

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Perdamaian antara Jepang dan Indonesia diratifikasi pada tanggal 20 Januari 1958, dan sejak saat itu, hubungan diplomatik antara kedua negara tersebut mulai terbentuk. Sebagai "mitra strategis", keduanya terus meningkatkan kolaborasi tidak hanya dalam aspek ekonomi dan politik, tetapi juga meluas ke sektor-sektor lain seperti masyarakat dan budaya.¹ Kolaborasi antara pemerintah Indonesia dan Jepang telah berlangsung selama periode yang panjang, terus berlanjut hingga masuk ke era globalisasi saat ini. Dalam era globalisasi, di mana interaksi antarnegara semakin mudah, kolaborasi antara pemerintah Indonesia dan Jepang juga menjadi lebih lancar dan efisien. Satu contohnya adalah dalam sektor industri, terutama di ranah *Anime*. *Anime* merupakan bagian dari budaya Jepang yang mendapatkan popularitas di Indonesia.

Istilah "*Anime*" adalah adaptasi dari kata bahasa Inggris "*Animation*," dituliskan dalam tiga karakter bahasa Jepang (katakana) dan diucapkan sebagai "*Animation*". Kartun pertama kali muncul pada tahun 1907, berupa video singkat selama tiga detik yang menampilkan seorang anak laki-laki yang mengangkat topi sebagai tanda penghormatan. Sejak waktu tersebut, Jepang telah memandang serius

¹ Kedutaan Besar Jepang di Indonesia 在インドネシア日本国大使館. "Jepang Dan Indonesia Menyambut 60 Tahun Hubungan Diplomatik Sejak Ditandatanganinya Perjanjian Perdamaian Jepang-Indonesia Pada Tanggal 20 Januari 1958 Dan Dijalinnya Hubungan Diplomatik Sejak Saat Itu. Sebagai 'Mitra Strategis', Kedua Negara Selalu Mempe," 2018. https://www.id.emb-japan.go.jp/60years_i.html.

perkembangan karya *Anime* dan terus menerus mengembangkannya hingga periode Perang Dunia II. Film animasi "Elang Laut Momotaro" (1943) dan lanjutannya, "Momotaro: Prajurit Laut" (1945), merupakan dua karya animasi propaganda yang diadaptasi dari legenda terkenal Jepang. *Anime* Jepang pertama kali diperkenalkan di Indonesia pada dekade 1970-an melalui serial "Wanpaku Oukashi Kumkum" yang terdiri dari 26 episode. Serial ini ditayangkan di TVRI dan dinikmati oleh masyarakat Indonesia. Di Indonesia, perkembangan industri pertelevisian mulai terjadi ketika secara perlahan munculnya sejumlah saluran TV swasta baru di dalam sistem televisi nasional menggunakan tabung vakum. Kehadiran saluran swasta seperti RCTI membuka peluang bagi tayangan *Anime* untuk kembali muncul, contohnya adalah serial Doraemon yang ditayangkan setiap Minggu pagi. Ternyata, respon yang diterima oleh masyarakat Indonesia terhadap penayangan Doraemon sungguh luar biasa.²

Di era globalisasi saat ini, akses informasi menjadi lebih mudah dan cepat melalui smartphone serta internet, memungkinkan orang untuk mencari informasi melalui situs web. Meskipun globalisasi membawa manfaat, terdapat kecenderungan penyalahgunaan yang mengakibatkan pelanggaran atau kejahatan, terutama dalam konteks pembajakan film pada kasus ini. Tindakan pembajakan film adalah bentuk pelanggaran atau kejahatan yang merugikan nilai jual film yang telah dijual dari satu negara ke negara lain, serta menyebarkan film tersebut ke situs

