



---

**UPAYA KOREA SELATAN DALAM MELINDUNGI HAK CIPTA KOREAN  
WAVE DARI PEMBAJAKAN KONTEN DIGITAL**

**Ruth Yemima Exaudia Gintings, Reni Windiani, Fendy E. Wahyudi**

Departemen Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Diponegoro

Jalan Prof. H. Soedarto, SH., Tembalang, Kota Semarang

Website: <http://www.fisip.undip.ac.id> Email: [fisip@undip.ac.id](mailto:fisip@undip.ac.id)

***ABSTRACT***

*Korean Wave, also known as Hallyu, is a popular culture of South Korean entertainment industry such as music, movie, serial drama, webtoon, and etc. These contents are protected as part of intellectual property, especially copyrights. But, their popularities come with infringement action, where pirated sites show South Korean movies and drama without any permission from the copyright holder. This study aims to explain South Korea's effort to protect these Korean Wave contents. The framework used in this research are the intellectual property concept, especially copyrights, the globalization concept, and the sovereignty concept (Westphalian System). The globalization concept tries to analyze its effort to protect Korean Wave. This study uses a qualitative research method with the type of descriptive research, data obtained through literature study. This research shows that South Korea pretty success in tackling copyrights issues, though they still can't solve it thoroughly.*

**Keywords:** *Korean Wave, copyrights, piracy, globalization.*

**PENDAHULUAN**

Fenomena persebaran budaya populer dan teknologi modern Korea Selatan ke luar negeri dikenal juga sebagai *Korean Wave* atau *Hallyu* (Dal & Yoon, 2017). Fenomena *Korean Wave* tidak hanya berfokus pada penyebaran musik populer (*K-pop*) saja, melainkan juga mencakup industri film dan drama serial. *Parasite* dan *Squid Game* merupakan contoh nyata dari keberhasilan industri film dan drama serial Korea Selatan. Film *Parasite* yang rilis pada tahun 2019 berhasil keluar menjadi pemenang piala Oscar dalam empat kategori, antara lain Film Terbaik, Sutradara Terbaik, Skenario Asli Terbaik, dan Film Bahasa Asing Terbaik mengungguli film-film keluaran *Hollywood* seperti *Joker* dan *Once Upon a Time in Hollywood*. Film *Parasite* juga berhasil mengumpulkan keuntungan sebesar US\$ 258 juta dari seluruh dunia. Kemenangan ini membuka jalan baru pengakuan global pada peningkatan kualitas dan originalitas produk-produk Korea Selatan. Berkat pencapaian dari *Parasite*, *Squid Game*, dan BTS ini, pengaruh *Korean Wave* akan semakin bertambah dengan berjalannya waktu. *Korean wave* tidak hanya mencakup mengenai musik, serial drama, dan film saja, namun juga mencakup industri buku atau dalam hal ini merupakan *webtoon*.

Seiring dengan kesuksesan *Korean Wave* ini, banyak masyarakat dunia yang semakin penasaran dan ikut terbawa arus budaya Korea Selatan. Minat yang besar dari masyarakat global akan konten-konten industri hiburan Korea Selatan ini memiliki efek yang kurang memuaskan. Sebab dari semua konten yang diberikan untuk memuaskan penggemar-penggemar *Korean Wave* nyatanya tidak dapat dinikmati oleh semua kalangan. Jumlah tarif yang harus dibayar untuk dapat menghadiri atau mengakses konten Korea terkadang membuat banyak penggemar untuk mengambil jalan lain, seperti mengakses situs-situs ilegal. Hal inilah yang menjadi perhatian perlunya keamanan siber untuk melindungi hak kekayaan intelektual milik pelaku-pelaku budaya tersebut. Kerugian akan munculnya situs-situs ilegal ini pun tentunya juga dirasakan pada layanan OTT legal yang sudah memberikan apresiasi terhadap karya-karya Korea Selatan sebab karya-karya ini merupakan sumber pemasukan.

Penyebutan Korea Selatan sebagai negara dengan kemampuan teknologi paling maju rupanya tidak membatasi bahwa kasus-kasus pelanggaran digital masih marak terjadi (*Global Finance*, 2022). Tindak pembajakan digital terutama pada konten-konten *Korean wave* pun tidak dapat dihindari. Tindakan pembajakan menjadi sangat merugikan bagi para pembuat karya, sebab sumber pemasukan berasal dari hasil karya yang mereka

produksi. Salah satu penulis *webtoon* bernama Haesin yang mengunggah ceritanya di situs legal *Lezhin Comics* berpotensi kehilangan 70% total pendapatan dari lebih banyaknya orang yang mengakses ceritanya dari situs ilegal.

Tindak kejahatan digital yang muncul dalam ruang lingkup internet ini juga menjadi ancaman terhadap kedaulatan negara. Ruang lingkup internet yang luas dan tidak terbatas mengakibatkan negara kesulitan untuk mengontrol perkembangan yang ada (Peter P. Swire, 1998). Dalam kedaulatan tradisional, negara memandang dirinya sendiri sebagai wilayah teritorialitas dan upaya yang mereka lakukan untuk melindungi kepentingan dari kedaulatan mereka. Berdasarkan pemahaman tersebut, internet menjadi salah satu faktor unik dari globalisasi (Fred H. Cate, 1995). *Korean Wave* yang merasakan pengaruh besar dari internet dan globalisasi, menyadarkan pemerintah Korea Selatan mengenai pentingnya memperkuat perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual, terutama hak cipta pada konten-konten digital *Korean wave*. Dalam upayanya ini Korea Selatan tidak hanya berfokus pada penyelesaian dalam negeri saja, melainkan juga berupaya melindungi konten-konten negara di luar negeri melalui kerja sama dengan aktor lain, seperti Interpol.

## **KERANGKA KONSEP**

Penelitian mengenai upaya Korea Selatan untuk mengatasi pembajakan konten digital *Korean Wave* di internet belum banyak dilakukan, namun penelitian-penelitian sejenis ini dengan subjek lain penelitian dapat menjadi acuan. Salah satu penelitian yang digunakan sebagai acuan terakut tulisan ini diambil dari skripsi karya ST. Muthmainnah Gaffar (2014) berjudul “*Strategi Amerika Serikat dalam Mengatasi Pembajakan Film di Indonesia*” yang membahas mengenai bagaimana upaya yang dilakukan Amerika Serikat untuk melindungi film-film industri *Hollywood* milik Amerika Serikat dari tindakan pembajakan di Indonesia. Dalam menganalisis upaya yang dilakukan Amerika Serikat pada Indonesia, penelitian ini menggunakan Konsep Hubungan Bilateral dan Kepentingan Nasional. Amerika Serikat memberikan tekanan terhadap Indonesia melalui laporan *Special 301* (Undang-Undang Perdagangan Amerika Serikat tahun 1974) yang dirilis oleh badan dagang Amerika Serikat, USTR (*Office of the United States Trade Representative*) untuk melindungi kepentingan nasional negara yang dalam hal ini mengenai hak cipta dari film-film yang dibajak di Indonesia.

