



Perlindungan Karakter *Anime* Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta

Ni Nyoman Dianita Pramesti¹, I Ketut Westra²

¹ Kantor Satuan Kerja Operasi dan Pemeliharaan I Balai Wilayah Sungai Bali-Penida,
E-mail: nyomandianitapramesti@gmail.com

²Fakultas Hukum Universitas Udayana, E-mail: ketutwestrafh@gmail.com

Info Artikel

Masuk: 24 Nopember 2020

Diterima: 18 Desember 2020

Terbit: 9 April 2021

Keywords:

Legal protection; Anime; Copyrights

Kata kunci:

Perlindungan hukum; Anime; Hak cipta

Corresponding Author:

Ni Nyoman Dianita Pramesti, E-mail:

nyomandianitapramesti@gmail.com

DOI:

10.24843/JMHU.2021.v10.i01.p07

Abstract

The purpose of this paper is to identify, analyze and elaborate legal protection for anime characters based on Indonesia Law Number 28 Year 2014 concerning Copyright, as well as preventive efforts that can be taken by other parties who want to use anime characters. This is a normative legal research using a statutory approach, conceptual approach and analytical approach. The technique of tracing legal materials uses document study techniques, and the analysis of the study uses qualitative analysis. The results of the study show that anime characters are images that are protected under the copyright regime, which will be protected automatically once the work is transformed into work expression and business actors wishing to use anime character images for commercial use are required to have a license.

Abstrak

Tujuan penulisan ini adalah untuk mengidentifikasi, menganalisis dan mengelaborasi perlindungan hukum atas karakter anime berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta upaya pencegahan yang dapat dilakukan oleh pihak lain yang ingin menggunakan karakter anime. Tulisan ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan menggunakan pendekatan peraturan perundang-undangan, pendekatan konsep dan pendekatan analisis. Teknik penelusuran bahan hukum menggunakan teknik studi dokumen, serta analisis kajian menggunakan analisis kualitatif. Hasil studi menunjukkan bahwa karakter anime merupakan gambar yang dilindungi dalam rezim hak cipta secara otomatis dan bagi para pelaku usaha yang ingin menggunakan gambar karakter anime untuk penggunaan secara komersial wajib memiliki lisensi.

I. Pendahuluan

Anime adalah istilah yang banyak digunakan dalam karya animasi yang berasal dari Jepang.¹ Kata *anime* sendiri merupakan singkatan dari kata "*animation*" yang berarti sebuah animasi.² Hanya saja bagi sebagian besar masyarakat, istilah "*anime*" sering dikonotasikan sebagai animasi yang diproduksi oleh Jepang.³ Kemunculan *anime* pertama kali adalah pada tahun 1907 yaitu munculnya gambar bergerak dengan durasi sekitar 3 (tiga) detik saja.⁴ *Anime* yang hanya berdurasi 3 (tiga) detik itu akhirnya terus berkembang dan menjadi inspirasi untuk lahirnya karya-karya baru dengan konsep serupa tetapi dengan durasi yang lebih panjang.

Keberadaan *anime* semakin berkembang hingga pada akhir zaman Perang Dunia II.⁵ Saat itu, dua *anime* seperti *Monotaro no Uuiwashi* beserta sekuelnya dan *Monotaro: Umi no Shinpei* hadir sebagai film *anime* yang cukup digemari pada tahun 1943 hingga 1945. Kedua *anime* ini merupakan hasil adaptasi cerita legenda terkenal Jepang. Perkembangan *anime* pun semakin pesat sejak hadirnya karya *anime* yang berjudul *Astro Boy* karya Osamu Tezuka pada tahun 1963 yang berhasil masuk ke pasar Amerika Serikat.⁶ *Astro Boy* menjadi *anime* pertama yang diterjemahkan ke bahasa Inggris sekaligus menjadi awal ketertarikan masyarakat asing pada karya-karya *anime*.⁷

Di Indonesia, *anime* mulai dikenal pada tahun 1980 hingga tahun 2000an yaitu saat ditayangkannya *anime* berjudul *Dragon Ball* karangan Akira Toriyama.⁸ Antusiasme masyarakat Indonesia terhadap *anime* semakin meningkat saat ditayangkannya *anime* *Doraemon* di stasiun televisi swasta, RCTI.⁹ Kesuksesan *anime* *Doraemon* ini, berujung pada masuknya berbagai *serial anime* lain ke Indonesia, seperti *Dragon Ball*, *Inuyasha*, *Samurai-X*, *Hamtaro*, *Crayon Shinchan*, *One Piece*, *Gundam*, dan lain sebagainya.

Gundam adalah salah satu *anime* yang mulai dikenal di Indonesia pada tahun 2000-an.¹⁰ *Anime* ini menceritakan robot raksasa yang berperang di luar angkasa.¹¹ *Gundam* atau

¹ InfoAkurat.com, "Pengertian Dan Sejarah Anime Jepang Lengkap - InfoAkurat.Com," Infoakurat.com, 2017, <https://www.infoakurat.com/2017/08/pengertian-sejarah-anime.html>. diakses pada tanggal 8 November 2020.

