

**UPAYA PEMERINTAH JEPANG DALAM MENANGANI PEMBAJAKAN
MANGA SERTA ANIME DI TIONGKOK (2020-2022)**

Oleh: Duta Maulana Fadhila

email: Dutamaulana12001@gmail.com

Pembimbing: Dr. Yusnarida Eka Nizmi, S.IP., M.Si

e-mail: eka.nizmi@lecturer.unri.ac.id

Jurusan Hubungan Internasional

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik

Universitas Riau

Kampus Bina Widya, Jl. H.R. Soebrantas Km 12,5 Simp. Baru, Pekanbaru 28293

Telp/Fax. 0761-63277

ABSTRACT

This research was conducted based on the rampant manga and anime piracy experienced by the Japanese as creators, which caused the Japanese government to experience enormous losses. so that the pirated site is not hit by a takedown, whether it's by using a new web, a new domain or other sneaky ways to make the site safe from the security carried out by the Japanese. Not only that, the Japanese have also taken many preventive measures, but there are still gaps that can be passed for pirates to carry out their actions. action on the distribution of pirated manga, by making laws and regulations and punishments for the perpetrators of piracy, the Japanese have been able to reduce the number of existing piracy, but cannot prohibit it, with piracy still existing, the Japanese are still very dangerous about this version.

This research uses qualitative methods, where this research uses books, e-books, journals, e-journals, websites, and also other literature studies. This study uses the perspective of Pluralism as well as role theory and the theory of protection of intellectual property rights.

The results of this study are, with Japan's losses which are estimated to reach trillions of yen in 2020-2022, Japan has succeeded in suppressing existing piracy rates, as well as making regulations and also being a pioneer in the creation of a new organization under the auspices of CODA, namely the International Anti-Piracy Organization (IAPO).

Keywords: piracy, manga, anime, loss

PENDAHULUAN

Kementerian Ekonomi, Perdagangan, dan Industri (METI) di Jepang mengakui bahwa manga dan anime dihargai oleh para penggemar dan memberikan kontribusi yang signifikan terhadap pendapatan negara. Manga dan anime saling terkait dalam konsumsi, di mana manga dapat diadaptasi menjadi anime dan sebaliknya. Meskipun istilah "komik" umumnya digunakan untuk merujuk pada karya yang menggabungkan gambar dan teks oleh para kreator di seluruh dunia, di Jepang, karya tersebut lebih dikenal dengan sebutan manga. Di sisi lain, seluruh bidang produksi animasi di Jepang disebut sebagai anime. Baik manga maupun anime memiliki banyak penggemar dan memiliki tempat istimewa di hati para penggemarnya dari berbagai latar belakang di seluruh dunia.

Industri kreatif, di bawah naungan METI, memanfaatkan potensi kekayaan intelektual ini untuk menciptakan peluang kerja baru bagi mereka yang ingin menyalurkan kreativitas dan keterampilan mereka. Sektor industri kreatif Jepang memprediksi bahwa permintaan dan minat publik global terhadap konten berbasis media, seperti manga dan anime, akan terus meningkat dalam dekade mendatang, menawarkan kisah dan animasi baru yang memikat penonton. Pada tahun 2009, pendapatan dari konten berbasis media mencapai sekitar 22,7 triliun yen, setara dengan sekitar 166,4 miliar dolar AS dengan kurs tahun 2022. Pada tahun 2020, diproyeksikan akan menghasilkan keuntungan sekitar 42,4 triliun yen, atau sekitar 310,8 miliar dolar AS dengan kurs tahun 2022.

¹ Craig Norris, "Manga, Anime, and Visual Art Culture," *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, (2009): 236, diakses pada 30 Maret 2022, https://dx.doi.org/10.1017/CCOL9780521880473_014

² Thorsten Staake dan Elgar Fleisch, (2008), *Countering counterfeit Trade: Illicit Market Insights, Best- Practice Strategies, and Management Toolbox* (Berlin: Springer Science & Business Media), 17.

Pada tahun 2016, METI merilis data tentang kontribusi signifikan Jepang di pasar luar negeri. Jepang memiliki bagian sebesar 2,5% dari total nilai pasar luar negeri pada tahun 2015, dengan manga dan anime berkontribusi sebesar 24,1% dan 1,4% dari nilai tersebut, masing-masing. Data ini menunjukkan potensi besar manga dan anime dalam memberikan manfaat signifikan bagi pendapatan negara.

Namun, tingginya minat masyarakat terhadap manga dan anime juga membuat keduanya rentan terhadap pembajakan. Pada tahun 2015, MUSO fokus dalam penelitiannya tentang pembajakan konten anime, dan hasilnya menunjukkan terjadi sekitar 7,7 miliar kunjungan ke situs pembajakan anime secara global dalam satu tahun. Menurut laporan dari Asosiasi Distribusi Konten Luar Negeri (CODA), kerugian akibat pembajakan manga, anime, film, program siaran, dan musik di luar Jepang pada tahun 2014 lebih dari dua kali lipat dari pendapatan yang dihasilkan melalui saluran distribusi legal. Kerugian dari penjualan ilegal diperkirakan mencapai sekitar 288,8 miliar yen, atau sekitar 2,1 miliar dolar AS dengan kurs tahun 2022, sedangkan penjualan legal pada tahun yang sama hanya sekitar 123,4 miliar yen, atau sekitar 900 juta dolar AS dengan kurs tahun 2022.³ Pembajakan online juga menjadi perhatian serius, karena METI melaporkan perkiraan biaya total dari pembajakan online pada tahun 2014 sekitar 2 triliun yen, atau sekitar 14,6 miliar dolar AS dengan kurs tahun 2022.

Isu serangan terhadap industri kreatif Jepang, terutama konten berbasis media seperti manga dan anime, menjadi latar belakang yang jelas untuk penelitian ini. Serangan dan pelanggaran hak kekayaan intelektual dapat terjadi baik secara offline melalui saluran

³ Mitsuhiro Yoshimoto, "The Status of Creative Industries in Japan and Policy Recommendations for Their Promotion," *NLI Research* (2003): 1, diakses pada 30 Maret 2022, <https://www.ico-d.org/database/files/library/japan.pdf>

distribusi ilegal maupun secara online melalui internet. Perilaku pembajakan online terus meningkat seiring dengan globalisasi yang semakin berkembang, menyebabkan kerugian yang semakin besar.

Menurut OECD, pembajakan memiliki banyak dampak negatif bagi berbagai aktor, baik di tingkat nasional maupun internasional. Pemerintah mengalami penurunan penerimaan pajak dan peningkatan biaya untuk kampanye anti-pembajakan atau anti-pemalsuan. Kreativitas dan talenta berhubungan dengan pertumbuhan ekonomi suatu negara.

Laporan Indeks Kreativitas Global ⁴tahun 2015 menempatkan Jepang di peringkat ke-24 dari 139 negara yang terdaftar, mengakui keunggulannya dalam kreativitas. Jepang memanfaatkan keunggulannya ini melalui inisiatif Cool Japan. Pada tahun 2007, pemerintah Jepang mengumumkan keinginannya untuk mempromosikan budaya Jepang, dengan fokus utama pada ekspor manga, anime, dan musik untuk meningkatkan popularitas budaya populer Jepang, terutama melalui konten berbasis media seperti manga dan anime, di seluruh dunia.

Manga dan anime tidak hanya diciptakan untuk hiburan semata, tetapi juga sebagai sarana untuk mengungkapkan berbagai aspek Jepang, seperti tradisi, sejarah, budaya, dan kehidupan sehari-hari. Kedua media ini sering digunakan oleh karakternya untuk menyampaikan pandangan mereka, baik tentang diri mereka sendiri maupun dunia secara umum. Sejak tahun 1970-an, manga dan anime telah mendapatkan popularitas di seluruh dunia, menjadi konten yang dapat

dikonsumsi oleh berbagai kalangan di berbagai penjuru dunia.

Pada periode ini, anime memainkan peran penting dalam meningkatkan popularitas manga. Penayangan anime dengan terjemahan teks di beberapa stasiun televisi pada awal tahun 1980-an menjadi batu loncatan bagi posisi manga saat ini. Seiring dengan semakin banyaknya seri anime yang ditayangkan dan semakin populer, terjemahan manga dalam bahasa target juga mulai masuk pasar, sehingga popularitas manga mencapai puncaknya pada akhir tahun 1990-an.

Selama beberapa dekade, para penggemar manga dan anime telah tumbuh di seluruh dunia, termasuk di Cina. ⁵Pada tahun 1980-an, manga dan anime populer di Cina termasuk "*Ikkyu-san*" dan "*Astro Boy*." Di tahun 1990-an, termasuk "*Chibi Maruko-chan*," "*Detective Conan*," "*Slam Dunk*," dan "*Doraemon*." Di tahun 2000-an, judul-judul populer termasuk "*One Piece (Eiichiro Oda)*," "*Nana*," "*Miss Kobayashi's Dragon Maid*," dan "*Black Butler*." Saat ini, Cina menjadi negara dengan tingkat konsumsi manga dan anime tertinggi. Meskipun mengalami penurunan sedikit sebesar 1,8% pada tahun 2018, pada tahun 2017, Asosiasi Animasi Jepang (AJA) menunjukkan bahwa Cina merupakan negara terkemuka dalam hal kontrak lisensi produk anime di dunia.

