

**PRAKTIK MANGA *SCANLATION* DALAM PERSPEKTIF HAK CIPTA
DI INDONESIA**

(Skripsi)

Oleh

GENDO MULYA SIMORANGKIR

2212011643



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

ABSTRAK

PRAKTIK MANGA *SCANLATION* DALAM PERSPEKTIF HAK CIPTA DI INDONESIA

Oleh:

GENDO MULYA SIMORANGKIR

Praktik manga *scanlation* merupakan proses pemindaian, penerjemahan, pengeditan, komunikasi, dan pendistribusian ulang karya manga versi buku cetak ke dalam bahasa lain tanpa izin pemegang hak cipta melalui platform digital. Popularitas manga sebagai karya intelektual bernilai ekonomi, sosial, dan budaya menjadikan praktik ini relevan dikaji dalam perspektif hukum hak cipta di Indonesia. Meskipun sering dilakukan oleh komunitas penggemar, praktik tersebut berpotensi melanggar hak ekonomi dan hak moral pencipta sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Penelitian ini membahas pengaturan hak cipta terhadap karya asing berupa manga dalam sistem hukum Indonesia serta upaya perlindungan hukum terhadap pencipta atas manga *scanlation*.

Jenis penelitian hukum normatif dengan tipe penelitian deskriptif dan pendekatan konseptual, Undang-Undang, dan kasus. Data yang digunakan merupakan data sekunder meliputi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Konvensi Bern, TRIPs Agreement, serta literatur dan jurnal ilmiah. Pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan dan studi dokumen.

Hasil penelitian menunjukkan pengaturan manga *scanlation* dalam perspektif hak cipta di Indonesia didasarkan pada Konvensi Bern dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang memberikan perlindungan otomatis terhadap karya manga Jepang tanpa memerlukan pendaftaran. Konvensi Bern menegaskan bahwa karya sesama anggota memperoleh perlindungan hukum yang sama dengan karya nasional dan hukum yang berlaku di suatu wilayah pelanggaran tersebut terjadi. Pengaturan praktik manga *scanlation* memenuhi unsur pelanggaran hak cipta dikualifikasikan sebagai pelanggaran hak ekonomi dan hak moral pencipta sebagaimana diatur dalam Pasal 5 dan Pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta, sehingga dapat dimintakan pertanggungjawaban. Upaya hukum yang dilakukan meliputi langkah preventif seperti pencatatan hak cipta dan permohonan penghapusan konten (*take down*), serta langkah represif melalui penanggulangan praktik manga *scanlation* melalui mekanisme administratif DJKI, gugatan perdata untuk ganti rugi dan penegakan pidana terhadap pembajakan, meskipun pelaksanaannya masih menghadapi tantangan akibat sifat pelanggaran digital yang lintas negara dan anonim.

Kata Kunci: *Manga Scanlation*, Hak Cipta, Perlindungan Hukum.

ABSTRACT

MANGA SCANLATION PRACTICES FROM A COPYRIGHT PERSPECTIVE IN INDONESIA

By:

GENDO MULYA SIMORANGKIR

Manga scanlation is the process of scanning, translating, editing, and redistributing manga works into other languages without the copyright holder's permission via digital platforms. The popularity of manga as intellectual property with economic, social, and cultural value makes this practice relevant to study from the perspective of copyright law in Indonesia. Although often carried out by fan communities, this practice has the potential to infringe upon the economic and moral rights of creators as stipulated in Law No. 28 of 2014 on Copyright. This study was chosen to analyze copyright regulations regarding foreign works in the form of manga within the Indonesian legal system, as well as legal protection efforts for creators against the piracy of their works.

This is a normative legal study employing a descriptive research design and a conceptual, statutory, and case-based approach. The data used consists of secondary sources, including the Civil Code, Law No. 28 of 2014 on Copyright, the Berne Convention, the TRIPS Agreement, as well as academic literature and journals. Data collection was conducted through literature review and document analysis.

The results of the study indicate that the regulation of manga scanlations from a copyright perspective in Indonesia is based on the Berne Convention and Law No. 28 of 2014 on Copyright, which provides automatic protection for Japanese manga works without requiring registration. The Berne Convention stipulates that works from member countries receive the same legal protection as national works and are subject to the laws in force in the territory where the infringement occurs. The practice of manga scanlation constitutes an infringement of copyright, qualifying as a violation of the creator's economic and moral rights as stipulated in Articles 5 and 9 of the Copyright Law, thereby making the perpetrators liable for legal action. Legal measures taken include preventive steps such as copyright registration and requests for content removal (take-down), as well as repressive measures through the DJKI's Administrative Mechanism to Combat Manga Scanlation Practices, civil lawsuits for damages, and criminal enforcement against piracy, although implementation still faces challenges due to the cross-border and anonymous nature of digital infringement.

Keywords: Manga Scanlation, Copyright, Legal Protection.

**PRAKTIK MANGA *SCANLATION* DALAM PERSPEKTIF HAK CIPTA
DI INDONESIA**

Oleh

GENDO MULYA SIMORANGKIR

Skripsi

**Sebagai Salah Satu Syarat untuk Mencapai Gelar
SARJANA HUKUM**

Pada

**Bagian Hukum Keperdataan
Fakultas Hukum Universitas Lampung**



**FAKULTAS HUKUM
UNIVERSITAS LAMPUNG
BANDAR LAMPUNG**

2026

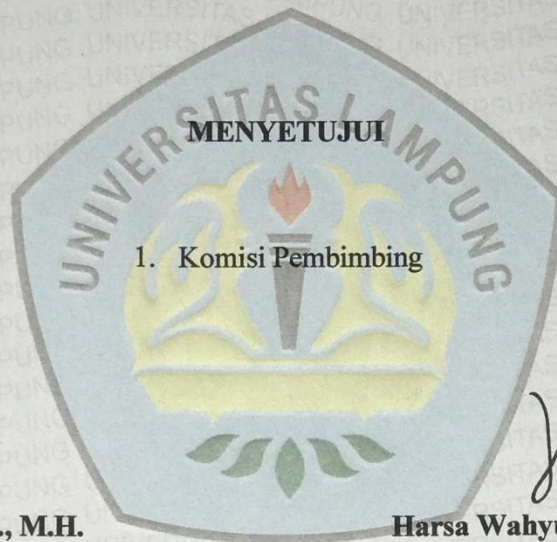
Judul Skripsi : **PRAKTIK MANGA *SCANLATION* DALAM
PERSPEKTIF HAK CIPTA DI INDONESIA**

Nama Mahasiswa : **Gendo Mulya Simorangkir**

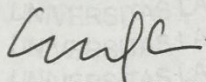
Nomor Pokok Mahasiswa : **2212011643**

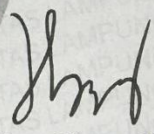
Bagian : **Hukum Keperdataan**

Fakultas : **Hukum**



1. **Komisi Pembimbing**


Elly Nurlaili, S.H., M.H.
NIP. 197001292006042001


Harsa Wahyu Ramadhan, S.H., M.H.
NIP. 199203152025221060

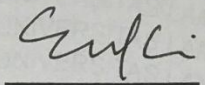
2. **Ketua Bagian Hukum Keperdataan**


Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.H.
NIP. 19740413200501100

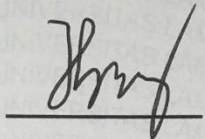
MENGESAHKAN

1. Tim Penguji

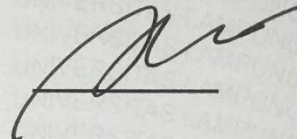
Ketua : **Elly Nurlaili, S.H., M.H.**



Sekretaris/Anggota : **Harsa Wahyu Ramadhan, S.H., M.H.**



Penguji Utama : **Selvia Oktaviana, S.H., M.H.**



2. Dekan Fakultas Hukum



Dr. M. Fakhri, S.H., M.S.
NIP. 196412181988031002

Tanggal Lulus Ujian Skripsi: **20 Mei 2026**

PERNYATAAN

Yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Gendo Mulya Simorangkir

NPM : 221201643

Bagian : Hukum Keperdataan

Fakultas : Hukum

Dengan ini saya menyatakan bahwa skripsi saya yang berjudul **“Praktik Manga Scanlation dalam Perspektif Hak Cipta di Indonesia”** adalah benar-benar hasil karya asli saya sendiri dan tidak mengandung unsur plagiasi, sebagaimana diatur dalam Peraturan Rektor Nomor 12 Tahun 2025 tentang Peraturan Akademik. Saya bertanggung jawab penuh atas keaslian dan orisinalitas karya ini serta menyadari bahwa segala bentuk pelanggaran terhadap ketentuan akademik dapat dikenakan sanksi berdasarkan peraturan-peraturan yang di berlakukan.

Bandarlampung, 20 Mei 2026



Gendo Mulya Simorangkir

NPM 2212011643

RIWAYAT HIDUP



Nama lengkap penulis adalah Gendo Mulya Simorangkir, penulis lahir di Denpasar pada tanggal 28 Maret 2002. Penulis merupakan anak ketiga dari alm. Bapak Birju Dame Simorangkir, dan Ibu Bintang Timur Purba. Penulis menyelesaikan Pendidikan Taman Kanak-Kanak di TK Ananda Gunung Putri, Provinsi Jawa Barat pada tahun 2007, Sekolah Dasar di SD Harapan Bunda Gunung Putri, Provinsi Jawa Barat pada tahun 2014, Sekolah Menengah Pertama di SMP Harapan Bunda pada tahun 2017, dan Sekolah Menengah Atas di SMAN 2 Gunung Putri, Provinsi Jawa Barat pada tahun 2020.

Penulis kemudian melanjutkan studi di Fakultas Hukum Universitas Lampung, program pendidikan Strata 1 (S1) melalui jalur Seleksi SBM-PTN Masuk Perguruan Tinggi Negeri pada tahun 2022. Penulis juga telah mengikuti KKN (Kuliah Kerja Nyata) Periode 1 tahun 2025 pada bulan Januari selama 30 hari di Desa Sidorahayu, Kecamatan Abung Semuli, Kabupaten Lampung Utara, Provinsi Lampung. Selama menjadi mahasiswa, penulis pernah aktif dalam kegiatan Unit Kegiatan Mahasiswa (UKM-F) MUN (Model United Nation) sebagai Staff di Bidang Public Relation, pada tahun 2024.

MOTO

“Karena akar segala kejahatan ialah cinta uang. Sebab oleh memburu uanglah beberapa orang telah menyimpang dari iman dan menyiksa dirinya dengan berbagai-bagai duka. Tetapi engkau hai manusia Allah, jauhilah semuanya itu, kejarlah keadilan, ibadah, kesetiaan, kasih, kesabaran dan kelembutan.”

(Timotius 6:10-11)

"Kebenaran seringkali sepi, tetapi ia tidak pernah mati."

(Soe Hok Gie)

"Hukum yang tidak mencerminkan keadilan pada dasarnya adalah bentuk ketidakadilan yang dilegalkan."

(Prof. Dr. Satjipto Rahardjo, S.H.)

PERSEMBAHAN

Dengan Puji syukur kepada Tuhan Yang Maha Esa, atas anugerahNya yang melimpah, kemurahan, dan kasih setia yang besar sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini, dan dengan segala kerendahan hati kupersembahkan skripsi ini kepada:

Orang Tua Saya Tercinta

Ayahanda alm. Birju Dame Simorangkir yang telah lama pergi dari saya kecil akan tetapi jiwanya akan selalu abadi di dalam diri saya sendiri dan Ibunda Bintang Timur Purba yang senantiasa membesarkan, mendidik, membimbing, mendoakan, mendukung dan berjuang untuk saya seorang diri dalam situasi apapun. Terimakasih untuk semua cinta dan kasih sayang yang luar biasa sehingga saya bisa menjadi seseorang yang memiliki semangat untuk menggapai cita-cita. Semoga kelak saya dapat terus menjadi anak yang membanggakan kalian serta menjadi pribadi yang berguna.

Alamamaterku Universitas Lampung

Tempat dimana saya menimba ilmu dan pengalaman hidup yang begitu berharga untuk membangun karakter saya lebih matang dan menggapai segala cita-cita menuju kesuksesan.

