

Legalitas *Manga-Scanlation* pada *Komik/Manga Online* di *Situs Mangaku.Live* Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Muhamad Rizki Kurnia¹, Nuzul Rahmayani², Jasman Nazar³

^{1,2,3}Fakultas Hukum, Universitas Muhammadiyah Sumatera Barat

e-mail: ¹ muhammadrizkikurnia777@gmail.com, ² nuzullaw05@yahoo.co.id,
³ jasman.ucox.umsb@gmail.com

Abstrak

Perkembangan teknologi informasi membawa peluang sekaligus tantangan. Salah satu tantangannya adalah kemudahan distribusi produk digital yang melanggar hak cipta. Manga adalah salah satu karya berhak cipta yang didistribusikan secara ilegal dalam jumlah banyak. Efek dari penyebaran scanlation (pembajakan) masih diperdebatkan. Manga telah menjadi objek pelanggaran hak cipta digital oleh para penggemarnya di seluruh dunia selama bertahun-tahun. Kegiatan fansubbing dan scanlation menciptakan kerugian ekonomi yang sangat besar bagi Jepang setiap tahunnya. Penelitian ini bertujuan untuk memaparkan legalitas manga-scanlation pada situs mangaku.live menurut perspektif Undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta mengetahui perlindungan hukum hak cipta manga-scanlation yang diunggah oleh situs mangaku.live tanpa izin pencipta, dan upaya perlindungan hukum yang dapat dijalankan oleh pemilik hak cipta. Metode penelitian yang digunakan meliputi penelitian kepustakaan yuridis normatif yang fokus kepada kaidah – kaidah hukum berlingkup pada bahan hukum “UU RI no. 28 tahun 2014 tentang hak cipta. dan penelitian dengan mengamati beberapa situs manga-scanlation. Hasil dari penelitian menunjukkan bahwa semua manga-scanlation yang terdapat pada situs online mangaku.live illegal (tidak berlisensi) dan merupakan pelanggaran Hak Cipta yang berupa pembajakan. UU Hak Cipta berperan dalam melindungi hak dan kewajiban pencipta antara lain mengatur dengan tegas hak Pemegang Hak Cipta, lisensi, tindakan terhadap pelanggaran Hak Cipta pada media komunikasi elektronik (internet), dan tindakan penyelesaian sengketa melalui pengadilan (perdata dan pidana).

Kata kunci: Hak Cipta, Copyrights, Komik, Comic, Manga, Manga-scanlations

Abstract

The development of information technology brings opportunities as well as challenges. One of the challenges is the ease of distribution of digital products that violate copyright. Manga is a copyrighted work that is illegally distributed in large quantities. The effect of spreading scanlation (piracy) is still debated. Manga has been the object of digital copyright infringement by its fans around the world for years. Fansubbing and scanlation activities create

huge economic losses for Japan every year. This study aims to explain the legality of manga-scanlation on the mangaku.live site from the perspective of Law number 28 of 2014 concerning Copyright, knowing the legal protection of manga-scanlation copyrights uploaded by the mangaku.live site without the author's permission, and legal protection measures that are taken. can be run by the copyright owner. The research method used includes normative juridical literature research that focuses on legal rules covering legal materials "UURI no. 28 of 2014 concerning copyright. and research by observing several manga-scanlation sites. The results of the study show that all manga-scanlations contained on the online site mangaku.live are illegal (unlicensed) and constitute copyright infringement in the form of piracy. The Copyright Law plays a role in protecting the rights and obligations of creators, among others, strictly regulating the rights of Copyright Holders, licenses, actions against Copyright infringement on electronic communication media (internet), and dispute resolution actions through courts (civil and criminal).

Keywords: *Copyrights, Copyrights, Comics, Comic, Manga, Manga-scanlations*

1. PENDAHULUAN

Zaman sekarang dengan hadirnya internet yang kencang kita dapat mengakses segala hal yang ingin di ketahui, seperti mencari hiburan seperti musik, video, artikel, cerpen, ataupun cerita bergambar berupa manga. Manga atau seni komik yang berasal dari Jepang, adalah bagian besar dari industri penerbitan Jepang. Komik populer memiliki pengaruh besar. Manga yang sukses sering digunakan dan diadaptasi menjadi anime, figur koleksi, dan video game. Sejarah panjang manga dimulai sekitar abad ke-16, dan nilai ekonomi yang diberikannya membuat manga menjadi bagian yang melekat dari budaya dan ekonomi Jepang.

Tidak seperti komik Amerika, manga biasanya dibaca dari kanan ke kiri tergantung bagaimana menulis kanji Jepang. Majalah manga Jepang biasanya terdiri dari beberapa judul manga yang masing-masing menempati sekitar 30-40 halaman (1 bab/chapter) dari majalah tersebut. Ketebalan majalah itu sendiri biasanya 200-850 halaman. Meskipun telah memperoleh perhatian dan telah dinikmati secara global, tetapi industri *manga* mengalami cedera luar biasa akibat aktivitas pembajakan. Upaya Jepang untuk melindungi hak kekayaan intelektual Anime dan manga dikatakan membentuk kebijakan bersama bagi produser. Dengan Proyek Penjaga Anime Manga. Kebijakannya adalah kebijakan dengan pola Ini multidimensi dan ada kerjasama antara pemerintah dan kelompok produser.

Pencipta manga dan pembaca manga berasal dari seluruh dunia, termasuk Indonesia. Hal ini dapat dibuktikan dengan munculnya banyak website yang menyediakan layanan scan komik Indonesia, seperti *mangaku.live*, *mangacablog.com*, *komicast.com* dan *komikfox.web.id*. Faktanya sebagian besar judul manga tersebut telah diterjemahkan, diterbitkan, dan dijual di Indonesia oleh penerbit berlisensi resmi. 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 UU Hak Cipta 2014 (selanjutnya disebut UU Hak Cipta). Secara singkat, Komik terjemahan adalah karya turunan yang diterbitkan oleh penerbit berlisensi yang juga tunduk pada perlindungan hukum hak cipta dari segala bentuk pelanggaran.

Pembajakan manga-scan adalah pembajakan yang memiliki keistimewaan dibandingkan pembajakan konvensional dan pembajakan karya lain. Pada dasarnya pembajakan atas ciptaan yang tersebar di Internet memiliki kekhasan tersendiri dibandingkan dengan pembajakan biasa. Barang bajakan di Internet bukan berupa barang fisik yang sebenarnya (tidak terlihat), tetapi hanya berupa rangkaian informasi atau data yang hanya dapat dilihat dan dinikmati melalui perangkat komputer. Keuntungan dari barang dagangan yang diperoleh dari pembajakan biasanya tidak dalam bentuk uang tunai atau melalui proses jual beli produk bajakan konvensional. Keuntungan ekonomi sering diperoleh objek pembajakan melalui iklan bergambar yang mereka pasang di situs web mereka *atau yang dikenal sebagai display advertising*¹ yang mereka pasang pada situs-situs mereka.

Pembajakan menjadi lebih unik ketika menjadi objek dalam bentuk *manga scan*. Keunikan ini berasal dari fakta bahwa langkah-langkah tertentu harus diambil untuk menyelesaikan pelanggaran hak cipta. Prosedur ini menjelaskan secara singkat proses utama pemindaian, penerjemahan, dan pengeditan. Keuntungan finansial datang tidak hanya dari iklan yang terpasang di situs mereka, melainkan juga donasi dari para penyumbang yang mensupport situs-situs ilegal tersebut. *Manga-scan* berbeda dengan plagiasi dimana istilah plagiasi sudah dimasukkan dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional No. 17 Tahun 2010 tentang pencegahan dan penanggulangan plagiat di perguruan tinggi. Dalam Peraturan Menteri Pendidikan Nasional ini, *plagiat* didefinisikan dalam pasal 1 ayat 1 sebagai Plagiat itu adalah perbuatan secara sengaja atau tidak sengaja dalam memperoleh atau mencoba memperoleh kredit atau nilai untuk suatu karya ilmiah, dengan mengutip sebagian atau seluruh karya dan/atau karya ilmiah orang lain, tanpa menyatakan sumber secara tepat dan memadai. Dalam karya atau publikasi ilmiah, plagiarisme bukan hanya berbentuk kesamaan kata-kata atau kalimat, tetapi juga dapat berwujud dalam beragam situasi.² Pelaku plagiasi mencuri karya penulis lain tanpa mengutip referensi asli.

Beberapa jenis plagiarisme dapat dibedakan menurut motif plagiarisme (disengaja dan tidak disengaja), cara plagiarisme dilakukan (tulisan tangan, parafrase dan ringkasan yang tidak sesuai) dan plagiarisme itu sendiri, pengeditan, penerbitan dan publikasi yang berlebihan.³ Sedangkan *manga-scan* atau pembajakan merupakan penggandaan ciptaan atau produk hak terkait secara tanpa izin dari pencipta dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Didalam UU Hak Cipta memang tidak dimuat secara jelas mengenai *manga/komik* tetapi jika dirujuk sebagai karya seni maka masuklah sebagai ciptaan yang dilindungi didalam pasal 40 poin (1) huruf f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase. dan n. terjemahan, tafsir. didalam UU Hak Cipta. Dalam hubungan internasional, Indonesia telah ikut serta menjadi anggota dalam *Agreement Establishing the world Trade organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) yang mencakup *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (Persetujuan tentang Aspek-Aspek Dagang Hak Kekayaan

¹ Ali, Zainuddin. 2014. *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.

²Jened, R. 2014. *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: Citra Aditya Abadi.

³Saidin. 2015. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Rajawali Press.

Intelektual) yang disebut TRIPs, melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994. Selain itu, Indonesia memiliki Konvensi *Bern* tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra berdasarkan Keputusan Presiden No. 18 Tahun 1997 dan Perjanjian Hak Cipta *World Intellectual Property Organization* (WIPO *Copyright Treaty*) yang disebut WCT berdasarkan Keputusan Presiden No. 18. Disetujui. 19/1997, dan Konvensi Perdagangan dan *Fonogram* Organisasi.

Melalui Keputusan Presiden Nomor 74 Tahun 2004. Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 mengutamakan kepentingan nasional dan memperhatikan keseimbangan antara kepentingan pencipta, pemegang hak cipta, atau pemegang hak terkait, dan masyarakat, serta memperhatikan ketentuan perjanjian internasional di bidang hak cipta dan Hak Terkait.⁴

Atas prestasi dan kepopuleran tersebut, *Edens Zero* tidak hanya memiliki pengaruh yang besar di dunia komik, tetapi juga memiliki nilai ekonomi yang sangat besar bagi penciptanya. Sehingga, pembajakan atas seri komik *Edens Zero* tentu mendatangkan kerugian besar bagi para pemegang hak ciptanya. Seperti yang dilansir dari laman Bisnis, sebuah organisasi Jepang yang bertugas mencegah manga *online* bajakan, telah memprediksi kerugian terparah bulanan yang terjadi pada November 2020, akibat *manga* versi ilegal tersebut *Authorized Books of Japan* (ABJ) diketahui mencatatkan kalau jumlah kerugian yang diakibatkan oleh sejumlah *website* manga bajakan pada tahun ini terus meningkat. Adapun, kalkulasi yang dilakukan oleh ABJ itu menggunakan jumlah akses situs dan lamanya waktu para pengguna berada di dalam situs tersebut. Misalnya, ada lima situs yang terbanyak dikunjungi mendapatkan akses kurang lebih 48 juta kali pada Januari lalu. Kemudian angka tersebut berlipat ganda menjadi sekitar 110 juta pada Agustus dan melonjak menjadi sekitar 140 juta pada November 2020. Dilansir dari URL *website* nilai estimasi untuk situs mangaku yakni Rp 2.627,90 dengan kurs Rp 14.000,00. Berdasar sampel tersebut situs *online* mangaku bisa meraih keuntungan yang cukup besar dengan banyaknya jumlah pengunjung yang membaca di situs tersebut. Melalui perspektif tersebut, Komik *Edens Zero* cocok untuk menjadi objek penelitian yang spesifik yang bertema pembajakan hak cipta komik di internet. Berdasarkan uraian di atas, maka penulis mengambil judul *Legalitas Manga-Scanlation Pada Komik/Manga Online Di Situs Mangaku.Live Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*.

2. METODE PENELITIAN

Metode penelitian ini menggunakan teknik analisis data kualitatif meliputi penelitian kepustakaan yuridis normatif yang fokus kepada kaidah-kaidah hukum berlingkup pada bahan hukum UURI No. 28 tahun 2014 tentang hak cipta. dan penelitian dengan mengamati beberapa situs *manga-scanlation*. Penelitian ini bersifat deskriptif. Jenis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder. Sumber data sekunder dalam penelitian normatif ini adalah yang pertama bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan yaitu UU Hak Cipta, yang kedua bahan hukum sekunder terdiri dari buku-buku referensi, jurnal-jurnal

⁴Devega R. Kilanta, *Penegakan hukum terhadap hak cipta berdasarkan undang undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta* Vol. VI No. 3, Mei 2017. hlm 96.

hukum yang terkait, dan media massa yang mengulas tentang pelanggaran Hak Cipta. Serta yang ketiga bahan hukum tersier terdiri dari bahan internet, koran, kliping, majalah, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Kamus Hukum, dan sebagainya.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

A. **Legalitas Manga-scanlation di Situs mangaku.live Menurut Perspektif Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**

Hak cipta merupakan bagian dari hak kekayaan intelektual. Hak Cipta diatur di dalam UU Hak cipta. Dalam pasal 1 angka 1 UU Hak Cipta disebutkan bahwa 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 peraturan perundang-undangan. Di dalam UU Hak Cipta sendiri ternyata mengatur mengenai 2 macam hak, yaitu⁵ Hak Cipta dan Hak Terkait. Hak Terkait merupakan hak yang berkaitan dengan Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga Penyiaran. Hak Cipta melekat pada produk ciptaan sebagaimana diatur dalam pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta, antara lain lagu, novel, atau potret. Sedangkan hak terkait melekat pada produk ciptaan yang disiarkan atau ditayangkan sehingga produknya meliputi karya pertunjukan, karya rekaman, atau karya siaran.

Berbicara mengenai sebuah karya, sesuatu yang lahir dari hasil pikiran seni seseorang dapat dikatakan sebagai karya cipta. Sebagai salah satu cara mengapresiasi karya seseorang yakni dengan mendapatkan sebuah perlindungan khusus seperti yang diatur dalam UU Hak Cipta. Didalam UU Hak Cipta juga terdapat Ketentuan Undang-undang Hak Cipta tentang pencipta, karya yang dilindungi undang-undang, karya yang tidak dilindungi hak cipta, masa berlaku hak cipta dan produk terkait, pengalihan hak cipta, perjanjian lisensi, penanganan pelanggaran hak cipta, dan lain-lain. Perselisihan dan ketentuan pidana pelanggaran hak cipta. Pada dasarnya, hukum dirancang untuk menjaga keseimbangan. Satu Kreator yang bekerja keras dan mencurahkan kejeniusan dan kreativitasnya Pantas mendapatkan penghargaan untuk karyanya, itu tidak mungkin didapat pada lingkungan yang tidak terlindungi. Hak - hak para Pencipta ini perlu dilindungi dari perbuatan orang lain yang tanpa izin mengumumkan atau memperbanyak karya cipta Pencipta.⁶ Pada dasarnya, Hak Cipta adalah sejenis kepemilikan pribadi atas suatu Ciptaan yang berupa perwujudan dari suatu ide pencipta di bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan. Ketika Anda membeli sebuah buku, Anda hanya membeli hak untuk menyimpan dan meminjamkan buku tersebut sesuai keinginan Anda. Buku tersebut adalah milik Anda pribadi dalam bentuknya yang nyata atau dalam wujud benda berupa buku. Namun, ketika Anda membeli buku ini, Anda tidak membeli Hak Cipta karya tulis yang ada dalam buku yang dimiliki oleh si

⁵ Ambarwati, Ni Made Deny, Mudana, I Nyoman. 2019. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Terkait Pembajakan Komik Pada Situs Online". *Jurnal Kertha Wicara* 8,(12): 1-14.

⁶ Faizuddin Harliansyah. 2017. Plagiarism dalam Karya atau Publikasi Ilmiah dan Langkah Strategis Pencegahannya Pusat Perpustakaan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *LIBRIA*, 9(1), hlm 103.

pengarang ciptaan karya tulis yang diterbitkan sebagai buku.⁷ Dengan kerangka berpikir tentang sifat dasar Hak Cipta yang demikian. Anda tidak memperoleh hak untuk mengkopi ataupun memperbanyak buku tanpa seizin dari pengarang. Apalagi menjual secara komersial hasil perbanyak buku yang dibeli tanpa seizin dari pengarang. Hak memperbanyak karya tulis adalah hak eksklusif pengarang atau seseorang kepada siapa pengarang mengalihkan hak perbanyak dengan cara memberikan lisensi. Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta memiliki suatu kekayaan intelektual dalam bentuk tidak berwujud (*intangable*) yang bersifat sangat pribadi. Pasal 16 UU Hak Cipta menyatakan bahwa hak cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud. Artinya, hak cipta dapat beralih atau dialihkan. Adapun hal-hal yang dapat menyebabkan beralihnya hak cipta, sebagaimana disebutkan pada Pasal 16 ayat (3) UU Hak Cipta adalah pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis, atau sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan Per-UU.

Seorang pemegang Hak Cipta yaitu pengarang itu sendiri, memiliki suatu kekayaan intelektual yang bersifat pribadi dan memberikan kepadanya sebagai Pencipta untuk mengeksploitasi hak - hak ekonomi dari suatu Ciptaan yang tergolong dalam bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan. Dengan adanya perjanjian internasional tentang aspek - aspek yang dikaitkan dengan perdagangan kekayaan intelektual (TRIPs), materi yang harus dilindungi diperluas dengan ciptaan ciptaan sebagai berikut: 1) karya - karya yang harus dilindungi menurut Konvensi Bern, 2) Program komputer, 3) Kumpulan data/informasi, 4) Pertunjukan-pertunjukan (berupa pertunjukan langsung, disiarkan atau perekaman gambar pertunjukan), dan 5) rekaman suara dan penyiaran.⁸

Indonesia turut menandatangani TRIPs pada tahun 1997 dan setuju untuk memenuhi kewajibannya berdasarkan TRIPs pada tahun 2000. Perlakuan Nasional Perjanjian-perjanjian internasional didasari pada prinsip bahwa negara-negara anggota setuju untuk memperluas perlindungan Hak Cipta atas karya yang diumumkan atau diciptakan oleh warga negara dari negara peserta perjanjian lainnya sebagaimana layaknya perlakuan mereka terhadap warga mereka yang pertama kali mengumumkan atau menciptakan karya-karya di negara mereka sendiri Hal ini disebut sebagai "Perlakuan Nasional" Dengan demikian, jika Hak Cipta karya warga Indonesia dilanggar, misalnya di Jepang, pemegang Hak Cipta atas karya tersebut berhak untuk mengambil tindakan berdasarkan hukum di Jepang. Manga-scan sendiri merupakan suatu wujud baru dari *manga*⁹ yakni bentuk atau tindakan yang intinya memindai/menyalin dan menerjemahkan. Umumnya ditujukan untuk menunjukkan aktivitas menyalin komik dari bahasa aslinya, dan kemudian mengalih bahasakannya sesuai dengan bahasa pelaku. Biasanya dari komik berbahasa Jepang (*Manga*), Korea (*Manhwa*) ataupun Cina (*Manhua*) ke bahasa Internasional, yaitu bahasa Inggris atau ke bahasa lokal lainnya.

Manga adalah budaya populer di seluruh dunia. Sebuah artikel berita oleh Richard Susilo menyebutkan bahwa dalam sebuah program televisi, NTV Sekai

⁷ Oksidelfa Yanto. 2016. Konvensi Bern dan Perlindungan Hak Cipta. *Hukum*, 6(1), hlm 116.

⁸ Vina Darissurayya. 2015. Accuracy of English-Indonesian Scanlation of Detective Conan Manga as Compared to its Japanese-Indonesian Translation, *Journal of English Language Teaching, Elit Forum*, 4 (1), Universitas Negeri Semarang, 2015, hlm 2.

⁹ Berita Negara RI. 2016. *Sekretarian Negara No. 301*. Jakarta.

Banzuke (Peringkat Dunia),¹⁰ Indonesia menempati urutan ke-2 untuk pembaca manga terbesar di dunia. Sayangnya, meskipun popularitas manga terus meningkat, industri itu sendiri menderita. Penyebabnya adalah pembajakan. Keberadaan penerjemah 'tidak resmi' mengganggu industri resmi manga karena penggemar manga dapat dengan mudah membaca manga yang diinginkan melalui internet. Pembaca lebih suka membaca manga *online* daripada membelinya secara resmi karena dua alasan: (1) membaca *manga online* tidak dipungut biaya, sehingga lebih murah daripada membelinya, (2) *manga online* merilis manga lebih cepat dari yang resmi diterbitkan.¹¹

B. Perlindungan Hukum Hak Cipta *Manga-scanlation* yang Diunggah oleh Situs mangaku.live Tanpa Izin Pencipta.

Konsep hak cipta yang kita ketahui selama ini merupakan terjemahan dari konsep *copyright*¹². Karya yang mendapat perlindungan hukum hak cipta berupa karya yang dapat disalin. Ada hal unik yang terjadi pada awal perlindungan hukum ini karena ditengarai yang mengajukan perlindungan hak cipta adalah para penerbit bukan para pengarang para penerbit ini mempunyai alasan bahwa untuk membuat salinan dari sebuah karya tulisan memerlukan tenaga dan biaya yang hampir sama dengan proses pembuatan karya aslinya, pada akhirnya hak monopoli tersebut memang benar-benar diberikan langsung kepada para penerbit untuk menjual karya cetaknya namun ketika peraturan hukum tentang *copyright* mulai diundangkan pada tahun 1710 dengan *State of paint* di Inggris Hak Cipta mulai diberikan kepada pengarang bukan kepada penerbit lagi. Pada konvensi Bern tentang perlindungan karya seni dan sastra pada tahun 1886 yang lebih dikenal dengan nama Konvensi Bern,¹³ *Copyright* atau hak cipta ditetapkan dan diatur pada negara-negara yang berdaulat di dalam konvensi ini. Adapun tujuan diadakannya konvensi ini adalah untuk melindungi seluruh karya sastra, seni maupun ilmu pengetahuan¹⁴.

Di dalam Pasal 28 G Undang-Undang Dasar 1945 mengatur bahwa setiap orang berhak atas perlindungan diri pribadi, keluarga, kehormatan, martabat dan harta benda yang di bawah kekuasaannya serta berhak atas rasa aman dan perlindungan dari ancaman ketakutan. Di dalam UU ITE telah diatur di dalam Pasal 26, 30, 31,32,33, 35 UU ITE. Dalam Pasal 26 UU ITE disebutkan bahwa penggunaan data pribadi melalui media elektronik harus berdasarkan persetujuan yang bersangkutan, dan kerugian yang timbul karena adanya penyalahgunaan data pribadi dapat menempuh jalur non litigasi melalui musyawarah, menempuh jalur litigasi baik melalui gugatan di pengadilan sebagai upaya untuk mengajukan ganti rugi. Dari ketentuan Pasal 26 ayat 2 Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik sebagaimana disebutkan diatas, ketentuan pidana belum

¹⁰Asher, Yonash dan Yoko Sola. 2011. "The Manga Phenomenon", World Intellectual Property Organization, diakses dari http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html, diunduh pada 6 September 2022..

¹¹Audinovic, Vizcardine. 2015. "Elex Media Komputindo", Merdeka.com, <http://profil.merdeka.com/indonesia/e/elex-media-komputindo/> diakses pada 6 September 2022.

¹² Endang Purwaningsih, *Op.Cit*, hlm 1.

¹³Devega R. Kilanta. 2017. *Penegakan hukum terhadap hak cipta berdasarkan undang undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta*, VI(3). hlm 96.

¹⁴ Widodo. 2013. *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi Cybercrime Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

muncul atau belum diatur, oleh karenanya diperlukan reformulasi terhadap normanya dengan menambahkan sanksi pidana, hal tersebut agar menimbulkan efek jera walaupun sanksi pidana tersebut merupakan upaya terakhir (ultimum remedium).¹⁵

Pasal 26 Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik di dalam penjelasannya menyebutkan bahwa salah satu hak yang dimiliki oleh seseorang yaitu perlindungan atas data pribadinya, sementara di dalam Peraturan Pemerintah tentang Penyelenggara Sistem dan Transaksi Elektronik Nomor 82 Tahun 2012 disebutkan bahwa data perorangan tertentu yang disimpan, dirawat dan dijaga kebenaran serta dilindungi kerahasiaannya. UU ITE telah mengatur perlindungan data termasuk penyadapan, dimana penyadapan merupakan tindakan yang tidak boleh dilakukan tidak termasuk golongan yang mempunyai hak untuk itu dalam rangka upaya hukum. Apabila dilihat dari penjelasannya Pasal 26 UU ITE terdapat kelemahan yaitu tidak adanya perlindungan hukum bagi pemilik data yang digunakan oleh pihak penyelenggara atau penyedia jasa dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan. Undang-Undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik hanya menyinggung subjek perlindungan data pribadi (ketentuan umum) tanpa menindaklanjuti pelaksanaan perlindungan tersebut. Kelemahan tersebut merupakan hal yang harus diperbaiki demi terwujudnya tujuan hukum, yakni terpelihara dan terjaminnya keteraturan (kepastian) dan ketertiban, oleh karena itu perlu dilakukan reformulasi atas norma hukum yang ada. Melalui ketentuan Pasal 28J ayat (2) UUD 1945 serta Putusan Mahkamah Agung melalui putusan No. 6/PUU-VIII/2010 dan Nomor 006/PUU-I/2003 yang menyatakan pandangannya terkait perlindungan privasi wajib dilindungi oleh negara. Namun, dalam hal kepentingan hukum, hak-hak tersebut dapat dikurangi asalkan melalui mekanisme yang diatur dalam Undang-Undang.¹⁶

Penjelasan umum tentang Hak Cipta yaitu sebagai berikut, hak cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas karena mencakup ilmu pengetahuan, seni, dan sastra atau *art and literary* yang didalamnya mencakup pula program komputer. Perkembangan ekonomi kreatif yang menjadi salah satu andalan Indonesia maupun berbagai negara dan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan adanya pembaruan UU hak cipta mengingat hak cipta menjadi basis terpenting dari ekonomi kreatif nasional. Dengan UU hak cipta yang memenuhi unsur perlindungan dan perkembangan ekonomi kreatif ini maka diharapkan kontribusi sektor hak cipta dan hak terkait bagi perekonomian negara dapat lebih optimal.¹⁷

Rekaman suara dan cetakan memiliki peranan yang sangat penting dalam mendukung pembangunan pada umumnya, khususnya di bidang pendidikan, penelitian, pengembangan teknologi, dan penyebaran informasi untuk meningkatkan kearifan bangsa Indonesia. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, komik adalah cerita bergambar (dalam bentuk majalah, surat kabar atau buku) yang

¹⁵ Rahmi J. 2014. *Hukum Hak Cipta (Copyright's law)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.

¹⁶ Ayu Ratna Sari, M. Y. 2016. Pembangunan kekayaan intelektual (KI) berbasis teknologi informasi di era global. *Proceeding SENDI_U*, hal. 496.

¹⁷ Tuhi Nugraha. 2019. *WWW.HM. Defining Your Digital Strategy*, Upnormal Publishing, Jakarta.hlm. 75-83.

biasanya mudah dicerna dan menarik. Menurut Scott McCloud yang berpendapat mengenai komik yaitu “komik merupakan gambar-gambar dan lambang-lambang lain yang terjuksposisi (posisi berdekatan atau bersebelahan) dalam urutan tertentu, yang bertujuan untuk memberikan informasi atau untuk mencapai tanggapan estetis dari para pembacanya. Di era globalisasi ini mendorong derasnya arus informasi dan telekomunikasi. Hal ini juga mempengaruhi pola perilaku masyarakat yang semakin antusias dengan perkembangan teknologi, tidak hanya di media cetak, tetapi juga *online*.¹⁸ Dalam *webcomics* atau *manga online* seperti dari situs mangaku.live, dengan bantuan media internet, pembaca dapat menjangkau jangkauan yang lebih luas daripada media cetak. Inilah yang membuat komik *online* lebih menguntungkan daripada komik cetak, karena kita bisa mendistribusikan komik yang bisa dibaca siapa saja dengan biaya yang relatif murah.

Maraknya kasus pembajakan melalui situs *online* seperti mangaku.live tanpa izin pemilik buku komik merupakan pelanggaran yang harus berupa sanksi. Isu utama dalam penegakan hak cipta adalah isu budaya dan paradigma. Dalam pandangan tradisional yang sampai sekarang tidak sepenuhnya hilang tentang penciptaan masyarakat sebagai milik bersama, meskipun hak individu atas karya diakui, bentuknya lebih menekankan aspek moral Hak Cipta daripada nilai ekonomi.¹⁹ Hal ini terlihat dari situs-situs baca manga seperti Mangaku yang masih memiliki banyak pengunjung setiap harinya. Mangaku sendiri merupakan situs baca komik Jepang, atau yang lebih dikenal dengan nama Manga. Situs asal Indonesia ini, telah mencantumkan bahasa Indonesia pada manga yang ditayangkan melalui situsnya. Sehingga masyarakat Indonesia bisa baca manga tanpa harus menerjemahkan bahasanya sendiri. Situs ilegal mangaku dapat meraup untung meski pengguna tidak membayar sama sekali. Keuntungan ini diperoleh dari iklan-iklan yang bertebaran di laman web situs. Menguji keabsahan data penulis melakukan penelusuran berapa pendapatan yang di peroleh oleh situs mangaku lewat situs statshow.com dan menemukan kunjungan ke situs tersebut setiapharinya sekitar 1.112 kunjungan, 2.448 tayangan halaman perhari, dan pendapatan dari iklan harian sebesar \$ 7.10 atau sekitar Rp. 106.443,20 IDR. dan pendapatan pertahun sekitar \$ 2.591,50 atau sekitar Rp 38.593.913,75. Parahnya lagi, orang-orang yang bekerja keras di balik layar untuk produksi setiap *manga* tidak mendapatkan satu rupiahpun dari keuntungan itu. Karena *manga* diperoleh dan disebarluaskan secara ilegal, tidak mungkin bagi mereka yang memiliki Hak Cipta atas manga memperoleh uang dari situs ilegal. Ini merupakan masalah yang sangat besar dan harus segera ditindaklanjuti

Seringkali, perlindungan hukum yang terbatas dan penghormatan terhadap kekayaan intelektual tergantung pada kekuatan hak dan penghormatan publik, yang tergantung pada toleransi dan pola pikir masyarakat untuk mencegah peniruan.²⁰

¹⁸Inside Scanlation. 2022. <http://www.insidescanlation.com/history/index.html>, diakses pada tanggal 6 September 2022.

¹⁹Manga-Anime Here. 2012. Manga-Anime Guardians Project”, Manga-Anime Here, <http://manga-anime-here.com/guardians>, diakses pada tanggal 6 September 2022.

²⁰NNP. 2016. *Yuk, Intip Aturan Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual, Hukum Online*, <http://www.hukumonline.com/berita/baca/lt56cef4c225d15/yuk--intip-aturan-pencatatan-perjanjian-lisensi-kekayaan-intelektual> diakses pada tanggal 25 Februari 2022, pukul 17.30

Sebagai anggota *World Trade Organization* (WTO), Indonesia harus mematuhi ketentuan dalam *TRIPs Agreement*. Tujuan perjanjian Hak Cipta *WIPO* adalah untuk memperkuat perlindungan hak cipta dari segi ketentuan hak cipta dan teknologi. Di bidang hak kekayaan intelektual, Indonesia juga turut serta dalam perumusan perlindungan kekayaan intelektual sesuai dengan ketentuan perjanjian TRIPS, UU Hak Cipta salah satunya.²¹

Pasal 9 ayat (2) menyatakan bahwa perlindungan yang diberikan kepada pencipta ciptaan berarti setiap orang yang menggunakan hak finansial tersebut dilarang melakukannya. Tanpa izin dari penulis atau pemilik hak cipta. Hak finansial pencipta dan pemegang hak cipta diatur dalam Pasal 9 (1) UU Hak Cipta, dan penerbitan juga diatur tentang menggandakan, menerjemahkan, mengadaptasi, mendistribusikan, mempertunjukkan, mengumumkan, mengkomunikasikan, serta menyewakan merupakan hak ekonomi dari si pencipta dan pemegang hak cipta. Ini membantu penulis memastikan bahwa karya seseorang memiliki hak cipta tanpa izin jika terjadi pelanggaran hak cipta atau berbagi situs *online*. Dengan demikian bila seseorang melakukan hal-hal yang dilanggar diatas maka mereka telah melakukan suatu pelanggaran hak cipta. setiap orang yang melakukan pelanggaran hak ekonomi terhadap karya cipta orang lain tanpa izin pencipta secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/ atau dipidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) dimana diatur dalam pasal 113 ayat (2) UU Hak Cipta.

Jika penyebaran atau pendistribusian tersebut untuk keuntungan ekonomi, maka kita dapat menyebutnya pembajakan sebagaimana dinyatakan dalam Pasal 1 angka 23 UU Hak Cipta bahwa Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi. Sedangkan yang dimaksud dengan penggandaan adalah proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara. Sanksi untuk pembajakan ini diatur pada Pasal 113 ayat (4) UU Hak Cipta yaitu bahwa setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta, yaitu salah satunya penggandaan, untuk penggunaan secara komersial yang dilakukan dengan cara pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah). dengan memenuhi unsur pasal 113 ayat (3) disebutkan apabila terjadi pelanggaran dalam bentuk pembajakan maka dipidana paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp.4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah) pembajakan situ *online* juga telah diatur dalam undang-undang No.11 tahun 2008 tentang informasi dan Transaksi elektronik (selanjutnya disebut UU ITE) dimana membahas mengenai sanksi pidana serta denda sebanyak Rp. 2.000.000.000,00 (dua ratus juta rupiah).

²¹Swatman, Rachel, Guinness World Records. 2015. "*Japanese Manga One Piece Sets Record For Most Printed Comic Series By One Author Ever*", <http://www.guinnessworldrecords.com/news/2015/6/japanese-manga-“one-piece”-is-most-printed-comic-series-by-one-author-ever-385868>, diakses pada 6 September 2022.

Penjelasan di atas menggambarkan perlindungan yang terkandung dalam UU ITE terhadap pencipta akibat maraknya pembajakan di situs *online*, memberikan hak kepada setiap pencipta untuk melindungi karya ciptanya, dimana buku komik juga telah menjadi banyak kasus pembajakan dan penggunaan hak ekonomi di situs *online*. Pengembangan sistem kekayaan intelektual merupakan kebutuhan nyata sejalan dengan prakiraan perkembangan ekonomi dan industri, memprediksi dampak utama globalisasi untuk memenangkan persaingan industri dan perdagangan. Penulis berpendapat siapapun pencipta dan pemegang hak cipta mereka memiliki hak untuk mendapat perlindungan, baik dari hukum asal si pencipta maupun hukum yang bersumber dari perjanjian internasional. Bagi penegak hukum seharusnya lebih jeli atau lebih ketat lagi dalam penegakan hukum tentang Hak Cipta terutama kepada pembajakan yang beraktifitas di internet atau media *online* yang ilegal seperti situs mangaku.live, bukan hanya memblokir situs tersebut tetapi juga menindak si pengelola situs tersebut.

4. PENUTUP

Kesimpulan

1. Sanksi untuk pembajakan ini diatur pada Pasal 113 ayat (4) UU Hak Cipta yaitu bahwa setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta, yaitu salah satunya penggandaan, untuk penggunaan secara komersial yang dilakukan dengan cara pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah). akibat maraknya pembajakan di situs *online*, memberikan hak kepada setiap pencipta untuk melindungi karya ciptanya, dimana buku komik juga telah menjadi banyak kasus pembajakan dan penggunaan hak ekonomi di situs *online* seperti mangaku.live.
2. Pencipta dan pemegang hak cipta mereka memiliki hak untuk mendapat perlindungan, baik dari hukum asal si pencipta maupun hukum yang bersumber dari perjanjian internasional. Implementasi dari kebijakan hukum perlindungan data saat ini dinilai belum berjalan dengan baik.

Saran

1. Dalam konsep pengaturan perlindungan data pribadi diharapkan adanya aturan yang lebih tegas dan komprehensif dan sesuai dengan perkembangan sosial budaya, ekonomi serta politik serta menjunjung tinggi nilai-nilai atau norma, etika dan kesusilaan serta agama, dengan harapan hukum tidak ketinggalan dengan perkembangan teknologi dan informasi. Berkenaan dengan hal tersebut selain diperlukan tindakan preventif atau sikap berhati-hati dari setiap orang untuk melindungi datanya masing-masing, pemerintah dan penyedia layanan diwajibkan untuk membuat mekanisme verifikasi secara jelas diatur dalam bentuk undang-undang.
2. Penegak hukum diharapkan berperan aktif dalam pencegahan tindak pidana penggunaan data pribadi, selain itu mengharmonisasikan antara peraturan perundang-undangan agar tidak terjadi tumpang tindih antara peraturan yang satu dengan yang lainnya, penguatan kapabilitas penegak hukum, penegakan

koordinasi antar penegak hukum, penegakan regulasi penegak hukum, dibentuknya regulasi transnasional. Berkenaan dengan hal yang telah diuraikan tersebut diatas peneliti mengusulkan bahwa harus ada pembentukan norma yang mengatur sanksi pidana dalam penagakannya sebagai efek jera.

DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Ali, Zainuddin. 2014. *Metodologi Penelitian Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Endang Purwaningsih. 2010. *Hukum Bisnis*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Jened, R. 2014. *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*. Bandung: Citra Aditya Abadi.
- Jened P. & Rahmi. 2013. *Interface Hukum Kekayaan Intelektual dan Hukum Persaingan Usaha (Penyalah Gunaan HKI)*. Jakarta: RajaGrafindo Persada.
- Lindsey, Tim, et al. 2006. *Hak Kekayaan Intelektual: Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Alumni.
- Rahmi J. 2014. *Hukum Hak Cipta (Copyright's law)*. Bandung: PT Citra Aditya Bakti.
- Saidin. 2015. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Rajawali Press.
- Supramono G. 2010. *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumny*. Jakarta: PT. Rineka Cipta.
- Widodo. 2013. *Hukum Pidana di Bidang Teknologi Informasi Cybercrime Law: Telaah Teoritik dan Bedah Kasus*. Yogyakarta: Aswaja Pressindo.

JURNAL

- Aan Priyatna. 2016. *Penegakkan Hukum terhadap Pelanggaran Hak Cipta dalam pembuatan e-book*. *Notarius 1(1)*.
- Ambarwati, Ni Made Deny, Mudana, I Nyoman. 2019. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Terkait Pembajakan Komik Pada Situs Online". *Jurnal Kertha Wicara 8,(12): 1-14*.
- Ayu Ratna Sari, M. Y. 2016. Pembangunan kekayaan intelektual (KI) berbasis teknologi informasi di era global. *Proceeding SENDI_U*, hal. 496.
- Devega R. Kilanta. 2017. *Penegakan hukum terhadap hak cipta berdasarkan undang undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, VI(3)*. hlm 96.

- Faizuddin Harliansyah. 2017. Plagiarism dalam Karya atau Publikasi Ilmiah dan Langkah Strategis Pencegahannya Pusat Perpustakaan UIN Maulana Malik Ibrahim Malang. *LIBRIA*, 9(1), hlm 103.
- Muhammad Abdan Shadiqi. 2019. Memahami dan Mencegah Perilaku Plagiarisme dalam Menulis Karya Ilmiah Program Studi Psikologi, Fakultas Kedokteran Universitas Lambung Mangkurat; *Fakultas Psikologi Universitas Indonesia*, 27,(1), 30 – 42. hlm 30.
- Ni Made Denny Ambarwati. 2016. Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta Komik Terkait Pembajakan Komik Pada Situs Online. *Program Kekhususan Hukum Bisnis Fakultas Hukum Universitas Udayana*, hlm 6.
- Oksidelfa Yanto. 2016. Konvensi Bern dan Perlindungan Hak Cipta. *Hukum*, 6(1), hlm 116.
- Tuhu Nugraha. 2019. *WWW.HM. Defining Your Digital Strategy*,” Upnormal Publishing, Jakarta.hlm. 75-83.
- Vina Darissurayya. (2015). Accuracy of English-Iindonesian Scanlation of Detective Conan Manga as Compared to its Japanese-Iindonesian Translation, *Journal of English Language Teaching, Elit Forum*, 4 (1), Universitas Negeri Semarang, hlm 2.

UNDANG-UNDANG

Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works

Republik Indonesia. 2002. *Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta*.

Lembaran Negara RI. 2002. *Sekretariat Negara*. Jakarta.

Republik Indonesia. 2008. *Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik*.

Lembaran Negara RI. 2008. *Sekretariat Negara No. 58*. Jakarta.

Republik Indonesia. 2014. *Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*.

Lembaran Negara RI. 2014. *Sekretariat Negara No. 266*. Jakarta.

Republik Indonesia. 2016. *Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 8 Tahun 2016 tentang Syarat dan Tata Cara Permohonan Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual*.

Berita Negara RI. 2016. *Sekretarian Negara No. 301*. Jakarta.

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

INTERNET

- Anz. 2015. "Asal Kata Mengunduh dan Mengunggah", *Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa*, diakses dari <http://badanbahasa.kemdikbud.go.id/lamanbahasa/content/asal-kata-mengunduhdan-mengunggah>, 26 September 2022.
- Asher, Yonash dan Yoko Sola. 2011. "*The Manga Phenomenon*", World Intellectual Property Organization, diakses dari http://www.wipo.int/wipo_magazine/en/2011/05/article_0003.html, diunduh pada 6 September 2022.
- Audinovic, Vizcardine. 2015. "*Elex Media Komputindo*", Merdeka.com, <http://profil.merdeka.com/indonesia/e/elex-media-komputindo/> diakses pada 6 September 2022.
- DJKI, Hak Cipta, <https://www.dgip.go.id/menu-utama/hak-cipta/pengenalan>, diakses pada 4 agustus jam 17.45.
- Fusanosuke, Natsume. 2003. "*Japanese Manga: It's Expression and Popularity*", The Asia-Pacific Cultural Centre for UNESCO (ACCU), diakses dari <http://www.accu.or.jp/appreb/09/pdf34-1/34-1P003-005.pdf>, 25 September 2012.
- Gema, Ari Juliano. 2011. "*Penindakan Situs Musik Ilegal: Pakai UU ITE Atau UU Hak Cipta?*", <http://arijuliano.blogspot.com/2011/11/penindakan-situs-musikilegal-pakai-uu.html>, diunduh pada 04 Agustus 2013.
- Humas DJKI. 2015. *Press Release Menteri Hukum dan HAM Terkait Penutupan Situs/Konten Internet Pelanggaran Hak Cipta, Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia RI*, diakses dari <http://humas.dgip.go.id/press-release-menteri-hukum-dan-ham-terkait-penutupansituskonten-internet-pelanggaran-hak-cipta/> pada 28 September 2012 pukul 21.34
- Inside Scanlation. 2022. <http://www.insidescanlation.com/history/index.html>, diakses pada tanggal 6 September 2022.
- Komatsu, Komikazu. (2014), "*One Piece*" *Tops 2014 Manga Sales in Japan, Again*", Crunchyroll, diakses dari <http://www.crunchyroll.com/anime-news/2014/11/30-1/one-piece-tops-2014-manga-sales-in-japan-again>, pada 6 September 2012
- Komikid. www.komikid.com. diakses pada 14 April 2022.
- Kompas Gramedia. 2015. <http://www.kompasgramedia.com/about-kg/history>, diakses pada tanggal 6 September 2022.

- Lee, H.K. 2009. *“Between Fan Culture and Copyright Infringement: Manga Scanlation”*, London King’s School, [https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/en/publications/between-fan-culture-and-copyrightinfringement-manga-scanlation\(cd1df0f4-6a6b-4b1f-a5fa-9ded22efd37d\).html](https://kclpure.kcl.ac.uk/portal/en/publications/between-fan-culture-and-copyrightinfringement-manga-scanlation(cd1df0f4-6a6b-4b1f-a5fa-9ded22efd37d).html), diakses pada tanggal 23 September 2022.
- Loo, Egan. 2010. *“One Piece Creator Oda Made 2 Billion Yen”*, <http://www.animenewsnetwork.com/interest/2010-12-22/magazine/one-piececreator-oda-made-2-billion-yen>, diakses pada tanggal 4 November 2022.
- Lindvall, Helleine. 2013. *“Pirate Sites Are Raking in Advertising Money from Some Multinationals”*, The Guardians, <http://www.theguardian.com/media/2013/feb/05/pirate-sites-advertising-illegal-music-downloads> diakses pada 6 Sempتمبر 2022
- Manga-Anime Here. 2012. *Manga-Anime Guardians Project”*, Manga-Anime Here, <http://manga-anime-here.com/guardians>, diakses pada tanggal 6 September 2022.
- Manga scan, *buku Ensiklopedia*, http://p2kp.stiki.ac.id/id1/2-3060-2956/Manga-Scan_103520_p2kp-stiki.html, diakses pada 4 Juli 2022 jam 16.40 WIB.
- Mangafox. 2022. www.mangafox.com, diakses pada tanggal 4 April 2022.
- Mangaku. 2016. www.mangaku.web.id, diakses pada tanggal 14 April 2022.
- Mangastream. 2016. www.mangastream.com, diakses pada tanggal 14 April 2012.
- Ministry of Economy, Trade and Industry. 2014. *“METI to Start the First Cross-Industry Anti Piracy Measures for Manga and Anime”*. Ministry of Economy, Trade and Industry, diakses dari www.meti.go.jp/english/press/2014/0730_01.html, diakses pada tanggal 6 September 2012.
- NNP. 2016. *Yuk, Intip Aturan Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual, Hukum Online*, <http://www.hukumonline.com/berita/baca/lt56cef4c225d15/yuk--intip-aturan-pencatatan-perjanjian-lisensi-kekayaan-intelektual> diakses pada tanggal 25 Februari 2022, pukul 17.30
- One Piece Wiki. *“One Piece (Manga)”*, [http://onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece_\(Manga\)](http://onepiece.wikia.com/wiki/One_Piece_(Manga)), diakses pada 4 November 2022.
- Richard, S. 2013. *Indonesia Peringkat ke-2 Pembaca Manga Terbanyak di Dunia*, <https://www.tribunnews.com/lifestyle/2013/11/29/indonesia-peringkat-ke-2-pembaca-manga-terbanyak-di-dunia>, diakses pada 4 Agustus 2022 jam 16.49 WIB.
- Swatman, Rachel, Guinness World Records. 2015. *“Japanese Manga One Piece Sets Record For Most Printed Comic Series By One Author Ever”*, [http://www.guinnessworldrecords.com/news/2015/6/japanese-manga-“one-](http://www.guinnessworldrecords.com/news/2015/6/japanese-manga-“one-”)

piece”- is-most-printed-comic-series-by-one-author-ever-385868, diakses pada 6 September 2022.