KERANGKA KONSEPTUAL

Penelitian ini menggunakan konsep yang awalnya dipublikasikan oleh David Pullman dan David Bowie pada tahun 1997, dan berikut adalah kerangka konseptual berdasarkan pendekatan yang dilakukan oleh David Pullman dalam industri musik:

⁴Ministry of Economy, Trade and Industry of Japan, (2014), https://warp.da.ndl.go.jp/search/ArchiveSearch/WE11_en.jsp?originalUrl=http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/creative/file/1406CoolJapanInitiative.pdf Creative Industry, Cool Japan Initiative July 2014, Tokyo, 1, diakses pada 5 Agustus 2022

⁵ Norris, Craig, (2009), "Manga, Anime, and Visual Art Culture," *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*,: 236, <https://dx.doi.org/10.1017/CCOL9780521880473.014>

1. Identifikasi Aset Kekayaan Intelektual: Mengidentifikasi aset kekayaan intelektual yang memiliki nilai komersial tinggi, seperti hak cipta atas katalog lagu atau hak distribusi atas karya musik dari artis terkenal.

2. Penilaian Nilai Aset: Melakukan penilaian nilai aset kekayaan intelektual berdasarkan potensi pendapatan masa depan yang dihasilkan dari aset tersebut, termasuk penjualan album, royalti, dan hak-hak terkait.

3. Struktur Transaksi: Membentuk struktur transaksi yang melibatkan penerbitan instrumen keuangan khusus, seperti obligasi yang dikenal sebagai "celebrity bonds" atau "music-backed securities".

4. Penerbitan Obligasi: Melakukan penerbitan obligasi berdasarkan pendapatan masa depan yang diharapkan dari hak cipta atau hak distribusi aset kekayaan intelektual tersebut. Obligasi ini dijual kepada investor sebagai instrumen keuangan.

5. Pendapatan dan Pengembalian: Pendapatan yang diterima dari penjualan musik, royalti, dan hak-hak terkait digunakan untuk membayar bunga dan pokok obligasi kepada investor. Pengembalian bagi investor bergantung pada kesuksesan penjualan musik dan pendapatan yang dihasilkan.

6. Risiko dan Manajemen Risiko: Mengidentifikasi risiko yang terkait dengan industri musik, seperti perubahan tren musik, perubahan preferensi konsumen, atau penurunan penjualan album. Melakukan manajemen risiko dengan mengantisipasi dan mengurangi dampak risiko terhadap kinerja investasi.

7. Pemasaran dan Promosi: Melakukan strategi pemasaran dan promosi yang efektif untuk meningkatkan penjualan album atau karya musik yang terkait dengan aset kekayaan intelektual. Ini dapat melibatkan kampanye iklan, konser, atau kerjasama dengan mitra industri musik.

8. Hak Kepemilikan dan Perlindungan Hukum: Memastikan hak kepemilikan aset

kekayaan intelektual dilindungi secara hukum dan terjamin melalui kontrak dan perjanjian yang tepat. Mengambil langkah-langkah untuk melawan pembajakan atau penggunaan ilegal aset tersebut.

9. Pemulihan Aset: Setelah jangka waktu obligasi berakhir, hak kepemilikan aset kembali kepada artis atau pemilik asli. Obligasi tersebut ditebus dan investor menerima kembali investasi awal mereka.

10. Inovasi dan Dampak: Pendekatan yang dilakukan oleh David Pullman membawa inovasi dalam penggunaan aset kekayaan intelektual sebagai instrumen keuangan. Ini memberikan kesempatan bagi artis atau pemilik hak cipta untuk memonetisasi aset mereka dengan cara yang berbeda dan menciptakan potensi pendapatan tambahan.

Dan dari 10 hal yang menjadi hasil pendekatan atas apa yang di ciptakan David Pullman, penulis berupaya untuk membuat skripsi ini dengan sebaik mungkin berdasarkan konsep yang didapat dengan menjadikan Bowie Bonds sebagai acuan dalam pembuatan skripsi ini dengan analisis yang lebih mudah diterima, yakni dengan memaparkan biaya produksi, pemasaran, pertimbangan resiko, hak kepemilikan serta perlindungan hukum, dan pemulihan aset.

Tingkat analisis : Negara

Level analisis sendiri berkaitan dengan unit (Individu, negara, atau sistem) yang menjadi fokus dari teori. Waltz berpendapat bahwasanya, level analisis adalah faktor-faktor penjelas, sementara Singer sendiri berpendapat bahwa level analisis merupakan target analisis di mana peneliti dapat memperoleh gambaran (description), penjelasan (explanation) dan perkiraan (prediction) yang akurat tentang perilaku negara.⁶

⁶ Yessi Olivia, "Level Analisis Sistem Dan Teori Hubungan Internasional," *Transnasional* 5, no. 01 (2013): 890–907.

METODE PENELITIAN

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut John Creswell, metode kualitatif merupakan cara kerja yang mengutamakan teks, gambar, suara, atau gabungan keseluruhannya untuk kemudian dianalisis kembali sehingga pemahaman terhadap isu yang dibahas.⁷ 17 Buku, metode penelitian kualitatif, Dr. H Zuchri Abdussamad, S.I.K., M.Si., hal 47-48

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data-data penunjang penelitian ini (sementara) adalah pengumpulan data sekunder. Data sekunder ditujukan untuk membantu dan mendukung jawaban pertanyaan penelitian dengan cara memilih sumber-sumber relevan. Penulis memanfaatkan sumber-sumber yang secara resmi dipublikasikan oleh lembaga dan kementerian negara, konstitusi hukum, hasil dari penyelenggaraan pertemuan atau kesepakatan antar-negara bersangkutan. Selain itu, penulis juga menggunakan berbagai macam literatur, hardcopy dan softcopy, baik berupa buku cetak, artikel jurnal, artikel berita, konten website, dan lain sebagainya.

PEMBAHASAN

Supaya dalam upaya diplomasinya Jepang bisa membetulkan hubungannya dengan Indonesia, buat mengestimasi sebagian perkara yang nantinya dikhawatirkan hendak timbul hingga Jepang memakai suatu diplomasi yang dapat dikatakan unik buat mengawali pencitraannya ialah dengan mengenakan kebudayaan modernnya.

Awal Mula *Cool Japan*

Akhir tahun 1990-an, Jepang mulai kembali mengganti strategi diplomasinya bersamaan dengan arus globalisasi yang terus menghadirkan tantangan- tantangan

baru. Salah satu strategi yang digunakan oleh Jepang merupakan buat meningkatkan budaya- budaya postmodern, disamping menggunakan budaya- budaya tradisional yang sudah terdapat lebih dahulu. Anime, novel manga, mode, musik pop, santapan, serta novel dari penulis- penulis muda kesimpulannya mulai menempati posisi peranan berarti dalam aktivitas kebudayaan Jepang di tingkatan Internasional.⁸ Tidak bisa dipungkiri kalau secara alamiah kegiatan- kegiatan tersebut bertabiat komersial serta mempunyai keterkaitan yang kokoh dengan kebijakan perdagangan, semacam proteksi terhadap kekayaan intelektual serta pula partisipasi dalam festival- festival Internasional. Jepang betul- betul menggunakan pop culture selaku fasilitas diplomasi, teruji dengan intensitas pemerintahan Jepang yang memfokuskan pop culture dalam salah satu bagian di Diplomatic Bluebook 2004 dengan nama programnya, “*Cool Japan*”. Apalagi Gaiko Forumu (Forum Diplomatik), majalah bulanan terpaut diplomasi yang diterbitkan oleh Kementerian Luar Negara Jepang, mempunyai satu bagian spesial buat artikel- artikel terpaut pop culture selaku fitur diplomasi dalam sebagian isu. Buat tingkatkan daya

Penyebaran Anime dan Manga

Guna dan efisiensi pemakaian pop culture itu sendiri, Departemen Luar Negara Jepang mengadakan kerjasama dengan Japan Foundation yang adalah lembaga dibawah pemerintahan Jepang yang ada di bermacam negeri dimana salah satu tugasnya merupakan menjembatani publikasi kebudayaan Jepang di bermacam belahan dunia. Pengaruh pop culture Jepang di bermacam belahan dunia telah tidak bisa diragukan lagi.

Anime- anime Jepang jadi terus menjadi mendunia serta sangat gampang

⁷ Dr. H. Zuchri Abdussamad, S.I.K., M.Si., Metode penelitian kualitatif, hal 47-48

⁸ Japanese Government: “Promote Anime and Manga,” diakses dari, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-02-13/japanese-government-promote-anime-and-manga>, diakses pada 1 Januari 2023.

diakses dalam bermacam bahasa, style berbusana anak muda juga mulai menjajaki kiblat Jepang, tidak hanya itu musik- musik Jepang juga jadi terus menjadi kerap diperdengarkan dimanapun.

Penjualan- penjualan produk pop culture Jepang melesat dalam angka yang lumayan signifikan, semacam penjualan CD yang apalagi angka preorder Internasionalnya juga bisa menembus angka satu juta kopi.⁹ Klub- klub pengkaji kebudayaan Jepang juga terus menjadi banyak serta tidak cuma itu, apalagi banyak klub yang mengkajinya secara khusus.

