

# PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA ANIME YANG DIPERJUALBELIKAN DALAM BENTUK FANART DI INDONESIA

I Kadek Agus Wijaya Kusuma, Fakultas Hukum Universitas Udayana,  
e-mail: [dekguswikjay@gmail.com](mailto:dekguswikjay@gmail.com)

Ni Putu Purwanti, Fakultas Hukum Universitas Udayana,  
e-mail: [putu\\_purwanti@unud.ac.id](mailto:putu_purwanti@unud.ac.id)

doi: <https://doi.org/10.24843/KS.2023.v11.i03.p02>

## ABSTRAK

*Penulisan artikel ini memiliki tujuan untuk mengetahui apa saja bentuk perlindungan hukum yang diberikan atas anime yang merupakan ciptaan yang berbentuk karya seni dan mengetahui bagaimana sanksi hukum yang bisa menjerat para penjual fanart tanpa izin author anime di Indonesia. Metode penulisan artikel ini menggunakan metode pendekatan hukum normatif yang dalam hal ini menggunakan asas-asas hukum, sinkronisasi hukum dan perbandingan hukum. Artikel ini memiliki hasil yang menunjukkan bahwa penjualan fanart di Indonesia harus dengan seijin pemilik hak cipta, karena hal tersebut telah diatur jelas sesuai dengan Pasal 9 ayat (2) UUHC yang menyatakan bahwa: "Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta." Bagi para penjual fanart yang diketahui menjual karya nya tanpa seizing pemilik hak cipta dapat dikenai hukuman sesuai dengan Pasal 113 ayat (2) UUHC yaitu: "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)."*

**Kata Kunci:** *Anime, Fanart, Hak Cipta.*

## ABSTRACT

*The purpose of writing this article is to knowing what forms of legal protection are given to anime which is a work of art and knowing how legal sanctions can ensnare fanart sellers without the permission of anime creators in Indonesia. The method of writing this article uses a normative legal approach which in this case uses legal principles, legal synchronization and legal comparisons. This article has results showing that the sale of fanart in Indonesia must be with the permission of the copyright owner, because this has been clearly regulated in accordance with Article 9 paragraph (2) of the UUHC which states that: "Everyone who exercises economic rights as referred to in paragraph (1) must obtain permission from the Author or Copyright Holder." Fanart sellers who are known to sell their works without the permission of the copyright owner may be subject to punishment in accordance with Article 113 paragraph (2) UUHC, namely: "Anyone who without rights and/or without permission of the Author or Copyright Holder violates the economic rights of the Creator. as referred to in Article 9 paragraph (1) letter c, letter d, letter f, and/or letter h for commercial use shall be sentenced to a maximum imprisonment of 3 (three) years and/or a maximum fine of Rp. 500,000,000.00 (five hundred million rupiah)."*

**Keywords:** *Anime, Fanart, Copyright.*

## 1. Pendahuluan

### 1.1 Latar Belakang Masalah

Teknologi saat ini mengalami perkembangan saat pesat, utamanya teknologi di era modern. Teknologi kini menjadikan semua kegiatan bagi manusia dipermudah utamanya dalam mengakses kekayaan intelektual di Indonesia maupun di belahan negara lainnya. Kekayaan intelektual merupakan hasil ciptaan dari buah pemikiran intelektual seseorang atas kreativitasnya yang melahirkan suatu produk atau karya yang berdasarkan bentuk-bentuk kreativitas seseorang dengan hasil suatu produk yang bermanfaat untuk masyarakat. Seluruh hasil daripada kekayaan intelektual tersebut patut hukumnya untuk dilindungi sebagai bentuk penghormatan perlindungan, dan pengakuan atas Hak Kekayaan Intelektual (HKI), atau setidaknya diakui sesuai dengan aturan yang tertuang dalam Hak Cipta.

Pada sejarahnya, isu permasalahan HKI baru dibahas pada suatu perundingan di Uruguay, yakni Putaran Uruguay yang dilaksanakan oleh *World Trade Organization* (WTO). Setelah perundingan panjang, para negara-negara anggota WTO tersebut akhirnya setuju untuk membuat suatu perjanjian internasional dalam bidang HKI yang dinamakan *Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights* (TRIPs), yang mana agar negara tersebut menyelaraskan aturan HKI di negara nya.<sup>1</sup>

Perkembangan TRIPs seperti sebuah isyarat kepada para anggota WTO agar menyesuaikan aturan negara nya sesuai dengan konvensi-konvensi internasional yang diratifikasi seperti *Rome Convention* (1961), *Paris Convention* (1967), *Bern Convention* (1971), *Treaty on Intellectual Property in Respect of Integral Circuit* (1989), and Article (2) and (3) *TRIP's Agreement* (1994).<sup>2</sup> Hal ini juga menjadi isyarat untuk Indonesia agar dapat menyesuaikan aturan-aturannya sesuai dengan konvensi yang diratifikasi, yang sampai saat ini baru *Paris Convention* dan *Bern Convention*.<sup>3</sup>

