



Analisis Yuridis Penegakan Hukum Hak Cipta Anime di Indonesia

**Bagas Candra Primadian, Indriyana Dwi Mustikarini², Nizam Zakka
Arrizal³**

¹ Universitas PGRI Madiun, bagas_2006101004@mhs.unipma.ac.id

² Universitas PGRI Madiun, indriyana@unipma.ac.id

³ Universitas PGRI Madiun, nizam@unipma.ac.id

Abstrak

Latar belakang penelitian ini adalah perkembangan pesat industri *anime* di Indonesia, yang diiringi dengan berbagai masalah terkait pelanggaran hak cipta. *Anime*, sebagai karya seni yang memiliki hak cipta, sering kali menjadi sasaran pembajakan dan penyebaran ilegal di berbagai platform digital. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis penegakan hukum hak cipta terkait *anime* di Indonesia serta efektivitas regulasi yang ada dalam melindungi hak pencipta dan distributor. dalam penelitian ini mencakup bagaimana hukum hak cipta di Indonesia mengatur perlindungan terhadap *anime*, serta sejauh mana upaya penegakan hukum telah dilakukan untuk mencegah dan menindak pelanggaran hak cipta tersebut. Metode penelitian yang digunakan adalah pendekatan yuridis normatif, dengan mengkaji peraturan perundang-undangan, dokumen-dokumen hukum, serta literatur yang relevan. Data juga diperoleh melalui wawancara dengan praktisi hukum dan pihak terkait. Hasil penelitian menunjukkan bahwa meskipun terdapat regulasi yang mengatur perlindungan hak cipta, implementasi dan penegakan hukum masih kurang efektif. Hal ini disebabkan oleh keterbatasan sumber daya, kurangnya pemahaman masyarakat, serta perkembangan teknologi yang lebih cepat daripada regulasi. Kesimpulan dari penelitian ini adalah perlunya penguatan penegakan hukum hak cipta dan peningkatan kesadaran masyarakat untuk meminimalisir pelanggaran hak cipta *anime* di Indonesia.

Kata kunci: Penegakan Hukum, Hak cipta, *Anime*

Abstract

The background to this research is the rapid development of the anime industry in Indonesia, which is accompanied by various problems related to copyright infringement. Anime, as a copyrighted work of art, is often the target of piracy and illegal distribution on various digital platforms. The aim of this research is to analyze the enforcement of copyright laws related to anime in Indonesia as well as the effectiveness of existing regulations in protecting the rights of creators and distributors. This research covers how copyright law in Indonesia regulates the protection of anime, as well as the extent to which law enforcement efforts have been made to prevent and take action against copyright violations. The research method used is a normative juridical

approach, by examining statutory regulations, legal documents and relevant literature. Data was also obtained through interviews with legal practitioners and related parties. The research results show that although there are regulations governing copyright protection, implementation and enforcement of the law are still less effective. This is caused by limited resources, lack of public understanding, and technological developments that are faster than regulations. The conclusion of this research is the need to strengthen copyright law enforcement and increase public awareness to minimize anime copyright violations in Indonesia.

Keywords: Law Enforcement, Copyright, Anime

I. Pendahuluan

Latar belakang penelitian ini didasari oleh perkembangan pesat industri kreatif, khususnya *anime*, di Indonesia. *Anime*, sebagai salah satu bentuk hiburan yang berasal dari Jepang, telah menjadi fenomena global dan memiliki penggemar yang luas di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Namun, seiring dengan popularitasnya, muncul masalah serius terkait pelanggaran hak cipta. Banyak konten *anime* yang didistribusikan secara ilegal melalui berbagai platform digital, baik berupa situs streaming tidak resmi, unduhan ilegal, maupun penyebaran melalui media sosial. Pelanggaran ini tidak hanya merugikan pencipta dan distributor, tetapi juga menimbulkan dampak negatif terhadap perkembangan industri kreatif di Indonesia.