Festival kebudayaan Jepang jadi energi tarik untuk warga di segala dunia, salah satunya Indonesia, dimana Japan Foundation mengadakan kegiatan tahunan yang dinamakan JakJapan Matsuri. Kegiatan tersebut ialah kegiatan dalam skala besar serta sukses menarik ratusan ribu wisatawan dalam satu hari. Oleh sebab itu, jadi sangat berarti buat memandang gimana pemerintahan Jepang menggunakan pop culture selaku fasilitas diplomasi efisien buat menyebarkan pengaruhnya. Masih lekat dalam ingatan sebagian kartun Jepang dengan berhasil mendominasi pertelevisian dalam negeri. Kartun- kartun semacam Pokemon serta Doraemon jadi sesuatu tontonan harus untuk kanak- kanak di segala dunia. Kartun- kartun Jepang tersebut mengisi waktu- waktu premier di tv, ialah sepulang sekolah serta pada sabtu ataupun pekan pagi. Kartun Jepang ataupun yang lebih diketahui anime sudah sukses melebarkan pengaruhnya ke segala belahan dunia. Salah satu fakta tampaknya merupakan kala Pokemon yang dahulu pernah menggapai masa kejayaannya sukses ditayangkan di lebih dari 65 negeri serta diterjemahkan ke dalam 30 bahasa. Kesuksesan Pokemon tersebut lantas

⁹ Japanese Government: "Promote Anime and Manga," diakses dari, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-02-13/japanese-government-promote-anime-and-manga>, diakses pada 1 Januari 2023.

membuat anime ini berhasil menjadi sampul utama dari majalah TIME.

Doraemon juga jadi salah satu anime yang lain yang mempunyai pengaruh yang kokoh di bermacam belahan dunia, seri novel serta film nya telah dirilis dalam jumlah yang lumayan banyak.¹⁰ Pemerintah Jepang juga menyadari kemampuan dari Doraemon yang dinilai bisa diterima dengan gampang oleh warga luas. Sehingga, pada Maret 2008, tokoh kartun Doraemon dinobatkan oleh Duta Anime oleh Menteri Luar Negara Jepang dikala itu, Masahiko Koumura. Koumura mengatakan harapannya dengan menobatkan Doraemon selaku Duta Anime, kalau dia mempunyai harapan yang besar kalau warga dunia bisa mengenali sisi positif dari Jepang lewat anime Jepang.

Cool Japan Yang Berhasil Diterima Masyarakat Global

Kebudayaan modern ataupun budaya populer (*Cool Japan*) yang meliputi seni musik, film, serta sastra. ialah kebudayaan modern Jepang tumbuh pesat sampai bisa populer ke segala dunia. Salah satu kebudayaan modern yang digemari oleh warga merupakan film anime (kartun). Sudah banyak diciptakan film kartun Jepang yang berhasil serta disukai oleh warga. Bersamaan dengan terkenalnya film- film tersebut, hingga nama negeri Jepang juga turut melambung di segala negeri yang menayangkan film- film itu. Apalagi bisa dikatakan kalau industri perfilman Jepang terkategori maju, baik film anime (kartun) ataupun drama. Sepanjang 2 dekade terakhir, bahan- bahan budaya pop Jepang sudah diekspor, diperdagangkan serta disantap secara besar- besaran di seluruh Asia Timur serta Tenggara. Bermacam tipe dari bahan- bahan ini secara sangat gampang didapat serta siap di pasaran khususnya di kota- kota besar daerah ini. Selaku contoh, banyak majalah mode di Hongkong berasal dari Jepang, dalam tipe asli maupun dalam tipe bahasa Canton.

¹⁰ ibid

Buku- buku novel Jepang diterjemahkan secara teratur kedalam bahasa- bahasa Korea Selatan, Thailand, Indonesia serta Taiwan. Buku- buku ini mendominasi pasaran novel novel di Asia. Karakter- karakter animasi Jepang, semacam Hello Kitty, Ampan Man, serta Pokemon bisa ditemui di mana-mana di pasar-pasar yang terdapat di kota- kota Asia, dalam wujud mainan maupun perlengkapan sekolah/ kantor baik yang berlisensi ataupun tidak. Animasi Jepang yang umumnya di alih bahasakan, ialah animasi yang sangat terkenal. Astro Boy, Sailor Moon, serta Lupin ialah beberapa contoh animasi yang berhasil serta bisa ditemui di nyaris seluruh toko animasi di Hongkong serta Singapore.

Di kota- kota besar di Tiongkok, dikala ini sehabis aktivitas yang menyangkut kegemaran ataupun hobby kian diterima,¹¹ bahan- bahan budaya terkenal Jepang dengan kilat merambah toko- toko lokal, membuka pintu untuk penyebaran pasar budaya negaranya. Elemen- elemen budaya terkenal Jepang ini menyebarkan pengaruhnya di negara- negara Asia, misalnya Taiwan, Hongkong, Singapore, Thailand, Vietnam, Korea serta Indonesia.

Perkembangan Manga dan Anime di Tiongkok

Pemerintah¹² Tiongkok di tahun baru menyadari fakta bahwa anak-anak Tionghoa sangat terpengaruh oleh manga, hal ini dikarenakan fenomena imperialisme budaya. Dan hal itu membuat pasar domestic manga cenderung berkembang pesat. Selain itu, mengimpor manga resmi pastinya akan menjadi tren baru di masa mendatang. Adapun sejarah penerbitan manga di

Tiongkok secara kasar dapat dibagi menjadi empat periode¹³ :

- Periode pertama adalah selama sepuluh tahun pertama reformasi pasar (1980-an) sangat sedikit komik asing yang dibawa ke Tiongkok secara kebetulan. Istilah hak cipta sangat tidak dikenal oleh kebanyakan orang Tionghoa, sementara buku masih merupakan sumber yang langka bagi publik pada saat itu.
- Periode kedua adalah pada awal 1990-an. Cukup banyak manga yang diimpor dengan hak cipta resmi melalui Hainan Publishing Company of Photography and Fine Art. Inisiasi tersebut dipromosikan oleh Jepang yang bermaksud memasukkan manga ke pasar Tiongkok. Manga yang diimpor selama ini semuanya adalah karya yang sangat bergengsi. Saint Seiya, bola naga, Pemburu kotadan Ranma 2/1 telah menjadi kenangan kolektif bagi generasi muda Tionghoa yang masih remaja di awal tahun 1990-an. Sangat menarik untuk diperhatikan bahwa di beberapa manga yang diperkenalkan ke Tiongkok, tubuh telanjang ditutupi dengan beberapa pakaian.
- Periode ketiga adalah periode sejarah pembajakan yang berlangsung dari pertengahan 1990-an hingga 2002.
- Periode keempat (2002-2005) singkat tetapi menyiratkan tren baru yang terlihat jelas dalam peningkatan jumlah publikasi manga resmi seiring dengan tingginya porsi pembajakan. dalam sirkulasi pasar.

Penyebab dan Dampak Manga Bajakan di Tiongkok

Pada periode awal manga impor, pembajakan dalam jumlah kecil telah membantu mempercepat penyebaran manga

¹¹Gramedia, Budaya Jepang yang terkenal, <https://www.gramedia.com/literasi/budaya-Jepang-yang-terkenal/>, diakses pada 1 Januari 2023

¹² Nippon.com, Kobayashi Sayuri, "Anime" and "Manga" Take Root in China Nov 30, 2012, <https://www.nippon.com/en/views/b00109/>

¹³Emily chasen, Businessdestinasion, Anime enjoys explosive popularity in China

<https://www.businessdestinations.com/destinations/anime-enjoys-explosive-popularity-in-china/>

Jepang dan merupakan sumber berharga bagi pembaca Tiongkok untuk mendekati budaya asing ini. Namun, pada periode selanjutnya, dampak pembajakan sangat berdampak negatif pada pasar buku di mana produksi manga dalam negeri kehilangan peluang untuk pengembangan lebih lanjut. Pasar manga kemudian sangat padat dengan publikasinya yang bajakan, berdampak pada manhua asli Tiongkok yang genre-nya hilang dan cenderung berasimilasi dengan gaya Jepang. Lebih buruk lagi, banyak manga dan manhua yang tidak sah tanpa sensor pemerintah bisa sangat berbahaya dalam menyesatkan anak-anak karena tidak sesuai dengan batas umur pembacanya.

Penyebab maraknya manga bajakan di Tiongkok agak paradox, dimana sejak tahun 1995 pemerintah melarang impor buku manga dengan alasan untuk melindungi budaya dalam negeri¹⁴. Namun, produksi manhua dalam negeri selalu terpinggirkan di dalam rencana dukungan pemerintah itu sendiri, membuatnya berada dalam posisi yang jauh lebih tidak menguntungkan daripada Manga, yang telah terkenal di kalangan pembaca di Tiongkok.