Di Indonesia, dalam sejarahnya, hak cipta sudah dikenal pada jaman penjajahan Belanda. Pada jaman itu hak cipta disebut dengan hak khusus para pengarang, dan hak tersebut diatur pada *Staatsblad* 1912 (*Staatsblad*) Nomor 600 atau dikenal sebagai *Auteurswet* atau Undang-Undang Hak Cipta. *Staatsblad* sendiri disahkan pada tahun 1912 di Belanda, dan mulai diberlakukan di daerah jajahan belanda yaitu Hindia belanda. Disamping itu, pengesahan *Staatsblad* juga untuk menggantikan Undang-Undang Hak Cipta tahun 1881, disebabkan pada tahun itu Belanda akan bergabung dalam Konvensi Berne melalui Indonesia yang dulunya masih bernama Hindia Belanda. Alasan Belanda mengesahkan *Staatsblad*, karena pelanggaran-pelanggaran terhadap hak cipta sudah ditemukan saat itu.<sup>4</sup>

Pengaturan terkait tentang Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC). Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UUHC, 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". Jika melihat

---

<sup>1</sup> Atsar, Abdul. *Mengenal Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. (Yogyakarta, Deepublish, 2018), hal. 8.

<sup>2</sup> OK, H. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2015), hal. 24.

<sup>3</sup> Alfons, Maria. "Kepastian Hukum Perolehan Hak Atas Kekayaan Intelektual." *Jatiswara* 31, No. 2 (2017): 303-317.

<sup>4</sup> Thalib, Prawitri. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta dan Pemilik Lisensi Rekaman Berdasarkan Undang-Undang tentang Hak Cipta." *Yuridika* 28, No. 3 (2013): 351-360.

arti ciptaan secara resmi, sebagaimana yang telah diatur tepat pada Pasal 1 nomor 5 UUHC yaitu: "setiap karya cipta yang dihasilkan atas inspirasi, imajinasi kemampuan, kecekatan, keahlian, pikiran, seseorang baik dibidang ilmu pengetahuan, sastra, seni, yang diekspresikan dalam bentuk nyata.". Hasil karya yang berasal dari hasil intelektual adalah suatu ciptaan yang biasanya dihasilkan oleh para pencipta dengan bakat yang dimilikinya dan tidak bisa dilakukan oleh sembarang orang, terutamanya karya yang menghasilkan "intellectual property rights".<sup>5</sup> Itulah alasan mengapa sebabnya HKI disebut-sebut menjadi hak eksklusif dan secara sah dilindungi hukum.<sup>6</sup>

Menurut pembagiannya, HKI dibagi atas hak milik perindustrian (*industrial property rights*), dan hak cipta (*copyrights*). Pada hak milik terdiri dari paten (*patents*), merek (*trademarks*), desain industri (*industrial design*), dan lainnya. Lalu untuk hak cipta terdiri dari hak cipta (atas karya sastra, ilmu pengetahuan), dan juga hak-hak yang terhubung langsung atas hak cipta (*neighbouring rights*).<sup>7</sup>

Sesuai dengan pengertian tersebut, maka hak cipta disimpulkan sebagai: "suatu hak spesial yang ditunjukkan untuk para pemilik ciptaan atas ciptaannya berdasarkan karyanya dalam berbagai bidang guna mempertahankannya dari pelanggaran-pelanggaran hak berdasarkan peraturan perundang-undangan yang ada".<sup>8</sup> Bagian-bagian yang dilindungi hak cipta meliputi: buku, film, music, drama, seni lukis dan karya-karya ciptaan lainnya yang salah satunya adalah karya yang berbentuk *anime*.

*Anime* sendiri ialah singkatan dari kata animasi yang dalam istilah Inggris adalah *animation*. Akan tetapi penggunaan kata *anime* hanya digunakan pada produksi animasi di negara Jepang. *Anime* merupakan suatu animasi yang pembuatannya berdasarkan tradisi-tradisi di Jepang yang pembuatannya menggunakan penggambaran secara manual menggunakan tangan dan/atau dengan bantuan komputer seperti efek 3d dan/atau efek CGI.<sup>9</sup> Saking terkenalnya *anime* di Jepang, penayangan *anime* meluas hingga keluar negara Jepang, mulai dari benua Amerika, Eropa, dan Asia yang salah satunya adalah negara Indonesia.

Masuknya *anime* di Indonesia, ternyata mendapat respon positif dikalangan masyarakat, hal itu dibuktikan dengan dibentuknya kelompok-kelompok pecinta *anime* yang berasal dari seluruh daerah di Indonesia. Karena kecintaan mereka terhadap *anime*, dibentuklah suatu acara bertemakan *anime* atau yang dinamakan *Japanese Festival* atau acara jejepangan. Di acara tersebut berisi banyak kegiatan, mulai dari *meet up* atau pertemuan antar kelompok pecinta *anime* diluar daerah, pertunjukkan *band* yang membawakan lagu bertemakan *anime*, hingga penjualan *merchandise* seperti poster dan juga *fanart*. *Fanart* adalah karya seni ciptaan dari penggemar yang menggambarkan suatu karakter yang telah ada. Dalam *Japanese Festival* sering dijumpai *stand-stand* yang menjual karya seni *Fanart*. *Fanart* yang dijual

---

<sup>5</sup> Dharmawan, Ni Ketut Supasti. *Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia*. (Denpasar, Swasta Nulus, 2018), hal. 21.

<sup>6</sup> *Ibid.* hal. 12.

<sup>7</sup> Darwance, Darwance, Yokotani Yokotani, and Wenni Anggita. "Dasar-Dasar Pemikiran Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual." *Progresif: Jurnal Hukum* 15, No. 2 (2020): 193-208.