SANWACANA

Puji Syukur penulis ucapkan kepada Tuhan Yang Maha Esa, karena atas segala kuasanya memberikan kemudahan, berkat, dan karunia kepada penulis, sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi yang berjudul **“Praktik Manga Scanlation dalam Perspektif Hak Cipta di Indonesia”**. Penyelesaian skripsi ini tidak terlepas dari bantuan, bimbingan, saran dan dukungan dari berbagai pihak, baik secara langsung maupun tidak langsung sehingga penyusunan skripsi ini berjalan dengan baik. Maka pada kesempatan ini penulis mengucapkan terima kasih yang setulus-tulusnya kepada:

1. Ibu Prof. Dr. Ir. Lusmeilia Afriani, D.E.A., IPM., ASEAN Eng. Selaku Rektor Universitas Lampung;
2. Bapak Dr. M. Fakih, S.H., M.S. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
3. Bapak Dr. Ahmad Zazili, S.H., M.H. selaku ketua Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
4. Bapak Moh. Wendy Trijaya, S.H., M.Hum. selaku Sekretaris Bagian Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Lampung;
5. Ibu Elly Nurlaili, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing I, yang sangat baik karena telah banyak membantu penulis dalam meluangkan waktunya untuk membimbing, dan memberikan saran, serta masukan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;
6. Bapak Harsa Wahyu Ramadhan, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing II, yang sangat baik karena telah banyak membantu penulis dalam meluangkan waktunya untuk membimbing, dan memberikan saran, serta masukan, sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik;

7. Ibu Selvia Oktaviana, S.H., M.H selaku Dosen Pembahas I, yang sangat baik karena telah memberikan koreksi dan masukan yang membangun demi sempurnanya skripsi ini;
8. Ibu Nenny Dwi Ariani, S.H., M.H. selaku Dosen Pembahas II, yang sangat baik karena telah memberikan koreksi dan masukan yang membangun demi sempurnanya skripsi ini;
9. Ibu Dewi Septiana, S.H., M.H. selaku Dosen Pembimbing Akademik atas bimbingan dan pengarahan kepada penulis selama menjalankan studi di Fakultas Hukum Universitas Lampung;
10. Sosok yang begitu berarti, Cyntia Ambarita, terima kasih atas dukungan, cinta, dan doa hingga saat ini sehingga membuat penulis tidak merasa sendirian, tertawa, bahagia, dan banyak terbantu selama proses penulisan skripsi ini, semoga terus bertaruh dan bahagia selalu;
11. Teman-teman seperjuangan sejak bangku sekolah dasar “digrup aja jan mpc”, yang telah menemani penulis hingga saat ini dan membuat penulis banyak belajar tentang rasa pertemanan, tentunya membuat penulis mendapatkan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini;
12. Teman-teman seperjuangan sejak bangku Sekolah Menengah Atas, yang telah menemani penulis hingga saat ini dan membuat penulis banyak belajar tentang rasa pertemanan, tentunya penulis tertawa, bahagia, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini;
13. Teman-teman seperjuangan sejak di kampus “GP”, yang telah membuat penulis menemukan warna baru dalam kehidupan ini sehingga penulis dapat membuka pikiran secara luas dan tentunya telah membuat penulis tertawa, bahagia, dan semangat dalam menyelesaikan skripsi ini.
14. Teman kos saya sejak di kuliah “Rezi”, yang telah membantu penulis dalam kehidupan perantauan ini sehingga penulis dapat terbantu dalam menyelesaikan skripsi ini;

15. Teman-teman seperjuangan Angkatan 2022 Fakultas Hukum Universitas Lampung yang tidak dapat saya sebutkan satu persatu namanya;
16. Semua pihak yang telah memberikan bantuan dan dukungan dalam penyelesaian skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Bandarlampung, 20 Mei 2026

Penulis,

Gendo Mulya Simorangkir

DAFTAR ISI

ABSTRAK	i
ABSTRACT	ii
HALAMAN PERSETUJUAN	iv
HALAMAN PENGESAHAN	v
LEMBAR_PERNYATAAN	vi
RIWAYAT HIDUP	vii
MOTO	viii
PERSEMBAHAN	ix
SANWACANA	x
DAFTAR ISI	xiii
DAFTAR TABEL	xv
I. PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	10
1.3 Tujuan Penelitian.....	11
1.4 Kegunaan Penelitian.....	11
1.5 Ruang Lingkup Penelitian	11
II. TINJAUAN PUSTAKA	13
2.1 Hak Cipta	13
2.1.1 Pengertian Hak Cipta.....	13
2.1.2 Objek Hak Cipta.....	14
2.1.3 Ruang Lingkup Hak Cipta	16
2.2 Konvensi Internasional tentang Hak Cipta.....	17
2.3 Manga.....	19
2.3.1 Pengertian Manga.....	19
2.3.2 Jenis-Jenis Manga.....	20
2.4 <i>Scanlation</i>	21
2.5 Kerangka Pikir	23
III. METODE PENELITIAN	25
3.1 Jenis Penelitian	25
3.2 Tipe Penelitian.....	26
3.3 Pendekatan Masalah	26

3.4 Data dan Sumber Data.....	27
3.5 Metode Pengumpulan Data	28
3.6 Metode Pengolahan Data	29
3.7 Analisis Bahan Hukum.....	31
IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	32
4.1 Pengaturan Manga <i>Scanlation</i> dalam perspektif Hak Cipta di Indonesia	32
4.1.1 Praktik Manga <i>Scanlation</i> di Indonesia	32
4.1.2 Pengaturan Hak Cipta Manga dalam Sistem Hukum di Indonesia	40
4.1.2.1 Pengaturan Hak Cipta Manga dalam Konvensi Bern.....	40
4.1.2.2 Pengaturan Hak Cipta Manga dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta	47
4.1.3 Analisis Praktik Manga <i>Scanlation</i> antara Pembatasan Hak Cipta dan Pelanggaran Hukum di Indonesia	50
4.2 Upaya Pencipta atau Pemegang Hak Cipta atas Praktik Manga <i>Scanlation</i> dan Tantangannya.....	54
4.2.1 Upaya Preventif	59
4.2.1.1 Upaya Pencatatan Ciptaan Manga.....	59
4.2.1.2 Upaya melalui Perjanjian Lisensi	61
4.2.2 Upaya Represif	65
4.2.2.1 Sistematisa Penegakan Hak Cipta terhadap Manga <i>Scanlation</i> Menurut Undang-Undang Hak Cipta Indonesia.....	65
4.2.2.2 Upaya melalui Non-Litigasi (Administratif DJKI) dan Litigasi (Gugatan Perdata dan Tuntutan Pidana)	67
V. PENUTUP.....	83
5.1 Kesimpulan.....	83
5.2 Saran.....	85
DAFTAR PUSTAKA	87



DAFTAR TABEL

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian pada Skripsi Ini
..... 9

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Arus globalisasi pada masa kini mendorong terjadinya pertukaran budaya lintas negara dengan sangat cepat. Karya intelektual yang sebelumnya hanya berkembang dilingkup lokal, kini dapat dikenal dan dinikmati secara luas oleh masyarakat dunia melalui kemajuan teknologi informasi dan komunikasi. Perubahan ini mendorong arus budaya populer yang semakin masif, mencakup musik, film, karya tulis, komik, hingga berbagai bentuk karya intelektual lainnya. Budaya populer yang menyebar secara lintas batas tersebut tidak hanya menjadi sarana hiburan, tetapi juga membentuk identitas baru bagi masyarakat global. Globalisasi telah menciptakan ruang budaya yang saling terhubung, di mana suatu karya intelektual dapat dengan mudah melampaui batas geografis dan diterima oleh masyarakat internasional. Popularitas budaya populer yang semakin menguat di tingkat global juga menegaskan bahwa proses globalisasi tidak hanya berdampak pada aspek ekonomi dan politik, tetapi juga berperan besar dalam mempercepat transformasi budaya.

Salah satu contoh karya intelektual budaya populer yang memperoleh dampak besar dari arus globalisasi adalah manga. Komik asal Jepang ini berhasil melampaui batas geografis dan bahasa, sehingga tidak lagi dipandang sekadar sebagai produk budaya lokal, melainkan telah berkembang menjadi karya intelektual dengan nilai global. Popularitas manga semakin menguat berkat perkembangan teknologi digital yang memungkinkan akses cepat dan luas, baik melalui *platform* resmi maupun inisiatif komunitas penggemar. Kondisi ini menunjukkan bahwa globalisasi tidak hanya memperluas jangkauan distribusi karya intelektual, tetapi juga membentuk pola konsumsi baru di kalangan pembaca internasional yang semakin beragam.

Manga sebagai salah satu contoh karya intelektual yang sangat populer dalam budaya digital, dan kini telah berkembang menjadi salah satu industri kreatif terbesar di Jepang serta dunia. Manga merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut komik dengan gaya khas Jepang yang memiliki ciri visual tertentu, seperti penggunaan panel yang dinamis, ekspresi karakter yang berlebihan, serta penggambaran cerita yang mendalam. Manga sudah menjadi bagian dari budaya populer Jepang sejak abad ke-20 dan kini telah berkembang menjadi industri hiburan global yang nilainya mencapai miliaran dolar.¹ Akan tetapi manga tidak hanya dipandang sebagai hiburan, tetapi juga sebagai karya intelektual yang dilindungi oleh hak cipta, mengingat nilai ekonomi, sosial, dan budayanya yang sangat besar. Dalam penelitian Kinko Ito, ia menegaskan bahwa manga adalah bisnis yang “sangat besar dan menguntungkan” serta populer dalam lintas usia dan kelas sosial di Jepang.² Popularitas manga tidak hanya terbatas di dalam negeri, tetapi juga mencakup pasar global melalui ekspor resmi maupun distribusi digital.

Menurut data, terdapat sekitar 2.850 program anime yang disiarkan di televisi Jepang, hal ini menunjukkan eratnya hubungan manga dan anime sebagai dua produk budaya visual yang saling mendukung pertumbuhan industri.³ Manga dan anime memiliki hubungan yang sangat erat, karena manga biasanya menjadi sumber atau karya asli (*original work*) yang kemudian diadaptasi menjadi anime oleh studio animasi. Dalam hal ini, manga memberikan jalan cerita, karakter, dan konsep visual, sedangkan anime mengembangkan karya tersebut ke dalam bentuk audiovisual dengan gambar bergerak dan suara. Pada tahun 2024, nilai pasar manga global tercatat mencapai sekitar USD 14,8–15,6 miliar, dengan tren pertumbuhan yang terus meningkat bahkan diproyeksikan pasar ini dapat mencapai USD 22,3 miliar pada 2032 menurut data dari Bridge Market Research.⁴ Pergeseran konsumsi

¹ Paul Gravett, *Manga: Sixty Years of Japanese Comics* (London: Laurence King Publishing, 2004), hlm. 12.

² Kinko Ito. 2005. “A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society”, *The Journal of Popular Culture*, Vol. 38, No.3, hlm. 456 & 473.

³ Craig Norris. 2009. “Manga, Anime and Visual Art Culture,” in *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, ed. Mark W. MacWilliams (Armonk, NY: M.E. Sharpe), hlm. 236.

⁴ Bridge Market Research. “Manga Market – Global Industry Trends and Forecast to 2032”. <https://www.databridgemarketresearch.com/reports/global-manga-market>. (Diakses pada 13 September 2025).

manga dari cetak ke format digital yang kini menyumbang jumlah besar pada pendapatan industri. Fakta ini menunjukkan bahwa manga adalah produk budaya populer dari Jepang, yang juga sangat populer secara global.

Fenomena globalisasi turut memperkuat posisi manga sebagai produk budaya dunia. Sudah banyak series manga yang telah didistribusikan secara digital oleh komunitas penggemar melalui berbagai situs daring tanpa izin resmi dari pemegang hak cipta.⁵ Fakta ini menegaskan bahwa pasar manga sangat besar, bahkan distribusi yang tidak resmi lebih mampu menjangkau banyak pembaca internasional dibandingkan dari terjemahan resmi. Aktivitas seperti ini memperlihatkan dilema antara akses pembaca global dan perlindungan karya aslinya.