Penelitian kedua yang digunakan oleh penulis sebagai acuan terkait tulisan ini diambil dari skripsi karya Widhi Prasetya Nugraha (2018) berjudul “*Upaya Jepang dalam Melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual Industri Anime dan Manga*” yang membahas mengenai bagaimana upaya yang dilakukan oleh Pemerintah Jepang untuk melindungi hak kekayaan intelektual industri *anime* dan *manga*? Dalam menjawab rumusan masalah tersebut, penelitian ini menggunakan lima teori, antara lain Teori Hak Kekayaan Intelektual, Teori Kejahatan Siber, Teori Kejahatan Transnasional, Teori Liberalisme, dan Teori Kebijakan Publik. Pemerintah Jepang melalui Kementerian Ekonomi, Perdagangan, dan Industri Jepang berkolaborasi dengan Penerbit-penerbit *Anime* dan *Manga* menciptakan *Manga Anime Guardian Project*. Proyek kolaborasi ini berusaha untuk melindungi hak kekayaan intelektual dari *anime* dan *manga* sebagai produk ekonomi masyarakat yang diharapkan dapat membantu perekonomian negara Jepang.

Penelitian ini berbeda dengan kedua penelitian diatas. Perbedaan tersebut terletak pada subjek negara yang menjadi fokus penelitian, dalam dua penelitian sebelumnya berfokus pada negara Amerika Serikat dan Jepang, sedangkan dalam penelitian ini berfokus pada negara Korea Selatan. Selain itu juga perbedaan dari strategi yang digunakan negara-negara ini dalam menanggulangi isu pembajakan digital. Tulisan ini menggunakan konsep *Intellectual Property Rights* (IPR), terutama mengenai *Copyrights* (hak cipta) dan konsep globalisasi untuk menganalisis persebaran *Korean Wave* dan upaya pemerintah Korea Selatan dalam menangani isu pembajakan konten mereka.

## **METODE PENELITIAN**

Penelitian ini menggunakan metode kualitatif dengan tipe penelitian deskriptif yang akan menjelaskan subjek penelitian yaitu pemerintah Korea Selatan dan badan-badan yang secara khusus berperan dalam persebaran dan upaya perlindungan dari konten *Korean Wave*. Data yang digunakan dalam penelitian ini berupa tulisan-tulisan dari buku, jurnal, dan data-data dari instansi pemerintahan terkait. Penelitian ini menjelaskan upaya-upaya apa saja yang telah diambil pemerintah Korea Selatan dalam upaya melindungi hak cipta konten *Korean Wave*.

## **PEMBAHASAN**

Hak cipta (*copyrights*) merupakan bagian dari hak kekayaan intelektual berupa hak yang dimiliki para pencipta atas karya-karya tulisan atau seni yang mereka ciptakan (WIPO, 2016). Karya-karya yang termasuk dalam perlindungan hak cipta antara lain buku, musik, lukisan, patung, dan film, hingga program komputer, *database*, iklan, peta, dan gambaran teknis. Dalam menghasilkan suatu karya dibutuhkan waktu, tenaga, dan biaya yang dikeluarkan oleh sang seniman, pengorbanan – pengorbanan inilah yang memiliki nilai ekonomi dan harus diapresiasi. Konsep ini kemudian mendorong adanya penghargaan atas hasil karya dengan bentuk perlindungan hukum untuk memberikan dorongan dan mengembangkan semangat berkarya bagi pihak-pihak yang berkontribusi dalam pembuatan suatu hasil karya.

Semakin besar penawaran dan keinginan masyarakat untuk mengakses konten-konten *korean wave*, pelanggaran atas hak cipta dari konten-konten ini pun juga tidak terhindari. Menurut *Forbes*, pelanggaran atas hak cipta terjadi saat pihak yang melanggar menggunakan hak eksklusif dari pencipta tanpa izin (Forbes, 2022). Hal ini termasuk dalam aksi-aksi distribusi (menjual, menyiarkan, menampilkan, dan lain-lain), mengadaptasi atau menyalin suatu karya. Pelanggaran dapat terjadi baik yang berhubungan dengan memanfaatkan keuntungan ekonomis dari karya tersebut atau tidak. *Forbes* juga menyebutkan beberapa jenis tindakan yang termasuk dalam jenis pelanggaran hak cipta antara lain: mengunduh file musik secara ilegal, mengunggah materi hak cipta milik orang lain ke situs yang dapat diakses public, mengunduh perangkat lunak berlisensi dari situs tidak sah, mengganti atau memproduksi ulang karya orang lain tanpa membuat perbedaan yang signifikan, merekam film di dalam bioskop, mendistribusikan rekaman acara televisi atau siaran radio, memasukkan hasil fotografi orang lain ke dalam situs web tanpa izin, menerbitkan atau mengunggah video dengan hak cipta ke situs perusahaan, dan menjual produk yang berisi gambar, tulisan, atau logo dengan hak cipta (Forbes, 2022).

Dalam modul yang dikeluarkan Kantor PBB Urusan Narkoba dan Kejahatan atau yang dikenal sebagai *United Nations Office on Drugs and Crime* (UNODC), salah satu jenis tindakan kriminal yang dapat diasosiasikan dengan terorisme adalah kejahatan terhadap hak kekayaan intelektual (UNODC, 2019). Tindakan-tindakan yang termasuk dalam kejahatan terhadap hak kekayaan intelektual antara lain proses manufaktur, pemindahan, penyimpanan dan penjualan produk-produk hasil pembajakan, di mana

pihak yang memiliki kuasa atas hak kekayaan intelektual tersebut tidak memperoleh haknya. Pada tahun 2016, perdagangan atas produk-produk hasil pembajakan diestimasi bernilai \$461 juta, lebih banyak dua kali lipat dibandingkan estimasi di tahun 2008 (OECD, 2016). Dalam beberapa tahun terakhir, industri ini pun semakin berkembang hingga para peneliti menganggap sebagai salah satu ekonomi pasar gelap terbesar, melampaui perdagangan narkoba dalam skala global (Lallerstedt dan Krassen, 2015). Lebih dari 2.000 kelompok kriminal terorganisir di Uni Eropa adalah polikriminal. Mereka dapat menghasilkan pendapatan dari berbagai aktivitas kriminal yang salah satunya adalah kejahatan terhadap hak kekayaan intelektual (Europol, 2017).

