

THE LAW OF ANIME: *OTAKU*, COPYRIGHT, FAIR USE, AND IT'S INFRINGEMENTS IN INDONESIA

¹Akhmad Al-Farouqi, S.H., M.H., LL.M, ²Nandang Sutrisno, S.H., LL.M., M. Hum., Ph.D,
³Dr.Budi Agus Riswandi S.H., M.Hum

¹Alumnae of Business Law Department Islamic University of Indonesia and Youngsan University, ^{2,3}Lecturer Department of Law in Islamic University of Indonesia

Contact: ¹AkhmadAlFarouqi@gmail.com, ²Nandang.sutrisno@uui.ac.id, ³Budiagusr@uui.ac.id

Diterima: 25 Okt 2020

Direvisi:

Disetujui:

Hak Cipta: © 2018

Halaman: 42-60

ABSTRACT

The massively growing popularity of Japanese animation or Anime creates a certain movement and has exported cultural form in another reflection from their fans in many countries. It can be in a form of data such as films, pictures, videos, or made by fans such as fan-sub, fan arts, fan-fictions or it can be in a real form such as clothes, merchandises or costumes for cosplayers. In Indonesia copyright is regulated in the Law no. 28 of 2014 on Copyright while internationally copyright are regulated by some of international convention and agreements such as Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights Plus concluded by WTO; Paris Convention for the Protection of Industrial Property, the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works, and the Rome Convention concerning protection of neighboring rights to literary works which are concluded by WIPO. 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 and massively growing, and due to unclear limitations and parameters of the balance in enjoying the economic benefits of reasonable interest which also regulated in Article 44 and is called as fair use however, questions arise, what kinds of movement which infringing the law and which one is not.

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

I. Introduction

A. Anime

Anime merupakan istilah yang digunakan untuk menamai film animasi atau kartun Jepang. Kata animasi berasal dari pengucapan kata animasi yang dalam bahasa Jepang yaitu *animeshon*. Kata itu kemudian disingkat menjadi anime. Walaupun pada dasarnya anime tidak ditujukan khusus untuk animasi Jepang, namun kebanyakan orang menggunakan kata tersebut untuk membedakan antara film animasi buatan Jepang dan non Jepang. Anime sering kali membahas topik yang lebih serius daripada kartun pada umumnya. Di Amerika, kartun dianggap sebagai bentuk hiburan yang ditujukan untuk anak-anak (Sean Leonard, 2005, p.8), Di Jepang, orang-orang dari segala usia menonton anime. Sebagian besar acara dan film berpusat pada anak-anak, remaja, atau dewasa muda, tetapi ada juga banyak anime yang dibuat untuk orang tua, bahkan pengusaha. Ada banyak genre dalam anime dengan kategori dasar seperti komedi, roman, aksi, drama, dan *hentai*.

Ada juga anime dengan konten yang dikhususkan untuk anak laki-laki atau *shounen*, perempuan atau *shoujo*, dan pengusaha (The University of Michigan Japanese Animation Group, 2001). Tapi, untuk mendefinisikan anime hanya sebagai "Kartun Jepang" tidak memberikan kesan kedalaman dan variasi yang membentuk medianya. Banyak definisi di Barat mencoba menjelaskan anime dibandingkan dengan animasi Amerika, khususnya Disney.

Seperti yang sekarang biasanya disebut di Jepang dan Barat, animasi Jepang, atau

'anime' adalah fenomena budaya populer. 'Budaya' yang dimiliki anime saat ini merupakan budaya 'populer' atau 'massa' di Jepang, dan di Amerika itu ada sebagai budaya 'sub'. Memang, di Jepang selama dekade terakhir, anime semakin dilihat sebagai bentuk seni yang menantang secara intelektual, seperti yang dibuktikan oleh jumlah tulisan ilmiah tentang subjek tersebut (Napier, 2005).

Ada dua pengertian anime. Anime pertama adalah kata yang digunakan oleh orang Jepang untuk menyebut semua jenis animasi tanpa mengabaikan asal muasal anime; kedua, penggunaan kata anime di luar Jepang untuk tujuan animasi yang hanya berasal dari Jepang (Poitras, 2006, p.48).

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 *player* (disusul VHS) yang mengawali beredarnya anime secara luas (Okita. 2020). Tahun 1990 hingga 2000 adalah era dimana berbagai anime dari Jepang begitu populer di Indonesia yang dalam perkembangannya yang terbilang signifikan (Roroputri, 2017, p.7). Ketika itu, anime menjadi bagian tersendiri dari masa kecil generasi 90an (Marsella FP, 2018). Pada akhir tahun 80-an, berdiri stasiun televisi swasta pertama di Indonesia yaitu RCTI. 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

(Roroputri, 2017). Selain televisi, anime mulai mencoba merambah bioskop, yaitu dengan menayangkan Doraemon Petualangan, Legenda Raja Matahari yang ditayangkan mulai tanggal 29 Juni 2001 (Sejarah Anime, 2012). Pada pembahasan disini anime dan kartun memiliki sedikit perbedaan, tidak seperti kartun dan serial animasi pada umumnya, anime memiliki budaya yang berbeda pada penggemarnya.

B. Intellectual Property Right

Hak Cipta merupakan 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 nomor 19 tahun 2002. Di Jepang, hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 48 tanggal 6 Mei 1970 sebagaimana terakhir diubah dengan UU No.70, 6 Juli 2018 dan berlaku mulai 31 Januari 2019. HKI juga diatur oleh organisasi internasional seperti World Intellectual Property Organization (WIPO), World Trade Organization (WTO). WIPO dan WTO mengatur beberapa konvensi dan perjanjian internasional tentang hak cipta seperti Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights Plus (TRIPS Plus Agreement) yang dibuat oleh WTO; Paris Convention for the Protection of Industrial Property (Konvensi Paris), the Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works (Konvensi Berne), dan the Rome Convention concerning protection of neighboring rights to literary works (Konvensi Roma) yang disimpulkan oleh WIPO.

Selain itu, sistem HKI mendukung sistem dokumentasi yang baik dalam bentuk kreativitas manusia, sehingga kemungkinan menghasilkan teknologi yang sama atau karya serupa lainnya dapat dihindari. Dengan dukungan dokumentasi yang baik, semoga masyarakat dapat memanfaatkan dan memaksimalkan kebutuhan sehari-hari atau mengembangkan lebih lanjut untuk memberikan nilai tambah yang lebih tinggi. HKI terdiri dari banyak hak termasuk hak cipta. Setiap karya berhak cipta yang terdaftar dan mendapatkan perlindungan yang tepat, harus dihormati dan dihargai (Tim Visi Yustisia, 2015).

