

## **OPTIMALISASI MITIGASI DAN PENEGAKAN HUKUM HAK CIPTA TERKAIT PEMBAJAKAN KOMIK PADA WEBSITE ILLEGAL**

**Alberto Eka Sutisna**

Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta  
Jl. RS. Fatmawati Raya, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Depok, Daerah  
Khusus Ibukota Jakarta 12450  
Email: albertoeka@gmail.com

**Rianda Dirkareshza**

Fakultas Hukum Universitas Pembangunan Nasional Veteran Jakarta  
Jl. RS. Fatmawati Raya, Pd. Labu, Kec. Cilandak, Kota Depok, Daerah  
Khusus Ibukota Jakarta 12450  
Email: riandadirkareshza@upnvj.ac.id

### **Abstrak**

Pembajakan hak cipta menjadi sebuah permasalahan dalam pertumbuhan ekonomi kreatif, terkhususnya industri buku komik. Dimana pemanfaatan teknologi memberikan perubahan terhadap ciptaan yang dulunya hanya ada dalam bentuk fisik, dan kini dapat diubah menjadi bentuk digital. Penelitian ini dimaksudkan untuk melengkapi perbendaharaan studi terkait pembajakan hukum hak cipta yang menawarkan sebuah konsep optimalisasi dan penegakan hukum dalam menanggulangi problematika pembajakan *scanlation* komik di Indonesia. Metode penelitian yang digunakan penulis dalam artikel ini adalah penelitian yuridis normatif yang dilengkapi dengan wawancara dan dibangun dengan kerangka teori penegakan hukum oleh Lawrence M. Friedman. *Scanlation* diartikan sebagai tindakan *scanning and translation* yang mengacu pada penyebaran komik dengan memperbanyak komik digital ilegal untuk disalin dan disebarluaskan. Sehingga diperlukannya peraturan perundang-undangan yang mengatur bentuk perlindungan karya komik di ruang digital dan peran aktif dari lembaga penegak hukum hak cipta, pihak swasta dan masyarakat umum untuk menanggulangi tindakan pembajakan *scanlation* ini.

**Kata-Kunci:** Hak Cipta, Pembajakan, Komik, Website Illegal

### **Abstract**

*Copyright piracy is a problem in the growth of the creative economy, especially the comic book industry. Where the use of technology provides changes to creations that previously only existed in physical form,*

*and can now be converted into digital form. This writing is intended to complement the treasury of studies related to copyright law piracy which offers a concept of optimization and law enforcement in redressing the problem of comic scanlation piracy in Indonesia. The research method used by the author in this scientific paper is normative juridical research which is complemented by interviews and built with the framework of law enforcement theory by Lawrence M. Friedman. Scanlation is defined as an act of scanning and translation which refers to the distribution of comics by reproducing illegal digital comics to be copied and distributed. Therefore, there is a need for laws and regulations that regulate the form of protection for comics in the digital space and the active role of copyright law enforcement agencies, the private sector and the general public to take responsibility for this scanlation piracy act.*

**Keywords:** Copyright Law, Piracy, Comic, Illegal Website

## PENDAHULUAN

Pembaharuan serta pemanfaatan hasil dari teknologi dipengaruhi dengan seiringnya perkembangan zaman serta kemajuan teknologi yang semakin pesat.<sup>1</sup> Perkembangan tersebut memberikan akses informasi terbuka kepada seluruh masyarakat luas dan menjadi sebuah “pedang bermata dua” yang tidak hanya memudahkan aktivitas sehari-hari manusia tetapi menjadi alat untuk melakukan tindakan kejahatan. Seperti pembajakan hak cipta yang dipengaruhi oleh perkembangan digital akibat perkembangan teknologi.<sup>2</sup>

Pembajakan hak cipta menjadi sebuah permasalahan dalam pertumbuhan ekonomi kreatif, terkhususnya industri buku komik. Dimana pemanfaatan teknologi memberikan perubahan terhadap ciptaan yang dulunya hanya ada dalam bentuk fisik, dan kini dapat diubah menjadi bentuk digital.<sup>3</sup> Perkembangan teknologi membuka peluang untuk terjadinya pembajakan karena keterbukaan ruang digital, sedangkan orisinalitas menjadi faktor penting dalam menciptakan karya komik. Karena plagiarisme atau penjiplakan karya merupakan salah satu ancaman terbesar

---

<sup>1</sup> Nurhaidah, M. Insyah Musa, “Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia”, *Jurnal Pesona Dasar* Volume 3, Issue 3, April 2015, h. 5.

<http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7506>

<sup>2</sup> Natasha Noor, “Copyright Law in Protecting Crators’ Exclusive Rights in The Creative Industry”, *The Lawpreneurship Journal*, Volume 1, Issue 2, Oktober 2021, h. 202.

<https://journal.prasetiyamulya.ac.id/journal/index.php/TLJ/article/view/637>

<sup>3</sup> Khwarizmi Maulana Simatupang, “Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Digital”, *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, Volume 15, Issue 1, Maret 2021, h. 68.

<https://ejournal.balitbangham.go.id/index.php/kebijakan/article/view/1521>

bagi pencipta komik. Dan merupakan sebuah tantangan yang dihadapi oleh Indonesia sehingga diperlukannya sinergitas berbagai pihak baik pemerintah, pihak swasta, dan masyarakat umum untuk menghadapi problematika pembajakan ini.<sup>4</sup>

Hambatan dalam industri komik ini menjadi tantangan bagi Jepang dan Amerika Serikat, sebagai negara yang memiliki industri komik dengan pendapatan ekonomi yang cukup besar. Dimana sejak 2010, Jepang mendeklarasikan bahwa pengguna internet yang mengunduh file berkonten hak cipta ilegal akan dipidana dua tahun penjara atau denda hingga dua juta yen.<sup>5</sup> Dengan angka penjualan buku komik pada 5,5 miliar dollar pada tahun 2020,<sup>6</sup> industri komik menjadi sumber pendapatan ekonomi di Jepang. Sehingga penegakan hukum yang efektif menjadi sebuah hal vital untuk memberantas pembajakan buku komik di Jepang.

Dan Amerika Serikat yang mengambil langkah signifikan dengan menetapkan *digital millennium copyrights act* atau DMCA, sebagai pemberlakuan perjanjian antara Amerika Serikat dengan *World Intellectual Property Organization* (WIPO). Dalam hal ini peran negara dalam melindungi hak cipta dapat dilihat pada dasar konstitusi Amerika Serikat di *Article 1 Section 8 Clause 8* yang bertujuan untuk memberikan kepastian hukum mengenai hak kekayaan intelektual<sup>7</sup>. Dengan angka penjualan buku komik pada 1,28 miliar dollar di tahun 2020<sup>8</sup>, Amerika Serikat dan Jepang merupakan pesaing ketat dalam industri buku komik di dunia.

Di Indonesia, penegakan hukum hak cipta berdasarkan pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta), yang bertujuan untuk melindungi pemilik hak cipta atas karya yang telah dibuatnya. Hak cipta merupakan bagian dari Hak Kekayaan Intelektual, yakni kekayaan yang lahir dari kemampuan intelektual manusia berupa karya di bidang, seni, sastra, teknologi, dan ilmu pengetahuan. Hak kekayaan intelektual lahir secara otomatis pada saat karya diciptakan dari kemampuan berkarya intelektual manusia, dan tidak semua orang mampu untuk menghasilkan karya tersebut, oleh sebab itu hasil kerja kemampuan

---

<sup>4</sup> Wawancara dengan Ruslinda Wahyuni sebagai Pemeriksa Desain Industri Ahli Madya Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual

<sup>5</sup> Bayu Sujadmiko, "Copyright Infringement on Music, Movie and Software in the Internet (Illegal File Sharing and Fair Use Practices in Indonesia, Japan and United States of America)", *Doctoral Dissertation*, Kanazawa University, Jepang, 2016, h.2.

<sup>6</sup> Bunna Takizawa, "Manga Sales Top 600 Billion Yen in 2020 For First Time On Record", <https://www.asahi.com/ajw/articles/14282699>, diakses 26 Februari 2022.

<sup>7</sup> Khwarizmi Maulana Simatupang, " , *op.cit.* h. 75.

