

**PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA FILM ANIME
YANG DIUNGGAH OLEH KOMUNITAS FANDUB
TANPA IZIN PENCIPTA***

Oleh:

Ni Made Gearani Larisa Paramita, geamadee@gmail.com,
Fakultas Hukum Universitas Udayana Bali **

Nyoman Mudana, nyoman_mudana53@yahoo.com,
Fakultas Hukum Universitas Udayana Bali***

Bagian Hukum Bisnis Fakultas Hukum Universitas Udayana

ABSTRAK

Kepopuleran *Anime* yang didukung oleh kemajuan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat memberi kesempatan *fandub* untuk melakukan kegiatannya tanpa izin si pencipta. Hal ini merupakan pelanggaran terhadap hak eksklusif dari pencipta. Permasalahan yang diangkat dari tulisan ini: bagaimana perlindungan hukum hak cipta film *anime* yang di unggah oleh *fandub* tersebut ? dan Faktor-faktor apa yang menyebabkan penyebaran film *anime* yang di unggah oleh *fandub* tanpa izin memarak di Indonesia?. Adapaun metode penelitian yang digunakan ialah yuridis normatif yang fokus kepada kaidah – kaidah hukum berlingkup pada bahan hukum UURI no. 28 tahun 2014 tentang hak cipta. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa karya film animasi Jepang ini telah dilindungi sebagaimana diatur pada peraturan mengenai karya sinematografi terdapat dalam Undang-undang No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 9 mengenai hak eksklusif yang menyangkut hak ekonomi dan hak moral pencipta, serta *fandub* dapat dikenakan Pasal 113 ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) mengenai sanksi pembajakan.

* Tulisan ini merupakan Ringkasan diluar Skripsi.

** Ni Made Gearani Larisa Paramita merupakan Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Udayana.

*** Nyoman Mudana merupakan dosen pengajar Fakultas Hukum Universitas Udayana.

selain dari UUHC, diatur pula dalam UU No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik pada Pasal 32 mengenai sanksi yang dikenakan fandub. faktor ekonomi, kemudahan teknologi, kurangnya kesadaran KI dan fasilitas legal pada masyarakat Indonesia mendorong fandub untuk melakukan pelanggaran.

Kata Kunci : Anime, Fandub, Hak Cipta.

ABSTRACT

The popularity of Anime which supported by the rapid advancement of information and communication technology gives Fandub the opportunity to do its activities without the creator's permission. This are violation of the exclusive rights of the creator. The problem that were raised from this research are how the law gives protection for copyrighted anime films wick fandub uploaded? and What factors cause the spread of anime films uploaded by Fandub without creator permission in Indonesia?. The method that is being used in the research is the normative juridical which focuses on the legal norms that are covered by the legal material of "UURI no. 28 of 2014 concerning copyright. The results of the study shows that Japanese animated film work has been protected as stipulated in the regulations regarding cinematographic works contained in Law No. 28 of 2014 concerning Copyright at article 9 about exclusive rights of economic and moral rights owned by the creator, fandub is punishable through article 113 paragraph (2), paragraph (3), and paragraph (4) concerning piracy sanctions. apart from the UUHC, it is also regulated in Law No. 11 of 2008 concerning Information and Electronic Transactions in article 32 about sanctions imposed by Fandub. economic factors, the ease of technology, and lack of awareness of IP and legal facilities in Indonesia society encourage fandub to commit these violations.

Keywords : Anime, fandub, Copyrights.

I. PENDAHULUAN

1.1 PENDAHULUAN

Anime merupakan singkatan dari kata “*animation*” yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada segala jenis Animasi.¹ Istilah “*anime*” sangat lazim di kenal di luar Jepang sebagai jenis animasi yang berhubungan dan atau diproduksi oleh Jepang. Alur cerita yang menarik, grafik, gambar, seni suara, *soundtrack* musik yang indah membuat *anime* semakin populer dan digemari seluruh lapisan masyarakat dari segala usia. Tidak hanya di Jepang, tetapi juga oleh masyarakat internasional. Berkaitan dengan kekayaan intelektual, *Anime* merupakan salah satu bentuk karya intelektual manusia/ Ciptaan.