II. Copyright Infringements on Anime

A. Get to Know More about Anime

Penggunaan Netflix, YouTube dan platform streaming lainnya telah meledak di Asia Tenggara selama *lockdown* yang disebabkan oleh pandemi virus corona, menurut laporan dari Media Partners Asia. Netflix mendapat keuntungan dari permintaan pelanggan berbayar yang tinggi di seluruh paket selulernya, dengan konsumsi besar konten asli Drama Korea (Drakor), Anime, dan *original content* film Barat (Brzeski, 2020, p.7). Di era globalisasi yang tanpa batas seperti sekarang ini, konsumsi televisi dan film meningkat melalui teknologi hebat yang ada seperti internet. Genre animasi menjadi sangat populer di kalangan konsumen televisi dan film.

Tidak seperti kartun di barat, anime di Jepang benar-benar merupakan fenomena budaya pop *mainstream*. Anime diterima dengan mudah oleh hampir semua generasi muda Jepang sebagai pokok budaya. Pemirsanya berkisar dari anak-anak kecil

yang menonton Pokemon dan *child-oriented* lainnya, hingga mahasiswa atau orang dewasa muda yang menikmati film fiksi ilmiah yang lebih sulit seperti Akira dan banyak keturunannya, seperti seri Evangelion yang suram. Kadang-kadang, seperti halnya Spirited Away dan film-film lain Miyazaki Hayao sebagai sutradaranya, anime melintasi garis generasi disukai oleh semua orang mulai dari anak-anak hingga kakek-nenek.

Penggemar anime sering disebut sebagai "**Otaku**", kata berasal dari Jepang dan makna denotatif-nya "rumahmu" (Eng, 2001) adalah istilah yang digunakan untuk merujuk kepada orang-orang dengan minat obsesif, terutama di anime dan *manga* (komik Jepang). (Ueda, 2007). 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. Terjemahan terdekat untuk otaku dalam bahasa Inggris akan menjadi 'Geek. 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. (Taneska, 2009).

"**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 kunjungannya ke Amerika Serikat. (Winge, 2006, p.65-76). Dalam *cosplay, games* dan anime diwujudkan dan dialihkan ke setelan dan fisik yang baru. Pemain secara eksplisit menghubungkan perilaku mereka sendiri pada karakter fiksi. (Lamerichs, 2011, p.7). 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. (Casey, 2010).

"**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*. (Rush, 2009, p.3). Pada tahun 1990 penggemar memulai fansub, atau menerjemahkan dan video anime subtitle selain itu mendistribusikannya ke berbagai demografi dan geografis yang luas. (Leonard, 2005, p.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'.(Lamerichs, 2013).

B. Copyright Problem Faced by Indonesia

Konsumsi animasi Jepang telah meningkat secara eksponensial di seluruh dunia dalam sepuluh tahun terakhir. Lebih dari 18.000 penggemar untuk secara bersamaan mengunduh episode Naruto terbaru dari Internet dalam waktu empat puluh delapan jam sejak siaran awal mereka di Jepang.(Leonard, 2005, p.7). Anime seperti Doraemon dan Naruto diminati oleh penggemar dari semua kalangan, tidak terbatas oleh usia atau negara mereka, mulai dari animasinya sendiri atau sebagai merchandise dan barang yang dijual.(Gomi, 2010).

Pada 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.(Den of Geek, 2017). Tak hanya itu, 'demam' Pokemon ini juga kembali terjadi pada tahun 2016 di seluruh penjuru dunia termasuk Indonesia (Kuncorojati dan Shamil, 2016) dengan hadirnya aplikasi ponsel pintar "Pokemon Go" yang mewabah mulai dari anak-anak hingga orang tua (Amelia R, 2016), karyawan, artis, guru, dosen dan lansia. (Reuters dan Reuters, 2018). Akibat dari lonjakan penggemar, banyak orang yang memanfaatkan momen ini untuk membuat

barang dan menjual beberapa merchandise seperti kaos (Putera, 2018), 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 pemilik lisensi melainkan barang yang tidak membayar royalty kepada pemilik hak cipta.(Lisensi Pokemon, 2017).

Seperti masalah pada era "Pokemon Go", keberhasilan anime telah dieksplor dalam bentuk refleksi budaya lain pada penggemarnya. 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.(Taneska, 2009). 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 dianggap sebagai karya turunan di bawah hak pemegang hak cipta. (Port, 1988). 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.(Thordsen, 2013).

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. (Wawancara dengan Helena Irma K, 28 Februari 2016).

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 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. (Firdaus, 2018).

Pembajakan di Indonesia masih sangat tinggi. Kerugiannya mencapai triliunan rupiah akibat rendahnya kesadaran masyarakat terhadap penghargaan hak kekayaan intelektual (HKI) tersebut. Menurut Deputy Fasilitas HKI dan Regulasi Badan Ekonomi Kreatif (Bekraf) Ari Juliano Gema, Indonesia termasuk salah satu negara dengan tingkat pembajakannya tinggi. Ini terjadi karena masih rendahnya kesadaran masyarakat dalam menghargai HKI orang lain. Sebagai contoh, Fakultas Ekonomi dan Bisnis Universitas Indonesia pernah melakukan survei untuk mengetahui angka pembajakan film. Hasilnya, dari empat kota yang disurvei yakni Jakarta, Bogor, Tangerang, dan Deli Serdang, kerugian mencapai Rp1,4 triliun akibat pembajakan DVD dan pengunduhan ilegal.(Angoro, 2019).

Kekayaan Intelektual (IP) seharusnya memainkan peran penting di Indonesia, tetapi sayangnya menurut laporan dari *U.S. Chamber International IP Index 2020* Indonesia adalah negara tujuh terbawah yang memainkan peran pertumbuhan kekayaan intelektual di dunia. Ini berarti bahwa penerapan keterkaitan langsung Indonesia antara kekuatan dan keberlakuan hak-HKI suatu negara dan kemampuannya untuk memanfaatkan kapasitas inovatif dan kreatif domestik serta untuk mengakses inovasi dunia, perlu diperbaiki. (United State, Chamber of Commerce, 2020).