<sup>8</sup> Yanto, Oksidelfa. "Konsep Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Studi Kritis Pembajakan karya Cipta Musik dalam Bentuk VCD dan DVD)." *Yustisia Jurnal Hukum* 4, No. 3 (2015): 746-760.

<sup>9</sup> Ilham, Muchamad. "Legalitas Perbuatan Fan-Subtitle (Fansub) yang Menerjemahkan dan Mengunggah Anime Menurut Pasal 9 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum* 25, No. 7 (2019): 1-8.

biasanya bersisi karakter-karakter dari karakter *anime* yang sedang *trending* atau karakter yang memiliki cukup banyak penggemar.

Berkat antusiasme orang-orang akan *anime*, penjualan *merchandise* seperti *fanart* pun laku terjual, dan para penjual mendapatkan keuntungan yang sangat banyak akibat penjualan tersebut. Namun lain halnya bagi *author* atau pencipta *anime* tersebut yang sama sekali tidak mendapatkan hak komersil dari penjualan *fanart* yang berbasis dari karakter di *anime* buatannya.

Penjualan *fanart* oleh para penggemar *anime* ini diketahui bahwa telah dijual “tanpa mendapatkan izin/meminta izin kepada *author* atau yang membuat langsung *anime* yang digunakan.” Pada dasarnya pembuatan *fanart* bukanlah suatu pelanggaran karena seperti namanya, *fanart* dibuat oleh penggemar dan dibagikan untuk penggemar lainnya. Tetapi, ternyata masih ada para penggemar *anime* yang menggunakan karya tersebut untuk tujuan komersial demi memperoleh keuntungan pribadi. Berdasarkan aturan UUHC, dapat ditentukan bahwa penjualan *fanart* tersebut melanggar Pasal 9 ayat (3) yaitu: “Setiap orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Pengandaan dan/atau Penggunaan secara Komersial Ciptaan.”

Alasan hak cipta disebut hak eksklusif, karena para pemilik ciptaan diberikan hak yang salah satunya dapat memperbanyak hasil ciptaannya sendiri maupun yang serupa dengan aslinya namun tindakan tersebut tidak termasuk sebagai pelanggaran, tetapi sebagai tindakan yang mengalihwujudkan ciptaan. Selain memperbanyak, tindakan mengumumkan hasil ciptaan dan juga memberikan izin untuk digunakannya ciptaan pihak-pihak lain termasuk dalam hak pemilik ciptaan. Pembuatan *fanart* tanpa menyebutkan identitas *author anime* tersebut juga dapat dikatakan melanggar hak moral pemilik ciptaan.<sup>10</sup>

Meneliti lebih lanjut terkait payung hukum terhadap *fanart* menjadi salah satu tujuan dibuatnya tulisan artikel ini. Artikel jurnal milik Muchamad Ilham yang berjudul “Legalitas Perbuatan Fan-Subtitle (Fansub) yang Menerjemahkan dan Mengunggah Anime Menurut Pasal 9 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta” menjadi referensi dalam membuat tulisan ini. Guna menghindari plagiarisme atau kemiripan dengan penelitian terdahulu, terdapat beberapa pembeda antara lain, (1) artikel milik Ilham meneliti terkait *Fansub*. *Fansub* memiliki kepanjangan yaitu *fan* dan *subtitle*, yang artinya adalah seseorang atau sekelompok fans yang mengedit film bahasa asing dengan memberikan suatu terjemahan kata atau kalimat didalam film itu guna membantu penonton untuk memudahkan dalam menonton film tersebut, sedangkan tulisan ini meneliti terkait *fanart*, yang artinya sebuah karya seni yang dihasilkan oleh seseorang atau sekelompok fans berdasarkan karya seni yang telah ada terutamanya karya seni anime. (2) *fansub* merupakan hasil karya berbentuk digital dan tidak bisa diwujudkan dalam bentuk fisik, sedangkan *fanart* dapat berupa fisik maupun digital.

## 1.2 Rumusan Masalah

Sesuai dengan hasil penjelasan tersebut, penulis ingin membahas 2 topik permasalahan, yaitu:

1. Bagaimana pengaturan hukum hak cipta *anime* yang diperjualbelikan dalam bentuk *fanart* di Indonesia?

---

<sup>10</sup> Indriani, Iin. "Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Musik." *Jurnal Ilmu Hukum* 7, No. 2 (2018): 246-263.

2. Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta *anime* yang diperjualbelikan dalam bentuk *fanart* di Indonesia?

### 1.3 Tujuan Penulisan

Tujuan artikel ini untuk mengetahui pengaturan hukum hak cipta *anime* yang diperjualbelikan dalam bentuk *fanart* di Indonesia serta mengetahui bentuk perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta *anime* yang diperjualbelikan dalam bentuk *fanart* di Indonesia.