Oleh karena itu, ketika permintaan besar terbentuk di pasar, pembajakan terus muncul untuk memenuhi kebutuhan pasar, yang bagaimanapun hal itu merupakan proses yang terjadi di ekonomi pasar, meskipun tergolong salah, hal itu tetap berlanjut karena terus meningkatnya minat pembeli. Jatuhnya animasi domestik Tiongkok dibandingkan dengan kesuksesan Manga di Tiongkok, Film animasi Tiongkok dulu menjajaki reputasi dunia karena gayanya yang unik dan genre yang beragam. Namun, selama dua dekade terakhir, film animasi ini tertinggal secara drastis dalam

ekonomi pasar. Di era ketika acara televisi banyak dipopulerkan di Tiongkok, permintaan akan program serial animasi meningkat drastis. Namun, produktivitas animasi Tiongkok hanya 20.000 menit per tahun di tahun 2004 sedangkan usulan yang diberikan, berkisar hingga 60.000 menit yang diminta oleh stasiun TV lokal. Dengan selisih dua kali lipat dari produksi animasi asli Tiongkok. Rata-rata menit tayang animasi domestik Tiongkok sendiri yang ada di Wuhan kurang dari 400 menit setiap tahunnya, yang berarti rata-rata waktu tayang per hari kurang dari 2 menit. Rendahnya kapasitas produksi animasi asli Tiongkok ini, juga menjadi salah satu faktor internal dominasi pasar anime Jepang.

Dampak pembajakan manga yang dilakukan oleh oknum di Tiongkok

CODA merilis sebuah studi pada 2021 lalu yang menyebutkan kerugian antara 1,9 hingga 2,2 triliun yen (US\$14,2 hingga 16,5 miliar) dan pada tahun 2021 akibat pembajakan hiburan Jepang, termasuk manga, anime, musik, dan video game¹⁵. Angka tersebut menandai peningkatan lima kali lipat dari studi sebelumnya pada tahun 2019 oleh asosiasi tersebut. Angka-angka tersebut didasarkan pada survei pasar dan kuesioner konsumen.

Organisasi tersebut menghitung bahwa anime dan konten video lainnya dari Jepang kehilangan antara 906,5 miliar hingga 1,4 triliun yen (sekitar US\$6,8 hingga 10,5 miliar) akibat pembajakan, sedangkan manga dan media terbitan lainnya kehilangan antara 395,2 miliar hingga 831,1 miliar yen (sekitar US\$3 hingga 6,2 miliar).¹⁶ CODA mengaitkan peningkatan pembajakan dengan orang-orang yang menghabiskan lebih banyak waktu di dalam ruangan akibat

¹⁴ Reading border-crossing Japanese comics/anime in China: Cultural consumption, fandom, and imagination Anthony Fung, Boris Pun, and Yoshitaka Mori. <https://doi.org/10.1177/2059436419835379>, Global Media and China Volume 4, Issue 1, March 2019, Pages 125

¹⁵ <https://japantoday.com/category/crime/update1-online-anime-manga-piracy-caused-2-tril.-yen-loss-in-2021-watchdog>

¹⁶ <https://english.kyodonews.net/news/2023/04/4170a63e7cd0-brazil-authorities-take-down-sites-hosting-pirated-japan-anime.html>

pandemi COVID-19 dan meluasnya layanan streaming.

Kelompok perdagangan Buku Berizin Jepang (ABJ) melaporkan bahwa pembajakan manga telah menyebabkan kerugian sebesar total 1,19 triliun yen (sekitar US\$8,76 miliar) bagi industri tersebut selama periode yang sama. Ini merupakan peningkatan tajam 4,8 kali lipat dalam dua tahun terakhir, sementara penjualan resmi hanya meningkat 1,6 kali lipat dalam periode yang sama (atau sebesar 612 miliar yen/US\$5,33 miliar) menurut Institut Penelitian Publikasi.¹⁷ ABJ menghitung kerugian pendapatan melalui jumlah tayangan halaman melalui situs web pembajakan (tanpa menghitung unduhan).

Menurut Nikkei Asia, pembajakan manga telah menyebabkan kerugian sekitar 800 miliar yen (sekitar US\$6 miliar) bagi industri tersebut hanya di Jepang dari Januari hingga Oktober 2021. Nikkei Asia menyatakan bahwa angka tersebut melebihi total pasar untuk publikasi berizin, yang diperkirakan sebesar 600 miliar yen (sekitar US\$5,19 miliar) setiap tahun. Asahi Shimbun melaporkan bahwa menurut ABJ, 10 situs web pembajakan manga paling populer menerima sekitar 240 juta tayangan bulanan dari 17 April 2018 hingga Juni 2021, setelah situs pembajakan manga berbahasa Jepang, Mangamura, tidak lagi dapat diakses. Menurut ABJ, tiga situs web teratas mengalami peningkatan 14 kali lipat dalam jumlah tayangan dari Januari 2020 hingga April 2021.

CODA adalah kelompok perdagangan anti-pembajakan yang terdiri dari 32 perusahaan Jepang seperti Kodansha, Shueisha, Shogakukan,

IPR (Intellectual Property Right) Tiongkok

Di Tiongkok, kekayaan intelektual (Intellectual Property Rights, IPR) dikenal sebagai "知识产权" (zhīshí chǎnquán) dalam bahasa Tionghoa. Istilah ini merujuk pada hak-hak legal yang melindungi karya intelektual, termasuk hak cipta, merek dagang, paten, desain industri, dan rahasia dagang.

Beberapa badan atau lembaga yang berperan dalam melindungi dan menegakkan IPR di Tiongkok antara lain:

1. Administrasi Kekayaan Intelektual Nasional (National Intellectual Property Administration, CNIPA): Merupakan badan nasional yang bertanggung jawab atas perlindungan dan pengelolaan IPR di Tiongkok. CNIPA mengawasi registrasi dan pemberian hak atas hak cipta, merek dagang, dan paten di negara tersebut.
2. Pengadilan Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Court): Pengadilan ini memiliki yurisdiksi khusus dalam penyelesaian sengketa IPR di Tiongkok. Terdapat beberapa pengadilan kekayaan intelektual yang beroperasi di beberapa kota besar seperti Beijing, Shanghai, dan Guangzhou.
3. Administrasi Pabean Tiongkok (General Administration of Customs, GAC): GAC memiliki peran penting dalam melindungi IPR di Tiongkok. Mereka melakukan pemeriksaan terhadap barang-barang yang masuk dan keluar dari negara tersebut, untuk mencegah peredaran barang-barang bajakan atau yang melanggar hak kekayaan intelektual.
4. Badan Pengawas Pasar (State Administration for Market Regulation, SAMR): SAMR bertanggung jawab atas penegakan hukum terkait pelanggaran IPR di sektor bisnis dan pasar. Mereka melakukan pengawasan terhadap praktek bisnis ilegal yang melanggar hak cipta, merek dagang, dan rahasia dagang.

¹⁷

<https://www.animenewsnetwork.com/interest/2023-04-26/coda-anime-manga-piracy-cost-industry-around-2-trillion-yen-in-2021/.197490>

5. Polisi Tiongkok: Kepolisian Tiongkok juga terlibat dalam penegakan hukum terkait pelanggaran IPR. Mereka melakukan penyelidikan dan penindakan terhadap kejahatan kekayaan intelektual, termasuk penyitaan barang-barang bajakan dan penuntutan pelaku.

Perlu diperhatikan bahwa meskipun upaya telah dilakukan oleh pemerintah Tiongkok untuk meningkatkan perlindungan IPR, masih terdapat tantangan dalam mengatasi pembajakan dan pelanggaran hak kekayaan intelektual di negara tersebut.

Kerjasama Jepang Dan Tiongkok

Pada tanggal 27 April 2021, *Ministry of Economy, Trade and Industry* (METI) mengadakan Pertemuan ke-8 *Joint IP Working Group* bersama Jepang-Tiongkok ("IP WG")¹⁸. Itu adalah pertemuan pertama *IP WG* yang berlangsung, sejak lebih dari dua tahun, yang terakhir diadakan pada Januari 2019. *METI* telah mengadakan Pertemuan ke-8 *Joint IP WG* Jepang-Tiongkok, berdasarkan perjanjian Kesepahaman tentang Pertukaran dan Kerjasama untuk Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual yang disepakati antara Menteri *METI* dan Menteri Perdagangan Tiongkok (MOFCOM) di Juni 2009.

Secara khusus, kedua belah pihak bertukar informasi tentang tren terkini mengenai langkah-langkah melawan pemalsuan dan pembajakan serta situasi penegakannya, dan juga memutuskan untuk terus memperkuat penegakan terkait perlindungan hak kekayaan intelektual di Internet.

Pertemuan *IP WG* ini diketuai bersama oleh Yasuji Komiyama, Direktur Jenderal Departemen Perencanaan dan Koordinasi Kebijakan, Kantor Paten Jepang,

¹⁸ METI, 8th Meeting of the Japan-China Joint IP Working Group Held Enforcement on counterfeiting and piracy in Japan and China will be strengthened, https://www.meti.go.jp/english/press/2021/0430_001.html, diakses pada 30 Desember 2022

dan Mr. Chen Yusong, Wakil Direktur Jenderal Departemen Perjanjian, *MOFCOM*. Para peserta termasuk perwakilan dari berbagai organisasi pemerintah Jepang dan Tiongkok. Mereka menggunakan pertemuan tersebut sebagai kesempatan untuk bertukar pandangan tentang berbagai masalah yang relevan untuk mengatasi meningkatnya kompleksitas dan kecanggihan masalah yang terkait dengan perlindungan kekayaan intelektual, di mana proliferasi konten palsu dan bajakan di Internet merupakan contoh yang representatif.