Tindakan kriminal ini tidak secara eksplisit menjelaskan bahwa hal ini juga dapat terjadi pada konten *Korean Wave*. Namun, tidak menutup kemungkinan bahwa konten-konten yang disebar secara bebas melalui internet sehingga dapat diakses oleh banyak khalayak dapat menjadi peluang aksi kriminal pembajakan. Kepopuleran *Korean Wave* yang sangat besar hingga seluruh dunia memberikan pasar baru yang menginginkan konten-konten dari industri ini untuk mereka dapatkan.

## **PERSEBARAN *KOREAN WAVE***

Awal mula persebaran *Korean Wave* berasal dari ambisi pemerintah dan para konglomerat (*chaebol*) Korea Selatan untuk menyelamatkan perekonomian negara dari krisis ekonomi. Pemerintah berperan dengan membantu memberikan subsidi modal dan kebijakan untuk perkembangan industri kreatif, sedangkan para konglomerat berperan sebagai penanggung modal utama untuk menyokong anggaran produksi konten-konten. Kerja sama ini juga melibatkan media masa sebagai agen yang berperan dalam menyebarkan *Korean Wave* (*Korean Culture and Information Service*, 2016).

Kementerian Budaya, Olahraga dan Pariwisata Korea Selatan pada tahun 2013 menyebutkan ada karakteristik yang berbeda-beda pada periode persebaran *Korean Wave*. Periode pertama persebaran *Korean Wave* dilakukan pada tahun 1997 hingga pertengahan tahun 2000-an awal dan menjadi titik mula persebaran *Korean Wave*. Karakteristik dari periode pertama ini terletak pada konten-konten visual. Video musik dari penyanyi-penyanyi Korea Selatan mulai menggunakan visual efek. Salah satu grup wanita Korea Selatan bernama *S.E.S.* dalam lagunya yang berjudul *Dreams Come True*

(1998) menampilkan gabungan dari efek visual dengan karakter asli dari penyanyinya. Kesuksesan lagu ini di pasar dalam negeri Korea Selatan kemudian membuat banyak penyanyi-penyanyi junior dari *S.E.S.* yang membuat *cover* atau menyanyikan ulang lagu ini. Awal tahun 2021, agensi yang menaungi *S.E.S.* pada masa aktif mereka, *SM Entertainment*, membuat proyek untuk merilis ulang lagu-lagu populer dari grup-grup naungannya dan memilih lagu ini untuk dirilis ulang bersama grup *aespa*. Selama proses perilis ulang lagu ini, penyanyi BoA, yang juga berperan sebagai produser proyek ini menyebutkan bahwa video musik *Dreams Come True* yang dirilis pada tahun 1998 merupakan produk revolusioner pada masa itu (BoA, 2021).

Generasi pertama *Korean Wave* cenderung lebih fokus pada persebaran drama-drama serial yang ditampilkan di televisi dibandingkan pada persebaran film ataupun lagu-lagu populernya. *Autumn in My Heart* (2000) dan *Winter Sonata* (2002) merupakan contoh drama serial populer yang mendapatkan banyak cinta dari penikmat televisi, dan ternyata tidak hanya di dalam negeri saja melainkan juga ke beberapa negara Asia seperti Jepang, Indonesia, dan lain-lain (Dooboo Shim, 2006).

Selanjutnya pada periode kedua, *Korean Wave* berlaku mulai pertengahan tahun 2000-an akhir hingga awal tahun 2010-an yang didominasi oleh persebaran lagu-lagu populer Korea Selatan atau yang disebut juga dengan *K-pop*. Pada periode ini, lagu-lagu *K-pop* menjadi pembawa arus paling besar sehingga karakteristik utama persebarannya berfokus pada grup-grup idola, seperti *Girls' Generation*, *Super Junior*, *Bigbang*, dan masih banyak lagi. Grup-grup idola ini memimpin *Korean Wave* hingga ke beberapa bagian benua Eropa, Afrika, Amerika, dan Timur Tengah. *Girls' Generation* menjadi salah satu grup idola Korea Selatan yang membuka jalan ke industri musik Amerika Serikat dengan hadir di program televisi Amerika Serikat *the Late Show with David Letterman* dan meraih penghargaan video musik terbaik pada ajang penghargaan *YouTube Music Awards* pada tahun 2013 (Shanne Gan, 2021). *Super Junior* yang disebut sebagai Raja *Hallyu* berkat lagu mereka yang berjudul *Sorry, Sorry* (2009) berhasil menarik minat penggemar dari seluruh dunia, bahkan menjadi album *K-pop* terlaris di Taiwan (KKBOX, 2009). Besarnya pengaruh grup-grup ini dianggap sebagai cetak biru (*blueprint*) dari industri musik Korea Selatan.

Pasar utama periode ini terletak pada remaja-remaja dan pemuda-pemudi di awal usia 20-an dengan media utamanya merupakan situs-situs video populer, seperti *Youtube*,

dan media sosial yang mampu memberikan sarana untuk penggemar-penggemar saling berbagi informasi, seperti *Facebook* dan *Twitter*. Walaupun fokus utama persebaran *Korean Wave* pada periode kedua ini terletak pada music *K-pop*, drama-drama serial Korea Selatan juga tetap mendapatkan cinta yang tidak berkurang dibandingkan pada periode sebelumnya. Drama serial seperti *Boys Before Flowers* hingga *The Heirs* pun mampu menjaring banyak penggemar untuk menonton. Selain itu, kesenian-kesenian lain dari Korea Selatan juga mulai mendapatkan sorotan dan perhatian dari masyarakat umum. Kesenian-kesenian yang tidak biasa dinikmati secara umum, mendapatkan pengenalan yang baik melalui lagu dan drama serial yang ditampilkan. Periode ini dianggap sebagai generasi paling baik dalam membuka jalan untuk generasi berikutnya berkarya dan memperluas perkembangan *Korean Wave* (*Korean Culture and Information Service*, 2016).

Periode ketiga *Korea Wave* berlangsung pada awal pertengahan tahun 2010-an hingga beberapa tahun belakangan ini. BTS dianggap sebagai pemimpin perkembangan *Korean Wave* pada periode ketiga dengan kesuksesan-kesuksesan yang mereka dapatkan di seluruh dunia (*Korean Culture and Information Service*, 2016). Budaya populer Korea Selatan semakin banyak mendapatkan cinta dari seluruh dunia dan mampu mengangkat nama Korea Selatan di seluruh dunia. Bahkan masyarakat umum pun juga mengetahui tentang BTS walaupun sebelumnya tidak memahami tentang budaya Korea Selatan. Drama serial maupun film-film Korea Selatan semakin beragam genre yang ditampilkan, seperti *Squid Game* dan *Parasite*. Bahkan isu-isu sosial pun dapat menjadi inspirasi cerita. *Squid Game* dan *Parasite* menyoroti ketimpangan sosial antara orang-orang di titik atas piramida yang beruntung dengan kelimpahan harta dan kuasa, dibandingkan dengan orang-orang kurang beruntung di titik bawah piramida dengan keharusan untuk terus berusaha sekuat tenaga walaupun mereka tahu sebesar apa pun usaha yang sudah dikeluarkan tidak akan membuat mereka mampu naik hingga ke titik atas piramida tersebut (The Focus, 2021). Pengaruh globalisasi dan perkembangan teknologi yang pesat pada periode ini memberikan kemudahan akses bagi para penggemar untuk menikmati konten-konten dari idola kesukaan mereka.