Hak cipta mempunyai peran yang penting dalam melindungi karya intelektual karena memberikan hak khusus bagi para pencipta untuk mengelola penggunaan karyanya, baik berupa karya tulis, musik, maupun karya visual seperti komik. Namun, hak ini masih tergolong lemah karena maraknya pelanggaran yang terjadi akan hak cipta. Pelanggaran ini semakin marak terjadi di era digital saat ini, dengan internet yang memudahkan penggandaan dan distribusi karya tanpa izin pencipta. Penelitian di Jerman dan Amerika menyebutkan bahwa hampir separuh masyarakat pasti pernah menyalin musik atau film tanpa izin.⁶

Sama halnya juga dengan yang akan dibahas pada penelitian ini, pelanggaran komunikasi manga pada situs ilegal yang disebut dengan manga *scanlation*. Istilah ini berasal dari gabungan kata *scan* dan *translation*, yang secara sederhana dapat diartikan sebagai praktik memindai atau *scan* karya manga dari versi cetak lalu menerjemahkannya ke dalam bahasa lain oleh kelompok penggemar lalu dikomunikasikan pada ranah digital tanpa izin resmi dari pemegang hak cipta.⁷ Praktik manga *scanlation* termasuk sebagai pelanggaran hak cipta sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Praktik

⁵ Lev Manovich, Jeremy Douglass, dan William Huber. 2011. "Understanding Scanlation: How to Read One Million Fan-Translated Manga Pages", (California: *Software Studies Initiative*, 2011), hlm. 2.

⁶ Stawomir Czetwertynski. 2016. "Crisis of copyrights authority", *Ekonomia i Prawo. Economics and Law*, 15(1), hlm. 50.

⁷ Hye-Kyung Lee, "Between Fan Culture and Copyright Infringement: Manga Scanlation," *Media, Culture & Society* 36, no. 6 (2009) hlm 2.

manga *scanlation* yang meliputi pemindaian (*scanning*), penerjemahan, pengadaptasian, komunikasi (mengunggah), dan pendistribusian karya manga tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta.

Praktik *scanlation* bermula dari keterbatasan akses pembaca internasional terhadap manga resmi, karena hambatan bahasa dari setiap asal negaranya. Motif utama para *scanlator* umumnya untuk berbagi karya dengan komunitas global, memperkenalkan manga Jepang secara lebih cepat, dan membangun solidaritas antar fans di luar jalur komersial. Kegiatan ini biasanya dilakukan oleh kelompok penggemar (*fan translators*) yang mengkomunikasikan atau mengunggah hasil terjemahannya secara gratis melalui situs web atau media sosial. Mereka beralasan ingin “membantu” pembaca yang tidak memahami bahasa Jepang agar tetap bisa menikmati dan membaca manga sesuai bahasa asal negaranya. Besarnya konsumsi pasar manga membawa konsekuensi langsung terhadap kebutuhan perlindungan hak cipta. Situasi ini menimbulkan berbagai pertanyaan yang berkaitan dengan legalitas, etika, dan dampak praktik *scanlation* terhadap keberlangsungan pasar resmi. Praktik *scanlation* semakin menegaskan akan pentingnya peran hukum hak cipta dalam menjaga industri manga agar tetap sehat, dan memastikan distribusi karya intelektual berlangsung secara adil, berkelanjutan, dan tetap memenuhi akses pembaca global.

Isu manga *scanlation* menunjukkan adanya kekosongan dan kelemahan dalam sistem perlindungan hukum hak cipta di Indonesia, terutama dalam konteks penerapan hukum perdata terhadap pelanggaran digital lintas negara. Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) beberapa kali melakukan pemblokiran terhadap situs-situs penyedia manga ilegal seperti Komikid, Mangacablog, dan situs serupa yang menyediakan terjemahan tidak resmi. Salah satu kasus *scanlation* yang pernah mencuat lagi adalah kasus situs Mangaku.live, yang menyediakan manga berbahasa Indonesia tanpa lisensi dari penerbit resmi. Meski situs ini sempat populer dengan jutaan pengunjung dan pendapatan dari iklan, akhirnya pemerintah melakukan pemblokiran terhadap Mangaku.live sebagai upaya penegakan hukum hak cipta.

Namun, kasus pemblokiran situs Mangaku.live oleh Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) menjadi contoh nyata dari lemahnya efektivitas penegakan hukum hak cipta di Indonesia, khususnya dalam konteks pelanggaran digital seperti manga *scanlation*. Tindakan pemblokiran yang dilakukan pemerintah memang dapat menghentikan akses sementara terhadap situs ilegal, namun belum menyelesaikan akar permasalahan secara hukum, karena pelaku *scanlation* sering kali tidak dapat diadili secara hukum karena perbuatannya. Tidak adanya mekanisme hukum yang jelas untuk menjerat pelaku anonim di ruang digital. Hal ini menunjukkan adanya kekosongan dalam sistem hukum Indonesia, di mana penegakan hukum lebih berfokus pada tindakan administratif seperti pemblokiran situs daripada penegakan hukum yang menjamin perlindungan hukum terhadap pencipta manga atas pembajakan karya.

Kekosongan hukum tersebut mencerminkan bahwa Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta belum sepenuhnya mampu menjawab tantangan pelanggaran hak cipta di era digital, khususnya yang melibatkan pelaku lintas negara atau tidak memiliki identitas jelas. Dalam kasus seperti Mangaku.live, meskipun situs telah diblokir, tidak ada proses hukum lanjutan yang memastikan tanggung jawab pelaku atas kerugian ekonomi dan moral yang dialami penerbit resmi. Dengan demikian, kasus ini menjadi bukti empiris bahwa perlindungan hukum hak cipta di Indonesia masih bersifat reaktif dan administratif, bukan komprehensif dan reparatif, sebagaimana idealnya diatur dalam hukum perdata yang berorientasi pada pemulihan hak pihak yang dirugikan.

Hingga kini pun masih ada situs-situs serupa yang tetap beroperasi di Indonesia. Beberapa di antaranya adalah komikcast, westmanga, mirrorkomik dan beberapa website lainnya yang masih dapat diakses secara publik dan menampilkan konten manga tanpa mencantumkan lisensi resmi dari penerbit atau pemegang hak cipta. Keberadaan situs-situs ini menunjukkan bahwa penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta di ranah digital masih menghadapi tantangan yang cukup serius. Padahal, berdasarkan situs resmi *World Intellectual Property Organization* (WIPO), Indonesia sendiri telah menjadi anggota Konvensi Bern sejak 5 September

1997 dan juga menjadi pihak TRIPs Agreement sejak 1 Januari 1995.⁸ Perjanjian tersebut mewajibkan negara untuk memberikan perlindungan terhadap karya asing sebagaimana terhadap karya dalam negeri. Oleh karena itu, kajian terhadap praktik manga *scanlation* dalam perspektif hukum hak cipta di Indonesia menjadi relevan untuk mendorong penegakan hukum yang adil serta perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual secara lebih efektif.

Meskipun pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah melakukan upaya pemblokiran terhadap situs-situs penyedia manga ilegal, kenyataannya situs serupa kerap muncul kembali dengan domain baru atau melalui jaringan alternatif lain. Fenomena ini menunjukkan adanya celah dalam penegakan hukum di ranah digital, di mana teknologi justru memudahkan replikasi dan distribusi ulang konten bajakan. Langkah penegakan hukum ini memperlihatkan bahwa negara mulai menyadari besarnya dampak ekonomi dan hukum dari praktik *scanlation* dan distribusi ilegal. Di satu sisi, situs-situs tersebut menjadi rujukan utama pembaca manga Indonesia karena akses gratis dan terjemahan cepat. Namun, di sisi lain, keberadaan situs ilegal jelas merugikan mangaka, penerbit resmi, serta melemahkan ekosistem industri kreatif di Indonesia.

Praktik *manga scanlation* menimbulkan berbagai bentuk kerugian yang signifikan, baik bagi pencipta (*mangaka*), penerbit Jepang maupun pemegang lisensi resmi di Indonesia. Dari sisi ekonomi, *scanlation* menyebabkan hilangnya potensi pendapatan karena pembaca lebih memilih versi gratis daripada membeli edisi legal, sehingga penjualan digital maupun fisik menurun. Kerugian juga terjadi pada pemegang lisensi Indonesia yang telah menginvestasikan biaya penerjemahan, editorial, distribusi, hingga promosi, tetapi tidak memperoleh keuntungan optimal akibat beredarnya versi ilegal. Selain kerugian ekonomi, *scanlation* juga menimbulkan kerugian immaterial, seperti terganggunya hak moral pencipta, karena karya mereka diterjemahkan tanpa kontrol kualitas dan sering kali tidak sesuai dengan maksud asli pencipta. Industri penerbitan lokal pun mengalami

⁸ WIPO, “*Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*,” Wipo Lex, <https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/> (Diakses pada 7 Oktober 2025); dan WIPO, “*Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS Agreement) - Contracting Parties/Signatories*,” WIPO Lex, <https://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/parties/231> (Diakses pada 7 Oktober 2025).

kerusakan pasar atau *market disruption*, di mana minat publik terhadap versi resmi melemah sehingga menghambat pertumbuhan industri kreatif lokal. Kerugian tersebut diperparah oleh sifat distribusi digital yang sangat cepat sehingga versi ilegal menyebar secara masif sebelum penerbit resmi sempat merilis edisi berlisensi. Semua ini menunjukkan bahwa *scanlation* bukan hanya pelanggaran hak cipta, tetapi juga merusak ekosistem ekonomi dan budaya industri manga di tingkat nasional dan internasional.

Berbagai laporan industri menegaskan bahwa praktik pembajakan manga, termasuk *scanlation* yang menyediakan karya secara ilegal dan gratis, telah menyebabkan kerugian finansial yang sangat besar bagi pencipta dan penerbit manga. Misalnya, sebuah survei oleh *Authorized Books of Japan* (ABJ) mencatat bahwa pada tahun 2021 industri manga kehilangan sekitar 1,19 triliun yen atau sekitar USD 8,76 miliar, akibat konsumsi ilegal melalui situs-situs pembajakan yang menjamur, dengan sekitar 900 situs aktif yang mencatat 3,76 miliar kunjungan dalam setahun, sebuah indikasi kuat dampak negatif pembajakan terhadap penjualan resmi karya-karya manga.⁹ Selanjutnya, data yang dirilis oleh *Content Overseas Distribution Association* (CODA) memperkirakan kerugian anime dan manga secara keseluruhan di tahun berikutnya mencapai 1,95 – 2,20 triliun yen atau sekitar USD 14 – 16 miliar pada 2022, dimana sektor manga sendiri menghadapi kerugian ratusan miliar yen karena distribusi konten bajakan di berbagai negara.¹⁰ Bahkan dalam laporan lebih terkini dari ABJ pada tahun 2024, pada bulan Mei saja diperkirakan industri manga kehilangan sekitar USD 800 juta hanya dari kunjungan dan pembacaan gratis pada situs pembajakan berbahasa Inggris, menunjukkan bahwa pembajakan terus memotong pendapatan yang seharusnya menjadi hak bagi pencipta dan penerbit.¹¹

⁹ Geek Culture. "Manga Piracy Cost the Industry USD \$8 Billion in 2021." Geek Culture, 2021. <https://geekculture.co/manga-piracy-cost-industry-usd8-billion-in-2021/> (Diakses pada 31 Januari 2026).

¹⁰ Anime Hunch. "Anime & Manga Industry Lost Around 2 Trillion Yen Due to Piracy in 2022." Anime Hunch, 2022. <https://animehunch.com/anime-manga-industry-lost-around-2-trillion-yen-due-to-piracy-in-2022/> (Diakses pada 31 Januari 2026).

¹¹ ComicBook.com. "Manga Piracy Is Costing Japan Hundreds of Millions in 2024." ComicBook.com, 2024. <https://comicbook.com/anime/news/manga-piracy-japan-2024-losses/> (Diakses pada 31 Januari 2026).