Dalam pertukaran pandangan, selain mengkonfirmasi hal-hal mengenai strategi Jepang dan China tentang kekayaan intelektual, para peserta bertukar informasi mengenai gambaran keseluruhan reformasi sistem hukum mengenai kekayaan intelektual yang terlihat dalam beberapa tahun terakhir, dan tentang tren mengenai revisi undang-undang. ¹⁹UU Hak Cipta dan UU Pencegahan Persaingan Usaha Tidak Sehat. Mereka juga bertukar pandangan tentang praktik dan operasi yang berkaitan dengan pemeriksaan paten di Jepang dan Cina, tentang peraturan dan operasi kedua negara yang ditujukan untuk mencegah pengajuan aplikasi merek dagang yang berbahaya, dan tentang sistem mereka untuk melindungi pelabelan yang menunjukkan informasi geografis. Para peserta sepakat untuk mengadakan pertemuan *IP WG* berikutnya (yang ke-9) tahun anggaran berikutnya.

Memperdalam pertukaran yang saling menguntungkan dan hubungan kerja sama antara Jepang dan Cina di bidang kekayaan intelektual melalui penyelenggaraan pertemuan *IP WG* yang berkelanjutan diharapkan dapat mengarah pada kemajuan lebih lanjut dalam pengembangan lingkungan yang sesuai untuk melindungi

¹⁹ METI, 8th Meeting of the Japan-China Joint IP Working Group Held Enforcement on counterfeiting and piracy in Japan and China will be strengthened, https://www.meti.go.jp/english/press/2021/0430_001.html, diakses pada 30 Desember 2022

kekayaan intelektual dan kerja sama melalui upaya oleh dua negara.

Organisasi yang berpartisipasi dari Jepang dan Cina :

Pihak Jepang : METI (Biro Kebijakan Ekonomi dan Industri; Biro Kebijakan Perdagangan dan Informasi; Kantor Paten Jepang); Markas Besar Strategi Kekayaan Intelektual, Kantor Kabinet; Badan Kepolisian Nasional; Kementerian Keuangan (Biro Bea dan Tarif; Badan Pajak Nasional), Badan Urusan Kebudayaan, Kementerian Pertanian, Kehutanan dan Perikanan

(Pengamat: Mahkamah Agung Jepang; *Japan External Trade Organization* (JETRO))

Pihak Cina : MOFCOM (Departemen Perjanjian dan Hukum; Departemen Urusan Asia); Kementerian Pertanian dan Urusan Pedesaan; Kementerian Keamanan Publik; Administrasi Umum Kepabeanan; Administrasi Negara untuk Pengaturan Pasar (Biro Pemantauan Harga dan Anti Persaingan Tidak Sehat; Biro Inspeksi Operasi); Administrasi Kekayaan Intelektual Nasional China

(Pengamat: Administrasi Hak Cipta Nasional, Mahkamah Agung Rakyat; Dewan China untuk Promosi Perdagangan Internasional (CCPIT))

Upaya Pemerintah Jepang Dalam Mengatasi Berbagai Tindakan Pembajakan Yang Ada.

Peredaran manga di Tiongkok sudah bisa dibilang tidak normal sejak awal hal ini disebabkan minat pembeli serta kesediaan manga legal yang tergolong mahal. Hal itu yang membuat manga bajakan telah mengambil porsi utama di pasar. Meskipun dukungan pemerintah untuk mengimpor manga resmi cukup memadai, sementara membangun bisnis penjualan manga secara legal sangatlah mahal, dan itulah mengapa manga legal tidak bisa mengalahkan manga bajakan. Pembaca lebih suka menyewa buku bajakan daripada membeli manga legal,

karena versi bajakan biasanya murah meskipun berkualitas rendah. Pasar manga domestik terkesan diabaikan oleh pemerintah dan hal itu membuat pasar manga domestic menjadi lemah, cukup jauh di bawah pasar pembajakan. Kekayaan intelektual baik manga dalam negeri maupun manga Jepang tidak dilindungi, karena ideologi umum pemerintah masih menganggap manga sebagai barang kekanak-kanakan. Mereka tidak tahu apa manga sebenarnya.

CODA (*Content Overseas Distribution Association*)

Organisasi CODA dibuat pada bulan Juli 2013 oleh grup dari beberapa perusahaan kecil. Organisasi ini dibuat setelah mendapatkan instruksi dari kementerian ekonomi, perdagangan dan industri Jepang. Tujuannya adalah memerangi pembajak industri anime dan manga dalam negeri dan internasional. Anggota dari organisasi tersebut termasuk Aniplex, Kadokawa, Good Smile Inc., Kodansha, Sunrise, Shueisha Inc., Shin-ei Animation, Studio Ghibli, dan Sony Music Entertainment. Anggota lainnya seperti Tezuka Productions, Toei Animation, Toms Entertainment, Japan Electronic Book Publishers Association, Namco Bandai Art, Bushiroad, dan Production I.G.

Harga pembuatan manga di Jepang dapat bervariasi tergantung pada beberapa faktor, termasuk popularitas, pengalaman, dan reputasi mangaka (pencipta manga) yang terlibat, serta kompleksitas dan panjangnya cerita manga tersebut. Biaya produksi manga juga dapat dipengaruhi oleh kebutuhan tambahan seperti ilustrasi warna, penggunaan efek khusus, dan jenis kertas yang digunakan.

Secara umum, biaya pembuatan manga di Jepang dapat mencapai beberapa juta yen hingga puluhan juta yen. Namun, harga yang lebih spesifik dapat bervariasi tergantung pada penulis, penerbit, dan kondisi kontrak yang disepakati. Selain itu, penting untuk dicatat bahwa beberapa mangaka mungkin bekerja secara mandiri

atau dalam tim kecil, sementara yang lain mungkin bekerja di bawah penerbit besar yang mengatur biaya produksi dan distribusi manga.

Harga pembuatan anime di Jepang dapat sangat bervariasi tergantung pada berbagai faktor, termasuk kompleksitas produksi, durasi, jenis animasi (2D atau 3D), studio yang terlibat, dan anggaran yang dialokasikan untuk proyek tersebut. Biaya produksi anime juga dapat dipengaruhi oleh elemen-elemen seperti desain karakter, skrip, pengisi suara, musik, efek khusus, dan kualitas animasi yang diinginkan.

Secara umum, biaya pembuatan satu episode anime di Jepang dapat berkisar antara beberapa juta yen hingga puluhan juta yen. Beberapa anime dengan produksi tinggi dan popularitas yang besar dapat memiliki anggaran produksi yang sangat tinggi. Selain itu, penting untuk dicatat bahwa biaya pembuatan anime tidak hanya melibatkan produksi episode-episode tersebut, tetapi juga melibatkan pengeluaran untuk pemasaran, distribusi, dan promosi anime di dalam dan luar Jepang. Penulis akan membahas sedikit tentang budget pembuatan anime per episode berdasarkan data dari Media Development Research Institute Inc. yang merujuk pada anime aksi "My Hero Academia".

Menurut laporan tersebut, setiap episode "My Hero Academia" dengan durasi 30 menit membutuhkan biaya rata-rata sebesar ²⁰12 juta yen (sekitar 1,4 miliar rupiah). Rincian dari total biaya tersebut meliputi:

1. Original work (karya asli): 50.000 yen (sekitar Rp. 6,5 Juta)
2. Naskah: 200.000 yen (sekitar Rp. 26 Juta)

²⁰ <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2011/10/30-1/how-much-does-one-episode-of-anime-cost-to-make>

3. Pengarahan episode: 500.000 yen (sekitar Rp. 65,4 Juta)
4. Produksi: 2.000.000 yen (sekitar Rp. 261 Juta)
5. Pengawasan anime kunci: 250.000 yen (sekitar Rp. 32,7 Juta)
6. Animasi kunci: 1.500.000 yen (sekitar Rp. 195 Juta)
7. In-betweening: 1.100.000 yen (sekitar Rp. 143 Juta)
8. Penyelesaian akhir: 1.200.000 yen (sekitar Rp. 156 Juta)
9. Seni (latar belakang): 1.200.000 yen (sekitar Rp. 156 Juta)
10. Fotografi: 700.000 yen (sekitar Rp. 91,7 Juta)
11. Suara: 1.200.000 yen (sekitar Rp. 156 Juta)
12. Bahan: 400.000 yen (sekitar Rp. 52 Juta)
13. Editing: 200.000 yen (sekitar Rp. 26 Juta)
14. Mencetak: 500.000 yen (sekitar Rp. 65,4 Juta)

"My Hero Academia" memulai debutnya pada tahun 2016 dengan 13 episode. Dengan demikian, perkiraan biaya produksi untuk satu musim anime tersebut mencapai sekitar 164 juta yen (sekitar 21 miliar rupiah). Dapat dibayangkan bahwa biaya produksi untuk anime dengan ratusan episode seperti "One Piece" atau "Detective Conan" akan jauh lebih tinggi.

