

**PERLINDUNGAN HUKUM KARYA ANIMASI 2D
ANIME BERDASARKAN UNDANG-UNDANG
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA
PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**

Acc Untuk Daftar

Munaqasyah 02-07-2023




Yusdani

Oleh:

Prasetyo Marginugoho

NIM: 19421061

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)

Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Untuk memenuhi salah satu syarat guna

Memperoleh Gelar Sarjana Hukum

YOGYAKARTA

2023

**PERLINDUNGAN HUKUM KARYA ANIMASI 2D
ANIME BERDASARKAN UNDANG-UNDANG
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA
PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**



Oleh:

Prasetyo Marginugroho

NIM: 19421061

Pembimbing:

Dr. YUSDANI, M.AG.

SKRIPSI

Diajukan kepada Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)

Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia

Untuk memenuhi salah satu syarat guna

Memperoleh Gelar Sarjana Hukum

YOGYAKARTA

2023

SURAT PERNYATAAN

Yang bertanda tangan dibawah ini:

Nama : PRASETYO MARGINUGROHO
NIM : 19421061
Program Studi : Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah)
Fakultas : Ilmu Agama Islam
Judul Skripsi : **PERLINDUNGAN HUKUM KARYA ANIMASI 2D
ANIME BERDASARKAN UNDANG-UNDANG
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA
PERSPEKTIF HUKUM ISLAM**

Dengan ini menyatakan bahwa hasil penulisan skripsi ini merupakan hasil karya sendiri dan benar keasliannya. Apabila ternyata di kemudian hari penulisan Skripsi ini merupakan hasil penjiplakan terhadap karya orang lain, maka saya bersedia menerima sanksi berdasarkan aturan tata tertib yang berlaku di Universitas Islam Indonesia. Oleh karena itu surat pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada paksaan.

Yogyakarta, 03 Juli 2023

Yang Menyatakan,


Prasetyo Marginugroho

HALAMAN PENGESAHAN



FAKULTAS
ILMU AGAMA ISLAM

Gedung K.H. Wahid Hasyim
Kampus Terpadu Universitas Islam Indonesia
Jl. Kaliurang km 14,5 Yogyakarta 55584
T. (0274) 898444 ext. 4511
F. (0274) 898463
E. fia@uii.ac.id
W. fia.uii.ac.id

PENGESAHAN

Skripsi ini telah diujikan dalam Sidang Munaqasah Program Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Program Studi Ahwal Al-Syakhshiyah yang dilaksanakan pada:

Hari : Selasa
Tanggal : 22 Agustus 2023
Judul Skripsi : Perlindungan Hukum Karya Animasi 2D Anime Berdasarkan Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Islam
Disusun oleh : PRASETYO MARGINUGROHO
Nomor Mahasiswa : 19421061

Sehingga dapat diterima sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar Sarjana Strata Satu (S1) Syariah pada Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia Yogyakarta.

TIM PENGUJI:

Ketua : Dr. Muhammad Roy Purwanto, S.Ag, M.Ag (.....)
Penguji I : Dr. Mukhsin Achmad, S.Ag, M.Ag. (.....)
Penguji II : Muhammad Miqdam Makfi, Lc., MIRKH. (.....)
Pembimbing : Dr. Yusdani, M.Ag (.....)

Yogyakarta, 22 Agustus 2023



Dr. Drs. Asnuni, MA

HALAMAN NOTA DINAS

NOTA DINAS

Yogyakarta, 02 Juli 2023 M
14 Dzulhijjah 1444 H

Hal : Skripsi
Kepada : Yth. Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam
Universitas Islam Indonesia
Di-Yogyakarta

Assalamu'alaikum Wr. Wb.

Berdasarkan penunjukan Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia dengan surat Nomor 480/Dek/60/DAATI/FIAI/III/2023 tanggal 20 Maret 2023/ 28 Sya'ban 1444 H, atas tugas kami sebagai pembimbing skripsi Saudara:

Nama : Prasetyo Marginugroho
NIM : 19421061
Jurusan/Prodi : Hukum Keluarga (Ahwal Syakhsiyah)
Judul Skripsi : Perlindungan Hukum Karya Animasi 2D Anime Berdasarkan Undang-Undang Nomo 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Islam

Setelah kami teliti dan kami adakan perbaikan seperlunya, akhirnya kami berketetapan bahwa skripsi Saudara tersebut diatas memenuhi syarat untuk diajukan ke sidang munaqasah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Demikian semoga dalam waktu dekat bisa dimunaqasahkan, dan bersama ini kami kirimkan 4 (empat) eksemplar skripsi dimaksud.

Wassalaamu'alaikum Wr.Wb.

Dosen Pembimbing Skripsi,



Dr. Yusdani, M.Ag.

HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING

Skripsi berjudul : PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA
ANIMASI 2D ANIME BERDASARKAN UNDANG-
UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK
CIPTA PERSPEKTIF HUKUM ISLAM

Ditulis oleh : Prasetyo Marginugroho

NIM : 19421061

Program Studi : Ahwal Syakhshiyah

Disetujui untuk diuji oleh Tim Penguji Skripsi Program Studi Ahwal
Syakhshiyah Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.

Yogyakarta, 02 Juli 2023

Pembimbing,



Dr. YUSDANI, M.Ag.

HALAMAN MOTTO

“Tujuan paling prinsip dari pendidikan adalah menciptakan manusia yang mampu melakukan hal-hal baru, tidak hanya mengulangi apa yang dilakukan generasi sebelumnya: manusia yang kreatif, memiliki daya cipta, dan penemu.”¹

¹ Jean Piaget, “Kata-kata Bijak: dengan cipta” , dikutip dari <https://jagokata.com/kata-bijak/kata-cipta.html> diakses pada hari Sabtu 10 Juni 2023 jam 18.50 WIB

HALAMAN PERSEMBAHAN

Bismillahirrahmanirrahim..

Kupersembahkan tulisan skripsi ini untuk:

Kedua orang tuaku yang selalu memberikan dukungan dan mendoakan, Kakak dan adiku yang menyemangati, Teman-teman key-in yang mensupport dan memberi saran serta semua orang yang bertanya Kapan Sempro?Kapan Sidang?Kapan Nyusul?Kapan Wisuda?dan sejenisnya serta semua orang yang telah mendukung penulisan skripsi ini, Jazakumullahu Khairan Kasiran, Semoga Allah membalas seluruh kebaikan kalian dengan semua kebaikan yang terbaik serta Rahmat dari Allah, Aamiinn

**PEDOMAN TRANSLITERASI
ARAB - LATIN**

**Sesuai dengan SKB Menteri Agama RI, dan Menteri
Pendidikan dan Kebudayaan RI
No. 15/1987 dan No. 0543 b/U/1987
Tertanggal 22 Januari 1988**

I. Konsonan Tunggal

HURUF ARAB	NAMA	HURUF LATIN	NAMA
ا	Alif	tidak dilambangkan	tidak dilambangkan
ب	Bā'	<i>B</i>	-
ت	Tā	<i>T</i>	-
ث	Sā	<i>ṣ</i>	s (dengan titik di atas)
ج	Jīm	<i>J</i>	-
ح	Hā'	<i>ḥa'</i>	h (dengan titik di bawah)
خ	Khā'	<i>Kh</i>	-
د	Dāl	<i>D</i>	-
ذ	Zāl	<i>Ẓ</i>	z (dengan titik di bawah)
ر	Rā'	<i>R</i>	-
ز	Zā'	<i>Z</i>	-
س	Sīn	<i>S</i>	-
ش	Syīn	<i>Sy</i>	-
ص	Sād	<i>ṣ</i>	s (dengan titik di bawah)
ض	Dād	<i>ḍ</i>	d (dengan titik di bawah)
ط	Tā'	<i>ṭ</i>	t (dengan titik di bawah)
ظ	Zā'	<i>ẓ</i>	z (dengan titik di bawah)
ع	'Aīn	'	koma terbalik ke atas
غ	Gāīn	<i>G</i>	-
ف	Fā'	<i>F</i>	-
ق	Qāf	<i>Q</i>	-
ك	Kāf	<i>K</i>	-
ل	Lām	<i>L</i>	-
م	Mīm	<i>M</i>	-
ن	Nūn	<i>N</i>	-
و	Wāwu	<i>W</i>	-
ه	Hā'	<i>H</i>	-
ء	Hamzah	'	Apostrof
ي	Yā'	<i>Y</i>	-

II. Konsonan Rangkap karena *Syaddah* ditulis rangkap

متعددة	Ditulis	<i>muta'addidah</i>
عدة	Ditulis	'iddah

III. *Ta' Marbūtah* di akhir kata

a. Bila dimatikan tulis *h*

حكمة	Ditulis	<i>ḥikmah</i>
جزية	Ditulis	<i>Jizyah</i>

(Ketentuan ini tidak diperlukan, bila kata-kata arab yang sudah terserap ke dalam bahasa Indonesia, seperti zakat, salat dan sebagainya, kecuali bila dikehendaki lafal aslinya)

b. Bila *ta' marbūtah* diikuti dengan kata sandang “*al*” serta bacaan kedua itu terpisah, maka ditulis dengan *h*

كرامة الأولياء	Ditulis	<i>karāmah al-aulyā'</i>
----------------	---------	--------------------------

c. Bila *ta' marbūtah* hidup atau dengan harakat, fathah, kasrah, dan dammah ditulis *t*

زكاة الفطر	Ditulis	<i>zakāt al-fīṭr</i>
------------	---------	----------------------

IV. Vokal Pendek

	<i>faṭḥah</i>	Ditulis	a
	<i>Kasrah</i>	Ditulis	i
	<i>ḍammah</i>	Ditulis	u

V. Vokal Panjang

1.	<i>Faṭḥah + alif</i>	Ditulis	<i>ā</i>
	جاهلية	Ditulis	<i>jāhiliyah</i>
2.	<i>Faṭḥah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>ā</i>
	تنسى	Ditulis	<i>tansā</i>
3.	<i>Kasrah + ya' mati</i>	Ditulis	<i>ī</i>
	كريم	Ditulis	<i>karīm</i>
4.	<i>ḍammah + wawu mati</i>	Ditulis	<i>ū</i>
	فروض	Ditulis	<i>furūd</i>

VI. Vokal Rangkap

<i>Faṭḥah + ya' mati</i>	Ditulis	ai
--------------------------	---------	----

بينكم	Ditulis	<i>bainakum</i>
<i>Faḥah</i> + <i>wawu</i> mati	Ditulis	<i>au</i>
قول	Ditulis	<i>qaul</i>

VII. Vokal Pendek yang berurutan dalam satu kata dipisahkan dengan apostrof

أنتم	Ditulis	<i>a'antum</i>
أعدت	Ditulis	<i>u'iddat</i>
لئن شكرتم	Ditulis	<i>la'in syakartum</i>

VIII. Kata Sandang *Alif* + *Lam*

a. Bila diikuti huruf *Qomariyyah*

القرآن	Ditulis	<i>al-Qur'ān</i>
القياس	Ditulis	<i>al-Qiyās</i>

b. Bila diikuti huruf *Syamsiyyah* ditulis dengan menggunakan huruf *Syamsiyyah* yang mengikutinya, serta menghilangkan huruf *l* (el)-nya.