## 2. Metode Penelitian

Artikel ini ditulis dengan metode pendekatan hukum normatif, yang mana menggunakan bahan hukum positif yang sedang berlaku di masyarakat yang menjadi tolak ukur dalam berperilaku bagi masyarakat.<sup>11</sup> Dalam hal ini, pendekatan normatif digunakan sebagai langkah-langkah untuk meneliti permasalahan dengan metode yuridis normatif. Metode tersebut terdiri dari asas-asas hukum, penyesuaian hukum dan perbandingan hukum. Selain metode diatas, juga digunakan metode deskriptif-analtis dalam penulisan artikel ini, yang mana metode ini sebagai prosedur dalam memecahkan masalah berdasarkan fakta-fakta yang ada sebagaimana mestinya yang terjadi dilapangan.<sup>12</sup>

Selain menggunakan pendekatan normatif, penulisan artikel ini juga menggunakan pendekatan perundang-undangan (*the statue approach*) dengan meneliti beberapa peraturan perundang-undangan yang selayaknya dapat menunjang penulisan artikel ini. Sumber bahan hukum yang digunakan antara lain Undang-Undang Tentang Hak Cipta, KUHPdata, serta beberapa Jurnal Hukum dengan didukung Buku-Buku Hukum. Teknik pengumpulan bahan hukum menggunakan metode Studi Kepustakaan, berdasarkan data-data yang telah dikumpulkan melalui sumber bahan hukum tersebut.

Selanjutnya teknik analisa bahan hukum menggunakan teknik sistematis dengan mencari kaitan antara peraturan perundang-undangan yang sederajat maupun yang berada diatas atau dibawah tingkatannya sehingga dapat dipahaminya suatu konsep yang terdapat dalam aturan tersebut. Selain pada hubungan antara peraturan perundang-undangan, juga didukung dengan penggunaan doktrin-doktrin para ahli hukum sehingga semakin mudah dipahaminya suatu konsep aturan hukum tersebut.

## 3. Hasil dan Pembahasan

### 3.1 Pengaturan Hak Cipta *Anime* yang Diperjualbelikan dalam Bentuk *Fanart* di Indonesia

Seiring berkembangnya waktu dan juga dibarengi dengan perkembangan teknologi, masyarakat semakin dimudahkan dalam mengakses dan menonton *anime* bahkan jika *anime* tersebut belum dirilis secara resmi di Indonesia. Mulai ramai nya masyarakat dan para penggemar *anime* membahas *anime*, hal tersebut menjadi

---

<sup>11</sup> Indirakirana, Ayu, and Ni Ketut Millenia Krisnayanie. "Upaya Perlindungan Hak Cipta Konten Youtube WNA yang Dijiplak oleh WNI Dalam Perspektif Bern Convention." *Ganesha Law Review* 3, No. 2 (2021): 85-96.

<sup>12</sup> Ardina, Y., Santoso, B., & Njatrijani, R. "Perlindungan Hukum Bagi Pemegang Hak Cipta Permainan Video (Video Game) terhadap Tindakan Pembajakan berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." *Diponegoro Law Journal*, No.5 (2016), h. 6.

kesempatan para pelaku usaha dalam memanfaatkan antusiasme para penggemar *anime*. Salah satunya adalah dengan menjual suatu karakter dalam *anime* yang sedang digemari dalam sebuah *fanart*. Pembuatan *fanart* berdasarkan suatu karakter *anime* sangatlah digemari oleh para penggemar *anime* yang bahkan rela untuk mengeluarkan uang demi membeli karakter kesukaannya.

Karakter yang dibuat dalam bentuk *fanart* memiliki arti tersendiri bagi para pecinta *anime*. Sifat dari karakter tersebut yang ditayangkan pada *anime* sangat disukai oleh para pecinta *anime*, sehingga timbullah keinginan untuk mengoleksi *merchandise* – *merchandise* yang berhubungan langsung dengan karakter yang disukai, yang salah satunya adalah *fanart*. Karakter *fanart* biasanya merupakan tokoh wanita dalam suatu *anime* sehingga banyak ditemukan para pria yang lebih sering melakukan pembelian *fanart*, namun kadang kala dijumpai juga para wanita yang membeli *fanart* tokoh pria suatu *anime*.<sup>13</sup>

Tetapi dibalik larisnya penjualan *fanart*, ternyata diketahui bahwa para penjual *fanart* tidak memiliki izin untuk menggunakan suatu karakter dalam membuat *fanart* kepada sang *author* atau pencipta *anime*. Di Indonesia sendiri mengatur mengenai aturan-aturan bagi pelaku seni guna melindungi karya seni maupun ciptaannya dalam bentuk HKI dan Hak cipta. HKI lahir melalui hasil terjemahan *Intellectual Property Right* (IPR), hak yang lahir hasil intelektual manusia.<sup>14</sup>

Penjualan *fanart* dengan mendapatkan keuntungan komersial ini tidak sesuai dengan ketentuan Pasal 9 UUHC. Berdasarkan Pasal 9 ayat (1) UUHC bahwa “Pencipta atau Pemegang Hak memiliki hak ekonomi untuk 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.”

Selanjutnya larangan terhadap jual beli *fanart* untuk mendapatkan keuntungan komersial diatur Pasal 9 ayat (2) UUHC dinyatakan bahwa: “Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Serta ayat (3) UUHC bahwa: “Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.”

Akibat dari diperluasnya jangkauan peminat *anime* sampai ke mancanegara, Jepang sendiri juga memiliki aturan-aturan guna melindungi para *author-author* dari pelanggaran hukum atas *anime* buaatannya. Di Jepang, *anime* disebut-sebut sebagai suatu bentuk hiburan nyata yang didalamnya memuat suatu budaya negara Jepang dalam bentuk visual dan menjadikannya suatu inovasi dalam memperkenalkan budaya Jepang. Berdasarkan perkembangan *anime* di dunia digital, menunjukkan bahwa adanya suatu perubahan-perubahan dan juga isu-isu yang muncul di Jepang masa kini. Isu tersebut berkaitan dengan *anime* yang saat ini patut dipertimbangkan karena popularitasnya yang merambat hingga skala internasional. Terjadinya perubahan terhadap globalisasi konten yang menjadi dimudahkannya mengakses suatu *anime* menjadi dampak tersendiri bagi industri di Jepang.