² *Ibid.*

³ *Ibid.*

⁴ Tim CNN Indonesia, "Sejarah Anime: Sejak 1907 Hingga Mewabah Ke Indonesia," CNN Indonesia, 2020, <https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>. diakses pada 8 November 2020.

⁵ *Ibid.*

⁶ *Ibid.*

⁷ *Ibid.*

⁸ Roro Putri, "Buat Kamu Pencinta Anime, Wajib Tahu Nih Sejarah Anime Di Indonesia!," hipwee.com, 2017, <https://www.hipwee.com/narasi/buat-kamu-pencinta-anime-wajib-tahu-nih-sejarah-anime-di-indonesia/>. diakses pada 16 Desember 2020.

⁹ *Ibid.*

¹⁰ Ria Theresia Situmorang, "Mengapa Harga Action Figure Gundam Di Indonesia Jutaan Rupiah? - Lifestyle Bisnis.Com," Bisnis.com, 2019, <https://lifestyle.bisnis.com/read/20190808/220/1134028/mengapa-harga-action-figure-gundam-di-indonesia-jutaan-rupiah>. diakses pada 8 November 2020.

¹¹ Karja, "Berawal Dari Menonton Anime Gundam Hingga Mengoleksi Gunpla - Kumparan.Com," Kumparan, 2020, <https://kumparan.com/karjaid/berawal-dari>

gundamu mulai diperkenalkan pada 7 April 1979 dengan judul “*Mobile Suit Gundam*” yang berlatar belakang militer.¹² Selain dalam bentuk komik dan *serial anime*, *Gundam* juga dikenal dengan *Gundam Model Kit* atau *Gundam Plastic* (selanjutnya *Gunpla*).¹³ *Gundam Model Kit* atau *Gunpla* merupakan model kit *Gundam* rakitan yang diproduksi oleh Bandai.¹⁴

Peminat *gundam* pun tidak hanya terbatas pada kategori anak-anak saja. Peminat mainan rakitan ini juga digemari oleh kalangan laki-laki dari usia remaja hingga dewasa.¹⁵ Kegemaran masyarakat pada *gundam* tampak pada penyelenggaraan acara-acara yang bahkan bertaraf internasional dengan tujuan untuk memperkenalkan model *gundam* seperti event *Gunpla Festival 2018* yang diselenggarakan di Surabaya yang diadakan oleh Multi Toys & Games dengan bekerja sama dengan Bandai yang merupakan produsen *gunpla*.¹⁶

Harga yang ditawarkan untuk satu *gunpla* umumnya bervariasi tergantung tipe, jenis, ukuran dan seri *gundam* itu sendiri. Salah satu toko yang menyediakan *gundam* di Banjarmasin, yaitu Feliz Gundam Store rata-rata menjual *gundam* seharga Rp 100.000,00 hingga jutaan rupiah.¹⁷ Toko ini bahkan melayani jasa perakitan dan juga jasa perbaikan termasuk pula pewarnaan dan cat ulang atau dikenal dengan istilah jasa *Model Kit Repainter*, apabila konsumen merasa kurang puas dengan warna *gundam* bawaan dari pabriknya.¹⁸

Tidak hanya di Indonesia, peminat *gunpla* juga tersebar di berbagai negara. Tingginya nilai ekonomi yang dimiliki oleh *gunpla* menjadi daya tarik bagi sebagian besar pengusaha untuk meraih keuntungan dari mainan ini. Sekitar tahun 2018, telah terjadi pelanggaran hak cipta atas *gunpla* yang dilakukan oleh Daban, sebuah pabrik mainan rakitan palsu di China tepatnya di Guangdong, provinsi Fujian.¹⁹ Daban cukup dikenal oleh para pecinta *gundam* sebagai pabrik yang membuat barang yang sangat mirip dengan mainan aslinya tetapi mampu menjual dengan harga yang jauh lebih murah.²⁰

menonton-anime-gundam-hingga-mengoleksi-gunpla-1syKgQP7CYU. diakses pada 8 November 2020.

¹² Karja, *loc. cit.*

¹³ *Ibid.*

¹⁴ Zulfi Suhendra, “Pabrik Gundam KW Terbesar Digerebek Polisi,” Detik.com, 2018, <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-4350786/pabrik-gundam-kw-terbesar-digerebek-polisi>. diakses pada 8 November 2020.

¹⁵ Melyna, “Ribuan Ragam Gundam Hadir Di Gunpla Fest 2018 Surabaya - Julajuli.Com,” [julajuli.com](https://cityguide.suarasurabaya.net/read/2018/10/17/1732/Ribuan_Ragam_Gundam_Hadir_di_Gunpla_Fest_2018_Surabaya), 2018, https://cityguide.suarasurabaya.net/read/2018/10/17/1732/Ribuan_Ragam_Gundam_Hadir_di_Gunpla_Fest_2018_Surabaya. diakses pada 9 November 2020.

¹⁶ *Ibid.*

¹⁷ Amirul Yusuf, “Serbi-Serbi Modelkit Gundam Di Kota Banjarmasin, Segini Harganya - Banjarmasin Post,” [Tribunnews.com](https://banjarmasin.tribunnews.com/2020/04/17/serbi-serbi-modelkit-gundam-di-kota-banjarmasin-segini-harganya), 2020, <https://banjarmasin.tribunnews.com/2020/04/17/serbi-serbi-modelkit-gundam-di-kota-banjarmasin-segini-harganya>.diakses pada 9 November 2020.