السماء	Ditulis	<i>as-Samā'</i>
الشمس	Ditulis	<i>asy-Syams</i>

IX. Penulisan kata-kata dalam rangkaian kalimat

Ditulis menurut bunyi atau pengucapannya

ذوى الفروض	Ditulis	<i>zawi al-furūd</i>
أهل السنة	Ditulis	<i>ahl as-Sunnah</i>

ABSTRAK

PERLINDUNGAN HUKUM KARYA ANIMASI 2D ANIME BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA PERSPEKTIF HUKUM ISLAM

Prasetyo Marginugroho

19421061

Perkembangan teknologi dan informasi, mempengaruhi setiap aspek kehidupan masyarakat sehingga hampir semua golongan masyarakat mengakses teknologi dan menggunakannya dengan mudah salah satunya menyaksikan film. Berkat dukungan teknologi digital membuat akses ke film-film animasi seperti anime semakin mudah dan cepat, akan tetapi hal ini memunculkan masalah baru yaitu pembajakan anime yang dilakukan secara masif dan tidak terkontrol di internet. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji tentang masalah terkait perlindungan hukum terhadap karya animasi 2D anime sebagai objek perlindungan dan sistem perlindungannya berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Islam. Penelitian ini menggunakan hukum normatif (normatif law research) dengan pendekatan yuridis serta menggunakan analisis normatif, berdasarkan kerangka teori, Hak Kekayaan Intelektual, Hak cipta, dan Hukum Islam. Serta melakukan telaah terhadap undang-undang dan hukum yang ada dan telaah data-data yang berasal dari penulisan atau penelitian yang berkaitan dengan hak cipta. Dapat ditarik kesimpulan bahwa anime termasuk dalam kategori karya seni sinematografi dan merupakan salah satu karya seni yang dilindungi oleh hak cipta di Indonesia. Hukum Islam memberikan perhatian khusus mengenai jaminan kepada individu yang memiliki hak cipta atas karyanya. Jaminan tersebut diberikan agar hak miliknya terlindungi dan tidak digunakan oleh seseorang yang tidak bertanggung jawab. Dengan demikian pandangan hukum Islam dan undang-undang yang berlaku di Indonesia sejalan dengan memberikan perlindungan hak cipta, termasuk untuk anime.

Kata Kunci: *Anime, Perlindungan, Undang-Undang, Hukum Islam*

ABSTRACT

LEGAL PROTECTION OF ANIME 2D ANIMATION WORKS BASED ON LAW NUMBER 28 OF 2014 ON COPYRIGHT IN THE PERSPECTIVE OF ISLAMIC LAW

Prasetyo Marginugroho

19421061

The development of technology and information has brought some effects on every aspect of people's lives making it easy for almost all groups of people to access and use technology, for instance in watching movies. Due to the support of digital technology, it makes an access to animated films such as anime easier and faster; however, this can create a new problem related to anime piracy done massively and uncontrolled on internet. This study aims to examine issues related to legal protection of 2D anime animation works as the objects of protection and its protection systems based upon Law Number 28 of 2014 on Copyright in the Perspective of Islamic Law. It used normative law research with a juridical approach and used normative analysis based on a theoretical framework, intellectual property rights, copyrights and Islamic law. This study also conducted a review of existing laws and data originating from writing or research related to the copyright. It can be concluded that anime is included in the category of artistic works of art and as one of the artworks protected by copyright in Indonesia. The Islamic law provides a particular concern by providing guarantees to individuals who hold or have copyright for their works to make property right protected and illegally not used by other. Thus the perspective of Islamic law and the laws applied in Indonesia are in line with providing copyright protection, including for anime.

Keywords: Anime, Protection, Law, Islamic Law

August 02, 2023

TRANSLATOR STATEMENT

The information appearing herein has been translated
by a Center for International Language and Cultural Studies of
Islamic University of Indonesia
CILACS UII Jl. DEMANGAN BARU NO 24
YOGYAKARTA, INDONESIA.
Phone/Fax: 0274 540 255

KATA PENGANTAR

بِسْمِ اللَّهِ الرَّحْمَنِ الرَّحِيمِ

الحمد لله رب العالمين والصلاة والسلام على اشرف الأنبياء والمرسلين سيدنا ومولانا محمد

وعلى اله وصحبه اجمعين، اما بعد

Puji syukur peneliti panjatkan kehadirat Allah Swt karena atas berkat rahmat dan hidayah-Nya, peneliti dapat menyelesaikan skripsi dengan judul “Perlindungan Hukum Karya Animasi 2D Anime Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Perspektif Hukum Islam”. Tidak lupa shalawat serta salam senantiasa tercurahkan kepada Nabi Muhammad Saw, yang telah membawa kita dari zaman kegelapan menuju zaman terang benderang, zaman yang penuh dengan ilmu pengetahuan dan teknologi seperti sekarang ini.

Dalam proses penulisan dan penyusunan skripsi ini peneliti mendapat dukungan, masukan, petunjuk dan bimbingan dari berbagai pihak. Pada kesempatan kali ini, peneliti menghaturkan banyak terima kasih kepada yang terhormat:

1. Prof. Fathul Wahid, S.T., M.Sc., Ph.D. selaku Rektor Universitas Islam Indonesia.
2. Dr. Asmuni, M.A selaku Dekan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
3. Dr. Anton Priyo Nugroho, S.E, M.M selaku Ketua Jurusan Studi Islam Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
4. Krismono, S.H.I., M.S.I selaku Ketua Prodi Ahwal Al-Syakhshiyah.

5. Fuat Hasanudin, Lc., M.A. selaku Sekretaris Program Studi Hukum Keluarga (Ahwal Syakhshiyah) Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
6. Dr. Yusdani, M.Ag. selaku dosen Pembimbing yang telah bersedia meluangkan waktunya untuk membantu dan senantiasa membimbing peneliti dalam menyusun skripsi, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi tepat pada waktunya.
7. Bapak dan Ibu Dosen Program Studi Ahwal Syakhshiyah Fakultas Ilmu Agama Islam yang telah memberikan banyak pengetahuan, dukungan, dan masukan.
8. Segenap pegawai akademik di lingkungan Fakultas Ilmu Agama Islam Universitas Islam Indonesia.
9. Kepada kedua orang tua peneliti yang selalu memberikan dukungan, masukan, dan doa, sehingga peneliti dapat menyelesaikan skripsi ini tepat pada waktunya.
10. Kepada kakak Tito Nugroho, Ana Miarti, Wahyu Munajat Wulan Diharti dan adik Nadhira Arsya Diva yang selalu memberikan semangat.
11. Teman-teman Key-in Wahyu Tri Santoso, Mubdi'u Rahman, Ibrahim, Muhammad Fadhil Ramadhani, Rizqi Agung Pramono, Agil Mulya Gaffar, dan Abdi Kamil yang telah memberikan masukan, motivasi serta dukungan.
12. Semua pihak yang telah membantu peneliti dalam menyelesaikan skripsi ini yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Peneliti menyadari bahwa skripsi ini masih memiliki banyak kekurangan, maka peneliti menerima saran dan kritik dari seluruh pihak. Semoga skripsi ini dapat bermanfaat bagi siapapun yang membacanya, dan menjadi amal baik bagi penulis nantinya. Aamiin.

Yogyakarta, 03 Juli 2023
Peneliti,



Prasetyo Marginugroho

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
SURAT PERNYATAAN	iii
HALAMAN PENGESAHAN.....	iv
HALAMAN NOTA DINAS	v
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING	vi
HALAMAN MOTTO	vii
HALAMAN PERSEMBAHAN	viii
PEDOMAN TRANSLITERASI	ix
ABSTRAK	xii
ABSTRACT.....	xiii
KATA PENGANTAR.....	xiv
DAFTAR ISI.....	xvii
BAB I. PENDAHULUAN.....	1
A. Latar Belakang Masalah.....	1
B. Fokus Penelitian.....	7
C. Tujuan dan Manfaat Penelitian	7
D. Sistematika Pembahasan.....	8
BAB II. KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI.....	10
A. Kajian Pustaka	10
B. Kerangka Teori	16
1. Tinjauan Kekayaan Intelektual	16
2. Tinjauan Hak Cipta	19
3. Tinjauan Hukum Islam.....	28
BAB III. METODE PENELITIAN	35
A. Jenis Penelitian dan Pendekatan	35
B. Sumber Data.....	37
C. Seleksi Sumber.....	38
D. Teknik Analisis Data.....	38
BAB IV. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN.....	42
A. Hasil Penelitian	42
1. Sejarah Animasi 2D Anime	42

2. Perlindungan Hukum	47
B. Pembahasan.....	55
1. Sistem Perlindungan Animasi 2D Anime Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014	55
2. Pandangan Hukum Islam Terhadap Perlindungan Hak Cipta Animasi 2D Anime.....	62
BAB V. PENUTUP.....	80
A. Kesimpulan	80
B. Saran	81
DAFTAR PUSTAKA.....	83

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Era Digital yang semakin meningkat seiringnya dengan perkembangan teknologi dan informasi, mempengaruhi setiap aspek kehidupan masyarakat sehingga hampir semua golongan masyarakat mengakses teknologi dan menggunakannya dengan mudah termasuk dalam berbagai hal salah satunya menyaksikan film. Dengan adanya teknologi yang berkembang pesat, membuat akses untuk menyaksikan film terutama anime semakin mudah dan bebas karena bisa dilakukan dimana saja dan kapan saja. Dalam industri film terdapat beberapa jenis seperti film dokumenter, film aksi, film cerita, film eksperimental, film iklan dan film animasi. Pada dasarnya sendiri anime termasuk dari salah satu bagian dari film animasi, sebutan anime sendiri sangat umum di kenal di dunia sebagai jenis film animasi yang di produksi oleh negeri jepang. Sebab keunikan dari pemilihan warna, kepribadian suatu tokoh sampai penggambaran dari suatu karakter sangat membuat film anime ini di anggap unik serta berbeda.¹ Anime sendiri menjadi salah satu bentuk hiburan yang sangat populer dan banyak di gemari oleh berbagai golongan masyarakat.

Dengan dukungan teknologi digital membuat akses ke film-film animasi seperti anime semakin mudah dan cepat, akan tetapi hal ini memunculkan

¹ Yamane Toi, "Kepopuleran Dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia," *Budaya dan Sastra* 07, no. 01 (2020): 62–68, [http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1752287&val=14192&title=KEPOPULERAN DAN PENERIMAAN ANIME JEPANG DI INDONESIA](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1752287&val=14192&title=KEPOPULERAN%20DAN%20PENERIMAAN%20ANIME%20JEPANG%20DI%20INDONESIA) Diakses pada hari Sabtu 28 Februari 2023 Pukul 10:30 WIB.

masalah baru yaitu pembajakan anime yang dilakukan secara masif dan tidak terkontrol di internet. Disebabkan mudahnya dalam melakukan penggandaan dan pendistribusian membuat beberapa pihak tidak bertanggung jawab memanfaatkan serta mendistribusikan untuk mendapatkan manfaat tanpa seizin dari pemiliknya. Terlebih dengan maraknya industri animasi di Indonesia. Dalam industri ini, banyak terdapat karya animasi yang tidak memperoleh perlindungan hukum yang sesuai undang-undang hak cipta. Padahal anime yang merupakan hasil dari kerja otak serta hasil kerja emosional seseorang dalam membuatnya yang mana termasuk sebagai kekayaan intelektual. Anime juga sering diterima sebagai bentuk seni yang memiliki kekuatan untuk mempengaruhi dan menginspirasi orang. Dengan adanya pembajakan yang merupakan tindakan mengambil karya seseorang tanpa izin dan menggunakan untuk kepentingan pribadi yang memberikan dampak negatif bagi pemilik karya dan industri anime secara keseluruhan dengan bentuk kerugian berupa moral maupun ekonomi.

Manusia merupakan makhluk yang mempunyai banyak metode dalam mengekspresikan perasaannya dengan bermacam wujud serta metode yang kreatif. Perihal ini di coba dengan rangka serta untuk tujuan berbeda. Hasil dari olah pikir yang menciptakan suatu proses ataupun produk yang bermanfaat untuk insan bisa disebut sebagai kekayaan intelektual.² Hak kekayaan intelektual meliputi hak cipta, paten, merk, dan lain sebagainya. Hak cipta melingkupi ilmu

² Muhammad Firmansyah, *Tata Cara Mengurus HaKI* (Jakarta: Visi Media, 2008), 07.

pengetahuan, seni, serta sastra. Dalam konteks negara Indonesia sendiri sebutan kekayaan intelektual sendiri sudah mengalami sekian banyak penamaan serta dalam penyebutannya. Diawali dari penyebutan dengan nama Hak Cipta, Paten, Merk (HCPM) serta berganti dengan sebutan Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI), hingga akhirnya keluar Perpres No 44 Tahun 2015 tentang Kementerian Hukum dan HAM (Kemenkumham) Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) diganti kembali menjadi Kekayaan Intelektual (KI). Pergantian ini merupakan wujud penyesuaian dalam hal penyebutan dengan negeri-negara lain yang menamakan instansinya tanpa menambahkan kata hak di dalam penamaannya.