Dalam konteks pelanggaran hak cipta seperti manga *scanlation*, langkah preventif menjadi penting karena mekanisme penegakan hukum sering kali terkendala oleh pelaku anonim, penggunaan server luar negeri, serta kecepatan distribusi konten digital. Upaya preventif yang dapat dilakukan pemerintah dan pemegang hak cipta meliputi penguatan regulasi digital, pembatasan akses, dan edukasi masyarakat. Pemerintah melalui Kementerian Komunikasi dan Informatika (Kominfo) telah menerapkan *preventive blocking*, yaitu pemblokiran terhadap situs-situs penyedia manga ilegal yang terindikasi melakukan *scanlation*, seperti Mangaku.live, Komikid, dan Mangacablog. Tindakan ini bertujuan menghentikan penyebaran awal konten ilegal sebelum menimbulkan kerugian yang lebih besar. Selain itu, pemegang lisensi resmi dapat melakukan strategi preventif berupa kerja sama penertiban konten dengan platform digital, penggunaan digital watermark, serta monitoring otomatis melalui *copyright detection tools* untuk mendeteksi pengunggahan konten ilegal sedini mungkin. Langkah-langkah ini dilengkapi dengan kampanye literasi hak cipta kepada pembaca dan komunitas penggemar, sehingga masyarakat memahami bahwa *scanlation* tidak hanya merugikan pencipta dan penerbit resmi, tetapi juga melemahkan industri kreatif secara keseluruhan. Upaya preventif berfungsi untuk meminimalkan terjadinya pelanggaran, mengingat mekanisme represif seperti gugatan perdata atau penjatuhan sanksi sering kali tidak efektif menghadapi pelanggaran digital yang sifatnya masif dan cepat.

Praktik manga *scanlation* di Indonesia merupakan isu yang kompleks dan multidimensi. Fenomena ini tidak hanya menyangkut akses budaya dan ekspresi komunitas penggemar, tetapi juga menyentuh aspek hukum dan ekonomi yang dilindungi oleh rezim hak cipta. Oleh karena itu, kajian mengenai manga *scanlation* dalam perspektif hukum hak cipta di Indonesia menjadi relevan untuk menilai sejauh mana regulasi mampu memberikan perlindungan terhadap pencipta sekaligus merespons dinamika distribusi karya di era digital.

Untuk lebih memahami praktik manga *scanlation*, perlu ditinjau penelitian-penelitian terdahulu yang relevan. Penelitian sebelumnya memberikan gambaran mengenai bagaimana *scanlation* dipahami dan dianalisis, terutama dari aspek

hukum hak cipta. Melalui hal tersebut, penelitian ini dapat menentukan posisi kajian serta membedakan fokus pembahasannya. Berikut adalah tabel yang menyajikan ringkasan penelitian terdahulu yang berkaitan dengan praktik manga *scanlation*.

Tabel 1.1 Perbandingan Penelitian Terdahulu dengan Penelitian pada Skripsi Ini

No.	Judul Penelitian	Nama Penulis	Fokus Pembahasan	Hasil Penelitian
1.	Legalitas Manga- <i>Scanlation</i> Pada Komik/Manga Online di Situs Mangaku.live Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta	Muhamad Rizki Kurnia dkk.	Praktik manga- <i>scanlation</i> pada situs Mangaku.live ditinjau dari aspek legalitas dan ketentuan UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta	Penelitian menyimpulkan bahwa seluruh manga- <i>scanlation</i> pada situs Mangaku.live bersifat ilegal dan merupakan bentuk pembajakan karena dilakukan tanpa izin pemegang hak cipta serta melanggar hak ekonomi pencipta, terutama karena adanya tujuan memperoleh keuntungan melalui iklan dan donasi daring.
2.	Analisis Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual dalam Perspektif Masalah Mursalah	Yuyun Widyastuti	Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) berdasarkan Fatwa MUI ditinjau dari perspektif hukum Islam dan masalah mursalah	Penelitian menyimpulkan bahwa pelanggaran HKI tanpa izin pemegang hak merupakan perbuatan haram dan termasuk kezaliman. Fatwa MUI bersifat sangat protektif terhadap pemilik hak, baik dari aspek moral maupun ekonomi, termasuk terhadap penggunaan non-komersial.

Berbeda dari kedua penelitian tersebut, penelitian ini memiliki ruang kajian yang lebih fokus pada hukum perdata dengan hukum positif di Indonesia. Penelitian ini tidak hanya menilai legalitas *scanlation* seperti yang dilakukan Rizki dkk., tetapi

secara khusus mengeksplorasi bagaimana pengaturan hak cipta terhadap manga dalam sistem hukum Indonesia, termasuk penafsiran kedudukan manga sebagai ciptaan dalam Pasal 40 UU Hak Cipta, penerapan hak ekonomi dan moral pencipta, serta kesesuaian praktik *scanlation* dengan rezim perlindungan hak cipta. Selain itu, penelitian ini memiliki perbedaan dengan menelaah bentuk perlindungan hukum perdata terhadap pelaku *scanlation*, suatu aspek yang tidak dibahas mendalam dalam penelitian sebelumnya. Penelitian Rizki dkk. menilai keberadaan pelanggaran tanpa mengulas mekanisme gugatan, ganti rugi, hingga opsi penegakan hak melalui jalur perdata, sementara penelitian Yuyun Widyastuti lebih tertuju pada perspektif syariah dan tidak membahas penegakan hukum positif secara konkret. Dengan demikian, penelitian ini memiliki perbedaan berupa analisis sistematis yang menghubungkan konsep hak cipta, praktik budaya digital *scanlation*, serta instrumen hukum perdata sebagai sarana perlindungan bagi pemilik manga, sehingga menghasilkan pemetaan hukum yang lebih relevan bagi konteks pelanggaran hak cipta di Indonesia pada masa kini. Berdasarkan uraian latar belakang di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Praktik Manga *Scanlation* Dalam Perspektif Hak Cipta di Indonesia”.

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka penelitian ini akan membahas rumusan masalah, yaitu:

- A. Bagaimana pengaturan manga *scanlation* dalam perspektif Hak Cipta di Indonesia?
- B. Bagaimana upaya perlindungan hukum terhadap pencipta manga atas pembajakan karya menurut Undang-Undang Hak Cipta?

1.3 Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dari permasalahan yang sudah diuraikan, yaitu:

- A. Untuk menganalisis pengaturan hak cipta terhadap karya asing berupa manga dalam sistem hukum Indonesia menurut perspektif hukum perdata.
- B. Untuk menganalisis upaya perlindungan hukum baik preventif maupun represif terhadap pencipta manga atas pembajakan karya berdasarkan ketentuan Undang-Undang Hak Cipta.

1.4 Kegunaan Penelitian

Adapun kegunaan penelitian ini, selain mencapai tujuan yang sudah dirumuskan, juga dapat memberi manfaat secara teoritis maupun praktis, yaitu:

- A. Kegunaan teoritis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi dalam pengembangan ilmu pengetahuan hukum, khususnya di bidang Hukum Kekayaan Intelektual yang berkaitan dengan hak cipta atas karya asing (manga). Dengan demikian, penelitian ini dapat menjadi tambahan referensi akademis bagi kajian hukum mengenai pelanggaran hak cipta melalui praktik *scanlation*.

- B. Kegunaan praktis

Penelitian ini diharapkan dapat menjadi bahan informasi dan referensi bagi masyarakat umum mengenai konsekuensi hukum perdata yang timbul dari praktik *scanlation* terhadap manga di Indonesia. Diharapkan juga menjadi sumber pengetahuan bagi mahasiswa ataupun akademisi dalam memahami aspek perlindungan hak cipta karya asing dalam sistem hukum Indonesia.

1.5 Ruang Lingkup Penelitian

Pembatasan masalah yang berupa ruang lingkup dalam penelitian ini diperlukan agar pelaksanaan dan hasil penelitian sesuai dengan tujuan. Adapun ruang lingkup permasalahan dalam penelitian ini berada dalam bidang Hukum Kekayaan

Intelektual yang berkaitan dengan hak cipta. Objek kajian penelitian ini adalah pengaturan hak cipta terhadap karya asing berupa manga dalam sistem hukum Indonesia menurut perspektif hukum perdata, serta bentuk pertanggungjawaban hukum perdata terhadap pelaku *scanlation* atau penerjemahan dan penyebaran manga tanpa izin yang melanggar hak cipta di Indonesia.

II. TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hak Cipta

2.1.1 Pengertian Hak Cipta

Hak cipta merupakan bagian dari Hak Kekayaan Intelektual (HKI) yang secara khusus melindungi karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC), ditegaskan 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. Artinya, hak cipta tidak bergantung pada proses pendaftaran, tetapi muncul seketika begitu karya diciptakan.

Secara yuridis, hak cipta bersifat hak privat, yang berarti pencipta memiliki kebebasan penuh untuk menentukan bagaimana karyanya digunakan.¹² Namun, di sisi lain, hak cipta juga memiliki dimensi sosial karena penggunaannya tetap dibatasi oleh kepentingan publik. Itulah sebabnya hukum hak cipta mengatur adanya pembatasan tertentu, misalnya penggunaan untuk kepentingan pendidikan atau penelitian yang masih dianggap wajar.

Menurut *World Intellectual Property Organization* (WIPO), hak cipta (*copyright*) termasuk dalam kategori *Intellectual Property* yang melindungi karya sastra dan seni seperti buku, musik, lukisan, film, hingga program komputer.¹³ Perlindungan ini tidak hanya mencakup hasil fisik dari karya tersebut, tetapi juga ekspresi dari ide yang tertuang dalam bentuk nyata. Dengan demikian, hak cipta

¹² Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, dan Tiara Azzahra Anzani, "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital," *Jurnal Rechten: Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia* Vol. 3, No. 1 (2021), hlm. 11.

¹³ World Intellectual Property Organization (WIPO), *What is Intellectual Property?* (Geneva: WIPO Publication, 2020), hlm. 3.

tidak melindungi ide abstrak, melainkan bentuk perwujudan ide yang dapat dilihat, didengar, atau dirasakan.

Hak cipta merupakan hak khusus yang diberikan negara kepada pencipta atas ciptaannya di bidang seni, ilmu pengetahuan, dan sastra.¹⁴ Sementara menurut Rachmadi Usman, hak cipta adalah hak kebendaan yang bersifat immateriil, sehingga objeknya bukan benda berwujud melainkan hasil karya intelektual manusia.¹⁵ Dari sini dapat dipahami bahwa hak cipta bersifat unik karena tidak melindungi barang fisik, tetapi hasil kreativitas yang bernilai ekonomi maupun moral.

Dengan demikian, secara umum dapat disimpulkan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif pencipta atas karya intelektualnya, yang memberikan pengakuan moral sekaligus peluang ekonomi. Perlindungan hak cipta lahir dari pengakuan terhadap jerih payah intelektual manusia, sekaligus untuk mendorong terciptanya iklim kreatif yang sehat di masyarakat.

2.1.2 Objek Hak Cipta

Hak cipta memiliki cakupan perlindungan yang sangat luas karena meliputi hampir semua bentuk karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Dalam Pasal 40 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta ditegaskan bahwa ciptaan yang dilindungi hak cipta antara lain buku, pamflet, ceramah, program komputer, lagu atau musik dengan atau tanpa teks, karya seni rupa, karya fotografi, karya sinematografi, terjemahan, tafsir, hingga kompilasi data. Dengan kata lain, objek hak cipta tidak terbatas pada karya tradisional seperti tulisan atau lukisan, tetapi juga mencakup karya modern yang muncul seiring perkembangan teknologi.

Secara garis besar, objek hak cipta dapat dikelompokkan ke dalam beberapa bidang, yaitu:

¹⁴ Sentosa Sembiring, *Hak Kekayaan Intelektual* (Bandung: Nuansa Aulia, 2014), hlm. 15

¹⁵ Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia* (Bandung: Alumni, 2003), hlm. 47.

1. Karya tulis dan ilmu pengetahuan: buku, artikel, karya ilmiah, ceramah, pidato, serta terjemahan.
2. Karya seni dan sastra: puisi, lagu, drama, film, seni rupa, seni patung, fotografi, dan karya arsitektur.
3. Karya teknologi dan digital: termasuk program komputer, basis data, dan kompilasi karya yang memiliki unsur kreativitas.¹⁶

Perlindungan hak cipta ini tidak berlaku pada ide, konsep, prosedur, metode, atau sistem kerja.¹⁷ Artinya, yang dilindungi adalah bentuk ekspresi dari suatu ide, bukan ide itu sendiri. Misalnya, ide tentang sebuah cerita fantasi tidak dilindungi, tetapi novel, film, atau komik yang mengungkapkan ide tersebut secara konkret dilindungi oleh hak cipta.