¹⁸ *Ibid.*

¹⁹ Karja, *loc. cit.*

²⁰ *Ibid.*

Selain *gunpla*, karakter *anime gundam* ini juga memiliki daya tarik tersendiri bagi para pengusaha yang bergerak di bidang *clothing*. Beberapa *online shop* bahkan memanfaatkan karakter *anime* ini untuk digunakan atau disablon pada kaos yang mereka jual. Kaos dengan gambar karakter *gundam* ini dijual dengan harga Rp 99.500,00.²¹

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka penting untuk mengkaji secara mendalam isu hukum berkaitan dengan bagaimana pengaturan hukum berkaitan dengan perlindungan atas karakter *anime* berdasarkan undang-undang hak cipta dan upaya pencegahan atas terjadinya pelanggaran hak cipta yang dapat ditempuh oleh pihak lain yang ingin menggunakan karakter *anime gundam* tersebut?

Penelitian ini jika dibandingkan dengan beberapa studi terdahulu memiliki kesamaan dari segi topik, yaitu sama-sama mengkaji *anime*, namun fokus kajiannya berbeda. Tulisan ini menekankan pada perlindungan terhadap karakter *anime* berdasarkan undang-undang hak cipta serta upaya pencegahan atas terjadinya pelanggaran hak cipta yang dapat ditempuh oleh pihak lain yang ingin menggunakan karakter *anime gundam* tersebut.

Studi terdahulu dilakukan oleh Ni Made Gearani Larisa Paramita, yang mengkaji tentang Perlindungan Hukum Hak Cipta Film Anime yang diunggah oleh Komunitas Fandub tanpa izin Pencipta. Dalam penelitian ini fokus peneliti adalah mengenai perlindungan hukum hak cipta film *anime* yang diunggah oleh komunitas fandub tanpa izin pencipta serta faktor-faktor yang menyebabkan penyebaran film *anime* yang diunggah oleh fandub tanpa izin memarak di Indonesia. Suhardi, pada tahun 2017, juga mengkaji tentang Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pembajakan *Merchandise Anime* di Indonesia. Dalam hal ini, fokus penekanan peneliti adalah perlindungan hak cipta *merchandise anime* berdasarkan undang-undang hak cipta di Jepang dan Indonesia, serta upaya yang dapat ditempuh dalam mengatasi pembajakan *merchandise anime* tersebut.

Adapun tujuan penulisan ini adalah untuk mengidentifikasi, menganalisis dan mengelaborasi perlindungan hukum atas karakter *anime* berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya UU Hak Cipta), serta upaya pencegahan yang dapat dilakukan oleh pihak lain yang ingin menggunakan karakter *anime* tersebut. Untuk mewujudkan tujuan penulisan, tulisan ini akan membahas substansi yang relevan dengan fokus permasalahan secara sistematis. Pertama, disajikan tentang perlindungan hukum atas karakter *anime* berdasarkan UU Hak Cipta. Kedua, upaya yang dapat dilakukan pihak lain yang ingin menggunakan karakter *anime* tersebut.

2. Metode Penelitian

Tulisan ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan menggunakan pendekatan: *statute approach*, *conceptual approach*, serta *analytical approach*. Teknik penelusuran bahan hukum menggunakan teknik studi dokumen, serta analisis kajian

²¹ Kaospas.com, "Jual Kaos Gundam Distro Harga Murah Berkualitas - Jual Kaos Distro Online Murah Berkualitas Terpercaya - KaosPas.Com," Kaospas.com, 2020, <http://kaospas.com/kaos-gundam.html>.

menggunakan analisis kualitatif. Menurut pemikiran Peter Mahmud Marzuki, penelitian hukum normatif merupakan suatu proses yang bertujuan untuk menemukan aturan hukum, prinsip hukum, maupun doktrin hukum dalam upaya menjawab permasalahan hukum yang sedang terjadi.²²

3. Hasil dan Pembahasan

3.1 Perlindungan Hukum Atas Karakter *Anime* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Karakter *anime* merupakan salah satu objek perlindungan hak cipta yang dilindungi berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya UUHC). *Anime* merupakan “animasi produksi Jepang yang menampilkan gambar atau karakter yang dibuat oleh tangan atau pun hasil karya komputer.”²³ Pemahaman mengenai *anime* dapat ditelusuri melalui *encyclopedia*. Menurut *the Encyclopedia of Britannica*, *anime* diartikan sebagai *style of animation popular in Japanese films*.²⁴ Istilah “*anime*” sendiri merupakan kata serapan dari bahasa Inggris, yaitu “*animation*”.

Karakter *anime* pada intinya merupakan gambar yang dihasilkan sebagai wujud karya kreativitas dan aktivitas manusia. Hal ini memberikan gambaran jelas bahwa karakter *anime* merupakan suatu kekayaan intelektual yang dilindungi oleh hak cipta sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 40 huruf f yaitu mengenai ciptaan yang dilindungi termasuk pula karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, **gambar**, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase. Sebagaimana diketahui bahwa dalam UU Hak Cipta telah ditentukan definisi hak cipta yaitu pada ketentuan Pasal 1 angka 1 yang menentukan bahwa:

“Hak cipta adalah 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.”