Alasan utama pembaca harus memperhatikan penelitian ini adalah karena isu pelanggaran hak cipta merupakan masalah krusial yang tidak hanya mempengaruhi industri *anime*, tetapi juga berbagai sektor industri kreatif lainnya. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan pemahaman lebih dalam mengenai penegakan hukum hak cipta di Indonesia, Hak cipta merupakan hak eksklusif pencipta atas karyanya yang lahir dari kreativitas intelektualnya (human intellect). (NI ketut Supasti Dharmawan, 2018) Perlindungan hukum adalah pengakuan negara terhadap hak-hak Warga Negaranya agar tidak diciderai atau dilanggar oleh subjek hukum yang diatur oleh Peraturan Perundang-Undangan (Arrizal, 2020) khususnya dalam konteks *anime*, serta menyajikan solusi yang dapat diimplementasikan untuk meningkatkan perlindungan terhadap karya cipta.

Penulis melakukan penelitian ini karena melihat adanya kesenjangan antara regulasi yang ada dengan implementasinya dalam praktik. Pentingnya Perlindungan hukum bertujuan memberikan pengayoman kepada umat manusia yang dirugikan oleh manusia lainnya. Perlindungan tersebut diberikan kepada masyarakat agar mereka dapat menikmati hak-hak yang diberikan oleh Negara atau dengan kata lain perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara lahir dan batin dari gangguan dan berbagai

ancaman dari pihak manapun. (Tatag Praditya Nugroho, 2021) Meskipun undang-undang hak cipta telah diatur dalam hukum Indonesia, realisasi di lapangan masih kurang optimal. Penelitian ini berfokus pada aspek yuridis, yaitu analisis hukum yang mengatur perlindungan hak cipta *anime* dan upaya penegakannya, yang belum banyak dibahas dalam penelitian sebelumnya.

Berbeda dengan penelitian lain yang mungkin hanya menyoroti aspek teknis atau sosial dari pelanggaran hak cipta, penelitian ini lebih mendalami sisi hukum dan kebijakan yang terkait. Dengan demikian, penelitian ini memberikan perspektif yang lebih komprehensif dalam memahami permasalahan dan solusi yang ditawarkan.

Tujuan penelitian ini adalah untuk mengidentifikasi dan menganalisis ketentuan hukum yang berlaku terkait hak cipta *anime* di Indonesia, menilai efektivitas penegakan hukum yang ada, dan memberikan rekomendasi untuk memperkuat perlindungan hak cipta. Manfaat penelitian ini secara teori adalah memberikan kontribusi pada literatur hukum tentang hak cipta, khususnya dalam konteks karya seni digital. Secara praktik, penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan bagi para pembuat kebijakan, penegak hukum, serta para pelaku industri kreatif dalam meningkatkan perlindungan terhadap karya cipta dan menekan angka pelanggaran hak cipta.

Rumusan masalah yang akan dikaji dalam penelitian ini meliputi:

1. Bagaimana hukum hak cipta di Indonesia mengatur perlindungan terhadap *anime*?
2. Sejauh mana upaya penegakan hukum telah dilakukan untuk mencegah dan menindak pelanggaran hak cipta *anime*?
3. Apa saja tantangan yang dihadapi dalam penegakan hukum hak cipta terkait *anime* di Indonesia?
4. Solusi apa yang dapat ditawarkan untuk meningkatkan efektivitas penegakan hukum hak cipta dalam konteks *anime* di Indonesia?