Selain itu, hak cipta juga dibedakan antara hak moral dan hak ekonomi. Hak moral berkaitan dengan pengakuan pencipta atas ciptaannya, seperti pencantuman nama pencipta. Sementara hak ekonomi memberi wewenang kepada pencipta untuk mendapatkan manfaat finansial dari ciptaannya, misalnya melalui penerbitan, penggandaan, atau distribusi.¹⁸ Pembagian ini menunjukkan bahwa objek hak cipta tidak hanya sekadar karya fisik, melainkan juga meliputi hak yang melekat pada hubungan antara pencipta dan karyanya.

Perkembangan teknologi digital menambah kompleksitas objek hak cipta. Saat ini, karya seperti perangkat lunak, *e-book*, desain grafis, hingga konten digital di internet juga termasuk dalam objek perlindungan hak cipta.¹⁹ Hal ini menegaskan bahwa hukum hak cipta selalu berkembang menyesuaikan kebutuhan zaman dan bentuk-bentuk baru karya intelektual manusia.

¹⁶ Maya Jannah, "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) dalam Hak Cipta di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Advokasi* Vol. 6, No. 2 (2018), hlm. 57.

¹⁷ *Ibid.*, hlm. 58.

¹⁸ Rachmadi Usman, *Ibid.*, hlm. 50.

¹⁹ Ujang Badru Jaman, *Ibid.*, hlm. 12.

2.1.3 Ruang Lingkup Hak Cipta

Ruang lingkup hak cipta pada dasarnya mencakup segala hal yang berkaitan dengan kewenangan pencipta atas ciptaannya. Secara umum, ruang lingkup ini terbagi menjadi dua aspek utama, yaitu hak moral dan hak ekonomi sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pertama, hak moral, yaitu hak yang melekat secara abadi pada diri pencipta. Hak ini tidak bisa dialihkan kepada pihak lain meskipun hak ekonomi atas ciptaan sudah dipindahtangankan. Hak ini meliputi hak untuk tetap dicantumkan namanya pada ciptaan, hak untuk tetap diakui sebagai pencipta, serta hak untuk menolak perubahan yang merusak kehormatan atau reputasi pencipta.²⁰ Hak moral bersifat personal, sehingga keberadaannya lebih menekankan pada penghargaan terhadap integritas dan kepribadian pencipta.

Kedua, hak ekonomi, yaitu hak pencipta untuk memperoleh manfaat finansial dari ciptaannya. Hak ini memberikan kewenangan kepada pencipta atau pemegang hak untuk memberikan izin, melarang, atau memungut imbalan dari pihak lain yang memanfaatkan ciptaan tersebut. Bentuk hak ekonomi meliputi penerbitan, penggandaan, penerjemahan, distribusi, pertunjukan, pengumuman, serta komunikasi ciptaan kepada publik.²¹ Berbeda dengan hak moral, hak ekonomi dapat dialihkan baik melalui pewarisan, hibah, perjanjian lisensi, maupun perjanjian lainnya sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 juga menegaskan bahwa hak cipta mencakup perlindungan bagi berbagai jenis ciptaan seperti karya tulis, seni, musik, film, program komputer, dan ciptaan lain yang sesuai dengan perkembangan teknologi. Hal ini menunjukkan bahwa ruang lingkup hak cipta tidak statis, melainkan selalu berkembang mengikuti bentuk-bentuk baru dari kreativitas manusia. Misalnya, karya digital seperti perangkat lunak dan *e-book* kini termasuk dalam cakupan perlindungan hak cipta.

Dengan demikian, ruang lingkup hak cipta tidak hanya sebatas pengakuan terhadap pencipta, tetapi juga mencakup perlindungan hak-hak yang bersifat ekonomi.

²⁰ Rachmadi Usman, *Ibid.*, hlm. 50.

²¹ *Ibid.*, hlm 50.

Perlindungan ini sekaligus menciptakan keseimbangan antara kepentingan pencipta, pengguna, dan masyarakat luas, agar hak cipta dapat berfungsi sebagai instrumen hukum yang mendorong kreativitas sekaligus memberi manfaat sosial.

2.2 Konvensi Internasional tentang Hak Cipta

Pembahasan mengenai hak cipta tidak hanya sebatas dalam lingkup hukum nasional, melainkan juga sudah menjadi perhatian dunia internasional. Seiring dengan semakin berkembangnya perdagangan global dan teknologi komunikasi, lahir kebutuhan untuk menyusun aturan bersama agar perlindungan hak cipta dapat berlaku lintas negara. Salah satu tonggak awal dalam sejarah perlindungan internasional adalah Konvensi Bern untuk perlindungan karya sastra dan seni yang ditandatangani pada tahun 1886. Konvensi ini menetapkan prinsip-prinsip dasar yang masih digunakan hingga kini, antara lain perlindungan otomatis tanpa harus melalui pendaftaran formal, asas perlakuan nasional yang menuntut setiap negara anggota memberi perlindungan yang sama kepada karya asing maupun karya domestik, serta standar minimum perlindungan yang wajib dipenuhi.²² Konvensi Bern mengalami beberapa kali revisi, termasuk revisi besar di Paris tahun 1971, yang tujuannya untuk menyesuaikan aturan dengan perkembangan zaman.

Selanjutnya, terdapat juga *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs) pada tahun 1994 di bawah naungan WTO. Perjanjian ini memperluas cakupan perlindungan hak kekayaan intelektual, termasuk hak cipta, sekaligus menekankan kewajiban negara anggota untuk menerapkan mekanisme penegakan hukum yang efektif.²³ Berbeda dengan Konvensi Bern yang lebih menekankan aspek perlindungan karya, TRIPs menempatkan hak cipta dalam kerangka perdagangan internasional, sehingga kepatuhan terhadap perjanjian ini juga berkaitan dengan hubungan ekonomi antarnegara.

²² WIPO, *Op. Cit.*, hlm. 3.

²³ Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs), Annex 1C of the Marrakesh Agreement Establishing the World Trade Organization, 1994.

Indonesia sendiri telah meratifikasi Konvensi Bern sejak tahun 1997 dan otomatis juga terikat dengan ketentuan TRIPs melalui keanggotaannya di WTO.²⁴ Sejak saat itu, pemerintah Indonesia mulai menyesuaikan regulasi nasional dengan standar internasional. Perubahan regulasi tersebut dapat dilihat dari lahirnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang dianggap lebih komprehensif dibandingkan undang-undang sebelumnya. Dengan keterlibatan dalam instrumen hukum internasional ini, Indonesia tidak hanya memperkuat perlindungan terhadap karya cipta di dalam negeri, tetapi juga menunjukkan komitmen untuk mengikuti standar global dalam bidang hak kekayaan intelektual.

Sejalan dengan komitmen tersebut, perlindungan Indonesia terhadap karya cipta asing termasuk karya yang berasal dari Jepang tercermin dalam penerapan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang digunakan sebagai dasar hukum untuk menilai penggunaan karya anime, manga, dan *cosplay* Jepang di wilayah Indonesia. Dalam kajian komparatif mengenai konsep fair use antara Indonesia dan Jepang, ditegaskan bahwa hukum hak cipta Indonesia mengakui karya asing sebagai objek perlindungan sepanjang memenuhi kualifikasi ciptaan, serta tunduk pada pengujian *three-step test* sebagaimana diatur dalam Konvensi Bern, yang dijadikan rujukan dalam praktik nasional. Sebuah penelitian menggunakan contoh karakter anime dan manga Jepang seperti Naruto dalam konteks penerapan hukum Indonesia, yang menunjukkan bahwa ciptaan asal Jepang diperlakukan sebagai karya yang memiliki hak eksklusif dan tidak dapat dieksploitasi secara komersial tanpa izin pemegang haknya di Indonesia.²⁵ Dengan demikian, penerapan UU Hak Cipta Indonesia tidak hanya berfungsi melindungi karya domestik, tetapi juga mengoperasionalkan kewajiban internasional untuk memberikan perlindungan efektif terhadap karya asing dari sesama negara anggota Konvensi Bern, termasuk Jepang.

Dengan demikian, jelas bahwa hukum hak cipta di Indonesia tidak bisa dilepaskan dari pengaruh instrumen internasional. Keikutsertaan dalam Konvensi Bern maupun TRIPs memberikan arah bagi pembentukan hukum nasional, sekaligus

²⁴ Maya Jannah, "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) dalam Hak Cipta di Indonesia," *Jurnal Ilmiah Advokasi* Vol. 6, No. 2 (2018), hlm. 56.

²⁵ Tyas Noerningsih Utomo & Budi Santoso, "Indonesia and Japan Perspectives on Fair Use Defense to Copyright Infringement in Cosplay," *International Journal of Social Science and Human Research*, Vol. 7 No. 8 (2024), hlm. 6462–6463.

menjadi dasar bagi Indonesia untuk menghadapi tantangan global, khususnya di era digital yang memperluas kemungkinan terjadinya pelanggaran hak cipta lintas batas negara.

2.3 Manga

2.3.1 Pengertian Manga

Manga merupakan istilah yang digunakan untuk menyebut komik dengan gaya khas Jepang yang memiliki ciri visual tertentu, seperti penggunaan panel yang dinamis, ekspresi karakter yang berlebihan, serta penggambaran cerita yang mendalam. Manga sudah menjadi bagian dari budaya populer Jepang sejak abad ke-20 dan kini telah berkembang menjadi industri hiburan global yang nilainya mencapai miliaran dolar.²⁶ Popularitas manga tidak hanya terbatas di Jepang, tetapi juga menyebar ke berbagai belahan dunia, termasuk Indonesia, melalui penerbitan resmi maupun distribusi digital.

Secara bahasa, istilah manga berasal dari dua huruf kanji Jepang, yaitu *man* (漫) yang berarti “bebas” atau “tidak terikat,” dan *ga* (画) yang berarti “gambar” atau “lukisan”.²⁷ Dalam perkembangannya, istilah ini mengalami perluasan makna sejak digunakan untuk menggambarkan ilustrasi Hokusai pada abad ke-19 hingga menjadi bentuk seni visual naratif modern. Manga tidak memiliki definisi tunggal, melainkan dipahami melalui dua pendekatan utama, yaitu *manga as style* yang menekankan pada karakteristik visual dan naratif khas, serta *manga made in Japan* yang menegaskan keterikatannya pada konteks budaya dan industri Jepang.²⁸ Dengan demikian, manga mencerminkan interaksi antara identitas nasional Jepang dan arus globalisasi budaya populer.

²⁶ Paul Gravett, *Op. Cit.*, hlm. 12.

²⁷ *Nihon Manga World*, “Manga Etymology,” *Nihon Manga World Blog*, <https://nihonmangaworld.wordpress.com/2011/10/01/manga-etymology/> (Diakses pada 7 Oktober 2025)

²⁸ Zoltan Kacsuk, “Re-Examining the ‘What Is Manga’ Problematic: The Tension and Interrelationship between the ‘Style’ Versus ‘Made in Japan’ Positions,” *Arts* 7, no. 3 (2018), hlm 1–2.

Selain itu, manga juga dipahami sebagai bentuk komunikasi berbasis berbagai unsur yang menggabungkan teks, gambar, ekspresi, dan tata panel untuk menciptakan makna naratif yang kompleks. Ciri-ciri seperti gaya visual ekspresif, simbol emosional, serta struktur panel yang tidak selalu linear menjadikan manga sebagai media untuk menekankan pengalaman subjektif pembaca. Dalam konteks global, manga telah berkembang menjadi fenomena lintas budaya yang tidak hanya merepresentasikan identitas Jepang, tetapi juga menjadi bentuk ekspresi kreatif yang diadaptasi oleh berbagai komunitas di luar Jepang.