Dalam rezim hak cipta, suatu karya cipta yang mendapat perlindungan adalah setiap hasil karya ciptaan di bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan yang dihasilkan atas inspirasi, pikiran, kemampuan, imajinasi, keterampilan, kecekatan atau keahlian seseorang yang diwujudkan dalam bentuk nyata sehingga dapat dinikmati oleh panca indera. Merujuk pada definisi hak cipta yang telah ditentukan dalam UU Hak Cipta, dapat dipahami bahwa sistem perlindungan yang dianut dalam UU Hak Cipta adalah perlindungan secara otomatis atau *automatically protection*.²⁵ Konsep perlindungan secara otomatis ini merupakan salah satu prinsip yang diadopsi dari *Berne Convention*,

²² Yulianto Achmad and N D Mukti Fajar, *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015).h. 90.

²³ Risa Amrikasari, “Ulasan Lengkap : Cara Untuk Menggunakan Anime Pihak Lain Sebagai Desain Kaos,” *Hukumonline.com*, 2015, <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt55da52d26be96/cara-untuk-menggunakan-anime-pihak-lain-sebagai-desain-kaos/>. Diakses pada 10 November 2020.

²⁴ Encyclopedia Britannica, “Anime | Japanese Animation | Britannica,” *Britannica.com*, 2020, <https://www.britannica.com/art/anime-Japanese-animation>.diakses pada 10 November 2020.

²⁵ Anak Agung Mirah Satria Dewi, “Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Cover Version Lagu Di Youtube,” *Jurnal Magister Hukum Udayana* 6, no. 4 (2017): 508–20.

yaitu konvensi tertua yang mengatur mengenai hak cipta. Prinsip perlindungan secara otomatis tidak memberikan kewajiban kepada Pencipta atau Pemegang hak cipta untuk melakukan pencatatan atas ciptaannya, sehingga pencatatan atas hak cipta bersifat fakultatif.²⁶

Konsep perlindungan secara otomatis yang dianut dalam UUHC dan *Berne Convention* merupakan prinsip hak dasar yang pada mulanya dianut oleh hak cipta Prancis dengan fokus pada hak-hak ilmiah sebagaimana dalam mazhab hukum alam yang pada intinya menyatakan bahwa hak cipta lahir secara alamiah dan melekat pada setiap individu, sehingga hak cipta ini bukanlah suatu pemberian dari orang lain.²⁷ Pemikiran senada juga disampaikan oleh John Locke mengenai teori hukum alam atau hukum moral yang pada intinya mengemukakan bahwa suatu hak secara natural akan lahir pada suatu ciptaan yang berasal dari investasi yang dilakukan oleh individu, sehingga kekayaan intelektual merupakan hak individu dari Pencipta.²⁸

Perlindungan atas karakter *anime* yang merupakan gambar ciptaan manusia sangat dipengaruhi oleh teori perlindungan kekayaan intelektual yang dicetuskan oleh Robert M. Sherwood, yaitu berkaitan dengan teori *reward*, teori *recovery*, teori *risk*, teori *incentive*, serta teori *economic growth stimulus*.²⁹ Berdasarkan teori *reward*, Pencipta memiliki kesempatan untuk mendapatkan penghargaan atas usahanya dalam menciptakan atau menghasilkan suatu karya.³⁰ Teori ini diimplementasi dalam ketentuan Pasal 4 UUHC yang pada intinya mengatur mengenai hak eksklusif yaitu berkenaan dengan hak moral dan hak eksklusif. Hak moral yaitu hak yang melekat secara pribadi pada diri Pencipta dan tetap diakui dan dihormati bahkan tetap melekat walaupun Pencipta tersebut meninggal dunia.³¹ Penghargaan berupa hak eksklusif ini tidak lepas dari perwujudan pengakuan terhadap karya intelektual yang dihasilkan oleh Pencipta.³²

Disamping hak moral, UUHC juga mengatur perlindungan terhadap hak ekonomi yang dimiliki oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta yang diatur dalam ketentuan Pasal 8 dan Pasal 9 UUHC. Dalam ketentuan Pasal 9 ayat (1) UUHC, ditentukan secara tegas bahwa Pencipta atau pemegang hak cipta memiliki hak ekonomi untuk

²⁶ Ni Ketut Supasti, "Relevansi Hak Kekayaan Intelektual Dengan Hak Asasi Manusia Generasi Kedua," *Jurnal Dinamika Hukum* 14, no. 3 (2014): 518-27, <https://doi.org/10.20884/1.jdh.2014.14.3.323>.

²⁷ Inda Nurdahniar, "Analisis Penerapan Prinsip Perlindungan Langsung Dalam Penyelenggaraan Pencatatan Ciptaan," *Veritas et Justitia* 2, no. 1 (2016): 231-52, <https://doi.org/10.25123/vej.2073>.

²⁸ *Ibid.*

²⁹ Siti Asyfiyah, "Perlindungan Hukum Potensi Indikasi Geografis Di Kabupaten Brebes Guna Pengembangan Ekonomi Masyarakat Lokal," *Jurnal Idea Hukum* 1, no. 2 (2015), <https://doi.org/10.20884/1.jih.2015.1.2.17>.