Sejak 2012 hingga 2020 ini, Indonesia termasuk dalam *the Priority List of Controlled* atau *Priority Watch List (PWL)* dengan perlindungan HKI yang diluncurkan oleh *United States Trade Representative*

(USTR). Penegakan dan perlindungan HKI di Indonesia masih dalam kategori bermasalah karena termasuk dalam PWL.(Dubes AS, 2014). Mengacu pada laporan PWL oleh USTR yang disajikan pada tahun 2020, Indonesia berdampingan dengan sejumlah negara yang memiliki masalah terkait dengan hak cipta seperti Algeria, Argentina, Chile, China, India, Russia, Saudi Arabia, Ukraine dan Venezuela.(USTR Release, 2020).

Pemegang hak A.S. terus menghadapi tantangan di Indonesia sehubungan dengan kemampuan dan efektifitas perlindungan dan penegakan kekayaan intelektual (HKI), serta akses pasar yang adil dan merata. Kekhawatiran termasuk pembajakan dan pemalsuan yang meluas dan, khususnya, kurangnya penegakan hukum terhadap produk palsu yang berbahaya. Untuk mengatasi masalah ini, Indonesia perlu mengembangkan dan mendanai sepenuhnya upaya penegakan HAKI yang kuat dan terkoordinasi yang mencakup hukuman tingkat jera untuk pelanggaran KI di pasar fisik dan online. (USTR Release, 2020).

Pembajakan online menjadi perhatian, terutama melalui perangkat dan aplikasi pembajakan, dan perekaman video ilegal dan penggunaan perangkat lunak tanpa izin tetap menjadi masalah. Selain itu, Amerika Serikat tetap mengkhawatirkan berbagai hambatan akses pasar di Indonesia, termasuk tindakan tertentu terkait film dan persyaratan untuk manufaktur dalam negeri dan alih teknologi untuk farmasi dan sektor lainnya. (USTR Release, 2020). Kembali ke persoalan utama mengenai hal yang berkaitan dengan anime seperti *cosplay*,

fansub, *doujinshi*, *fan art*, *fan fiction*, *fan dubbing*, *AMV* serta *merchandising*, hal apa saja yang melanggar hak cipta? sejauh apa hal tersebut diatur dalam penggunaan yang adil atau fair use dan bagaimana solusinya?

III. Searching the Answer: The Law of Anime

A. Copyright Law in Indonesia

Di Indonesia perlindungan kreasi hak cipta seperti karya fotografi; Potret; sebuah karya sinematografi; *video game*; program komputer; pengaturan tipografi kertas; terjemahan, interpretasi, adaptasi, antologi, basis data, adaptasi, pengaturan, modifikasi, dan karya-karya lain dari hasil transformasi; terjemahan, adaptasi, pengaturan, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional; kreasi atau kompilasi data, baik dalam format yang dapat dibaca oleh program komputer atau media lain; dan kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi adalah karya asli, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pengumuman pertama.(Pasal 59 UU Hak Cipta).

Sedangkan perlindungan penciptaan hak cipta atas karya seni terapan berlaku selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak pengumuman pertama. Masa berlaku hak-hak moral dipaksakan tanpa batasan waktu dan harus berlaku *mutatis mutandis* terhadap hak-hak moral Pelaku. (Pasal 62 UU Hak Cipta).

Di Jepang, hukum hak cipta diatur dalam Undang-Undang No.48, diumumkan pada 6 Mei 1970 diubah sebagai amandemen terakhir di Hukum No.70, pada 6 Juli 2018 dan berlaku pada 31 Januari 2019. Tujuan dari undang-undang ini adalah untuk memberikan hak pencipta dan *neighboring*

rights sehubungan dengan karya, serta sehubungan dengan pertunjukan, rekaman suara, siaran, dan siaran kabel, dan untuk memastikan perlindungan bagi hak-hak pencipta dan hal lain sesuai dengan perhatian pada eksploitasi yang adil atas produk budaya ini, dan dengan demikian berkontribusi pada pengembangan budaya.(Pasal 1 Japanese Law 2018).

Kini pelanggaran hak cipta bisa dibilang hampir tidak ada batasannya pada kaitannya terhadap penggunaan teknologi baru. Sebagai contoh *scanning* atau pemindai, mesin fotokopi, dan alat *upload* atau unggah yang mudah, dimungkinkan untuk menemukan hampir semua hal di Internet, termasuk di situs *peer-to-peer*. Salinan kertas dari buku yang dilindungi dapat dengan mudah dipindai dan diunggah di situs publik, tempat orang lain dapat mengunduhnya secara gratis. Hasil pemindaian dapat di cetak lagi dan Anda dapat membagikannya kepada teman-teman Anda. Dengan kamera video digital resolusi tinggi menyelip ke bioskop atau pertunjukan lainnya, pembajak digital membuat salinan ilegal pertunjukan di DVD dan CD yang dapat dijual atau didistribusikan secara gratis ke komunitas online. Tidak ada yang perlu membayar apa pun lagi.(Lakhan dan Khurana, 2018, p.7).

Anime yang dalam hal ini adalah hasil karya warga negara Jepang, mendapat perlindungan hukum dari undang-undang hak cipta di negara lain yang telah meratifikasi **Konvensi Berne untuk Perlindungan Karya Sastra dan Artistik, sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 5 Ayat (1):**

Penulis/pembuat ciptaan akan

menikmati, sehubungan dengan karya yang dilindungi oleh Konvensi ini, di negara-negara Perhimpunan selain negara asal, hak-hak yang dilakukan oleh hukum mereka masing-masing sekarang atau selanjutnya dapat diberikan kepada warga negara mereka, serta hak-hak tersebut. khusus diberikan oleh Konvensi ini.

Sementara itu, sesuai dengan **Pasal 1 ayat 20 UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta Indonesia**, lisensi hak cipta di Indonesia adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau pemilik hak terkait kepada pihak lain untuk melakukan hak ekonomi atas karya tersebut atau hak produk terkait dalam kondisi tertentu. Menurut Hukum Hak Cipta Indonesia, setiap orang yang melakukan pelanggaran terhadap perlindungan hak cipta akan dihukum. Sanksi pidana berikut untuk pelanggaran hak eksklusif atas perlindungan hak cipta berdasarkan Undang-Undang Republik Indonesia No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.(Lakhan, 2018, p.7).

