

**ANALISIS HUKUM GANTI RUGI TERHADAP
PELANGGARAN HAK CIPTA KOMIK JEPANG
(MANGA) TERBITAN LUAR NEGERI YANG
DIBAJAK MELALUI SITUS WEB ILEGAL**



SKRIPSI

**Diajukan sebagai salah satu syarat
Untuk memperoleh Gelar Sarjana Hukum
Program Studi Ilmu Hukum**

Oleh:

VENI ARDEA REGITA CAHYANI P.M

NIM: 502020235

**UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG
FAKULTAS HUKUM**

2024

UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG

FAKULTAS HUKUM

PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN

Judul Skripsi : ANALISIS HUKUM GANTI RUGI TERHADAP
PELANGGARAN HAK CIPTA KOMIK JEPANG
(MANGA) TERBITAN LUAR NEGERI YANG
DIBAJAK MELALUI SITUS WEB ILEGAL



NAMA : VENI ARDEA REGITA
CAHYANI PUTRI M.
NIM : 502020235
PROGRAM STUDI : Hukum Program Sarjana
PROGRAM KEKHUSUSAN : Hukum Perdata

Pembimbing

1. Dr. Darmadi Djufri, SH., MH
2. Mona Wulandari, SH., MH

(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

Palembang, Mei 2024

PERSETUJUAN OLEH TIM PENGUJI:

Ketua : Dr. Khalisah Hayatuddin, SH., M. Hum
Anggota : 1. Dr. Darmadi Djufri, SH., MH
2. Helmi Ibrahim, Sh., M.Hum.

(*[Signature]*)
(*[Signature]*)
(*[Signature]*)

**DISAHKAN OLEH
DEKAN FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS MUHAMMADIYAH PALEMBANG**

(*[Signature]*)
H. Abdul Hamid Usman, SH., M.Hum
NBM/NIDN : 725300 / 0210116301

SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI

Yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : VENI ARDEA REGITA CAHYANI PUTRI
MARYANI
Nim : 502020235
Program Studi : Hukum Program Sarjana
Prog. kekhususan : Hukum Perdata
Judul Skripsi : Analisis Hukum Ganti Rugi Terhadap
Pelanggaran Hak Cipta Komik Jepang (*Manga*)
Terbitan Luar Negeri yang Dibajak Melalui Situs
Web Ilegal

Menyatakan bahwa karya ilmiah / skripsi saya yang berjudul :

**ANALISIS HUKUM GANTI RUGI TERHADAP PELANGGARAN
HAK CIPTA KOMIK JEPANG (*MANGA*) TERBITAN LUAR NEGERI
YANG DIBAJAK MELALUI SITUS WEB ILEGAL**

Adalah bukan merupakan karya tulis orang lain, baik sebagian maupun keseluruhan, kecuali dalam bentuk kutipan yang telah kami sebutkan sumbernya.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya dan apabila pernyataan ini tidak benar, kami bersedia mendapatkan sanksi akademis

Palembang, Mei 2024



Veni Ardea Regita C.P.M

MOTTO DAN PERSEMBAHAN

Motto

“Allah tidak membebani seseorang melainkan sesuai dengan kesanggupannya.” – (QS Al Baqarah 286)

Terucap syukur kepada Allah SWT dan Rasulnya.

Skripsi ini kupersembahkan untuk:

- **Kedua Orang Tuaku Aprisal Juarsah dan Eni Maryani Yang Selalu Memberikan Do`a dan Dukungan Serta Do`a Yang Tulus Demi Masa Depan**
- **Adikku Veno Ardika, Vera Aqilla, dan Nathan Saputra**
- **Pembimbing Skripsiku**
- **Almamater Hijauku**

ABSTRAK

ANALISIS HUKUM GANTI RUGI TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA KOMIK JEPANG (MANGA) TERBITAN LUAR NEGERI YANG DIBAJAK MELALUI SITUS WEB ILEGAL

VENI ARDEA REGITA C.P.M

502020235

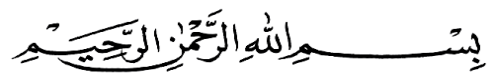
Penelitian ini membahas analisis hukum ganti rugi terhadap pelanggaran hak cipta komik Jepang (*manga*) terbitan luar negeri yang dibajak melalui situs web ilegal. Penelitian ini berfokus pada upaya pemerintah Indonesia dalam membantu pemegang hak cipta internasional atas pelanggaran hak cipta *manga* melalui situs web ilegal.

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif dengan menganalisis aturan hukum yang tertulis, seperti undang-undang, peraturan pemerintah, dan putusan pengadilan. Indonesia telah meratifikasi Konvensi Bern tentang Perlindungan Karya Sastra dan Artistik, dan WCT yang memungkinkan tuntutan perdata terhadap pembajak.

Sengketa hak cipta perdata dapat digunakan untuk menggugat ganti rugi. Proses hukum pelanggaran hak cipta dimulai dengan mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga, diikuti dengan pencatatan dan penetapan hari sidang oleh Panitera. Juru sita kemudian memberikan pemberitahuan dan pemanggilan kepada pihak-pihak terkait. Putusan harus diucapkan dalam waktu 90 hari dalam sidang terbuka dan disampaikan kepada semua pihak yang terlibat

Kata Kunci: Hak Cipta, Hukum Perdata, Ganti Rugi

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warohmatullahi Wa Barokaatuh

Alhamdulillahirobbilalamin, Puji dan syukur penulis panjatkan ke hadirat Allah SWT. karena atas Rahmat dan Karunia-Nya penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, shalawat serta salam semoga tetap tercurah kepada Nabi Muhammad SAW. kepada keluarganya, sahabatnya dan kita selaku umatnya. Skripsi ini berjudul **“ANALISIS HUKUM GANTI RUGI TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA KOMIK JEPANG (MANGA) TERBITAN LUAR NEGERI YANG DIBAJAK MELALUI SITUS WEB ILEGAL”** ini dapat penulis selesaikan sebagaimana waktu yang telah dijadwalkan. Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih banyak kekurangan dan penulisan skripsi ini tidak akan selesai tanpa dorongan dan dukungan banyak pihak yang tak pernah henti berusaha dan memberi semangat dan dukungan baik morildan materiil. Karena penulis yakin tanpa bantuan dan dukungan tersebut, sulit rasanya bagi penulis untuk menyelesaikan penulisan skripsi ini.