³⁰ Ni Ketut Supasti Dharmawan, *Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia* (Denpasar, Bali: Swasta Nulus, 2018). H. 20.

³¹ Luh Mas Putri Pricillia and I Made Subawa, "Akibat Hukum Pengunggahan Karya Cipta Film Tanpa Izin Pencipta Di Media Sosial," *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 6, no. 11 (2018): 1-15.

³² Ni Made Dwi Marini Putri, "PERLINDUNGAN KARYA CIPTA FOTO CITIZEN JOURNALIST YANG DIPUBLIKASIKAN DI INSTAGRAM," *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)* 6, no. 2 (2017): 224-36, <https://doi.org/10.24843/JMHU.2017.v06.i02.p07>.

melakukan a) penerbitan ciptaan, b) penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya, c) penerjemahan ciptaan, d) pengadaptasian, pengaransemenan atau pentransformasian ciptaan, e) pendistribusian ciptaan atau salinannya, f). pertunjukan ciptaan, g) pengumuman ciptaan, h) komunikasi ciptaan dan i) penyewaan ciptaan. Berkaitan dengan kepemilikan atas hak ekonomi tersebut, dalam ketentuan Pasal 9 ayat (2) UUHC ditegaskan bahwa “setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana ditentukan ayat (1) wajib mendapat izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.” Bahkan dalam ketentuan Pasal 9 ayat (3), UUHC mengatur secara khusus mengenai pelarangan atas penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial yang tidak mendapatkan izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

Perlindungan atas hak ekonomi Pencipta dan pemilik hak cipta berkaitan erat dengan teori *incentive* dan teori *economic growth stimulus* dari pemikiran Robert M. Sherwood. Menurut Sherwood, “pemberian *incentive* kepada Pencipta dan pemegang hak cipta bertujuan untuk menarik minat dan upaya bagi pelaksanaan dan pengembangan kreativitas penemuan dalam menghasilkan suatu karya agar tetap berlangsung secara terus-menerus.”³³ Selain itu, Sherwood pun mengemukakan bahwa “perlindungan diberikan kepada objek kekayaan intelektual karena perlindungan atas KI merupakan sarana pembangunan ekonomi.”³⁴

Merujuk pada ketentuan Pasal 58 ayat (1) UUHC, “perlindungan hak cipta atas karakter *anime* yang merupakan gambar yang dihasilkan oleh kreativitas dan daya intelektual manusia mendapat perlindungan selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia.” Namun, jangka waktu perlindungan bisa berbeda apabila hak cipta atas karakter *anime* dimiliki atau dipegang oleh badan hukum, yaitu berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman. Perlindungan atas hak cipta tidak hanya diberikan atas gambar karakter *anime* saja. Perlindungan atas hak cipta juga dapat diberikan atas *action figure* seperti *gunpla* yang merupakan suatu karya dari hasil transformasi gambar karakter *anime gundam* tanpa mengurangi hak cipta atas ciptaan asli, sebagaimana ditentukan dalam ketentuan Pasal 40 ayat (2).

Dalam hukum internasional, karya hasil transformasi dikenal dengan istilah *derivative work*.³⁵ Pada ketentuan *Article 2 (3) Berne Convention* ditentukan bahwa “*derivative works as translations, adaptations, arrangements of music and other alterations of a literary or artistic work, which shall be protected as original work without prejudice to the copyright in the original work*”. Merujuk pada ketentuan ini dapat dipahami bahwa karya hasil transformasi merupakan karya turunan yaitu berupa terjemahan, adaptasi, pengaturan musik serta perubahan-perubahan lain dari karya sastra ataupun karya seni mendapatkan perlindungan selayaknya karya asli tanpa mengurangi hak cipta pada karya asli tersebut.

³³ Yoga Mahardhita and Ahmad Yakub Sukro, “Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Melalui Mekanisme ‘Cross Border Measure,’” *QISTIE* 11, no. 1 (2018): 86–106.

³⁴ Imas Rosidawati Wiradirja and Fontian Munzil, *Pengetahuan Tradisional Dan Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Pengetahuan Tradisional Berdasarkan Asas Keadilan Melalui Sui Generis Intellectual Property System* (Bandung: Refika Aditama, 2018).h. 44.

³⁵ Ari Mahartha, “Pengalihwujudan Karya Sinematografi Menjadi Video Parodi Dengan Tujuan Komersial Perspektif Perlindungan Hak Cipta,” *Jurnal Kertha Patrika* 40, no. 1 (2018): 13–23, <https://doi.org/10.24843/KP.2018.v40.i01.p02>.