<sup>8</sup> Admin, "Comics and Graphic Novel Sales Hit New High in Pandemic Year", <https://icv2.com/articles/markets/view/48695/comics-graphic-novel-sales-hit-new-high-pandemic-year>, diakses 25 Februari 2022.

intelektual manusia bersifat eksklusif dan mendapat perlindungan hukum.lahir secara otomatis pada saat karya diciptakan. Karena hak cipta merupakan hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>9</sup>

Pembaca buku komik di Indonesia memiliki angka yang cukup tinggi, yakni peringkat ke-2 di dunia dengan rata rata 3,11 masyarakat membaca buku komik. Tingkat konsumsi tersebut mengalami perkembangan dengan masuknya aplikasi *Line Webtoon* ke industri komik di Indonesia, mengakibatkan angka pembaca komik pada tahun 2015 menjadi 6 juta pengguna aktif yang membaca komik digital<sup>10</sup>. Tetapi berdasarkan penelitian Universitas Amsterdam pada tahun 2017, jumlah masyarakat Indonesia yang mengakses konten buku di *website* ilegal berjumlah 40% dari total responden yang ada, dan angka tersebut lebih tinggi dibandingkan dengan Jepang. Dengan total 31% responden beralasan lebih memilih untuk mengakses konten buku di *website* ilegal karena harga,<sup>11</sup> kerugian Indonesia akibat pembajakan memiliki angka yang cukup besar, yakni sekitar 65 triliun dari tahun 2014 sampai dengan tahun 2016 berdasarkan penelitian Masyarakat Indonesia Anti Pemalsuan.<sup>12</sup>

Peningkatan angka pembajakan dan distribusi produk berhak cipta serta kedudukan Indonesia di *Office of the United States Trade Representative (USTR) Watch List on The Special 301 Report by the USTR*. Menjadi sebuah indikator efektifitas penegakan hukum hak cipta Indonesia, karena tingginya angka persebaran konten ilegal Hak Cipta dan pembajakannya di masyarakat dipengaruhi karena adanya hambatan dalam pelaksanaan dan substansi hukum, serta budaya hukum di Indonesia. Sehingga diperlukannya restorasi lembaga penegak hukum dan atau pembuatan peraturan baru untuk mengatur hal-hal yang belum diatur dalam undang-undang sebelumnya (Triyatno, 2017, *Copyright Law Enforcement: An Indonesia Case Study*).

---

<sup>9</sup> Wawancara dengan Ruslinda Wahyuni sebagai Pemeriksa Desain Industri Ahli Madya Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.

<sup>10</sup> Dieny Maya Sari, "Industri Komik Indonesia dan Sebuah Optimisme", <https://kumparan.com/dieny-maya-sari/industri-komik-indonesia-dan-sebuah-optimisme/full>, diakses 25 Februari 2022.

<sup>11</sup> J.P. Quantais, J.P. Poort, N.A.A.M. Van Eijk, "Global Online Piracy Study", *Research Project Studies*, University of Amsterdam , Amsterdam, Juli 2018, h. 62. <https://www.ivir.nl/projects/global-online-piracy-study/>

<sup>12</sup> Dhera Arizona Pratiwi, "Akibat Pembajakan, Kerugian Negara Capai Rp65,1 Triliun", <https://economy.okezone.com/read/2016/06/09/320/1410336/akibat-pembajakan-kerugian-negara-capai-rp65-1-triliun>, diakses 18 Februari 2022

Seluruh tindakan situs online yang tidak berlisensi dan mendistribusikan konten komik melalui metode pembajakan *scanlation* tersebut tergolong sebagai tindakan pembajakan dan merupakan pelanggaran hak cipta (Andika Satyakusuma, Prof. M. Hawin, S.H., LL.M. Ph.D, 2016, Legalitas Eksistensi *Manga-Scanlation* “One Piece” Terbitan PT. Elex Media Komputindo Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta). Dalam hal ini perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi memberikan perubahan terkhususnya pada dunia digital, karena suatu karya cipta digital dapat memanfaatkan internet untuk kemudahan melakukan pengumuman dan penyebaran. Tetapi juga dapat memberikan kemudahan bagi para pihak yang tidak memiliki hak untuk melakukan pelanggaran hak cipta, sehingga pentingnya kolaborasi antara hukum dan teknologi yang memuat ketentuan-ketentuan perlindungan hak cipta dalam ranah digital (Khwarizmi Maulana Simatupang, 2021, Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital).

Berdasarkan pemaparan diatas, dapat disimpulkan bahwa artikel ilmiah tersebut dapat menjadi referensi untuk mendukung penelitian ini kedepannya, untuk itu tulisan ini dimaksudkan untuk melengkapi perbendaharaan studi terkait pembajakan hukum hak cipta yang menawarkan suatu konsep optimalisasi dan penegakan hukum. Bukan hanya pembahasan tindakan pembajakan yang ditinjau dari undang-undang hak cipta, lebih dari itu dibutuhkan studi yang dapat memberikan perspektif resolusi untuk memberikan konsep optimalisasi dan penegakan hukum hak cipta terhadap pembajakan komik di situs online dengan menggunakan pendekatan perbandingan antara undang-undangan hak cipta negara lain.

Dengan menggunakan teori penegakan hukum oleh Lawrence M. Friedmann, dapat dilihat beberapa faktor seperti substansi hukum di Indonesia yang belum mengatur tindakan pembajakan di ruang digital secara jelas dan pengawasan dari lembaga penegak hukum di Indonesia untuk tidak hanya melakukan penyelidikan dan penyelesaian sengketa berdasarkan laporan, tetapi juga ikut berperan aktif dalam mengawasi situs-situs ilegal di internet sebagai upaya mitigasi untuk mengurangi risiko pembajakan komik kedepannya.

Mengacu pada latar belakang diatas, artikel ini bertujuan untuk meneliti apa saja bentuk-bentuk pembajakan yang dilakukan oleh situs komik *scanlation* dan dampaknya pada industri komik. Dan meneliti perbandingan hukum positif antar negara dengan tujuan agar dapat melihat efektivitas hukum hak cipta masing masing negara agar dapat mengkomparasikan bagaimana peran hukum positif Indonesia dengan hukum yang berlaku di Jepang dan Amerika Serikat dalam menanggulangi kasus pembajakan komik. Serta bagaimanakah optimalisasi mitigasi dan



penegakan hukum hak cipta terkait pembajakan komik yang dilakukan oleh situs *scanlation* di Indonesia untuk mencegah terjadinya tindakan pembajakan komik yang dilakukan oleh *situs* ilegal.

## METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan penulis dalam artikel ini adalah penelitian yuridis normatif yang dilengkapi dengan wawancara, sebagaimana diartikan oleh Soerjono Soekanto dan Sri Mamuji “penelitian hukum normatif atau disebut juga penelitian hukum kepustakaan adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder belaka.<sup>13</sup>

Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini merupakan pendekatan perundang-undangan (*statue approach*) dengan menggunakan peraturan perundang undangan yang berkaitan dengan hak cipta dan pembajakan digital pada situs ilegal, serta pendekatan perbandingan (*comparative approach*) antara UU Hak Cipta, bab 1 sampai 8 dan bab 10 sampai bab 12 *Title 17 of the United States Code*, serta *Copyright Law of Japan*.

Bahwa karena penelitian ini menggunakan metode hukum normatif, maka pengumpulan data yang utama dilakukan dengan penelitian kepustakaan (*literature research*), dengan sumber data primer seperti undang-undang, buku-buku, karya tulis ilmiah, data statistik, jurnal-jurnal hukum, dan berita media massa. Namun demikian, untuk data sekunder yang berasal dari ahli dilakukan dengan wawancara secara mendalam dengan PT. Elex Media Komputindo selaku pihak industri kreatif komik yang memiliki lisensi komik asing dan penerbit komik di Indonesia serta Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM Indonesia selaku pelaksana dan pengawasan Hak Cipta di Indonesia.