Di samping itu, izinkan penulis menyampaikan ucapan terima kasih dan penghargaan yang setinggi-tingginya kepada:

1. Bapak Dr. Abid Djazuli, S.E., M.M selaku Rektor Universitas Muhammadiyah Palembang beserta staff dan karyawan/karyawati;
2. Bapak H. Abdul Hamid Usman, S.H., M.Hum., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang;
3. Bapak M. Soleh Idrus, S.H., M.S, selaku Dekan I, Ibu Mona Wulandari, S.H., M.H., selaku Dekan II, Bapak Dr. Mulyadi Tanzili, S.H., M.H., selaku Dekan III, Bapak Rijalush Shalihin, SE.I., MH.I selaku Dekan IV Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang;
4. Bapak Yudistira Rusydi, S.H., M.Hum, selaku Ketua Prodi Hukum Program Sarjana Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang;

5. Bapak Dr. H. Darmadi Djufri, SH., MH selaku Dosen Pembimbing I yang telah memberi bimbingan, Pelajaran, dan arahan serta masukan yang membangun dalam proses penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
6. Ibu Mona Wulandari, S.H., M.H., selaku Dosen Pembimbing II dan Pembimbing akademik yang telah memberi bimbingan, Pelajaran, dan arahan serta masukan yang membangun dalam proses penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
7. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang;
8. Terima kasih yang tak terhingga kepada orang tuaku tercinta, ayahanda Aprisal Juarsah dan Ibunda Eni Maryani yang telah memberikan semangat, doa, dan segala dukungannya sejak penyusun lahir hingga saat ini, dan tidak pernah lelah memberikan motivasi serta kesabaran kepada penulis;
9. Kepada ketiga adikku tercinta, Veno ardika, Vera Aqila, dan Nathan Saputra atas segala doa dan hiburan selama ini, serta telah menjadi adik terbaik sepanjang masa;
10. Kepada Kim Jinhwan, B.I, iKON, TOMMOROW X TOGETHER, Kakashi Hatake, Gojo Satoru, Vinsmoke Sanji dan Childe yang telah mewarnai dan memberikan warna dalam hari-hari penulis selama masa penyusunan tugas akhir ini. Terima kasih telah hadir dan menjadi inspirasi sekaligus motivasi bagi penulis untuk terus berjuang dalam menggapai mimpi dan menjadi pribadi yang lebih baik lagi.
11. Serta semua pihak yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu, semoga segala bantuan amal kebaikan kalian mendapat balasan yang setimpal dari Allah SWT. Oleh karena itu penulis sangat berterima kasih dan juga mengharapkan kritikan dan saran agar dapat memberikan manfaat bagi pembacanya;
12. Terakhir, teruntuk diri saya sendiri. Terima kasih kepada diri sendiri Veni Ardea Regita C.P.M yang sudah kuat melewati segala lika-liku yang terjadi. Saya bangga pada diri saya sendiri, mari bekerja sama untuk lebih

berkembang lagi menjadi pribadi yang lebih baik dari hari ke hari. Penulis menyadari penulisan skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, karena memang tidak ada manusia yang sempurna karena kesempurnaan hanya milik Allah SWT.

Akhir kalam dengan segala kerendahan hati penulis mengucapkan banyak terima kasih kepada semua pihak yang telah membantu dalam menyelesaikan skripsi ini.

Wassalamu'alaikum Warohmatullahi Wa Barokaatuh

Palembang, April 2024

Yang Menyatakan

Veni Ardea Regita C.P.M

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
LEMBAR PERSETUJUAN DAN PENGESAHAN	ii
SURAT PERNYATAAN ORISINALITAS SKRIPSI	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN	iv
ABSTRAK	v
KATA PENGANTAR	vi
DAFTAR ISI	ix
BAB I PENDAHULUAN	1
A. Latar Belakang	1
1 Rumusan Masalah	8
2 Tujuan Penelitian	8
B. Ruang Lingkup dan Tujuan Penelitian	9
C. Kerangka Konseptual	10
D. Metode Penelitian	13
E. Sistematika Penulisan	16
BAB II TINJAUAN PUSTAKA	18
A. Tinjauan Umum Hak Cipta	18
1. Pengertian Hak Cipta	18
2. Objek Hak Cipta	23
3. Kedudukan Hak cipta sebagai hak kebendaan	27
B. Tinjauan Umum Perjanjian Internasional	30
C. Tinjauan Umum Industri	33
1. Pendistribusian	33
2. Lisensi	34
3. Royalti	38
D. Tinjauan Umum Pembajakan	40
E. Tinjauan Umum Ganti Rugi	41
BAB III PEMBAHASAN	45
A. Pelaku Pembajakan <i>Manga</i> Terbitan Luar Negeri Melalui Situs Web Ilegal Dikenakan Tuntutan Ganti Rugi Secara Perdata	45

B. Proses Hukum Ganti Rugi Atas Pelanggaran Hak Cipta Atas Komik Jepang (Manga) Yang Diterbitkan Di Luar Negeri Yang Dibajak Melalui Situs Web Ilegal	56
BAB IV PENUTUP	61
A. Kesimpulan	61
B. Saran	62
DAFTAR PUSTAKA	63
LAMPIRAN	

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Dalam era globalisasi yang saat ini tengah berlangsung, perkembangan teknologi telah mengalami kemajuan yang luar biasa, terutama dalam sektor informasi. Hal ini telah membuka pintu bagi masyarakat untuk mengakses dan menggali informasi baik dari dalam maupun luar negeri. Akibatnya, pertukaran informasi telah menjadi semakin cepat dan lebih mudah, yang pada gilirannya menghasilkan pertukaran budaya dan seni yang semakin intens antarnegara.