II. Metode Penelitian

Studi ini menggunakan metode penelitian Yuridis Normatif. Sunggono menjelaskan bahwa metode penelitian hukum normatif menggunakan metode penelitian yuridis normatif. Pendekatan ini berfokus pada hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku. (Sunggono, 2003)

Dalam metode penelitian yuridis normatif, terdapat dua sifat utama yang melekat, yaitu sifat preskriptif dan sifat terapan atau teknis. Sifat preskriptif dalam penelitian yuridis normatif mengandung arti bahwa penelitian ini bersifat perspektif atau analitis. Soekanto menjelaskan bahwa penelitian yang bersifat preskriptif, yaitu penelitian yang bertujuan untuk memperoleh rekomendasi mengenai tindakan

yang perlu diambil untuk mengatasi masalah-masalah tertentu. (Soekanto, 1986)

Pendekatan penelitian yang meliputi Pendekatan Perundang-undangan (Statute Approach), Konseptual (Conceptual Approach), Kasus (Case Approach), dan Analitis (Analytical Approach). penelitian Yuridis Normatif menggunakan data primer dan data sekunder. pengumpulan data pada penelitian Yuridis Normatif yaitu menggunakan pengumpulan bahan hukum dapat memanfaatkan indeks-indeks hukum (indeks perundang-undangan, indeks putusan-putusan pengadilan) baik cetak maupun elektronik termasuk internet.

III. Pembahasan

A. Bagaimana Hukum Hak Cipta di Indonesia Mengatur Perlindungan Terhadap *Anime*?

Hak cipta di Indonesia diatur oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta untuk selanjutnya disebut UU Hak Cipta. UU ini memberikan perlindungan hukum bagi pencipta dan pemegang hak cipta atas karya-karya kreatif mereka, termasuk *anime*. UU Hak Cipta mencakup berbagai hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta, seperti hak untuk menggandakan, mendistribusikan, menampilkan, dan mengadaptasi karya mereka.

UU Hak Cipta juga mengatur bahwa hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Dalam konteks *anime*, UU Hak Cipta melindungi berbagai elemen yang ada dalam karya tersebut, termasuk karakter, cerita, musik, dan animasi. Perlindungan ini diberikan secara otomatis setelah karya diciptakan dan dipublikasikan, tanpa memerlukan pendaftaran formal.

Pelanggaran hak cipta *anime* dapat berupa berbagai tindakan yang melanggar hak eksklusif pemegang hak cipta, seperti pembajakan, distribusi ilegal, dan penggunaan tanpa izin. Setiap tindakan tersebut melanggar hak eksklusif pemegang hak cipta yang dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hak eksklusif ini mencakup hak untuk menggandakan, mendistribusikan, menampilkan, dan mengadaptasi karya mereka. Pelanggaran terhadap hak-hak ini dapat dikenai sanksi perdata dan pidana sesuai dengan ketentuan hukum yang berlaku.

Pembajakan *anime* sering terjadi melalui platform digital, di mana *anime* didistribusikan secara ilegal melalui situs web streaming, torrent, atau aplikasi berbagi file. Menurut Pasal 113 UU Hak Cipta, pelanggaran hak cipta dapat dikenai sanksi perdata dan pidana.

Sanksi perdata dapat berupa ganti rugi kepada pemegang hak cipta, sementara sanksi pidana dapat berupa denda atau hukuman penjara bagi pelaku pelanggaran. Pasal ini menegaskan bahwa setiap orang yang tanpa hak melakukan pelanggaran hak cipta akan dikenai pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun

dan/atau denda paling banyak Rp 4.000.000.000 (empat miliar rupiah). dan juga Berdasarkan pasal 1365 KUH Perdata, kegiatan pembajakan *anime* pada aplikasi dapat diklasifikasikan sebagai Perbuatan Melawan Hukum karena telah memenuhi unsur-unsur sebagai berikut:

- 1) Adanya perbuatan, dimana unsur perbuatannya adalah pembajakan film;
- 2) Perbuatan tersebut melanggar hukum, dimana kegiatan download dan streaming pada aplikasi ilegal bertentangan dengan pasal 9 UUHC, dan melanggar hak ekonomi pencipta film;
- 3) Adanya kerugian, dimana yang pihak yang mengalami kerugian adalah pencipta, pemegang hak cipta dan pemilik hak terkait;
- 4) Terdapat kesalahan, baik itu karena kesengajaan atau karena kealpaan. Kegiatan download *anime* pada aplikasi ilegal tentu dilakukan dengan kesadaran;
- 5) Adanya hubungan sebab-akibat, dengan kegiatan download *anime* pada aplikasi ilegal mengakibatkan pencipta, pemegang hak cipta, dan pemilik hak terkait mengalami kerugian.