## PEMBAHASAN

### A. Pembajakan Scanlation Komik Oleh Situs Ilegal

*Scanlation* diartikan sebagai tindakan *scanning and translation* yang mengacu pada pendistribusian komik yang kebanyakan merupakan *manga*. Pembajakan dengan metode *scanlation* merupakan sebuah jenis pembajakan terkini dengan metode berbeda dibandingkan dengan pembajakan konvensional, yang memperbanyak cetakan komik fisik untuk diperjualbelikan sedangkan pembajakan komik *scanlation* ini dilakukan

---

<sup>13</sup> Soerjono Soekanto, Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif*, Jakarta : Rajawali Press, 2009, h. 14.

dengan mengunduh komik digital untuk disalin dan disebarluaskan.<sup>14</sup> Hal ini dipengaruhi dengan harga komik dalam bentuk cetakan buku dianggap lebih mahal, dan ketersediaan komik dalam bentuk digital yang dapat diakses dengan mudah, gratis, dan dapat diakses kapan saja menjadi pilihan kebanyakan penggemar komik. Beberapa komik terkenal seperti One Piece merupakan komik yang seringkali menjadi objek utama dalam pembajakan scanlation, karena kepopulerannya di kalangan masyarakat.<sup>15</sup>

Dengan terbukanya ruang digital, para pelaku pembajakan komik dapat dengan leluasa untuk mencari bahan komik apa yang ingin dijadikan produk *scanlation* mereka. Salah satu metode *scanlation* lain yang mereka gunakan adalah dengan menggunakan buku cetakan komik yang di *scan*, lalu diterjemahkan dan di edit ulang agar mendapatkan kualitas yang optimal dan mudah dibaca. Popularitas budaya *scanlation* pada industri komik ini menyebabkan para pelaku untuk cenderung berusaha melakukan pembajakan tersebut dengan tujuan untuk menyebarkanluaskannya. Dan hal tersebut dilakukan secara terstruktur karena para pelaku biasanya bergerak secara tim yang terdiri dari *scanner*, *editor*, *distributor* yang memiliki tugas masing-masing.<sup>16</sup>

Pembajakan komik ini memberikan dampak langsung kepada para pencipta komik, yang mengandalkan pendapatan atau royalti dari karyanya untuk bertahan hidup. Di Jepang, diperkirakan sekitar dari total 3,000 pencipta komik atau *mangaka*, hanya 10% dari mereka yang mampu untuk berkarya dengan penuh tenaga dan kreativitas karena pendapatan yang cukup untuk bertahan hidup. Karena apabila pencipta komik tidak bisa menghasilkan uang dari pendapatan komiknya, maka tidak akan ada komik tersebut.<sup>17</sup>

Apabila melihat situs Mangamura, yang merupakan salah satu situs *scanlation* terbesar di Jepang dengan total jumlah 100 miliar kali kunjungan. Kebanyakan besar para pelaku *scanlation* melakukan tindakan pembajakan tersebut karena besarnya keuntungan yang didapatkan melalui iklan pada situs *scanlation* mereka. Dan sekarang, angka kunjungan 3 situs *scanlation*

---

<sup>14</sup> Roberto Bellarmino Kartiko Chryсна. *op.cit.* h. 1.

<sup>15</sup> Andika Satyakusuma B, “ Legalitas Eksistensi Manga-Scanlation One Piece Dan Perlindungan Hak Cipta yang Diberikan Terhadap Komik One Piece Terbitan PT. Elex Media Komputindo Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”, *Tugas Karya Akhir*, Universitas Gadjah Mada, Yogyakarta, 2016, hal. 5.

<sup>16</sup> Wojciech Hardy, *op.cit.* h. 8.

<sup>17</sup> Jonah Asher, Yoko Sola, “The Manga Phenomenom”, [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2011/05/article\\_0003.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html), diakses 21 Februari 2022.

terbesar lainnya mencapai angka 14 kali lebih besar dari situs Mangamura dengan jumlah kerugian pembajakan hak cipta yang belum diperkirakan.<sup>18</sup>

Perkembangan sebuah situs besar seperti Mangamura dimulai dari tahun 2016, yang mulai muncul di *internet* sebagai situs yang menyediakan beberapa *manga* digital yang mereka sebarkan melalui metode *scanlation*. Para pihak yang merasa dirugikan akibat pembajakan ini, yaitu Kodansha dan beberapa publisher lainnya mengajukan permohonan kepada pihak berwenang untuk melakukan penyelidikan terhadap situs Mangamura, dan akhirnya pada Mei 2018 diumumkan bahwa penyelidikan berdasarkan laporan terhadap situs Mangamura.<sup>19</sup>

Lalu pada April 2018, pemerintahan Jepang meminta secara resmi kepada 3 situs yang menyebarluaskan konten *manga* digital dengan metode *scanlation*, seperti Mangamura untuk menutup situsnya, dan situs tersebut menjadi tidak bisa diakses pada 17 April 2018. Tetapi, *The Asahi Shimbun* melaporkan pada hari yang sama bahwa situs tersebut tidak benar-benar ditutup, karena berdasarkan sumber berita dari layanan internet menjelaskan bahwa tindakan itu tidak mungkin bisa dilakukan oleh pihak selain administrator situs. Setelah dilakukannya proses penyelidikan, pada tahun 2019, administrator situs *scanlation* Mangamura tersebut, yaitu Romi Hoshino ditangkap di tempat kediamannya yaitu Filipina oleh pemerintahan setempat untuk diekstradisi ke Jepang. Pelaku tersebut dituntut atas tindakan pembajakan hak cipta dengan putusan 3 tahun penjara dan denda sebesar 10 miliar yen disertai 62 miliar yen yang bersumber dari pendapatan situs tersebut.<sup>20</sup>

Meskipun peredaran komik bajakan tersebut dilakukan tanpa seizin dari pencipta atau pemegang lisensinya, peredaran komik yang dilakukan dengan metode *scanlation* pada situs ilegal masih marak dilakukan. Faktor utama para pelaku yang melakukan tindakan pembajakan ini disebabkan faktor keuntungan dari *adsense* atau iklan yang mereka pasang pada *reach sites* situsnya, dan keyakinan bahwa tindakan pembajakan tersebut tidak akan menjadi sebuah tindakan pidana. Karena mudahnya menghapus jejak digital dan anggapan pihak berwenang tidak akan menangkap dan menuntut mereka.<sup>21</sup>

---

<sup>18</sup> Admin, "Pirated manga crisis even worse since closure of Mangamura site", <https://www.asahi.com/ajw/articles/14366448>, diakses 5 Maret 2022.

<sup>19</sup> Alex Mateo, "2 Ad Agencies for Mangamura Piracy Site Ordered to Pay 11 Million Yen", <https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-12-22/2-ad-agencies-for-mangamura-piracy-site-ordered-to-pay-11-million-yen/.180905>, diakses 6 Maret 2022.

<sup>20</sup> *Ibid*

<sup>21</sup> Roberto Bellarmino Kartiko Chryсна. *op.cit.* h. 4.



Mengutip dari hasil wawancara antara penulis dengan PT. Elex Media Komputindo sebagai pihak yang memegang lisensi komik populer seperti One Piece di Indonesia dan juga sebagai korban dalam tindakan pembajakan *scanlation* komik ini, menerangkan bahwa “*Tidak ada yang bisa dilakukan oleh Elex Media, karena pembajakan komik itu ibarat peribahasa, mati satu tumbuh seribu.*”. Elex Media menjelaskan bahwa maraknya pembajakan ini menjadi sebuah problematika, karena banyaknya pihak yang ikut serta dalam tindakan pembajakan ini dan meskipun situs *scanlation* tersebut sudah ditutup. Masih ada banyak situs lainnya yang menggunakan metode-metode baru, seperti menggunakan alamat situs berbeda yang menjadi sebuah penghambat dalam pemberantasan pembajakan komik di Indonesia.<sup>22</sup>

Kebiasaan masyarakat akan pembajakan menjadi sebuah faktor yang mendukung para pelaku pembajakan *scanlation* untuk berani melakukan tindakan pembajakan secara terang-terangan. Karena kesadaran rendah akan Hak Kekayaan Intelektual menjadi sebuah dampak akan tingginya pembajakan, plagiarisme, imitasi dan tindakan kejahatan lainnya yang berkaitan dengan Kekayaan Intelektual.<sup>23</sup>

## **B. Perbandingan Hukum Positif Negara Dalam Menanggulangi Kasus Pembajakan**

### **a) Pengaturan di Amerika Serikat**

Perkembangan industri komik di Amerika Serikat mengalami peningkatan dari tahun 2005, yang disebabkan oleh peningkatan pendapatan dari karya novel grafis. Tetapi pada tahun 2010, perkembangan format digital memberikan perkembangan dan pertumbuhan sebesar 90 miliar USD untuk industri komik Amerika Serikat. Lalu sampai pada tahun 2018 pendapatan industri komik Amerika Serikat mengalami angka yang stabil dengan rata-rata pengeluaran per kapita untuk buku komik itu setara dengan 3,35 miliar USD.<sup>24</sup>

Pembajakan buku komik di Amerika Serikat, mulai berkembang ketika masuknya digitalisasi pada industri komik, karena kepopuleran *scanner culture* dalam komunitas buku komik atau pelaku yang berusaha untuk mengubah konten komik menjadi bentuk digital menjadi sebuah awal mula maraknya tindakan pembajakan komik di Amerika Serikat. Dimana

---

<sup>22</sup> Wawancara dengan Ratnasari Abubakar sebagai Kepala Editor Elex Media Komputindo.