Beberapa tokoh di industri anime memberikan perkiraan biaya produksi yang berbeda. Misalnya, Masamune Sakaki, seorang kreator CG di industri anime, menyebutkan bahwa rata-rata anime dengan 13 episode membutuhkan dana sekitar 250 juta yen (sekitar 32 miliar rupiah). Sementara

itu, Shinji Takamatsu, seorang animator veteran, menyebutkan angka sekitar 150 sampai 200 juta yen (sekitar 19 sampai 26 miliar rupiah). Produser anime "Shirobako", Takayuki Nagatani, mengungkapkan bahwa pembuatan 24 episode anime membutuhkan biaya sekitar 500 juta yen atau lebih dari 50 miliar rupiah. Ia juga menekankan pentingnya strategi pemasaran, acara, dan merchandise untuk memperoleh pengembalian modal.

Perlu diingat bahwa biaya pembuatan anime juga dapat bervariasi tergantung pada media yang digunakan. Jika anime ditayangkan di televisi, studio dapat menerima pendanaan langsung dari pihak televisi atau sponsor. Namun, untuk video OVA (Original Video Animation) yang dirilis langsung tanpa melalui televisi, studio harus lebih kreatif dalam mencari sumber pemasukan.

Secara keseluruhan, meskipun biaya produksi anime terkadang terdengar fantastis, angka tersebut sebenarnya relatif kecil jika dibandingkan dengan biaya pembuatan film animasi di Amerika Serikat. Sebagai contoh, biaya produksi satu episode dari acara seperti "The Simpsons" bisa mencapai 2 juta dolar AS atau sekitar 28 miliar rupiah. Namun, perlu diingat bahwa biaya produksi yang tinggi tidak selalu menjamin kualitas anime itu sendiri.

Penyuluhan Tentang Pentingnya Pembelian Produk Original.

Menurut laporan dari Nikkei Asia, pembajakan membuat industri manga di Jepang rugi sebanyak 800 miliar yen (sekitar Rp.99 triliun) di periode Januari sampai Oktober. Hal ini melebihi daripada otorisasi publikasi di pasar yang diperkirakan sebanyak 600 miliar yen per tahunnya. Sementara itu, kerugian yang diderita di Amerika Serikat diperkirakan sampai 1 triliun yen per tahun. Sebagai tambahannya, data dari ABJ, grup asal Tokyo yang khusus menangani kasus pembajakan, menyatakan bahwa ada lebih dari 10 website yang

mempunyai 200 juta pengunjung dari Jepang di bulan Desember 2020. Hal ini menyebabkan kerugian sebesar 41.4 milyar lebih di industri anime dan manga. Beberapa kali penyuluhan sudah dilakukan dalam rentang tahun yang cukup dekat, dan hal tersebut disambut baik oleh para fans, ditambah dengan ide cemerlang CODA untuk mengkampanyekan anti pembajakan ini melalui sebuah video berjudul "**STOP! PIRACY" SGT. FROG x NO MORE Movie Thief**"²¹, melalui akun youtube resminya yang berisi video berdurasi 35 detik itu, CODA dengan sangat mudah mengambil hati para fans manga dan anime (Otaku). CODA juga merilis film promosi bersamaan dengan *Manga-Anime Guardians Project* (MAGP) yang berfokus menghentikan pembajakan anime. Film yang dibantu dengan produksi dari Namco Bandai Picture Inc. sudah diputar dalam 75 film di bioskop di daerah Kanto.

CODA merilis statement yang berbunyi sebagai berikut.

"Kami berharap dengan rilisnya video ini membuat semua orang belajar dan berpikir tentang fakta bahwa mengunduh konten bajakan itu ilegal. Bahkan untuk dipakai secara personal, dan hal itu membuat konten yang sudah dilegalisasi terhambat penjualannya, yang menyebabkan para pembuat konten tidak bisa mendapatkan penghasilan."²²

MAG-Project (Manga-Anime Guardians)

MAG-Project (Manga-Anime Guardians) adalah ²³proyek kerja sama antara pemerintah Jepang, khususnya METI, dan 15

²¹ CODA, "STOP! PIRACY" SGT. FROG x NO MORE Movie Thief,

<https://www.youtube.com/watch?v=Ml6a8eGwFMo>

²² "STOP! PIRACY" SGT. FROG x NO MORE Movie Thief, CODA, 24 Des 2021,

<https://www.youtube.com/watch?v=Ml6a8eGwFMo>

²³ Mikikazu Komatsu, crunchyroll, 2014, Details of Japanese Government's "Manga-Anime Guardians Project" Launching "Manga-Anime here" site to guide the fans away from illegal source,

perusahaan konten untuk mengurangi maraknya konten bajakan di internet. Proyek ini dijalankan oleh CODA (Content Overseas Distribution Association) dengan dana cadangan yang dialokasikan untuk METI dalam Anggaran Pendapatan dan Belanja Negara (APBN) tahun fiskal 2013.²⁴Program ini menggunakan tiga mekanisme berikut:

1. Mengirimkan permohonan penurunan konten (DMCA) mulai 1 Agustus 2014 ke situs-situs yang menyediakan 580 judul yang termasuk dalam proyek ini. Dari 580 judul tersebut, terdapat 500 judul komik dan 80 judul kartun.
2. Meluncurkan situs manga-anime-here.com, situs katalog yang menyediakan cara mengakses kartun dan komik secara legal.
3. Mengedukasi pentingnya membeli konten asli. Pada awalnya, klip YouTube berjudul "Thanks, friends" telah diunggah dan berisikan ajakan dari para kreator untuk membeli konten asli.

Program MAG ini menargetkan seluruh dunia, tetapi fokus utamanya adalah Amerika Serikat, Republik Rakyat Tiongkok, dan Jepang. Meskipun sisi penyedia konten belum ada informasi resmi dari METI, sejumlah situs populer penyedia konten bajakan kemungkinan akan menjadi target program ini. Tanggal 1 Agustus bukanlah akhir dari kegiatan pembajakan, tetapi merupakan tanggal untuk mengirimkan teguran kepada situs-situs yang memuat 580 judul tersebut secara ilegal.

Dalam mengatasi dan menindak pembajakan manga dan anime, Content Overseas Distribution Association (CODA)²⁵ telah bekerja sama dengan Kepolisian Prefektur

Kyoto untuk menangkap tiga orang pria Tionghoa atas tuduhan pelanggaran hak cipta. Mereka diduga mengunggah hasil scan dari bab manga One Piece karya Eiichiro Oda ke situs berbahasa Inggris. Polisi juga melayani surat perintah penangkapan terhadap seorang karyawan pria Jepang dari perusahaan pengiriman yang diduga mendapatkan salinan ilegal dan menyebarkan bab baru One Piece ke situs bajakan berbahasa Inggris. Situs ilegal tersebut mengandung lebih dari 4.000 manga terjemahan bahasa Inggris dan bab One Piece telah tersedia secara ilegal empat hari sebelum edisi resmi dirilis di toko-toko. Distribusi ilegal manga telah menjadi masalah dalam beberapa tahun terakhir karena popularitasnya yang merambah ke seluruh dunia. Para tersangka membantah tuduhan yang dialamatkan kepada mereka. Pengarang manga One Piece, Eiichiro Oda, dikenal karena jadwal kerjanya yang padat untuk memenuhi tenggat waktu dalam merangkai cerita yang menarik dalam setiap babnya. Oleh karena itu, upaya untuk memberantas pembajakan manga ini sangat penting, terutama bagi karya-karya seperti One Piece.

Translator terbaik pilihan CODA

Aksi pemberantasan konten anime dan manga ilegal memang sempat ramai dibicarakan sejak tahun lalu. Tapi siapa sangka kalau Jepang mulai menanggapi kasus ini dengan lebih serius tahun ini. Kabar terbaru sendiri menyebutkan kalau kepolisian Jepang sudah menangani kasus translator anime dan game ilegal, yang diklaim berdampak pada kerugian miliaran dollar.

²⁴ Crunchyroll, anime news, <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2014/07/29/details-of-japanese-governments-manga-anime-guardians-project>, diakses pada 2023

²⁵ Manga One Piece Bikin Orang-orang Ini Ditangkap Polisi, Rully Riantrisantoro Rully Riantrisantoro, 15 Nov 2015, <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2365903/manga-one-piece-bikin-orang-orang-ini-ditangkap-polisi>

Salah satu kasus terbarunya terjadi di bulan Februari lalu, dimana departemen kepolisian di wilayah Kyoto, Yamaguchi, Shizuoka, Mie, dan Shimane mulai melakukan operasi untuk menangkap lima penduduk kewarganegaraan Tiongkok yang tergabung dalam tim pembajak. Para pelaku yang rata-rata berusia 20-an diduga sudah menerjemahkan lebih dari 15,000 manga dan game yang didistribusikan di media sosial Weibo.

Memulai debutnya pada tahun 2015 lalu, tim pembajak ini sudah merilis beberapa fan translation berkualitas seperti *Kimi ni Todoke*, *Yu-Gi-Oh! Arc-V* hingga proyek crossover antara *Maid Sama!* dan *Yuki Wa jigoku ni Ochiru no ka?* Tapi karena kebijakan yang semakin ketat ini, sepertinya aksi grup pembajak akan semakin surut dan mulai berhenti. Sesuatu yang sangat bisa dimengerti tentunya, karena kerugian besar yang harus ditanggung studio dan developer memang tidak main-main.

