

Perlindungan Hukum Terhadap Mangaka dari Perbuatan Penggunaan Karakter Manga Tanpa Izin pada Produk Busana Ditinjau dari Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Sheila Mellinia Salsabila*

Prodi Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Islam Bandung, Indonesia.

*shella19.suaramahasiswaunisba@gmail.com

Abstract. As a result of globalization, cultural exchanges between countries and others are now common, including the entry of Manga/Man'ga (漫画, read: man-ga, or ma-ng-ga) to Indonesia. The popularity of Manga has created a phenomenon of making the manga character into a design for clothes or fashion products. Referring to UUHC generally regulates the protection of copyright that has a special, exclusive nature (Exclusive Rights) and privileges against the creator or copyright holder. The character of this manga itself is regulated by its copyright in Article 40 letter f which states that works of fine art in all forms such as paintings, drawings, sculptures, calligraphy, fine art, sculpture, or collage are objects protected by the UUHC. Implementation of legal policy through UUHC can be seen through civil and criminal law efforts can also leverage preventive and repressive protection. Through UUHC, regulators have established regulations that can provide protection through both types of legal protection. Repressive protection will be granted when the infringement has already occurred and is processed through the Trade Court or Alternative Dispute. Using normative juridical research methods with approaches to legislation and conceptual approaches. Through analytical descriptive research specifications, as well as data collection techniques with field research or library research methods. The research is analyzed through data analysis with a qualitative approach to primary and secondary data.

Keywords: *Unlicensed Use, Manga, Copyright.*

Abstrak. Sebagai akibat dari globalisasi, pertukaran budaya antara negara satu dan lainnya kini menjadi hal yang lazim, diantaranya ialah masuknya Manga/Man'ga (漫画, baca: man-ga, atau ma-ng-ga) ke Indonesia. Popularnya Manga memunculkan suatu fenomena yaitu menjadikan karakter manga sebagai desain dari pakaian atau produk busana. Merujuk kepada UUHC secara umum mengatur perlindungan hak cipta yang memiliki sifat khusus, eksklusif (Exclusive Rights) dan istimewa terhadap pencipta atau pemegang hak cipta. Karakter manga ini sendiri hak ciptanya diatur dalam Pasal 40 huruf f yang menyatakan bahwa karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase merupakan objek yang dilindungi oleh UUHC. Implementasi kebijakan hukum melalui UUHC dapat dilihat melalui upaya hukum perdata dan pidana juga dapat memanfaatkan perlindungan preventif dan perlindungan represif. Secara perdata dapat dilakukan dengan melakukan tuntutan ganti rugi baik melalui jalur litigasi maupun non-litigasi. Selanjutnya secara pidana, karena pelanggaran ini termasuk bersifat delik aduan maka pihak Mangaka harus menyewa kuasa hukum di Indonesia untuk mengajukan laporan atau pengaduan kepada yang berwenang agar pelaku pelanggaran dapat ditindaklanjuti. Menggunakan metode penelitian yuridis normatif dengan pendekatan pada peraturan perundang-undangan dan pendekatan konsep. Melalui spesifikasi penelitian deskriptif analitis, serta teknik pengumpulan data dengan metode field research atau library research. Penelitian tersebut dianalisis melalui analisis data dengan pendekatan kualitatif terhadap data primer dan data sekunder.

Kata Kunci: *Penggunaan Tanpa Izin, Manga, Hak Cipta.*

A. Pendahuluan

Globalisasi merupakan suatu fenomena dimana proses integrasi internasional terjadi, salah satu hasil dari globalisasi ialah terjadi pertukaran aspek dan ketergantungan budaya. Sebagai akibat dari globalisasi, pertukaran budaya antara negara satu dan lainnya kini menjadi hal yang lazim, diantaranya ialah masuknya Manga/Man'ga (漫画, baca: man-ga, atau ma-ng-ga) sebagai salah satu bagian dari budaya populer atau tepatnya taishuu bunka (大衆文化) dari negeri matahari terbit tersebut. Manga pada dasarnya merupakan komik yang berasal dari Jepang.