Kekayaan Intelektual sendiri pada dasarnya merupakan hak yang mempunyai ciri istimewa, disebabkan Hak atas Kekayaan Intelektual itu sendiri diberikan oleh negara. Bersumber pada syarat Undang-Undang, Negara bisa membagikan hak spesial tersebut kepada yang berhak, sesuai dengan syarat-syarat prosedur serta ketentuan yang wajib dipenuhi.³ Pada hakikatnya hak ini lahir dari hasil terjadinya berbagai jenis produk intelektual seseorang. Kekayaan Intelektual mempunyai nilai ekonomi yang bisa diperdagangkan, serta berupa sebagai benda yang tidak berwujud. Berhubungan dengan perihal tersebut, hukum perdata sendiri merumuskan kalau benda tidak berwujud mempunyai hak kekayaan immaterial yang dipaparkan dalam pasal 499 KHUPerdata mengenai pengertian dalam suatu benda. Pasal tersebut secara absolut menerangkan kalau Hak Kekayaan Intelektual merupakan benda yang tercantum dalam jenis hak yang mempunyai perbandingan dengan barang. Paham UU yang diartikan dari

³ Syafrinaldi Dkk, *Hak Kekayaan Intelektual* (Pekanbaru: Suska Press, 2008), 39.

perihal tersebut adalah kalau masing-masing barang serta masing-masing hak bisa dikuasai oleh hak milik.⁴

Dalam masyarakat di era saat ini, pengakuan terhadap suatu Kekayaan Intelektual cuma sebatas dalam wujud etika serta moral saja. Masyarakat Indonesia sendiri secara khusus merupakan komunitas yang pada dasarnya menjunjung tinggi kebersamaan, sehingga dengan alibi tersebut hak orang terkadang masih kalah dengan kepentingan Bersama. Hak individu senantiasa memperoleh tempatnya dalam masyarakat, tetapi kerap kali cuma sebatas ketentuan aturan serta norma tidak tertulis saja.⁵

Sementara itu Hak Kekayaan Intelektual ini mempunyai kedudukan penting dalam memberikan perlindungan kepada keberlangsungan pembangunan yang sedang berlangsung di Indonesia. Perlindungan yang di berikan sendiri secara garis besar mempunyai ruang lingkup tentang Hak Cipta, Paten, Merk, Perlindungan Varietas Tanaman, Desain Industri, dan Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu. Hak kekayaan Intelektual sendiri merupakan hak privat dimana seseorang berhak mengajukan maupun tidak permohonan mengenai karya intelektualnya. Eksklusivitas yang di berikan Hak kekayaan intelektual bisa dimanfaatkan oleh para pencipta suatu karya dengan membagikan lisensi atau

⁴ R. Soebekti and R. Tjitrosudibjo, *Kitab Undang - Undang Hukum Perdata* (Jakarta: Pradnya Paramita, 1986), 155.

⁵ Much Nurahmad, *Segala Tentang HAKI Indonesia* (Jogjakarta: Buku Biru, 2012),17.

izin kepada para pihak lain yang mau menggunakan serta memakai ciptaannya dengan beberapa manfaat yang sesuai serta sudah di atur oleh Undang-Undang.⁶

Dari berbagai macam hak yang diatur dalam Kekayaan Intelektual, Hak Cipta jadi salah satu yang di berikan perlindungan didalamnya. Peraturan yang berlaku di Indonesia sendiri mengenai Hak Cipta ada dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 yang mana dalam Undang-Undang tersebut menerangkan berbagai ciptaan yang dapat diberikan perlindungan hukum mengenai keberadaannya. Tercantum didalamnya juga karya seni berupa sinematografi. Salah satu karya sinematografi yang sangat kerap dinikmati di era saat ini adalah anime. Anime merupakan sinema animasi khas negeri jepang yang umumnya mempunyai ciri-ciri gambar berwarna-warni, menunjukkan tokoh-tokoh dalam bermacam lokasi serta cerita, dan di tunjukan ke penonton dalam beragam jenis usia. Apalagi di era yang berkembang dengan pesat saat ini, anime sendiri bisa kita dapatkan dengan mudah di media internet. Anime yang menyajikan banyak cerita-cerita menarik yang di sampaikan dalam beragam genre. Sehingga tidak sedikit peminat anime yang tidak perlu merogoh biaya yang lebih banyak untuk menikmati karya-karya tersebut.

Tetapi pertumbuhan teknologi serta informasi yang berkembang pesat tidak selalu membawa dampak yang bersifat positif. Dengan majunya teknologi , akses untuk yang di dapatkan serta tersedia di internet mengalami pembajakan yang masif dan tidak terkendali. Di karena kan mudahnya untuk melakukan

⁶ Abdul Kadir Muhammad, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual* (Bandung: Citra Aditya, 2001),01.

penggandaan dan pendistribusian, menjadikan beberapa pihak yang tidak bertanggung jawab memanfaatkan serta mendistribusikannya untuk mendapatkan manfaat tanpa izin dari pemilik karya tersebut.

Pembajakan yang terjadi di Indonesia dapat dikatakan sangat memprihatinkan. Dengan penduduk muslim terbanyak di dunia, tingkat pembajakan yang besar menunjukkan minimnya kepedulian umat Islam dalam menilai serta menggunakan harta yang seharusnya memahami bahwa mencari harta dengan cara yang batil tidak dibenarkan. Sementara itu Islam sendiri mempunyai perhatian dalam menghargai karya serta kerja keras orang lain. Apalagi banyak ceramah serta nasihat mengenai larangan mencari harta dengan cara yang batil yang dalam hal ini pembajakan.

Undang–Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tidak menerangkan secara implisit mengenai perlindungan yang di berikan kepada suatu ciptaan ataupun karya berupa anime. Sedangkan di Indonesia yang notabene merupakan negara dengan penduduk muslim terbanyak di dunia seharusnya memahami bahwa tindakan pembajakan bukanlah tindakan yang di benarkan justru malah banyak melakukan hak tersebut. Hal ini juga memberikan dampak negatif untuk perkembangan kreativitas para pencipta karya sinematografi terlebih animator anime berupa kerugian dalam bentuk moral ataupun ekonomi. Di satu sisi memberikan efek samping kepada semangat para animator, disisi lain tidak menutup kemungkinan kalau memberikan dampak kerugian ekonomi kepada para animator tersebut.

Melihat dari fenomena-fenomena yang memberikan dampak buruk dalam perkembangan kreativitas animator anime, baik itu dalam bentuk kerugian ekonomi ataupun moral maka di lakukan penelitian dalam bentuk skripsi yang di tulis dengan judul “Perlindungan Hukum Karya Seni Animasi 2D (Anime) Berdasarkan Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tinjauan Hukum Islam.

B. Fokus Penelitian

Berdasarkan latar belakang di atas dapat dirumuskan fokus penelitian skripsi ini sebagai berikut:

1. Bagaimana Sistem Perlindungan Animasi 2D Anime berdasarkan Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta?
2. Bagaimana Pandangan hukum Islam terhadap perlindungan Hak Cipta Animasi 2D Anime?

C. Tujuan dan Manfaat Penelitian

1. Tujuan

Berdasarkan fokus penelitian di atas, adapun tujuan penelitian sebagai berikut:

- a. Untuk menganalisis bentuk perlindungan hukum yang diberikan kepada cipta Animasi 2D Anime berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
- b. Untuk menjelaskan bagaimana pandangan hukum Islam terhadap perlindungan Hak Cipta Karya Animasi 2D Anime.

2. Manfaat

Manfaat yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

a. Secara Teoritis

- 1) Untuk memberikan wawasan keilmuan dalam pengembangan keilmuan dibidang pengetahuan hukum tentang Hak Cipta secara umum dan hukum mengenai Hak Cipta secara khusus di bidang Hukum Islam.
- 2) Sebagai salah satu sumber atau kajian mendasar untuk penelitian lebih lanjut bagi siapa saja yang memiliki ketertarikan untuk meneliti lebih lanjut mengenai Kekayaan Intelektual khususnya Hak Cipta Animasi 2D Anime.

b. Secara Praktis

- 1) Bagi Para Pencipta Karya Animasi 2D Anime

Diharapkan untuk menjadi salah satu sumber pengetahuan bagi para pencipta karya animasi 2d anime sebagai bahan dasar dalam diskusi dan salah satu sumber pengetahuan atau pedoman akan hak-hak yang dimilikinya. Sehingga memudahkan tersebarnya informasi mengenai perlindungan hukum terkait Hak Cipta Karya Animasi 2D Anime.

D. Sistematika Pembahasan

Agar pembahasan dari tulisan ini dapat terarah dengan baik serta runtut dan sistematis, peneliti menyusun sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN. Dalam bab ini peneliti memaparkan latar belakang mengapa penulis mengambil judul penelitian ini, yang nantinya di

fokuskan pada fokus penelitian agar dapat peneliti pecahkan dengan hasil penelitian, serta terdapat tujuan, dan manfaat penelitian yang akan dibahas oleh peneliti.

BAB II KAJIAN PUSTAKA dan KERANGKA TEORI. Bab ini peneliti memaparkan kajian pustaka dan kerangka teori. Kajian pustaka bertujuan untuk mempermudah peneliti dalam menemukan perbedaan penelitian yang akan disusun dengan penelitian terdahulu. Sedangkan kerangka teori berguna untuk menjelaskan, Menyusun kerangka berfikir untuk merumuskan permasalahan yang diteliti.

BAB III METODE PENELITIAN. Dalam bab ini menjelaskan metode penelitian yang digunakan. Bab ini menerangkan mengenai sistematika pengambilan metode yang digunakan untuk meneliti masalah yang sedang di teliti.

BAB IV HASIL PENELITIAN dan PEMBAHASAN. Dalam bab ini merupakan inti dari penelitian yang berisikan penjelasan hasil penelitian. Hasil penelitian yang di jelaskan adalah Hukum Islam dalam memandang Animasi 2D Anime dan UU sebagai objek perlindungan hukum dan sistem perlindungan yang di gunakan.

BAB V PENUTUP. Pada bab ini berisi kesimpulan sebagai jawaban dari rumusan-rumusan masalah dan saran bagi pihak yang terkait dengan permasalahan yang diteliti.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA DAN KERANGKA TEORI

A. KAJIAN PUSTAKA

Dalam kajian ini peneliti memaparkan sumber-sumber yang menjadi acuan atau contoh dalam penulisan dari skripsi ini diantaranya:

1. Penelitian dalam bentuk jurnal yang dilakukan oleh Jati Retuningsih Kholis Roisah dan Adya Paramita Prabandari di Jurnal NOTARIUS Volume 14 Nomor 2 Tahun 2021 yang berjudul “Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta” merupakan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis perlindungan hukum yang diberikan Undang-Undang Hak Cipta terhadap ilustrasi digital dan memberikan rekomendasi untuk meningkatkan perlindungan hukum bagi pencipta ilustrasi digital di Indonesia.¹
2. Penelitian dalam bentuk jurnal yang ditulis oleh Ujang Badru Jaman Galuh Ratna Putri, Tiara Azzahra Anzani di jurnal Rechten : Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia Volume 3 Nomor 1 Tahun 2021 yang berjudul “ Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Karya Digital” merupakan penelitian yang berfokus pada sejauh mana perlindungan hukum saat ini dapat melindungi karya digital, tantangan dalam melindungi karya digital, serta memberikan

¹ Jati Restuningsih, Kholis Roisah, and Adya Paramita Prabandari, “Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta,” *Notarius* 14, no. 2 (2021), <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/notarius/article/view/43787> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:02 WIB.

rekomendasi dalam rangka meningkatkan perlindungan hukum terhadap karya digital di Indonesia.²

3. Penelitian dalam bentuk jurnal yang ditulis oleh Emma Valentina Teresha Senewe di Jurnal LPPM Bidang EkoSusBudKum Volume 2 Nomor 2 Tahun 2015 yang berjudul “Efektivitas Pengaturan Hukum Hak Cipta Dalam Melindungi Karya Seni Tradisional Daerah” merupakan penelitian yang berfokus untuk menganalisis sejauh mana pengaturan hukum hak cipta dapat melindungi karya seni tradisional daerah, faktor-faktor yang mempengaruhi efektivitas pengaturan hukum serta membahas tentang kebijakan hukum yang diterapkan dan tantangan dalam melindungi karya seni tradisional.³
4. Penelitian dalam bentuk jurnal yang ditulis oleh Muchtar Anshary Hamid Labetubun di Jurnal SASI Volume 2 Nomor 2 Tahun 2018 yang berjudul “Aspek Hukum Cipta Terhadap Buku Elektronik (*E-Book*) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual” merupakan penelitian yang bertujuan untuk menganalisis aspek hukum yang berkaitan dengan e-book, termasuk definisi dan karakteristik e-book, hak-hak pengarang, lisensi, tantangan dalam perlindungan hukum e-book serta menyoroti peran dan kewajiban penerbit

² Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani, “Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital,” *Jurnal Rechten : Riset Hukum dan Hak Asasi Manusia* 3, no. 1 (2021), <https://rechten.nusaputra.ac.id/article/view/22> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:05 WIB.