2.3.2 Jenis-Jenis Manga

Jenis-jenis manga diklasifikasikan berdasarkan segmentasi pembaca dan tema cerita. Pembagian ini berkaitan erat dengan target demografis penerbitan di Jepang yang menyesuaikan konten, gaya visual, serta kompleksitas narasi dengan usia dan jenis kelamin pembaca. Secara umum, terdapat lima kategori utama, yaitu *shōnen*, *shōjo*, *seinen*, *josei*, dan *kodomo*.²⁹ *Shōnen manga* ditujukan bagi pembaca laki-laki muda dan sering menampilkan kisah persahabatan, perjuangan, serta petualangan dengan gaya visual yang dinamis dan penuh aksi. *Shōjo manga* menasar pembaca perempuan muda, menghadirkan tema cinta, emosi, dan hubungan interpersonal dengan ilustrasi yang lembut dan ekspresif. Sementara itu, *seinen manga* diperuntukkan bagi pria dewasa dengan topik yang lebih kompleks seperti politik, psikologi, atau kekerasan, dan *josei manga* ditujukan untuk wanita dewasa dengan narasi yang lebih realistis, menggambarkan kehidupan sosial serta romansa yang matang. Adapun *kodomo manga* merupakan jenis manga untuk anak-anak yang menyajikan alur sederhana, karakter ceria, dan pesan moral yang mendidik.

Selain berdasarkan pada segmentasi pembaca, klasifikasi manga juga dapat dilihat dari tema dan genre naratif. Beberapa di antaranya *meliputi fantasy, slice of life, romance, sport, horror, mecha, hingga science fiction*. Jenis-jenis ini menunjukkan bahwa manga tidak hanya menjadi produk hiburan, tetapi juga media representasi

²⁹ Jaqueline Berndt, "Manga, Which Manga? Publication Formats, Genres, Users" in *Japanese Civilization in the 21st Century*, ed. Andrew Targowski, Juri Abe, dan Hisanori Katō (New York: Nova Science Publishers, 2016), hlm 5–6.

budaya yang merefleksikan nilai, aspirasi, dan perubahan sosial masyarakat Jepang.³⁰ Jenis-jenis manga berkembang seiring waktu mengikuti tren industri dan selera pembaca, memperlihatkan kemampuan adaptif manga terhadap dinamika sosial dan teknologi. Dengan demikian, penggolongan manga bukan semata-mata berdasarkan kategori demografis, melainkan juga mencerminkan keragaman ekspresi kreatif dalam budaya populer Jepang yang terus berevolusi.

Keberagaman jenis manga berperan dalam membentuk pola konsumsi, gaya hidup, dan identitas generasi pembacanya. Setiap kategori manga tidak hanya diciptakan untuk memenuhi kebutuhan hiburan, tetapi juga mencerminkan nilai-nilai sosial yang berkembang dalam masyarakat Jepang, seperti semangat kerja keras, solidaritas, emosi, serta pencarian jati diri.

2.4 *Scanlation*

Scanlation merupakan istilah gabungan dari kata *scan* dan *translation*, yang menggambarkan proses pemindaian manga cetak berbahasa Jepang, menerjemahkan teksnya ke dalam bahasa lain, lalu mengganti teks asli tersebut menggunakan hasil terjemahan melalui perangkat pengolah gambar.³¹ Proses ini tidak berhenti pada tahap pengeditan, karena karya yang telah selesai biasanya dibagikan secara daring melalui berbagai platform, termasuk situs khusus, forum komunitas, atau jaringan berbagi digital lainnya.³²

Pada awal perkembangannya, *scanlation* muncul sebagai reaksi dari para penggemar terhadap terbatasnya manga terjemahan resmi di luar Jepang, terutama pada periode akhir abad ke-20.³³ Aktivitas ini biasanya dilakukan oleh kelompok penggemar yang membentuk tim dengan pembagian tugas yang jelas, seperti *scanner* (pemindai), *translator* (penerjemah), *cleaner* (pembersih halaman),

³⁰ Natsume Fusanosuke, "The Characteristics of Japanese Manga," *International Journal of Comic Art* 22, no. 2 (2020), hlm 164–179.

³¹ Jeremy Douglass, William Huber, dan Lev Manovich, "Understanding scanlation: how to read one million fan-translated manga pages," (2011), hlm. 13.

³² *Ibid.*, hlm. 13.

³³ Hye-Kyung Lee, *Op. Cit.*, hlm. 1011-1012.

typesetter (penata huruf), hingga *proofreader* (penyunting akhir) yang memastikan kualitas bacaan sebelum dirilis.³⁴

Kegiatan *scanlation* tidak sekadar memindai dan menerjemahkan, tetapi juga memasukkan unsur modifikasi visual. Banyak kelompok menambahkan *credit page* yang memuat identitas tim, pesan tertentu, atau komentar editorial pada akhir bab yang mereka terbitkan.³⁵ Halaman kredit tersebut biasanya memiliki desain yang jauh berbeda dari tampilan manga asli menggunakan warna cerah, grafis tambahan, serta tipografi yang lebih kreatif sehingga menghadirkan elemen visual baru yang berada di luar cerita utama.³⁶

Dari sudut pandang budaya, *scanlation* telah memainkan peran penting dalam mempercepat penyebaran manga secara global. Para pembaca internasional dapat menikmati manga hanya dalam hitungan hari setelah rilis di Jepang, sesuatu yang sebelumnya mustahil dilakukan tanpa kontribusi komunitas *scanlation*.³⁷ Fenomena ini turut mendorong terbentuknya jaringan penggemar internasional yang sangat aktif, sekaligus menimbulkan diskusi panjang mengenai persoalan etis, legalitas, serta dampak ekonomi terhadap industri penerbitan manga resmi.³⁸

Meskipun memberikan akses yang lebih luas bagi pembaca, praktik *scanlation* tetap dikategorikan sebagai kegiatan yang melanggar hukum karena dilakukan tanpa izin dari pemegang hak cipta. Dalam kerangka hukum hak cipta internasional maupun nasional, termasuk Indonesia, reproduksi dan distribusi tanpa persetujuan pemegang hak dianggap sebagai pelanggaran atas hak eksklusif untuk memperbanyak dan mengumumkan suatu karya.

³⁴ Jeremy Douglass, William Huber, dan Lev Manovich, *Ibid.*, hlm. 20-21.

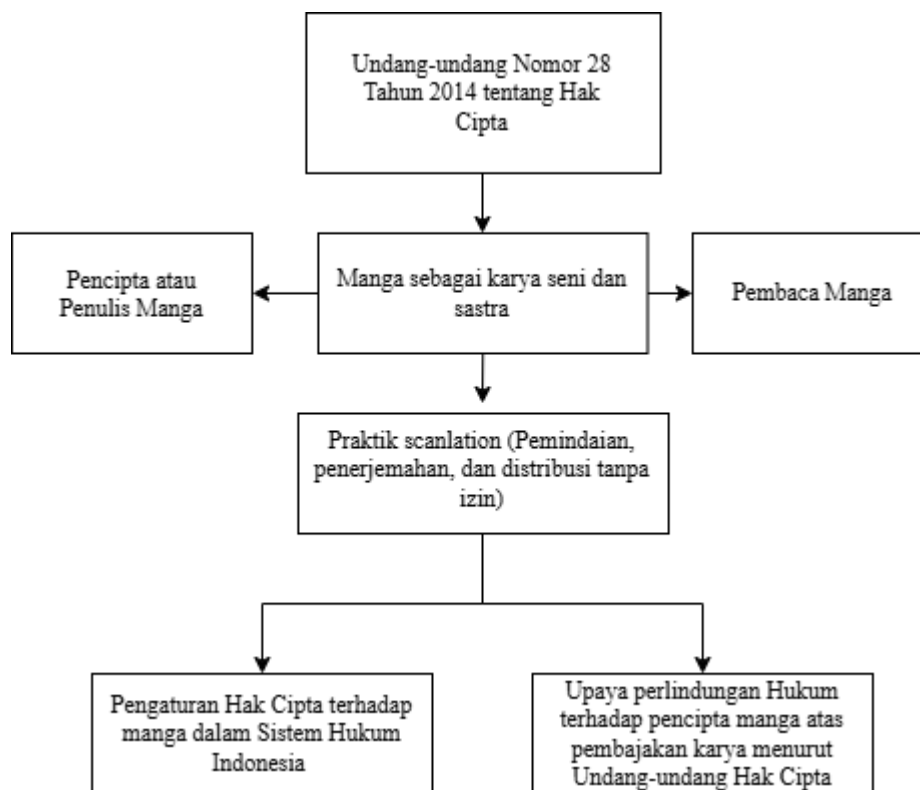
³⁵ *Ibid.*, hlm. 20.

³⁶ *Ibid.*, hlm. 22-23

³⁷ Hye-Kyung Lee, *Op. Cit.*, hlm. 1014–1015.

³⁸ Casey Brienza, "Paratexts in Translation: Reinterpreting 'Manga' for the United States," *The International Journal of the Book* 6, no. 2 (2009): 4-5.

2.5 Kerangka Pikir



Keterangan:

Hak cipta merupakan bagian dari hak kekayaan intelektual yang memberikan perlindungan hukum terhadap karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Hak ini bersifat eksklusif, timbul secara otomatis sejak suatu karya diwujudkan dalam bentuk nyata, dan memberikan hak moral serta hak ekonomi kepada pencipta. Dalam ketentuan Pasal 40 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, salah satu objek yang dilindungi adalah karya tulis dalam bentuk buku maupun karya serupa hasil olah kreativitas manusia yang bernilai ekonomis. Ketentuan tersebut berlaku pula terhadap karya asing, termasuk manga sebagai salah satu jenis komik Jepang yang memiliki popularitas luas di Indonesia. Manga selain dipandang sebagai karya seni juga memiliki nilai ekonomi tinggi. Distribusi resmi manga di Indonesia dilakukan melalui penerbit yang memegang

lisensi, sehingga segala bentuk perbanyakan, penerjemahan, maupun penyebarluasan seharusnya melalui izin pemegang hak cipta. Akan tetapi, dalam praktiknya banyak pihak yang melakukan pelanggaran dengan cara *scanlation*, yaitu kegiatan memindai manga berbahasa asli, menerjemahkannya ke bahasa lain, lalu menyebarkannya melalui media digital tanpa izin.

Fenomena *scanlation* menimbulkan kerugian bagi pemegang hak cipta maupun penerbit resmi, karena mengurangi potensi keuntungan ekonomi sekaligus mengabaikan penghargaan terhadap hak moral pencipta. Kerugian tersebut mengindikasikan adanya perbuatan melawan hukum, sebab pihak pelaku telah mengeksploitasi karya tanpa hak dan melanggar ketentuan perlindungan ciptaan sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan.

Oleh karena itu, penelitian ini berfokus pada dua aspek utama. Pertama, mengenai pengaturan hak cipta terhadap karya asing, khususnya manga, dalam sistem hukum Indonesia ditinjau dari perspektif hukum perdata. Kedua, mengenai bentuk pertanggungjawaban hukum perdata yang dapat dikenakan terhadap pelaku *scanlation* yang melakukan pelanggaran hak cipta manga di Indonesia. Melalui dua fokus tersebut, penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran menyeluruh tentang perlindungan hukum bagi karya asing sekaligus penegakan hak cipta terhadap praktik *scanlation* di Indonesia.

III. METODE PENELITIAN

3.1 Jenis Penelitian

Jenis penelitian dalam penelitian ini adalah penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif atau *normative legal research* merupakan penelitian hukum yang mengkaji hukum sebagai norma atau kaidah yang berlaku dalam masyarakat dan menjadi acuan bagi setiap orang. Penelitian ini dilakukan dengan menelaah bahan hukum yang terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier, seperti peraturan perundang-undangan, yurisprudensi, doktrin hukum, serta literatur yang relevan. Penelitian hukum normatif pada umumnya menggunakan pendekatan perundang-undangan, pendekatan konseptual, maupun pendekatan kasus yang bertujuan untuk memahami norma hukum secara sistematis dan logis.³⁹

Dengan demikian, penelitian ini akan menganalisis ketentuan-ketentuan hukum positif yang berlaku di Indonesia, khususnya Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta instrumen internasional seperti Konvensi Bern dan TRIPs Agreement, untuk menilai bagaimana pengaturan hak cipta terhadap karya asing (manga) diterapkan di Indonesia. Selain itu, penelitian ini juga menelaah upaya perlindungan hukum terhadap pencipta manga atas pembajakan karya menurut Undang-Undang Hak Cipta. Oleh karena itu, penelitian hukum normatif dinilai tepat untuk digunakan dalam mengkaji penelitian yang berjudul “Praktik Manga *Scanlation* dalam Perspektif Hak Cipta di Indonesia”, karena penelitian ini menekankan pada kajian doktrinal dan norma hukum yang berlaku.