Jenis Pelanggaran	Sanksi Pidana	
	Penjara	Denda
Pelanggaran Hak Ekonomi Pencipta (Pasal 9)		
Pelanggaran hak ekonomi pencipta (Pasal 9 ayat (1) huruf i) untuk penggunaan komersial. Menyewa kreasi tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, untuk	1 tahun	Rp. 100.000.000

penggunaan komersial			segala bentuknya Mendistribusikan ciptaan atau salinannya Mengumumkan ciptaan.		
Pelanggaran hak ekonomi pencipta (Pasal 9 ayat (1) huruf c, d, f, dan / atau h) untuk penggunaan komersial. Tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta untuk penggunaan komersial, dalam: Menerjemahkan ciptaan, Mengadaptasikan, mengaransemen, atau mentransformasika n ciptaan Mempertunjukkan ciptaan, dan Mengkomunikasika n ciptaan.	3 tahun	Rp 500.000.000	Pelanggaran hak ekonomi pencipta (Pasal 9 ayat (1) huruf a, b, e, dan / atau g) untuk penggunaan komersial yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, di: Menerbitkan ciptaan, Menggandakan penciptaan dalam segala bentuknya, Mendistribusikan ciptaan atau salinannya, dan, Mengumumkan ciptaan	10 tahun	Rp 4.000.000.000
Pelanggaran hak ekonomi pencipta (Pasal 9 ayat (1) huruf a, b, e, dan / atau g) untuk penggunaan komersial. Tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta untuk penggunaan komersial, dalam: Menerbitkan ciptaan, Menggandakan ciptaan dalam	4 tahun	Rp 1.000.000.000			

Tabel 1: Sanksi pidana terhadap pelanggaran hak eksklusif hak cipta berdasarkan UU Hak Cipta

Undang-undang ini berlaku untuk semua hak ciptaan dan produk yang terkait dengan warga negara, penduduk dan badan hukum Indonesia, bukan warga negara Indonesia dan bukan penduduk Indonesia, dan badan hukum Indonesia yang membuat pengumuman untuk pertama kalinya di Indonesia, semua ciptaan dan / atau hak-hak produk yang terkait dan pengguna penciptaan dan / atau hak-hak terkait produk yang bukan warga negara Indonesia,

penduduk Indonesia dan badan hukum Indonesia dengan ketentuan: negara mereka memiliki perjanjian bilateral dengan Republik Indonesia mengenai perlindungan hak cipta dan hak terkait; atau negara dan Republik Indonesia sebagai pihak atau peserta dalam perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan hak cipta dan hak terkait.(UU Hak Cipta).

Sebagaimana digunakan dalam undang-undang Hak Cipta Hukum Jepang No.70, Juli 6, 2018 , "karya" akan termasuk, khususnya, novel, drama, artikel, ceramah, dan karya sastra lainnya; karya musik; karya koreografi dan pantomim; lukisan, ukiran, pahatan dan karya seni lainnya; karya arsitektur; peta serta karya figuratif yang bersifat ilmiah seperti rencana, bagan, dan model; karya sinematografi; karya fotografi; dan program.(Pasal 10 Japanese Law 2018). Anime termasuk dalam karya sinematografi.

Pemilik hak cipta memiliki Hak reproduksi, Hak atas pementasan, dan Hak penyajian sebagaimana tertulis pada undang-undang Hak Cipta Jepang No.70, 6 Juli, 2018 pasal 21, 22, 22bis, 63 par 1-3.

Pasal 21. Penulis memiliki hak eksklusif untuk mereproduksi karyanya.

Pasal 22. Penulis memiliki hak eksklusif untuk menunjukkan karyanya di depan umum ("publik" berarti untuk membuat suatu karya dilihat atau didengar langsung oleh publik; hal yang sama akan berlaku selanjutnya).

Pasal 22 ayat 2. Penulis memiliki hak eksklusif untuk mempresentasikan karyanya secara publik.

Selain itu, ada peraturan di mana karya-karya anime harus mendapatkan otorisasi

untuk mengeksploitasi karya-karya dari pemilik hak cipta atau pemberi lisensi.

Pasal 63. (1) Pemilik hak cipta dapat memberikan otorisasi kepada orang lain untuk mengeksploitasi karya tersebut.

(2) Setiap orang yang memperoleh otorisasi tersebut berhak untuk mengeksploitasi karya dengan cara dan sejauh mana izinnnya.

(3) Hak eksploitasi sehingga diizinkan tidak dapat ditransfer tanpa persetujuan dari pemilik hak cipta.

Untuk pembuatan nirlaba/ tanpa biaya diatur dalam UU Hak Cipta Jepang pasal 38 par 1 dan 4.

Pasal 38. (1) Diperbolehkan untuk menunjukkan di depan umum, mempresentasikan, dan membaca karya yang sudah dipublikasikan, untuk tujuan nirlaba dan tanpa memungut biaya apa pun ("biaya" termasuk segala jenis biaya yang dikenakan pada penawaran tersebut. dan tersedianya sebuah karya untuk umum; hal yang sama akan berlaku selanjutnya dalam Pasal ini) kepada audiens atau penonton; dengan ketentuan, bagaimanapun, akan tetapi para pemain atau resital yang bersangkutan tidak dibayar upah untuk kinerja, presentasi atau pengajian tersebut.

(4) Diiizinkan untuk menawarkan kepada publik suatu karya (kecuali karya sinematografi) yang telah dipublikasikan, dengan meminjamkan salinan karya tersebut (tidak termasuk salinan karya sinematografi dalam hal suatu karya direproduksi dalam karya sinematografi) untuk tujuan nirlaba dan tanpa membebankan biaya kepada peminjam salinan tersebut.

(5) Untuk perusahaan pendidikan audiovisual dan perusahaan lain yang bukan

untuk mencari untung, yang didesain oleh Kabinet Order, dengan tujuan, antara lain, untuk menawarkan film sinematografi dan bahan audiovisual lainnya untuk digunakan oleh publik maupun orang, yang ditunjuk oleh Kabinet Order yang disebutkan dalam Pasal sebelumnya, yang melakukan kegiatan untuk kesejahteraan orang cacat, dll. (Hanya orang yang berkepentingan dengan ayat (ii) Pasal itu, dan mengecualikan orang yang melakukan kegiatan tersebut untuk tujuan mencari untung), diperbolehkan untuk mendistribusikan karya sinematografi yang sudah dipublikasikan, dengan meminjamkan salinan karya tersebut, tanpa membebaskan biaya kepada peminjam salinan tersebut. Dalam hal ini, seseorang yang melakukan distribusi tersebut harus membayar sejumlah kompensasi yang wajar kepada pemilik hak yang disebutkan dalam Pasal 26 (termasuk pemilik hak yang sama seperti yang disebutkan dalam Pasal 26 sesuai dengan ketentuan Pasal 28) sehubungan dengan karya sinematografi tersebut atau karya yang direproduksi dalam karya sinematografi tersebut.