Popularitas tersebut terbukti melalui data yang diungkapkan oleh acara NTV Sekai Banzuke (ranking dunia) pada tahun 2013 lalu. Menurut acara tersebut Indonesia menempati peringkat kedua sebagai negara dengan tingkat pembaca manga terbanyak di dunia.

Seperti penggemar hal lainnya, para penggemar manga atau guna memudahkan penyebutan dalam hal ini akan disebut sebagai Otaku. Para otaku ini juga sering mengekspresikan rasa cintanya terhadap manga melalui berbagai cara. Banyak kasus dimana penggemar memutuskan membuat karya yang terinspirasi dari manga yang digemarinya. Karya-karya ini terkadang dibuat untuk kepuasan sendiri atau bahkan sebagai tanda penghormatan terhadap suatu karya bahkan ilustrator manga atau Mangaka itu sendiri. Salah satu karya penggemar yang paling umum ialah dengan menambahkan karakter manga yang mereka sukai kepada pakaian yang mereka gunakan, seperti melakukan print gambar terhadap kaos atau hoodie (jaket bertudung) yang mereka gunakan.

Fenomena menjadikan karakter manga sebagai desain dari pakaian atau produk busana pada dasarnya bukan merupakan suatu masalah terlebih bila produk tersebut digunakan untuk konsumsi pribadi. Namun permasalahan muncul ketika produk-produk tersebut dikomersialkan. Banyak toko-toko busana terutama yang toko daring yang menjual produk-produk tersebut.

Namun dalam penelitian ini, dikarenakan banyak sekali manga yang terus bermunculan, mulai dari Golgo 13 yang pertama kali diterbitkan pada tahun 1968, One Piece pada tahun 1997, dan manga-manga lainnya yang baru-baru ini dirilis. Penulis memutuskan untuk memfokuskan penelitian pada manga One Piece yang merupakan salah satu karya dari Mangaka Eiichiro Oda yang merupakan salah satu manga terlaris sepanjang masa. Hingga Februari 2022, tercatat bahwa manga ini telah berhasil menjual hingga 490 juta eksemplar di seluruh dunia.

B. Metodologi Penelitian

Peneliti menggunakan metode pendekatan penelitian yuridis normatif yang akan melakukan pendekatan pada peraturan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta sebagai regulasi yang memayungi perlindungan bagi karya Mangaka sebagai objek yang dilindungi oleh Hak Cipta serta hak-hak yang terkandung di dalamnya. Spesifikasi penelitian yang diterapkan oleh peneliti dalam penelitian ini yaitu berupa penelitian deskriptif analitis. Jenis data yang diperoleh adalah data primer dari hasil penelitian lapangan dengan melakukan teknik wawancara dan sekunder dengan teknik studi kepustakaan pada buku-buku dan jurnal. Teknik analisis data yang diterapkan penulis bersifat deskriptif analisis, penulis melakukan analisis data dengan pendekatan kualitatif terhadap data primer dan data sekunder.

C. Hasil Penelitian dan Pembahasan

Kebijakan Hak Cipta Berdasarkan Regulasi DJKI

Tabel 1. Data Permohonan Perlindungan HKI di Indonesia 2015-2019

JENIS KI		PERMOHONAN MASUK PADA TAHUN TERTERA					PERLINDUNGAN MASUK PADA TAHUN TERTERA				
		2015	2016	2017	2018	2019	2015	2016	2017	2018	2019
HAK CIP	TOTAL	6.154	7.553	19.220	35.105	48.069	-	-	4.927	31.288	42.836

TA	LUAR NEG ERI	27	15	467	276	139	-	-	148	218	116
	DOMES TIK	6.127	7.538	18. 753	34. 829	47. 930	-	-	4.779	31. 070	42. 720

Tabel 2. Data Permohonan Perlindungan HKI di Indonesia 2015-2021

Laporan Tahunan Hak Cipta	Permohonan						
	2015	2016	2017	2018	2019	2020	2021
Luar negeri	27	15	467	276	139	64	44
Dalam negeri	6.127	7.538	18.753	34.829	47.930	64.720	83.034

Sumber: Laporan Tahunan di Website DJKI

Peningkatan ketertarikan dan permohonan ini menciptakan lingkungan ekonomi kreatif di Indonesia. Ekonomi kreatif ini merupakan salah satu pergerakan ekonomi yang menjadi andalan dan peranannya sangat berpotensi untuk mendorong pertumbuhan ekonomi Indonesia. Berkembangnya ekonomi kreatif di era dengan pesatnya kemajuan teknologi ini menyebabkan pentingnya kehadiran undang-undang yang dapat memenuhi unsur perlindungan guna mengiringi pengembangan ekonomi kreatif masa kini.

Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta atau UUHC merupakan regulasi yang saat ini digunakan oleh pemerintah Indonesia untuk memberikan perlindungan dan sanksi pelanggaran atau pada dasarnya sebagai pedoman dalam segala aktivitas terkait KI di Indonesia. Melalui aturan ini juga didalamnya diatur mengenai Hak Cipta yang mana dijadikan dasar hukum atas segala regulasi yang diberlakukan oleh DJKI.

Perkembangan teknologi dan globalisasi juga turut andil dalam permasalahan ini. Akses dunia maya dan batasan antar negara itu sudah menjadi transparan dalam arti ada kemudahan. Guna mengimbangi teknologi yang berkembang, DJKI juga melakukan kerja sama dengan Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) dengan mengeluarkan peraturan menteri bersama. Melalui Peraturan Bersama MenkumHAM dan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik.

Perlindungan yang disediakan DJKI tidak terbatas hanya warga negara Indonesia (WNI), warga negara asing (WNA) seperti Mangaka dari Jepang juga bisa meminta hak perlindungannya. Hal ini dikarenakan perlindungan hak cipta yang sifatnya universal, sehingga selama negara tempat kita berada itu meratifikasi regulasi perjanjian yang sama maka akan mendapatkan perlindungan yang sama.

Selain itu, terdapat juga bentuk perlindungan yang bisa didapatkan oleh Mangaka. Perlindungan hukum sendiri menurut pendapat Philipus M. Hardjon, pada prinsipnya merupakan perlindungan bagi rakyat terhadap tindakan pemerintah bertumpu dan bersumber dari konsep tentang pengakuan dan perlindungan terhadap hak-hak asasi manusia. Perlindungan yang diberikan oleh UUHC sendiri merupakan perlindungan yang hadir secara otomatis atau automatically protection.

Kemudian menurut M. Isnaeni pada dasarnya persoalan perlindungan hukum itu ditinjau dari sumbernya dapat dibedakan menjadi dua (2), yakni perlindungan hukum eksternal dan perlindungan hukum internal.

1. Perlindungan Hukum Preventif

Preventif atau pencegahan (prevent) merupakan upaya perlindungan yang dilakukan sebelum pelanggaran terjadi. Perlindungan Preventif dalam peraturan perundang-undangan dimaksudkan untuk mencegah terjadinya pelanggaran dan penyediaan indikasi atau batasan pelaksanaan kewajiban untuk membimbing pemerintah tindakan untuk berhati-hati.

2. Perlindungan Hukum Represif

Perlindungan represif merupakan perlindungan yang diberikan setelah pelanggaran terjadi. Tujuan perlindungan hukum represif ialah untuk menyelesaikan sengketa dengan cara pemberian hukuman berupa sanksi penjara atau denda sehingga menimbulkan efek jera kepada para pelaku pelanggaran.

Pemegang Lisensi Karakter Manga One Piece di Indonesia

Manga jenis karya sastra yang tersusun dari gambar-gambar tidak bergerak. Manga One Piece karya Eiichiro Oda merupakan salah satu manga yang paling terlaris di seluruh dunia dan Indonesia. Penerbitan manga One Piece di Indonesia dilakukan oleh PT. Elex Media Komputindo yang berlokasi di Tanah Abang, Jakarta Pusat selaku pemegang lisensi penerbitan manga karya Eiichiro Oda ini. PT. Elex Media Komputindo mulai merilis atau menerbitkan manga tersebut sejak 26 November 2002 dan pada 9 November 2022 tercatat dengan total 96 volume telah dirilis.

