



Upaya Jepang dalam Melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual Industri Anime dan Manga

Widhi Prasetya Nugraha

Departemen Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Universitas Diponegoro

Jalan Prof. H. Soedarto, SH, Tembalang, Semarang, Kotak Pos 1269

Website: <http://www.fisip.undip.ac.id> Email: fisip@undip.ac.id

ABSTRACT

Anime and manga have been objects to digital copyright infringement by its fans around the globe for years. Fansubbing and scanlation activities creates a huge economic loss for Japan every year. In an effort to protect the intellectual property rights of anime and manga, Japan's Ministry of Economy, Trade, and Industry in collaboration with anime and manga publishers are starting the Manga Anime Guardian Project. The purpose of this research is to explain how the project used to protect the intellectual property rights of anime and manga. Using liberalism view of the property right and the concept of public policy, this study argues that it is Japan's responsibility to protect anime and manga as it's people economy product, and cooperation between goverment and publishers is essential to implement policy strategies. The results of this study indicate that cooperative efforts of intellectual property right protection is done by persuasive approach to the fans and begin to bans sites that listed as illegal sites sharing intellectual property products protected under Berne Convention of Intellectual Property Rights.

Keywords: *anime and manga, intellectual property right, copyright, fansub and scanlation*

PENDAHULUAN

Pemanfaatan budaya dan seni sebagai instrumen diplomasi dilakukan oleh Jepang pasca Perang Pasifik dan bertujuan untuk memperbaiki citra nasional dan ekonominya. Kesuksesan serial televisi Jepang berjudul *Oshin* pada tahun 1984 dalam siaran internasional mendorong para pembuat kebijakan di Jepang mengusulkan gagasan "*Cool Japan*", yaitu usaha untuk memanfaatkan kesuksesan budaya kontemporer Jepang dan membagikannya ke nagara-negara lain untuk memperbaiki persepsi budaya negaranya oleh negara lain (Iwabuchi, 2015). Awalnya *Cool Japan* dipakai di hadapan publik dalam sebuah acara NHK World dengan judul yang sama untuk memperkenalkan keunikan-keunikan Jepang pada warga asing. Dalam penggunaannya secara luas, *Cool Japan* ini menjadi bagian dari kebijakan Kementerian Luar Negeri Jepang (*Ministry of Foreign Affairs/ MOFA*) untuk promosi budaya populer Jepang.

Pemerintah Jepang awalnya ingin menggunakan *Cool Japan* untuk tujuan diplomasi budaya atau publik untuk menciptakan *citra* Jepang yang baik di mata dunia, sebagai negara yang damai dan kaya akan budaya. Namun kemudian, Pemerintah Jepang menyadari adanya potensi meraup keuntungan ekonomi. Pada tahun 2005, *Japan Export and Trade Organization* (JETRO) melaporkan bahwa *Cool Japan* memberikan sumbangan positif bagi perekonomian Jepang. Kemudian, pada tahun 2011, pemerintah Jepang meletakkan *Cool Japan* dalam asuhan Kementerian Ekonomi, Perdagangan dan Industri Jepang (*Ministry of Economy,*

Trade and Industry/ METI) Hal ini menunjukkan adanya agenda ekonomi oleh pemerintah Jepang terkait *Cool Japan* secara global yaitu untuk merevitalisasi perekonomiannya (Fisher, 2014).

Dalam *Cool Japan*, industri *anime* dan *manga* memiliki pengaruh yang sangat besar (Kelts, 2010). *Anime* dan *manga* merupakan hasil industri kreatif dari Jepang. Hasil industri kreatif berupa hiburan seperti *anime* dan *manga* sangat mudah diakses oleh pengguna secara *online*. Banyak situs internet resmi yang menyediakan *anime* dan *manga* secara legal baik pihak pertama maupun pihak ketiga. Namun banyak pula pengguna internet yang memilih untuk mengunduh konten bajakan melalui situs ilegal maupun jaringan *peer-to-peer* (P2P).