³⁹ Muhaimin, *Metode Penelitian Hukum* (Mataram: Mataram University Press, 2020), hlm. 55–56.

3.2 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah penelitian deskriptif. Penelitian hukum deskriptif bersifat pemaparan yang bertujuan untuk memperoleh gambaran lengkap mengenai keadaan hukum yang berlaku pada saat tertentu di dalam masyarakat.⁴⁰ Tipe penelitian deskriptif tepat untuk menggambarkan secara jelas, rinci, dan sistematis mengenai pengaturan hak cipta terhadap *manga* dalam sistem hukum Indonesia, serta Upaya perlindungan hukum terhadap pencipta *manga* atas pembajakan karya menurut Undang-Undang Hak Cipta.

3.3 Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah yang digunakan dalam penelitian ini adalah pendekatan perundang-undangan atau *statute approach* dan pendekatan kasus atau *case approach*. Pendekatan ini merupakan salah satu bentuk penelitian hukum normatif yang menempatkan peraturan perundang-undangan sebagai sumber utama dalam menganalisis isu hukum. Melalui *statute approach*, peneliti menelaah secara sistematis berbagai ketentuan hukum tertulis yang memiliki relevansi dengan permasalahan, baik pada tingkat nasional maupun internasional. Pendekatan *statute approach* bertujuan untuk memberikan pemahaman yang utuh mengenai struktur normatif yang mengatur suatu persoalan hukum, sehingga dapat ditemukan dasar hukum yang tepat serta konsistensi antar norma yang berlaku. Pendekatan ini relevan digunakan dalam penelitian ini, karena *statute approach* dipandang sebagai metode yang relevan untuk mengkaji dan menafsirkan ketentuan hukum yang berlaku secara logis, sistematis, dan konsisten. Selain itu, melalui *case approach*, peneliti menelaah kasus-kasus yang berkaitan dengan isu hukum yang diteliti guna memahami penerapan norma dalam praktik serta menilai kesesuaian antara ketentuan hukum dengan realitas penegakannya, sehingga analisis yang dihasilkan menjadi lebih komprehensif dan aplikatif.

⁴⁰ Wiwik Sri Widiarty, *Buku Ajar Metode Penelitian Hukum* (Yogyakarta: Publika Global Media, 2024), hlm. 119–120.

3.4 Data dan Sumber Data

Dalam penelitian hukum, jenis dan sumber data penting untuk memberikan dasar metodologis yang kuat pada penelitian. Pada penelitian hukum normatif, data diperoleh melalui studi kepustakaan atau *library research* yang terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, dan tersier. Ketiga jenis bahan hukum tersebut saling melengkapi sehingga mampu memberikan gambaran menyeluruh terhadap objek kajian.

A. Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum primer merupakan Bahan hukum yang berasal dari sumber hukum yang bersifat mengikat, yang menjadi dasar utama dalam penelitian. Bahan hukum ini meliputi Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata), Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, serta perjanjian internasional seperti Konvensi Bern dan TRIPs Agreement. Misalnya, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta digunakan sebagai acuan untuk menilai apakah praktik *scanlation* termasuk bentuk pelanggaran hak cipta.

B. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder adalah data yang berfungsi memberikan penjelasan lebih lanjut mengenai bahan hukum primer. Bahan hukum ini dapat berupa literatur, buku teks hukum, jurnal ilmiah, artikel, maupun pendapat para ahli hukum. Contohnya, buku-buku yang membahas hukum kekayaan intelektual dan jurnal yang menguraikan praktik pembajakan karya cipta di era digital menjadi acuan penting untuk mendukung analisis dengan adanya tambahan dari Data Tersier. Data tersier adalah data penunjang yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap Data primer dan sekunder, seperti kamus hukum, kamus besar bahasa Indonesia, ensiklopedia, surat kabar, maupun sumber internet.

3.5 Metode Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data adalah cara yang digunakan peneliti untuk memperoleh data yang diperlukan dalam penelitian. Pada penelitian ini, teknik pengumpulan data dilakukan melalui studi kepustakaan atau *library research*. Studi kepustakaan dilakukan dengan menelaah, membaca, dan mengutip bahan-bahan hukum yang relevan dengan pokok permasalahan. Pengumpulan data ini mencakup:

A. Studi Pustaka

Studi pustaka merupakan kegiatan mengumpulkan data yang dilakukan melalui penelusuran, pengkajian, dan analisis secara sistematis terhadap berbagai sumber tertulis yang berkaitan dengan praktik manga *scanlation*. yang meliputi:

1. Artikel ilmiah dan jurnal akademik, yang membahas pembajakan digital, pelanggaran hak cipta lintas negara, penegakan hukum kekayaan intelektual, serta dinamika industri komik dan manga di era digital.
2. Literatur teoretis dan pendukung, berupa buku teks hukum kekayaan intelektual, teori pertanggungjawaban perdata, doktrin pelanggaran hak cipta, serta literatur hukum internasional yang relevan sebagai dasar analisis konseptual.

B. Studi Dokumen

Studi dokumen dilakukan dengan menelaah berbagai dokumen konkret yang berkaitan dengan praktik manga *scanlation* serta penegakan hukum hak cipta di Indonesia. Dokumen yang digunakan meliputi:

1. Dokumen resmi Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI), berupa laporan tahunan penegakan hukum hak cipta, statistik pelanggaran kekayaan intelektual, serta data penindakan terhadap pembajakan karya di ruang digital.
2. Dokumen kebijakan dan pedoman teknis pemerintah, khususnya dari Kementerian Komunikasi dan Informatika, seperti pedoman pengawasan konten ilegal, kebijakan pemblokiran situs, dan regulasi terkait perlindungan hak cipta di platform digital.

3. Dokumentasi daring dan arsip aktivitas situs *scanlation* di Indonesia, berupa tangkapan layar (*screenshots*), arsip web, laporan komunitas, serta dokumentasi aktivitas distribusi manga tidak berizin yang tersedia di platform digital.
4. Dokumen praktik industri penerbitan manga resmi di Indonesia, meliputi ketentuan lisensi penerbit, kebijakan distribusi digital, serta perjanjian penggunaan konten yang dikeluarkan oleh penerbit atau pemegang hak cipta resmi.
5. Arsip berita dan laporan investigatif media massa, baik nasional maupun internasional, yang melaporkan praktik *scanlation*, penutupan situs ilegal, sengketa hak cipta, serta kebijakan pemerintah dalam mengatasi pelanggaran karya digital.

3.6 Metode Pengolahan Data

Metode pengolahan data dalam penelitian ini dilakukan melalui beberapa tahapan sistematis agar seluruh bahan hukum yang diperoleh dapat dianalisis secara komprehensif dan terarah. Tahapan tersebut meliputi:

1. Inventarisasi Bahan Hukum

Tahap awal dilakukan dengan menghimpun seluruh bahan hukum yang relevan dengan objek penelitian. Bahan hukum tersebut mencakup bahan hukum primer, seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, serta instrumen internasional yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta; dan bahan hukum sekunder berupa buku teks hukum, artikel ilmiah, hasil penelitian, serta publikasi yang membahas praktik manga *scanlation*.

2. Klasifikasi Data

Setelah bahan hukum terkumpul, dilakukan pengelompokan data berdasarkan tema pokok penelitian, yaitu pengaturan hak cipta terhadap

karya asing, mekanisme perlindungan hukum bagi pencipta manga, serta fenomena *scanlation* dalam konteks distribusi digital.

3. Seleksi Data

Pada tahap ini dilakukan penyeleksian bahan hukum untuk memastikan relevansi, keakuratan, dan kredibilitas sumber, serta mengeliminasi data yang tidak berkaitan langsung dengan fokus penelitian.

4. Pengorganisasian Data

Data yang telah diseleksi kemudian disusun secara sistematis sesuai dengan alur analisis dan struktur pembahasan, sehingga setiap bahan hukum dapat dimanfaatkan secara efektif dalam menjawab rumusan masalah penelitian.

5. Pemeriksaan Isi (*Coding*)

Tahap selanjutnya dilakukan dengan mengidentifikasi dan menandai norma hukum, asas, dan prinsip yang relevan dengan isu penelitian, seperti asas *national treatment*, asas *resiprositas*, serta bentuk-bentuk perlindungan hukum perdata terhadap pencipta atau pemegang hak cipta manga.

6. Penyajian Data

Seluruh data yang telah diproses kemudian disajikan dalam bentuk uraian deskriptif-analitis untuk mendukung analisis kualitatif dengan pendekatan yuridis normatif.

7. Penarikan Kesimpulan

Tahap akhir dilakukan dengan merumuskan temuan penelitian secara argumentatif berdasarkan hasil analisis terhadap bahan hukum yang telah diolah, sehingga kesimpulan yang dihasilkan memiliki dasar hukum yang kuat dan relevan dengan fokus penelitian.

3.7 Analisis Bahan Hukum

Analisis Bahan Hukum dalam penelitian ini dilakukan secara kualitatif. Metode analisis kualitatif merupakan cara menganalisis dan menafsirkan Bahan Hukum dalam bentuk kalimat yang runtut, logis, sistematis, dan ilmiah, tanpa menggunakan perhitungan statistik. Bahan Hukum yang telah diperoleh kemudian dihubungkan satu sama lain, disusun secara teratur, dan dijelaskan secara deskriptif sehingga memberikan gambaran yang jelas mengenai permasalahan hukum dalam penelitian ini. Hasil analisis selanjutnya dituangkan dalam uraian yang sistematis agar dapat ditarik suatu kesimpulan yang bersifat deduktif, yaitu dari hal-hal yang bersifat umum menuju pada jawaban khusus atas rumusan masalah penelitian. Analisis data ini dimaksudkan untuk memberikan pemahaman yang komprehensif dan menghasilkan kesimpulan yang tepat sesuai tujuan penelitian.

V. PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Berdasarkan hasil pembahasan dan analisis hukum terhadap praktik manga *scanlation* dalam perspektif hak cipta di Indonesia, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- A. Pengaturan manga *scanlation* dalam perspektif hak cipta di Indonesia telah diatur secara tegas dan komprehensif dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Manga sebagai karya komik termasuk ciptaan yang dilindungi berdasarkan Pasal 40 ayat (1) huruf a, sehingga setiap bentuk pemindaian, penerjemahan, pengeditan, komunikasi ciptaan, dan pendistribusian tanpa izin merupakan pelanggaran terhadap hak ekonomi sebagaimana diatur dalam Pasal 9 ayat (1). Praktik manga *scanlation* secara substansial menghilangkan hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk memperoleh manfaat ekonomi atas ciptaannya, termasuk hak atas royalti dan potensi keuntungan komersial dari distribusi resmi. Oleh karena itu, dalam perspektif hukum perdata, praktik tersebut dapat dikualifikasikan sebagai perbuatan melawan hukum karena memenuhi unsur adanya perbuatan melawan hukum, kesalahan, kerugian, dan hubungan kausal antara perbuatan dan kerugian yang timbul, baik materiil maupun immateriil. Selain melanggar hak ekonomi, praktik manga *scanlation* juga berpotensi melanggar hak moral sebagaimana diatur dalam Pasal 5 ayat (1), terutama ketika terjadi penerjemahan yang tidak akurat, perubahan dialog, sensor sepihak, atau penghilangan konteks budaya yang merusak keutuhan ciptaan serta mencederai reputasi dan kehormatan pencipta. Dengan demikian, pelanggaran tersebut tidak hanya berdampak pada aspek finansial, tetapi juga pada integritas dan identitas karya. Indonesia sebagai negara pihak dalam Konvensi Bern terikat pada prinsip

perlindungan otomatis (*automatic protection*) dan *national treatment*. Prinsip perlindungan otomatis berarti hak cipta timbul tanpa memerlukan formalitas tertentu. Sementara itu, prinsip *national treatment* mengharuskan Indonesia memberikan perlindungan yang sama kepada pencipta asing sebagaimana diberikan kepada pencipta nasional. Dengan demikian, karya manga asal Jepang tetap memperoleh perlindungan hukum penuh di Indonesia, dan pencipta maupun penerbitnya memiliki kedudukan hukum yang sama untuk menuntut atas setiap pelanggaran yang terjadi di wilayah Indonesia. Dengan demikian, praktik manga *scanlation* (karya asing) tetap tunduk pada rezim hukum hak cipta nasional (Indonesia) dan dapat dimintakan pertanggungjawaban hukum melalui mekanisme yang tersedia. Dalam proses penegakannya, meskipun pencipta atau penerbit manga berasal dari luar negeri, kuasa hukum yang beracara di pengadilan Indonesia tetap harus merupakan advokat Indonesia yang terdaftar sesuai ketentuan Undang-Undang Nomor 18 Tahun 2003 tentang Advokat dan berada di bawah organisasi advokat yang sah, yaitu Perhimpunan Advokat Indonesia, karena advokat asing tidak memiliki kewenangan untuk beracara dalam sistem peradilan Indonesia.