Sehingga pelaku download, streaming, dan pihak developer aplikasi dapat dikatakan telah melakukan PMH dan wajib membayar ganti rugi kepada pihak yang telah dirugikan ataupun bisa mendapatkan konsekuensi hukum berupa denda paling banyak Rp500.000.000 (lima ratus juta rupiah) atau penjara paling lama 3 (tiga) tahun. Selain unsur-unsur di atas, para pelaku telah mengambil hak moral dan hak ekonomi dari sang pencipta.

B. Sejauh Mana Upaya Penegakan Hukum Telah Dilakukan Untuk Mencegah dan Menindak Pelanggaran Hak Cipta Anime?

Salah satu kasus yang dapat dijadikan contoh adalah tindakan tegas yang diambil oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) terhadap situs web streaming ilegal yang menyebarkan *anime* tanpa izin. Pada tahun 2019, DJKI bekerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) untuk memblokir akses ke beberapa situs web contohnya antara lain: Otakudesu.cloud, oploverz.com, samehadaku.net, mangaku.net, kuronime.com, dorunime.com dan situs-situs bajakan lainnya. Langkah ini menunjukkan upaya pemerintah dalam menegakkan hak cipta dan melindungi industri kreatif di Indonesia.

Namun, meskipun tindakan ini menunjukkan kemajuan, efektivitasnya masih perlu ditingkatkan melalui pendekatan yang lebih holistik, termasuk edukasi publik dan peningkatan teknologi penegakan hukum. Pemblokiran situs web ilegal saja tidak cukup, perlu ada tindakan lanjut seperti penuntutan terhadap pelaku pembajakan dan penyedia layanan ilegal dan terpenting adalah bahwa UUHC sebagai salah satu produk hukum wajib memberikan perlindungan hukum terhadap karya film apapun karena film

merupakan salah satu dari banyaknya pendukung ekonomi kreatif yang ada. (Azrianti, 2016)

Dalam studi kasus ini ada beberapa hal yang harus di terangkan bahwa mencuplik beberapa detik *anime* tanpa izin dari pemegang hak cipta dapat termasuk dalam pelanggaran hak cipta, tergantung pada konteks penggunaannya. Menurut hukum hak cipta, penggunaan karya cipta tanpa izin, meskipun hanya sebagian kecil, bisa dianggap sebagai pelanggaran jika penggunaan tersebut tidak memenuhi syarat pengecualian seperti "fair use" atau "fair dealing". Fair Use dan Fair Dealing adalah konsep dalam hukum hak cipta yang memungkinkan penggunaan terbatas karya cipta tanpa izin pemegang hak, dengan beberapa perbedaan antara keduanya. Baik fair use maupun fair dealing memberikan fleksibilitas tertentu dalam penggunaan karya cipta untuk kepentingan publik, tetapi dengan batasan yang ketat untuk melindungi hak-hak pemegang hak cipta. Namun dalam konteks Indonesia, UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tidak secara eksplisit mengatur tentang durasi yang diizinkan untuk digunakan tanpa izin, sehingga penggunaan cuplikan tetap memerlukan izin dari pemegang hak cipta.

Selanjutnya Reupload *anime*, baik secara penuh maupun sebagian, tanpa izin dari pemegang hak cipta jelas merupakan pelanggaran hak cipta. Reupload ini sering terjadi di platform digital seperti situs web streaming atau media sosial, di mana pengguna mengunggah ulang konten *anime* yang telah dilindungi hak cipta tanpa mendapatkan persetujuan dari pemilik hak. Tindakan ini melanggar hak eksklusif pemegang hak cipta untuk mendistribusikan dan menampilkan karya mereka.