Perlindungan atas karakter *anime* buatan Jepang oleh Indonesia menjadi penting untuk diberikan mengingat ketentuan Pasal 2 UUHC huruf c yang menentukan bahwa “semua Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dan pengguna Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia dengan ketentuan: 1) negaranya mempunyai perjanjian bilateral dengan negara Republik Indonesia mengenai perlindungan hak cipta dan hak terkait; atau 2) negaranya dan negara Republik Indonesia merupakan pihak atau peserta dalam perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan hak cipta dan hak terkait.” Mengingat kerja sama bilateral antara Indonesia dan Jepang sudah terjalin sejak lama dan semakin erat melalui *Indonesia-Japan Economic Partnership Agreement (IJEPA)* tahun 2007 yaitu perjanjian perdagangan bebas antara Indonesia dengan Jepang dengan Kekayaan Intelektual sebagai salah satu aspek yang diperhatikan dalam perjanjian tersebut.³⁶

Perlindungan atas karakter *anime* serta hasil transformasinya juga tetap mendapatkan perlindungan hukum di negara anggota *Berne Convention* sebagaimana ditentukan dalam *Article 5 (1)* yaitu “*Author shall enjoy, in respect of works for which they are protected under this Convention, in countries of the Union other than the country of origin, the rights which their respective laws do now or may hereafter grant to their nationals, as well as the rights specially granted by this Convention*”.

Kewajiban untuk memberikan perlindungan hukum hak cipta atas gambar karakter *anime* serta karya hasil transformasinya juga diberikan mengingat posisi Indonesia dan Jepang yang merupakan anggota dari *TRIPs Agreement*. Perlindungan hak cipta atas karya cipta yang berasal dari Jepang ini diberikan sebagai implementasi dari asas repositas atau asas timbal balik dalam hukum internasional yang berlaku secara universal agar ciptaan-ciptaan yang berasal dari Indonesia juga mendapatkan perlindungan berdasarkan hukum hak cipta Jepang.³⁷

3.2 Konsepsi Pengaturan Pencegahan Penggunaan Karakter *Anime* Secara Melawan Hukum

Ketenaran karakter *anime* membuat masyarakat tertarik untuk menggunakannya dalam memperoleh keuntungan secara ekonomi khususnya dalam dunia perdagangan atau niaga. Dalam UUHC, penggunaan tersebut dikenal dengan istilah Penggunaan Secara Komersial yaitu penggunaan secara langsung (berbayar) maupun penyediaan layanan konten gratis yang memperoleh keuntungan ekonomi dari pihak lain yang mengambil manfaat dari penggunaan hak cipta dan/atau hak terkait dimaksud, sebagaimana dijelaskan dalam Penjelasan Pasal 55 ayat (1) UUHC.

Dalam UUHC, yaitu pada Pasal 9 ayat (2) telah secara tegas menentukan bahwa setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi wajib mendapat izin Pencipta atau pemegang

³⁶ Hukum dan Kerjasama Biro Humas, “Indonesia-Japan Intellectual Property Forum - Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia,” Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, 2016, <https://www.kemenkumham.go.id/berita/indonesia-japan-intellectual-property-forum>.diakses 10 November 2020.

³⁷ Ni Made Adinda Wikan Dewi and Made Subawa, “Penerapan Asas Manfaat Dan Asas Timbal Balik Dalam Perpres RI No. 21 Tahun 2016 Tentang Bebas Visa Kunjungan,” *Kertha Negara: Journal Ilmu Hukum* 6, no. 4 (2018): 1-13.

hak cipta. Hal senada juga berlaku bagi penggunaan dan pemanfaatan suatu ciptaan secara komersial, sebagaimana termaktub dalam Pasal 9 ayat (3) UUHC.³⁸

Perbuatan pemanfaatan gambar karakter *anime* secara komersial seperti dalam usaha atau bisnis sablon kaos yang marak terjadi di Indonesia tidak dikategorikan sebagai suatu pelanggaran apabila pelaku usaha yang memanfaatkan gambar karakter *anime* tersebut mendapatkan Lisensi dari Pemegang Hak Cipta sebagaimana ditentukan dalam ketentuan Pasal 80 ayat (1) UUHC. UUHC secara tegas menentukan bahwa Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu, sebagaimana ditentukan dalam Pasal 1 angka 20 UUHC.

Dalam penerapan perjanjian Lisensi, para pihak terkait dapat menentukan jangka waktu tertentu sepanjang tidak melebihi masa berlaku hak cipta dan hak terkait sebagaimana ditentukan dalam ketentuan Pasal 80 ayat (2) UUHC. Pelaksanaan perjanjian lisensi juga disertai dengan kewajiban penerima Lisensi untuk memberikan royalti kepada Pemegang Hak Cipta atau hak terkait selama jangka waktu yang ditentukan perjanjian lisensi dengan besaran dan tata cara pemberian royalti yang telah disepakati sesuai dengan kelaziman praktik yang berlaku serta memenuhi unsur keadilan, sebagaimana diamanatkan oleh ketentuan Pasal 80 ayat (3) UUHC.³⁹ Pengaturan mengenai kewajiban pembayaran royalti atas pemanfaatan dan penggunaan secara komersial atas suatu Ciptaan merupakan implementasi dari teori *incentive* dan teori *economic growth stimulus* dari Sherwood.⁴⁰

Merujuk pada ketentuan dalam UUHC tersebut, dapat dipahami bahwa bagi para pelaku usaha yang ingin menggunakan gambar karakter *anime* pada usahanya wajib menghubungi pihak Pemegang Hak Cipta atau pemilik hak terkait dari gambar karakter *anime* tersebut. Adapun salah satu contoh perusahaan yang memegang hak cipta atas gambar karakter *anime* adalah *Animation International Ltd*, yang memiliki kantor perwakilan di beberapa negara, termasuk di Indonesia, yaitu *Animation International Indonesia (AI Indonesia)*.⁴¹

Berdasarkan paparan tersebut diatas, dapat dipahami bahwa apabila pelaku usaha ingin menggunakan suatu karya ciptaan secara komersial, maka pelaku usaha tersebut harus mendapatkan izin dari pihak Pemegang Hak Cipta yang berupa Lisensi, yaitu izin yang diberikan oleh pihak pemegang hak cipta kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonominya sesuai dengan syarat yang disepakati oleh kedua belah pihak dalam hubungan kontraktual diantara para pihak.