- B. Upaya perlindungan hukum terhadap pencipta manga atas pembajakan karya menurut Undang-Undang Hak Cipta dapat dilakukan melalui mekanisme preventif dan represif. Upaya preventif dilakukan melalui pencatatan hak cipta sebagai alat bukti awal yang memperkuat posisi hukum pencipta atau pemegang hak cipta dalam sengketa, meskipun pencatatan bukan merupakan syarat lahirnya hak cipta. Selain itu, penggunaan lisensi yang sah sebagaimana diatur dalam Pasal 80. Sementara itu, upaya represif dapat ditempuh melalui pemanfaatan kanal pengaduan kepada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, khususnya Pasal 55 UUHC, lalu ada gugatan perdata berupa tuntutan ganti rugi sebagaimana diatur dalam Pasal 96, serta penegakan hukum pidana terhadap pelanggaran hak cipta sebagaimana diatur dalam Pasal 113. Namun demikian, meskipun kerangka normatif telah tersedia secara memadai, efektivitas penegakan

hukum masih menghadapi kendala struktural dan sosiologis, terutama karena karakter pelanggaran yang terjadi di ruang digital bersifat lintas batas negara (*borderless*), memanfaatkan anonimitas pelaku, serta rendahnya tingkat kesadaran hukum masyarakat. Kondisi tersebut menunjukkan adanya kesenjangan antara norma hukum (*das sollen*) dan realitas praktik di masyarakat (*das sein*). Oleh karena itu, perlindungan hukum terhadap pencipta manga memerlukan pendekatan yang tidak hanya berorientasi pada penegakan hukum semata, tetapi juga penguatan literasi hukum, peningkatan kerja sama lintas negara, serta peran aktif platform digital dalam mencegah dan menindak distribusi konten ilegal secara lebih efektif.

5.2 Saran

Berdasarkan kesimpulan tersebut, saya memberikan beberapa saran sebagai berikut:

- A. Bagi pemerintah dan aparat penegak hukum perlu meningkatkan efektivitas penegakan hukum hak cipta di ruang digital, khususnya terhadap praktik manga *scanlation*. Upaya ini dapat dilakukan melalui penguatan pengawasan terhadap situs-situs ilegal, kerja sama lintas negara, serta optimalisasi mekanisme pemutusan akses (*blocking*) terhadap platform yang melanggar hak cipta.
- B. Bagi pemegang hak cipta dan penerbit resmi pemegang hak cipta dan penerbit resmi, diharapkan dapat memperluas akses legal terhadap manga, baik melalui platform digital yang terjangkau maupun strategi distribusi yang lebih adaptif dengan kebutuhan pembaca. Penyediaan akses legal yang mudah dan terjangkau dapat menjadi salah satu langkah preventif untuk menekan maraknya praktik *scanlation*.
- C. Bagi Masyarakat perlu meningkatkan kesadaran hukum mengenai pentingnya penghormatan terhadap hak cipta sebagai bentuk perlindungan terhadap karya dan kreativitas pencipta. Pemahaman bahwa *scanlation* merupakan pelanggaran hukum, meskipun sering dianggap wajar secara

sosial, menjadi penting untuk membangun ekosistem industri kreatif yang adil dan berkelanjutan.

- D. Bagi Penelitian selanjutnya diharapkan dapat mengkaji praktik *manga scanlation* dari perspektif yang lebih luas, seperti pendekatan perbandingan hukum internasional, analisis efektivitas penegakan hukum digital, atau kajian sosiologis mengenai kesadaran hukum masyarakat terhadap hak cipta di era digital.

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

Gravett, Paul. (2004). *Manga: Sixty years of Japanese comics*. Laurence King Publishing.

Muhaimin. (2020). *Metode Penelitian Hukum*. Mataram: Mataram University Press

Nugroho, Sigit Sapto., Haryani, A. Tri., & Farkhani, Farkhani. (2020). *Metodologi riset hukum*. Oase Pustaka.

Sembiring, Sentosa. (2014). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: Nuansa Aulia.

Usman, Rachmadi. (2003). *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*. Bandung: Alumni.

Widiarty, Wiwik Sri. (2024). *Buku ajar metode penelitian hukum*. Publika Global Media.

B. JURNAL

Berndt, Jaqueline. (2016). *Manga, which manga? Publication formats, genres, users*. In A.

Brienza, Casey. (2015). *Global manga: "Japanese" comics without Japan?* Routledge, 87.

Flamiano, Dolores A. (2010). The "scanlation" phenomenon: Fan piracy or globalization of Japanese comics? *International Journal of Comic Art*, 12(1), 125–147.

Jaman, Ujang Badru., Putri, G. R., & Anzani, T. A. (2021). Urgensi perlindungan hukum terhadap hak cipta karya digital. *Jurnal Rechten: Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia*, 3(1), 9–12.

- Jannah, Maya. (2018). Perlindungan hukum hak kekayaan intelektual (HAKI) dalam hak cipta di Indonesia. *Jurnal Ilmiah Advokasi*, 6(2), 56–62.
- Kacsuk, Zoltan. (2018). Re-examining the “What is Manga” problematic: The tension and interrelationship between the “style” versus “Made in Japan” positions. *Arts*, 7(3), 1–2.
- Kinko Ito. (2005). A History of Manga in the Context of Japanese Culture and Society. *Journal of Popular Culture*, 38(3), 456–473.
- Kurnia, Muhamad Rizki., Rahmayani, Nuzul., & Nazar, Jasman. (2023). *Legalitas manga-scanlation pada komik/manga online di situs Mangaku.live ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta*. *Supremasi Jurnal Hukum*, 5(2), 159–169.
- Lee, Hye-Kung. (2009). Between fan culture and copyright infringement: Manga scanlation. *Media, Culture & Society*, 36(6), 2–18.
- Manovich, L., Douglass., J., & William Huber. (2011). Understanding scanlation: How to read one million fan-translated manga pages. *Image & Narrative*, 12(1), 190–227.
- Natsume, Fusanosuke. (2020). The characteristics of Japanese manga. *International Journal of Comic Art*, 22(2), 164–179.
- Norris, Craig. (2009). *Manga, Anime, and Visual Art Culture*. In M. W. MacWilliams (Ed.), *Japanese Visual Culture: Explorations in the World of Manga and Anime*, 236.
- Rizki, R., Setiawan, Ahmad, & Pratama, Dimas. (2022). Analisis terhadap situs Mangaku.live dalam perspektif hak cipta. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 4(2), 45–52.
- Targowski, Juri Abe, & Hisanori Katō (Eds.), *Japanese Civilization in the 21st Century*. New York: Nova Science Publishers.
- Widyastuti, Yuyun. (2020). *Analisis Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 tentang perlindungan hak kekayaan intelektual (hak cipta) dalam perspektif masalah mursalah*. *Al-Hakim: Jurnal Ilmiah Mahasiswa Studi Syariah, Hukum dan Filantropi*, 2(1), 73–82.
- World Intellectual Property Organization (WIPO). (2020). *What is Intellectual Property?*. Geneva: WIPO Publication. 3.

C. KONVENSI INTERNASIONAL

World Intellectual Property Organization (WIPO). (1971). *Berne convention for the protection of literary and artistic works (Paris Act)*.

World Trade Organization. (1994). *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs)*, Annex 1C of the Marrakesh Agreement Establishing the World Trade Organization.

D. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

E. SITUS WEBSITE

Anime Hunch. (2022). *Anime & manga industry lost around 2 trillion yen due to piracy in 2022*. Diakses dari <https://animehunch.com/anime-manga-industry-lost-around-2-trillion-yen-due-to-piracy-in-2022/>

APEC Legal Services Initiative. (n.d.). *Inventory: Indonesia – legal services*. <https://www.legalservices.apec.org/inventory/indonesia.html>. Diakses pada 4 Februari 2026.

Beebom. “700+ Series Wiped Out After DMCA Hits Popular Manga Piracy Site.” 16 Mei 2025. <https://beebom.com/700-series-wiped-out-after-dmca-hits-popular-manga-piracy-site/>. Diakses pada 27 Februari 2026.

ComicBook.com. (2024). *Manga piracy is costing Japan hundreds of millions in 2024*. Diakses dari <https://comicbook.com/anime/news/manga-piracy-japan-2024-losses/>

Data Bridge Market Research. “*Global Manga Market Size, Share, and Trends Analysis Report – Industry Overview and Forecast to 2032*.” Diakses pada tanggal 7 Oktober 2025. <https://www.databridgemarketresearch.com/reports/global-manga-market>

- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. “DJKI Verifikasi Penutupan 41 Situs Pelanggar Hak Cipta atas Laporan COA Webtoon.”
<https://www.dgip.go.id/artikel/detail-artikel-berita/djki-verifikasi-penutupan-41-situs-pelanggar-hak-cipta-atas-laporan-coa-webtoon>.
Diakses pada 27 Februari 2026.
- Geek Culture. (2021). *Manga piracy cost the industry USD \$8 billion in 2021*.
Diakses dari <https://geekculture.co/manga-piracy-cost-industry-usd8-billion-in-2021/>
- Hukumonline. (n.d.). *Can foreign advocates establish law firms in Indonesia?*
<https://www.hukumonline.com/klinik/a/can-foreign-advocates-establish-law-firms-in-indonesia--1t63db59e6b9a69>. Diakses pada 4 Februari 2026.
- HypeStat. “Mangaku.vip Traffic and Analytics.”
<https://hypestat.com/info/mangaku.vip>. Diakses pada 27 Februari 2026.
- Mahkamah Agung Republik Indonesia. (2013). *Putusan Nomor 189 K/Pdt.Sus-HKI/2013*. Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia.
Diakses pada 31 Januari 2026 dari <https://putusan3.mahkamahagung.go.id>
- Nihon Manga World. “*Manga etymology*.” Nihon Manga World Blog. Diakses pada tanggal 7 Oktober 2025.
<https://nihonmangaworld.wordpress.com/2011/10/01/manga-etymology/>
- Pengadilan Negeri Jakarta Pusat. (2020). *Putusan Nomor 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020*. Direktori Putusan Mahkamah Agung Republik Indonesia.
Diakses pada 31 Januari 2026 dari <https://putusan3.mahkamahagung.go.id>
- Perhimpunan Advokat Indonesia. (2024). *Pengumuman pendidikan kode etik untuk advokat asing*. <https://www.peradi.or.id>. Diakses pada 4 Februari 2026.
- Repository Universitas Bhayangkara Jakarta Raya. (n.d.). *Pembahasan sengketa hak cipta dalam Putusan Mahkamah Agung Nomor 189 K/Pdt.Sus-HKI/2013*. Diakses pada 31 Januari 2026 dari <https://repository.ubharajaya.ac.id>

SEMrush. “Mangaku.co.id Traffic Analytics Overview.”
<https://www.semrush.com/website/mangaku.co.id/overview/>. Diakses pada
27 Februari 2026.

World Intellectual Property Organization (WIPO). “*Berne Convention for the
Protection of Literary and Artistic Works*.” Diakses pada 7 Oktober 2025.
<https://www.wipo.int/treaties/en/ip/berne/>

World Intellectual Property Organization (WIPO). “*Contracting Parties - Berne
Convention*.” Diakses pada tanggal 7 Oktober 2025.
<https://www.wipo.int/wipolex/en/treaties/parties/231>