## **KEJAHATAN INTELEKTUAL TERHADAP KONTEN *KOREAN WAVE***

Selama pandemi Covid-19 melanda seluruh dunia, banyak aktivitas yang terpaksa harus dihentikan untuk mengurangi mobilitas manusia bertemu tatap muka, sehingga aktivitas sehari-hari harus dilakukan dari rumah. Internet menjadi sarana manusia untuk tetap saling terhubung dan berkomunikasi serta mengakses informasi di masa-masa ini, sehingga akses terhadap internet pun semakin meningkat dibandingkan tahun sebelumnya. Salah satunya adalah aktivitas menonton film. Masyarakat biasanya menonton film secara langsung di bioskop terpaksa harus berhenti karena banyak bioskop yang tidak beroperasi selama peraturan pandemi masih berlangsung. Pada akhirnya masyarakat menikmati tontonan film atau drama serial melalui program televisi ataupun layanan internet (Nelson Granados, 2021). Namun karena terbatasnya akses pada konten-konten ini memberikan kesempatan akan terjadinya pelanggaran hak cipta seperti tindak pembajakan.

Kepolisian Nasional Korea Selatan atau yang disebut juga *Korean National Police Agency* (KNPA) melaporkan selama rentang tahun 2014 hingga 2020, ada ribuan kasus pelanggaran hak cipta dunia siber yang terjadi setiap tahunnya. Jumlah kasus tertinggi terjadi pada tahun 2015 dengan 18.770 jumlah kasus yang terjadi. Namun pada tahun 2016, jumlah kasus pelanggaran menurun drastis menjadi 9.796 kasus. Semenjak tahun 2016 hingga tahun 2020, jumlah kasus pelanggaran yang terjadi mengalami penurunan terus menerus. Hal ini terjadi karena layanan OTT *Netflix* pertama kali masuk ke Korea Selatan pada tahun 2016. Layanan ini memberikan akses kepada para pelanggan untuk menikmati konten-konten *Korean Wave* seperti film dan drama serial populer Korea Selatan melalui aplikasi *Netflix*. Tidak hanya menayangkan konten-konten yang sudah pernah dirilis sebelumnya, *Netflix* juga memproduksi konten-konten terbaru yang secara khusus diproduksi untuk aplikasi mereka. Selama lima tahun beroperasi, *Netflix* Korea telah berhasil memproduksi 80 judul film dan drama serial. Kehadiran *Netflix* memberikan pengaruh yang baik dalam industri hiburan Korea Selatan, yang terbukti dengan penurunan kasus pelanggaran hak cipta di dunia siber semenjak tahun 2016 hingga tahun 2020. Namun, tidak serta merta menyelesaikan kasus pelanggaran hak cipta di dunia siber secara tuntas.

## **PEMBAJAKAN KONTEN *KOREAN WAVE* MELALUI SITUS TIDAK SAH**

Aksi pembajakan konten-konten digital di internet dapat disebut juga dengan tindakan *torrenting*. *Torrenting* adalah tindakan mengunduh dan mengunggah data melalui jaringan *BitTorrent* yang melibatkan pengunduhan data dari perangkat milik pengguna lain di dalam jaringan (*comparitech, 2023*). *Torrenting* pada dasarnya bukan tindakan ilegal, namun apabila data yang digunakan untuk saling berbagi antar pengguna adalah materi yang dilindungi hak cipta, maka *torrenting* menjadi tindakan ilegal. Hingga tahun 2023 saat ini, situs-situs pembajakan film ataupun drama serial Korea Selatan masih banyak yang dapat diakses. Berikut adalah salah dua situs pembajakan film dan drama serial Korea Selatan.

*Kiss Asian* merupakan situs pembajakan konten *Korean Wave* baik film, drama serial, dan program hiburan Korea Selatan lainnya. Hingga tahun 2023 ini, situs *Kiss Asian* masih beroperasi.

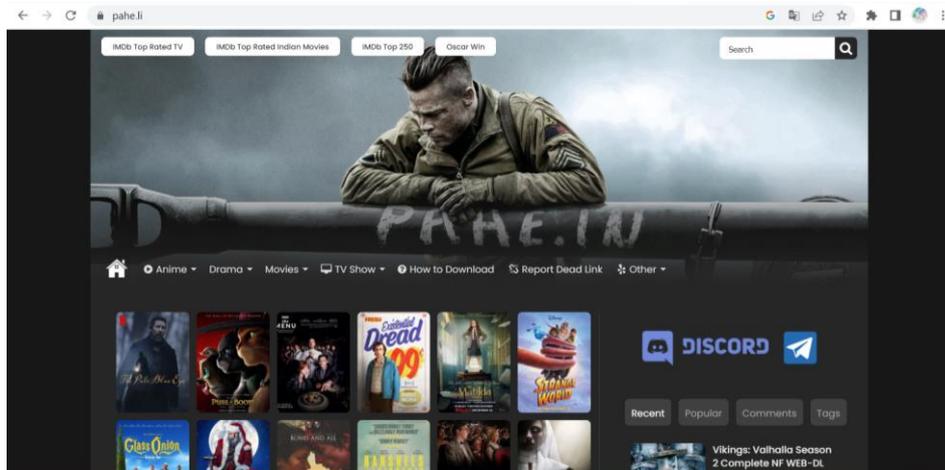
**Gambar 1 “Situs Kiss Asian”**



Sumber: <https://kissasian.pe/>

Selanjutnya adalah *Pahe.in*, yakni situs pembajakan film dan serial yang sudah beroperasi semenjak tahun 2015. Situs ini tidak hanya menyediakan film dan drama serial Korea Selatan saja, namun juga film dan serial dari negara-negara lain seperti konten *Hollywood* maupun *Bollywood*. Hingga tahun 2023 ini, situs *Pahe.in* masih beroperasi.