³⁸ Desak Komang Lina Maharani and I Gusti Ngurah Parwata, "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Penggunaan Lagu Sebagai Suara Latar Video Di Situs Youtube," *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 7, no. 10 (2019): 1-14.

³⁹ Duwi Aprianti, "IMPLEMENTASI PENARIKAN ROYALTI BAGI PELAKU USAHA KOMERSIAL KARAOKE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA," *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)* 6, no. 4 (2017): 489-96, <https://doi.org/10.24843/JMHU.2017.v06.i04.p07>.

⁴⁰ Hilman Nur et al., "URGENSI PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA ATAS BATIK DI INDONESIA DI ERA INDUSTRI 4.0," in *SEMINAR NASIONAL ONLINE & CALL FOR PAPERS*, 2020, 241-49.

⁴¹Risa Amrikasari, *loc.cit*.

4. Kesimpulan

Karakter *anime* merupakan gambar yang dihasilkan sebagai wujud karya kreativitas dan aktivitas manusia dilindungi dalam rezim hak cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Perlindungan hak cipta juga diberikan atas karya lain dari hasil transformasi gambar karakter *anime*, seperti *action figure*. Adapun jangka waktu perlindungan atas ciptaan yang hak ciptanya dipegang atau dimiliki oleh badan hukum adalah selama 50 (lima puluh) tahun terhitung sejak pertama kali dilakukannya pengumuman. Bagi para pelaku usaha yang ingin menggunakan gambar karakter *anime* untuk penggunaan secara komersial wajib memiliki lisensi, yaitu izin yang diberikan oleh pihak pemegang hak cipta kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonominya sesuai dengan syarat yang disepakati oleh kedua belah pihak dalam hubungan kontraktual diantara para pihak tersebut. Dalam perjanjian lisensi ditentukan pula mengenai jangka waktu dan besaran royalti yang harus dibayarkan oleh pihak yang menerima perjanjian lisensi tersebut. Penggunaan dan pemanfaatan karya cipta berupa gambar karakter *anime* beserta karya hasil transformasi lainnya yang digunakan tanpa izin merupakan suatu pelanggaran atas hak eksklusif Pencipta.

Daftar Pustaka

- Achmad, Yulianto, and N D Mukti Fajar. *Dualisme Penelitian Hukum Normatif & Empiris*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2015.
- Amirul Yusuf. "Serbi-Serbi Modelkit Gundam Di Kota Banjarmasin, Segini Harganya - Banjarmasin Post." *Tribunnews.com*, 2020. <https://banjarmasin.tribunnews.com/2020/04/17/serbi-serbi-modelkit-gundam-di-kota-banjarmasin-segini-harganya>.
- Aprianti, Duwi. "IMPLEMENTASI PENARIKAN ROYALTI BAGI PELAKU USAHA KOMERSIAL KARAOKE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA." *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)* 6, no. 4 (2017): 489-96. <https://doi.org/10.24843/JMHU.2017.v06.i04.p07>.
- Asyfiyah, Siti. "Perlindungan Hukum Potensi Indikasi Geografis Di Kabupaten Brebes Guna Pengembangan Ekonomi Masyarakat Lokal." *Jurnal Idea Hukum* 1, no. 2 (2015). <https://doi.org/10.20884/1.jih.2015.1.2.17>.
- Biro Humas, Hukum dan Kerjasama. "Indonesia-Japan Intellectual Property Forum - Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia." Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia, 2016. <https://www.kemenkumham.go.id/berita/indonesia-japan-intellectual-property-forum>.
- Dewi, Anak Agung Mirah Satria. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Cover Version Lagu Di Youtube." *Jurnal Magister Hukum Udayana* 6, no. 4 (2017): 508-20.
- Dewi, Ni Made Adinda Wikan, and Made Subawa. "Penerapan Asas Manfaat Dan Asas Timbal Balik Dalam Perpres RI No. 21 Tahun 2016 Tentang Bebas Visa Kunjungan." *Kertha Negara: Journal Ilmu Hukum* 6, no. 4 (2018): 1-13.
- Dharmawan, Ni Ketut Supasti. *Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*. Denpasar, Bali: Swasta Nulus, 2018.
- Encyclopedia Britannica. "Anime | Japanese Animation | Britannica." *Britannica.com*, 2020. <https://www.britannica.com/art/anime-Japanese-animation>.
- InfoAkurat.com. "Pengertian Dan Sejarah Anime Jepang Lengkap - InfoAkurat.Com."