---

<sup>13</sup> Puspitasari, Gadis, and Umul Khasanah. "Persepsi terhadap Tokoh Wanita Dalam Anime 2D Menurut Para Pecinta Anime di Indonesia." *Mezurashii* 1, no. 2 (2019): 59-66.

<sup>14</sup> Is, Muhamad Sadi, and MH SHI. *Aspek Hukum Informasi Indonesia* (Jakarta, Prenada Media, 2021), hal. 80.

Hal ini sesuai dengan tujuan utama pemerintah Jepang yang tertuang dalam kebijakan *Cool Japan*. *Cool Japan* sendiri ialah sebuah kebijakan diplomasi yang dibuat oleh Jepang dengan memanfaatkan *pop culture* yang telah ada.<sup>15</sup> Dijelaskan bahwa dalam kebijakan *Cool Japan*, pemerintah Jepang masih mengandalkan anime untuk mengenalkan “seisi” Jepang kepada masyarakat dunia guna meningkatkan ketertarikan terhadap Jepang dan diharapkan dengan cara tersebut dapat menghasilkan pertumbuhan ekonomi bagi Jepang dan juga berdampak pada penjualan atribut-atribut lain seperti *merchandise* dan barang lainnya. Perekonomian Jepang akibat kebijakan *Cool Japan* terlihat tumbuh dengan signifikan pada tahun 2005. Hal ini dibuktikan oleh *Japan External Trade Organization* (JETRO) (2005) melaporkan bahwa *anime* telah memimpin hingga 60% pada bidang industri penyiaran kartun di seluruh dunia. JETRO juga menjelaskan bahwa Jepang memperoleh keuntungan yang mencapai 17 Miliar US\$ akibat dari penjualan *anime* dan atribut-atribut nya pada pasar Amerika Serikat.<sup>16</sup>

Dibalik keuntungan besar yang diterima negara Jepang, *anime* bukan tidak mungkin terhindar dari suatu permasalahan seperti halnya permasalahan hak cipta. Oleh sebab itu, *anime* dapat dikategorikan sebagai karya yang diberikan perlindungan secara hukum sesuai dengan yang diatur pada UUHC di negara yang bersangkutan yang juga turut serta meratifikasi Konvensi Berne. Konvensi Berne itu sendiri adalah sebuah perjanjian internasional dibidang hak cipta yang memiliki tujuan untuk memberikan perlindungan kepada seluruh hasil karya dibidang seni sastra maupun dibidang ilmu pengetahuan.<sup>17</sup>

Perlindungan ini dijelaskan secara khusus pada Pasal 5 ayat (1) Konvensi Berne yang menjelaskan bahwa: “Pemilik ciptaan akan menikmati, sehubungan dengan karya yang dilindungi oleh Konvensi ini, di negaranegara Perhimpunan selain negara asal, hak-hak yang dilakukan oleh hukum mereka masing-masing sekarang atau selanjutnya dapat diberikan kepada warga negara mereka, serta hak-hak tersebut khusus diberikan oleh Konvensi ini.”<sup>18</sup>

Permasalahan hak cipta dalam peraturan Jepang dapat ditinjau dari aturan *Japan Copyright Act* (*Japan Copyright*) Pasal 38 tentang pembatasan hak cipta dan pengecualian yang menjelaskan bahwa: “diperbolehkan untuk mempertunjukkan, menampilkan kembali ciptaan yang sudah dipublikasi terlebih dahulu dengan tujuan nirlaba (non-profit) dan/atau tanpa memaksa memungut biaya apapun dari penonton ataupun pendengar. (biaya yang dimaksud termasuk segala jenis biaya yang akan dikenakan pada penawaran ataupun penyediaan agar ciptaan tersebut dapat ditampilkan kembali untuk publik....)”<sup>19</sup>

---

<sup>15</sup> Maulana, Rifki Indra. Tinjauan Buku Anime, Pornografi, Dan Pelanggaran Hak Cipta: Aspek Hukum Dalam Implementasi Kebijakan Cool Japan Book Review Anime, Pornography, And Copyright Infringement: Legal. *Jurnal Kajian Wilayah* 9, No. 1 (2018): 84-89.

<sup>16</sup> *Ibid.* hal. 85.

<sup>17</sup> Yanto, Oksidelfa. "Konvensi Bern dan Perlindungan Hak Cipta." *Jurnal Surya Kencana Satu: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan* 6, no. 1 (2016): 108-121

<sup>18</sup> Al-Farouqi, Akhmad, and Nandang Sutrisno Budi Agus Riswandi. "The Law of Anime: Otaku, Copyright, Fair Use, And It's Infringements In Indonesia." *Jipro: Journal of Intellectual Property* 1, no. 1 (2020): 42-60.

<sup>19</sup> Paramita, Ni Made Gearani Larisa, and Nyoman Mudana. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Film Anime yang Diunggah Oleh Komunitas Fandub Tanpa Izin Pencipta." *Kertha Negara: Journal Ilmu Hukum* 7, No. 4 (2019): 1-18.