**Gambar 2 “Situs Pahe.in”**



Sumber: <https://pahe.li/>

Selain film, *webtoon* juga menjadi salah satu bentuk dari *Korean Wave*. *Webtoon* sendiri merupakan platform yang digunakan untuk berbagi cerita komik secara daring (Webtoon, 2014). *Webtoon* termasuk salah satu konten dalam persebaran *Korean Wave*, seperti lagu, film, drama serial, dan lain-lain. Pada Juni 2020, penulis *webtoon* berjudul “*Once Upon a Fairy Tale*” menyebutkan bahwa konten cerita mereka telah dibajak oleh situs pembajakan manga ‘mangago.me’ (WitchesOfTheTower, 2020). *WitchesOfTheTower*, selaku pemilik hak cipta atas cerita telah berupaya dengan mengirimkan pesan internet kepada *webmaster* dari situs pembajakan tersebut, melaporkan konten cerita yang dibajak, hingga menuliskan komentar yang meminta untuk menghapus hasil karya mereka dari situs ‘mangago.me’. Bahkan pemilik hak cipta juga telah berupaya dengan melaporkan peringatan melalui DMCA (*Digital Millennium Copyright Act*). Namun upaya-upaya ini tidak mendapatkan respon yang baik, bahkan pemilik situs pembajakan tersebut menghapus setiap komentar dan tidak memperdulikan laporan serta pesan yang dikirimkan. Hingga pada Desember 2020, pemilik cerita tersebut memutuskan untuk menghentikan ceritanya (WitchesOfTheTower, 2020).

Setelah mengupayakan hingga ke jalur hukum, pemilik cerita *Once Upon a Fairy Tale* memutuskan untuk berhenti karena biaya dan usaha yang harus dikeluarkan berada di luar batas kemampuan mereka. Hal ini menunjukkan bahwa tindakan pelanggaran hak

cipta dengan pembajakan ini sangat merugikan bagi sang pembuat cerita. Usaha yang mereka keluarkan untuk menghasilkan suatu karya tidak mendapatkan apresiasi yang cukup, bahkan juga merugikan dalam sisi ekonomi. Walaupun tidak cukup besar, biaya yang mereka dapatkan dari banyaknya konten yang bisa mereka hasilkan dan unggah di situs utama, cukup untuk menunjukkan apresiasi atas kerja keras sang pembuat cerita (WitchesOfTheTower, 2020).

## **KOREA SELATAN DALAM MELINDUNGI HAK CIPTA *KOREAN WAVE***

Kenichi Ohmae dalam bukunya yang berjudul “*The End of The Nation-State: The Rise of Regional Economies*” (1995) memandang globalisasi sebagai suatu proses yang mengarah pada sebuah ‘dunia tanpa batas’, di mana kekuatan pasar lebih berkuasa dibandingkan pemerintah. Perkembangan globalisasi yang sedemikian pesat membawa negara-negara kehilangan sebagian kekuasaannya untuk mengontrol kedaulatan mereka. Salah satu kekuatan yang mendorong perkembangan globalisasi ini adalah melalui teknologi, terutama dalam dunia siber. Dalam kasus ini, *Korean Wave* menjadi produk dari perkembangan globalisasi yang tersebar melalui dunia siber dan membutuhkan perlindungan pemerintah Korea Selatan.

Menurut A. Liaropoulos (2013), dunia siber adalah suatu ruang yang kebal terhadap kedaulatan negara dan resisten terhadap regulasi internasional, sehingga bentuk serangan lintas negara dalam ruang ini menjadi sulit untuk dilacak. Hal ini sesuai dengan pendapat Ohmae mengenai dunia tanpa batas, saat pemerintah kehilangan sebagian kekuasaannya untuk mengontrol kedaulatan mereka. Namun bukan sebagai bentuk penolakan atas globalisasi, namun bagaimana upaya untuk menghadapinyalah yang perlu menjadi pembahasan. Negara harus mampu menyelesaikan masalah yang timbul atas perkembangan ini untuk berhasil membangun kedaulatan dan menciptakan ketertiban dalam dunia siber. Dalam kasus ini, pemerintah Korea Selatan melalui Kementerian Budaya, Olahraga, dan Pariwisata Korea Selatan atau yang dikenal juga sebagai *Ministry of Culture, Sports, and Tourism* (MCST) menjadi pihak yang paling bertanggungjawab atas *Korean Wave*.

Pada tahun 2020, MCST mengeluarkan pernyataan pers yang menyebutkan beberapa strategi yang akan mereka lakukan untuk melindungi persebaran *Korean Wave*

di era tanpa kontak akibat pandemi Covid-19. Strategi pertama adalah mendukung persebaran hak cipta dari konten *Korean Wave*. Strategi ini diambil dengan mengkategorikan negara-negara yang menjadi pasar konten *Korean Wave* di seluruh dunia, serta memberikan dukungan legal untuk perusahaan yang akan melakukan ekspansi konten-konten yang ada. Selanjutnya pemerintah Korea Selatan akan menciptakan lingkungan untuk layanan-layanan legal sebagai sarana distribusi utama yang dapat digunakan secara regular. Strategi ketiga adalah melakukan kerja sama untuk melindungi konten *Korean Wave* dari tindakan pelanggaran hak cipta di luar negeri. Tidak terbatasnya ruang lingkup internet, sehingga tindak pembajakan pun tidak terbatas di dalam satu negara saja, sehingga tindakan pembajakan konten milik Korea Selatan dapat terjadi juga di negara lain. Strategi selanjutnya adalah memberikan kemudahan untuk memotivasi terciptanya ide-ide kreatif lainnya. Strategi-strategi ini direncanakan untuk memberikan perlindungan terhadap pihak-pihak yang terlibat dalam pembuatan suatu karya, untuk mendukung perkembangan mereka sehingga mendapatkan kesuksesan, seperti halnya pencapaian dari BTS dan *Parasite* (MCST, 2020)

## **UPAYA PERLINDUNGAN HAK CIPTA KOREA SELATAN DARI DALAM NEGERI**

Dalam menangani kasus pelanggaran hak cipta *Korean Wave* dari dalam negeri, pemerintah Korea Selatan melakukan upaya melalui penguatan kelembagaan atau *capacity building*. *Capacity building* sendiri didefinisikan sebagai kemampuan suatu individu atau organisasi dalam menjalankan fungsi sebagaimana mestinya secara efektif, efisien, dan terus menerus (Yuswijaya, 2008). Strategi MCST untuk melindungi *Korean Wave* ini dilakukan dengan memberikan tanggungjawab kepada badan-badan yang secara khusus mengurus masalah terkait hal-hal yang berhubungan dengan kepentingan Korea Selatan, yang dalam hal ini adalah hak cipta konten *Korean Wave*. Badan-badan khusus ini secara langsung berada di bawah pengawasan MCST. Badan-badan khusus tersebut, antara lain *Korea Copyright Commission* (KCC) dan *Korea Intellectual Property Office* (KIPO), dan *Korea Copyright Protection Agency* (KCOPA).