Salah satu contoh yang mencolok adalah fenomena globalisasi komik jepang atau lebih dikenal oleh masyarakat dengan sebutan *manga*. Komik jepang atau *manga* adalah bentuk seni dan budaya yang sangat populer di Jepang dan telah meraih popularitas di seluruh dunia. Sejumlah besar *manga* telah diterjemahkan ke dalam berbagai bahasa sehingga memungkinkan pembaca internasional untuk menikmati karya seni Jepang yang luar biasa ini, termasuk bahasa Indonesia. *Manga* sejak awal tahun 1990-an hingga sekarang membanjiri Indonesia, sehingga dunia anak-anak dan remaja Indonesia banyak yang mengenal *manga*.

Kehadiran *manga* telah mengubah lanskap budaya pop Indonesia, dengan munculnya komunitas-komunitas penggemar yang semakin berkembang dan antusias. Alasan sebagian besar pembaca menyukai *manga*, karena *manga*

memiliki gambar yang unik dan memiliki berbagai macam genre. *manga* banyak digemari oleh pembaca Indonesia karena ceritanya yang menegangkan, seru, dan memiliki plot yang berbeda dengan komik Amerika, *manga* menjadi sarana belajar bahasa dan budaya bagi mereka yang tertarik dengan cara hidup orang Jepang, serta menjadi salah satu media belajar yang menyenangkan.¹

Munculnya platform digital dan situs web yang menyediakan *manga* secara *daring* telah mengubah lanskap pembacaan *manga* secara signifikan, memperluas jangkauan dan meningkatkan aksesibilitas bagi pembaca di seluruh dunia. Tanpa harus mengandalkan distribusi fisik atau toko buku lokal, penggemar *manga* sekarang dapat dengan mudah menikmati berbagai judul dari kenyamanan rumah mereka sendiri. Platform ini menawarkan pengalaman membaca yang tanpa batas, memungkinkan pembaca untuk menjelajahi berbagai genre dan judul tanpa kendala geografis.

Kemudahan akses ini juga didukung oleh fitur-fitur seperti penerjemahan, memungkinkan pembaca di berbagai negara untuk menikmati karya-karya *manga* dalam bahasa lokal mereka. Selain itu, kecepatan distribusi yang dapat diakses instan pada hari peluncuran resmi menciptakan kegembiraan tersendiri bagi para penggemar yang tidak sabar menanti kelanjutan cerita kesukaan mereka. Munculnya platform digital ini secara efektif memajukan industri *manga* menuju era globalisasi, di mana karya seni ini dapat diakses dan dinikmati oleh berbagai komunitas pembaca di seluruh dunia.

¹ Deborah, Tulus, dan Pramesti Saniscara. "Perancangan Bisnis Buku Komik Sejarah Manga." Jurnal Vicidi Vol 8, No1, (2018).

Pada industri penerbitan Jepang, *manga* memiliki dampak yang sangat signifikan dan beberapa seri *manga* terkenal memiliki basis penggemar setia di seluruh dunia. Meski popularitasnya terus meningkat, namun ada beberapa aspek yang memprihatinkan, antara lain aktivitas seperti *scanlation* yang dilakukan oleh beberapa penggemarnya. Dalam hal ini, *scanlation* dapat memberikan dampak negatif dalam konteks Hak Cipta dan pendistribusian karya.

Scanlation atau pemindaian ilegal adalah proses dimana para penggemar *manga* menerjemahkan dan mendigitalkan *manga* dari bahasa aslinya ke bahasa lain, khususnya bahasa Inggris, secara tidak resmi. Tujuannya adalah agar penggemar di luar Jepang dapat menikmati serial *manga* yang belum diterjemahkan atau diterbitkan secara resmi dalam bahasa mereka. Pemindai, dijalankan oleh penggemar berdedikasi, memindai *manga* dari sumber aslinya, kemudian melakukan proses penerjemahan dan pengeditan agar dapat diakses oleh khalayak yang lebih luas.

Ciri-ciri *manga* bajakan yang beredar di situs web ilegal dapat dilihat dari beberapa aspek, yaitu :

1. Judul *manga* bajakan biasanya tidak lengkap atau ditulis dengan cara yang berbeda dari judul aslinya. Hal ini dilakukan untuk menghindari deteksi oleh pihak penerbit resmi.
2. Cover *manga* bajakan biasanya tidak memiliki kualitas yang baik. Hal ini dapat terlihat dari kualitas gambar, warna, dan tata letak.

3. Halaman komik bajakan biasanya tidak rapi dan tidak memiliki nomor halaman. Hal ini dapat terlihat dari adanya spasi yang tidak rata, gambar yang terpotong, dan pilihan jenis huruf yang kurang tepat.
4. Isi *manga* bajakan biasanya tidak lengkap atau telah disensor. Hal ini karena *manga* bajakan biasanya didistribusikan tanpa izin dari penerbit resmi.
5. Terjemahan *manga* bajakan biasanya kurang akurat dan tidak natural. Hal ini karena *manga* bajakan biasanya diterjemahkan oleh orang yang tidak memiliki pengalaman atau keahlian dalam menerjemahkan bahasa Jepang.