B. Fair Use of Anime

Indonesia dan Jepang juga mengetahui konsep di mana seseorang dapat menggunakan karya secara gratis, hal ini bahkan diatur dalam konvensi Berne. Sehubungan dengan penggunaan gratis untuk reproduksi, Konvensi Berne berisi aturan umum dan bukan pembatasan eksplisit atau pengecualian.

Pasal 9 (2) menyatakan bahwa negara-negara anggota dapat menyediakan reproduksi gratis dalam kasus-kasus

khusus tertentu di mana tindakan tersebut tidak bertentangan dengan eksploitasi normal suatu karya dan secara tidak layak merugikan kepentingan sah penulis/pemilik hak cipta. Sebagai contoh, banyak undang-undang nasional memungkinkan individu untuk mereproduksi karya khusus untuk penggunaan pribadi, swasta dan non-komersial.(WIPO, 2013). Namun demikian, penyalinan individu secara mudah dengan kualitas tinggi yang dimungkinkan dengan adanya teknologi digital telah menyebabkan beberapa negara memperkenalkan sistem atau terkadang disebut sebagai pajak salinan pribadi yang memungkinkan penyalinan pribadi tetapi memasukkan mekanisme pembayaran yang sesuai kepada pemilik untuk menghindari kerugian yang dihasilkan terhadap kepentingan ekonomi mereka.(WIPO, 2016, p.16). Selain kategori khusus penggunaan bebas yang diatur dalam undang-undang nasional, undang-undang banyak negara mengakui konsep *fair use* dan *fair dealings* atau penggunaan yang wajar atau transaksi yang adil. (WIPO, 2016, p.16).

Fansub, FanMerch, Fansharing, Fanart, Scanlation, Doujinshi, dan Cosplay erat sekali kaitannya dengan Anime Festival. Festival seringkali perlu menggunakan karya yang dilindungi oleh hak cipta atau objek hak terkait sebagai bagian dari kegiatan mereka. Saat menggunakan karya orang lain, seseorang harus terlebih dahulu menentukan apakah izin diperlukan. Pada prinsipnya, otorisasi dari pemilik hak diperlukan: (Aft dan Renault, 2011).

- a) Jika materi dilindungi oleh hak cipta dan /atau hak terkait dan dengan demikian tidak berada dalam domain publik;

- b) Jika eksploitasi yang direncanakan menyiratkan penggunaan semua atau sebagian dari hak yang diberikan kepada pemilik hak cipta dan / atau hak terkait; dan
- c) Jika penggunaan yang dimaksud tidak dicakup oleh "penggunaan yang adil" atau "transaksi yang adil" atau dengan batasan atau pengecualian yang secara khusus dimasukkan dalam hukum nasional.(WIPO, 2018).

Berikut ini adalah contoh utama dari batasan tersebut, dan harus juga dicatat bahwa ketika hak penulis terbatas, hak tetangga yang relevan biasanya juga terbatas.

Diperbolehkan untuk mereproduksi karya untuk tujuan penggunaan pribadi pengguna. Bahkan jika itu dilakukan secara pribadi, kasus-kasus berikut ini tidak diperbolehkan. (Japan Copyright Office, 2020).

- a) Reproduksi untuk bisnis (baik mencari untung atau tidak mencari untung).
- b) Reproduksi dengan mesin reproduksi otomatis untuk penggunaan umum.
- c) Reproduksi yang dilakukan dengan menghindari langkah-langkah perlindungan teknologi.
- d) Reproduksi musik dan gambar bergerak yang telah diunduh secara ilegal melalui internet karena mengetahui adanya pelanggaran.
- e) Reproduksi musik dan gambar bergerak yang telah diunduh secara ilegal melalui internet karena mengetahui adanya pelanggaran.

Selain itu, diperbolehkan untuk mempertunjukkan, menceritakan, dan

secara sinematografi menghadirkan karya untuk tujuan nirlaba dan tanpa membebankan biaya apa pun kepada audiensi atau penonton, dengan ketentuan bahwa pemain yang bersangkutan tidak dibayar untuk tindakan tersebut. (Japan Copyright Office, 2020).

Akan tetapi disarankan untuk selalu berhati-hati sebelum bertindak untuk menghindari dari kesalahan. Jika sepertinya perlu lisensi untuk hak cipta untuk menghindari penggunaan materi yang dilindungi hak cipta atau bermerek dagang tanpa merusak konten kreatif dari karya tersebut, mungkin bijaksana untuk melakukannya.

Karya tidak dapat digunakan dalam seluruh bentuknya; hanya bagian terbatas dan jumlah terbatas salinan atau penggunaan dapat dibuat. Efek dari tidak mendefinisikan penggunaan yang wajar membiarkannya terbuka untuk diperdebatkan dan memungkinkan aturan diterapkan berdasarkan kasus per kasus. Meskipun ini memungkinkan subjektivitas yang lebih besar, hal ini membuka bidang ke litigasi. Semua pelanggaran harus ditentukan dengan tunduk pada putusan pengadilan dalam tindakan hukum. (Lakhan dan Khurana, 2018, p.7). Akibatnya, ketentuan pengecualian tersebut haruslah membutuhkan interpretasi yang ketat.

Namun tampaknya 'pembatasan melalui putusan pengadilan' dianggap lebih baik untuk menjaga keseimbangan daripada 'pengecualian melalui undang-undang', karena setidaknya kami berasumsi bahwa tidak ada 'bias minoritas' di pengadilan. Itulah sebabnya beberapa sarjana telah mengusulkan bahwa ketentuan umum untuk pembatasan hak cipta seperti klausul

"penggunaan yang wajar" dari Undang-Undang Hak Cipta Amerika harus diperkenalkan, dan pengadilan harus menilai apakah penggunaan terdakwa tersebut merupakan pelanggaran atau tidak pada suatu kasus- berdasarkan kasus dengan ketentuan ini.

Jika kita mau belajar dari hukum AS, tentang pembatasan penggunaan yang wajar sebagaimana tercantum dalam Undang-Undang Hak Cipta Amerika Serikat, diatur sebagai berikut: (US Copyright Law of Fair Use, 1992).