Indonesia dan Jepang sendiri sejak lama sudah menjalin kerja sama bilateral melalui Indonesia-Japan Economic Partnership Agreement (IJEPA) tahun 2007 yang merupakan perjanjian perdagangan bebas antara Indonesia dengan Jepang dengan Kekayaan Intelektual sebagai salah satu aspek yang diperjanjikan. Oleh karena itu memungkinkan adanya kerja sama antara kedua negara ini.

Mengenai pembajakan komik merupakan salah satu bentuk pelanggaran Hak Cipta yang cukup umum ditemui. Namun selain itu terdapat bentuk pelanggaran-pelanggaran lainnya seperti penggunaan karakter manga tanpa izin. Pelanggaran seperti ini banyak dijumpai pada produk-produk merchandise salah satunya produk busana.



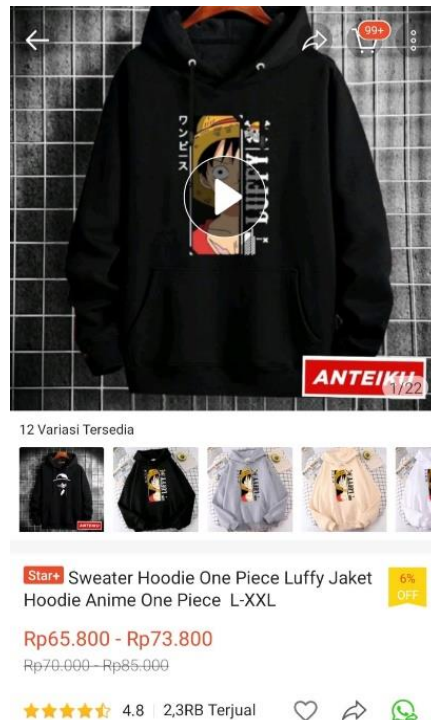
Gambar 1. Contoh Pelanggaran Hak Cipta pada Produk Busana

Perihal pelanggaran tersebut Elex Media mengetahuinya, bukan hanya penggunaan karakter tanpa izin namun juga mengenai pembajakan komik. Hal ini sudah berlangsung sejak awal Elex Media mulai menerbitkan komik-komik atau Manga Jepang. Baik pihak Elex Media maupun Mangaka sendiri tidak bisa melakukan apa-apa karena keterbatasan wewenang. Elex Media hanya mengantongi lisensi untuk penerbitan komik, sehingga pelanggaran penggunaan karakter tanpa izin bukan bagian wewenang Elex Media. Sedangkan Mangaka sendiri tidak bisa melakukan apa-apa karena pelanggaran terjadi di Indonesia.

Penggunaan Karakter Anime Manga One Piece Pada Produk Busana Di Indonesia

Berkembangnya teknologi bergeraknya kehidupan digitalisasi bukan hanya memudahkan kehidupan manusia secara keseluruhan tapi juga memudahkan terjadinya pelanggaran hak cipta. Salah satunya mengenai penggunaan karakter Manga tanpa izin. Para pelaku pelanggaran dapat dengan mudah melakukan tracing digital dari karakter yang sudah ada, atau menggambar ulang

karakter dengan memberikan sedikit perubahan bahkan bisa juga tinggal mengambil tangkapan layar dan langsung digunakan sesuai kebutuhan mereka.



Gambar 2. Contoh Pelanggaran Hak Cipta pada Produk Busana

Gambar 2 merupakan tangkapan layar dari contoh produk yang melanggar hak cipta, namun bila kita mengambil gambar 1 sebagai sample maka bila dihitung jumlah yang telah terjual mencapai hingga 2.3rb produk dan dijual dengan harga Rp. 73.800 (tujuh puluh tiga ribu delapan ratus rupiah) maka bila dikalikan jumlah kerugian ekonomis bagi Eiichiro Oda atas satu produk dengan gambar karakter Luffy buatannya tersebut mencapai Rp. 169.740.000 (Seratus enam sembilan juta tujuh ratus empat puluh ribu rupiah).

D. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan dalam penelitian ini, peneliti menyimpulkan beberapa hasil penelitian sebagai berikut:

1. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, penggunaan karakter Manga tanpa izin pada produk busana termasuk ke dalam salah satu bentuk pelanggaran yang khususnya Pasal 40 UUHC. Hal ini dikarenakan melalui pasal tersebut karakter Manga digolongkan sebagai salah satu objek yang dilindungi hak ciptanya. Meskipun sayangnya masih banyak oknum yang mengacuhkan regulasi tersebut seperti para pelaku pelanggaran yang menggunakan karakter Manga dengan tanpa izin pada produk busana yang mereka jual melalui e-commerce dan juga toko luring. Pelanggaran yang dilakukan melanggar kedua hak yang dimiliki Mangaka atau pencipta pada umumnya, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Secara moral hak Mangaka terlanggar karena tidak dicantumkan nama mereka, dan secara ekonomi juga terlanggar karena melanggar menggunakan karyanya untuk kepentingan komersial yang tidak memberikan keuntungan kepada Mangaka.
2. Perlindungan hukum terhadap penggunaan karakter Manga tanpa izin pada produk busana ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dapat memanfaatkan perlindungan preventif dan perlindungan represif. Melalui UUHC regulator telah mengatur regulasi yang dapat memberikan perlindungan melalui kedua jenis perlindungan hukum tersebut. Baik hak secara moral maupun hak ekonomi dari

Pencipta telah diatur sedemikian rupa sehingga terdapat pencegahan atau preventif sehingga terhindar dari para pelaku pelanggaran. Perlindungan represif akan diberikan bila pelanggaran sudah terjadi dan diproses melalui Pengadilan Niaga maupun Alternatif Penyelesaian Sengketa, namun hingga penulisan ini disusun belum ditemukan adanya tindakan hukum yang dilakukan oleh para Mangaka di Jepang ini. Upaya hukum yang dapat dilakukan oleh Mangaka guna menyikapi para pelaku pelanggaran ini dapat dilalui secara perdata maupun pidana. Secara perdata dapat dilakukan dengan melakukan tuntutan ganti rugi baik melalui jalur litigasi maupun non-litigasi. Selanjutnya secara pidana, karena pelaporan pelanggaran ini termasuk bersifat delik aduan maka pihak Mangaka harus menyewa kuasa hukum di Indonesia untuk mengajukan laporan atau pengaduan kepada yang berwenang agar pelaku pelanggaran dapat ditindaklanjuti.

Acknowledge

Peneliti berterima kasih kepada pihak-pihak yang telah membantu peneliti dalam melakukan penelitian. Terutama kepada Ibu Prof. Dr. Hj. Neni Sri Imaniyati, S.H., M.H. serta Bapak Asep Hakim Zakiran, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing, karena berkat kesabaran serta arahan beliau penelitian ini dapat berjalan dan selesai. Kemudian peneliti juga ingin mengucapkan rasa syukur dan terima kasih kepada kedua orang tua, keluarga, sahabat dekat serta para rekan yang telah senantiasa memberi dukungan moril dan materil kepada peneliti selama melakukan penelitian.

Daftar Pustaka

- [1] Arifah Hidayat, Diana Wiyanti, & Makmur. (2023). Perlindungan Hukum Terhadap Anggota Koperasi BMT Rindu Alam yang Dananya Disalahgunakan Pengurus. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 21–24. <https://doi.org/10.29313/jrih.v3i1.2113>
- [2] Umbara, A., & Setiawan, D. A. (2022). Analisis Kriminologis Terhadap Peningkatan Kejahatan Siber di Masa Pandemi Covid-19. *Jurnal Riset Ilmu Hukum*, 81–88. <https://doi.org/10.29313/jrih.v2i2.1324>
- [3] Bambang Sunggono. 1998. Metode Penelitian Hukum. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- [4] Budi Agus Riswandi. 2009. Hak Cipta di Internet: Aspek Hukum dan Permasalahannya di Indonesia. Yogyakarta: FH UII Press
- [5] Ching, Francis D.K. 2002. Menggambar Suatu Proses Kreatif, Jakarta: Penerbit Erlangga