³ Emma Valentina and Teresha Senewe, “Efektivitas Pengaturan Hukum Hak Cipta Dalam Melindungi Karya Seni Tradisional Daerah,” *Jurnal LPPM Bidang EkoSosBudKum* 2, no. 2 (2015), <https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lppmekosobudkum/article/view/10661> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:08 WIB.

e-book dalam menjaga hak cipta dan melindungi karya Kekayaan intelektual.⁴

5. Penelitian dalam bentuk Jurnal yang ditulis oleh As'ari Maarif, Yanto dan Hartanti di jurnal *Supermasi Hukum* Volume 1 Nomor 02 Tahun 2017 yang berjudul "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Berdasarkan UU No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Studi Kasus terhadap Perkara No.353/Pid.Sus/2015/PN SMN)" merupakan penelitian yang berfokus untuk menganalisis implementasi undang-undang hak cipta dalam perlindungan hak cipta dan pengarang, dan menganalisis terhadap kasus yang terjadi di pengadilan negeri Samarinda terkait dengan pelanggaran hak cipta. Selain itu membahas tentang upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta untuk melindungi karya ciptanya.⁵
6. Penelitian dalam bentuk Jurnal yang ditulis oleh Galih Ramadhan di Jurnal *JIPRO* Volume 4 No1 Tahun 2021 yang berjudul "Perlindungan Hukum Dan Implementasi Doktrin Fair Use Terhadap Costume Play (Cosplay) Dalam Hak Cipta Dan Desain Industri" merupakan penelitian yang berfokus untuk menganalisis perbedaan antara hak cipta dan desain industri serta implikasi hukumnya terhadap cosplay serta bagaimana perlindungan hukum

⁴ Muchtar Anshary Hamid Labetubun, "Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (E-Book) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual," *Sasi* 24, no. 2 (2019): 138, <https://fhukum.unpatti.ac.id/jurnal/sasi/article/view/128> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:11 WIB.

⁵ Yanto dan Hartanti As'ari Maarif, "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Berdasarkan UU No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Supermasi Hukum* 1, no. 2 (2017), <http://e-journal.janabadra.ac.id/index.php/JMIH/article/view/ASM> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:13 WIB.

yang dapat diberikan terhadap cosplay dan bagaimana doktrin fair use dapat diterapkan pada cosplay dalam konteks hak cipta dan desain industri.⁶

7. Penelitian dalam bentuk Jurnal yang ditulis Ni Nyoman Dianita Pramesti dan Ketut Westra di Jurnal UDAYANA MASTER LAW JOURNAL Volume 10 Nomor 1 Tahun 2021 yang berjudul “Perlindungan Karakter Anime Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta” merupakan penelitian yang berfokus membahas tentang hak cipta dalam konteks karakter anime, pengertian anime dan Kekayaan intelektual, serta pengaturan dan perlindungan karakter anime dalam undang-undang hak cipta serta membahas mengenai pelanggaran hak cipta pada karakter anime dan upaya perlindungan yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta.⁷
8. Penelitian dalam bentuk Tesis yang ditulis Muhammad Hanifannur yang berjudul “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Uploader Youtube Dalam Pasal 40 No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Islam” merupakan penelitian yang berfokus tentang pengertian hak cipta, hak cipta dalam perspektif hukum Islam, pasal 40 undang-undang hak cipta No 28 Tahun 2014, pelanggaran hak cipta dan upaya perlindungan hukum bagi uploader Youtube serta bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta di

⁶ Galih Ramadhan, “Perlindungan Hukum Dan Implementasi Doktrin Fair Use Terhadap Costume Play (Cosplay) Dalam Hak Cipta Dan Desain Industri,” *Jurnal JIPRO* 4, no. 2 (2021), <https://journal.uii.ac.id/JIPRO/article/view/22276> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:14 WIB.

⁷ Ni Nyoman Dianita Pramesti and I Ketut Westra, “Perlindungan Karakter Anime Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta,” *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)* 10, no. 1 (2021), file:///C:/Users/prase/Downloads/66787-601-206837-1-10-20210409 (1).pdf Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:17 WIB.

Youtube dan bagaimana upaya penegakan hukum yang dapat dilakukan dalam perspektif hukum Islam.⁸

9. Penelitian dalam bentuk Jurnal yang di tulis Iqbal Abdul Malik, Budi Santoso dan Siti Mahmudah di Jurnal Dipenogoro Law Journal Volume Nomor 2 Tahun 2017 yang berjudul “Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta” merupakan penelitian yang berfokus pada pengaturan hukum mengenai permainan video sebagai hak cipta berdasarkan UU No 28 tahun 2014 tentang hak cipta.⁹
10. Penelitian dalam bentuk Jurnal yang di tulis Dorvinando Bonanta Simarmata dan Albertus Sentot Sudarwanto di Jurnal Privat Law Volume 9 Nomor 2 Tahun 2021 yang berjudul “Perlindungan Hukum Karakteristik Ekspresi Budaya Tradisional Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta” merupakan penelitian yang berfokus pada karakteristik ekspresi budaya tradisional dari segi perlindungan hukum berdasarkan UU nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.¹⁰

⁸ Muhammad Hanifannur, “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Uploader Youtube Dalam Pasal 40 No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Islam,” 2021, <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/32871> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:21 WIB.

⁹ Iqbal Abdul Malik et al., “Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut UU No 28 Tentang Hak Cipta,” *Diponegoro Law Journal* 6, no. 28 (2017), <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/dlr/article/view/16983> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:27 WIB.

¹⁰ Dorvinando Bonanta Simarmata and Albertus Sentot Sudarwanto, “Perlindungan Hukum Karakteristik Ekspresi Budaya Tradisional Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014,” *Jurnal Privat Law* 9, no. 2 (2021), <https://jurnal.uns.ac.id/privatlaw/article/view/60039> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:34 WIB.

Penelitian-Penelitian yang sebelumnya telah dipaparkan digunakan untuk kolaborasi dalam bentuk teori , peningkatan dan penyempurnaan dalam wawasan tentang hak cipta. Selain itu penelitian-penelitian ini digunakan sebagai sumber referensi sehingga tidak terjadi plagiasi dengan karya orang lain. Penelitian ini sendiri berfokus kepada Analisa perlindungan hukum terhadap animasi 2D anime sebagai obyek penelitian yang didasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dan Hukum Islam.

Yang membedakan penelitian-penelitian diatas dengan penelitian ini adalah:

1. Fokus utama dari penelitian ini secara khusus membahas Animasi 2D Anime dalam konteks pandangan hukum Islam dan Undang- Undang Hak Cipta, berbeda dengan penelitian yang ada dalam kajian pustaka yang membahas berbagai aspek perlindungan hukum karya cipta yang lebih umum, seperti ilustrasi digital, karya seni tradisional, buku elektronik, pemegang hak cipta, cosplay, karakter anime, dan ekspresi budaya.
2. Pada penelitian ini tidak hanya sebatas membahas perlindungan hukum , tapi juga bagaimana pandangan hukum Islam terhadap perlindungan animasi 2D anime. Sedangkan dalam kajian pustaka di atas tidak membahas pandangan hukum Islam secara mendalam hanya sebatas menganalisis bentuk perlindungan hukum yang diberikan.
3. Objek penelitian ini membahas tentang animasi 2D anime berbeda dengan kajian pustaka diatas.

Pada penelitian ini menggunakan metode hukum normatif dan metode analisis data normatif, berbeda dengan beberapa penelitian yang ada dalam kajian pustaka yang menggunakan penelitian yang berbeda-beda seperti studi kasus, analisis dokumen, serta survey.

B. KERANGKA TEORI

1. Tinjauan Kekayaan Intelektual

a. Pengertian Kekayaan Intelektual

Kekayaan Intelektual merupakan suatu hak untuk menggunakan secara ekonomi suatu kreasi yakni karya-karya yang lahir dari keahlian olah pikir serta kreativitas intelektual manusia.¹¹ Sebagaimana Lembaga resmi pemerintah yakni Direktorat Jenderal Kekayaan intelektual menerangkan dalam buku panduannya yang mendefinisikan kalau Kekayaan Intelektual merupakan hak yang lahir dari olah pikir manusia yang menciptakan proses ataupun sesuatu produk yang bermanfaat bagi manusia.

Kekayaan Intelektual didefinisikan oleh World Intellectual Property Organization yang merupakan Lembaga Internasional di bawah PBB sebagai suatu kreativitas yang di hasilkan dari hasil olah benak manusia meliputi invensi, simbol, nama , karya sastra ,citra serta desain yang digunakan dalam dunia perdagangan. Ada pula definisi lain yang di kemukakan oleh Jill McKeogh serta Aandrew Stewart berkata

¹¹ Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual, *Panduan Hak Kekayaan Intelektual* (Jakarta: Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual, 2013), Iii.

kalau kekayaan intelektual merupakan berbagai macam tipe hak yang diberikan oleh hukum yang digunakan untuk melindungi sesuatu wujud investasi ekonomi dari usaha-usaha yang menciptakan kreativitas.¹²

b. Ruang Lingkup

Kekayaan Intelektual dimasukkan dalam kategori benda yang tidak berwujud (immaterial) dalam hukum perdata yang mana hal ini bersangkutan dengan pembatasan yang terdapat dalam pasal 499 KHUPerdata. Prof Mahadi berpendapat terkait apa yang dimaksud dalam pasal 499 KHUPerdata ialah benda yang tak berwujud dan dapat di pahami bahwa hak merupakan benda tak berwujud¹³, sebagaimana menurut paham Undang-Undang yakni bahwa setiap barang dan setiap hak yang dapat dikuasai oleh hak milik merupakan suatu benda. Sedangkan pada pasal 503 dan 504 mengategorikan suatu barang sebagai bergerak dan tidak bergerak , maka Kekayaan intelektual dapat dipahami sebagai suatu benda yang bergerak akan tetapi tidak memiliki wujud , bersifat abstrak dikarenakan bentuk yang tidak memiliki wujud, akan tetapi dapat dirasakan manfaatnya.¹⁴

Berdasarkan *Convention Establishing The World Intelelectual Property Organization* serta penambahan dari (*The Agreement on Trade Related Intellctual Property Rights*) yang merupakan salah satu

¹² Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Di Era Global* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009), 01.

¹³ OK Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)* (Depok: Rajagrafindo Persada, 2015), 13.

