonesia. Namun, pertanyaan muncul dari undang-undang karena batasan yang tidak jelas dan parameter keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi dari penggunaan yang wajar. Banyak kegiatan pecinta anime melibatkan penggunaan, pengambilan, penyalinan, dan / atau perubahan dari sebagian besar atau sebagian kecil dari produk Karya dan / atau Hak Terkait. Terkadang ini bisa menjadi sumber penghasilan, tetapi kadang-kadang ini hanya bentuk kecintaan penggemar terhadap anime. Tesis ini akan membahas budaya pop apa yang berpotensi melanggar implementasi peraturan undang-undang hak cipta terkait dengan Penggunaan yang wajar atau *fair use* dalam budaya pecinta Anime yang terjadi di Indonesia, dan kriteria apa yang digunakan dalam peraturan hak cipta untuk menilai bahwa Budaya pecinta-anime dilanggar dan bagaimana implementasi hukum. Penelitian hukum ini menggunakan studi pustaka sebagai metode tinjauan pustaka dan wawancara. Dan untuk mendapatkan pandangan yang lebih baik tentang kasus ini, penulis pergi ke lapangan untuk melihat masalahnya.

Kata kunci: Hak Cipta, Animasi, Anime, Jepang, Penggunaan yang wajar.