

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Kerangka Teori atau Konseptual

1. Penegakan Hukum

a. Pengertian Penegakan Hukum

Penegakan Hukum merupakan proses atau upaya untuk menerapkan dan menegakkan aturan-aturan hukum yang berlaku dalam suatu negara atau wilayah tertentu. Hal ini dilakukan untuk menjaga keadilan, ketertiban, dan keamanan dalam masyarakat. Penegakan hukum melibatkan berbagai lembaga dan aktor, mulai dari kepolisian, jaksa, hingga pengadilan, yang bekerja sama dalam rangka memberlakukan hukum dan memberikan sanksi terhadap pelanggar hukum. Hikmahanto Juwono menyatakan di Indonesia secara tradisional institusi hukum yang melakukan penegakan hukum adalah kepolisian, kejaksaan, badan peradilan dan advokat. Di luar institusi tersebut masih ada diantaranya, Direktorat Jenderal Bea Cukai, Direktorat Jenderal Pajak, Direktorat Jenderal Imigrasi.¹

b. Proses Penegakan Hukum

Proses penegakan hukum dimulai dengan identifikasi pelanggaran hukum yang dilakukan oleh pihak-pihak yang terlibat.

¹ Hikmahanto Juwono, 2006, Penegakan hukum dalam kajian Law and development Problem dan fundament bagi Solusi di Indonesia, Jakarta: Varia Peradilan No.244 , hlm. 13

Setelah itu, dilakukan penyelidikan dan pengumpulan bukti untuk memastikan kebenaran pelanggaran tersebut. Setelah bukti cukup terkumpul, dilakukan penangkapan atau penahanan terhadap pelaku pelanggaran. Selanjutnya, kasus tersebut diserahkan kepada pihak jaksa untuk proses penyidikan dan penuntutan di pengadilan. Akhirnya, pengadilan akan memberikan putusan berdasarkan bukti-bukti yang ada dan berlaku sesuai dengan hukum yang berlaku.

Sebagai upaya untuk meningkatkan pemberdayaan terhadap lembaga peradilan dan lembaga penegak hukum lainnya langkah-langkah yang perlu dilakukan yaitu:

- 1) Peningkatan kualitas dan kemampuan aparat penegak hukum yang lebih profesional, berintegritas, berkepribadian, dan bermoral tinggi.
- 2) Perlu dilakukan perbaikan-perbaikan sistem perekrutan dan promosi aparat penegak hukum, pendidikan dan pelatihan, serta mekanisme pengawasan yang lebih memberikan peran serta yang besar kepada masyarakat terhadap perilaku aparat penegak hukum.
- 3) Mengupayakan peningkatan kesejahteraan aparat penegak hukum yang sesuai dengan pemenuhan kebutuhan hidup.²

c. Tujuan Penegakan Hukum

² Bagir Manan, 2005, Penegakan Hukum yang berkeadilan, Jakarta: Varia Peradilan No. 245 hlm 7

Pada hakekatnya tujuan penegakan hukum adalah untuk mewujudkan apa yang hendak dicapai oleh hukum. Teguh Prasetyo, mengatakan bahwa tujuan hukum itu adalah mencapai keseimbangan agar hubungan yang ditimbulkan oleh kepentingan masyarakat tidak terjadi kekacauan. Selanjutnya menurut beliau, bahwa tujuan hukum secara umum adalah untuk mencapai keadilan. Hal demikian dikatakan oleh Gustav Radbrugh sebagaimana dikutip Teguh Prasetyo, bahwa tujuan hukum mencapai tiga hal yakni:

- 1) Kepastian Hukum,
- 2) Keadilan,
- 3) Daya Guna³

Jika dilihat, sebenarnya esensi dari tujuan hukum tersebut adalah terletak pada keadilan. Yang menjadi persoalan dalam penegakan hukum adalah seringkali perihal adil menjadi sangat relatif. Dengan kata lain adil menurut seseorang belum tentu adil menurut orang lain, sehingga disinilah hukum memainkan peranannya atau bisa dikatakan bahwa penafsiran hukum sangat diperlukan dalam melihat suatu kasus hukum. Agar tujuan hukum yakni kepastian, keadilan dan daya guna dapat tercapai tanpa diskriminasi⁴

³ Teguh Prasetyo, *Hukum dan Sistem Hukum Berdasarkan Pancasila* (Yogyakarta: Media Perkasa, 2013) halaman 54.

⁴ Imron Rosyadi, "Penegakan Hukum Dalam Masyarakat Indonesia". *Jurnal Sains dan Inovasi* III(2)77-82, (Online), (<http://h:/new%20fol/materi/02/1-imron1>, diakses 24 Oktober 2017), 2007.

Dari penjelasan diatas diterangkan bahwa pembicaraan Penegakan hukum dalam kenyataan sehari-hari tampak bahwa hubungan antara penegakan hukum dan struktur masyarakat memberikan pengaruh yang kuat terhadap cara-cara penegakan hukum suatu Negara. ⁵Dengan pemahaman yang mendalam tentang pengertian, proses, tujuan, dan prinsip-prinsip dalam penegakan hukum, diharapkan penelitian ini dapat menganalisis secara komprehensif mengenai penegakan hukum hak cipta anime di Indonesia dan memberikan rekomendasi yang tepat untuk meningkatkan efektivitasnya.

2. Hak Cipta

a. Pengertian Hak cipta

Menurut Undang-undang (UU) Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, 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 perundang-undangan ⁶

Hak cipta menurut Rahmadi adalah salah satu bentuk hak kekayaan intelektual yang memberikan perlindungan hukum terhadap karya-karya intelektual yang dihasilkan oleh manusia.⁷

Konsep hak cipta memiliki peran yang penting dalam mendorong

⁵ Satjipto Rahardjo, 1983, Masalah Penegakan Hukum, Bandung: Sinar baru, hlm. 8

⁶ Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta 28 tahun 2014

⁷ Rachmadi Usman, 2003, Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia, PT Alumni, Bandung, hlm. 56.

keaktivitas dan inovasi di berbagai bidang, termasuk di industri anime. Dalam konteks Indonesia, perlindungan hak cipta anime menjadi isu yang semakin penting seiring dengan berkembangnya industri anime dan meningkatnya praktik pembajakan. hingga kini tingkat pelanggaran terhadap Hak Cipta masih sangat tinggi di Indonesia, sehingga sejumlah lembaga asing menempatkan Indonesia dalam daftar sepuluh negara pembajak Hak Cipta terbesar di dunia.⁸

b. Konsep Dasar Hak Cipta

Hak cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta atau pemilik karya untuk menyalin, mendistribusikan, dan memanfaatkan karya tersebut dalam bentuk apapun, Tidak ada orang lain yang boleh melakukan hak itu atau orang lain hanya dapat melakukan atas izin pencipta. Istilah “hak khusus” dipakai untuk menerangkan bahwa hak Cipta merupakan hak istimewa⁹Konsep hak cipta berawal dari prinsip bahwa pencipta memiliki hak alami untuk mengontrol penggunaan karya-karya intelektual yang dihasilkan oleh mereka. Hak cipta melindungi berbagai jenis karya, termasuk tulisan, musik, gambar, film, dan animasi, seperti yang umumnya terdapat dalam industri anime.

⁸ Ansori Sinungan, “Pembajakan Produk di Indonesia Makin Parah” <https://www.antaranews.com/berita/158857/pembajakan-produk-di-indonesia-makin-parah> diunduh pada tanggal 20 Mei 2024.

⁹ Leden Marpaung, Tindak Pidana Terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual, Sinar Grafika Jakarta, 1995, hlm 12.

c. Perlindungan Hukum Hak Cipta

Perlindungan hukum hak cipta diberikan kepada pencipta atau pemilik karya untuk mencegah orang lain menggunakan atau menyalin karya tersebut tanpa izin. Di Indonesia, perlindungan hak cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Undang-Undang tersebut memberikan hak eksklusif kepada pemilik karya untuk melakukan beberapa tindakan, termasuk hak reproduksi, hak distribusi, hak penerbitan, dan hak publikasi. Perlindungan hak cipta juga berlaku secara otomatis setelah karya tersebut dihasilkan, tanpa adanya proses pendaftaran. Pemegang hak cipta menerima berbagai bentuk perlindungan hukum yang bertujuan untuk melindungi karya intelektual mereka dari penggunaan yang tidak sah atau pelanggaran hak. Berikut adalah beberapa perlindungan hukum yang diterima oleh seorang pemegang hak cipta:

- 1) Hak Ekonomi
- 2) Hak Moral
- 3) Perlindungan terhadap pelanggaran Hak Cipta
- 4) Perlindungan melalui perjanjian lisensi
- 5) Perlindungan internasional¹⁰

d. Isu-isu Terkait Hak Cipta

¹⁰ Agung, Tohjiwa, Chandra “*PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA FILM “RED ONE PIECE” YANG DIUNGGAH OLEH WIBU TANPA IZIN*” Vol. 7, Raad Kertha, 2024, hlm. 7

Pada industri anime, industri anime merupakan salah satu industri kreatif yang berkembang pesat di Indonesia. Namun, bersamaan dengan pertumbuhannya, muncul pula berbagai isu terkait hak cipta. Salah satu isu utama adalah praktik pembajakan anime, di mana karya-karya anime diproduksi atau disebarluaskan tanpa izin dari pemilik hak cipta. Umumnya pelanggaran hak cipta didorong untuk mencari keuntungan finansial secara cepat dengan mengabaikan kepentingan para pencipta dan pemegang izin hak cipta. Perbuatan para pelaku jelas melanggar etika hukum yang menentukan agar setiap orang dapat mematuhi, menghormati, dan menghargai hak-hak orang lain dalam hubungan keperdataan termasuk penemuan baru sebagai ciptaan orang lain yang diakui sebagai hak milik oleh ketentuan hukum.¹¹ Praktik pembajakan ini dapat berdampak negatif bagi para kreator dan pemilik hak cipta, serta merugikan industri secara keseluruhan. Dari isu di atas banyak sekali isu-isu terkait salah satunya yaitu:

- 1) Pembajakan film-film luar negeri maupun dalam negeri di web-web ilegal
- 2) Penayangan secara ilegal suatu siaran

Penggunaan fansub suatu anime yang dipakai di web ilegal

Kesimpulan Hak cipta merupakan fondasi yang penting

¹¹ Anonim: Bentuk-bentuk pelanggaran Hak Cipta. <http://repository.usu.ac.id/bitstream> Di akses pada tanggal 20 Mei 2024.

dalam menjaga keberlangsungan industri anime dan mendorong inovasi di bidang kreatif lainnya. Penegakan hukum yang efektif terhadap hak cipta anime di Indonesia membutuhkan kerjasama antara berbagai pihak dan upaya yang berkelanjutan. Dengan demikian, perlu adanya kesadaran dan komitmen dari semua pihak untuk melindungi dan menghormati hak cipta sebagai salah satu aset berharga dalam industri kreatif.

3. Anime

a. Pengertian Anime

Anime adalah bentuk animasi yang berasal dari Jepang, yang mencakup berbagai genre dan format, termasuk serial televisi, film, *OVA (Original Video Animation)*, dan web series. Anime merupakan singkatan dari kata “*animation*” yang berasal dari bahasa Inggris yang merujuk pada segala jenis Animasi¹², tetapi di luar Jepang istilah ini digunakan secara khusus untuk merujuk pada animasi Jepang. Kartun khas Jepang ini biasanya dicirikan melalui gambar warna warni yang menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita yang ditujukan pada beragam jenis penonton. Anime di pengaruhi gaya gambar manga, komik khas Jepang. Anime sering dikenal dengan gaya visual yang khas, karakter-karakter yang ekspresif, dan cerita yang mendalam yang

¹² Mokhammad zakky. “2017. pengertian & sejarah anime jepang lengkap. infoakurat.com. diakses dari <https://www.infoakurat.com/2017/08/pengertian-sejarah-anime.html>.” diakses pada tanggal 23 Mei 2024.

mencakup berbagai tema seperti fantasi, fiksi ilmiah, drama, aksi, dan lainnya. Berkaitan dengan kekayaan intelektual, Anime merupakan salah satu bentuk karya intelektual manusia/ Ciptaan.

Ciptaan menurut UUHC Pasal 1 nomor 5 adalah “setiap karya cipta yang dihasilkan atas inspirasi, imajinasi kemampuan, kecekatan, keahlian, pikiran, seseorang baik dibidang ilmu pengetahuan, sastra, seni, yang diekspresikan dalam bentuk nyata.” Hak cipta merupakan hak eksklusif pencipta atas karyanya yang lahir dari kreativitas intelektualnya (*human intellect*).¹³

b. Sejarah Anime

Anime, sebagai bentuk seni animasi yang berasal dari Jepang, memiliki sejarah yang panjang dan kaya, mencerminkan evolusi budaya dan teknologi di Jepang. Perkembangannya tidak hanya dipengaruhi oleh kondisi sosial dan politik, tetapi juga oleh kemajuan teknologi dalam industri film dan animasi.

1) Awal Mula dan Periode Pra-Perang

Sejarah anime dapat ditelusuri kembali ke awal abad ke-20. Pada tahun 1917, beberapa karya awal yang diakui sebagai anime pertama kali diproduksi, seperti "Namakura Gatana" dan "Katsudō Shashin". Anime pada masa ini sangat

¹³ Ni Ketut Supasti Dharmawan, SH., M.Hum,LLM, dkk, 2018, Harmonisasi Hukum Kekayaan Intelektual Indonesia, Swasta Nulus, Bali, h. 21.

dipengaruhi oleh film animasi Barat, khususnya karya-karya dari Disney dan Fleischer Studios. Namun, anime mulai mengembangkan ciri khasnya sendiri dengan penggunaan teknik animasi yang unik dan cerita yang lebih berkaitan dengan budaya Jepang.

Selama periode ini, produksi anime masih sangat terbatas dan dilakukan secara manual. Pembuatannya membutuhkan waktu yang lama dan biaya yang besar. Namun, anime mulai mendapatkan perhatian karena kemampuannya menyampaikan cerita yang kompleks dengan cara yang menarik secara visual.¹⁴

2) Periode Perang Dunia II

Selama Perang Dunia II, anime digunakan sebagai alat propaganda oleh pemerintah Jepang. Film animasi seperti "Momotaro: Umi no Shinpei" (1945) diproduksi untuk meningkatkan semangat nasionalis dan mendukung upaya perang Jepang. Anime pada periode ini sering kali mengandung pesan-pesan patriotik dan menggambarkan Jepang sebagai pahlawan dalam narasi yang diceritakan.

3) Periode Pasca-Perang dan Kebangkitan Anime Televisi

¹⁴ Budianto Firman, *ANIME, COOL JAPAN, DAN GLOBALISASI BUDAYA POPULER JEPANG*, Vol, 621, Jurnal Kajian Wilayah, 2016, hlm. 179-185

Setelah perang, Jepang mengalami periode rekonstruksi dan modernisasi yang pesat. Pada tahun 1960-an, Osamu Tezuka, yang sering disebut sebagai "bapak manga dan anime modern", memainkan peran penting dalam mengubah industri anime. Karya Tezuka, "Astro Boy" (1963), menjadi serial anime televisi pertama yang sukses besar. "Astro Boy" menandai awal dari era baru dalam produksi anime, dengan penggunaan teknik animasi yang lebih efisien dan ekonomis.

Tezuka memperkenalkan teknik animasi yang disebut "limited animation", di mana hanya bagian-bagian tertentu dari gambar yang digerakkan, sementara bagian lainnya tetap statis. Teknik ini memungkinkan produksi anime menjadi lebih cepat dan murah, memungkinkan lebih banyak episode untuk diproduksi dalam waktu yang lebih singkat.

4) Periode 1970-an dan 1980-an: Diversifikasi Genre

Pada tahun 1970-an, anime mulai berkembang menjadi berbagai genre yang lebih beragam. Serial seperti "Mobile Suit Gundam" (1979) memperkenalkan genre mecha, yang menggambarkan robot raksasa yang dikendalikan oleh manusia. Anime ini tidak hanya menarik bagi anak-anak, tetapi juga untuk penonton dewasa dengan cerita yang lebih kompleks dan karakter yang lebih dalam.

Selain genre mecha, tahun 1980-an juga melihat kemunculan anime dengan tema-tema yang lebih dewasa dan eksperimental. Studio Ghibli, yang didirikan oleh Hayao Miyazaki dan Isao Takahata, merilis film-film yang mendapatkan pengakuan internasional, seperti "My Neighbor Totoro" (1988) dan "Grave of the Fireflies" (1988). Film-film ini tidak hanya terkenal karena animasinya yang indah, tetapi juga karena cerita-cerita yang mendalam dan emosional.

5) Periode 1990-an: Globalisasi Anime

Pada tahun 1990-an, anime mulai mendapatkan popularitas di luar Jepang. Serial seperti "Dragon Ball Z," "Sailor Moon," dan "Pokémon" ditayangkan di berbagai negara dan menarik perhatian penonton internasional. Globalisasi anime ini didukung oleh kemajuan teknologi, seperti satelit dan internet, yang memungkinkan distribusi konten anime ke seluruh dunia.¹⁵

Anime juga mulai mempengaruhi budaya pop di luar Jepang. Banyak penggemar di Barat yang tertarik dengan gaya seni dan narasi anime yang berbeda dari animasi Barat. Ini mendorong pertumbuhan komunitas penggemar anime di berbagai negara, termasuk Indonesia. Dari penjelasan diatas dapat kita Tarik Kesimpulan bahwa Sejarah anime

¹⁵ Ibid

mencerminkan evolusi budaya, teknologi, dan ekonomi di Jepang. Dari awal mula sebagai alat propaganda hingga menjadi fenomena global, anime telah berkembang menjadi bentuk seni dan hiburan yang dihargai oleh jutaan orang di seluruh dunia. Di Indonesia, anime telah menjadi bagian penting dari budaya pop, meskipun tantangan terkait hak cipta tetap ada. Untuk menjaga keberlanjutan dan pertumbuhan industri anime, perlu adanya upaya kolaboratif antara pemerintah, industri, dan masyarakat dalam penegakan hukum hak cipta.

c. Perkembangan Anime di Indonesia

Anime pertama kali masuk ke Indonesia pada tahun 1980-an melalui siaran televisi. Serial seperti "Doraemon," "Astro Boy," dan "Sailor Moon" sangat populer di kalangan anak-anak dan remaja. Pada tahun 1990-an, anime semakin dikenal dengan ditayangkannya serial seperti "Dragon Ball Z" dan "Pokémon" di televisi lokal.

Perkembangan teknologi internet pada awal 2000-an membuat akses ke anime menjadi lebih mudah. Penggemar anime dapat menonton serial favorit mereka melalui situs streaming dan unduhan, meskipun ini juga memunculkan masalah pembajakan. Festival dan konvensi anime mulai diadakan di berbagai kota besar

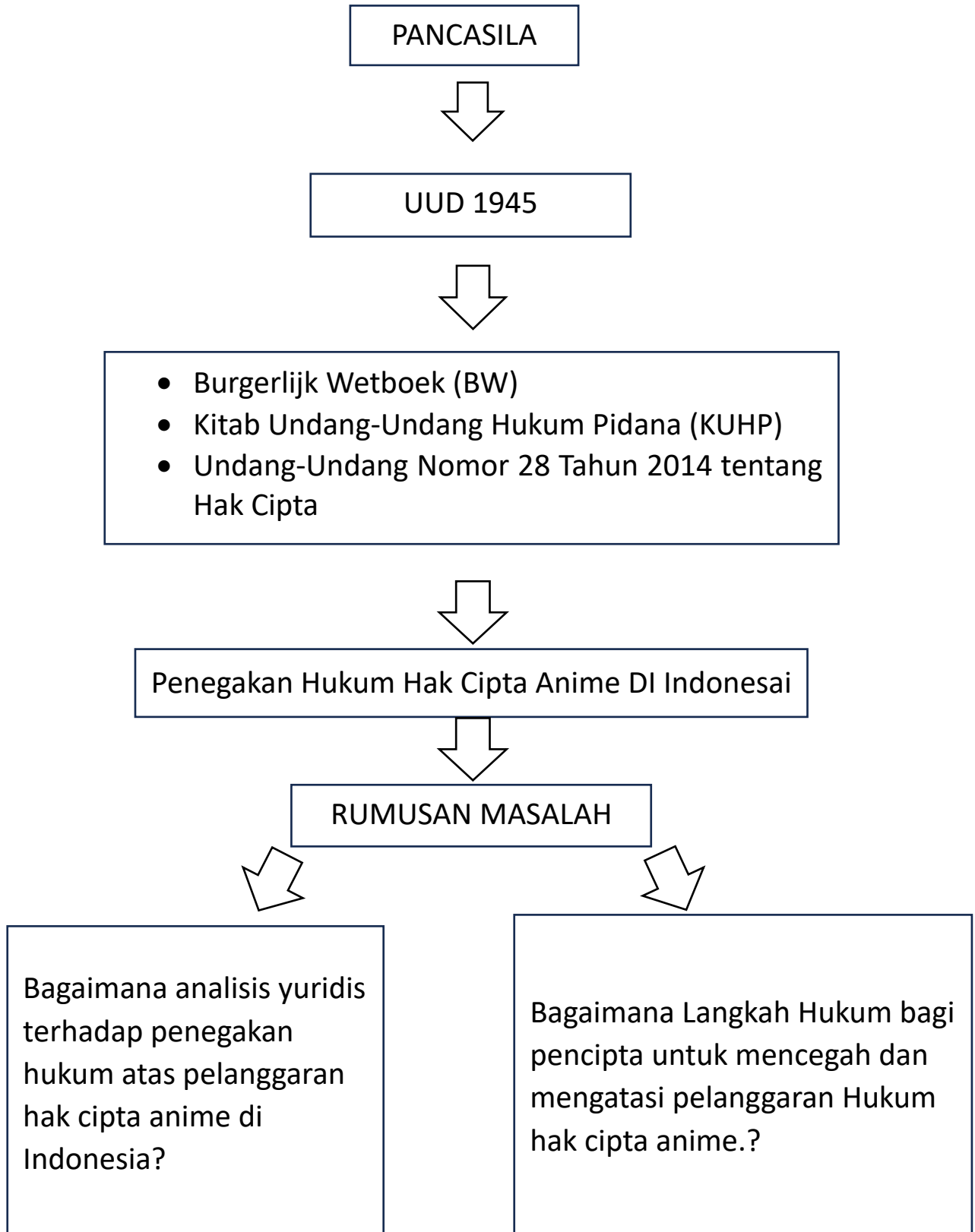
di Indonesia, memperkuat komunitas penggemar anime dan budaya pop Jepang.

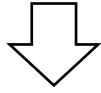
Beberapa judul anime yang ditayangkan adalah Naruto, One Piece, Detektif Conan, Dragon Ball, Captain Tsubasa, Samurai X, Crayon Shinchan, Pokémon, Inuyasha, Bleach, Saint Seiya, Born to Cook, Magic Girls, Sailor Moon, dan banyak lainnya. Penayangan anime di Indonesia memakai sistem dubbing, yang artinya suara asli berbahasa Jepang digantikan dengan bahasa Indonesia. Dari dialog para tokoh sampai lirik lagu memakai sistem dubbing. Sayangnya, sejak 2008, penayangan anime dibatasi karena dianggap mengandung konten kekerasan dan pornografi.¹⁶

Dengan sekarang telah banyak platform yang menayangkan anime dan bukan hanya dari TV saja seperti tahun 2000an, dengan pesatnya perkembangan zaman membuat anak-anak muda lebih mudah dalam mengakses dan menonton anime berbagai genre dan dari mana saja.

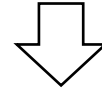
¹⁶ Bidari Aufa Sinarizqi, Widya Lestari Ningsih, 2022 <https://www.kompas.com/stori/read/2022/05/18/090000679/sejarah-anime-awal-kemunculan-dan-perkembangannya-di-indonesia?page=all> "Sejarah Anime: Awal Kemunculan Perkembangannya di Indonesia", diakses pada tanggal 25 Juni 2024

B. Kerangka Pemikiran





Teori Hukum Positif
Teori Penegakan Hukum
Teori Perlindungan Hukum
Teori keadilan Pancasila



Teori Hukum Positif
Teori Hukum Komparatif
Teori Penegakan Hukum
Teori Perlindungan Hukum



Bagaimana Analisa yuridis dan Implementasi
Penegakan Hukum Hak Cipta Anime di Indonesai