¹⁴ Gatot Suparmono, *Hak Cipta Dan Aspek-Aspek Hukumnya* (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), 28.

dari hasil perjanjian GATT/WTO Kekayaan intelektual dapat digolongkan dalam berbagai hak, yakni:

1) Hak kekayaan industri meliputi:

- a) Paten
- b) Paten sederhana
- c) Desain Industri
- d) Merek dagang
- e) Nama dagang
- f) Varietas tanaman
- g) Sirkuit terpadu

2) Hak Cipta meliputi:

- a) Hak cipta
- b) Hak terkait.¹⁵

c. Keadaan di Era Digital

Kemajuan di era digital yang sangat mempengaruhi ekonomi maupun perdagangan dunia secara besar besaran membuat pengaruh besar dalam bidang hukum. Adapun akibat dari hal tersebut ialah membuat berbagai negara terdorong untuk melakukan standarisasi yang jelas mengenai hukum terkait perkembangan ekonomi dan perdagangan dunia. Hal tersebut dilakukan agar menjaga stabilitas perdagangan antar negara-negara internasional yang memiliki prinsip bahwa perdagangan harus tetap dalam prinsip bebas dan liberal. Arus ekonomi yang terjadi

¹⁵ Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, 16–18.

adalah hal yang harus diikuti terus menerus karena perkembangan zaman yang pesat dalam ekonomi dunia yang berkembang maka dibuatnya berbagai perundingan dan perjanjian internasional.¹⁶

Di Indonesia sendiri terdapat beberapa peraturan yang mengalami perbaikan dalam regulasi serta kepastian hukum Kekayaan intelektual dalam bidang informasi dan teknologi agar tidak tertinggal dalam menghadapi arus kuat perubahan ekonomi dunia. Diantara berbagai usaha pemerintahan Indonesia yakni melakukan perubahan aturan serta Undang-Undang diantaranya seperti Undang-Undang 19 Tahun 2016 Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang informasi dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang yang melindungi Kekayaan intelektual yang ada di Indonesia Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dan berbagai Undang-Undang serta aturan lainnya. Hal tersebut dilakukan pemerintahan Indonesia dalam melakukan standarisasi serta stabilitas bagi perkembangan ekonomi terutama dalam bidang Kekayaan intelektual yang dapat memberikan daya saing dan rasa aman bagi masyarakat dalam berkeaktivitas dan berkontribusi untuk mendorong kemajuan ekonomi di Indonesia.

2. Tinjauan Hak Cipta

a. Pengertian Hak Cipta

¹⁶ Pemerintah Indonesia, *Naskah Akademik Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta* (pemerintah indonesia, 2014), 01.

Hak cipta diartikan sebagai hak eksklusif pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengatur penggunaan hasil penuangan gagasan atau informasi tertentu yang pada dasarnya hak cipta ialah “hak untuk menyalin suatu ciptaan” sehingga pemegang hak tersebut dapat membatasi serta meminimalisir penggunaan tidak sah atas ciptaannya. Pada umumnya hak cipta sendiri memiliki masa berlaku tertentu yang terbatas.¹⁷

Pengertian atau konsep hak cipta menurut Paracia Lounghlan ialah suatu bentuk kepemilikan yang dapat memberikan pemegangnya hak eksklusif agar dapat mengawasi penggunaan dan memanfaatkan suatu kreasi karya intelektual, sebagaimana yang ditetapkan dalam kategori hak cipta, yakni kesustraan, drama, music, dan pekerjaan seni serta rekaman suara, film, radio, dan siaran televisi serta karya tulis.¹⁸ Adapun menurut pada pasal 1 Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang hak cipta, hak cipta merupakan hak eksklusif pencipta yang ada secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.¹⁹ Hak khusus dari

¹⁷ Arif Lutviansori, *Hak Cipta Dan Perlindungan Folklor Di Indonesia* (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), 67–68.

¹⁸ Afriliyanna Purba, *TRIPs-WTO Dan Hukum HKI Indonesia Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia* (Jakarta: Rineka Cipta, 2006), 19.

¹⁹ Khoirul Hidayah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual* (Malang: Setara Press, 2017), 29.

pencipta dimaksudkan bahwa tidak ada orang lain yang boleh melakukan hak itu kecuali dengan izin dari penciptanya,²⁰

Pengertian hak cipta dijelaskan juga oleh pasal V *Universal Copyright Convention* bahwa hak cipta adalah hak tunggal pemilik suatu karya atau pencipta dalam menciptakan, menerbitkan, memberi kewenangan kuasa dalam membuat dan menerbitkan dan memberikan kewenangan kuasa untuk membuat terjemahan atau salinan dari karya yang telah dilindungi.²¹

Hak cipta berbeda secara mencolok dari hak kekayaan intelektual lainnya (seperti paten, yang memberikan hak monopoli atas penggunaan invensi) karena hak cipta bukan merupakan hak monopoli untuk melakukan sesuatu melainkan hak untuk mencegah seseorang yang ingin melakukannya. Diantaranya hak yang dimiliki oleh pemilik hak:

- 1) Memperbanyak ciptaannya artinya pencipta atau pemegang hak cipta menyerupai ciptaan-ciptaan dapat menambah jumlah ciptaan dengan perbuatan yang sama, hampir sama atau tersebut dengan menggunakan bahan-bahan yang sama termasuk mengalih wujudkan ciptaan.

²⁰ Sophar Maru Hutagalung, *Hak Cipta Kedudukan Dan Perannya Dalam Pembangunan* (Jakarta: Sinar Grafika, 2012), 179.

²¹ BPHN, *Seminar Hak Cipta* (Bandung: Binacipta, 1976), 45.

- 2) Mengumumkan ciptaan artinya pencipta atau pemegang hak cipta dapat menyiarkan dengan menggunakan alat apa pun. Sehingga ciptaan dapat didengar, dibaca, atau dilihat oleh orang lain
- 3) Memperbanyak haknya artinya hak cipta sebagai hak kebendaan maka pencipta atau pemegang hak cipta dapat memperbanyak hasil ciptaannya dan menggugat pihak yang mengambil hasil ciptaannya dengan cara melawan undang-undang.²²

Setelah penjelasan singkat mengenai sejarah dari aturan mengenai hak cipta, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa hak cipta merupakan hak eksklusif yang diberikan kepada para pencipta suatu karya. Para pencipta itu sendiri dapat berupa perseorangan atau hasil suatu sekelompok orang yang memiliki sifat khusus dan pribadi sebagaimana penjelasan Pasal 1 butir 2 Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Sedangkan suatu karya atau ciptaan adalah hasil dari inspirasi, kemampuan, pikiran yang kaya akan kreativitas dan imajinasi, kecekatan atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata di berbagai bidang, baik itu bidang kesenian, keilmuan atau pengetahuan, dan sastra.

b. Ruang Lingkup

Hak cipta memiliki dua hak didalamnya yakni hak ekonomi dan hak moral

²² Syafrinaldi Dkk, *Hak Kekayaan Intelektual* (Pekanbaru: Suska Press, 2008), 46.

1) Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya serta produknya. Dengan memahami pentingnya perlindungan hak cipta saat ini lebih menonjolkan rasionalitas ekonomi. Perlindungan Hak Cipta bukan hanya sekedar diarahkan untuk melindungi kreativitas pencipta akan tetapi kepada pentingnya ekonomi yang terkait dengan penciptaannya.²³ Menurut Muhammad Djumhana, Hak ekonomi meliputi beberapa hak yakni:

- a) Hak Reproduksi/Penggandaan
- b) Hak Adaptasi
- c) Hak Distribusi
- d) Hak Penampilan
- e) Hak Penyiaran
- f) Hak Program Kabel
- g) Hak Pencipta
- h) Hak Pinjam Masyarakat

Pada pasal 9 UU Hak Cipta No 28 Tahun 2014 menjelaskan bahwa pencipta atau pemegang hak cipta mempunyai hak ekonomi untuk melakukan :

- a) Penerbitan Ciptaan
- b) Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya

²³ Endang Purwaningsih, *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights* (Bogor: Ghalia Indonesia, 2005), 02.

- c) Penerjemahan Ciptaan
- d) Penggandaan, Pengeransemenan. Pentrasformasian Ciptaan
- e) Pendistribusian Ciptaan atau Salinanya
- f) Pertunjukan Ciptaan
- g) Pengumuman Ciptaan
- h) Komukasi Ciptaan
- i) Penyewaan Ciptaan²⁴

Bagi setiap orang yang ingin melakukan hak ekonomi sebagaimana yang di jelaskan dalam ayat (1) wajib memiliki izin pencipta atau pemegang hak cipta dan setiap orang yang tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta dilarang melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan.

- 2) Hak moral adalah hak yang melekat pada pencipta atau pemegang hak terkait yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apa pun dalam keadaan hak cipta ataupun hak terkait tersebut telah dialihkan. Karena hak moral menyangkut perlindungan atas reputasi pencipta itu sendiri.²⁵ Diantara rumusan tentang hak moral, hak yang melekat pada pencipta secara pribadi yaitu:

²⁴ Iswi Haryani Dkk, *Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Kredit* (Yogyakarta: Andi, 2018), 122.

²⁵ Budi Agus Riswandi and M. Syamsudin, *HAK Kekayaan Intelektual Dan Budaya Hukum* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2004), 04.

- a) Tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum
- b) Menggunakan nama aliasnya atau samarannya
- c) Mengubah ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat
- d) Mengubah judul dan anak judul ciptaan
- e) Mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.²⁶

c. Prinsip Hak Cipta

Terdapat beberapa prinsip-prinsip dalam hak cipta terkait penerapannya yaitu:

- 1) Hak cipta dilindungi oleh ide yang telah berwujud artinya bahwa perlindungan hukum akan diterapkan apabila suatu karya telah melalui proses pengecekan otentisitas yang menunjukkan identitas pemilik karya tersebut.
- 2) Hak cipta timbul dengan sendirinya artinya hak cipta akan muncul dengan sendirinya dan diberikan perlindungan setelah melalui proses deklarasi atau pengumuman mengenai suatu karya.

²⁶ Ok Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015), 222.

- 3) Hak cipta perlu melalui proses pendaftaran hak cipta.
- 4) Hak cipta sebagai suatu karya dipisahkan haknya dan diakui oleh hukum secara terpisah dengan penguasaan fisik suatu karya.
- 5) Hak cipta merupakan hak eksklusif bukan hak absolut.
- 6) Hak cipta perlu didaftarkan apabila dibutuhkan sebagai bukti Ketika terjadi sengketa.²⁷

d. Perlindungan Hak Cipta

Ide dasar sistem hak cipta ialah untuk melindungi wujud hasil karya manusia yang lahir sebab kemampuan intelektualnya. Perlindungan hukum berlaku kepada ciptaan yang telah terwujud secara khas sehingga dapat dilihat, didengar dan dibaca.²⁸

Perlindungan hukum yang diberikan kepada hak cipta atas suatu karya dapat diperhatikan melalui kepedulian pemerintah dengan menjamin hak-hak yang diterima oleh para pencipta atau pemegang hak dengan ditetapkannya Undang-Undang tentang hak cipta yang telah mengalami berbagai perbaikan hingga pada penetapan terakhir pada tahun 2014 Tentang Hak Cipta adalah usaha pemerintahan Indonesia dalam memperjelas hak-hak yang seharusnya diterima para pencipta karya atau pemegang hak. Hak cipta sendiri merupakan hak yang seharusnya di lindungi oleh hukum jika tidak dilindungi maka seseorang yang mempunyai ide kreatif akan malas untuk membuat

²⁷ Sudaryat Dkk, *Hak Kekayaan Intelektual Memahami Prinsip Dasar, Cakupan Dan Undang-Undang Yang Berlaku* (Bandung: Oase Media, 2010), 45–46.