Ciptaan menurut UUHC Pasal 1 nomor 5 adalah “setiap karya cipta yang dihasilkan atas inspirasi, imajinasi kemampuan, kecekatan, keahlian, pikiran, seseorang baik dibidang ilmu pengetahuan, sastra, seni, yang diekspresikan dalam bentuk nyata.” Hak cipta merupakan hak eksklusif pencipta atas karyanya yang lahir dari kreativitas intelektualnya (*human intellect*).² Tidak semua orang memiliki kemampuan mempekerjakan otaknya dengan intelektual yang dimilikinya secara maksimal untuk berkarya, tidak semua orang dapat menghasilkan “*intellectual property rights*”. Itu sebabnya hak atas kekayaan intelektual bersifat eksklusif dan mendapat perlindungan hukum.³ setiap *anime* yang tercipta melekat hak – hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta. Hak eksklusif dapat dibagi menjadi dua, yakni hak ekonomi dan

¹ Mokhammad zakky. 2017. *pengertian & sejarah anime jepang lengkap*. infoakurat.com. diakses dari <https://www.infoakurat.com/2017/08/pengertian-sejarah-anime.html>. diakses pada tanggal 9 oktober 2019.

² Ni Ketut Supasti Dharmawan, SH., M.Hum, LLM, dkk, 2018, *Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*, Swasta Nulus, Bali, h. 21.

³ *Ibid.* hal.12.

hak moral yang dimiliki hanya pencipta atau Pemegang hak cipta untuk menggunakan hasil dari karya, Kreativitas, Ciptaan yang dibuat. Hak moral yaitu hak si pencipta karya untuk dicantumkan namanya apabila ada yang menggunakan hak ciptanya seluruhnya ataupun sebagian dari karyanya dengan seizin dari pencipta. Hak ini berfungsi membantu pencipta untuk melarang seseorang mengubah atau mengurangi hasil dari ciptaannya tanpa seizinnya. Sedangkan Hak ekonomi berdasarkan UUHC Pasal 8 merupakan “hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan.” Tingginya tingkat kepopuleran karya animasi Jepang ini menarik orang-orang untuk melakukan pembajakan pada karya tersebut dan tentunya merugikan si pencipta yang telah menciptakannya.⁴

Kemampuan internet meng*copy*, meng*gandakan* dan mendistribusikan hak cipta dengan mudah dan secara luas menimbulkan kekhawatiran bagi banyak pihak khususnya para pencipta maupun pemegang hak cipta. Di Indonesia, masyarakat dengan mudah dapat mengakses film animasi Jepang ini secara gratis dan sudah ter-*translasi* atau ter-*dubbing* melalui situs atau website tertentu, khususnya komunitas *Fandub*. *Fan-dub (fandub)* adalah komunitas yang kegiatan utamanya adalah penyulihan suara atau perekaman ulang suara film *anime* dengan menggunakan teknik *vocal* beragam dan suara yang khas pada tokoh karakter film

⁴ Ni Made Rian S., I Made Sarjana, Perlindungan hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online., vol.4 no.2, *jurnal ilmiah ilmu Hukum Kertha Semaya*, Fakultas Hukum, Universitas Udayana, Bali, h.3

dengan tujuan untuk menerjemahkan film tersebut dari Bahasa Jepang ke bahasa lainnya yang dilakukan oleh Seorang atau beberapa orang penggemar. Orang yang melakukan dubbing disebut sebagai “*dubber*”. Dengan dilakukannya *fandub* ini, para penggemar dapat menikmati kisah dalam film *anime* tersebut dengan seksama tanpa perlu membutuhkan teks terjemahan atau subtitle. Kegiatan *dubbing* oleh *fandub* ini seringkali dilakukan tanpa memperoleh izin dari pencipta ataupun pemegang hak cipta. *Fandub* dalam melakukan kegiatan mereka menilai tindakan diri mereka bukan pembajakan oleh karena *dubbing anime* ini dibuat oleh penggemar *anime* dan hanya untuk penggemar *anime* saja.⁵