Anime dan *manga* sebagai produk hasil industri kreatif pun termasuk barang yang rentan menjadi target penyalahgunaan konten ilegal berupa pembajakan. Permasalahan pembajakan terhadap *anime* di antaranya muncul dalam bentuk situs-situs *fansub* yang menyediakan akses *streaming* maupun mengunduh *anime* secara gratis. Konvensi internasional mengenai hak cipta tidak mendukung kehadiran *fansub*, namun mengingat sasaran dari *fansub* adalah penggemar di luar negeri maka hal tersebut menjadi ilegal. Sedangkan terhadap *manga* muncul situs-situs *scanlation* yang menyediakan akses untuk membaca *manga*. *Scanlation* seringkali dipandang oleh para penggemar sebagai satu-satunya cara untuk membaca *manga* yang belum terdistribusikan secara legal di wilayah negaranya (Hollingworth, 2010). *Fansub* dan *Scanlation* merupakan metode pembajakan yang memberikan akses gratis dan ilegal terhadap para pengunjungnya. *Anime* dan *manga* yang disebar oleh situs-situs tersebut menjadi ilegal karena tidak memiliki izin dalam menyebarkan barang dengan Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) dan merugikan Jepang. Oleh karena itu, sudah sewajarnya permasalahan tersebut mendorong Jepang untuk melakukan tindakan perlindungan terhadap *anime* dan *manga* (Hatcher).

Dalam hak kekayaan, paten dan hak cipta adalah penerapan hukum dasar dari segala bentuk hak milik dimana seseorang memiliki hak atas produk dari pemikirannya. Ide-ide adalah hasil dari upaya mental individu (atau kelompok individu), pemikir ide tersebut memegang hak milik eksklusif atas produk-produk dari kerjanya. Seseorang tidak dapat mengklaim hak atas suatu realita yang belum diketahui manusia sebelumnya, namun seseorang dapat mengklaim hak atas suatu penemuan atau pengaplikasian dari suatu pengetahuan. Karena objek yang dipatenkan mungkin tidak ada tanpa sang penemu, dan objek yang dilindungi hak cipta tidak akan ada tanpa sang pencipta, ide-ide di balik benda-benda yang dibuat tersebut adalah milik penggagasnya dan hasil kerjanya tergolong kekayaan intelektual. Apa yang dilindungi hak cipta bukanlah objek fisik seperti, tetapi gagasan yang mewujudkannya. Melalui pelarangan reproduksi objek yang tidak sah, hukum menyatakan pada dasarnya bahwa kerja fisik penyalinan bukanlah sumber nilai objek melainkan ide pencetusnya. Keberadaan paten dan hak cipta ditujukan untuk melindungi penciptaan objek tertentu yang tidak ada secara alami (Rand).

Adapun dilakukannya penelitian ini bertujuan untuk mengetahui bagaimana upaya Jepang dalam melindungi hak atas kekayaan intelektual industri *anime* dan *manga*. Pada penelitian ini penulis menggunakan kerangka pikir konsep kebijakan publik. Kebijakan Publik merupakan suatu aturan-aturan yang dibuat oleh pemerintah dan merupakan bagian dari keputusan politik untuk mengatasi berbagai persoalan dan isu-isu yang ada dan berkembang di masyarakat. Kebijakan publik juga merupakan keputusan yang dibuat oleh pemerintah untuk melakukan pilihan tindakan tertentu untuk tidak melakukan sesuatu maupun untuk melakukan tindakan tertentu (Dunn, 1999)

Dalam menyelesaikan persoalan-persoalan yang muncul diperlukan pengambilan kebijakan yang tepat, sehingga kebijakan tersebut tidak menimbulkan permasalahan baru. Pengambilan suatu kebijakan tentunya memerlukan analisis yang cukup jeli, dengan menggunakan berbagai model yang sesuai dengan permasalahan yang akan dipecahkan. Terdapat beberapa model kebijakan diantaranya adalah; Model pluralis dimana interaksi antara kelompok-kelompok merupakan titik pusat kenyataan politik, dan kelompok dipandang sebagai jembatan antara individu dan pemerintah; Model Elitis dimana kebijakan publik dapat dipandang sebagai preferensi dan nilai dari elite penguasa; Model Sistem dimana kebijakan sebagai keluaran dari suatu sistem dan merupakan respons suatu sistem politik terhadap kekuatan-kekuatan lingkungan (sosial, politik, ekonomi, kebudayaan, geografis dan sebagainya) yang ada di sekitarnya; Model Rasional yang menyatakan bahwa kebijakan merupakan suatu pencapaian sasaran secara efisien; Model Inskrementalis yang memandang kebijakan publik sebagai kelanjutan aktivitas pemerintah yang lalu dengan modifikasi-modifikasi yang sepotong demi sepotong (bersifat inkremental); dan Model Institusional dimana model ini menggambarkan tentang struktur organisasi, tugas-tugas dan fungsi-fungsi pejabat organisasi, serta mekanisme organisasi, tetapi sayangnya kurang membuat analisa tentang hubungan antara lembaga-lembagan pemerintahan itu dengan kebijaksanaan negara (Winarno, 2005).