Aturan yang melindungi para pemilik hak cipta di Jepang diatur lebih lengkap dan terperinci pada *Japan Copyright No.70*, 6 Juli, 2018 Pasal 21, Pasal 22, Pasal 22bis, Pasal 63 ayat (1), (2), (3). Pada "*Subsection 3 Categories of Rights Comprising Copyright (Right of Reproduction) Article 21: The author of a work has the exclusive right to reproduce the work. (Stage Performance Rights and Musical Performance Rights) Article 22: The author of a work has the exclusive right to give a stage performance or musical performance of the work with the purpose of having it seen or heard directly by the public (hereinafter referred to as "publicly"). (Right of On-Screen Presentation) Article 22-2: The author of a work has the exclusive right to publicly present a work via an on-screen presentation.*"

Lalu pada "*Section 7 Exercise of Rights (Authorization to Exploit Works) Article 63 (1)The copyright owner may grant another person authorization to exploit the work. (2)A person that obtains the authorization referred to in the preceding paragraph is entitled to exploit the work to which that authorization pertains within the scope of the manner and conditions of exploitation under that authorization. (3)A right to exploit a work under the authorization referred to in paragraph (1)may not be transferred without the consent of the copyright owner.*"

Pasal tersebut telah diterjemahkan kedalam Bahasa Indonesia, sebagai berikut, Pasal 21: "Penulis memiliki hak eksklusif untuk mereproduksi karyanya." Pasal 22: "Penulis memiliki hak eksklusif untuk menunjukkan karyanya di depan umum ("publik" berarti untuk membuat suatu karya dilihat atau didengar langsung oleh publik; hal yang sama akan berlaku selanjutnya)." Pasal 22 ayat (2): "Penulis memiliki hak eksklusif untuk mempresentasikan karyanya secara publik. Selain itu, ada peraturan di mana karya-karya anime harus mendapatkan otorisasi untuk mengeksploitasi karya-karya dari pemilik hak cipta atau pemberi lisensi." Pasal 63 ayat (1): "Pemilik hak cipta dapat memberikan otorisasi kepada orang lain untuk mengeksploitasi karya tersebut." ayat (2): "Setiap orang yang memperoleh otorisasi tersebut berhak untuk mengeksploitasi karya dengan cara dan sejauh mana izinnya." Ayat (3): "Hak eksploitasi sehingga diizinkan tidak dapat ditransfer tanpa persetujuan dari pemilik hak cipta."<sup>20</sup>

Sedangkan aturan mengenai pembuatan nirlaba/tanpa biaya diatur dalam *Japan Copyright* Pasal 38 ayat (1), ayat (4) dan ayat (5). Pasal 38 ayat (1): "Diperbolehkan untuk menunjukkan di depan umum, mempresentasikan, dan membaca karya yang sudah dipublikasikan, untuk tujuan nirlaba dan tanpa memungut biaya apa pun (biaya termasuk segala jenis biaya yang dikenakan pada penawaran tersebut. dan tersedianya sebuah karya untuk umum; hal yang sama akan berlaku selanjutnya dalam Pasal ini) kepada audiens atau penonton; dengan ketentuan, bagaimanapun, akan tetapi para pemain atau resital yang bersangkutan tidak dibayar upah untuk kinerja, presentasi atau pengajian tersebut." Ayat (4): "Dijijinkan untuk menawarkan kepada publik suatu karya (kecuali karya sinematografi) yang telah dipublikasikan, dengan meminjamkan salinan karya tersebut (tidak termasuk salinan karya sinematografi dalam hal suatu karya direproduksi dalam karya sinematografi) untuk tujuan nirlaba dan tanpa membebankan biaya kepada peminjam salinan tersebut." Ayat (5): "Untuk perusahaan pendidikan audiovisual dan perusahaan lain yang bukan untuk mencari untung, yang didesain oleh Kabinet Order, dengan tujuan, antara lain, untuk menawarkan film sinematografi dan bahan audiovisual lainnya untuk digunakan oleh publik maupun orang, yang ditunjuk oleh Kabinet Order yang disebutkan dalam Pasal sebelumnya, yang melakukan kegiatan untuk kesejahteraan orang cacat, dll. (Hanya orang yang berkepentingan dengan ayat (ii) Pasal itu, dan mengecualikan orang yang melakukan

---

<sup>20</sup> Al-Farouqi, Akhmad, *Op.Cit.*, hal. 51.

kegiatan tersebut untuk tujuan mencari untung), diperbolehkan untuk mendistribusikan karya sinematografi yang sudah dipublikasikan, dengan meminjamkan salinan karya tersebut, tanpa membebankan biaya kepada peminjam salinan tersebut.”<sup>21</sup>