Walau demikian, masih ada *fandub* yang memanfaatkan karya tersebut untuk tujuan komersial. Berdasarkan UU no.28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, Kegiatan *fandub* telah melanggar Pasal 9 ayat (3) yang menjelaskan “Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.” Pemotongan durasi, perubahan sebagian warna, audio pada *anime* tersebut menghasilkan perubahan pada ciptaan itu sendiri yang jelas telah melanggar hak moral si pencipta. Berdasarkan pada latar belakang yang telah dijelaskan, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA FILM ANIME YANG DIUNGGAH FANDUB TANPA IZIN PENCIPTA.”

1.2 RUMUSAN MASALAH

⁵ Andi Hafitz Khanz, 2017, Strategi Cool Japan di Indonesia, vol.5 no.2, *jurnal Interdependence Hubungan Internasional*, Fakultas Hubungan Internasional, Universitas Mulawarman, Samarinda, h.72.

Adapun permasalahan yang dapat diangkat dari penjelasan masalah diatas yaitu:

1. Bagaimana perlindungan hukum hak cipta film *anime* yang diunggah oleh *Fandub* tanpa izin pencipta? dan;
2. Faktor-faktor apa yang menyebabkan penyebaran film *anime* yang diunggah oleh *fandub* tanpa izin memarak di indonesia?

1.3 TUJUAN PENULISAN.

Tujuan dari penulisan jurnal ini dapat terbagi menjadi dua, yaitu:

1. Tujuan umum : Penulisan ini ditulis guna untuk memahami secara menyeluruh mengenai “PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA FILM *ANIME* YANG DIUNGGAH OLEH *FANDUB* TANPA IZIN PENCIPTA.”
2. tujuan khusus yakni meliputi :
 - a) Untuk mengetahui bagaimana Perlindungan hukum hak cipta *anime* yang diunggah oleh *fandub* tanpa memperoleh izin dari Pencipta
 - b) Untuk mengetahui penyebab maraknya penyebaran *anime* yang diunggah oleh *fandub*.

II. ISI MAKALAH.

2.1 METODE.

Penulisan Jurnal yang berjudul “Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap film *Anime* yang Diunggah oleh *Fandub* tanpa izin pencipta” Ini menggunakan metode penelitian yuridis normatif. Penelitian yuridis normatif atau hukum normatif adalah tindakan penelitian dengan cara meneliti

bahan pustaka atau data sekunder.⁶ Maksud dari penelitian Yuridis normatif ini Dilakukan dengan menekankan penelitian pada sumber hukum yang memiliki hubungan dengan penelitian ini.

2.2 HASIL DAN ANALISA

2.2.1 PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA FILM ANIME YANG DIUNGGAH OLEH FANDUB TANPA IZIN PENCIPTA.

Anime termasuk salah satu ciptaan yang dilindungi oleh hukum Indonesia maupun di Jepang. Dalam Hak Kekayaan Intelektual, hak cipta merupakan salah satu bidang yang mendapat perlindungan hukum.⁷ tertulis pada Pasal 40 huruf m, UUHC bahwa film anime merupakan karya yang dilindungi, sedangkan di Jepang hal ini diatur dalam *Japan Copyright Act* Pasal 10 paragraph 1 poin (VII) tentang sinematografi. Perlindungan hukum merupakan tindakan memberikan perlindungan kepada individu dengan mengharmonisasikan relasi nilai-nilai atau kaidah-kaidah yang menjadi sikap dan tindakan dalam menciptakan ketertiban dalam pergaulan hidup manusia.⁸ Hal apabila ditinjau dari peraturan Jepang, dijelaskan dalam *Japan Copyright act* Pasal 38 tentang pembatasan hak cipta dan pengecualian dijelaskan bahwa :