²⁸ Muhammad Djumhana and R. and Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori Dan Prakteknya Di Indonesia* (Bandung: Citra Aditya Bakti, 1997), 55.

kegiatan kreatifitas serta hal-hal baru atas intelektualnya, sehingga dengan adanya hak-hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta karena sangat pentingnya hak-hak tersebut, agar ciptaannya tidak mudah untuk disalin dan di bajak, maka hal tersebut terdapat pada pasal 40 ayat 1 yang berbunyi mengenai jenis-jenis hak cipta apa sajakah yang di lindungi baik dari bidang ilmu pengetahuan, seni serta sastra terdiri atas:

- 1) Buku, pamphlet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya
- 2) Ceramah , kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya
- 3) Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan
- 4) Lagu dan/atau music dengan atau tanpa teks
- 5) Drama, drama musical, tari, koreografi, kewayangan, dan pantonim
- 6) Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase
- 7) Karya seni terapan
- 8) Karya arsitektur
- 9) Peta
- 10) Karya seni batik atau seni motif lain
- 11) Karya fotografi
- 12) Potret karya sinematografi

- 13) Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi
- 14) Terjemahan ,adaptasi, aransemen, transformasi. Atau modifikasi ekspresi budaya tradisional
- 15) Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program computer maupun media lainnya
- 16) Kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya asli
- 17) Permainan video
- 18) Program komputer²⁹

Sebagaimana penjelasan di atas perlindungan hak cipta diberikan secara otomatis sejak karya cipta tersebut dihasilkan. Akan tetapi agar suatu hak cipta memiliki bukti otentik yang sangat berperan dalam pemikiran dalam pembuktian awal di pengadilan maka sebaiknya hak cipta tersebut didaftarkan.

3. Tinjauan Hukum Islam

a. Pengertian Hak Cipta Perspektif Hukum Islam

Kata hak sendiri berasal dari bahasa Arab *al-ḥaqq*, secara etimologi mempunyai beberapa pengertian yang berbeda, di antaranya berarti milik, ketetapan dan kepastian, menetapkan dan menjelaskan,

²⁹ Pemerintah Indonesia, “Undang-Undang Republik Indonesia No. 28/2014 Tentang Hak Cipta” 2014 (2014): 1.

bagian (kewajiban), dan kebenaran. Sedangkan secara terminologi fikih, antara lain menurut Mustafa Ahmad Al-Zarqa, bahwa hak dengan kekhususan yang ditetapkan syariat atau suatu kekuasaan serta menurut Ibnu Nujaim mendefinisikan hak dengan lebih singkat yaitu suatu kekhususan yang terlindungi.³⁰ Masifuk Zuhdi juga mendefinisikan hak cipta sebagai suatu karya hasil dari kemampuan olah pikir.³¹

Majelis ulama Indonesia, dalam salah satu fatwanya menjelaskan perihal hak cipta dalam fatwa disebutkan bahwa hak cipta adalah hak yang bersifat eksklusif bagi pencipta suatu karya atau pemegang hak untuk mengumumkan atau memperbanyak karyanya atau memberikan izin atas karyanya tanpa melanggar batasan-batasan menurut peraturan dan Undang-Undang yang berlaku.³²

b. Dasar Hukum Hak Cipta Perspektif Hukum

Dasar hukum yang melandasi pandangan hukum Islam terkait hak cipta adalah hasil dari berbagai ijtihad para cendekiawan muslim kontemporer, sebagaimana di sampaikan Wahbah Al-Zuhaili cendekiawan muslim ini menerapkan pendapatnya atas dasar tidak ditemukannya nash yang secara jelas membicarakan masalah tentang hak cipta. Beliau menjelaskan hak cipta dapat diterapkan melalui kaidah *Jalb Al-Maslahah* atau mendatangkan manfaat dan *Dāf Al-Mafsadah* yang berarti dapat menolak atau menurunkan resiko

³⁰ Abdul Rahman Ghazali, *Fiqh Muamalat* (Jakarta: Penada Media Group, 2010), 45–46.

³¹ Masifuk Zuhdi, *Masa'il Fiqhiyah* (Jakarta: PT Gunung Agung, 1997), 212.

³² MUI, *Fatwa MUNAS VII Majelis Ulama Indonesia* (Majelis Ulama Indonesia, 2005).

kerusakan lebih besar daripada menolaknya. Disampaikan juga terkait hak cipta oleh salah satu cendekiawan muslim Faṭhi Al-Duraini yang menyatakan bahwa hak cipta didasari dengan adanya *'urf* adat kebiasaan yang berlaku secara umum di kalangan masyarakat dan kaidah masalah *mursalah* yakni sesuatu yang nashnya tidak terdapat jelas baik di dalam Al-Quran maupun As-sunnah namun memiliki maslahat serta kebaikan yang banyak sehingga tidak bisa di hiraukan.³³

Karena disebabkan tidak adanya nash yang secara jelas dan implisit membahas mengenai hak cipta yang berlaku dimasa sekarang sehingga *'urf* menjadi dasaran atau landasan hukum-hukum dalam pandangan para cendekiawan muslim, namun sekarang sudah menjadi suatu yang sudah menjadi pengetahuan dasar bahwa karya milik orang lain yang sudah diumumkan tidak dapat secara sewenang-wenang digunakan untuk memperoleh manfaat atau mengambil keuntungan secara pribadi tanpa adanya izin dari pemilik karya tersebut.

Kemaslahatan yang ada dalam sudut pandang *maṣlaḥa mursalah* yaitu adanya hak cipta yang telah diatur dan menjadi pengetahuan umum di dalam masyarakat sehingga lebih banyak maslahat dan keuntungan dalam penerapannya.

³³ Fathi Ad-Duraini, *Al-Fiqh Al-Islamy Ma'a Al-Madzahib* (Maktabah Thurbin, 1984), 223.

Abdullah Al-Muslih serta Şhalah Al-Şhawi memaparkan lebih lanjut terkair dasar hukum hak cipta dalam pandangan hukum Islam, Adapun keduanya menjelaskan dalam pendasaran hak cipta yaitu:

- 1) Mencari *Maşlahah*, Pendasaran menggunakan dalil hukum ini didasarkan pada suatu manfaat yang didatangkan lebih besar bagi khalayak umum. Diharapkan bisa mendatangkan dorongan lebih kepada para pencipta atau pemilik hak suatu karya agar meneruskan penelitian dan melakukan penemuan-penemuan karya lainnya disebabkan rasa aman yang berasal dari Undang-Undang hak cipta yang diterapkan serta dari semua jenis pelanggaran.
- 2) '*Urf*, Pengetahuan hak cipta dalam masyarakat sudah beredar secara umum. Dalam penerapannya, hak cipta sudah menjadi kesepakatan secara tidak langsung dengan adanya peraturan yang berlaku.
- 3) Pendapat yang diambil dari Sebagian mujtahid muslim dalam memperbolehkannya mengambil bayaran dalam mengajarkan ilmu-ilmu agama.
- 4) *Qiyās*, Persamaan yang diambil ialah pembolehan produsen atau pembuat barang dalam mengambil manfaat dari barang yang sudah dibuat, mempunyai kebebasan sendiri dalam memberikan izin kepada orang lain dalam memanfaatkannya atau melarangnya. Sehingga hal ini juga dapat di berlakukan

bagi para pencipta atau pemegang hak suatu karya yang ingin mendapatkan manfaat dari karya yang dibuat dan diciptakannya.

- 5) *Sadd Adz-Dzara'i*, penerapannya dengan mencegah dari timbulnya kerusakan dari eksploitasi yang terjadi Ketika menggunakan karya orang lain tanpa seizin pemilik karya tersebut. Dapat mencegah berhentinya perkembangan yang akan terjadi dikarenakan rasa tidak aman yang akan datang dari pihak lain atas tidak terjaminnya hak-hak yang seharusnya diterima dan dimiliki oleh para pencipta suatu karya.³⁴

Sebagaimana pendapat dari Wahbah Al-Zuhaili penerapan kaidahnya dalam hak cipta dapat digunakan karena pada dasarnya hak cipta yang diatur dan diberlakukan oleh Undang-Undang yang ada agar untuk menurunkan resiko kecurangan serta pembajakan yang dialami oleh para pencipta atau pemilik hak serta memberikan perlindungan atasnya. Di samping itu aturan yang sudah diatur juga mendatangkan manfaat yang besar serta maslahat yang lebih baik bagi para pencipta atau pemilik hak dibandingkan tidak adanya aturan yang ditegakkan mengenai hak cipta seseorang atas karyanya. Dari beberapa pemaparan sebelumnya bisa diketahui bahwasanya penerapan aturan hak cipta diakui sehingga mempunyai kejelasan terkait dengan hak cipta dalam pandangan hukum Islam.

³⁴ Abdullah Al-Muslih and Shalah Ash-Shawi, *Fikih Ekonomi Keuangan Islam* (Jakarta: Darul Haq, 2004), 323.

c. Konsep Hak Cipta dalam Hukum Islam

Didalam Hukum Islam sendiri mengenal dengan hak yang mirip dengan hak cipta yang dinamakan *Huquq Al-Māliyah* (hak kebendaan) yang merupakan teori mengenai hak kepemilikan atas suatu benda yang mengatur bagaimana hak milik atas kebendaan didapat dan dipertanggung jawabkan. Dari hal tersebut cendekiawan muslim banyak yang memasukkan hak cipta termasuk bagian dari hak kebendaan (*Huquq Al-Māliyah*), dikarenakan hak cipta termasuk dalam benda, hanya saja tidak memiliki suatu bentuk. Maka hak cipta juga memiliki bentuk kepemilikan pribadi sebagaimana salah satu bentuk kepemilikan benda yang dinamakan *milkiyyah al-farḍhiyah* dimana setiap orang memiliki hak atas benda dan memanfaatkan kepemilikan atas benda tersebut demi kelangsungan hidupnya.³⁵

Hak cipta merupakan suatu yang bisa dikatakan baru dalam Islam, cendekiawan muslim kontemporer memandang bahwa konsep hak cipta itu menjadi penting sehingga perlu dikaji lebih lanjut dalam penetapannya. Hak dalam hukum Islam merupakan sesuatu yang bersumber dari Allah, sebagai bentuk aturan yang ditetapkan atas makhluk-Nya untuk kepentingan dunia dan akhirat.

Hak dari hasil kerja keras seseorang merupakan hak milik dari pekerjaan yang dilakukan oleh seseorang merupakan hak milik dari

³⁵ Dr Yusuf Qardhawi, *Malaamihu Al Mujtama' Al Muslim Alladzi Nasyuduhu*, Cetakan Pe. (Citra Islami Press, 1997), 205.

pekerjaan yang dilakukan. Maka hak cipta merupakan bentuk kerja keras yang dibuat oleh pencipta melalui serangkaian usaha yang akhirnya membuahkan hasil dan ini adalah sebab adanya kepemilikan seseorang atas hasil pekerjaan yang dilakukan.³⁶ Hak kepemilikan benda inilah yang lahir dari kerja keras yang dihasilkan seseorang, yang mana ia berhak mendapatkan manfaatnya serta dapat mencegah orang lain yang ingin menggunakannya tanpa seizin darinya. Dapat ditarik sebuah kesimpulan bahwa suatu esensi sejati yang melekat pada konsep hak cipta mempunyai kesamaan dengan konsep hak kepemilikan benda yang di kenal dalam hukum Islam, yang mana pemilik hak dapat menerima manfaat dari hasil pekerjaannya serta pemilik hak tersebut dapat melarang dan mengizinkan seseorang untuk menggunakan hasil karya yang telah diusahakannya.

³⁶ Luthfi Assyaukanie, *Politik, HAM Dan Isu-Isu Teknologi Dalam Fikih Kontemporer* (Bandung: Pustaka Hidayah, 1998), 30.

BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis Penelitian dan Pendekatan

Penelitian Jenis penelitian ini adalah penelitian hukum normatif (normatif law research) menggunakan studi kasus normatif berupa produk perilaku hukum. Pokok kajian dalam penelitian yakni hukum yang dikonsepsikan semacam norma atau kaidah yang berlaku dalam masyarakat dan menjadi acuan perilaku setiap orang. Oleh karena itu penelitian dengan hukum normatif berfokus pada inventarisasi hukum positif, asas-asas serta doktrin hukum, penemuan hukum dalam perkara *in concreto*, sistematik hukum, taraf sinkronisasi, perbandingan hukum dan sejarah hukum.¹

Penelitian yang menggunakan metode hukum normatif merupakan jenis metode yang menggunakan pengumpulan data sekunder yang memiliki susunan dari bahan primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Selanjutnya membuat susunan bahanbahan tersebut secara sistematis, kemudian melakukan penarikan kesimpulan yang terkait dengan masalah yang sedang diteliti dengan melakukan pengkajian dari susunan sistematis yang berasal dari bahan-bahan yang telah dikumpulkan sebelumnya.²

¹ Abdul Kadir, *Hukum Dan Penelitian Hukum* (Bandung: Pt Citra Aditya Bakti, 2004), 52.