<sup>23</sup> Triyanto, “Copyright Law Enforcement : An Indonesia Case Study”. *Journal of Intellectual Property Rights*, Volume 22, Issue 5 . September 2017, h. 279.

<http://nopr.niscair.res.in/handle/123456789/43405>

<sup>24</sup> Wojciech Hardy, *op.cit.* h. 5.

para *Scanner* tersebut berkembang menjadi sebuah tim dan mengambil langkah untuk mempublish karya *scanlation* mereka di *internet*.<sup>25</sup>

Hasil komik *scanlation* tersebut menjadi populer dikalangan para pembaca komik karena mudahnya membaca komik melalui ponsel mereka secara gratis dan tanpa harus mengeluarkan biaya menjadi pilihan beberapa penggemar. Pada April 2016, angka pengunjung situs *scanlation* komik perbulannya mencapai pada 8 miliar pengunjung. Sedangkan apabila melihat salah satu situs *scanlation* besar seperti *readcomiconline.to*, diperkirakan hampir mencapai angka 20 juta pengunjung per bulannya. Dan situs tersebut hanyalah salah satu dari sekian banyak situs *scanlation* yang menyebarkan konten komik digital tanpa izin di Amerika Serikat. Tetapi dikarenakan kepopuleran beberapa buku komik, potensi komik bajakan untuk menggantikan pendapatan pasar komik tradisional menjadi rendah dan bahkan melampaui angka kerugian tersebut.<sup>26</sup>

Konsep perlindungan Hak Cipta di Amerika Serikat bersumber dari *The Constitution of the United States, Article 1, Section 8, Clause 8* yang dijelaskan bahwa tujuan dibentuknya peraturan tersebut adalah “*the Congress shall have power to .. promote the Progress of Science and useful Arts, by securing for limited Times to Authors and Inventors the exclusive Rights to their respective Writings and Discoveries*”. Konsep tersebut dibangun dalam kerangka hukum pada *United States Copyright Act of 1976*, yang dimasukkan dalam kodifikasi *Title 17 of the US Code*, yang menjadi sumber hukum perlindungan Hak Cipta di Amerika Serikat.

Perlindungan hak cipta pada karya digital diatur pada *The United States Digital Millenium Copyright Act* atau DMCA yang ditandatangani oleh Bill Clinton pada tahun 1998. Mengutip dari pidato pengukuhan, diterangkan bahwa tujuan peraturan tersebut adalah “*... the implementation of fair use and the limitation of liability of internet service providers*”. Peraturan tersebut digunakan sebagai dasar hukum perlindungan hak cipta terhadap kreasi digital, yang dalam penegakannya memberikan perlindungan melalui penghentian *Internet Service Provider* atau penyedia layanan internet yang mengandung konten berhak cipta dan disebarkan tanpa izin berdasarkan pemberitahuan dan bukti yang cukup dari pencipta asli. Sehingga eksistensi peraturan tersebut memberikan perlindungan kreasi digital dan memberikan kepastian hukum untuk memberikan hukuman kepada para pelaku tindakan kriminal yang memproduksi dan mendistribusikan teknologi, perangkat atau alat untuk menghindari kontrol akses ke karya yang memiliki konten hak cipta.<sup>27</sup>

---

<sup>25</sup> Wojciech Hardy, *op.cit.*, *loc.cit.*

<sup>26</sup> Wojciech Hardy, *op.cit.*, *loc.cit.*

<sup>27</sup> Natasha Noor, *op.cit.* h. 210.

Mengutip dari situs *Federal Bureau of Investigation* atau FBI yang merupakan salah satu badan investigasi utama dari Departemen Keadilan Amerika Serikat, yang memiliki salah satu tugas untuk menyelidiki kejahatan kekayaan intelektual. Menerangkan bahwa kejahatan intelektual merupakan ancaman yang berkembang, karena kemunculan teknologi digital dan jaringan berbagi file di *internet* menjadi salah satu faktor pendukung. Dalam hal ini, pencurian hak kekayaan intelektual yang terjadi di luar negeri menjadi sebuah penghambat untuk memberantas pembajakan karena seringkali lemahnya hukum untuk dapat ditegakkan. Dan secara keseluruhan, pencurian kekayaan intelektual mengakibatkan kerugian miliaran dollar per tahun terhadap bisnis di Amerika Serikat, dan pencegahan tindakan pembajakan tersebut menjadi prioritas program investigasi kriminal FBI.<sup>28</sup>

Partisipasi FBI dalam melakukan penyelidikan dan investigasi kasus yang berkaitan dengan kekayaan intelektual bersama lembaga lainnya seperti *National Intellectual Property Rights Coordination Center*, pemilik hak cipta, pemegang lisensi hak cipta dan *U.S Immigration and Customs Enforcements Homeland Security Investigations-led National Intellectual Property Rights Coordination Center* atau NIPRCC yang menggabungkan berbagai macam ahli dari 16 lembaga lainnya, merupakan upaya keseriusan lembaga penegak hukum Amerika Serikat dalam memberantas pembajakan kekayaan intelektual dengan tujuan untuk melindungi kepentingan ekonomi masyarakat.

#### **b) Pengaturan di Jepang**

Perkembangan komik atau *manga* yang merupakan ciri khas komik Jepang menjadi sebuah bagian yang sangat erat dalam kebudayaan dan perekonomian negaranya, karena *manga* merupakan salah satu sumber pendapatan besar negara Jepang dengan total 25% dari seluruh material negara.<sup>29</sup> Sehingga peraturan perundang-undangan hak cipta yang rinci dan jelas menjadi sebuah hal vital untuk melindungi industri *manga* dari pembajakan.

Objek *scanlation* yang paling banyak disebar di *internet* adalah buku komik *manga*, yang diperkirakan bahwa industri komik Jepang lebih besar 10 kali lipat dibandingkan Amerika Serikat. Sehingga dapat disimpulkan bahwa alasan *manga* menjadi objek penyebaran *scanlation* dikarenakan

---

<sup>28</sup> Admin, "Intellectual Property Theft/Piracy", <https://www.fbi.gov/investigate/white-collar-crime/piracy-ip-theft>, diakses 10 Maret 2022.

<sup>29</sup> Jonah Asher, Yoko Sola, "The Manga Phenomenom", [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2011/05/article\\_0003.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html), diakses 21 Februari 2022.



*manga* lebih populer dan lebih digemari dibandingkan dengan majalah komik.<sup>30</sup>

Perlindungan Hak Cipta di Jepang bersumber dari *Copyright Law of Japan* yang mengatur hal-hal berkaitan dengan kekayaan intelektual, seperti perlindungan sebuah karya dan perlindungan pencipta karya. Perlindungan akan tindakan pidana kekayaan intelektual undang-undang ini dijelaskan sebagai “*any person who infringes a copyright, right of publication of neighboring rights shall be punished with imprisonment for a term of up to ten years of fine up to ten million yen or both*” (Article. 119,(1)).

Sedangkan untuk perlindungan kekayaan intelektual pada ruang digital diatur dalam Article 119 (2) *Copyright Law of Japan*, menjelaskan mengenai pelarangan pihak yang menyediakan konten berhak cipta dan menyebarkannya tanpa seizin dari pencipta pada situs *online* dapat dihukum pidana penjara 5 tahun atau denda sebesar 5 miliar yen atau bahkan keduanya. Bahkan, dalam hal ini terdapat pengaturan siapapun yang ikut serta dalam penyebarluasan pembajakan juga dapat dikenakan pidana penjara 3 tahun dan/atau denda sebesar 3 miliar yen.

Mengutip dari hasil penelitian di *Institute for Economic Studies, Keio University, Japan* oleh Tatsuo Tanaka yang menguji pengaruh pembajakan pada industri *manga* di Jepang dengan menggunakan pengukuran rasio pembajakan tingkat produk. Berkesimpulan bahwa pembajakan dapat berdampak secara langsung kepada pasar industri *manga*, dan status serial *manga* yang sedang berlangsung atau sudah selesai juga menjadi faktor efek pembajakan.