² CNN Indonesia. "Sejarah Anime: Sejak 1907 Hingga Mewabah Ke Indonesia," n.d. [https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia#:~:text=Sejarah Hadirnya Anime di Indonesia,Indonesia melalui tayangan di TVRI](https://www.cnnindonesia.com/hiburan/20200719125155-225-526357/sejarah-anime-sejak-1907-hingga-mewabah-ke-indonesia#:~:text=Sejarah%20Hadirnya%20Anime%20di%20Indonesia,Indonesia%20melalui%20tayangan%20di%20TVRI)

yang tidak sah. Penggunaan karya yang diperoleh dari situs distribusi ilegal adalah suatu pelanggaran hukum hak cipta. Pelanggaran hak cipta adalah perilaku yang melibatkan pelanggaran terhadap hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta dan/atau pemilik hak cipta. Hak-hak yang disalahgunakan mencakup, tetapi tidak terbatas pada, hak publikasi, distribusi, reproduksi, penayangan, dan hak-hak lain yang diatur oleh undang-undang yang relevan. Baik penyedia situs web, pihak yang mengunggah karya ke situs *Streaming* ilegal, maupun pihak yang mengunduh karya dari situs tersebut semuanya dapat terkena pelanggaran hak cipta sesuai dengan ketentuan undang-undang hak cipta.³

Sebagai hasil dari industri kreatif, baik *Anime* maupun *Manga* memiliki risiko penggunaan konten ilegal yang melibatkan pelanggaran hak cipta. Isu pembajakan *Anime* sering muncul dalam bentuk situs *fansub* yang menyediakan layanan *Streaming* atau unduhan *Anime* secara gratis. Peraturan hak cipta internasional tidak membenarkan eksistensi *fansub*. Meskipun demikian, karena *fansub* ditujukan untuk penggemar di luar negeri, keberadaannya dianggap sebagai tindakan yang melanggar hukum. *Anime* dan *Manga* yang disebarluaskan melalui situs ini dianggap ilegal karena tidak memiliki lisensi untuk mendistribusikan produk dengan hak kekayaan intelektual (IPR). Selain itu, hal tersebut dianggap merugikan Jepang. Dengan demikian, tidak mengherankan jika isu ini mendorong Jepang untuk mengambil langkah-langkah perlindungan terhadap *Anime* dan *Manga*.⁴

³ (Novia, Rahmadani, & Hidayati) . “Pelanggaran Hak Cipta Melalui Situs Streaming Ilegal”. Hal. 14

⁴ (Nugraha), “Upaya Jepang dalam Melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual Industri *Anime* dan *Manga*”, Hal. 264, *Journal of International Relations*, Volume 5, Nomor 2, 2019, hal 263-270

Maraknya tindakan pembajakan hak cipta telah mendorong beberapa pihak untuk mengembangkan aplikasi resmi yang menyediakan layanan *Streaming* film dan *Anime* secara sah. Salah satu contohnya adalah aplikasi Bstation. Aplikasi ini dan situs webnya memiliki basis yang berasal dari halaman utama *Bilibili*. Secara sederhana, *Bilibili* dapat dianggap sebagai versi YouTube untuk Tiongkok, namun lebih dari itu, platform ini juga memiliki divisi gaming, termasuk *Arknights* di server Tiongkok. Secara singkat, Bstation dapat dianggap sebagai versi global dari *Bilibili*, namun dengan penekanan lebih pada berbagi video dan menonton *Anime*.⁵

Minat masyarakat untuk memilih situs film online legal jauh lebih rendah dibandingkan situs film ilegal, karena situs film ilegal lebih mudah diakses dan tidak memerlukan biaya. Meskipun demikian, mereka menyadari bahwa kegiatan tersebut tidak dapat dibenarkan karena berpotensi merugikan pendapatan industri film. Di Indonesia, sangat jarang apresiasi terhadap karya seseorang yang terlibat dalam tindakan pembajakan. Yang menarik, Bstation adalah aplikasi yang dapat diakses secara gratis tanpa adanya persyaratan berlangganan yang harus dipenuhi. Aplikasi *Streaming* ini kemungkinan akan memengaruhi minat masyarakat Indonesia untuk meninggalkan situs *Streaming* ilegal dan beralih ke platform resmi dalam menikmati film, terutama *Anime*.⁶

⁵Matias Arvino Andrhasa. "Bstation Adalah Komunitas Video Yang Sangat Terikat, Interaktif, Dan Melekat Dengan Desain Untuk Memperkaya Kehidupan Para Generasi Muda Melalui Video ACG Dan Lain-Lain." Nawala Karsa, 2022