Meskipun digitalisasi *manga* telah membuka akses yang lebih luas terhadap karya *manga* terkenal di berbagai belahan dunia, namun juga menimbulkan sejumlah permasalahan hukum terkait Hak Cipta dan distribusi karya *manga* ini. Pemindai ini membantu menyebarkan *manga* dengan cepat kepada para penggemar di seluruh dunia, namun juga menimbulkan pertanyaan mendalam tentang legalitas distribusi dan penggunaan konten ini. Pemilik Hak Cipta dan penerbit sering kali mengalami kesulitan dalam melindungi karya mereka dari penyalinan dan penggunaan tanpa izin.

Beberapa tahun terakhir, para "pembajak" yang menggunakan situs-situs ini telah mulai mendapatkan penghasilan, melalui iklan, pemendek URL yang membayar berdasarkan jumlah klik, afiliasi dengan situs-situs *e-commerce*, dan dengan menjual aplikasi di platform mereka.

Pembajakan *manga* memiliki dampak ekonomi yang signifikan, yang dapat merugikan berbagai pihak dalam industri *manga*. Berikut adalah beberapa dampak ekonomi yang dapat timbul akibat pembajakan:

1. Pembajakan *manga* cenderung menyebabkan penurunan penjualan versi asli yang sah. Pembaca yang mengakses karya-karya melalui situs web ilegal sering kali tidak lagi membeli versi fisik atau digital yang sah, mengurangi pendapatan yang dapat diperoleh oleh penerbit dan penjual *manga* resmi.
2. Pencipta *manga* kehilangan potensi pendapatan dari penjualan *manga* asli, royalti, dan lisensi internasional. Pembajakan merugikan pencipta karena karya mereka disebarluaskan tanpa izin, sehingga mengurangi insentif untuk terus menghasilkan karya berkualitas.
3. Penerbit *manga* juga mengalami kerugian finansial, karena penjualan sah mereka menurun. Lisensi yang seharusnya dapat dijual ke pasar internasional juga terancam oleh penyebaran versi bajakan, mengurangi potensi pendapatan penerbit dari ekspansi global.
4. Dampak ekonomi pembajakan tidak hanya dirasakan oleh penerbit *manga*, tetapi juga oleh industri terkait seperti perusahaan distribusi, toko buku, dan platform penjualan resmi. Semua pihak yang terlibat dalam rantai pasokan *manga* dapat mengalami penurunan pendapatan dan keuntungan.

Menurut Kementerian Ekonomi, Perdagangan dan Industri Jepang (METI) diperkirakan kerugian akibat pembajakan online pada tahun 2014 mencapai

\$20 miliar di seluruh dunia. Faktanya, sebuah situs populer yang digunakan untuk pembajakan menduduki peringkat 156 di Jepang, di antara perusahaan-perusahaan yang sama dengan yang dicurinya. Ini adalah masalah besar yang terus berkembang setiap tahunnya.

Sebagai respons terhadap penyebaran luas pembajakan digital yang telah memberikan dampak signifikan terhadap industri kreatif Jepang, METI mengumumkan strategi untuk menanggulangi pembajakan *anime* dan *manga* Jepang di luar negeri. Rencana tersebut berupa program berjudul "*Manga Anime Guardians Project*" ("MAGP") dimana METI mengumpulkan para profesional ternama di industri *anime* dan untuk bekerja sama membentuk sebuah komite untuk memerangi pelanggaran Hak Cipta.²

MAGP bertujuan untuk secara efektif menghapus salinan *manga* dan *anime* yang diunggah secara ilegal dari ruang online dan menciptakan sistem yang memandu penggemar dari sumber ilegal ke situs legal. Komite ini terdiri dari studio dan distributor *anime* dan *manga* terkemuka seperti *Aniplex*, *Kadokawa*, *Good Smile Company*, *Kodansha*, *Sunrise*, *Shueisha*, *Shogakukan*, *ShoPro*, *Studio Ghibli*, *Tezuka Productions*, *Toei Animation*, *TMS Entertainment*, dan *Bandai Namco*. MAGP juga bekerja sama dengan perusahaan *Delaware Tokyo Otaku Mode*.

Indonesia sendiri juga telah berkomitmen untuk melindungi ciptaan dan Hak Cipta yang melekat pada penciptanya dengan mengganti UU Hak Cipta Tahun 2002 dengan yang lebih baru yaitu UU No. 28 Tahun 2014 Tentang

² Widhi Prasetia Nugraha, "Upaya Jepang Dalam Melindungi Hak Atas Kekayaan Intelektual Industri Anime Dan Manga," *Journal of International Relations*, Vol 5, No. 2 (2019): 263–270,

Hak Cipta. Secara singkat, Manga terjemahan adalah karya turunan yang diterbitkan oleh penerbit berlisensi yang juga tunduk pada perlindungan hukum Hak Cipta dari segala bentuk pelanggaran.³ Melalui berbagai ketentuan dan peraturannya, undang-undang ini bertujuan untuk mengatur dan memantau penggunaan, distribusi dan perlindungan Hak Cipta dalam konteks semakin berkembangnya teknologi informasi dan komunikasi.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengutamakan kepentingan nasional dan memperhatikan keseimbangan antara kepentingan Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait, dengan masyarakat serta memperhatikan ketentuan dalam perjanjian internasional di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait.

Terkait dengan partisipasi Indonesia dalam perdagangan internasional dan penegakan Hak Cipta, penting untuk diingat bahwa perlindungan Hak Cipta nasional saja tidak cukup untuk memaksimalkan manfaat pengembangan kreativitas. Oleh karena itu, perlindungan Hak Cipta di tingkat internasional menjadi semakin penting, terutama dalam konteks teknologi dan informasi yang terus berkembang.