Dalam menentukan apakah penggunaan karya dalam kasus tertentu adalah penggunaan wajar, faktor-faktor yang harus dipertimbangkan meliputi:

- (1) Tujuan dan karakter penggunaan, termasuk apakah penggunaan tersebut bersifat nirlaba komersial atau untuk tujuan pendidikan;
- (2) Sifat dari karya berhak cipta;
- (3) Jumlah dan substansi dari porsi yang digunakan sehubungan dengan karya berhak cipta secara keseluruhan; dan
- (4) Pengaruh penggunaan terhadap pasar potensial atau nilai dari karya berhak cipta.

Jika penemuan tersebut ditemukan dengan semua faktor di atas maka karya tidak dianggap sebagai karya yang belum diterbitkan.

C. What We Need to Learn Today: Commentaries from Anime Right Holders

Selain masalah antara negara maju dan negara berkembang, rezim hukum hak cipta mendapat tantangan baru setelah adanya Teknologi Internet. Saat ini beberapa permasalahan yang muncul

terkait dengan perlindungan objek hak cipta yang ada dalam aktivitas cyber.(UU ITE). Permasalahan hak cipta yang terdapat di Internet dewasa ini terkait dengan peredaran lagu, musik, film yang seringkali merampas hak ekonomi seseorang yang menggunakan link dan hyperlink. Persoalan keberadaan substansi hak cipta seringkali diberi ukuran yang berbeda-beda di setiap negara meski ada norma yang standarnya ditetapkan oleh perjanjian TRIP dan WTO.(Article 9-14 TRIP's WTO on copyright and related rights).

Indonesia, negara berkembang yang dinobatkan sebagai negara dengan tingkat kejahatan tertinggi dalam kasus transaksi melalui internet berdasarkan persentase jumlah transaksi dan pelanggaran hukum, setidaknya menunjukkan dua hal. Pertama, bahwa teknologi informasi adalah pedang bermata dua, selain memberikan manfaat juga dapat menjadi instrumen potensi perbuatan melawan hukum, dan Kedua, menunjukkan betapa perlunya tindakan segera untuk meningkatkan sektor hukum di bidang ini. termasuk membuat hukum positif terkait aktivitas siber. (Ramli, 2004). Meskipun kegiatan siber merupakan kegiatan maya, namun dapat dikategorikan sebagai perbuatan hukum dan perbuatan itu nyata. Dengan demikian pelakunya harus berkualitas serta orang-orang yang telah melakukan perbuatan melawan hukum secara faktual. (Ramli, 2004, p.3).

Sementara hasil kerja para penggemar anime, gerakan atau hobi terkadang memiliki dua sisi yang berbeda. Di satu sisi aktivitas tersebut dapat menyebarkan anime menjadi lebih terkenal dengan aktivitas tersebut, namun di sisi lain melanggar hukum jika mendapatkan

keuntungan. Menurut Anime Internasional.Ltd Perusahaan Pemberi Lisensi mempunyai dua tujuan untuk kasus ini, di sisi lain adalah pelanggaran AI sebagai pemegang hak cipta yang menganggap jika propertinya masih mendapat tempat di benak masyarakat atau memiliki permintaan yang tinggi dan masih "terkenal". Apa yang dapat mereka lakukan sekarang adalah jika mereka melihat jenis pelanggaran ini, mereka akan menghubungi pelanggar dan memperingatkan mereka sebelum mereka benar-benar diproses hukum dengan penasihat hukum mereka. Untuk cosplay dan komunitas, mereka dapat bekerja sama dengan mereka di masa depan untuk "mencuci otak" mereka agar membeli "produk pemegang lisensi resmi", karena dengan penggemar yang memproduksi barang dagangan mereka dapat menghubungi mereka dan mengatur dengan mereka untuk membeli barang dagangan resmi sebagai gantinya mereka memproduksi dan menjual barang palsu tersebut. (Wawancara dengan Helena Irma K, 28 Februari 2016).

Tetapi sebagian besar pemilik hak cipta di Jepang tidak melakukan perselisihan hukum karena kebanyakan studio animasi Jepang berukuran kecil, dibatasi oleh anggaran yang ketat, dan bertahan dengan kontrak televisi kecil atau langsung ke kesepakatan video. Terlibat dalam sengketa hukum yang mungkin mengasingkan penggemar akan menimbulkan risiko besar dan hampir pasti tidak akan meningkatkan pendapatan mereka. (Wawancara dengan Mr.Ueno and Mr. Jun, Sales Manager of Anista TOKYO, 25 September 2015). Selain itu,

masyarakat Jepang tidak menggunakan tuntutan hukum secepat di Amerika. Para pihak pertama-tama akan mencoba proses konsiliasi dan permintaan maaf; Tuntutan hukum dianggap sebagai hasil yang paling buruk karena sebagian besar merusak hubungan di depan umum, berdampak buruk pada semua pihak yang terlibat. Bahkan dalam kasus pembajakan musik internet, daripada mengajukan tuntutan hukum seperti yang dilakukan oleh perusahaan rekaman di AS, industri Jepang kembali bertindak dengan memotong harga CD secara drastis; mereka memberi penggemar apa yang mereka inginkan.(Kirkpatrick, 2003).

Meskipun reaksi non-agresif terhadap manga amatir dan bahkan unduhan anime ilegal dapat dimengerti, reaksi Jepang terhadap file sharing *peer-to-peer* bukanlah kesimpulan yang sudah pasti. Sementara tuntutan hukum terhadap konsumen di A.S. membawa dendam terhadap studio, industri Jepang tampaknya menghindari reaksi seperti itu, dengan berusaha menjaga keharmonisan dengan konsumen. Meskipun masyarakat Jepang umumnya tidak berperkara hukum, dan jumlah jaksa penuntut di Jepang terlalu sedikit untuk melakukan banyak kejahatan, pemegang hak Jepang juga tidak berasumsi bahwa penggemar berperilaku tidak pantas dan harus dihalangi untuk melanjutkan tindakan mereka. Alih-alih, dengan cepat menerima bahwa telah terjadi pergeseran budaya konsumen, penyedia konten Jepang berusaha menutupi kerugian dalam keuntungan dengan mengejar pasar lain seperti penjualan merchandise.(Kirkpatrick,2003).

Dalam kasus pelanggaran hak cipta

penyelesaian sengketa hak cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase atau pengadilan tetapi sebelumnya dilakukan melalui mediasi. Jika pelanggar berasal dari negara yang berbeda, maka legal form untuk menyelesaikan konflik dimana hakim atau wasit digantikan oleh mediator yang dilakukan secara online atau "Penyelesaian Sengketa Online" merupakan solusi alternatif yang baik untuk mengurangi biaya dan waktu walaupun cara ini masih berkembang.