⁶Soerjono soekanto & sri mamudji. 2001. *Penelitian hukum normatif suatu tinjauan sigkat*. Jakarta :PT. Raja Grafindo persada. H. 13

⁷ Made Angga Adi Suryawan, Made Gde Subha Karma Resen, 2018, Pelaksanaan Penarikan Royalti Oleh Yayasan Karya Cipta Indonesia Wilayah Bali Pada Restoran di Kabupaten Gianyar Atas Penggunaan Karya Cipta Lagu dan Musik. Vol. 6 No. 5, *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum Kertha Semaya*, Fakultas Hukum, Universitas Udayana, Bali, h.2.

⁸ Muchsin, 2003, Perlindungan & Kepastian Hukum Bagi Investor di Indonesia, *jurnal magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas Sebelas Maret*, surakarta, h.14.

“Diperbolehkan untuk mempertunjukkan, menampilkan kembali ciptaan yang sudah dipublikasi terlebih dahulu Dengan tujuan nirbala (non- profit) dan/atau tanpa memaksa Memungut biaya apapun dari penonton ataupun pendengar.” (“biaya” termasuk segala jenis biaya yang akan dikenakan pada penawaran ataupun Penyediaan agar ciptaan tersebut dapat ditampilkan kembali untuk publik....).⁹

Sehingga apabila ditinjau dari *Japan Copyright Act*, kegiatan *Fandub* telah melakukan pelanggaran terhadap hak eksklusif pencipta dengan melakukan penggandaan, translasi, adaptasi, dan hak distribusi terlebih karena *Fandub* melakukan penggandaan dengan maksud komersial. Penggandaan menurut Pasal 1 angka 12 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yaitu:

“Penggandaan adalah proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu Salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara”.

Fandub juga melanggar Pasal genus nya pada Pasal 9 Ayat (3) UUHC Melanggar pada Pasal 9 ayat (1) huruf b, c, d dan e yang berbunyi “Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan: b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; c. Penerjemahan Ciptaan; d. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan; e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya.” Berdasarkan pada UUHC, kegiatan *fandub* telah melanggar 3 jenis hak cipta. yakni : hak reproduksi, translansi dan adaptasi. Pada umumnya, untuk menghindari pelanggaran, komunitas *fandub* biasanya memberikan *short notice* Atau pemberitahuan

⁹ CRIC, WWW. “Copyright research and information center.or.jp link : <http://www.cric.or.jp/english/clj/cl2.html>.” diakses pada tanggal 8 oktober 2019.

singkat dalam film *anime* yang diunggah dengan mencantumkan sumber hak cipta yang benar dan Kegiatannya "*Dubbing*" tersebut dilakukan tanpa memungut biaya. umum ditemukan kalimat "*this is a free fandub anime, if you pay for this you're ripped off.*" (ini adalah *fandub anime* gratis, apabila anda membayar untuk ini anda telah ditipu), atau "*this is a free fandub ,not for sale, rent,or auction.*" (ini *fandub* gratis, tidak untuk dijual, disewakan atau dilelang). Kurangnya kesadaran hukum dan perlindungan hak cipta ini menyebabkan maraknya *animedub* tanpa izin ini semakin menyebarluas oleh dari sifat aktivitas internet yang mudah, cepat, unik dan tidak mengenal batas teritori wilayah antar negara dengan maksud tujuan komersial. Hal ini melahirkan masalah mendasar mengenai kekuatan hukum dalam tugasnya melindungi hak cipta dan penegakan sanksinya.