² Soerjono Seokanto and Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tujuan Singkat* (Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2003), 13.

Pada pendekatannya, penelitian ini menggunakan pendekatan yuridis normatif, atau pendekatan melalui perundang-undangan. Dimana pendekatan yuridis sendiri merupakan bentuk penelitian yang menggunakan legal positif sebagai konsepnya, yakni bahwa hukum sangat identik dengan norma-norma tertulis yang dibuat dan diundang-undangkan oleh Lembaga atau pejabat negara yang memiliki wewenang.³

Dalam penelitian ini, penggunaan pendekatan yuridis normatif memiliki dua aspek yang saling terkait. Aspek yuridis merujuk pada penggunaan hukum positif atau perundang-undangan sebagai dasar analisis sementara aspek normatif merujuk pada penggunaan norma atau nilai-nilai yang terkandung didalam hukum positif untuk mengevaluasi situasi atau kasus yang diteliti. Aspek yuridis dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis peraturan undang-undang yang berkaitan dengan hak cipta dan perlindungan karya seni, termasuk animasi 2D anime berdasarkan peraturan undang-undang yang berlaku di Indonesia. Sedangkan aspek normatif dalam penelitian ini digunakan untuk menganalisis sudut pandang hukum Islam mengenai perlindungan hak cipta atas animasi 2D anime.⁴

Adapun penggunaan pendekatan yuridis normatif karena dengan mempertimbangkan penggunaan Analisa peraturan Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang hak cipta, serta sudut pandang pemikiran di dalam hukum Islam mengenai penerapan aturan hak cipta dalam melindungi animasi 2D

³ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana, 2006), 96.

⁴ Sjahrial Djaddie dan Fikri Fauzul Bahri, *Hukum Kekayaan Intelektual* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016).

Anime sebagai salah satu karya yang dilindungi oleh hak cipta. Diharapkan melalui pendekatan tersebut, tidak hanya sekedar mengisi ruang kosong tanpa kontribusi yang jelas, akan tetapi juga memberikan manfaat yang turut andil dalam menyelesaikan masalah dalam bentuk produk legislasi di perundang-undangan.⁵

B. Sumber Data

Pada umumnya dalam sebuah penelitian dibedakan antara data yang diperoleh secara langsung dari masyarakat dan dari bahan-bahan pustaka. Pembagian perolehan data yang didapatkan ada dua, pertama yang langsung dari masyarakat dinamakan dengan data primer (atau data dasar), yang kedua data yang diperoleh dari bahan-bahan pustaka lazimnya dinamakan data sekunder.⁶

Penelitian ini dalam melakukan pengambilan sumber datanya hanya menggunakan data sekunder, yang pada dasarnya penelitian normatif hanya menggunakan data sekunder sebagai sumbernya. Data sekunder ini dapat dikategorikan datanya menjadi bahan hukum sekunder dan hukum primer. Bahan hukum premier merupakan bahan yang bersifat autoratif, yang bermakna memiliki otoritas, yang terdiri dari Undang- Undang, dan putusan hakim. Sedangkan untuk bahan hukum sekunder, merupakan bahan dalam bentuk dokumen resmi yang sudah dipublikasikan dengan bahasan terkait hukum. Pempublikasian terkait hukum biasanya berbentuk teks yang ditulis dalam buku-

⁵ Abu Yasid, *Aspek-Aspek Penelitian Hukum, Hukum Islam -Hukum Barat* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010), 87.

⁶ Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tujuan Singkat*, 12.

buku , kamus-kamus hukum , jurnal, dan komentar terhadap sebuah putusan pengadilan ataupun undang-undang.⁷

Dalam penelitian ini, Undang–Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta dan pandangan hukum Islam terkait hak cipta merupakan bahan hukum sekunder primer yang dijadikan sebagai sumber pengambilan datanya. Sedangkan sumber bahan hukum sekunder yang dipergunakan adalah berbagai teks berbentuk buku, jurnal, hasil penelitian tentang hak cipta, serta berbagai rujukan pendapat ulama, ayat dan hadis yang mensyarah dan mentafsirkannya, serta kitab-kitab fikih dalam ruang lingkup pembahasan terkait hak cipta.

C. Seleksi Sumber

Dalam penyeleksian dari sumber data yang digunakan, penelitian ini menyortir berbagai bahan sebagai metode seleksinya, yang mana dalam pengambilan datanya hanya mengambil bahan-bahan yang berkaitan dengan tema penelitian yang dilakukan. Dalam KBBI, menyortir memiliki makna memilih yang diperlukan dan mengeluarkan yang tidak diperlukan.⁸

D. Teknik Analisis Data

Metode Analisis Normatif adalah bentuk Analisa data melalui metode hukum normatif dengan pendekatan konseptual dan pendekatan filosofis menggunakan sumber data yang sudah dikumpulkan. Metode analisa normatif merupakan metode yang digunakan dalam penelitian ini. Analisa ini digunakan

⁷ Marzuki, *Penelitian Hukum*, 141.

⁸ Tim Redaksi Kamus Bhasa Indonesia, *Kamus Bahasa Indonesia* (Jakarta: Pusat Bahasa, 2008), 1496.

untuk menjelaskan kembali konsep perlindungan hukum yang diberikan oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta dan pandangan hukum Islam terhadap karya berbentuk animasi 2D anime.

Dalam penelitian ini data sekunder yang diperoleh akan di gabungkan dan disesuaikan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga terbentuk suatu kesatuan yang utuh sesuai dengan kebutuhan peneliti. Dalam proses analisis, peneliti akan menganalisis isi dari undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 dan pandangan hukum Islam terhadap karya animasi 2D anime, serta menghubungkan kedua hal tersebut untuk menjelaskan konsep perlindungan hukum dalam konteks karya animasi 2D anime.

Dengan hasil penelitian yang disajikan dalam bentuk uraian-uraian yang tersusun secara sistematis, artinya data sekunder yang diperoleh akan digabungkan satu dengan yang lain serta disesuaikan dengan permasalahan yang diteliti, sehingga secara keseluruhan merupakan satu kesatuan yang utuh sesuai dengan kebutuhan penelitian.

Analisis normatif untuk perlindungan hukum animasi 2D anime Berdasarkan Undang-Undang No 28 Tahun 2014 dapat dilihat dari dua perspektif hukum positif dan hukum Islam. Dalam hukum positif, hak cipta diatur Dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Pasal 1 angka 1 UU tersebut menyatakan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya. Animasi 2D Anime sebagai karya cipta juga termasuk dalam jenis

karya yang dilindungi oleh hak cipta. Pasal 22 UU tersebut juga menyatakan bahwa pelanggaran hak cipta dapat dikenakan sanksi pidana dan perdata, termasuk di dalamnya kerugian materiil dan non-materil bagi pemilik hak cipta. Sehingga, perlindungan hukum atas animasi 2D anime sebagai karya cipta di atur dengan jelas dalam hukum positif.

Namun, dalam pandangan hukum Islam, aspek moralitas dan etika turut menjadi pertimbangan dalam perlindungan hak cipta. Sebagaimana dalam Al-Quran, Allah menekankan pentingnya memperoleh hasil secara halal dan menciptakan keadilan dalam berbisnis. Hal ini dapat di lihat dalam Q.S Al-Baqarah ayat 188:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْخِلُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ أَمْوَالِ

النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ^٩

“Janganlah kamu makan harta di antara kamu dengan jalan yang batil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada para hakim dengan maksud agar kamu dapat memakan sebagian harta orang lain itu dengan jalan dosa, padahal kamu mengetahui”⁹

Dalam Konteks perlindungan hukum atas animasi 2D anime, Islam menekankan pentingnya memperoleh keuntungan secara halal dan menjaga hak pemilik hak cipta.¹⁰ Dalam hal ini pelanggaran hak cipta dapat dianggap sebagai sebuah bentuk ketidakadilan dan dapat berdambak pada kerugian materiil dan

⁹ Lajnah Pentashihan Mushaf Al-Qur'an, *Al-Quran KEMENAG In Microsoft Word* (Indonesia: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019).

¹⁰ Akhmad Fauzi, dkk, *Hukum Islam: Konsep Dan Metode Penelitian* (Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018).

non materil bagi pemilik hak. Oleh karena itu, hukum Islam mendorong adanya perlindungan hukum atas animasi 2D anime sebagai karya cipta.

BAB IV

HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

A. Hasil Penelitian

1. Sejarah Animasi 2D Anime

Anime adalah sinema animasi khas Jepang yang biasanya memiliki ciri-ciri gambar berwarna-warni, menampilkan tokoh-tokoh dalam berbagai macam lokasi dan cerita, serta ditunjukkan kepenonton dalam beragam jenis usia. Anime dipengaruhi oleh gaya gambar manga (buku komik khas Jepang). Kata anime berasal dari kata *animation* yang dalam pelafalan Bahasa Jepang, dibaca anime-shon. Istilah ini kemudian di adopsi oleh orang Jepang dan dipendekkan menjadi “*anime*”. Kata ini pertama kali digunakan pada Tahun 1917 di Jepang, Ketika film animasi pertama kali di buat di negara tersebut.¹

Meskipun pada dasarnya anime tidak dimaksudkan khusus untuk animasi Jepang saja, akan tetapi kebanyakan orang memakai kata tersebut agar bisa membedakan antara film animasi produksi Jepang dan non-Jepang. Menurut Gilles Poltras ada dua pengertian dari kata anime yang pertama adalah kata yang di gunakan oleh orang Jepang untuk menyebut film animasi apa pun tanpa memperhatikan dari mana asal anime tersebut. Kedua, penggunaan kata anime di luar Jepang adalah animasi yang berasal

¹ Jonathan Clements, *Anime: A History* (London: Palgrave Macmillan, 2013), 07–08.

dari Jepang, jadi pengertian anime terdapat dua pandangan, yaitu pandangan dari orang Jepang dan dari orang luar Jepang, orang Jepang mengatakan segala jenis film animasi dari seluruh dunia dengan sebutan anime, kebalikannya orang luar Jepang mengatakan bahwa anime merupakan film animasi yang hanya dibuat oleh Jepang saja.²

Karya animasi di Jepang diawali dengan animasi Shimokawa Bokoten, Koichi Junichi, dan Kitayama Seitaro pada tahun 1913. Pada saat itu Shimokawa membutuhkan pengerjaan dalam waktu 6 bulan untuk animasi yang sepanjang 5 menit dan tanpa adanya suara. Anime sendiri terus berkembang dari tahun ke tahun hingga pada akhir tahun 1970-an, anime telah menjadi budaya populer di Jepang. Lalu pada tahun 1978 Majalah khusus anime dan manga diterbitkan pertama kali setelah hal tersebut muncullah istilah otaku. Pada awal tahun 1980 anime masuk ke Indonesia. Salah satunya animasi yang mengawali kesuksesan tersebut adalah Tetsuwan Atom atau yang lebih dikenal sebagai Astro boy.³ Saat memasuki era 90-an anime telah menyebar luas di luar Jepang hingga memasuki abad 21, anime semakin membuktikan kualitasnya dengan diraihnya berbagai penghargaan internasional.

a. Jenis-Jenis Anime

² Grendi Hendrastomo Prista Ardi Nugroho, "Anime Sebagai Budaya Populer," *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 4 (2017), <https://journal.student.uny.ac.id/index.php/societas/article/viewFile/9099/8770> Diakses pada hari Sabtu 28 Februari 2023 Pukul 10:38 WIB.