*Korea copyright commission* (KCC) adalah badan pemerintah di bawah Kementerian Budaya, Olahraga, dan Pariwisata Korea Selatan yang bertugas untuk mengurus hal-hal terkait hak cipta sesuai dengan yang tertulis dalam Peraturan Hak Cipta

Korea Selatan. Pembentukan badan ini pada tahun 1987, tercantum secara legal dalam Peraturan Hak Cipta Korea Selatan pasal 8 ayat 112. KCC berperan penting dalam mempromosikan penggunaan karya secara legal dan perkembangan industri yang berhubungan dengan hak cipta. Dimulai dari membahas masalah-masalah terkait hak cipta, menjadi mediator dalam menengahi perselisihan hak cipta, meneliti kebijakan dan peraturan tentang hak cipta, memberikan pelatihan mengenai hak cipta, dan menjadi agen pusat pendaftaran hak cipta. KCC juga membuat program yang bertujuan untuk membangun kesadaran publik mengenai pentingnya industri hak cipta, bersama dengan menyediakan bantuan untuk perkembangan industri hak cipta hingga pasar internasional beserta perlindungannya.

Perjalanan Korea Selatan dalam menegaskan posisinya untuk menghadapi isu kekayaan intelektual dituangkan pada perjalanan dan peran KIPO baik dari dalam negara maupun luar negara. KIPO sendiri merupakan badan eksternal yang dibentuk oleh Kementerian Perdagangan dan Industri Korea Selatan pada tahun 1949 dengan nama Biro Hak Paten. Kemudian berkembang dan berganti nama menjadi *Korean Industrial Property Office* (KIPO) sebagai badan administrasi eksternal Kementerian Perdagangan dan Industri Korea Selatan pada tahun 1977. Untuk memperkuat perhatiannya pada isu mengenai hak kekayaan intelektual dengan lingkup yang lebih luas, KIPO bergabung dengan *World Intellectual Property Organization* (WIPO) pada tahun 1979, setelah sebelumnya ikut berpartisipasi dalam konvensi pembentukan WIPO pada tahun 1967. KIPO juga menjadi salah satu dari lima kantor hak kekayaan intelektual terbesar di dunia yang dikenal dengan nama IP5, bersama dengan *US Patent and Trademark Office* (USPTO) di Amerika Serikat, *European Patent Office* (EPO) di Eropa, *Japan Patent Office* (JPO) di Jepang, dan *National Intellectual Property Administration* di Cina. Hingga tahun 2019, KIPO sudah mendaftarkan lebih dari dua juta hak paten (KIPO, 2020).

*Korea Copyright Protection Agency* atau KCOPA merupakan agensi perlindungan terhadap hak cipta Korea Selatan yang juga bagian dari Kementerian Budaya, Olahraga, dan Pariwisata. Agensi ini dibentuk untuk berkontribusi aktif dalam perkembangan budaya dan hal-hal yang berhubungan dengan bisnis melalui penetapan dan penegakan kebijakan atas perlindungan hak cipta, serta berunding mengenai isu-isu terkait. KCOPA juga memiliki tugas untuk melaksanakan tugas-tugas bisnis yang diperlukan dalam

rangka melindungi hak cipta (KCOPA). Badan-badan ini kemudian bertanggungjawab langsung kepada MCST dalam melaksanakan tugas perlindungan hak cipta mereka.

## **UPAYA PERLINDUNGAN HAK CIPTA KOREA SELATAN DARI LUAR NEGERI**

Dalam melindungi hak cipta *Korean Wave* di luar negeri, salah satu bentuk upaya yang dilakukan Korea Selatan tertuang dalam proyek kerja sama pemerintah dengan organisasi internasional, Interpol, bernama *Interpol Stop Online Piracy* atau I-SOP. Proyek ini bertujuan untuk menanggulangi isu terkait pembajakan konten-konten digital yang diakses secara ilegal berlangsung sejak tahun 2021 (Interpol, 2021). Interpol sendiri merupakan organisasi polisi kriminalitas internasional, yang menjadi jembatan Korea Selatan untuk berhubungan dengan negara lain mengenai isu pelanggaran hak cipta milik Korea Selatan di negara lain. Proyek I-SOP direncanakan berlangsung selama tahun 2021 hingga 2026 dengan modal sebesar 2.7 miliar euro dari pemerintah Korea Selatan. Interpol bergerak untuk mendukung tindak penegakan hukum, pengembangan kapasitas, penelitian, dan program membangun kesadaran publik dari tindakan pembajakan digital dan kejahatan intelektual lainnya, seperti pemalsuan merek dagang, pembajakan hak cipta, dan penggunaan pasar online.

Melalui sistem komunikasi polisi yang terenkripsi dari Interpol, I-24/7, pangkalan data kriminal dan platform pelatihan daring *International IP Crime Investigators* (IIPCIC). Ruang lingkup tindakan yang dapat dilakukan Interpol terkait proyek ini antara lain meningkatkan kapasitas otoritas penegak hukum terkait untuk menangani pembajakan digital, meningkatkan pertukaran informasi antar sektor publik maupun swasta, mengumpulkan dan menganalisis kekayaan intelektual, mengidentifikasi dan menutup situs-situs dan layanan-layanan yang menyediakan pembajakan digital, dan membongkar jaringan kriminal yang berhubungan dengan pembajakan digital dan mengincar aset-asetnya.

Tim operasional dari proyek I-SOP dibantu dengan kelompok konsultasi Interpol atas pembajakan digital bertugas untuk memberi saran tentang ancaman yang muncul, mengidentifikasi kasus-kasus dan informasi strategi dan taktik yang dapat dilakukan, mengembangkan dan mempromosikan taktik serta teknik yang inovatif, dan memfasilitasi pembuatan informasi tingkat tinggi milik Interpol.

Pada awal tahun 2022, melalui proyek I-SOP pemerintah Korea Selatan dan Interpol berhasil menutup situs *webtoon* ilegal. Kolaborasi ini juga dibantu dengan penegak hukum Moroko sebagai fasilitator yang membongkar perusahaan kriminal dan melindungi pemegang hak cipta dari karya tersebut. Situs ilegal *SkyManga* yang menyebarkan materi *webtoon* dalam bahasa Korea, Spanyol, dan Jepang dalam waktu yang bersamaan juga mendapatkan keuntungan dari iklan dan donasi yang ditampilkan dalam situs tersebut (Interpol, 2022). Penutupan situs ini menjadi titik awal perkembangan positif dari proyek lima tahun antara Interpol dan pemerintah Korea Selatan.