Pemerintah kemungkinan besar akan meratifikasi lebih banyak konvensi internasional terkait Hak Cipta, untuk mengikuti perkembangan tersebut dan memastikan bahwa hak-hak pencipta dapat dilindungi dan dihormati secara universal.

³ M Rizki dkk. "Legalitas Manga-Scanlation Pada Manga/Manga Online Di Situs Mangaku.Live Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Supremasi Jurnal Hukum* Vol 5, no. 02 (2023): 159-174.

Berdasarkan permasalahan yang telah disampaikan, penulis bermaksud untuk mengeksplorasi dan menyusun skripsi dengan fokus pada pemahaman dan analisis mendalam terhadap konteks yang telah diidentifikasi. Adapun judul yang diusulkan untuk penelitian ini adalah **ANALISIS HUKUM GANTI RUGI TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA KOMIK JEPANG (MANGA) TERBITAN LUAR NEGERI YANG DIBAJAK MELALUI SITUS WEB ILEGAL** yang dirancang untuk merinci aspek-aspek kunci yang akan diteliti dan dianalisis secara sistematis. Dengan penelitian ini, diharapkan dapat memberikan kontribusi positif dalam pemahaman lebih lanjut terhadap permasalahan yang diangkat serta memberikan wawasan baru dalam konteks yang bersangkutan.

1. Rumusan Masalah

Berdasarkan judul serta latar belakang diatas, adapun yang menjadi rumusan masalah dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

- 1) Apakah pelaku pembajakan *manga* terbitan luar negeri melalui situs web ilegal dapat dikenakan tuntutan ganti rugi secara perdata?
- 2) Bagaimana proses hukum yang ditempuh oleh pemegang Hak Cipta untuk menuntut ganti rugi atas pelanggaran Hak Cipta komik jepang (*manga*) terbitan luar negeri yang dibajak melalui situs web ilegal?

2. Manfaat Penelitian

Setiap penelitian tentu memiliki manfaat di dalamnya. Demikian pula, penelitian hukum ini memiliki manfaat yang signifikan yang dapat dipahami dari dua aspek, yaitu:

a. Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis yang signifikan dengan menyumbangkan pemahaman yang lebih mendalam tentang dampak ekonomi pembajakan terhadap Hak Cipta *manga*. Melalui analisis hukum ganti rugi, penelitian ini berpotensi memperkaya literatur akademis dalam bidang hukum Hak Cipta, memperjelas konsep ganti rugi terkait pelanggaran Hak Cipta di dunia digital. Dengan memberikan pemahaman yang lebih kaya terhadap kerangka hukum yang ada, penelitian ini diharapkan dapat menjadi sumbangan penting bagi pengembangan teori hukum terkait dengan perlindungan Hak Cipta di era globalisasi dan teknologi internet.

b. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan panduan dan pemahaman yang berguna bagi para praktisi, pemerintah, dan pemangku kepentingan dalam mengembangkan kebijakan yang lebih efektif untuk melindungi Hak Cipta dan menjaga keberlanjutan industri *manga*. Kami berharap manfaat praktis ini dapat mendorong langkah-langkah nyata untuk mengatasi tantangan pelanggaran Hak Cipta dan mengoptimalkan upaya perlindungan hukum di industri seni kreatif.

B. Ruang Lingkup dan Tujuan Penelitian

1. Ruang Lingkup Penelitian

Penelitian ini mencakup pemahaman mendalam tentang aspek hukum yang terkait dengan pelanggaran hak cipta terhadap komik Jepang (*manga*)

yang diterbitkan di luar negeri, tetapi juga akan menelusuri berbagai pendekatan hukum yang dapat diterapkan untuk menuntut pihak-pihak yang terlibat dalam pembajakan melalui situs web ilegal di Indonesia. Selain itu, penelitian ini akan menggali implikasi internasional dari pelanggaran hak cipta ini, termasuk kerangka kerja hukum yang relevan antara Indonesia dan negara-negara lain yang terlibat dalam produksi dan distribusi komik Jepang.

2. Tujuan penelitian

Memberikan manfaat yang signifikan kepada pemegang hak cipta manga, penegak hukum, pemerintah, dan masyarakat umum. Diharapkan hasil penelitian ini akan membuat pemegang hak cipta manga lebih memahami hak-hak mereka dan cara terbaik untuk mendapatkan ganti rugi atas pelanggaran hak cipta. Sementara itu, penegak hukum akan mendapatkan panduan yang jelas untuk menangani kasus pelanggaran hak cipta manga, dan pemerintah akan dapat menggunakan informasi ini untuk membuat kebijakan yang lebih baik untuk melindungi hak.

C. Kerangka Konseptual

Dalam Buku Pedoman Penulisan Skripsi Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang disebutkan bahwa:

“Definisi operasional atau kerangka konseptual adalah kerangka yang menggambarkan hubungan antara definisi-definisi/konsep-konsep khusus yang akan diteliti. Konsep merupakan salah satu unsur konkrit dari teori. Namun demikian, masih diperlukan penjabaran lebih lanjut dari konsep ini dengan jalan memberikan definisi operasionalnya. Untuk ilmu hukum dapat

diambil misalnya dari peraturan perundang-undangan. Definisi operasional mempunyai tujuan untuk mempersempit cakupan makna variabel sehingga data yang diambil akan lebih terfokus”.⁴

Untuk memahami dan memperjelas uraian, pembahasan serta isi judul ini terkait dengan ruang lingkup penelitian, maka perlu dijelaskan dan dipahami secara jelas istilah-istilahnya dijelaskan secara spesifik, yaitu:

1. Analisis adalah suatu usaha untuk mengurai suatu masalah atau fokus kajian menjadi bagian-bagian (*decomposition*) sehingga susunan/tatanan bentuk sesuai yang diurai itu tampak dengan jelas dan karenanya bisa secara lebih terang ditangkap maknanya atau lebih jernih dimengerti duduk perkaranya.⁵
2. Hukum adalah peraturan-peraturan yang bersifat memaksa, yang menentukan tingkah laku manusia dalam lingkungan masyarakat yang dibuat oleh badan-badan resmi yang berwajib, pelanggaran terhadap peraturan tadi berakibatkan diambilnya tindakan, dengan hukuman tertentu.⁶
3. Ganti rugi dalam istilah hukum sering disebut legal remedy, yaitu cara pemenuhan atau kompensasi hak atas dasar putusan pengadilan yang diberikan kepada pihak yang menderita kerugian dari akibat perbuatan pihak lain yang dilakukan karena kelalaian atau kesalahan maupun kesengajaan.⁷
4. Pelanggaran menurut kamus hukum adalah suatu jenis tindak pidana tetapi ancaman hukumnya lebih ringan daripada kejahatan, baik yang berupa pelanggaran jabatan atau pelanggaran undang-undang.⁸

⁴ Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang, “Buku Pedoman Skripsi”, Palembang: Fakultas Hukum (2023), hlm. 5

⁵ Aan Komariah, Djam’an Satori. “Metodologi Penelitian Kualitatif”, Bandung: Alfabeta, (2014), hlm 200.

⁶ Hasaziduhu Moho, “Penegakan Hukum di Indonesia Menurut Aspek Kepastian Hukum, Keadilan dan Kemanfaatan,” Jurnal Warta, Vol 13, No. 1 (2019): 1–13.

⁷ Marwan Lubis, “Studi Komparasi Ganti Rugi Menurut Hukum Perdata Dengan Hukum Islam,” Jurnal PPKn & Hukum, Vol 14, No. 01 (2019): 120-139.

⁸ Jonaedi Efendi Dkk, “Kamus Istilah Hukum Populer,” Jakarta: Prenadamedia Group. (2016), Hlm 300.

5. Hak Cipta adalah hak yang mengatur karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan telah dituangkan dalam wujud tetap. atau dengan kalimat lain adalah Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.⁹
6. Komik jepang (*manga*) adalah kumpulan cerita bergambar dalam bentuk komik atau novel grafik bergaya Jepang yang dibuat dan diterbitkan di Jepang sesuai dengan gaya gambar yang dikembangkan di sana pada akhir abad ke-19.¹⁰
7. Terbitan menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia adalah hasil menerbitkan atau keluaran yang merujuk tentang buku dan sebagainya.¹¹
8. Luar negeri menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), adalah negeri luar atau negeri asing.¹² Secara umum, kata "luar negeri" digunakan untuk menunjukkan tempat-tempat di luar batas negara sendiri, baik itu negara lain maupun tempat-tempat di luar batas geografis negara sendiri.
9. Dibajak / pembajakan menurut Pasal 1 angka 23 UU 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil

⁹ Mujiyano dkk. "Panduan Permohonan Hak Kekayaan Intelektual Hak Cipta", Sentra HKI LPPM Universitas Negeri Yogyakarta, (2017), hlm. 1

¹⁰ Frezy susanto, "Apa Itu Anime & Manga? Serta Apa Perbedaannya? Berikut Penjelasannya", Mediabro, 23 Agustus 2021 <https://mediabro.id/apa-itu-anime-manga/>

¹¹ Indirawan WS, "Kamus Lengkap Bahasa indonesia", Jombang: Lintas media, (1999), hlm 524.

¹² Departemen Pendidikan Nasional, "Kamus Besar Bahasa Indonesia", Jakarta: Pusat Bahasa (Edisi Kelima), Gramedia Pustaka Utama, (2018).

penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.

10. Situs web atau web adalah sekumpulan halaman yang terdiri dari sekumpulan halaman yang terdiri dari beberapa laman yang berisi informasi dalam bentuk data digital, baik berupa teks, gambar, video, audio, dan animasi lainnya yang disediakan melalui jalur koneksi internet.¹³

11. Ilegal adalah suatu tindakan atau perbuatan yang tidak sah atau tidak sesuai dengan perundang-undangan yang berlaku.¹⁴

F. Metode Penelitian

1. Jenis penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan hukum normatif. Nama lain dari penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum doktrinal, juga disebut sebagai penelitian kepustakaan atau studi dokumen. Metode penelitian hukum normatif merupakan metode penelitian yang fokus pada analisis peraturan hukum, putusan pengadilan dan dokumen hukum lainnya. Metode ini bertujuan untuk memahami dan mengevaluasi aspek normatif hukum, termasuk struktur, teori dan penerapannya dalam konteks sosial politik.

¹³ Muhmmad Ibnu Sa'ad. *"Otodidal Web Programming: Membuat Website Edutainment"*. (2020). Jakarta: Elex Media. Hlm 3

¹⁴ Chyntya, *"Illegal"*. Firma Hukum konspirasi keadilan, 08 November 2022 <https://konspirasikeadilan.id/artikel/illegal6807>

2. Sumber data

Data penelitian hukum normatif berupa data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

a. Bahan hukum primer

- 1) KUH Perdata
- 2) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
- 3) Perjanjian Internasional.

b. Bahan hukum sekunder dalam penulisan ini penulis menggunakan buku-buku, jurnal, doktrin dan pendapat hukum yang terdapat dalam literatur serta situs internet maupun media masa.

c. Bahan hukum tersier dalam penulisan ini penulis menggunakan kamus hukum, buku teks hukum, jurnal hukum, literatur hukum, serta situs internet untuk mendukung bahan hukum primer dan sekunder yang digunakan dalam penelitian.