Kegiatan *fandub* tersebut sudah termasuk tindak pidana jenis pembajakan karya sinematografi yakni film *anime*. Pembajakan ini sering terjadi dalam dunia internet. Hal ini disebabkan oleh faktor – faktor tertentu dimana tidak semua kalangan dapat menikmati karya tersebut.

Melalui peraturan perundang-undangan yang berjalan, dipaksa penerapannya dengan sanksi di dalamnya. Indonesia sebagai anggota *World Trade Organization* (WTO), tentunya harus mengikuti peraturan dalam *TRIPs Agreement*. Indonesia mewujudkan tersebut hal tersebut pada bidang HKI, Indonesia juga mengundang perlindungan HKI yang Sesuai dengan ketentuan *TRIPs Agreement*, salah satunya

yaitu UUHC.¹⁰ Banyaknya pembajakan oleh *fandub* pada film *Anime* melalui internet tanpa seizin dari pencipta film *anime* tersebut adalah pelanggaran yang harus dijatuhi sanksi. Perlindungan hukum yang dapat diberikan untuk si pencipta sudah tertuang pada UUHC yaitu pada Pasal 9 ayat (2) dan ayat (3) yang menyebutkan bahwa “setiap orang yang menggunakan hak ekonomi sebagaimana di maksud pada psal 9 ayat (1) wajib mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta dan dilarang melakukan penggandaan serta penggunaan secara komersial tanpa izin pencipta.” Berdasarkan pada penjelasan Pasal diatas, kegiatan *fandub* yang mempertunjukan karya film *anime* tersebut melalui internet tanpa izin si pencipta merupakan suatu pelanggaran hak cipta dan dapat dikenakan sanksi sebagaimana ditaur pada Pasal 113 ayat (2) UUHC yang menegaskan bahwa:

“Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan /atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan /atau pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).”

Pada Ketentuan Pasal 120 UUHC diatur bahwa kasus pelanggaran hak cipta menggunakan delik aduan.¹¹ Delik tersebut harus dilaporkan oleh orang yang merasa dirugikan sehingga dapat diproses apabila adanya pengaduan dari yang

¹⁰ Ni Ketut Supasti Dharmawan, (2014), Relevansi Hak Kekayaan Intelektual dengan Hak Asasi Manusia Generasi Kedua, vol 14 no.3, *Jurnal Dinamika Hukum*, Fakultas Hukum, Universitas Jendral Sudirman, Jawa Tengah, h. 1-2.

¹¹ Ni Ketut Supasti Dharmawan, et.al, 2016, Hak Kekayaan Intelektual (HKI), Deepublish, Yogyakarta, h. 46

Dirugikan (korban).¹² Tidak hanya pada UUHC, *fandub* juga melanggar pada pengaturan Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut dengan UU ITE) pada Pasal 32 yang menjelaskan:

“bawah setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu informasi elektronik atau dokumen elektronik milik orang lain atau milik publik dipidana penjara delapan tahun dan denda paling banyak Rp. 2.000.000.000,00.”

Fandub juga melanggar ketentuan Pasal 48 ayat (2) UU ITE yang juga memberikan perlindungan yaitu Tindakan perekaman sekaligus mendistribusikan juga mendapatkan ancaman pidana paling lama 9 tahun dan denda paling banyak Rp. 3.000.000.000,00. Perlindungan dalam UU ITE dapat dikaitkan dengan kegiatan *fandub* yang disebabkan oleh perangkat yang digunakan *fandub* dalam kegiatannya merekam film *anime* tersebut dengan kamera atau alat perekam yang kemudian disebarluaskan atau didistribusikan dalam internet tanpa izin pencipta dengan tujuan komersial.

2.2.3 FAKTOR- FAKTOR PENYEBAB MARAKNYA PENYEBARAN ANIME YANG DIUNGGAH FANDUB DI INDONESIA.

Pada hakikatnya, hukum bukan merupakan kaidah yang bebas nilai sebab manfaat dan mudaratnya tergantung pada manusia yang menjadi pelaksananya atau orang yang Menerapkannya. singkatnya, hukum itu dibuat dengan memiliki logika sendiri, kehendak dan tujuannya sendiri. Akan

¹² O.C. Kaligis, 2012, Teori-Praktik Merek dan Hak Cipta, PT. Alumni, Bandung, h. 21.