Dan bila *anime* Jepang dijiplak oleh orang Indonesia, maka ketentuan hukum yang berlaku dapat bervariasi tergantung pada yurisdiksi yang terlibat. Secara umum, hak cipta dilindungi oleh konvensi internasional seperti Konvensi Bern dan Perjanjian TRIPS (Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights), di mana baik Jepang maupun Indonesia adalah anggota. Dalam hal ini, karya cipta yang dilindungi di satu negara anggota juga mendapatkan perlindungan di negara anggota lainnya.

Di Indonesia, pelanggaran hak cipta terhadap *anime* Jepang akan tunduk pada ketentuan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pemegang hak cipta di Jepang dapat menuntut pelanggaran di Indonesia berdasarkan hukum hak cipta Indonesia. Selain itu, jika kasusnya diangkat di Jepang, maka hukum hak cipta Jepang juga dapat berlaku, di mana pelaku pelanggaran dapat dikenai sanksi berdasarkan ketentuan hukum di Jepang.

Dengan demikian, pelanggaran hak cipta *anime* baik dalam bentuk cuplikan kecil atau reupload tanpa izin tetap merupakan

pelanggaran yang serius. Penggunaan karya cipta harus selalu disertai dengan izin yang sah untuk menghindari konsekuensi hukum yang berat.

C. Apa Saja Tantangan Yang Dihadapi Dalam Penegakan Hukum Hak Cipta Terkait *Anime* di Indonesia?

Penegakan hukum atas pelanggaran hak cipta *anime* di Indonesia menghadapi berbagai tantangan. Salah satu tantangan utama adalah keterbatasan sumber daya dan teknologi yang dimiliki oleh aparat penegak hukum. Keterbatasan ini menyebabkan kurang efektifnya pemantauan dan penindakan terhadap situs web atau platform digital yang melanggar hak cipta. Kurangnya koordinasi antar-lembaga, seperti kepolisian, kejaksaan, dan pengadilan, juga menghambat proses penegakan hukum yang efektif. Setiap lembaga memiliki prosedur dan prioritas masing-masing, yang seringkali menyebabkan penundaan atau ketidakefektifan dalam penanganan kasus pelanggaran hak cipta. Kesadaran masyarakat tentang pentingnya hak cipta dan dampak negatif dari pelanggaran hak cipta juga masih rendah. Banyak pengguna internet yang tidak menyadari bahwa mengunduh atau menonton *anime* dari situs web ilegal merupakan tindakan yang melanggar hukum. Edukasi mengenai hak cipta dan dampaknya terhadap industri kreatif perlu ditingkatkan untuk mencegah pelanggaran hak cipta.

Hal terpenting juga peristiwa pembajakan juga tidak dapat dihilangkan apabila pencipta atau pemegang hak cipta terkait tidak melaporkan adanya pembajakan terhadap ciptaannya. Hal ini dikarenakan UUHC berjalan atas pelaporan oleh pihak yang merasa dirugikan (delik aduan). (Kaligis, 2012)

Terjadi beberapa faktor yang terjadi di lapangan seperti pencipta hanya berpikir bahwa apabila modal dari produksi ciptaannya sudah kembali maka mereka tidak mau ambil pusing terhadap birokrasi pemerintah dengan melakukan pelaporan terhadap pelanggaran hak cipta. Banyak masyarakat tidak ingin merogoh kantong mereka hanya untuk orisinalitas dalam sebuah karya dan lebih memilih untuk melakukan pembajakan dengan dalih lebih ekonomis. (Robby, 2016)

IV. Simpulan dan Saran

A. Simpulan

Implementasi Penegakan hukum atas pelanggaran hak cipta *anime* di Indonesia masih menghadapi berbagai tantangan seperti keterbatasan sumber daya dan teknologi aparat penegak hukum, kurangnya koordinasi antar lembaga, serta rendahnya kesadaran masyarakat. Meskipun UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sudah komprehensif, implementasinya belum efektif. Kasus

pembajakan *anime* yang marak menunjukkan perlunya peningkatan penegakan hukum melalui pendekatan terpadu dan holistik.