3. Cara pengumpulan data

Pengumpulan data dilakukan melalui tinjauan pustaka, yang merupakan pendekatan penting dalam metode penelitian yang biasa digunakan untuk memperoleh pemahaman mendalam terhadap suatu topik tertentu. Dalam konteks ini, peneliti secara cermat mengidentifikasi, mengumpulkan, dan menganalisis dokumen, artikel, ulasan, dan sumber informasi lain yang relevan dengan topik penelitian. Melalui penggunaan desk riset, peneliti dapat mengakses berbagai perspektif, teori, dan temuan sebelumnya yang dikemukakan oleh para ahli dan peneliti terkait.

4. Analisis data

Dalam konteks penelitian ini, metode analisis data yang digunakan adalah analisis kualitatif. Proses analisis data ini melibatkan tahapan yang berkesinambungan, yang mencakup pengurangan data, penyajian data, dan verifikasi data. Tahapan ini dijalani secara berurutan dan terintegrasi, membentuk serangkaian kegiatan analisis yang saling terhubung. Langkah-langkah analisis kualitatif penelitian hukum adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan data

Pengumpulan data melibatkan proses pengumpulan informasi yang sistematis dan hati-hati terkait aspek hukum yang diteliti. Peneliti melakukan pendekatan ini dengan menggunakan metode telaah hukum positif yang berlaku, keputusan pengadilan, dan peraturan hukum yang berkaitan dengan topik penelitian.

b. Reduksi data

Reduksi data adalah untuk mengidentifikasi pola, tema, dan informasi kunci yang muncul dari data secara menyeluruh, sehingga memungkinkan peneliti untuk fokus pada elemen-elemen yang paling relevan dan signifikan dalam konteks penelitian.

c. Penarikan kesimpulan

Penarikan kesimpulan melibatkan evaluasi secara kritis terhadap temuan dan analisis yang telah dilakukan, serta penghubungannya dengan tujuan penelitian yang telah ditetapkan sebelumnya. Proses

ini melibatkan identifikasi pola, tema, atau tren utama yang muncul dari data, serta memahami implikasi dan relevansinya terhadap pertanyaan penelitian atau masalah yang sedang diteliti.

G. Sistematika Penulisan

Dalam penulisan penelitian ini, secara keseluruhan terdiri dari 4 (empat) bab yang bagiannya telah dirumuskan sebagai berikut:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini berisi latar belakang masalah, rumusan masalah, ruang lingkup dan tujuan penelitian, kerangka konseptual, metode penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II : TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini akan menjelaskan tinjauan pustaka sebagai berikut:

A. Tinjauan Umum Hak Cipta

1. Pengertian Hak Cipta.
2. Objek Hak Cipta
3. Kedudukan Hak Cipta sebagai hak kebendaan

B. Tinjauan Umum Penjanjian Internasional

C. Tinjauan Umum Itribusian

1. Pendistribusian
2. Lisensi
3. Royalti

D. Tinjauan Umum Pembajakan

E. Tinjauan Umum Ganti Rugi

BAB III : HASIL DAN PEMBAHASAN

Pada bab ini akan menjelaskan hasil dan pembahasan tentang pelaku pembajakan komik jepang (*manga*) terbitan

luar negeri melalui situs web ilegal dapat dan/atau tidak dikenakan sanksi perdata dan upaya yang dapat dilakukan untuk ganti rugi dalam kasus pembajakan manga Jepang terbitan luar negeri melalui situs web ilegal.

BAB IV : Penutup

Bab ini berisi tentang kesimpulan dan saran-saran.

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

DAFTAR PUSTAKA

BUKU-BUKU

- Damian, Edy. (2002), *Hukum Hak Cipta*, Bandung: Alumni.
- Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Palembang. (2015). *Buku Pedoman Skripsi*, Palembang: Fakultas Hukum.
- Harsono Adisumarto, (1990), *Hak Milik Intelektual Khususnya Hak Cipta*, Jakarta : Akademika Pressindo.
- Hawin, M & Budi Agus Riswandi, (2020), *Isu-Isu Penting Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia*, Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Hernoko, Agus Yudha. (2019), *Hukum Perjanjian Asas Proporsionalitas Dalam Perjanjian*, Jakarta: Prenada Media.
- Hidayah, Khoirul. (2017), *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Malang: Setara Press.
- Isnaini, Yusran. (2019). *Mengenal Hak Cipta Melalui Tanya Jawab dan Contoh Kasus*. Jakarta: Pustaka Media.
- Komariah, Aan & Djam'an Satori. (2014). *Metodologi Penelitian Kualitatif*. Bandung: Alfabeta.
- LPPM Universitas Negeri Yogyakarta. (2017). *Permohonan Hak Kekayaan Intelektual Hak Cipta Sentra HKI*. LPPM Universitas Negeri Yogyakarta.
- Makkawaru, Zulkifli dkk. (2021). *Hak Kekayaan Intelektual Seri Hak Cipta, Paten, dan Merek*. Sukabumi: Farha Pustaka.
- Margno, Suyud. (2010), *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*, Bandung: CV. Nuasa Aulia.
- Mashdurohatun, Anis. (2013), *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Dalam Perspektif Sejarah Di Indonesia*, Semarang: Madina Semarang.
- Mashdurohatun, Anis. (2018), *Hukum Hak Cipta: Model Fair Use/Fair Dealing Hak Cipta Atas Buku Dalam Pengembangan Ipteks Pada Pendidikan Tinggi*, Depok: PT RAJAGRAFINDO PERSADA.