Tetapi Hukum tidak dapat merealisasikan sendiri kehendaknya tersebut. hukum membutuhkan masyarakat

Dalam mewujudkan kehendaknya.¹³ Penegakan hukum merupakan usaha untuk mewujudkan ide-ide dan konsep-konsep hukum yang diharapkan menjadi kenyataan, karena itu, penegakan hukum merupakan rangkaian proses penjabaran ide dan cita hukum yang memuat nilai-nilai moral seperti keadilan dan kebenaran kedalam bentuk-bentuk konkrit.

Dalam mewujudkannya membutuhkan suatu organisasi atau lembaga tertentu seperti kepolisian, kejaksaan, pengadilan dan lembaga permasyarakatan sebagai unsur klasik penegakan hukum yang dibentuk Negara, Dengan kata lain bahwa penegakan hukum pada hakikatnya mengandung supremasi nilai substansial yaitu keadilan.¹⁴ Dari permasalahan yang telah dijelaskan diatas, dapat dikemukakan bahwa masyarakat indonesia dalam konteks pergaulan internasional dikenal sebagai masyarakat yang kurang menghargai KI.

Contohnya saja seperti kasus film doraemon “*stand by me*” dan film “*the last naruto : the movie*” yang hampir gagal tayang di indonesia tahun 2014 silam yang disebabkan oleh beredarnya link download ilegal yang disadari oleh pemegang lisensi film *anime* tersebut di jepang Dan di indonesia. Selain dari itu, faktor lain yang menyebabkan penyebaran *animedub* ilegal oleh *fandub* yakni kurangnya fasilitas legal yang

¹³ Budi agus Riswandi & M.Syamsudin. 2004. Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum. Jakarta : PT. RajaGrafindo Persada, h.144.

¹⁴ Satjipto rahardjo, penegakan hukum : suatu tinjauan sosiologis, genta publishing, Yogyakarta, 2009, hlm VII – IX.

Menampilkan ciptaan tersebut. di Jepang tersedia stasiun TV besar Tokyo yang terjadwal menampilkan untuk menayangkan *Anime* dan ciptaan hiburan lainnya. Tidak hanya di Jepang, Amerika, Inggris dan negara maju lainnya memiliki stasiun TV masing – masing yang mempunyai acara penayangan terjadwal film- film *anime* ataupun film animasi lainnya. Sementara di Indonesia, hal ini tidak dilakukan. Hanya sedikit film *anime* yang bisa ditayangkan di stasiun TV di Indonesia. Kecepatan pertumbuhan *anime* menjadikan semakin sulit untuk diakses dan mahal biaya lisensi tiap-tiap ragam judul *anime* mendorong para Penggemar *anime* membentuk komunitas *fandub* yang melakukan *dubbing* pada beragam judul *anime* dengan cepat tanpa perlu menunggu konten *dubbing* resmi tersebut untuk dibuat yang mungkin dapat memakan waktu bertahun-tahun untuk di terjemahkan.¹⁵

Polemik penayangan *anime* di Indonesia melalui KPI (Komisi Penyiaran Indonesia) yang menegur penayangan beberapa anime di Indonesia seperti *anime “Crayon Shinchan”* dan *“Dragon Ball Z”* yang dianggap terdapat unsur-unsur pornografi asosiatif dan tindak kekerasan yang dinilai tidak baik bagi perkembangan anak.¹⁶ Didukung pula oleh faktor ekonomi dimana untuk memperoleh lisensi sebuah judul *anime* memerlukan biaya yang mahal. Tidak semua orang atau *fandub* mampu memperoleh hak cipta tersebut. Faktor

¹⁵ Widhi Prasetya Nugraha, 2019, “Upaya Jepang dalam Melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual Industri Anime dan Manga”, vol.5 no.2, *Journal International Relations (JIRUD)*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro, Semarang, h.266.