PEMBAHASAN

Undang-undang hak cipta Jepang mendefinisikan karya berhak cipta sebagai "produksi di mana pikiran atau sentimen diekspresikan dengan cara yang kreatif dan yang berada di dalam bidang sastra, ilmiah, seni atau musik." *Anime* dan *manga* tergolong dalam bidang sastra dan seni. *Anime* dan *manga* harus dilisensikan oleh perusahaan di negara lain agar dapat dirilis secara resmi di luar Jepang. Media Jepang mulai menyebarkan *anime* dan *manga* di negara lain sekitar tahun 1960an. Namun popularitas *anime* dan *manga* sendiri mulai meningkat di pertelevisian internasional sekitar 1990-an. Sebagai usaha memenuhi kebutuhan pasar, berbagai perusahaan di luar negeri melakukan lisensi terhadap hak cipta *anime* dan *manga* Jepang untuk dapat disebarluaskan di negara lain secara resmi (Nisen, 2013). Meskipun banyak penggemar cenderung memilih mengkases melalui media resmi, tidak jarang yang terpaksa melakukan aktivitas yang melanggar hak cipta demi mendapatkan akses terhadap media Jepang.

Situs resmi seperti Crunchyroll.com, Funimation.com, dan NicoNico mulai melakukan simulcast (Penayangan langsung dan serentak di seluruh dunia) terhadap berbagai tayangan populer baru dan menyajikan berbagai judul populer lainnya. Namun, situs *anime* resmi merupakan sesuatu yang baru dan lebih banyak menyajikan *anime* yang juga masih baru pula. Banyak judul yang meskipun telah dilisensi oleh situs resmi, namun lisensi hanya berlaku di negara-negara tertentu. Sebagian judul yang ditawarkan di situs Crunchyroll tidak dapat ditonton apabila diakses dari luar Amerika Serikat, meskipun pengguna telah membayar keanggotaan pada situs tersebut. Hal serupa juga merupakan masalah yang dihadapi industri *manga*. Di Indonesia, perusahaan resmi seperti Elex Media yang melakukan alih bahasa hanya merilis sebagian *manga* yang sudah komplit atau memang cukup populer sehingga memiliki kemungkinan sukses di pasar Indonesia yang tinggi, selain itu perlisian juga memakan waktu yang lama tergantung prosesnya dengan masing-masing penerbit dan pemegang lisensi di Jepang sendiri. Akses online resmi untuk *manga* sendiri-pun tidak ada.

Akses ilegal banyak dilakukan dengan bentuk situs *fansub* untuk *anime* dan scanlation untuk *manga*. *Fansub* adalah versi suatu tayangan atau serial telah dialihbahasakan oleh para penggemar dan telah diberi teks terjemahan dalam bahasa selain bahasa aslinya. Materi yang

paling umum dalam *fansub* berbahasa Inggris adalah *Anime*. *Scanlation* adalah hasil proses *scan*, alihbahasa, dan *editing* suatu komik dari satu bahasa ke dalam bahasa tertentu oleh penggemar. *Scanlation* biasanya dilakukan oleh sekelompok penggemar yang berkolaborasi melalui internet. *Fansub* dan *scanlation* sering dianggap oleh penggemar sebagai satu-satunya cara untuk menikmati *anime* dan *manga* yang belum dilisensikan untuk dirilis di daerah mereka (The Japan Times, 2010). Namun, aktivitas alih bahasa oleh penggemar tersebut melanggar hukum hak cipta Jepang selaku negara produsen (CRIC, n.d.).