B. Saran

Perlu dilakukan revisi terhadap undang-undang hak cipta yang ada, untuk menyesuaikan dengan perkembangan teknologi dan pola konsumsi konten digital saat ini. Regulasi yang lebih spesifik dan detail mengenai distribusi digital dan hak cipta dapat membantu menekan pelanggaran. Diperlukan pelatihan dan peningkatan kapasitas bagi aparat penegak hukum agar lebih memahami isu-isu terkait hak cipta, terutama dalam konteks digital. Pemahaman yang baik akan membantu mereka dalam menerapkan hukum dengan lebih efektif. Kampanye edukatif melalui media sosial, sekolah, dan komunitas dapat membantu mengurangi pembajakan dengan mengedukasi publik tentang konsekuensi hukum dan etika dari pelanggaran hak cipta. Selain itu, membangun kerjasama antara pemerintah, industri kreatif, dan platform digital untuk menciptakan sistem perlindungan hak cipta yang lebih baik. Penggunaan teknologi canggih seperti sistem pemantauan dan penegakan otomatis dapat menjadi solusi untuk mendeteksi dan menindak pelanggaran secara real-time.

V. Ucapan Terima Kasih

Peneliti dalam Menyusun skripsi serta artikel ini, tak lepas dari bimbingan serta arahan beberapa pihak. Maka Peneliti ingin menyampaikan terimakasih kepada:

1. Dr. Indriyana Dwi Mustikarini, S.H., M.H., Selaku Dosen Pembimbing 1 pada penyusunan skripsi serta artikel Peneliti.
2. Nizam Zakka Arrizal, S.H., M.Kn., Selaku Dosen Pembimbing 2 pada penyusunan skripsi serta artikel Peneliti.

DAFTAR PUSTAKA

- Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana
Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
Arrizal, N. Z. (2020). PERLINDUNGAN HUKUM SEBAGAI INSTRUMEN PENJAGA MURUAH BANGSA INDONESIA . *Prosiding Seminar Nasional Unhamzah*, 72.
- Azrianti, A. M. (2016). Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta seni motif tenun songket pandai sikek ditinjau dari undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta. *Jurnal Online Mahasiswa Fakultas hukum universitas Riau*, 1-15.
- Kaligis, O. (2012). *Teori-Praktik Merek dan Hak Cipta*. Bandung: PT Alumni.
- NI ketut Supasti Dharmawan, S. M. (2018). *Harmonisasi hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*. Bali: Swasta Nulus.
- Robby, N. (2016). Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Film terhadap situs penyedia jasa unduh film gratis di media internet. *Naskah Publikasi*, 1-10.
- Rosyadi, I. (2017). Penegakan Hukum Dalam Masyarakat Indonesia. *Jurnal Sains dan Inovasi III*, 77-82.
- Soekanto, S. (1986). *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta: Universitas Indonesia.
- Soerjono Soekanto, S. M. (2001). *Penelitian Hukum Normatif suatu tinjauan singkat*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Suganda, R. (2022). Metode Pendekatan Yuridis dalam memahami sistem penyelesaian Sengketa Ekonomi Syariah. *Jurnal Ilmiah ekonomi Islam*, 2859-2866.
- Suhayati, M. (2014). Perlindungan Hukum Terhadap Hak EKonomi Pemilik Hak Terkait. *Jurnal Hukum*, 207.
- Sunggono, B. (2003). *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: PT Raja.
- Supena, C. (2022). Manfaat Penafsiran Hukum dalam Rangka Penemuan. *Jurnal Ilmiah Ilmu Pemerintahan*, 427-435.
- Tatag Praditya Nugroho, N. Z. (2021). Perlindungan Hukum Terhadap Atlet E-sports di Indonesia. *Proceedig of Conference on Law and Social Studies*, 4-5.
- Usman, R. (2003). *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*. bandung: PT ALumni.