¹⁶ Prista Ardi N, 2017, anime sebagai Budaya Populer, jurnal program sarjana, Fakultas Ilmu Sosial, Yogyakarta : Universitas Negeri Yogyakarta, h.4

kemudahan yang ditawarkan internet untuk penggemar *anime*. Hal ini menguntungkan Pengunduh dan pengunggah

Dimana Pengunduh dapat menikmati *animedub* yang mereka gemari hanya dengan modal internet dan gadget, tanpa perlu pergi ke jepang ataupun membeli CV/DVD dari jepang yang membutuhkan biaya dan Menunggu waktu pengantaran. Walau faktanya ada website atau situs resmi yang menyediakan *animedub* legal berbayar indonesia. akan tetapi penonton penggemar *animedub* tanpa lisensi/ijin atau illegal masih lebih tinggi peminatnya. Kemajuan pesat dalam ilmu pengetahuan, teknologi dan informasi, seni, sastra yang pesat perlu Diadakan penegasan dalam member perlindungan dan Jaminan hukum bagi para pencipta, pemegang hak cipta dan Pemilik hak terkait.¹⁷ Oleh karena itu penegakan hukum terkait Hak Cipta perlu ditegaskan lagi di masyarakat khususnya Indonesia.

III. PENUTUP

3.1 Kesimpulan

Perlindungan Hukum terhadap Karya Sinematografi dalam kasus ini film *Anime* yang diunggah oleh *fandub yang* terdapat dalam Pasal 9 UUHC yaitu tentang hak ekonomi yang merupakan suatu hak yang diberikan oleh pemerintah untuk mengapresiasi pencipta yang telah menuangkan ide kreatifitasnya. Terhadap suatu pelanggaran pada bidang pembajakan pelaku dapat dikenakan sanksi sebagaimana termuat Pasal 113 ayat (2), ayat (3) dan ayat (4) UUHC serta Pasal 32 dan Pasal 48 ayat (2) UU ITE yaitu pelarangan

¹⁷ Sudjana, *hukum kekayaan intelektual*, 2018, bandung : CV keni media, h.1.

rekaman serta mendistribusikan hasil rekaman tersebut

Tanpa izin. faktor-faktor yang menyebabkan maraknya pelanggaran hak cipta animedub yakni:

- a. Kesadaran HKI di masyarakat masih rendah;
- b. Kurangnya fasilitas legal yang tersedia dalam penayangan *anime*;
- c. Mahalnya biaya lisensi sebuah *anime*;
- d. Peran pemerintah yang kurang dalam penayangan *anime* legal di stasiun TV Indonesia.
- e. Faktor perekonomian Indonesia.
- f. Faktor kemudahan dan kecepatan yang diberikan oleh kemajuan teknologi dan komunikasi saat ini.

3.2 SARAN

Pemerintah harus dapat menyeimbangkan hubungan antara pencipta dan masyarakat. Pemerintah dapat membuat regulasi yang mengkhusus terkait kejahatan pembajakan pada dunia online agar menimbulkan efek jera bagi *fandub* yang melakukan pelanggaran, dan Berdasarkan pada pembahasan diatas, penulis berpendapat akan sangat baik apabila pemerintah menindak lebih tegas lagi dalam pengawasan konten hak cipta yang menyebar pada dunia maya di indonesia. Perlu juga himbauan pada masyarakat untuk tidak melakukan pelanggaran hak cipta ini untuk menghargai si pencipta.