Kecepatan pertumbuhan produksi *anime* dan *manga* menjadikan semakin sulit akses dan mahal biaya lisensi untuk mendapatkan semua ragam judulnya. Hal tersebut membuat penggemar berinisiatif mengambil bahan sumber dan membuat terjemahan buatan para penggemar. Sebagai komunitas, anggota *fandom* yang dapat berbahasa Jepang, yang ingin berbagi materi baru dengan penggemar lain, menerjemahkan dan membuat *fansub anime* dan *scanlation manga* dan disebar ke publik melalui internet. Hasil terjemahan ini umumnya dirilis di situs penggemar tanpa memungut biaya dengan memanfaatkan teknologi file-sharing, namun seringkali menampilkan iklan dari pihak ketiga. Keberadaan iklan inilah yang menjadi kunci keberlangsungan kelompok pelaku pembajakan digital seperti *fansub* dan *scanlation*, (Sulleyman, 2017). Banyak dari iklan yang ditampilkan merupakan iklan seperti judi online, situs cari jodoh, dan layanan-layanan online lainnya. Namun tidak sedikit pula yang merupakan iklan dari merk-merk ternama. Iklan-iklan tersebut terpasang melalui jasa pemasaran digital pihak ketiga yang secara otomatis menayangkan iklan apapun yang terdaftar ke situs-situs yang menyematkannya. Hal ini membuat pemilik merk yang menggunakan jasa pemasaran digital, seringkali tidak mengetahui ke situs mana saja iklannya ditayangkan (Sulleyman, 2017).

Penggemar internasional melalui situs-situs *fansub* dan *scanlation* memiliki akses ke konten yang mungkin membutuhkan waktu bertahun-tahun untuk diterjemahkan melalui lisensi resmi (atau tidak akan pernah diterjemahkan sama sekali). Sulitnya akses terhadap seluruh *anime* dan *manga* dari luar Jepang, mengingat meningkatnya jumlah penggemar dan biaya lisensi yang tidak murah, penggemar diketahui berupaya memperolehnya dari sumber-sumber dan membuat alih bahasanya. Hal tersebut terjadi mengingat komunitas *fandom* yang ingin berbagi kepada sesama penggemar, salah satunya dengan cara membuat alih bahasa atas *anime* dan *manga* dan menyebarkannya melalui internet secara gratis. Keberadaan *fansub* dan *scanlation* membuat para penggemar dapat mengakses *anime* maupun *manga* sesegara mungkin dibandingkan melalui situs resmi yang seringkali membutuhkan waktu bertahun-tahun untuk melakukan lisensi atau bahkan tidak sama sekali. Penyebaran hasil *fansub* dan *scanlation* melalui situs legal yang mendapatkan keuntungan melalui penyematan iklan, serta penyebarannya yang dapat dilakukan antar negara menjadikannya sebagai bentuk bisnis ilegal yang merugikan Jepang dan tindak kejahatan transnasional sesuai dengan klasifikasi dalam Konvensi PBB terkait Tindak Pidana Transnasional.

Pada bulan Juli 2014, Kementrian Ekonomi, Perdagangan, dan Industri Jepang (METI) mengumumkan rencana baru untuk menanggulangi pelanggaran hak cipta di luar negeri atas *anime* dan *manga* (METI, 2014). Rencana tersebut berupa program berjudul "Manga Anime Guardians Project" ("MAGP") dimana METI mengumpulkan para profesional ternama di industri *anime* dan untuk bekerja sama membentuk sebuah komite untuk memerangi pelanggaran hak cipta. Komite MAGP ini terdiri dari studio dan distributor *anime* dan *manga* terkemuka seperti Aniplex, Kadokawa, Good Smile Company, Kodansha, Sunrise, Shueisha, Shogakukan, ShoPro, Studio Ghibli, Tezuka Productions, Toei Animation, Hiburan TMS, Bandai Namco Games, Pierrot, dan Bushiroad. MAGP telah membuat situs web sendiri yang fitur utamanya

antara lain adalah tautan ke situs web resmi yang diperuntukkan untuk membeli atau mengakses *anime* dan *manga* yang telah diterjemahkan. Situs tersebut adalah Manga-Anime-Here.com. Selain itu, rencana METI untuk menanggulangi situs ilegal adalah dengan melakukan kontak terhadap situs-situs yang diketahui memiliki konten yang melanggar hak cipta (METI, 2014).