Situs Mangamura yang merupakan salah satu situs *scanlation* terbesar di Jepang memberikan dampak yang sangat besar, apabila melihat laporan *Content Overseas Distribution Association* pada bulan September dan Februari 2017 situs tersebut diakses sebanyak 620 miliar kali dan diperkirakan memberikan kerugian sebesar 319.2 miliar yen.<sup>31</sup> Dampak pembajakan kepada industri *manga* Jepang ini menjadi sebuah salah satu alasan bagi Kementerian Ekonomi, Perdagangan dan Industri Jepang atau *Ministry of Economy, Trade and Industry of Japan* atau METI untuk membentuk *Manga Anime Anti Piracy Committee* yang meluncurkan sebuah proyek *Manga Anime Guardian Project* atau MAP-G yang terdiri dari berbagai perusahaan penerbit *manga* dan studio anime yang bertujuan

---

<sup>30</sup> Tatsuo Tanaka, “The Effects of Internet Book Piracy : Case of Comics”, *Keio-IES Discussion Paper Series*, Keio University, Japan, 2019, h. 5.

<sup>31</sup> Alex Mateo, “2 Ad Agencies for Mangamura Piracy Site Ordered to Pay 11 Million Yen”, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-12-22/2-ad-agencies-for-mangamura-piracy-site-ordered-to-pay-11-million-yen/.180905>, diakses 7 Maret 2022.

dalam memberantas pembajakan *manga* dan *anime* yang disebarluaskan tanpa izin di situs ilegal.<sup>32</sup>

METI juga mendirikan *The Content Overseas Distribution Association* atau CODA yang bertujuan untuk memberantas pembajakan internasional dan secara aktif berperan untuk mempromosikan distribusi industri khas Jepang. CODA bekerjasama dengan berbagai macam lembaga internasional, industri, dan pemegang hak cipta sebagai upaya untuk menanggulangi dan mencegah terjadinya pembajakan hak cipta di Jepang dan juga luar negeri.<sup>33</sup>

### c) Pengaturan di Indonesia

Elex Media Komputindo sebagai salah satu publisher komik di Indonesia yang memegang lisensi komik asing dan juga korban dalam tindakan pembajakan *scanlation* ini, berpendapat bahwa perkembangan industri komik di Indonesia sudah lebih maju dan cukup menjanjikan. Perkembangan tersebut didukung dengan banyaknya konsumen komik di Indonesia dan adanya komunikasi antara pencipta komik dengan para penggemar komik, dalam hal ini Elex Media bertindak sebagai perantara untuk menerima masukan dan usulan para pembaca mengenai komik apa saja yang diinginkan para pembaca agar dapat diterbitkan di Indonesia.

Mengutip hasil wawancara antara penulis dengan DJKI menerangkan bahwa apabila melihat beberapa laporan media berita, angka kerugian Indonesia akibat pembajakan berada pada angka yang cukup tinggi. Bahkan menurut Deputi Fasilitasi Hak Kekayaan Intelektual dan Regulasi Badan Ekonomi Kreatif, Ari Juliano menerangkan bahwa kerugian akibat pembajakan tidak tertutup kemungkinan bisa mencapai 100 triliun rupiah pertahun.<sup>34</sup> Dan angka tersebut mengalami kenaikan dari 65,1 triliun rupiah dari tahun 2014 sampai dengan tahun 2016.<sup>35</sup>

Dasar hukum perlindungan Hak Cipta di Indonesia diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta atau UU Hak Cipta yang tertuang dalam Pasal 9 ayat 2, yang memberikan perlindungan kepada para pencipta karya untuk menggunakan hak ekonomi seperti

---

<sup>32</sup> Ryan, "Japanese government launches Manga-Anime Guardians anti-piracy project", <https://aramajapan.com/news/otaku/anime/japanese-government-launches-manga-anime-guardians-anti-piracy-project/4736/>, diakses 13 Maret 2022.

<sup>33</sup> Admin, "The Content Overseas Distribution Association", <http://www.coda-cj.jp/en/about.html>, diakses 13 Maret 2022.

<sup>34</sup> Arie Lukihardianti, Ichsan Emerald Alamsyah, "Kerugian Pembajakan Per Tahunnya Capai Puluhan Triliun", <https://www.republika.co.id/berita/pxmj57349/kerugian-pembajakan-per-tahunnya-capai-puluhan-triliun>, diakses 13 Maret 2022

<sup>35</sup> Dhera Arizona Pratiwi, "Akibat Pembajakan, Kerugian Negara Capai Rp65,1 Triliun", <https://economy.okezone.com/read/2016/06/09/320/1410336/akibat-pembajakan-kerugian-negara-capai-rp65-1-triliun>, diakses 18 Februari 2022



penggandaan ciptaan, pendistribusian ciptaan serta pelarangan pelaku yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta untuk menggandakan dan/atau menggunakan karya tersebut secara komersial. Hukum hak cipta di Indonesia telah mencakup perlindungan hak eksklusif pencipta, hak moral dan hak ekonomi tetapi belum menjelaskan secara eksplisit hal terkait metode dan penggunaannya dalam pengamanan teknologi.<sup>36</sup>

Pengawasan dan perumusan kebijakan kekayaan intelektual di Indonesia merupakan tugas dan wewenang dari Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual yang berada di bawah dan bertanggung jawab kepada Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia. Dalam hal ini, DJKI bertugas untuk melaksanakan pemantauan, evaluasi dan pelaporan di bidang perlindungan hukum kekayaan intelektual serta penyidikan dan penyelesaian sengketa kekayaan intelektual di Indonesia.<sup>37</sup>

Terdapat juga Panel Hak Kekayaan Intelektual yang berdiri berdasarkan Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 290 Tahun 2015 Tentang Forum Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, yang menjelaskan tugas dan wewenang Panel tersebut adalah memberikan masukan dan rekomendasi penanganan situs internet bermuatan negatif terkait Hak Kekayaan Intelektual dan memberikan penilaian disertai verifikasi atas pengaduan situs internet bermuatan negatif terkait Hak Kekayaan Intelektual yang disertai penentuan penutupan atau tidak.

Bentuk kerjasama DJKI dan Kementrian Komunikasi dan Informasi menjadi sebuah hal yang vital, karena diperlukannya ahli-ahli dan kerjasama lembaga lain untuk memberantas problematika pembajakan di Indonesia. Peraturan Bersama Menteri Hukum dan HAM RI dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan atau Hak Akses pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik menjadi sebuah bentuk kerjasama dan upaya kedua lembaga untuk memberantas pembajakan yang dilakukan pada ruang digital. Karena dalam peraturan tersebut dijelaskan bahwa, laporan pelanggaran hak cipta atau hak terkait dapat dilaporkan oleh pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait, pemegang lisensi hak cipta atau hak terkait.

#### **d) Komparasi Hukum Antar Negara**

Substansi hukum masing-masing negara dalam mengatur perlindungan pembajakan *scanlation* komik pada situs ilegal dapat dilihat pada Bab 1204 DMCA dari Amerika Serikat, yang mengatur ketentuan pihak yang melakukan perusakan teknologi pengaman dinyatakan sebagai

---

<sup>36</sup> Khwarizmi Maulana Simatupang, *op.cit.* h. 79.

<sup>37</sup> Wawancara dengan Ruslinda Wahyuni sebagai Pemeriksa Desain Industri Ahli Madya Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual

tindakan pidana, dan para pihak yang melakukan perusakan terhadap teknologi pengaman secara sengaja dengan tujuan komersial untuk keuntungan finansial pribadi dapat dikenakan denda sebesar 1.000.000 USD atau pidana kurungan selama 10 tahun. Peraturan DMCA tersebut memberikan pengecualian dapat diberlakukan jika kerusakan tersebut dilakukan dengan tujuan arsip, perpustakaan dan institusi pendidikan dapat dibebaskan dari segala tuntutan pidana maupun perdata.