Selain melakukan kerja sama dengan Interpol, Korea Selatan menjadi bagian dari dengan *World Intellectual Property Organization* (WIPO) pada tahun 1979, untuk menegaskan perhatian Korea Selatan atas isu hak kekayaan intelektual (KIPO, 2020). Bentuk WIPO dalam negara Korea Selatan dilakukan melalui *Korean Intellectual Property Office* atau yang disebut juga sebagai KIPO. Pemerintah Korea Selatan juga ikut berkontribusi aktif melalui persetujuan perjanjian-perjanjian internasional mengenai hak kekayaan intelektual terutama hak cipta. Korea Selatan telah menandatangani lebih dari sepuluh perjanjian internasional mengenai hak cipta dan hak kekayaan intelektual hingga tahun 2020. Salah satunya adalah Konvensi Berne tahun 1886 tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra. Hasil konvensi ini menyebutkan bahwa negara-negara yang menandatangani konvensi wajib melindungi hak cipta dari karya-karya pencipta dari negara-negara lain yang ikut menandatangani. Bentuk penggandaan atau penayangan konten milik Korea Selatan, seperti film, drama series, literatur, atau musik ke situs-situs ilegal yang dapat diakses secara gratis oleh pengguna internet di seluruh dunia termasuk kejahatan siber atau *cybercrime*. Industri kreatif Korea Selatan, dalam hal ini merupakan *Korean Wave* menjadi pihak yang paling dirugikan dalam kasus pembajakan digital, sebab tidak menghargai dan memberikan apresiasi atas seni yang dibuat. Konvensi ini menjadi awal mula kemunculan *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs) dan *World Trade Organization* (WTO). TRIPs menjadi perjanjian internasional yang mengikat negara-negara WTO dalam melindungi Hak Kekayaan Intelektual dalam lingkup internasional. Kehadiran TRIPs merupakan bentuk upaya untuk melindungi Hak Kekayaan Intelektual dari maraknya pembajakan dan pemalsuan konten-konten yang termasuk dalam hak kekayaan intelektual.

## **GLOBALISASI *KOREAN WAVE*, PELANGGARAN DIGITAL, DAN UPAYA PERLINDUNGANNYA**

Era globalisasi yang memberikan kemudahan digital pun juga memberikan dampak yang baik untuk perkembangan industri hiburan. Pada tahun 2021, keadaan mulai berangsur membaik setelah pandemi di tahun 2020 menyebabkan industri digital semakin berkembang. Hal ini dimanfaatkan juga oleh industri hiburan Korea Selatan, MCST menyebutkan bahwa pada tahun 2021 nilai pasar konten digital mereka mengalami peningkatan yang paling signifikan dibandingkan layanan penyiaran ataupun media publikasi. Terlihat dalam data yang dipublikasikan oleh MCST, nilai pasar konten digital berada di titik 39,4699 triliun won jauh diatas nilai pasar layanan penyiaran yang hanya 4,4955 triliun won ataupun nilai pasar media publikasi yang hanya 5,1222 triliun won. MCST yakin bahwa pasar konten digital industri hiburan Korea Selatan akan memberikan dampak yang baik untuk perekonomian negara dengan menjadikan *Korean Wave* sebagai aset yang harus dilindungi negara.

**Tabel 1 Tingkat Akses Situs Legal Konten Digital Korea Selatan**

	<b>2019</b>	<b>2020</b>
<b>MUSIK</b>	81,40%	82,20%
<b>FILM</b>	57,20%	59%
<b>BROADCAST</b>	68,60%	73,10%
<b>PUBLISHING</b>	73,20%	75,60%
<b>GAME</b>	75,20%	75,80%
<b>TOTAL</b>	78%	79,50%

Sumber: *KCOPA Annual Report, 2021*.

Berdasarkan tabel 1 diatas, terdapat peningkatan akses konten digital Korea Selatan melalui situs-situs legal antara tahun 2019 hingga 2020. Dalam tabel ini juga dapat dilihat bahwa industri film berada pada tingkat paling rendah dibandingkan industri lainnya. Hal ini menunjukkan bahwa dalam industri film masih banyak masyarakat yang

mengakses dengan cara ilegal. Dalam laporan tahunan KCOPA pada tahun 2021, hasil survey yang dilakukan menunjukkan 43,3% alasan paling banyak masyarakat masih menggunakan cara ilegal karena akses terhadap situs ini jauh lebih murah atau bahkan gratis (KCOPA, 2021).

## **KESIMPULAN**

Industri hiburan Korea Selatan atau yang dikenal juga sebagai *Korean Wave* atau Hallyu merupakan salah satu industri hiburan terbesar yang memiliki pengaruh tersebar di seluruh dunia. Industri ini menjadi salah satu penyokong perekonomian negara sehingga dianggap penting keberadaannya. Negara Korea Selatan mendukung perlindungan atas konten *Korean Wave*, yang dalam hal ini termasuk dalam perlindungan hak cipta melalui upaya-upaya seperti pembentukan badan-badan yang secara khusus mengurus hak cipta Korea Selatan hingga kerja sama dengan badan internasional Interpol. Walaupun upaya untuk mengatasi tindak pembajakan di ruang internet cukup sulit dilakukan, Korea Selatan menunjukkan bahwa upaya-upaya yang mereka ambil sudah cukup berhasil dalam mengatasinya. Hal ini ditunjukkan dengan menurunnya tingkat pelanggaran hak cipta dalam laporan Kepolisian Nasional Korea Selatan, hingga keberhasilan proyek I-SOP dalam melacak dan menangkap pelaku situs pembajakan di luar negara.

Upaya-upaya yang dilakukan oleh Korea Selatan dalam melindungi konten *Korean Wave* di sini menunjukkan bahwa Korea Selatan menganggap isu hak cipta sebagai masalah serius yang harus dihadapi. Upaya-upaya tersebut dapat menjadi *success story* atau bentuk nyata yang menjadi referensi bagi negara-negara lain dalam menghadapi isu pelanggaran hak cipta di ruang internet. Korea Selatan dapat dikatakan sebagai salah satu negara yang cukup berhasil dalam menangani kasus ini, ditunjukkan dengan program I-SOP yang dilaksanakan melalui kerja sama dengan badan Interpol. Penelitian ini kemudian dapat diperluas dan dikembangkan lagi dengan melihat efektivitas yang masih berlangsung hingga tahun 2026.

## **UCAPAN TERIMA KASIH**

Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada Ibu Dr. Dra. Reni Windiani, M.S. selaku dosen pembimbing 1, Bapak Fendy Eko Wahyudi, S.IP., M.Hub.Int. selaku dosen pembimbing 2, dan Bapak Dr. Nur Hidayat, S.Sos., M. Si. selaku dosen penguji yang membimbing penulis sehingga jurnal penelitian ini dapat terselesaikan dengan baik.

## **REFERENSI**

### **Buku:**

Heywood, Andrew. (2011). *Global Politics*. Palgrave Macmillan. Palgrave Foundation Series.