Program ini dilakukan setelah adanya kesadaran para pelaku dalam industri *anime* dan *manga* di Jepang bahwa kerugian moneter yang diakibatkan oleh konten produksi industri-industri tersebut yang tersebar di internet yang tidak sah adalah secara ilegal memberi dampak yang signifikan pada pemasukan mereka. Menurut laporan tahun 2013 dari Japanese Agency for Cultural Affairs of Japan, di kota-kota besar China (Beijing, Shanghai, Guangzhou, Chongqing dan) biaya kerusakan konten Jepang adalah sebesar 560 miliar JPY (sekitar US \$ 5,6 miliar) per tahun dan laporan 2014 oleh METI menunjukkan bahwa perkiraan biaya kerusakan dari pembajakan *online* adalah sebanyak 2 triliun JPY (sekitar US \$ 20 miliar) (METI, 2014). Undang-undang hak cipta Jepang secara perlahan semakin ketat dan lebih menguntungkan pemilik hak cipta daripada konsumen karena meluasnya pelanggaran hak cipta di internet. Dalam beberapa tahun terakhir, pelaku pembajakan yang menggunakan situs-situs ini telah mulai mendapatkan penghasilan, melalui iklan, pemendek URL yang membayar sesuai dengan klik, afiliasi dengan situs *e-commerce*, dan dengan menjual Aplikasi. MAGP mengklaim bahwa pelaku pembajakan sekarang ini "mengeksplotasi *Anime* dan *manga* untuk mendapatkan uang," (METI, 2014).

Pemerintah Jepang berupaya agar seluruh produsen *anime* dan *manga* memiliki kesempatan yang sama untuk memproduksi, mendistribusikan sekaligus dijamin aktivitas perdagangannya oleh pemerintah. Melalui MAGP yang mengajak berbagai produsen *anime* dan *manga*, segala kebutuhan dan keinginan produsen pada proses perlindungannya menjadi pertimbangan pemerintah dalam mengarahkan kebijakan. MAGP juga memungkinkan upaya bahwa pelaku pelanggaran dalam pembajakan *anime* dan *manga*, diberlakukan sama seperti pelaku aktivitas kriminal lainnya. Hal tersebut kemudian memastikan berjalannya hukum baik yang menngadili maupun melindungi.

Fandom sebagai konsumen penggemar *anime* dan *manga* merupakan target dari pendekatan persuasif Jepang dalam melindungi hak atas kekayaan intelektual *anime* dan *manga*. Dalam industri ini, pendapatan ekonomi datang dari kelompok *fandom* tersebut. Namun dari *fandom* pulalah pelaku pembajakan berasal. Para pelaku *fansub* dan *scanlation* muncul didorong karena rasa pengabdian mereka atas sesuatu yang mereka gemari. Rasa memiliki didalam komunitas untuk saling berbagi dan berinteraksi dan menunjukkan apa yang mereka suka kepada orang lain.

Dalam implementasinya, keikutsertaan para produsen *anime* dan *manga* merupakan komponen utama sebagai pihak yang dirugikan secara langsung oleh adanya pembajakan atas karya mereka. Oleh karena itu, para produsen *anime* dan *manga* menjadi kelompok yang bergerak bersama pemerintah menciptakan dan menjalankan kebijakan MAGP.

Pendekatan yang dilakukan oleh MAGP dapat dilihat dari cara kerja kebijakan tersebut akan dilaksanakan. Cara kerjanya secara garis besar terbagi kedalam tiga tahap (METI, 2014). Pertama, MAGP berupaya untuk menghapus *anime* dan *manga* ilegal dengan menghubungi 580 situs yang diduga menyebarkan *anime* dan *manga* ilegal. Dalam upaya tersebut, situs-situs yang bersangkutan akan diberikan peringatan DMCA (*Digital Millenium Copyright Act*) dan meminta untuk menghapus konten *illegal* yang ada. Kedua, MAGP akan membuat situs yang memberikan fasilitas untuk mengakses *manga* dan *anime* secara resmi yang disebut sebagai "*Manga-Anime Here*" (*mangaanimehere.com*). Situs tersebut memberikan akses kepada pengguna untuk

mendapatkan daftar situs resmi untuk mendapatkan *manga* atau *anime* yang diinginkan. Ketiga, MAGP akan mendorong penggemar untuk mengakses hanya konten-konten resmi melalui serangkaian promosi. Diantaranya adalah video resmi yang berisi beberapa cuplikan karakter *anime* yang mengajak penggemar untuk menghentikan aktivitas pembajakan.

Pada tiga langkah kerjanya, MAGP menunjukkan cara kerja yang persuasif untuk mengajak baik pemilik situs ilegal dan pengakses situs-situs tersebut, untuk berhenti menjalankan dan menggunakan fasilitas *illegal* yang merugikan Jepang tersebut. Sebagai gantinya, Jepang telah menyiapkan situs *Manga-Anime Here* bagi penggemar *anime* dan *manga* dari luar negeri untuk bisa mendapatkan *anime* dan *manga* yang telah dialih-bahasakan ke dalam bahasa Inggris.

