

BAB V

Kesimpulan

Kesimpulan dari penelitian ini adalah baik pemerintah Indonesia maupun Bstation, keduanya berkomitmen untuk melindungi dan mengurangi pelanggaran hak cipta *Anime* di Indonesia dengan upaya yang berbeda-beda.

1. Daya tarik Bstation terletak pada fitur-fitur menarik di platformnya, dan keunikan tersebut tidak memaksa pengguna untuk berlangganan. Hal ini membuat platform ini menarik bagi para penggemar *Anime* di Indonesia, meskipun ada batasan akses dan tontonan terbatas untuk pengguna. Namun, sepanjang periode 2022 hingga 2023, Bstation mengalami pertumbuhan jumlah pengguna yang mengunduh dan menginstal aplikasi Bstation. Hal ini menunjukkan bahwa Bstation memberikan dampak positif dalam perlindungan hak cipta pencipta *Anime* dari tindakan pembajakan, meskipun peningkatannya tidak terlalu signifikan. Oleh karena itu, diperlukan upaya dari pemerintah untuk turut serta membantu melindungi hak cipta *Anime* di Indonesia.
2. Dalam upayanya untuk mengurangi pembajakan *Anime* di Indonesia, pemerintah Indonesia telah melakukan pemblokiran terhadap sejumlah besar situs selama periode tahun 2022 hingga 2023. Beberapa situs yang telah diblokir meliputi Ganool.com, Nontonmovie.com, Bioskops.com, Ganool.ca, Kickass.to, Thepiratebay.se, Downloadfilmbaru.com, Ganool.co.id, 21filmcinema.com, Gudangfilm.caa.im, Movie76.com,

Isohunt.to, Cinemaindo.net, Bioskop24.net, Unduhfilm21.net, Bioskopkita.com, Downloadfilem.com, Comotin.net, Movie2k.ti, Unduhmovie.com, 21sinema.com, termasuk di antaranya website oploverz yang menyediakan *Streaming Anime* ilegal. Namun, dalam rangka upaya pemerintah, pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab dalam pembajakan *Anime* masih sering mengganti domain mereka untuk menghindari pemblokiran oleh pemerintah. Bahkan jika mereka diblokir, mereka tetap akan membuat situs-situs baru. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UU HC) dalam Pasal 1 Ayat 1-nya menyatakan bahwa Hak Cipta adalah hak eksklusif yang secara otomatis diberikan kepada pencipta setelah karyanya diwujudkan dalam bentuk nyata. Meskipun demikian, hak ini tetap tunduk pada pembatasan yang diatur sesuai dengan ketentuan perundang-undangan.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang selanjutnya disingkat sebagai UU HC. Dalam Pasal 1 Ayat 1 UU HC dijelaskan bahwa Hak Cipta adalah hak eksklusif yang secara otomatis diberikan kepada pencipta setelah karyanya diwujudkan dalam bentuk nyata, namun tetap tunduk pada pembatasan yang diatur sesuai dengan peraturan perundang-undangan. Perkara situs *Streaming* film ilegal melibatkan karya sinematografi yang dilindungi oleh Hak Cipta menurut peraturan undang-undang tersebut. Karya sinematografi mencakup berbagai jenis film, termasuk dokumenter, iklan, serta film kartun atau *Anime* dengan skenario.

Dalam UU HC, terdapat aturan pidana yang tercantum dalam Bab XVII, mencakup Pasal 112 hingga Pasal 120, sebagai upaya penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta. Dalam konteks kasus *Streaming* film ilegal, Pasal 113 Ayat (2), Ayat (3), dan Ayat (4) mengatur perbuatan pidana yang terkait dengan pelanggaran hak ekonomi pencipta atau pemegang hak cipta. Hal ini mencakup sejumlah kegiatan, seperti penerjemahan, pengadaptasian, pengaransemenan, pengumuman, dan distribusi tanpa izin, yang dapat mengakibatkan sanksi pidana berupa penjara dan/atau denda. Meski demikian, perlu dicatat bahwa kasus pelanggaran hak cipta melalui media sistem elektronik memiliki dampak yang lebih meluas dan memerlukan regulasi yang lebih detil. Berlaku Pasal 15 ayat (2) dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yang menyebutkan bahwa penyelenggara sistem elektronik memiliki tanggung jawab terhadap operasional sistem elektronik yang mereka kelola.