Itulah kenapa sekarang semakin banyak publisher Jepang yang mengirim tuntutan hak cipta (DMCA) untuk menangkap para grup pembajakan. Setiap pelaku yang terbukti bersalah, nantinya akan mendapatkan hukuman penjara maksimal 10 tahun dengan denda USD 90,000 atau sekitar 1.2 miliar. Mungkin saat ini aksi perburuan hanya aktif di wilayah Jepang saja, tapi tidak menutup kemungkinan jika grup pembajak di negara lain nantinya juga bisa terseret dalam kasus ini. Termasuk salah satu fan translation JRPG *Ao no Kiseki* dan *Zero no Kiseki* yang bisa saja ikut dibatalkan. Untuk saat ini kita hanya bisa menunggu perkembangannya.

Situs resmi anime dan manga hasil kerja sama CODA dan perusahaan produsen anime serta penerbit manga

Pada tanggal 28 Juli 2014, dilaporkan oleh NHK bahwa pemerintah Jepang telah memutuskan untuk bekerja sama dengan 15 perusahaan produsen anime dan penerbit manga di Jepang untuk melaksanakan operasi besar-besaran guna memberantas 580

situs yang secara ilegal mengunggah anime dan manga di internet tanpa izin dari pemegang hak cipta. Operasi ini dijadwalkan dimulai pada bulan Agustus mendatang.

Meskipun pemerintah Jepang telah mendukung anime dan manga sebagai ekspor kebudayaan yang penting, situs-situs yang mengunggah konten tersebut secara ilegal masih terus bermunculan, terutama dari negara Tiongkok. Diperkirakan kerugian yang diakibatkan oleh situs-situs ilegal tersebut mencapai 560 Miliar Yen, atau sekitar 64 Triliun Rupiah.

Mulai tanggal 1 Agustus 2014, Pemerintah Jepang akan secara serentak mengirimkan permohonan untuk menghapus konten anime dan manga ilegal kepada pengelola 580 situs tersebut. Selain itu, mereka juga akan menyediakan sebuah situs yang membantu penggemar anime dan manga menemukan 250 judul anime dan manga terbaru dengan biaya beberapa ratus Yen.

International Anti-Piracy Organization (IAPO)

Pada tanggal 26 April 2022, CODA mendirikan Organisasi Anti-Pembajakan Internasional (IAPO), CODA berperan sentral dalam organisasi baru ini. CODA mencakup 32 perusahaan Jepang seperti Kodansha, Shueisha, Shogakukan, Aniplex, Kadokawa, Sunrise, Studio Ghibli, Bandai Namco Arts, Pony Canyon, Toei Animation, dan lain-lain. IAPO juga akan melibatkan Asosiasi Motion Picture Amerika Serikat (yang memiliki enam anggota termasuk Sony Pictures dan Netflix), serta sekitar 450 anggota dari Copyright Society of China. Perusahaan-perusahaan dan kelompok perlindungan hak cipta dari Korea Selatan dan Vietnam juga diharapkan akan ikut serta dalam koalisi ini. IAPO sebuah organisasi mitra internasional, untuk mencapai langkah-langkah anti-pembajakan tanpa batas wilayah, sebuah organisasi global yang didedikasikan untuk memerangi pembajakan dan melindungi hak kekayaan intelektual.

Pada pertemuan pertama yang diadakan secara daring saat itu, CODA menjelaskan tujuan pendirian IAPO dan mengulangi permintaannya untuk partisipasi negara-negara. IAPO akan bekerja untuk kerja sama internasional dan berbagi informasi guna melindungi hak cipta dan mencegah pelanggaran secara daring. Tujuan utama IAPO meliputi promosi kerja sama internasional, berbagi praktik terbaik, meningkatkan kesadaran tentang dampak ekonomi dan sosial dari pembajakan, serta mendukung kerangka hukum dan langkah-langkah penegakan hukum guna melawan pembajakan. Dengan mendorong kolaborasi dan pertukaran informasi, IAPO berusaha untuk menciptakan front bersatu melawan pembajakan dan menciptakan lingkungan yang aman dan berkelanjutan bagi pencipta dan pemegang hak di seluruh dunia. Adapun tujuan lain dari IAPO untuk menghimpun pemangku kepentingan internasional, termasuk pemerintah, asosiasi industri, pencipta konten, dan lembaga penegak hukum, untuk mengkoordinasikan upaya dan mengembangkan strategi yang efektif dalam mengatasi pembajakan.

KESIMPULAN

Berdasarkan perkembangan yang sudah berjalan, anime memainkan peran yang cukup penting untuk mendongkrak dan menaikkan popularitas manga. Raminya penyiaran anime yang bersubtitle dan mengudara di beberapa stasiun televisi pada awal tahun 1980-an merupakan sebuah batu loncatan bagi kedudukan manga yang ada pada saat ini. Setelah seri-seri anime mulai banyak bermunculan dan banyak ditayangkan, perlahan manga yang sebelumnya telah diterjemahkan berdasarkan Bahasa Negara-negara yang dituju juga mulai memasuki pasar, hingga kemudian, popularitas manga berhasil mencapai tingkat yang cukup tinggi pada akhir tahun 1990-an.

Secara historis, Jepang sudah sangat memberikan impact yang besar kepada tiongkok dalam masalah kekayaan intelektual, dimana hal itu membuat

tiongkok juga sadar bahwasannya Jepang bukan kompetitor. Apa yang dilakukan oleh Jepang dalam pemasarannya cukup bisa memberikan tiongkok hal hal baru yang bisa untuk ditiru, termasuk di dalam perlindungannya. Namun di lain hal, Jepang cukup merasakan dampak buruk dari pemasarannya di tiongkok, sudah cukup banyak pembajakan yang dilakukan oleh oknum oknum yang ada di tiongkok, dan tidak sedikit juga kerugian yang ditanggung oleh Jepang atas pembajakan tersebut.

Selain kerugian yang dipikul oleh kreator, perusahaan produksi, serta perusahaan publikasi, dan sebagai para pemegang hak cipta, hasil penjualan karya manga dan anime ini, yang seharusnya menjadi satu dari beberapa sumber pendapatan negara juga berkurang. Pemerintah Jepang sendiri merupakan aktor yang dapat dengan tegas menegakkan serta mengangkat hukum-hukum terkait pelanggaran hak kekayaan intelektual yang ada untuk memberantas tindak kriminal tersebut.

Meskipun pihak Jepang juga sudah membuat banyak kali tindakan preventif namun masih saja ada celah yang bisa dilalui untuk para pembajak melakukan aksinya, hardcopy dari manga yang dibajak, juga masih dengan pengedaran yang cukup banyak dan luas, dan pemerintah Jepang dengan terus sigap melakukan tindakan atas pengedaran manga bajakan tersebut, dengan dibuatnya peraturan peraturan serta hukuman untuk para pelaku pembajakan, pihak Jepang sudah bisa menekan angka pembajakan yang ada, namun tidak bisa dipungkiri, dengan masih adanya pembajakan, pihak Jepang masih sangat amat dirugikan akan hal itu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Deli Yang, 2003, The development of intellectual property in China Bradford University School of Management, Emm Lane, Bradford, West Yorkshire BD9 4JL, UK, 136

- Emily chasen, Businessdestinasian, Anime enjoys explosive popularity in China
 JAPAN PATENT OFFICE, WIPO, https://www.wipo.int/export/sites/www/scp/en/exceptions/replies/japan_2.pdf, diakses pada 29 Desember 2022
- Jones, C., Lorenzen, M., & Sapsed, J, (2015), *Creative Industries*, Oxford: Oxford University Press, 3. [10.1093/oxfordhb/9780199603510.013.030](https://doi.org/10.1093/oxfordhb/9780199603510.013.030)
- MERCURIO BRYAN, 2012, The Protection and Enforcement of Intellectual Property in China since Accession to the WTO: Progress and Retreat, China perspective, 24
- Mr. Jinzo FUJINO Representative officer of FUJINO IP Management Mr. Hideaki Yoshida Patent Attorney, Kawamachi Patent Office, The Enforcement of the Intellectual Property Rights in Japan Japan Patent Office Asia - Pacific Industrial Property Center, Japan Institute for Promoting Invention and Innovation, 2018, 10
- Norris, Craig, (2009), "Manga, Anime, and Visual Art Culture," *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*,: 236, <https://dx.doi.org/10.1017/CCOL9780521880473.014>.
- Organization for Economic Co-operation and Development, (2016), Trade in Counterfeit and Pirated Goods: Mapping the Economic Impact (Paris: OECD Publishing), 50. <https://doi.org/10.1787/26175835>
- Paul R. Viotti dan Mark Kauppi, (1990), *International Theory: Realism, Pluralism, Globalism* (New York: Macmillan Publishing Company), 7.
- Reading border-crossing Japanese comics/anime in China: Cultural consumption, fandom, and imagination Anthony Fung, Boris Pun, and Yoshitaka Mori. <https://doi.org/10.1177/2059436419835379>, Global Media and China Volume 4, Issue 1, March 2019 Timothy J. Craig (ed), *Japan Pop! Inside the World of Japanese Popular Culture*, (New York: M.E Sharpe, 2000), 6
- Robin E. Brenner, (2007), *Understanding Manga and Anime* [annotated edition] , library unlimited, 62.
- Takashi SAKURAI, 2018, History of Development of the Patent System in Japan
- The Association of Japanese Animations, (2019), *Anime Industry Report 2018* (Tokyo), 6
- The Dissemination of Japanese Manga in China: The interplay of culture and social transformation in post reform period, Yang Wan, Lund University Center for East and South-East Asian Studies Masters Programme in Asian studies East and Southeast Asian track Spring semester, 2005, 20-27
- Thorsten Staake dan Elgar Fleisch, (2008), *Countering counterfeit Trade: Illicit Market Insights, Best- Practice Strategies, and Management Toolbox* (Berlin: Springer Science & Business Media), 17.
- [Volker Kaul, Ingrid Salvatore](https://doi.org/10.4324/9780367814496), (2020), What is Pluralism?, Published June 3, 2020 by Routledge India, 41. <https://doi.org/10.4324/9780367814496>