METI melalui MAGP bertujuan untuk memerangi situs pembajakan yang menyebarkan jutaan video tanpa hak cipta dan tanpa lisensi yang diunggah oleh pemilik situs-situs tersebut. Namun, pendekatan MAGP sepertinya tidak memiliki efek yang diinginkan. Situs web MAGP sulit untuk dinavigasi dan hanya mencakup sejumlah kecil judul *anime* dan *manga*. Meskipun beberapa seri yang terkenal dihadirkan, banyak seri populer yang hilang. Meskipun ada akses legal lain untuk mengakses beberapa konten ini, upaya MAGP untuk menyederhanakan konsumsi *anime* dan *manga* online terbilang percuma dan mengecewakan dibandingkan dengan jumlah judul yang dibawa oleh situs streaming serupa lainnya.

Melihat bentuk program MAGP, tujuannya dalam melindungi hak cipta adalah sebagai pendorong bagi para pembuat konten kreatif untuk membuat karya baru. Namun keberadaan situs-situs *streaming* ilegal, *download*, dan *torrent* yang mampu mencuri keuntungan dari industri resminya tidak mungkin dapat ditekan hanya dengan membuat situs MAGP begitu saja. Pertama, situs *Manga-Anime Here* tidak menyediakan judul-judul baru yang terus diproduksi setiap harinya. Sedangkan penggemar butuh untuk segera menikmati *anime* maupun *manga* yang baru. Kedua, banyak judul karya yang terdaftar di situs *Manga-Anime Here* hanya berupa trailer dan tidak menyertakan tautan apa pun untuk mengaksesnya secara legal. Hal ini dapat menjadi alasan mengapa penggemar lebih memilih mengakses situs ilegal dimana mereka sudah jelas akan mendapatkannya dengan mudah, daripada melalui situs resmi MAGP tersebut. Ketiga, beberapa judul *anime* maupun *manga* di MAGP akan mengalihkan penggemar untuk mengaksesnya melalui situs legal lain yang pada akhirnya adalah situs “berbayar”. Apabila penggemar yang awalnya memilih mengakses secara gratis, mulai harus membayar untuk dapat mengaksesnya maka penggemar tersebut dapat tidak mampu lagi mengakses karya-karya yang ia gemari. Penggemar akan membayar sejak awal apabila ia mampu atau berkesempatan untuk mengaksesnya secara legal. Hal ini pada akhirnya membuat penggemar kehilangan akses terhadap *anime* dan *manga*, dan kehilangan kesempatan untuk memberikan dukungan terhadap *anime* atau *manga* dalam bentuk apapun seperti karya *doujinshi*.

Dalam Hukum Hak Cipta Jepang, Hak untuk Alih Bahasa merupakan hak milik pemegang hak cipta. Hak tersebut dapat diberikan kepada pihak lain melalui persetujuan namun pencipta aslinya tetap mendapatkan status sebagai pengarang. *Fansub* dan *Scanlation* juga melanggar Hak Penyiaran Publik dalam hukum hak cipta Jepang yang merupakan Hak untuk menyebarkan suatu karya kepada publik. Hal ini menunjukkan bahwa alih bahasa yang dilakukan oleh penggemar tanpa lisensi merupakan pelanggaran hak cipta karena dilakukan tanpa sepengetahuan penciptanya dan penyebaran kepada publik harus mendapat persetujuan dari pemilik hak cipta (CRIC, n.d.).

Pelanggaran-pelanggaran dalam laporan tahun 2013 yang dilakukan oleh para penggemar mendorong METI untuk menjalankan program MAGP di tahun 2014 untuk melawan

pelanggaran-pelanggaran yang terjadi (METI, 2014). Program ini juga dibentuk mengingat kerugian yang besar dari adanya pembajakan *anime* dan *manga*, misalnya kerugian yang mencapai 5,6 Miliar US Dollar akibat pelanggaran yang terjadi di China sendiri. MAGP bertujuan untuk membatasi penayangan online hanya pada situs resmi dan menghapus peredaran situs ilegal. Hal ini menunjukkan bahwa melalui adanya MAGP, perizinan akan semakin ketat dan dapat mengurangi daya akses penggemar yang kesulitan mengakses situs resmi.