Selaras dengan perkembangan jaman sekarang, dapat dilihat bahwa hasil dari buah pemikiran manusia mengandung unsur nilai komersial. Sebab dari nilai komersial ini atau disebut nilai ekonomi inilah yang terkadang menjadi penyebab timbulnya sengketa. Selain timbulnya sengketa, nilai komersial ini juga sering menyebabkan terjadinya peristiwa hasil kekayaan intelektual yang dipalsukan. Dampak akibat dari pemalsuan ini dapat diketahui bahwa selain merugikan pemakai, juga merugikan pemilik dari hasil kekayaan intelektual tersebut. Berdasarkan hal ini, dapat dipastikan bahwa perlindungan hukum itu benar-benar dibutuhkan. Perlindungan hukum yang diberikan bukan hanya sebatas sebuah perlindungan yang berdasarkan perspektif ekonomi, namun dibutuhkannya gabungan antar pemikiran-pemikiran dari berbagai sudut demi memberikan perlindungan untuk ide-ide maupun gagasan-gagasan seseorang secara penuh. Dengan demikian kekayaan intelektual dapat menjadi suatu produk yang sangat penting untuk dihargai keberadaannya.<sup>22</sup>

### 3.2 Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta *Anime* yang Diperjualbelikan dalam Bentuk *Fanart* di Indonesia

Terciptanya UUHC bertujuan agar menjadi pedoman bagi para pencipta karya agar merasa aman dan nyaman dan juga terhindar dari permasalahan-permasalahan yang berkaitan dengan hasil ciptaannya. Di lain sisi, UUHC juga bertujuan untuk memperhatikan hak-hak utama pemilik hak cipta maupun untuk penggemar *anime*. Oleh sebab itu, pemilik hak cipta diberikan hak-hak istimewa oleh UUHC atas karya yang dibuatnya hak perlindungan represif (hak untuk menyelesaikan masalah sengketa) dan hak preventif (hak untuk mencegah terjadinya sengketa). Perlindungan ini selaras dengan hak moral dan hak ekonomi yang otomatis lahir dan menjadi hak para pemilik hak cipta, yang selaras bahkan jika sebelum hak itu dilanggar maupun pada saat hak itu dilanggar.<sup>23</sup>

Secara Spesifik, di Jepang diperbolehkan untuk membuat salinan terkait karya cipta seseorang seperti halnya dalam bentuk *fanart* namun dalam beberapa pengecualian yang telah dijelaskan pada Pasal 46 ayat (4) *Japan Copyright*, “(Exploitation of an Artistic work on Public Display) Article 46 : It is permissible to exploit an artistic work the original copy of which is permanently installed in an outdoor location as provided for in paragraph (2) of the preceding Article or an architectural work, in any way whatsoever except the follow-ing: (iv) reproducing an artistic work for the purpose of selling copies of it, or selling those copies.

Dalam terjemahannya berupa, Pasal 46 ayat (4): “Diperbolehkan mengeksploitasi karya seni yang salinan aslinya dipasang secara permanen di tempat terbuka sebagaimana diatur dalam ayat (2) Pasal sebelumnya atau karya arsitektur, dengan cara apapun kecuali sebagai berikut: (iv) mereproduksi karya seni untuk tujuan menjual salinannya, atau menjual salinannya. Dapat diartikan bahwa, Jepang memberikan kelonggaran bagi siapa saja untuk membuat salinan terhadap suatu

---

<sup>21</sup> *Ibid.* h. 52.

<sup>22</sup> Jannah, Maya. "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Haki) Dalam Hak Cipta Di Indonesia." *Jurnal Ilmiah Advokasi* 6, no. 2 (2018): 55-72.

<sup>23</sup> Ilham, Muchamad. *op.cit.* h. 6

karya, namun jika hasil salinan itu sudah dipergunakan untuk memperoleh keuntungan dengan cara menjualnya, maka hal tersebut sudah menjadi pelanggaran hukum terhadap hak cipta.

Selaras pada hukum di Indonesia, para penjual fanart dapat dikatakan melanggar hak pencipta *anime* karena melakukan kegiatan penjualan fanart dengan menggunakan karakter ciptaan pencipta *anime*. Mengenai sanksi atas pelanggaran yang berhubungan penjualan fanart diatur lebih rinci pada Pasal 72 ayat (1) UUHC yaitu: "Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah)". Sementara ayat (2)-nya mengatakan; "Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)".<sup>24</sup>

Kepada *author* jepang yang menemukan pelanggaran atas penggunaan karakter anime nya yang telah diperjualbelikan dapat mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga di Indonesia, sesuai dengan Pasal 95 ayat (1) dan (2) sebagai berikut, "(1) Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan. Pengadilan yang berwenang sebagaimana dimaksud ayat (1) adalah Pengadilan Niaga".

Selain bentuk-bentuk sanksi yang dijelaskan pada UUHC, para penjual *fanart* yang menggunakan karakter anime untuk diperjualbelikan dalam bentuk fanart dapat dikenakan sanksi dalam segi hukum perdata yang dalam hal ini perbuatan melawan hukum. melawan hukum sendiri ialah suatu perbuatan melanggar hak subjektif orang lain. Author anime yang mengetahui bahwa hak nya dilanggar diperkenankan untuk mengajukan gugatan perdata sesuai dengan aturan pada Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHP) yang mengatur bahwa "Tiap perbuatan melanggar hukum, yang membawa kerugian kepada seorang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut."<sup>25</sup> Melawan hukum terdapat unsur-unsur yang dapat digunakan oleh author *anime* dalam menuntut para penjual fanart untuk mengganti rugi atas pelanggaran-pelanggaran dan kerugian yang diterima oleh author *anime* karena penggunaan karakter anime tanpa ijin dan juga karena para author *anime* tidak menerima hasil keuntungan dari penjualan fanart.