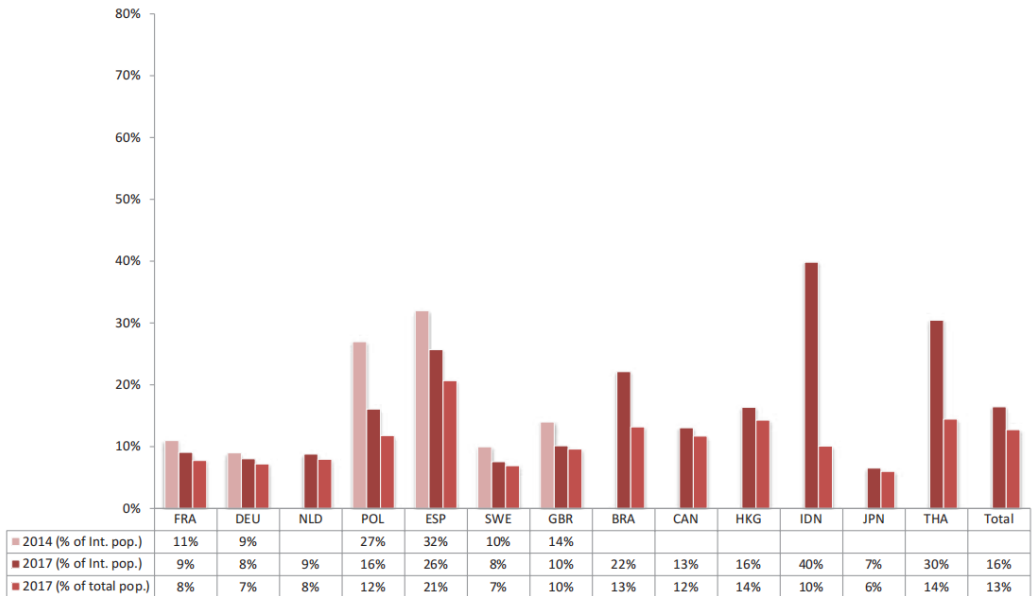
Dalam hal ini, Jepang mengatur perlindungan hak cipta pada ruang digital dalam *Article 113 (1) Copyright Law of Japan* yang menegaskan bahwa siapapun yang melakukan tindakan pembajakan hak ekonomi, hak moral pencipta dengan mengoperasikan sebuah situs atau menyediakan sebuah media yang memiliki konten berhak cipta dan disebarikan tanpa seizin dari pencipta dengan tujuan untuk keuntungan komersial dapat dikenakan denda sebesar 5 miliar yen dan/atau pidana kurungan selama 5 tahun.

Sedangkan di Indonesia, perlindungan hak cipta Indonesia yang bersumber dari Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 kurang memperjelas metode dan penggunaan teknologi pengaman untuk memberikan perlindungan hak cipta pada ruang digital. Dan dalam hal ini, UU Hak Cipta hanya memberikan perlindungan hukum dengan menjelaskan pada Pasal 113 bahwa setiap orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan hak ekonomi seperti penggandaan, penerjemahan, pengaransemenan dan pendistribusian konten hak cipta dapat dikenakan pidana penjara dan/atau denda.

Penegakan pembajakan hak cipta di Indonesia salah satunya bersumber pada Peraturan Bersama Menteri Hukum dan HAM RI dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan atau Hak Akses pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik. Yang menjelaskan bahwa tindakan pembajakan dapat dilaporkan oleh pencipta atau pemegang hak cipta kepada lembaga penegak hukum agar situs tersebut dapat ditutup atau diblokir.

**OPTIMALISASI MITIGASI DAN PENEGAKAN HUKUM HAK CIPTA TERKAIT PEMBAJAKAN KOMIK PADA WEBSITE ILLEGAL** (Alberto Eka Sutisna, Rianda Dirkareshza)

Figure 5.24 Downloaded an e-book or audio book from file sharing site or cyberlocker such as The Pirate Bay, bookzz, bookfi, etc., or from Usenet providers such as Giganews (last year)



Grafik 1. Tabel Konsumsi Masyarakat yang Mengunduh Konten Buku di Situs Ilegal (Sumber : Figure 5.24, *Global Online Piracy Study*, University of Amsterdam, 2018)

Penelitian yang dilakukan oleh Universitas Amsterdam menunjukkan bahwa Indonesia memiliki angka pembajakan yang cukup besar dibandingkan dengan negara lainnya. Dan tingginya angka masyarakat yang mengakses konten ilegal menjadi sebuah motif dan kesempatan bagi para pihak yang berkeinginan untuk ikut serta dalam industri komik melalui *scanlation* yang dilakukan secara ilegal pada situs online. Karena, dengan banyaknya permintaan akan menyebabkan para pelaku *scanlation* untuk meningkatkan pendapatan keuntungannya yang diperoleh dari periklanan situs *scanlation* dengan cara meningkatkan jumlah komik yang disebar.<sup>38</sup>

Dikhawatirkan dengan semakin beredarnya komik pada situs ilegal dapat menyebabkan cedera pada pasar komik di Indonesia dan menghambat perkembangan industri komik karena orisinalitas dalam pembuatan komik merupakan hal yang penting. Sebagaimana dijelaskan oleh Elex Media Komputindo bahwa diperlukannya peraturan yang lebih ketat dan memberikan hukuman yang lebih berat dalam memberantas tindakan pembajakan komik di ruang digital, karena mudahnya melakukan pembajakan pada zaman sekarang.

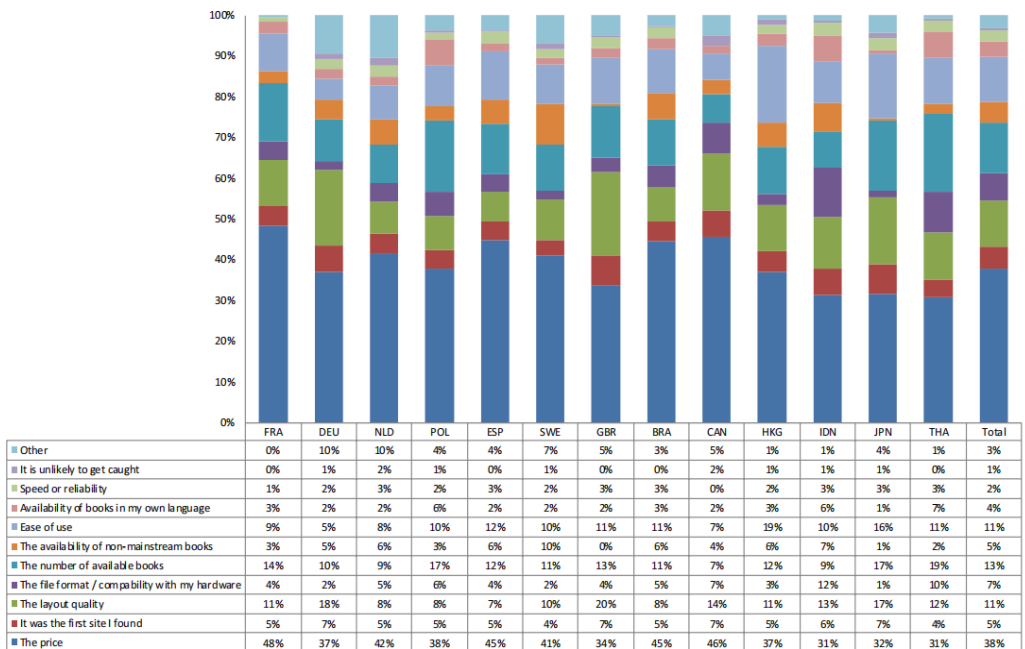
<sup>38</sup> Roberto Bellarmino Kartiko Chryсна. *op.cit.*, h. 27.



Jumlah masyarakat yang mengakses konten buku pada situs ilegal di Jepang berada pada angka yang cukup kecil dibandingkan dengan negara lain. Mengutip hasil penelitian dari Universitas Amsterdam bahwa dari total responden yang diteliti, total masyarakat Jepang yang mengakses konten buku melalui situs ilegal berada pada angka 6% dari total populasi. Dengan rata-rata 32% orang lebih memilih untuk mengakses konten buku di situs ilegal karena alasan harga.

Kepercayaan akan mudahnya menghapus jejak digital juga menjadi sebuah salah satu alasan para pelaku berani untuk melakukan tindakan pembajakan secara terang-terangan di Indonesia. Meskipun tertulis jelas pengaturan perundang-undangan yang melarang tindakan pembajakan, para pelaku menganggap bahwa mereka dapat dengan mudahnya menghapus atau yang cukup apabila ditelusuri bukti pembajakan tersebut pada *internet*. Dan anggapan tidak akan dilakukannya penangkapan atau penyelidikan oleh pihak berwenang karena tidak adanya perhatian khusus menjadi penyebab para pelaku merasa tidak bersalah dan secara terang-terangan melakukan tindakan yang melawan hukum.<sup>39</sup>

Figure 5.26 Primary reason for downloading books from illegal sources



Grafik 2. Tabel Alasan Masyarakat yang Mengunduh Konten Buku di Situs Ilegal (Sumber : Figure 5.26, *Global Online Piracy Study*, University of Amsterdam, 2018)

<sup>39</sup> Roberto Bellarmino Kartiko Chryсна. *op.cit.*, h. 31

Hasil penelitian Universitas Amsterdam juga menunjukkan bahwa di Indonesia, total 31% responden beralasan lebih memilih mengakses konten buku melalui situs ilegal karena alasan harga, dan hal tersebut menjadi alasan para pelaku untuk melakukan pembajakan dengan menawarkan hasil produk yang murah atau bahkan gratis.<sup>40</sup> Dan perilaku masyarakat yang menggambarkan kurangnya pendidikan dan sosialisasi tentang hak cipta menjadi salah satu hal yang berkontribusi pada perlindungan yang lemah.<sup>41</sup>

Hal tersebut menjadi sebuah alasan yang menyebabkan pembajakan komik masih marak dilakukan di berbagai macam negara, bukan hanya di Indonesia. Dampak pembajakan pada ekonomi sebuah negara menjadi sebuah bentuk akibat dari tidak efektifnya lembaga penegakan hak cipta dan peraturan perundang-undangan, oleh sebab itu diperlukannya bentuk pencegahan yang optimal demi melindungi para pencipta komik dan penerbit komik dalam industri kreatif Indonesia. Karena berdasarkan pemaparan penelitian ini, jumlah kerugian masing-masing negara akibat pembajakan sangatlah besar, dan cenderung menaik apabila tidak ditangani dengan baik.