- Mujiyano dkk. (2017) *Panduan Permohonan Hak Kekayaan Intelektual Hak Cipta*. Yogyakarta: Sentra HKI LPPM Universitas Negeri.
- Saad, M. I. (2020). *Otodidak Web Programming: Membuat Website Edutainment*. Elex Media Komputindo.
- Saidi, OK, (2003). *Aspek-Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Jakarta: Raja Grafindo Persada.
- Sarwat, Ahmad. (2018), *Hak Cipta Dalam Kajian Fiqih Kontemporer*, Jakarta: Rumah Fiqih Publishing.
- Suryahartati, D. & Herlina, N. (2022). *Hak Kekayaan Intelektual*. Jambi: Unja Publisher.
- Usman, Rachmadi. (2003), *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual edisi Pertama*, Bandung: Alumni.
- Widjaja, Gunawan. (2003), *Seri Hukum Bisnis Lisensi*, cet.2, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- WS, Indirawan. (1999). *Kamus Lengkap Bahasa indonesia*. Jombang: Lintas media.

JURNAL-JURNAL

- Abdullah, A., Sugianta, K. A. P., & Anwar, K. (2021). *Kedudukan Hak Cipta sebagai Hak Kebendaan dan Eksekusi Jaminan Fidusia atas Hak Cipta*. Jurnal Jentera, 4(1), 440-457.
- Chandrika, R. S., & Dewanta, R. E. (2019). *Kajian Kritis Konsep Pembajakan di Bidang Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Positif dan Hukum Islam*. Rechtidee, 14(1), 127-149.
- Deborah, T., & Saniscara, P. (2018). *Perancangan Bisnis Buku Komik Sejarah Manga*. Jurnal Vicidi, 8(1).
- Ginting, A. R. (2019). *Peran Lembaga Manajemen Kolektif Nasional Dalam Perkembangan Aplikasi Musik Streaming*. Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum, 13(3), 379-398.
- Hafiz, M., Berliana, W. H., Ramadhani, R., & Ananta, A. H. U. (2021). *Mekanisme Pengelolaan Hak Royalti Musik Oleh LMK & LMKN Ditinjau*

- Dari Peraturan Pemerintah No 56 Tahun 2021 Tentang Pengelolaan Royalti Hak Cipta Lagu Dan/Atau Musik.* Padjadjaran Law Review, 9(1), 1-12
- Ibrahim, M. Y., & Yulianto, I. (2023). *Justifikasi Hak Cipta Sebagai Hak Kebendaan.* CERMIN: Jurnal Penelitian, 7(1), 228-237.
- Jaman, U. B., Putri, G. R., & Anzani, T. A. (2021). *Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital.* Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia, 3(1), 9-17.
- Juwana, H. (2019). *Kewajiban Negara dalam Proses Ratifikasi Perjanjian Internasional: Memastikan Keselarasan dengan Konstitusi dan Mentransformasikan ke Hukum Nasional.* Undang: Jurnal Hukum, 2(1), 1-32.
- Kurnia, M. R., Rahmayani, N., & Nazar, J. (2023). *Legalitas Manga-Scanlation pada Komik/Manga Online di Situs Mangaku. Live Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.* SUPREMASI: Jurnal Hukum, 5(2), 159-174.
- Lubis, Marwan. (2019). *Studi Komparasi Ganti Rugi Menurut Hukum Perdata Dengan Hukum Islam.* Jurnal PPKn & Hukum. 14(01), 120-139.
- Lumingkewas, K. (2017). *Ganti Rugi Akibat Pelanggaran Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.* Lex Administratum, 5(2), 77-84.
- Moho, Hasaziduhu. (2019). *“Penegakan Hukum di Indonesia Menurut Aspek Kepastian Hukum, Keadilan dan Kemanfaatan.* Jurnal Warta, 13(1), 1–13.
- Nugraha, W. P., & Susiatiningsih, H. (2019). *Upaya Jepang dalam Melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual Industri Anime dan Manga.* Journal of International Relations, 5(2), 263-270.
- Sabila, B. A., & Bakara, D. O. E. (2023). *Penyelewengan Hak Atas Kekayaan Intelektual Dalam Perjanjian Lisensi Merek.* Jurnal Aktual Justice, 8(1), 63-76.
- Situngkir, D. A. (2018). *Terikatnya Negara Dalam Perjanjian Internasional.* Refleksi Hukum: Jurnal Ilmu Hukum, 2(2), 167-180.

-----, (2019). *Perjanjian Internasional Dan Dampaknya Bagi Hukum Nasional*. Kertha Wicaksana, 13(1), 19-25.

Sudjana, S. (2019). *Pembatasan Perlindungan Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) dalam Perspektif Hak Asasi Manusia*. Jurnal HAM, 10(1), 69-83.

PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Undang-Undang 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Keputusan Presiden (KEPPRES) Nomor 19 Tahun 1997 tentang Pengesahan *WIPO Copyrights Treaty*

Keputusan Presiden (KEPPRES) Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Berne Convention For The Protection Of Literary And Artistic Works*

LAIN-LAINNYA

Chyntya. (2022). *Illegal*. Diakses pada 19 oktober 2023 dari <https://konspirasikeadilan.id/artikel/illegal6807>

Susanto, Frezy. (2021) *Apa Itu Anime & Manga? Serta Apa Perbedaannya? Berikut Penjelasannya*. Diakses pada 19 oktober 2023 dari <https://mediabro.id/apa-itu-anime-manga/>

UNESCO, (2023), *The Universal Copyright Convention*, Diakses dari <https://courier.unesco.org/en/articles/universal-copyright-convention> pada tanggal 20 Maret 2024, pukul 01.58

UNESCO, *Universal Copyright Convention, with Appendix Declaration relating to Article XVII and Resolution concerning Article XI*. Diakses dari <https://www.unesco.org/en/legal-affairs/universal-copyright-convention-appendix-declaration-relating-article-xvii-and-resolution-concerning> pada tanggal 20 Maret pukul 23.35