IV. Conclusion

Berdasarkan analisis di atas, dapat disimpulkan bahwa penggemar anime di seluruh dunia memiliki hobi yang sama untuk membuat komunitas yang diminati dan menggunakan keahlian mereka untuk membuat ulang, berbagi atau bahkan menjual karya penggemar mereka dalam bentuk karya penggemar. Aktivitas budaya pop pecinta Anime seperti *Fanfiction*, *Fandubbing*, *AMV*, *Fansub*, *FanMerch*, *Fansharing*, *Fanart*, *Scanlation*, *Doujinshi*, dan *Cosplay* bertambah yang menyebabkan kemudahan publikasi memperbesar dampak dari kreasi semacam itu. Distribusi yang luas dari karya yang dilanggar menimbulkan lebih banyak ancaman terhadap keuntungan pemilik hak cipta. Hukum internasional dan hukum nasional seperti hukum Indonesia dan Jepang melindungi Hak Cipta mengatur bahwa hanya pencipta dan pemegang hak cipta yang berhak memperbanyak karya anime di media manapun dan berhak menggugat mereka yang memperbanyak karyanya tanpa izin. Jadi *fan art*, *fan fiction*, *fan sub*, *fan*

merchandising, *fan sharing*, *doujinshi*, *video musik anime* dan *cosplay* sebenarnya dilarang oleh undang-undang dan mendapat perlindungan hukum dari undang-undang hak cipta di negara lain yang telah meratifikasi Berne Convention dan Rome Convention. Disisi lain, Jepang sebagai tanah air anime cukup permisif terhadap hal-hal seperti *cosplay* dan *doujinshi*. Untuk mendapatkan lisensi dari karya anime, penggemar anime harus menghubungi pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait dari karya anime tersebut.

Akan tetapi, tidak selalu perlu meminta izin untuk menggunakan karya berhak cipta; Indonesia yang menjabarkan *Fair Use* atau Kepentingan yang Wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta adalah kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu Ciptaan. Ketika jenis-jenis penggunaan baru telah muncul, hal tersebut telah menimbulkan masalah hukum tentang bagaimana kita harus mencapai keseimbangan antara perlindungan hak cipta dan kepentingan publik untuk penggunaan fair use sebagai ketentuan pengecualian tersebut haruslah membutuhkan interpretasi yang ketat agar pembatasan tidak bergantung pada putusan pengadilan dan efek dari tidak mendefinisikan penggunaan yang wajar membiarkannya terbuka untuk diperdebatkan dan memungkinkan aturan diterapkan berdasarkan kasus per kasus.

Maka dari itu belajar dari negara lain seperti AS yang memiliki parameter jelas, kriteria jelas mengenai fair use ini, maka Indonesia dapat mengadopsi hukumnya dimana faktor-faktor yang harus dipertimbangkan pada konsep "Penggunaan

yang wajar” meliputi tujuan dan karakter penggunaan, termasuk apakah penggunaan tersebut bersifat nirlaba komersial atau untuk tujuan pendidikan; sifat dari karya berhak cipta; jumlah dan substansi dari porsi yang digunakan sehubungan dengan karya berhak cipta secara keseluruhan; dan pengaruh penggunaan terhadap pasar potensial atau nilai dari karya berhak cipta.

Banyak upaya hukum yang diupayakan oleh pemegang hak cipta dan berbeda di setiap negara. Upaya paling lembut yang dapat ditempuh adalah teguran, peringatan dapat berupa teguran lisan atau surat somasi, dan biasanya surat dikirimkan tidak hanya sekali tetapi tiga kali. Jika pelanggar hak cipta tidak memperdulikan peringatan, langkah selanjutnya adalah melalui tindakan hukum dengan menuduh pelanggar dan menggugat melalui pengadilan, masalah saat ini adalah negara maju dan negara berkembang tidak sejalan satu sama lain, gagal untuk menyelaraskan kekayaan intelektual. Sistem dan semakin banyaknya konten melanggar yang dibagikan melalui internet. Selain itu, pemegang hak cipta dan penegak hukum terlalu lunak untuk menyikapi kasus tersebut.

Karena permasalahan tersebut dilakukan secara masif namun kasus-kasus tersebut tetap tidak diketahui dan dibiarkan begitu saja karena delik hak cipta merupakan delik aduan, maka solusi terbaik dari permasalahan hak cipta untuk saat ini adalah penguatan tindakan antipiracy, edukasi dan penguatan penegak hukum agar lebih tegas dalam menghadapi permasalahan hak cipta, dapat dilakukan dengan melatih dan

mendidik masyarakat. Sementara kita pribadi berusaha sebisa mungkin untuk mengonsumsi animasi berbayar seperti yang ada di Netflix atau jaringan streaming lain, penting juga mengedukasi petugas tentang pentingnya hak cipta dan juga harus ada kemauan. Jika kasus tersebut terjadi, penyelesaian sengketa secara online dapat menjadi solusi yang tepat untuk menyelesaikan masalah tersebut. Kemitraan dapat dilakukan untuk mengurangi jumlah pelanggar. Dan yang terakhir adalah pemegang hak cipta harus lebih agresif untuk menindak pelanggar.

Daftar Pustaka

1. Buku

- FP, Marchella. (2018). *Generasi 90an* Kepustakaan Populer Gramedia,
- Poitras, Gilles. (2006). *Contemporary Anime in Japanese Pop Culture*. New York: M. E Sharp Inc.
- Ramli, Ahmad M. (2004). *Cyber Law & HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: PT Refika Aditama.
- Saidin, Ok. (2013). *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Right)*. Cet. 8. (Ed. Revisi). Jakarta: Rajawali Pers.
- Tim Visi Yustisia. (2015). *Panduan Resmi Hak Cipta: Dari Mendaftar, Melindungi, hingga Menyelesaikan Sengketa*. Jakarta: Visimedia.