### **C. Optimalisasi Mitigasi dan Penegakan Hukum Hak Cipta terhadap Pembajakan Komik pada situs ilegal di Indonesia**

Peraturan hak cipta Indonesia dalam menegakkan perlindungan kekayaan intelektual terbukti tidak efektif, hal tersebut dapat dilihat melalui tingginya angka pembajakan komik di Indonesia dan hasil wawancara yang menerangkan bahwa Indonesia saat ini menghadapi problematika pembajakan sebagai salah satu penghambat dalam industri komik di Indonesia.

Laporan dari USTR dan IIPA pada tahun 2017 yang mengkategorikan Indonesia dalam “*priority watch list*” menjadi salah satu indikator tidak efektifnya hukum hak cipta di Indonesia<sup>42</sup>. Dan pada tahun 2021 Indonesia menduduki kembali *priority watch list* itu, bersama dengan India dan Cina. Laporan tersebut menyebutkan bahwa hubungan bilateral dengan negara yang masuk dalam laporan tersebut akan sangat intens pada tahun mendatang. Karena laporan tersebut menyampaikan status penegakan hak kekayaan intelektual atau tindakan yang sebaliknya membatasi akses pasar bagi orang-orang yang mengandalkan perlindungan kekayaan intelektual negara yang memiliki kerjasama dagang dengan Amerika Serikat.<sup>43</sup>

---

<sup>40</sup> Roberto Bellarmino Kartiko Chryсна. *op.cit.*, h. 39

<sup>41</sup> Natasha Noor, *op.cit.* h. 213.

<sup>42</sup> Triyanto, *op.cit.* h. 284.

<sup>43</sup> Admin, *USTR releases Annual Special 301 Report on Intellectual Property*

Dengan menggunakan teori penegakan hukum Lawrence M. Friedmann, penulis berpendapat bahwa substansi hukum di Indonesia yang belum mengatur tindakan pembajakan di ruang digital secara jelas, seperti hukum positif pada Amerika Serikat dan Jepang yang memberikan kejelasan definisi akan tindakan pembajakan di ruang digital menjadi sebuah salah satu faktor tidak efektifnya penegakan hak cipta di Indonesia.

Indonesia harus bercermin dengan negara-negara terkemuka yang memiliki peraturan perundang-undangan dan penegakan kekayaan intelektual yang efektif, seperti Amerika Serikat yang memberikan perlindungan hak eksklusif pencipta efektif dengan terbuktinya sektor bisnis ekonomi yang maju dan kerangka peraturan hak cipta yang memadai.<sup>44</sup>

Dan juga Jepang yang membuat peraturan perundang-undangan hak cipta baru akibat berkembangnya teknologi dan metode pembajakan yang semakin canggih. Dimana pada tahun 2020, pemerintahan Jepang memutuskan untuk memperketat perlindungan hak cipta dengan tujuan untuk memberantas pembajakan yang sedang marak terjadi. Seperti situs *scanlation* Mangamura yang mengakibatkan kerugian sekitar 300 miliar yen kepada publisher dan pencipta *manga*.<sup>45</sup>

Sehingga diperlukannya pengawasan dari lembaga penegak hukum di Indonesia untuk tidak hanya melakukan penyelidikan dan penyelesaian sengketa berdasarkan laporan, tetapi juga ikut berperan aktif dalam mengawasi situs-situs ilegal di internet. Karena terbuktinya tidak efektif peran DJKI yang hanya berperan dalam penyelesaian sengketa berdasarkan laporan pengaduan, tetapi diperlukannya peran aktif untuk melakukan pengawasan langsung melalui kerjasama antara lembaga penegak hukum lainnya dan masyarakat luas serta pihak swasta.

Apabila melihat lembaga penegak hukum di Jepang, yaitu CODA yang bertugas untuk menghentikan distribusi konten hak cipta ilegal di dalam dan luar negeri. Pengawasan yang dilakukan dengan bergerak secara proaktif bersama dengan kepolisian untuk melakukan investigasi dan penyelidikan berdasarkan pengawasan langsung, karena CODA tidak hanya

---

Office of the United States Trade Representative. (2021, April, 30). *USTR releases Annual Special 301 Report on Intellectual Property Protection*, <https://ustr.gov/about-us/policy-offices/press-office/press-releases/2021/april/ustr-releases-annual-special-301-report-intellectual-property-protection>, diakses pada 27 Februari 2022.

<sup>44</sup> Natasha Noor, *loc.cit.*

<sup>45</sup> Admin, Japan enacts copyrights control law to ban pirated manga downloads, <https://www.thejakartapost.com/life/2020/06/05/japan-enacts-copyright-control-law-to-ban-pirated-manga-downloads.html>, diakses pada 18 Februari 2022.

menunggu laporan dari pihak pemegang hak.<sup>46</sup> Menjadi sebuah salah satu hal yang menyebabkan CODA mampu untuk memberantas situs *scanlation* besar seperti Mangamura dan bahkan menangkap para pelaku yang sedang berada di luar negaranya.

Dalam hal ini, tujuan utama CODA bukanlah menghukum para pelaku pembajakan, tetapi berusaha untuk menghentikan para pelaku untuk menghentikan aksinya untuk mendistribusikan konten *manga* pada situs ilegal tanpa seizin dari penciptanya.. Dalam hal ini, CODA selalu melakukan negosiasi tatap muka langsung dengan para pembajak, sehingga apabila administrator sebuah situs *scanlation* berada di luar negeri, maka CODA akan mengupayakan dialog langsung dengan administrator yang berada di luar negeri tersebut. Dilakukannya dialog dengan para pelaku *scanlation* tersebut bertujuan agar tidak dilakukannya perubahan alamat situs ataupun metode-metode lain yang dapat menyebabkan lembaga penegak hukum untuk kesulitan dalam melakukan penyelidikannya.

Sedangkan, DJKI menerangkan bahwa tingkat efektivitas suatu perangkat hukum dalam menanggulangi pelanggaran kekayaan intelektual tergantung pada sinergitas antara lembaga pemerintah, swasta dan masyarakat. Karena tanpa kesadaran masyarakat dalam menghargai karya cipta, perangkat hukum apapun tidak dapat memastikan pembajakan komik dapat berhenti.

Sehingga diperlukannya upaya mitigasi untuk mengurangi risiko pembajakan komik dengan mengedepankan konsep pencegahan dalam bentuk penegakan hukum yang lebih luas, bukan hanya berdasarkan laporan korban saja. Lebih dari itu, perlunya pengaturan perlindungan hak cipta komik pada ruang digital yang secara rinci dan jelas agar tidak terjadinya penafsiran salah, dan penegakan hukum yang pro aktif serta kerjasama antara lembaga penegakan hukum, masyarakat umum, pihak swasta atau para pencipta dan penerbit komik.

## KESIMPULAN

Dampak industri komik akibat pembajakan *scanlation* komik yang disebarkan melalui situs ilegal ini dapat menyebabkan kerugian yang sangat besar, bahkan menyebabkan hambatan bagi para penerbit dan pencipta komik dalam pembuatan komik. Angka kerugian tersebut cenderung menaik apabila tidak ditangani dengan baik, dan dilakukannya tindakan pencegahan untuk memberantas tindakan pembajakan yang mengancam industri kreatif di Indonesia.