Kesadaran mengenai hak cipta di indonesia perlu ditingkatkan lagi selama indonesia adalah sebuah negara yang aktif bergaul dalam hubungan internasional. Tingginya kesadaran hukum khususnya HKI dapat menciptakan

kepercayaan para investor untuk melakukan kerjasama Usaha yang dapat menguntungkan negara kita. Tidak hanya dengan jepang. tetapi juga dengan negara – negara lain.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

Budi agus Riswandi & M.Syamsudin, 2004, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Kaligis, O.C, 2012, *Teori-Praktik Merek dan Hak Cipta*, PT. Alumni, Bandung.

Ni Ketut Supasti Dharmawan, et.al, 2016, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI)*, Deepublish, Yogyakarta.

_____,dkk, 2018, *Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*, Swasta Nulus, Denpasar.

Satjipto rahardjo, 2009, *Penegakan Hukum : Suatu Tinjauan Sosiologis*, genta publishing, Yogyakarta.

Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, 2001, *Penelitian hukum normatif suatu tinjauan sigkat*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta.

Sudjana, 2008, *Hukum kekayaan intelektual*, CV keni media, Bandung.

PERATURAN PERUNDANG- UNDANGAN

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599).

Undang-Undang Nomor 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843).

JURNAL

Andi Hafitz Khanz, 2017, Strategi Cool Japan di Indonesia, vol.5 no.2, *jurnal Interdependence Hubungan Internasional*, Fakultas Hubungan Internasional, Universitas Mulawarman, Samarinda.

Made Angga Adi Suryawan, Made Gde Subha Karma Resen, 2018, Pelaksanaan Penarikan Royalti Oleh Yayasan Karya Cipta Indonesia Wilayah Bali Pada Restoran di Kabupaten Gianyar Atas Penggunaan Karya Cipta Lagu dan Musik. Vol. 6 No. 5, *Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum Kertha Semaya*, Fakultas Hukum, Universitas Udayana, Bali.

Muchsin, 2003, Perlindungan & Kepastian Hukum Bagi Investor di Indonesia, vol.1 n.3 *jurnal magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana* Universitas Sebelas Maret, surakarta.

Ni Made Rian S., I Made Sarjana, Perlindungan hukum Terhadap Pencipta Karya Sinematografi Terkait Pembajakan Film Pada Situs Online.,vol.4 no.2, *jurnal ilmiah ilmu Hukum Kertha Semaya*, Fakultas Hukum, UniversitasUdayana,Bali.

Prista Ardi N, 2017, *Anime* sebagai Budaya Populer, vol.6 no.4 *jurnal Lumbung Pustaka* UNY, Fakultas Ilmu Sosial, Universitas Negeri Yogyakarta.

Supasti Dharmawan, Ni Ketut, 2014, Relevansi Hak Kekayaan Intelektual dengan Hak Asasi Manusia Generasi Kedua,vol 14 no.3, *Jurnal Dinamika Hukum*, Fakultas Hukum,Universitas Jendral Sudirman, jawa tengah.

_____, 2014, Relevansi Hak Kekayaan Intelektual dengan Hak Asasi Manusia Generasi Kedua,vol 14 no.3, *Jurnal Dinamika Hukum*, Fakultas Hukum, Universitas Jendral Sudirman, jawa tengah.

Widhi Prasetya Nugraha, 2019, Upaya Jepang dalam Melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual Industri *Anime* dan *Manga* ,vol.5 no.2, *journal International Relations (JIRUD)*, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik Universitas Diponegoro, semarang.

INTERNET

CRIC,WWW.“Copyright research and information center.or.jp
link : <http://www.cric.or.jp/english/clj/cl2.html>.”diakses
pada tanggal 8 oktober 2019.

Mokhammad zakky. 2017. *pengertian & sejarah anime jepang
lengkap*. infoakurat.com.,diakses dari link :
[https://www.infoakurat.com/2017/08/pengertian-
sejarah- anime.html](https://www.infoakurat.com/2017/08/pengertian-sejarah-anime.html). diakses pada tanggal 9 oktober
2019.