2. Jurnal Hukum

- Aft, Rob H, dan Charles-Edouard Renault. (2011). *Booklet No. 6:WIPO. From Script to Screen: The Importance of Copyright in the*

- Distribution of Films: Creative industries.
- Casey, Daniel. (2010). *Cosplay as Cultural Hybridization*. Massachusetts: Tufts University. *Article*.
- Eng, L. (2001). The politics of otaku (aka, "there's nothing wrong with being an otaku!"). *Article*.
- Global Innovation Policy Center.. Art of Possible. *Report* U.S. Chamber of Commerce Intellectual Property Index. 8th ED.
- Gomi, Asuka. Hiroyuki Nakagawa. Dan Junichiro Tsuchiya. (2010). Characters and Merchandising Rights. *Japan Patent Office Asia-Pacific Industrial Property Center*. III.
- Japan Copyright Office (JCO). (February, 2020) Copyright System in Japan, Agency for Cultural Affairs. *Government of Japan*.
- Kirkpatrick, Sean. (2003). Like Holding a Bird: What the Prevalence of Fansubbing Can Teach Us about the Use of Strategic Selective Copyright Enforcement. *21 Temp, Envtl. L. & Tech. J*, 131, 147.
- Lameriche, Nicolle. (2011). Stranger than fiction: fan identity in cosplaying Transformative Works and Cultures. Netherlands: *Maastricht University*.
- Lamerichs, Nicolle. (2013). The cultural dynamic of doujinshi and cosplay: Local anime fandom in Japan, USA and Europe. Netherlands: *Maastricht University*.
- Leonard, Sean. (2005). Celebrating Two Decades of Unlawful Progress: Fan Distribution, Proselytization Commons, and The Explosive Growth of Japanese Animation. *Regents of the University of California*.
- Napier, Susan J. (2005). ANIME from Akira to Howl's Moving Castle. *Palgrave Macmillan*.
- Port, Kenneth L. (1988). Copyright Protection of Fictional Characters in Japan. *Paper*. Faculty Scholarship.
- Rush, Adam. (2009). Otaku Creations: The Participatory Culture of Fansubbing. Chicago: University of Illinois. *Article*.
- Sari, Retno. et all. (2015). Penerapan Prinsip Fair Use alam Hak Cipta Terkait dengan Kebijakan Perbanyakkan Buku di Perpustakaan Perguruan Tinggi (Studi Perbandingan Hukum Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 dan Australia). Malang: *Paper Brawijaya University*.
- Shaheen, E Lakhani dan K Khurana Meenakshi. (2008). Intellectual property, copyright, and fair use in education. *Journal of Academic Leadership*. (Vol. 6. Issue 4.)
- Taneska, Biljana Kochoska. (2009). *OTAKU* the living force of the social media network. *Article*.
- Ueda, Takahiro. (2007). Otaku Culture and Its Discontents: A Record of Talk Delivered at The Colloquium in Visual and Cultural Studies. *University of Rochester*.
- Winge, T. (2006). Costuming the imagination: origins of anime and

manga cosplay. *Mechademia*, chapter 1.

World Intellectual Property Organization (WIPO). (2016). *Understanding Copyright and Related Right. Practical Guide. Edition 2nd.*

World Intellectual Property Organization (WIPO). (2018). *Intellectual Property and Folk, Arts and Cultural Festivals. Practical Guide.*

3. Peraturan Terkait

Undang-Undang Indonesia Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Undang-Undang Jepang Nomor 70, 6 Juli 2018, Tentang Hak Cipta.

S.C., 107 Undang-Undang Hak Cipta Amerika Serikat.

Paris Convention for the Protection of Industrial Property.

The Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works.

The Rome Convention concerning the protection of neighboring rights to literary Works.

Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights Plus.

4. Wawancara

K, Helena Irma. (28 Februari 2016). Personal Interview by Email.

Ueno dan Jun. (25 September 2015). Personal Interview.

5. Electronic Data

Barang lisensi asli Pokemon baru di rilis di Indonesia. (2017). Desember 2017. <https://id.portal-pokemon.com/topics/event/171201000000/the-official-pokemon-web-site-asia-is-now-open.html>.

Brzeski, Patrick. (2020). April 2020. Netflix Consumption Surges 115 Percent in Southeast Asia Amid Virus Lockdowns, The Hollywood Reporter <https://www.hollywoodreporter.com/news/netflix-consumption-surges-115-percent-southeast-asia-virus-lockdowns-1291075>.

Firdaus, Andi. (2018). 3 Februari 2018. *Produsen resmi Doraemon merugi akibat pemalsuan produk.* Antara News. <https://megapolitan.antaranews.com/berita/36779/produsen-resmi-doraemon-merugi-akibat-pemalsuan-produk>.

Kuncorojati, Cahyandaru dan Muh Shamil. (2016). 18 Juli 2016. *Demam Pokemon Go di Mana-mana.* <http://koran-sindo.com/page/news/2016-07-18/0/0/Demam-Pokemon-Go-di-Mana-mana>.

Lambie, Ryan. (2017). *Pokemon: how the US version changed the first film's meaning.* 8 Februari 2017. <https://www.denofgeek.com/uk/movies/pok-mon/47080/pokemon-how-the-us-version-changed-the-first-films-meaning>.

Okit. (2020). *Sejarah Anime di Indonesia,* <https://animindo.net/?p=1620>. See: Hellen Mc Carthy, *The Anime*

- Encyclopedia, 3rd Revised Edition: A Century of Japanese Animation. Putera, Andri Donnal.(2016). 17 Juli 2016. *Melihat Peluang usaha dari demam Pokemon Go*.
<https://megapolitan.kompas.com/read/2016/07/17/11175521/melihat.peluang.usaha.dari.demam.pokemon.go>.
- Putri, Roro. (2018). *Buat Kamu Pencinta Anime, Wajib Tahu Nih Sejarah Anime di Indonesia!*.
<https://www.hipwee.com/narasi/buat-kamu-pencinta-anime-wajib-tahu-nih-sejarah-anime-di-indonesia/>.
- R, Mei Amelia. *Pokemon GO Bikin Kerajinan Orang Dewasa, KPAI Wanti-wanti Bila Anak-anak Ikutan*.
<https://news.detik.com/berita/3252352/pokemon-go-bikin-kerajinan-orang-dewasa-kpai-wanti-wanti-bila-anak-anak-ikutan>.
- Reuters dan Reuters. (2018). *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>.
- Sabri. (2012). 2 Desember 2012. *Sejarah Anime dan Masuknya Anime ke Indonesia*.
<http://pakdhegirang.blogspot.com/2012/12/sejarah-anime-dan-masuknya-anime-ke.html>.
- The University of Michigan Japanese Animation Group, (2013). November 2013. *Introduction to anime. Everything you ever wanted to know about Japanese cartoons, but were afraid to ask*.
<http://www.umich.edu/~anime/intro.html>.
- Thordsen, Sean. (2013). 16 Februari 2013. *The Law of Anime Part II: Copyright and Fandom*.
<https://www.animenewsnetwork.com/feature/the-law-of-anime/2013-02-15/2>.