Karenanya, para pengembang perlu memperhatikan perlindungan hak cipta *Anime* agar tidak melanggar hak yang telah diperoleh oleh pencipta ketika mendaftarkan karyanya, dengan tujuan melindungi hak tersebut. Aktivitas *fansub* ini juga merupakan pelanggaran terhadap ketentuan yang terdapat dalam Pasal 9 ayat (3) UUHC, yang menegaskan bahwa "Setiap orang dilarang untuk melakukan duplikasi dan/atau penggunaan komersial atas karya cipta tersebut tanpa izin dari pencipta atau

pemegang hak cipta.". Setiap modifikasi yang dilakukan pada karya tanpa izin dari pencipta dengan tegas merupakan pelanggaran terhadap hak moral pencipta. Sejumlah pasal yang mengatur hak cipta dan melarang tindakan pembajakan menyatakan bahwa pembajakan merupakan kegiatan yang sangat kriminal dan termasuk dalam kejahatan lintas negara. Dibutuhkan sikap tegas dari pemerintah untuk menangani kasus pembajakan ini.

Pemerintah sebaiknya tidak hanya melakukan pencarian dan pemblokiran situs-situs *Streaming Anime* ilegal, melainkan juga harus mengambil langkah-langkah konkret dengan melacak dan menindaklanjuti sesuai dengan pasal-pasal yang tercantum dalam perundang-undangan Indonesia mengenai Hak Cipta. Menurut Pasal 1 angka 23 dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut sebagai UUHC), "pembajakan adalah penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan tersebut secara luas dengan tujuan memperoleh keuntungan ekonomi". Pembajakan digital, yang juga dikenal sebagai pembajakan online atau pembajakan melalui internet, merujuk pada tindakan pembuatan, penyebaran, dan penggunaan ilegal perangkat lunak, *e-book*, film, musik, dan barang lainnya. Ini melibatkan reproduksi dan distribusi yang tidak sah dari konten berhak cipta, seperti perangkat lunak, *e-book*, film, musik, program televisi, permainan video, foto, dan majalah, melalui media elektronik dengan tujuan memperoleh keuntungan. Pembajakan terjadi saat

seseorang menyalin, mengedarkan, atau menjual produk digital tanpa izin dari pembuatnya.

Pelanggaran hak cipta masih umum terjadi di negara maju seperti Jepang. Edisi ilegal dari program televisi, animasi, film, musik, dan berbagai konten lainnya mudah diakses. Edisi ilegal bisa diunduh dari internet bahkan dalam satu atau dua jam setelah ditayangkan perdana. Yoshihiro Ueno, seorang anggota Komite Hak Cipta Asosiasi Animasi Jepang (AAJ), menyatakan bahwa penyebab utama tingginya kasus pembajakan di Jepang masih terkait dengan masalah ekonomi. Ia mengatakan bahwa orang Jepang cenderung lebih memilih versi bajakan karena harganya yang tinggi. Meskipun begitu, kesadaran akan hak cipta di Jepang cukup tinggi. Pada tahun 2022, Kementerian Ekonomi, Perdagangan, dan Industri serta Badan Urusan Budaya Pemerintah Jepang membentuk sebuah asosiasi perusahaan di sektor industri kreatif dengan tujuan mengatasi masalah pembajakan. Menghentikan distribusi ilegal, baik di dalam negeri Jepang maupun di luar negeri, merupakan tanggung jawab dari asosiasi Content Overseas Distribution Association (CODA). CODA menghimpun iuran dari anggotanya dan menerima dana dari Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) sebagai sumber pendanaan operasional. Dalam menjalankan tugasnya, CODA beroperasi secara proaktif. CODA tidak hanya bergantung pada laporan dari pemegang hak, melainkan juga menjalin kerja sama dengan pihak kepolisian apabila terjadi

pelanggaran di Jepang. *CODA* berperan sebagai perantara apabila tidak ada laporan pelanggaran yang berasal dari luar Jepang.

CODA tidak bertujuan untuk menghukum para pembajak. Sebaliknya, tujuannya adalah agar mereka menghentikan tindakan mereka. Organisasi selalu berupaya mencapai tujuan ini dengan cara langsung berinteraksi dengan para pembajak. *CODA* kerap bekerjasama dengan perusahaan yang mengkhususkan diri dalam keamanan perangkat lunak. Tindakan ini dilakukan untuk mencegah situs web yang berisi informasi palsu agar tidak dapat mengakses aplikasi resmi. Dengan demikian, ketika mengakses situs web yang dianggap melanggar, akan muncul pesan yang menyatakan bahwa situs tersebut tidak dapat diakses karena berisi konten yang tidak sah. Tambahnya, *CODA* bekerjasama dengan mesin pencarian seperti Yahoo dan Google. Secara resmi, organisasi tersebut meminta agar situs web yang menyajikan konten ilegal tidak tercantum dalam hasil pencarian. *CODA* juga berupaya lebih lanjut dengan mengurangi sumber dana untuk situs-situs pembajak. Oleh karena itu, pihak *CODA* menyatakan bahwa banyak perusahaan menampilkan iklan di situs-situs pembajak. Iklan semacam ini juga sangat menghasilkan keuntungan. Sebaliknya, *CODA* terus berkomitmen untuk melindungi hak cipta. Tidak hanya itu, *CODA* memberikan bantuan kepada pemilik situs yang sedang bernegosiasi dengan pemilik hak resmi. Dengan demikian, terjalinlah hubungan bisnis yang mematuhi aturan hak cipta. Survey yang dilakukan oleh Ernst And Young pada tahun 2014 terhadap 600 responden di Jakarta juga menunjukkan

bahwa masyarakat Indonesia telah memiliki pemahaman terkait hak cipta. Sebanyak 80% dari responden menyatakan bahwa mereka mengetahui tentang Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sementara 70% juga menyadari bahwa pemegang hak cipta menerima penghasilan dari karya-karyanya. Erni menyatakan bahwa Kementerian Hukum dan HAM hanya memiliki kewenangan untuk memberikan pertimbangan hukum, karena penutupan situs pembajakan bukan merupakan tanggung jawab mereka. Meski begitu, kewajiban untuk melaksanakannya ada pada Kementerian Komunikasi dan Informatika. Anang Hermansyah, anggota Komisi X DPR RI, mengharapkan bahwa kebijakan dan peraturan pemerintah dapat menyesuaikan dengan perkembangan industri dan teknologi yang sedang berlangsung saat ini. Dalam pandangannya, regulasi yang ada seharusnya memberikan dukungan kepada para pelaku seni. Dia juga mendorong pemerintah untuk mengambil langkah-langkah tegas terhadap pelaku pembajakan.⁶⁷

Pihak Bstation dan Pemerintah Indonesia perlu bersungguh-sungguh dalam upaya menarik penggemar *Anime* untuk beralih ke platform resmi, sambil juga memastikan bahwa pemerintah melakukan penindakan tegas terhadap pelaku pembajakan *Anime* dengan melacak dan memproses mereka. Sebab tindakan ini tidak hanya merugikan para pembuat *Anime*, tetapi juga merugikan pemerintah Indonesia yang telah memberikan izin

⁶⁷<https://www.hukumonline.com/berita/a/begini-cara-jepang-atasi-pembajakan-hak-cipta-1t56ab67afcc803/>

lisensi untuk film atau *Anime* yang resmi masuk ke negara ini. Pembajakan yang dilakukan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab juga memberikan kerugian kepada pemerintah. Keputusan untuk menangkap dan mengadili pelaku pembajakan dengan menggunakan ketentuan hukum yang berlaku sangatlah esensial. Hal ini penting untuk menciptakan efek jera dan memberikan peringatan kepada para pelaku yang masih aktif sehingga mereka dapat menyadari dampak dari tindakan mereka dan menghentikan perilaku yang tidak bertanggung jawab tersebut. Dalam kerangka Teori Kepentingan Nasional, kasus penyebaran ilegal *Streaming Anime* di Indonesia sangat terkait dengan kepentingan nasional atau berhubungan dengan tujuan yang diidamkan oleh bangsa atau negara.

Dalam konteks ini, kepentingan nasional yang konsisten dan seragam di antara semua negara atau bangsa melibatkan aspek keamanan (yang mencakup kelangsungan hidup rakyat dan kebutuhan wilayah) serta kesejahteraan. Dua elemen utama ini mencakup keamanan (*Security*) dan kesejahteraan (*Prosperity*). Kepentingan nasional diartikan sebagai "tujuan nasional". Contoh dari kepentingan nasional melibatkan aspek pembangunan ekonomi, upaya pengembangan dan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia (*SDM*), atau dorongan untuk mengundang investasi asing guna mempercepat proses industrialisasi. Jika tidak ada tindakan dari pemerintah, baik dari kepolisian maupun Kementerian Komunikasi dan Informasi, terhadap pelaku pembajakan yang menyebarkan *Anime* ilegal atau penggemar yang masih melakukan kegiatan *Streaming Anime* di situs

web ilegal, maka kemajuan dalam kepentingan pembangunan ekonomi dan peningkatan kualitas Sumber Daya Manusia tidak akan tercapai. Ini disebabkan oleh kurangnya upaya yang dilakukan oleh Indonesia, baik dari pihak pemerintah maupun masyarakat. Apabila situasi ini berlanjut, pencapaian kepentingan mengundang investasi asing untuk mempercepat pertumbuhan industri film di Indonesia, terutama dalam genre *Anime*, akan mengalami kesulitan karena adanya praktik pembajakan *Anime* yang masih berlangsung dan minimnya kesadaran masyarakat untuk beralih ke platform atau aplikasi legal seperti Bstation. Tidak hanya memberikan kerugian bagi Indonesia, tetapi juga merugikan para investor asing seperti Bstation dan pemegang hak cipta *Anime* di Jepang.