- Infoakurat.com, 2017. <https://www.infoakurat.com/2017/08/pengertian-sejarah-anime.html>.
- Kaospas.com. "Jual Kaos Gundam Distro Harga Murah Berkualitas - Jual Kaos Distro Online Murah Berkualitas Terpercaya - KaosPas.Com." Kaospas.com, 2020. <http://kaospas.com/kaos-gundam.html>.
- Karja. "Berawal Dari Menonton Anime Gundam Hingga Mengoleksi Gunpla - Kumparan.Com." Kumparan, 2020. <https://kumparan.com/karjaid/berawal-dari-menonton-anime-gundam-hingga-mengoleksi-gunpla-1syKgQP7CYU>.
- Maharani, Desak Komang Lina, and I Gusti Ngurah Parwata. "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Penggunaan Lagu Sebagai Suara Latar Video Di Situs Youtube." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 7, no. 10 (2019): 1-14.
- Mahardhita, Yoga, and Ahmad Yakub Sukro. "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Melalui Mekanisme 'Cross Border Measure.'" *QISTIE* 11, no. 1 (2018): 86-106.
- Mahartha, Ari. "Pengalihwujudan Karya Sinematografi Menjadi Video Parodi Dengan Tujuan Komersial Perspektif Perlindungan Hak Cipta." *Jurnal Kertha Patrika* 40, no. 1 (2018): 13-23. <https://doi.org/10.24843/KP.2018.v40.i01.p02>.
- Melyna. "Ribuan Ragam Gundam Hadir Di Gunpla Fest 2018 Surabaya - Julajuli.Com." [julajuli.com](https://cityguide.suarasurabaya.net/read/2018/10/17/1732/Ribuan_Ragam_Gundam_Hadir_di_Gunpla_Fest_2018_Surabaya), 2018. https://cityguide.suarasurabaya.net/read/2018/10/17/1732/Ribuan_Ragam_Gundam_Hadir_di_Gunpla_Fest_2018_Surabaya.
- Nur, Hilman, Indra M Aziz, Agung M Gozali, M Haikal Mubarak, Bayu Firdaus, Marsyanda Mega Mephira, Farhan Ramadhan, Nadia Anjani, Hana Pebriani, and Rana Raniah. "URGENSI PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA ATAS BATIK DI INDONESIA DI ERA INDUSTRI 4.0." In *SEMINAR NASIONAL ONLINE & CALL FOR PAPERS*, 241-49, 2020.
- Nurdahniar, Inda. "Analisis Penerapan Prinsip Perlindungan Langsung Dalam Penyelenggaraan Pencatatan Ciptaan." *Veritas et Justitia* 2, no. 1 (2016): 231-52. <https://doi.org/10.25123/vej.2073>.
- Pricillia, Luh Mas Putri, and I Made Subawa. "Akibat Hukum Pengungkapan Karya Cipta Film Tanpa Izin Pencipta Di Media Sosial." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 6, no. 11 (2018): 1-15.
- Putri, Ni Made Dwi Marini. "PERLINDUNGAN KARYA CIPTA FOTO CITIZEN JOURNALIST YANG DIPUBLIKASIKAN DI INSTAGRAM." *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)* 6, no. 2 (2017): 224-36. <https://doi.org/10.24843/JMHU.2017.v06.i02.p07>.
- Ria Theresia Situmorang. "Mengapa Harga Action Figure Gundam Di Indonesia Jutaan Rupiah? - Lifestyle Bisnis.Com." *Bisnis.com*, 2019. <https://lifestyle.bisnis.com/read/20190808/220/1134028/mengapa-harga-action-figure-gundam-di-indonesia-jutaan-rupiah>.
- Risa Amrikasari. "Ulasan Lengkap : Cara Untuk Menggunakan Anime Pihak Lain Sebagai Desain Kaos." *Hukumonline.com*, 2015. <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt55da52d26be96/cara-untuk-menggunakan-anime-pihak-lain-sebagai-desain-kaos/>.
- Roro Putri. "Buat Kamu Pencinta Anime, Wajib Tahu Nih Sejarah Anime Di Indonesia!" *hipwee.com*, 2017. <https://www.hipwee.com/narasi/buat-kamu-pencinta-anime-wajib-tahu-nih-sejarah-anime-di-indonesia/>.
- Supasti, Ni Ketut. "Relevansi Hak Kekayaan Intelektual Dengan Hak Asasi Manusia Generasi Kedua." *Jurnal Dinamika Hukum* 14, no. 3 (2014): 518-27.

<https://doi.org/10.20884/1.jdh.2014.14.3.323>.

Tim CNN Indonesia. "Sejarah Anime: Sejak 1907 Hingga Mewabah Ke Indonesia." CNN Indonesia, 2020.

<https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia>.

Wiradirja, Imas Rosidawati, and Fontian Munzil. *Pengetahuan Tradisional Dan Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Pengetahuan Tradisional Berdasarkan Asas Keadilan Melalui Sui Generis Intellectual Property System*. Bandung: Refika Aditama, 2018.

Zulfi Suhendra. "Pabrik Gundam KW Terbesar Digerebek Polisi." Detik.com, 2018. <https://finance.detik.com/berita-ekonomi-bisnis/d-4350786/pabrik-gundam-kw-terbesar-digerebek-polisi>.