#### 4. Kesimpulan

Perkembangan *anime* di Indonesia menjadi kesempatan para pelaku usaha dalam memanfaatkan antusiasme para penggemar *anime*. Salah satunya adalah dengan menjual suatu karakter dalam *anime* yang sedang digemari dalam sebuah *fanart*. Tetapi dibalik larisnya penjualan *fanart*, ternyata diketahui bahwa para penjual *fanart* tidak memiliki izin untuk menggunakan suatu karakter dalam membuat *fanart* kepada sang *author* atau pencipta *anime*. *Article 46 of Japan Copyright* menjelaskan bahwa siapapun

<sup>24</sup> Yanto, Oksidelfa. "Konsep Perlindungan...." *op.cit.* hal. 750.

<sup>25</sup> Kusno, Habi. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Pencipta Lagu Yang Diunduh Melalui Internet." *Fiat Justisia: Jurnal Ilmu Hukum* 10, no. 3 (2016): 489-502.

dapat membuat salinan atas karya cipta dalam bentuk apapun termasuk *fanart* dengan pengecualian salinan tersebut tidak diperjualbelikan, jadi para penjual *fanart* dapat dikatakan melanggar hak cipta karena dalam hal ini tidak memperoleh izin dari author *anime* karena melakukan kegiatan penjualan *fanart* dengan menggunakan karakter ciptaan author *anime* seperti yang dijelaskan pada Pasal 9 ayat (3) UUHC. Demi melindungi hak pemilik ciptaan, para pelanggar hak cipta dapat dikenai sanksi berupa pidana / sanksi berupa denda yang diatur pada Pasal 9 ayat (1), Pasal 72 ayat (1), dan Pasal 113 ayat (2) UUHC. Selain itu para penjual *fanart* dapat dikenakan Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata atas dasar perbuatan melawan hukum. Selain bentuk sanksi, UUHC juga memberikan bentuk perlindungan ganti rugi kepada pemilik ciptaan yang diatur dalam Pasal 95 UUHC.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Atsar, Abdul. *Mengenal Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. (Yogyakarta, Deepublish, 2018).
- Dharmawan, Ni Ketut Supasti. *Harmonisasi hukum kekayaan intelektual Indonesia*. (Denpasar, Swasta Nulus, 2018).
- Is, Muhamad Sadi, and MH SHI. *Aspek Hukum Informasi Indonesia* (Jakarta, Prenada Media, 2021).
- OK, H. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. (Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2015).

### Jurnal

- Al-Farouqi, Akhmad, and Nandang Sutrisno Budi Agus Riswandi. "The Law of Anime: Otaku, Copyright, Fair Use, And It's Infringements In Indonesia." *Jipro: Journal of Intellectual Property* 1, no. 1 (2020).
- Alfons, Maria. "Kepastian Hukum Perolehan Hak Atas Kekayaan Intelektual." *Jatiswara* 31, No. 2 (2017).
- Darwance, Darwance, Yokotani Yokotani, and Wenni Anggita. "Dasar-Dasar Pemikiran Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual." *PROGRESIF: Jurnal Hukum* 15, no. 2 (2020).
- Ilham, Muchamad. "Legalitas Perbuatan Fan-Subtitle (Fansub) yang Menerjemahkan dan Mengunggah Anime Menurut Pasal 9 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta." *Dinamika: Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum* 25, No. 7 (2019).
- Indriani, Iin. "Hak Kekayaan Intelektual: Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Musik." *Jurnal Ilmu Hukum* 7, no. 2 (2018).
- Jannah, Maya. "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Haki) Dalam Hak Cipta Di Indonesia." *Jurnal Ilmiah Advokasi* 6, no. 2 (2018).
- Kusno, Habi. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Pencipta Lagu Yang Diunduh Melalui Internet." *FIAT JUSTISIA: Jurnal Ilmu Hukum* 10, no. 3 (2016).
- Maulana, Rifki Indra. Tinjauan Buku Anime, Pornografi, Dan Pelanggaran Hak Cipta: Aspek Hukum Dalam Implementasi Kebijakan Cool Japan Book Review

- Anime, Pornography, And Copyright Infringement: Legal. *Jurnal Kajian Wilayah* 9, No. 1 (2018).
- Paramita, Ni Made Gearani Larisa, and Nyoman Mudana. "Perlindungan Hukum Hak Cipta Film Anime yang Diunggah Oleh Komunitas Fandub Tanpa Izin Pencipta." *Kertha Negara: Journal Ilmu Hukum* 7, No. 4 (2019).
- Puspitasari, Gadis, and Umul Khasanah. "Persepsi terhadap Tokoh Wanita Dalam Anime 2D Menurut Para Pecinta Anime di Indonesia." *Mezurashii* 1, no. 2 (2019): 59-66.
- Thalib, Prawitri. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta dan Pemilik Lisensi Rekaman Berdasarkan Undang-Undang tentang Hak Cipta." *Yuridika* 28, No. 3 (2013).
- Yanto, Oksidelfa. "Konsep Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Studi Kritis Pembajakan karya Cipta Musik dalam Bentuk VCD dan DVD)." *Yustisia Jurnal Hukum* 4, no. 3 (2015).
- Yanto, Oksidelfa. "Konvensi Bern dan Perlindungan Hak Cipta." *Jurnal Surya Kencana Satu: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan* 6, no. 1 (2016).

#### **Peraturan Perundang-Undangan**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta