

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Hak Kekayaan Intelektual merupakan hak yang diberikan untuk melakukan sesuatu atas kekayaan intelektual yang ada dan diatur dalam undang-undang dan hukum yang berlaku. Manusia dibekali dengan pengetahuan dan bakat serta kecerdasan yang luar biasa untuk mengembangkan ide dan pemikiran mereka menjadi sebuah hasil karya. Zaman semakin berkembang dengan adanya ilmu dan teknologi yang berkaitan dengan suatu hasil karya berupa Kekayaan Intelektual dimana hasil karya ini berupa karya intelektual yang berasal dari daya pikir manusia. Dan tentu saja karya yang dihasilkan merupakan hasil karya yang baru dan belum pernah ada sebelumnya.

“Hak Kekayaan Intelektual atau *Intellectual Property Rights* adalah hak yang muncul dari kemampuan intelektual manusia sehingga menghasilkan suatu karya baru yang bersifat khas dari suatu individu dan berguna bagi manusia. Karya dapat berupa bidang seni, ilmu pengetahuan, teknologi, sastra dan penemuan baru. Hak Kekayaan Intelektual ini juga sangat luas dan terbagi atas beberapa jenis yaitu hak cipta, hak paten, hak merek, hak rahasia dagang, hak desain industri dan hak desain tata letak sirkuit terpadu.”¹

Semakin berkembangnya zaman membuat semakin berkembang pula suatu hubungan antar negara yang satu dengan lainnya. Salah satunya dimana Hak Kekayaan Intelektual pun termasuk di dalamnya. Hak Kekayaan Intelektual berkembang hingga

¹ Giovandy, “Perlindungan Hukum Terhadap Royalti Pemegang Hak Cipta Lagu yang diputar di karaoke inul viizta kota Medan”, Jurnal Hukum, 2021, hlm. 1

mencakup ke negara luar sehingga akses informasi satu negara ke negara yang lain menjadi lebih mudah. Sama halnya dengan suatu karya atau ciptaan yang dimana apabila telah mencapai titik perhatian banyak masyarakat yang kemudian memicu oknum-oknum untuk menghancurkannya.

Pentingnya pengimplementasian Hak Cipta dalam suatu karya cipta adalah suatu keaslian dikarenakan rendahnya tingkat kesadaran penghargaan terhadap suatu hasil karya ilmiah orang lain sehingga menimbulkan keinginan bagi oknum- oknum untuk cenderung melakukan tindakan penjiplakan atau dalam konteks hukum disebut plagiarisme. Terkadang orang-orang menganggap remeh hal terkait dengan karya cipta/ciptaan dan tidak menganggap pelanggaran Hak Cipta merupakan hal yang serius. Karya Cipta atau Ciptaan yang kita ketahui terdiri atas berbagai macam, dimulai dari lagu hingga buku dan film. UU no. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC) memberikan pengertian tentang hasil karya dan didefinisikan sebagai:

Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata² Berikut adalah karya cipta yang dilindungi UUHC:

1. buku, pamflet dan semua hasil karya tulis lainnya
2. ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan sejenis lainnya
3. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan
4. lagu atau musik dengan atau tanpa teks
5. drama, drama musikal, tari koreografi, pewayangan, pantomim

² Pasal 1 ayat 3 UUHC

6. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung atau kolase
7. karya arsitektur
8. peta
9. karya seni batik atau seni motif lainnya.³

Karya cipta diatas memiliki batas waktu perlindungan UUHC selama 70 tahun dan berikut adalah karya cipta yang hanya memiliki perlindungan UUHC selama 50 tahun:

1. karya fotografi
2. potret
3. karya sinematografi
4. permainan video
5. program komputer
6. perwajahan karya tulis
7. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi
8. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional
9. kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program komputer atau media lainnya
10. Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya

³ “Daftar Karya yang Dilindungi” <<https://news.detik.com/berita/d-2693105/ini-dia-daftar-karya-yang-dilindungi-uu-hak-cipta>> diakses 23 July

asli.⁴

Pengaturan UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta Pasal 59 ayat 1. Dimana karya cipta ekspresi budaya tradisional yang hak ciptanya dipegang oleh negara, maka hak ciptanya tersebut tidak memiliki batas waktu.

Perlu diketahui bahwa ada hal-hal yang tidak memiliki Hak Cipta menurut Pasal 13 UU no. 19 Tahun 2002 yaitu:

1. hasil rapat terbuka lembaga-lembaga Negara;
2. peraturan perundang-undangan;
3. pidato kenegaraan atau pidato pejabat Pemerintah;
4. putusan pengadilan atau penetapan hakim; atau
5. keputusan badan arbitrase atau keputusan badan-badan sejenis lainnya.

Pelanggaran Hak Cipta selanjutnya disebut sebagai Plagiarisme. Seperti yang kita ketahui, suatu hasil karya diciptakan berdasarkan atas kekreatif-an dan kecerdasan serta kemampuan berpikir pencipta sehingga para hasil karya yang dihasilkan dengan susah payah ini patut dan harus dilindungi. Namun “tidaklah mudah untuk mengatakan apakah suatu karya “ya” atau “tidak” mengandung unsur plagiat. Sehingga menjadi penting bagi kita untuk memahami definisi plagiarisme dari berbagai sumber.”

Plagiarisme seperti yang pernah kita dengar dan biasanya paling sering terdengar di kehidupan sehari-hari yakni plagiarisme di lingkungan sekitar seperti menyontek, memplagiat hasil jawaban dari teman sekelas dan sejenisnya. Beberapa tindakan plagiarisme terjadi di sekitar kita. Tentu saja hal ini cukup menjadi perhatian kita semua, sehingga menjadi sangat penting bagi kita untuk mengantisipasi tindakan ini. Tindakan

⁴ Ibid

plagiat akan mencoreng dan memburamkan dunia akademis kita sehingga tidak berlebihan jika plagiarisme dikatakan sebagai kejahatan intelektual. Ada beberapa alasan pemicu atau faktor pendorong terjadinya tindakan plagiat yaitu:

1. “Terbatasnya waktu untuk menyelesaikan sebuah karya ilmiah yang menjadi suatu beban sehingga terdorong untuk *copy-paste* atas karya orang lain.
2. Rendahnya minat baca dan minat melakukan analisis terhadap sumber referensi yang dimiliki.
3. Kurangnya pemahaman tentang kapan dan bagaimana harus melakukan kutipan.
4. Kurangnya perhatian dari guru ataupun dosen terhadap persoalan plagiarisme.”

Seseorang yang melakukan tindakan plagiat, bukanlah satu pembenaran atas tindakan tersebut apapun alasannya. Bagaimanapun, mengambil hasil karya orang lain atau menjiplak pekerjaan orang lain adalah tindakan yang perlu ditegaskan agar tidak terjadi kasus plagiarisme lagi. Kasus Plagiarisme tidak akan lari dari suatu karya tak terkecuali sebuah karya serial TV. Dimana awal mulanya serial TV ini diadaptasi dari sebuah *manga* atau lebih akrab dengan sebutan komik. Suatu karya yang apabila sudah laris manis di pasaran tentu memancing para oknum untuk melakukan tindakan plagiarisme dan hal ini ditemukan di suatu game korea yang berjudul ⁵*Gwisal-ui Geom*” (*The Demon Sword*) yang menjiplak atau melakukan tindakan plagiarisme terhadap serial TV karya *Koyoharu Gotoge* tanggal 29 April 2020 lalu.

Koyoharu Gotoge adalah pengarang asli sebuah *manga*/komik Jepang yang kemudian difilmkan yang berjudul *Kimetsu no Yaiba* atau lebih tidak asing disebut

⁵ “Game asal korea ini dihentikan akibat tuduhan plagiasi *Kimetsu no Yaiba*”
<<https://kumparan.com/info-anime/game-asal-korea-ini-dihentikan-akibat-tuduhan-plagiasi-kimetsu-no-yaiba-1tJjiSlgJIV/full>> diakses 23 July 2021

Demon Slayer yang telah rilis 15 Febuari 2016 lalu dan dilanjutkan dengan *movienya* yang rilis 6 Januari 2021 lalu. Hasil karya yang dihasilkan oleh pengarang asal Negara yang dijuluki sebagai Negeri Matahari Terbit atau Negeri Sakura ini memperoleh berbagai penghargaan hingga terjual sebanyak 100 juta kopi.⁶ *Copyright Law of Japan* memberikan pengertian tentang pengarang adalah:

*“Author” means a person who creates a work (Art.2, (1), (ii)).*⁷

Serta UU Hak Cipta di Indonesia dalam mengimplementasikan kasus plagiarisme yang diatur dalam UUHC Pasal 112 berbunyi:

“Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3) dan/atau pasal 52 untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan / atau pidana denda paling banyak Rp. 300.000.000 (tiga ratus juta rupiah).”

Perjanjian WTO (*World Trade Organization Agreement*) serta *TRIPS Agreement* yang mendefinisikan Hak Kekayaan Intelektual adalah:

Creations of the mind: inventions; literary and artistic works; and symbols, names and images used in commerce.

UUHC ada untuk memberikan perlindungan terhadap pencipta atau pemegang hak dari berbagai pelanggaran hukum seperti plagiarisme ataupun perbuatan curang lainnya. UUHC berkaitan dengan ⁸*TRIPS Agreement*, namun *TRIPS Agreement* bukan berisi mengenai perlindungan hak kekayaan intelektual secara khusus dimana hanya berisi mengenai kesepakatan berbagai negara agar mewajibkan seluruh anggotanya

⁶ “Raih Penghargaan *Demon Slayer Kimetsu no Yaiba* Terjual 100 Juta Kopi”
<<https://hot.detik.com/book/d-5240078/raih-penghargaan-demon-slayer-kimetsu-no-yaiba-terjual-100-juta-kopi>> diakses 23 July 2021

⁷ The Copyright Law of Japan

⁸ “Peran *TRIPS Agreement* dalam Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual”
<<https://m.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt592407520f6f7/peran-trips-iagreement-i-dalam-perlindungan-hak-kekayaan-intelektual>> diakses 25 July 2021

membuat serta menerapkan hak kekayaan intelektual di negara masing-masing. Intinya *TRIPS Agreement* merupakan bagian dari *WTO Agreement* / Perjanjian WTO (*World Trade Organization Agreement*). Penelitian ini akan dilakukan dengan metode normatif yang ditinjau dari UUHC sebagai dasarnya dan data-data yang diolah kembali untuk memperlengkapi penelitian ini serta membandingkannya dengan *Copyright Law of Japan*. Penjelasan permasalahan di atas yang telah menjadi latar belakang penelitian dapat dilihat bahwa pentingnya untuk mempelajari dan memahami mengenai pelanggaran Hak Cipta seperti Plagiarisme serta adanya pembelajaran mengenai *Copyright Law of Japan* sehingga dapat memperluas wawasan bagi penulis dan inilah yang memberikan ide bagi penulis untuk menulis penelitian dalam bentuk skripsi dengan judul “Implementasi UU Hak Cipta Terhadap Perselisihan Kasus Plagiarisme Anime Jepang.”

1.2 Rumusan Masalah

Permasalahan yang diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana kronologis perselisihan kasus plagiarisme serial TV *Anime* Jepang “*Kimetsu no Yaiba*” dengan *game* korea?
2. Bagaimana penyelesaian perselisihan kasus plagiarisme serial TV *Anime* Jepang “*Kimetsu no Yaiba*” dengan *game* korea?
3. Bagaimana perbandingan implementasi UU Hak Cipta terkait perselisihan kasus plagiarisme serial TV *Anime* Jepang “*Kimetsu no Yaiba*” dengan *game* korea?

1.3 Tujuan Penelitian

Tujuan utama penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui kronologis perselisihan kasus plagiarisme serial TV *Anime* Jepang

Kimetsu no Yaiba dengan game korea.

2. Untuk mengetahui penyelesaian perselisihan kasus plagiariame serial TV Anime Jepang Kimetsu no Yaiba dengan game korea.
3. Untuk mengetahui perbandingan implementasi UU Hak Cipta terkait kasus plagiarisme serial TV Anime Jepang Kimetsu no Yaiba dengan game korea.

1.4 Manfaat Penelitian

Manfaat yang diharapkan dapat diperoleh dari penelitian ini berupa:

1.4.1 Manfaat Teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberi pengetahuan dan dipelajari dikemudian hari untuk dijadikan bahan pembelajaran HAKI atau berupa Hukum Internasional.

1.4.2 Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat membantu dalam memberi masukan serta pengetahuan tambahan bagi pihak yang memiliki masalah yang terkait.

1.5 Sistematika Penelitian

Sistematika penulisan bertujuan memberikan gambaran kepada pembaca serta agar dapat lebih jelas dan terarah sehingga penelitian ini disusun menjadi:

BAB I PENDAHULUAN

Pada bab ini berisi mengenai pendahuluan yang berupa latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metodologi penelitian serta sistematika penelitian. Serta pada bagian latar belakang penulis mencantumkan mengenai permasalahan yang akan dibahas yang berjudul “Implementasi Hak Cipta terhadap Kasus Plagiarisme Anime Jepang terhadap Game Korea.”

BAB II TINJAUAN PUSTAKA

Dalam bab ini penulis membahas mengenai teori umum mengenai ciptaan, pencipta, plagiarisme, hak cipta, dan dasar hukumnya.

BAB III METODE PENELITIAN

Bab ini meliputi jenis penelitian, pendekatan, sumber data dan teknik pengumpulan data serta teknik analisa data. Jenis penelitian yang akan digunakan dalam penelitian ini merupakan metode penelitian normatif yang menggunakan data sekunder sebagai bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder serta tersier. Data sekunder itu pun didukung dengan pengolahan data serta penelitian mengenai data yang diperoleh dan didukung dengan Undang-Undang yang terkait. Pendekatan menggunakan pendekatan hukum hak cipta yang terdapat dalam UUHC (perubahan atas UU no 19 Tahun 2002) dan *Copyright Law of Japan* yang mendukungnya.

BAB IV HASIL PENELITIAN DAN ANALISIS

Bab ini meliputi hasil penelitian serta pembahsasan mengenai masalah dan data yang diperoleh dari penelitian dengan studi kepustakaan tentang bagaimana implementasi hak cipta terhadap kasus plagiarisme serial TV Jepang *Kimetsu no Yaiba* dan game korea, juga bagaimana pengimplementasian *Copyright Law of Japan* terkait kasus yang sama.

BAB V KESIMPULAN DAN SARAN

Bab terakhir ini berisi tentang bagian penutup berupa kesimpulan dan saran dari penulis terkait hasil penelitian. Kesimpulan adalah inti dari apa yang telah dirumuskan dalam hasil penelitian dan pembahasan tentang rumusan masalah yang dikemukakan. Barulah dari kesimpulan itu penulis dapat memberikan saran yang baik.