---

<sup>46</sup> KAR, Begini Cara Jepang Atasi Pembajakan Hak Cipta, <https://www.hukumonline.com/berita/a/begini-cara-jepang-atasi-pembajakan-hak-cipta-1t56ab67afcc803>, diakses pada 16 Februari 2022.

Perbedaan pengaturan hukum positif antara Jepang, Amerika Serikat dan Indonesia dalam menanggulangi kasus pembajakan komik dapat dilihat pada peraturan perundang-undangan. Di Indonesia, pengaturan hak cipta di ruang digital tidak disebutkan secara eksplisit terkait metode dan penggunaannya dalam pengamanan teknologi.

Sehingga diperlukannya sebuah konsep peraturan perundang-undangan yang mengatur bentuk perlindungan karya komik di ruang digital agar terciptanya kepastian hukum bagi para pencipta dan korban apabila ingin melakukan upaya hukum. Serta peran aktif dari lembaga penegak hukum hak cipta dalam mengawasi tindakan pembajakan di ruang digital melalui kerjasama dengan lembaga penegak hukum lainnya, masyarakat umum, dan pihak swasta. Pentingnya peran masyarakat dan para pembaca komik dalam mengetahui dampak sebuah pembajakan terhadap sebuah karya judul komik, karena kesadaran masyarakat akan pembajakan menjadi salah hal yang menyebabkan para pelaku pembajakan komik ini berani untuk menyebarkan konten *scanlation* tersebut secara terang-terangan dengan kepercayaan bahwa tindakan tersebut tidak akan diproses oleh hukum, atau bahkan dilakukannya penangkapan karena anggapan mudahnya menghapus jejak digital.

## **DAFTAR PUSTAKA**

### **Buku**

- Soerjono Soekanto, Sri Mamudji, 2009, *Penelitian Hukum Normatif*, Jakarta : Rajawali Press.
- Lawrence W. Friedman, 1984, *American Law : An Introduction*, New York : W.W. Norton & Company.
- Peter Mahmud Marzuki, 2005, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana Prenada Media Group.

### **Peraturan Perundang-Undangan**

- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta
- Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 290 Tahun 2015 Tentang Forum Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif
- Peraturan Bersama Menteri Hukum dan HAM RI dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan atau Hak Akses pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan atau Hak Terkait Dalam S i s t e m E l e k t r o n i k
- Title 17 of the United States Code
- The United States Digital Millenium Copyright Act

Copyright Law of Japan

**Karya Ilmiah**

- Andika Satyakusuma B, 2016 “*Legalitas Eksistensi Manga-Scanlation One Piece Dan Perlindungan Hak Cipta yang Diberikan Terhadap Komik One Piece Terbitan PT. Elex Media Komputindo Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*”, Yogyakarta : Universitas Gadjah Mada.
- Bayu Sujadmiko, 2016, “*Copyright Infringement on Music, Movie and Software in the Internet (Illegal File Sharing and Fair Use Practices in Indonesia, Japan and United States of America*”, Jepang : Kanazawa University.
- J.P. Quantais, J.P. Poort, N.A.A.M. Van Eijk, 2018, “Global Online Piracy Study”, *Research Project Studies*, Amsterdam : University of Amsterdam, <https://www.ivir.nl/projects/global-online-piracy-study/>
- Simatupang, Khwarizmi Maulana, 2021, “*Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Digital*”, Jakarta : Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum, <https://ejournal.balitbangham.go.id/index.php/kebijakan/article/view/1521>
- Nurhaidah, M. Insyah Musa, 2015, “*Dampak Pengaruh Globalisasi Bagi Kehidupan Bangsa Indonesia*”, Banda Aceh : Jurnal Pesona Dasar, <http://www.jurnal.unsyiah.ac.id/PEAR/article/view/7506>
- Roberto Bellarmino Kartiko Chrysna, 2019, “Komik Bajakan di Internet”, Depok : Universitas Indonesia.
- Tatsuo Tanaka, 2019, “*The Effects of Internet Book Piracy : Case of Comics*”, Jepang Keio University
- Triyanto, 2017, “*Copyright Law Enforcement : An Indonesia Case Study*”, *Journal of Intellectual Property Rights*, <http://nopr.niscair.res.in/handle/123456789/43405>
- Wojciech Hardy, 2020, “*Effect Of Piracy on the American Comic Book Market and the Role of Digital Formats*”, Polandia : Institute for Structural Research, University of Warsaw.

**Sumber Lainnya**

- Wawancara dengan Ruslinda Wahyuni sebagai Pemeriksa Desain Industri Ahli Madya Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual
- Wawancara dengan Ratnasari Abubakar sebagai Kepala Editor Elex Media Komputindo.

- Alex Mateo, “2 Ad Agencies for Mangamura Piracy Site Ordered to Pay 11 Million Yen”,  
<https://www.animenewsnetwork.com/news/2021-12-22/2-ad-agencies-for-mangamura-piracy-site-ordered-to-pay-11-million-yen/>.180905, diakses 6 Maret 2022.
- Arie Lukihardianti, Ichsan Emerald Alamsyah, “Kerugian Pembajakan Per Tahunnya Capai Puluhan Triliun”,  
<https://www.republika.co.id/berita/pxmj57349/kerugian-pembajakan-per-tahunnya-capai-puluhan-triliun>, diakses 13 Maret 2022
- Admin, “The Content Overseas Distribution Associaton”, <http://www.coda-cj.jp/en/about.html>, diakses 13 Maret 2022.
- Admin, *USTR releases Annual Special 301 Report on Intellectual Property Protection*
- Office of the United States Trade Representative. (2021, April, 30). *USTR releases Annual Special 301 Report on Intellectual Property Protection*, <https://ustr.gov/about-us/policy-offices/press-office/press-releases/2021/april/ustr-releases-annual-special-301-report-intellectual-property-protection>, diakses pada 27 Februari 2022.
- Admin, Japan enacts copyrights control law to ban pirated manga downloads,  
<https://www.thejakartapost.com/life/2020/06/05/japan-enacts-copyright-control-law-to-ban-pirated-manga-downloads.html>, diakses pada 18 Februari 2022.
- Admin, ”Pirated manga crisis even worse since closure of Mangamura site”,  
<https://www.asahi.com/ajw/articles/14366448>, diakses 5 Maret 2022.
- Admin, “Intellectual Property Theft/Piracy”,  
<https://www.fbi.gov/investigate/white-collar-crime/piracy-ip-theft>, diakses 10 Maret 2022.
- Admin, “Comics and Graphic Novel Sales Hit New High in Pandemic Year”, <https://icv2.com/articles/markets/view/48695/comics-graphic-novel-sales-hit-new-high-pandemic-year>, diakses 25 Februari 2022.
- Bunna Takizawa, “Manga Sales Top 600 Billion Yen in 2020 For First Time On Record”,  
<https://www.asahi.com/ajw/articles/14282699>, diakses 26 Februari 2022.
- Dieny Maya Sari, “Industri Komik Indonesia dan Sebuah Optimisme”,  
<https://kumparan.com/dieny-maya-sari/industri-komik->



**OPTIMALISASI MITIGASI DAN PENEGAKAN HUKUM HAK CIPTA TERKAIT PEMBAJAKAN KOMIK PADA WEBSITE ILLEGAL (Alberto Eka Sutisna, Rianda Dirkareshza)**

- indonesia-dan-sebuah-optimisme/full, diakses 25 Februari 2022.
- Dhera Arizona Pratiwi, “Akibat Pembajakan, Kerugian Negara Capai Rp65,1 Triliun”, <https://economy.okezone.com/read/2016/06/09/320/1410336/akibat-pembajakan-kerugian-negara-capai-rp65-1-triliun>, diakses 18 Februari 2022
- Jonah Asher, Yoko Sola, “The Manga Phenomenom”, [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2011/05/article\\_0003.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html), diakses 21 Februari 2022.
- Jonah Asher, Yoko Sola, “The Manga Phenomenom”, [https://www.wipo.int/wipo\\_magazine/en/2011/05/article\\_0003.html](https://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html), diakses 21 Februari 2022.
- KAR, Begini Cara Jepang Atasi Pembajakan Hak Cipta, <https://www.hukumonline.com/berita/a/begini-cara-jepang-atasi-pembajakan-hak-cipta-lt56ab67afcc803>, diakses pada 16 Februari 2022.
- Ryan, “Japanese government launches Manga-Anime Guardians anti-piracy project”, <https://aramajapan.com/news/otaku/anime/japanese-government-launches-manga-anime-guardians-anti-piracy-project/4736/>, diakses 13 Maret 2022.