JURNAL

- Giancarlo F. Frosio, (2016) ,"Digital Piracy Debunked: A Short Note on Digital Threats and Intermediary Liability," *Journal on Internet Regulation* 5, 10, <http://dx.doi.org/10.14763/2016.1.400>
- June M. Madeley, (2015), "Transnational Convergence Culture: Grassroots and Corporate Convergence in the Conflict Over Amateur English-Translated Manga," *Journal of Graphic Novels and Comics*, 367, <http://dx.doi.org/10.1080/21504857.2015.1060617>.
- Mitsuhiro Yoshimoto, (2003), "The Status of Creative Industries in Japan and Policy Recommendations for Their Promotion," *NLI Research*): 1,

- <https://www.ico-d.org/database/files/library/japan.pdf>.
Organization for Economic Cooperation and Development, (2007), *The Economic Impact of Counterfeiting and Piracy* (Paris: OECD), 20, <https://www.oecd.org/sti/38707619.pdf>.
- Sepetys Kristina and Cox Alan, 2008, *Topics in Law and Economics in China Intellectual Property Rights Protection in China: Trends in Litigation and Economic Damages*, NERA, 5
- Widhi Prasetya Nugraha, (2019), "Upaya Jepang dalam Melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual Industri *Anime* dan *Manga*," *Journal of International Relations* 5, no.2:263, <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jihi>.
- WEBSITE**
- "STOP! PIRACY" SGT. FROG x NO MORE Movie Thief, CODA, 24 Des 2021, <https://www.youtube.com/watch?v=M16a8eGwFMo>
- "Trade Official Urges China to Punish IPR Violators Forcefully," at http://hongkong.usconsulate.gov/uscn_t_ipr_2005041201.html, diakses pada 30 Desember 2022
- Ahead of hosting the 2020 Summer Olympics, the country is ramping up government-sponsored efforts to promote its culture abroad. <https://www.theatlantic.com/entertainment/archive/2015/03/japan-and-the-power-of-coolness/387664/>, diakses pada, Minggu, 11 September 2022.
- Anime a \$21bn Market – in China, 2 Mei, 2017, <https://asia.nikkei.com/Life-Arts/Arts/Anime-a-21bn-market-in-China> , diakses pada 30 Maret 2022
- Anime Corner, Manga Pirate Site Administrator Sentenced to 3 Years Tamara Lasic June 2, 2021, <https://animecorner.me/manga-pirate-site-administrator-sentenced-to-3-years/>
- Bryce Mio, dkk, *Manga and Anime Fluidity and Hybridity in Global Imagery*, <https://www.japanesestudies.org.uk/articles/2010/Bryce.html> , diakses pada 1 Januari 2023
- CODA, "STOP! PIRACY" SGT. FROG x NO MORE Movie Thief, <https://www.youtube.com/watch?v=M16a8eGwFMo>
- Doraemon products remain popular in China, chinadaily.com.cn, 2021, <https://global.chinadaily.com.cn/a/202112/14/WS61b837d5a310cdd39bc7b44e.html>
- ECONOMIC AND TRADE AGREEMENT BETWEEN THE GOVERNMENT OF THE UNITED STATES OF AMERICA AND THE GOVERNMENT OF THE PEOPLE'S REPUBLIC OF CHINA, <https://ustr.gov/countries-regions/china-mongolia-taiwan/peoples-republic-china/phase-one-trade-agreement/text> , diakses pada 1 Januari 2023
- Emily chasen, *Business Destination, Anime enjoys explosive popularity in China*
- Global Piracy Increases Throughout 2017, Muso Reveals," MUSO, <https://www.muso.com/magazine/global-piracy-increases-throughout-2017-muso-reveals/>, diakses pada 28 Maret 2022
- Gramedia, *Budaya Jepang yang terkenal*, <https://www.gramedia.com/literasi/budaya-Jepang-yang-terkenal/> , diakses pada 1 Januari 2023
- HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL, diakses dari http://djpen.kemendag.go.id/app_frontend/contents/99-hak-kekayaan-intelektual, diakses pada, Rabu, 27 Juli 2022.
- Japanese Government: "Promote Anime and Manga," diakses dari, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-02-13/japanese-government-promote-anime-and->

- [manga](#), 13 Februari, 2007, diakses pada 30 Maret 2022.
- Japanese Government: “Promote Anime and Manga,” diakses dari, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-02-13/japanese-government-promote-anime-and-manga>, diakses pada 1 Januari 2023.
- Koalisi Anti Anime-Manga Bajakan CODA Diluncurkan di Bulan April, Sandi, 15 Januari 2022 <https://ggwp.id/media/geek/anime-manga/koalisi-coda>
- Manga One Piece Bikin Orang-orang Ini Ditangkap Polisi, Rully Riantrisantorully Riantrisantorully, 15 Nov 2015, <https://www.liputan6.com/showbiz/read/2365903/manga-one-piece-bikin-orang-orang-ini-ditangkap-polisi>
- MERCURIO BRYAN, 2012, The Protection and Enforcement of Intellectual Property in China since Accession to the WTO: Progress and Retreat, China perspective, 24
- METI, 8th Meeting of the Japan-China Joint IP Working Group Held Enforcement on counterfeiting and piracy in Japan and China will be strengthened, https://www.meti.go.jp/english/press/2021/0430_001.html , diakses pada 30 Desember 2022
- METI, 8th Meeting of the Japan-China Joint IP Working Group Held Enforcement on counterfeiting and piracy in Japan and China will be strengthened, https://www.meti.go.jp/english/press/2021/0430_001.html , diakses pada 30 Desember 2022
- Mikikazu Komatsu, crunchyroll, 2014, Details of Japanese Government's "Manga-Anime Guardians Project" Launching “Manga-Anime here” site to guide the fans away from illegal source, <https://www.crunchyroll.com/anime-news/2014/07/29/details-of-japanese-governments-manga-anime-guardians-project>
- Ministry of Economy, Trade and Industry of Japan, (2014), https://warp.da.ndl.go.jp/search/ArchiveSearch/WE11_en.jsp?originalUrl=http://www.meti.go.jp/policy/mono_info_service/mono/creative/file/1406CoolJapanInitiative.pdf Creative Industry, Cool Japan Initiative July 2014, Tokyo, 1, diakses pada 5 Agustus 2022
- Nippon.com, Kobayashi Sayuri, “Anime” and “Manga” Take Root in China Nov 30, 2012, <https://www.nippon.com/en/views/b00109/>
- Nirina, Ouke no monshou popularity in china, <https://www.oocities.org/tokyo/palace/7279/Ouke/OukeTest.html>
- Patrick Brzeski , How Japanese Anime Became the World’s Most Bankable Genre, <https://www.hollywoodreporter.com/business/business-news/japanese-anime-worlds-most-bankable-genre-1235146810/>, diakses pada 1 Januari 2023
- Pembajakan, <https://paralegal.id/pengertian/pembajakan/>, diakses pada, Minggu, 11 September 2022
- Pengertian Anime Menurut para ahli, <https://creatormedia.my.id/pengertian-anime-menurut-para-ahli/>, diakses pada, Minggu, 11 September 2022.
- Pengertian Manga, <https://www.e-jurnal.com/2013/04/pengertian-manga.html>, diakses pada, Minggu, 11 September 2022.
- Pengertian Peran menurut para ahli, <http://www.landasanteori.com/2015/10/pengertian-peranan-definisi-menurut.html>, diakses pada, 05 Agustus 2022.
- Reading border-crossing Japanese comics/anime in China: Cultural consumption, fandom, and imaginationAnthony Fung, Boris Pun, and Yoshitaka Mori. <https://doi.org/10.1177/205943641983>

[5379](#), Global Media and
China Volume 4, Issue 1, March 2019
Trade Official Urges China to Punish IPR
Violators Forcefully,” at
[http://hongkong.usconsulate.gov/uscn
_t_ipr_2005041201.html](http://hongkong.usconsulate.gov/uscn_t_ipr_2005041201.html), diakses pada
30 Desember 2022

Where the World’s Fake Goods Originate,
Statista, 22 April, 2016,
[https://www.statista.com/chart/4710/w
here-the-worlds-fake-goods-originate/](https://www.statista.com/chart/4710/where-the-worlds-fake-goods-originate/),
diakses pada 29 Maret 2022.

Zhang Rui, 'Saint Seiya' to get live-action
adaption, May 19, 2017
[http://www.china.org.cn/arts/2017-
05/19/content_40851668.htm](http://www.china.org.cn/arts/2017-05/19/content_40851668.htm)