⁶(Dharmawan, Ardian, Firdaus, Ramadhan, & Santoso, 2021)." ANALISIS MINAT GENERASI Z DAN MILENIAL PADA FILM ILEGAL DAN SITUS FILM LEGAL". ISSN 2477-5134 Volume 8 edisi 2 September 2021. Hal. 145

1.2 Rumusan Masalah

Pembajakan *Anime* yang marak di Indonesia seringkali disebabkan oleh kenyataan bahwa situs resmi membatasi akses *Anime* hanya kepada mereka yang berlangganan di situs atau aplikasi tersebut. Masyarakat Indonesia cenderung menggunakan aplikasi ilegal karena situs ilegal lebih mudah diakses, tidak memerlukan pembayaran, dan tanpa keharusan berlangganan.

Pertanyaan Pokok Penelitian

1. Apakah kehadiran aplikasi Bstation dari China, yang tidak mengharuskan penggunaannya untuk berlangganan, dapat membantu mengurangi minat masyarakat terhadap *Streaming Anime* ilegal dan mendorong beralih ke platform resmi seperti Bstation?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menggambarkan bagaimana peran aplikasi Bstation dapat membantu mengurangi tindakan pembajakan dan *Streaming* ilegal *Anime* Jepang di Indonesia.

1.4 Kegunaan Penelitian

Tujuan penelitian ini adalah memberikan kontribusi ilmiah yang terstruktur dan obyektif untuk membantu pemecahan masalah. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat bagi pemerintah dalam mencari solusi untuk mengatasi kejahatan pembajakan. Selain itu, penelitian ini berfokus pada kerja sama antara dua pihak, yaitu Indonesia dan pihak non-negara Bstation yang berasal dari China.

1.5 Sistematika Penulisan

Dalam Bab pertama, dijelaskan mengenai sejarah kedatangan *Anime* di Indonesia sejak tahun 70-an hingga perkembangan pada era digital saat ini. Pada bagian ini juga dijelaskan mengenai latar belakang pembajakan *Anime* yang terjadi saat ini dan peran Bstation dalam konteks tersebut. Selain itu juga terdapat pembentukan rumusan masalah yang melibatkan pertanyaan pokok penelitian. Pertanyaan pokok merangkum pertanyaan utama yang merupakan inti dari permasalahan yang diteliti dalam skripsi ini. Berikutnya, terdapat tujuan penelitian dan manfaat penelitian yang bertujuan untuk memberi informasi kepada pembaca bahwa penelitian ini dimaksudkan untuk menjelaskan peran Bstation dalam mengurangi tindakan pembajakan. Tujuan penelitian ini juga dirancang untuk memberikan solusi kepada pemerintah dan Bstation dalam mengatasi tindakan pembajakan di Indonesia terhadap hak cipta *Anime* Jepang serta *Streaming* ilegal di negara ini.

Dalam Bab kedua, terdapat tiga penelitian sebelumnya yang relevan dengan penelitian ini. Dari tiga penelitian sebelumnya tersebut, dijelaskan mengenai keuntungan dan perbedaan yang dimiliki oleh penelitian ini. Selanjutnya, terdapat kerangka pemikiran yang akan menguraikan kerangka konseptual yang akan diterapkan, beserta penjelasan tentang teori dan konsep yang akan digunakan dalam penelitian ini.

Dalam Bab ketiga, diuraikan mengenai penggunaan metode penelitian dan jenis penelitian yang akan digunakan. Bagian ini juga menjelaskan analisis data, melibatkan teknik pengumpulan data, teknik pengolahan data, validasi data, serta proses dan interpretasi data dalam kerangka penelitian ini.

Dalam bab keempat, berisi analisis pembahasan masalah dan memaparkan hasil penelitian yang diteliti melalui konsep dan teori yang dikemukakan pada bab sebelumnya. Objek yang akan dianalisa dalam bab ini adalah Peran Aplikasi Bstation terhadap *Streaming Anime* ilegal Jepang di Indonesia 2022-2023.

Dalam bab kelima, dalam bab ini penulis akan mengemukakan kesimpulan yang diambil dari hasil penelitian dan saran.