MAGP secara umum hanya mencoba untuk mengurangi akses terhadap situs ilegal namun tidak mampu memenuhi kebutuhan penggemar di luar Jepang akan *anime* dan *manga* yang baru selaras dengan penayangan di Jepang. Situs-situs *fansub* dan *scanlation* yang berbasis di luar Jepang berada jauh dari jangkauan hukum nasional Jepang dan tidak dapat begitu saja dipidanakan ataupun dipaksa untuk ditutup. *Anonymity on the internet* juga mempersulit Jepang untuk melacak pemilik situs yang dianggap *illegal*. Situs-situs tersebut mengingat kecepatannya dalam merilis judul yang baru masih menjadi pilihan para penggemar untuk diakses. Pada kenyataannya, situs-situs ilegal tersebut terus berkembang dan semakin populer di mata penggemar (Teffen, 2017).

KESIMPULAN

Upaya yang dilakukan oleh Jepang dalam melindungi hak atas kekayaan intelektual *anime* dan *manga* adalah dengan membentuk kebijakan bersama para produsen yang disebut dengan Manga Anime Guardian Project. Kebijakan tersebut merupakan kebijakan dengan model pluralis dimana terjadi kerjasama antara Pemerintah dan kelompok produsen. Kebijakan tersebut dibuat karena adanya gerakan oleh kelompok produsen manga dan anime yang merasa dirugikan oleh adanya pembajakan terhadap hasil karya industri mereka. Kelompok produsen manga dan anime tersebut kemudian mempengaruhi pemerintah untuk memenuhi aspirasi mereka. Pada sisi pemerintah, status manga dan anime sebagai alat dalam strategi *Cool Japan* juga terancam atas pembajakan tersebut. Dalam hal ini, kelompok produsen manga dan anime berhasil mendorong pemerintah untuk bersama-sama menciptakan dan menjalankan kebijakan.

Manga Anime Guardian Project memiliki tujuan untuk menghentikan peredaran manga dan anime yang ilegal dan tersebar melalui situs-situs ilegal di internet dan secara persuasif mengajak penggemar untuk mengakses hanya pada situs-situs resmi. Situs resmi yang dimaksud yaitu situs yang sudah ada sebelum kebijakan MAGP dibuat dan telah mendapatkan hak distribusi resmi, dan situs Manga-Anime Here yang merupakan situs resmi milik METI. Pada situs tersebut, METI memberi pengguna rekomendasi situs bagi pengguna yang berkomitmen untuk mengakses situs resmi.

REFERENSI

- CRIC. (n.d.) *Copyright Law of Japan*. Diperoleh dari <http://www.cric.or.jp/english/clj/cl2.html>
- Nisen, Max. (2013). *Why Bookstores are Doomed*, BUSINESS INSIDER. Diperoleh dari <http://www.businessinsider.com/why-bookstores-are-doomed-2013-10>.
- Dunn, William N. (1999). *Analisis Kebijakan Publik*. Yogyakarta: Gadjah Mada.
- Fisher, Rod. (2014). *Japan Country Report*. Diperoleh dari <http://www.cultureinexternalrelations.eu/2014/03/12/japan-report>
- Hatcher, Jordan S. (2005). "Of Otakus and Fansubs: A Critical Look at Anime Online in Light of Current Issues in Copyright Law". *SCRIPT-ed*. Vol. 2, No. 4.

- Japan Times. (2015). New Copyright Protection, risks. Diperoleh dari <https://www.japantimes.co.jp/opinion/2015/01/03/editorials/new-copyright-protections-risks#.Wpevo-jFJPY>
- METI, (2014). *METI to Start the First Cross-Industry Anti-Piracy Measures for Manga and Anime*. Diperoleh dari METI, http://www.meti.go.jp/english/press/2014/0730_01.html;
- Rand, Ayn. (1966). *Capitalism: The Unknown Ideal*. New York: New American Library.
- Sulleyman, Aatif. (2017). *Pirate treasure: How Criminals Make Millions from Illegal Streaming*. Diperoleh dari <https://www.independent.co.uk/life-style/gadgets-and-tech/news/piracy-streaming-illegal-feeds-how-criminals-make-money-a7954026.html>
- Teffen. (2017). *Trouble at Home: Anime & Manga Piracy Increasing in Japan*. Diperoleh dari <https://goboiano.com/trouble-at-home-anime-manga-piracy-increasing-in-japan/>
- Winarno, Budi. (2005). *Teori dan Proses Kebijakan Publik*, Media Pressindo, Yogyakarta.