Mosley, Mark. (2008). *The DAMA Dictionary of Data Management*. Technics Publications, LLC.

Ohmae, Kenichi. (1995). *The End of the Nation State: The Rise of Regional Economies*. Free Press.

Ohmae, Kenichi. (2005). *The Next Global Stage: Challenges and Opportunities in Our Borderless World*. FT Press.

Sherwood, Robert M. (1990). *Intellectual Property and Economic Development*. Virginia: Alexandria.

### **Jurnal:**

Cate, Fred H. (1998). *Introduction: Sovereignty and the Globalization of Intellectual Property*. Indiana Journal of Global Legal Studies. Pp. 1-9.

Gaffar, ST. Muthmainnah. (2014). *Strategi Amerika Serikat dalam Mengatasi Pembajakan Film di Indonesia*. Universitas Hasanuddin.

Heller, Peter S. (1997). *Aging in the Asian Tigers: Challenges for Fiscal Policy*. IMF Working Paper:97/143.

- Herrera, Geoffrey L. (2008). *Cyberspace and Sovereignty: Thoughts on Physical Space and Digital Space*. Routledge. Pp. 27
- Institute for Economics & Peace. (2016). *Global Terrorism Index 2016*.
- Jin, Dal Young, & Yoon, T. J. (2017). *The Korean Wave: Retrospect and Prospect*. International Journal of Communication, 11, 2241-2249.
- KCOPA. (2021). *KCOPA Annual Report 2021*.
- Lallerstedt. K. & Krassen, P. (2015). *How Leading Companies and Affected by Counterfeiting and IP Infringement*. Black Market Watch.
- Levitt, Matthew. (2016). *Hezbollah's Criminal Networks: Useful Idiots, Henchmen, and Organized Criminal Facilitators*. The Washington Institute for Near East Policy.
- Liaropoulos, A. (2013). *Exercising State Sovereignty in Cyberspace*. Journal of Information Warfare. Pp. 19-26.
- Nugraha, Widhi Prasetya. (2018). *Upaya Jepang dalam Melindungi Hak Kekayaan Intelektual Industri Anime dan Manga*. Universitas Diponegoro.
- Osiander, Andreas. (2001). *Sovereignty, International Relations, and the Westphalian Myth*. International Organization, 55(2), 251-287.
- Shelley, L. & S. Melzer. (2008). *The Nexus of Organized Crime and Terrorism: Two Case Studies in Cigarette Smuggling*. The International Journal of Comparative and Applied Criminal Justice. 32, 43-63.
- Shim, D. (2006). *Hybridity and the Rise of Korean Popular Culture in Asia*. Media, Culture and Society 28(1), Pp. 25-44.
- Swire, Peter P. & Robert E. Litan. (1998). *None of Your Business: World Data Flows, Electronic Commerce, and the European Privacy Directive*. Harvard Journal of Law & Technology. Pp. 268.
- Yuswijaya. (2008). *Analisis Pengembangan Kapasitas Organisasi Kantor Satuan Polisi Pamong Praja Kabupaten Lahat*. Jurnal Ilmu Administrasi.

## Website:

Gan, Shanne. (2021). *Bandwagon.asia*. Dipetik Oktober 2022, dari <https://www.bandwagon.asia/articles/bandwagon-guide-2nd-generation-kpop-idols-girls-generation-bigbang-2ne1-super-junior-shinee-september-2021>

Granados, Nelson. (2021). *Forbes.com*. Dipetik Oktober 2022, dari <https://www.forbes.com/sites/nelsongranados/2021/02/22/how-will-theaters-and-streaming-services-coexist-after-the-pandemic/?sh=41cbdd085106>

Herman, Tamar. (2021). *Scmp.com*. Dipetik Oktober 2022, dari <https://www.scmp.com/lifestyle/k-pop/k-drama/article/3151329/squid-game-parasite-bts-why-are-people-still-surprised>

INTERPOL. (2021). *Interpol.int*. Dipetik November 2022, dari <https://www.interpol.int/en/Crimes/Illicit-goods/Project-I-SOP>

INTERPOL. (2022). *Interpol.int*. Dipetik November 2022, dari <https://www.interpol.int/en/News-and-Events/News/2022/Illegal-webtoon-site-shut-down-as-part-of-joint-collaboration>

Korea Herald. (2014). *Koreaherald.com*. Dipetik Oktober 2022, dari <https://www.koreaherald.com/view.php?ud=20140525000452>

Korean National Police Agency. (2021). *Police.go.kr*. Dipetik September 2022, dari <https://www.police.go.kr/eng/statistics/statisticsSm/statistics04.jsp>

Korean Ministry of Culture, Sports, and Tourism. (2022). *Korea.net*. Dipetik Agustus 2022, dari <https://www.korea.net/AboutKorea/Culture-and-the-Arts/Hallyu>

Morrissy, Kim. (2021). *Animenewsnetwork.com*. Dipetik Oktober 2022, dari <https://www.animenewsnetwork.com/feature/2021-08-22/how-does-piracy-affect-korean-webtoon-artists/.176285#:~:text=They%20say%20that%20up%20to,distribution%20gives%20artists%20free%20exposure.>

- Netflix Team Korea. (2021). *Netflix.com*. Dipetik November 2022, dari <https://about.netflix.com/en/news/netflix-korea-the-story-so-far>
- Studio Dragon. (2022). *Studiosdragon.net*. Dipetik Agustus 2022, dari <http://www.studiosdragon.net/front/en/works/portfolio>
- Tokyo, Julian Ryall. (2020). *Dw.com*. Dipetik Agustus 2022, dari <https://www.dw.com/en/parasite-thrusts-korean-film-industry-onto-international-center-stage/a-52334319>
- U.S. News & World Report. (2021). *Usnews.com*. Dipetik Agustus 2022, dari <https://www.usnews.com/news/best-countries/south-korea>
- Webtoon. (2014). *Webtoons.com*. Dipetik September 2022, dari <https://www.webtoons.com/en/about>
- WitchesOfTheTower. (2020). *Webtoons.com*. Dipetik Oktober 2022, dari [https://www.webtoons.com/en/challenge/once-upon-a-fairy-tale/they-stole-our-work-and-posted-it-on-a-piracy-website/viewer?title\\_no=315122&episode\\_no=129&webtoon-platform-redirect=true](https://www.webtoons.com/en/challenge/once-upon-a-fairy-tale/they-stole-our-work-and-posted-it-on-a-piracy-website/viewer?title_no=315122&episode_no=129&webtoon-platform-redirect=true)
- Young, Jin Yu. (2022). *Nytimes.com*. Dipetik Agustus 2022, dari <https://www.nytimes.com/2022/06/17/world/asia/bts-hiatus-economy-kpop.html>