³ Toi, "Kepopuleran Dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia."

Secara garis besar berdasarkan jenis produksi dan format media yang di gunakan, anime dibedakan menjadi tiga jenis , yakni Movie (anime versi layer lebar), OVA (anime versi video kaset), dan TV Series (anime serial televisi). Karena seiring nya perkembangan zaman , jenis anime bertambah dengan ONA (anime yang didistribusikan khusus lewat internet).

1) Movie

Jenis umum yang hanya dijumpai di bioskop dan cenderung mewakili anime dengan biaya produksi paling tinggi, dikarenakan biaya produksinya yang terlampau tinggi, Movie merupakan jenis anime dengan kualitas grafis yang lebih baik dibandingkan anime jenis TV Series dan OVA. Movie termasuk yang paling populer dan berpengaruh di Jepang dan dunia internasional karena dianggap sebagai bentuk visual yang bisa di apresiasi karena keindahan animasi dan penyampaian pesan yang mendalam.⁴ Cerita yang diangkat menjadi Movie adalah cerita sampingan ataupun lanjutan dari anime berjenis TV Series yang sudah terkenal atau populer terlebih dahulu seperti : One Piece, Dragon Ball dan Naruto yang masing-masing telah menghasilkan kurang lebih hampir 10 judul anime Movie.

2) OVA

⁴ Denni Juhari, *Anime: Kekuatan Dan Pesona Animasi Jepang* (Jakarta: Buku Kompas, 2010).

Original Video Animation atau disebut OVA ini di produksi sebagai home video atau koneksi pribadi, dimana tidak ditayangkan di televisi maupun bioskop. OVA biasanya memiliki kualitas grafis yang lebih baik atau di atas anime TV Series, akan tetapi setingkat dibawah anime Movie. Cerita yang diangkat dalam OVA dapat berupa prolog, cerita sampingan, atau bahkan alur alternatif dari anime yang sudah diproduksi dalam jenis TV Series sebelumnya. OVA juga dianggap sebagai bentuk eksperimen bagi para pembuat anime, karena mereka dapat mengeksplorasi konsep dan gaya animasi yang lebih ekstrem dari pada yang diperbolehkan di televisi.⁵ Untuk biaya produksi dari OVA biasanya lebih mahal dan risiko yang lebih tinggi karena OVA tidak dijamin kesuksesannya di pasaran. Serial OVA yang paling populer seperti : Haikyuu, Tensei shitara slime Datta Ken, Gintama dan masih banyak lainnya.

3) TV Series

TV Series atau disebut juga Serial TV ini ditayangkan di televisi secara terjadwal. Pada umumnya TV Series memiliki kualitas lebih rendah dari OVA dan Movie, disebabkan dana dalam produksi dibagi rata sesuai jumlah episode, sehingga tidak difokuskan dalam satu film atau serial pendek saja. Akan

⁵ Dwi Noverini Djenar, *Anime, Manga & Games: Tinjauan Budaya Populer Jepang* (Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2011).

tetapi seiring berkembangnya zaman TV Series mengalami peningkatan dalam segi grafis dikarenakan penggunaan CG atau *Computer Graphic* terhadap anime-anime baru saat ini. Dengan jangkauan target penonton yang lebih luas TV Series diadaptasikan dari serial manga ataupun novel yang sudah populer sebelumnya.⁶ Dalam satu seri anime di TV Series biasanya menjelaskan karakter-karakter secara mendalam dan terus berkembang seiring dengan berjalannya cerita dengan hampir setiap episode nya memiliki durasi 20-30 menit.

4) ONA

Original Net Animation atau di sebut ONA yakni anime yang hanya didistribusikan melalui media internet dan diproduksi dalam format digital dan data, dengan kualitas grafis cenderung hampir sama dengan OVA dikarenakan tidak seperti anime serial yang muncul secara rutin ditv televisi yang mana memiliki tenggat waktu untuk hampir setiap episodenya. ONA sendiri dalam penayangannya dirilis pada situs streaming (baik di dalam official atau situs resmi studio pembuat anime) ataupun di berbagai situs video sharing lainnya. ONA juga memberikan keleluasaan bagi pembuat anime untuk memproduksi dan menyebarkan karyanya secara mandiri tanpa harus melalui

⁶ Nahason Bastin, *Apakah Itu Anime? Panduan Praktis* (Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing, 2022).

perantara seperti stasiun televisi atau bioskop sehingga memungkinkan penonton untuk menonton anime secara fleksibel dan mudah di akses melalui internet.⁷

b. Genre Dalam Anime

Diantara sebab daya tarik anime adalah tersedianya berbagai macam genre. Genre dalam anime sendiri seperti tidak terlalu berbeda dengan sinema-sinema pada umumnya memiliki jumlah yang tidak sedikit , akan tetapi hanya beberapa yang sering di gunakan atau dianggap populer di kalangan penonton karena besarnya minat penonton berdasarkan usia dan tema seperti : Shonen anime yang ditunjukan untuk penonton pria dan biasanya berfokus pada tema petualangan dan pertemanan, Mecha anime yang di fokuskan pada robot atau mesin yang dikendalikan oleh manusia, Slice of Life anime yang berfokus pada kehidupan sehari hari karakter dalam cerita, tanpa adanya konflik atau pertempuran yang besar. Terdapat pula banyak genre anime lainnya seperti Magical girl, adventure, comedy, dan masih banyak lagi.⁸

2. Perlindungan Hukum

a. Pengertian Perlindungan Hukum

Kehadiran Hukum dalam masyarakat adalah untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan-kepentingan

⁷ Dwi Noverini Djenar, *Anime, Manga & Games: Tinjauan Budaya Populer Jepang*.

⁸ Bastin, *Apakah Itu Anime? Panduan Praktis*, 37.

yang biasa berentangan antara satu sama lain. Maka dari itu hukum harus mampu mengintegrasikannya sehingga benturan-benturan kepentingan itu dapat ditekan seminimal mungkin. Istilah hukum dalam Bahasa Inggris dapat disebut sebagai law atau legal. Pengertian terminology hukum dalam Bahasa Indonesia menurut KBBI adalah peraturan atau adat yang secara resmi dianggap mengikat, yang dikukuhkan oleh penguasa ataupun pemerintah, undang-undang, peraturan dan sebagainya untuk mengatur pergaulan hidup masyarakat serta menjadi patokan atau kaidah tentang peristiwa tertentu, keputusan atau pertimbangan yang ditetapkan oleh hakim dalam pengadilan.

Menurut J.C.T Simongkir dan Woerjono Sastropranoto hukum adalah peraturan-peraturan yang bersifat memaksa yang menentukan tingkah laku manusia dalam lingkungan masyarakat yang dibuat oleh badan resmi yang berwajib. Menurut Soedjono Dirdjosisworo pengertian hukum dapat dilihat dari delapan arti, yaitu hukum dalam arti penguasa, hukum dalam arti para petugas, hukum dalam arti Tindakan, hukum dalam arti sistem kaidah, hukum dalam arti jalinan nilai, hukum dalam arti tata hukum, hukum dalam arti ilmu hukum, hukum dalam arti disiplin hukum. Beberapa arti hukum dari berbagai macam sudut pandang yang dikemukakan oleh beliau menggambarkan bahwa hukum tidak semata-mata peraturan perundang-undangan tertulis dan aparat penegak hukum seperti yang selama ini dipahami oleh masyarakat umum yang tidak tahu tentang hukum. Tetapi hukum

juga meliputi hal-hal yang sebenarnya sudah hidup dalam pergaulan masyarakat.⁹

Secara kebahasaan, kata perlindungan dalam bahasa Inggris disebut dengan Protection. Istilah perlindungan menurut KBBI dapat disamakan dengan istilah proteksi, yang artinya proses atau perbuatan melindungi. Secara hukum perlindungan berarti mengayomi sesuatu dari hal-hal yang berbahaya, Sesutu itu dapat berupa kepentingan ataupun benda. Selain itu perlindungan juga mengandung makna pengayoman yang diberikan oleh seseorang terhadap orang yang lebih lemah. Perlindungan hukum sendiri dapat di artikan sebagai segala sesuatu upaya dari pemerintah untuk menjamin adanya kepastian hukum untuk memberi perlindungan kepada warga negaranya agar hak-haknya sebagai seorang warga negara tidak dilanggar, dan bagi yang melanggar akan dapat dikenakan sanksi sesuai peraturan yang berlaku.

Adapun pendapat yang dikutip dari berbagai ahli mengenai perlindungan hukum sebagai berikut:

- 1) Sathito Rahardjo berpendapat perlindungan hukum adalah adanya upaya melindungi kepentingan seseorang dengan cara mengalokasikan suatu Hak Asasi Manusia kekuasaan kepadanya untuk bertindak dalam rangka kepentingan tersebut.¹⁰

⁹ Soedjono Dirdjosisworo, *Pengantar Ilmu Hukum* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008).

¹⁰ Satjipto Rahardjo, *Sisi-Sisi Lain Dari Hukum Di Indonesia* (Jakarta: Kompas, 2003), 121.

- 2) Setiono berpendapat perlindungan hukum adalah tindakan atau upaya untuk melindungi masyarakat dari perbuatan sewenang-wenang oleh penguasa yang tidak sesuai aturan hukum, untuk mewujudkan ketertiban dan ketentraman sehingga memungkinkan manusia untuk menikmati martabatnya sebagai manusia.¹¹
- 3) Hetty Hasanah berpendapat perlindungan hukum adalah segala upaya yang dapat menjamin adanya kepastian hukum, sehingga dapat memberikan perlindungan hukum kepada pihak-pihak yang bersangkutan atau yang melakukan tindakan hukum.

Suatu perlindungan dapat dikatakan perlindungan hukum jika mengandung unsur-unsur sebagai berikut : adanya pengayoman dari pemerintah, Jaminan kepastian hukum, berkaitan dengan hak-hak kewarganegara, adanya sanksi hukum bagi pihak yang melanggarnya.

b. Perlindungan Hak Cipta

Hukum pada dasarnya dimaksudkan untuk menjaga keseimbangan. Seorang pencipta yang telah berkarya dengan kerja keras dan menempatkan kecerdasan serta kreativitas dalam karyanya layak untuk mendapatkan apresiasi dan hadiah, tetapi hal ini tidak mungkin terjadi jika berada di lingkungan yang tidak terlindungi. Hal ini disebabkan oleh ketidaktahuan terkait hukum hak kekayaan intelektual, batasan-batasan, dan larangan yang ada. Seperti seseorang

¹¹ Setiono, *Rule Of Law* (Surakarta: Disertasi S2 Hukum, Universitas Sebelas Maret, 2004).

yang sadar bahwa mereka mejiplak suatu karya, akan tetapi mungkin tidak yakin tentang jenis karya dan sejauh mana pelanggaran yang mereka lakukan. Hak kekayaan intelektual harus dilindungi oleh undang-undang setiap negara karena dua alasan utama. Pertama adalah memeberikan ekspresi hukum terhadap hak moral dan ekonomi dari pemilik karya dalam hal kreasi dan hak publik dalam mengakses karya tersebut. Yang kedua adalah sarana untuk mempromosikan kreativitas, distribusi dan penerapan hasilnya, selain itu untuk mendorong perdagangan yang wajar yang akan berkontribusi pada pembangunan ekonomi dan sosial.

Sistem Hak Kekayaan Intelektual mendukung sistem dokumentasi yang baik dalam kreativitas manusi, sehingga kemungkinan menghasilkan karya yang sama atau karya yang serupa dapat dihindari. Hak Kekayaan Intelektual sendiri terdiri dari banyak hak termasuk hak cipta. Setiap karya berhak cipta yang terdaftar dan mendapatkan perlindungan yang tepat harus dihormati dan dihargai.¹²

Hak Kekayaan Intelektual sedniri bukan hanya masalah terkait teknis yang menyangkut kepentingan hukum tetapi juga ekonomi sehingga untuk mengikuti perkembangan zaman, hak cipta saat ini di dasari oleh UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta dan hak terkait.

¹² Tim Visi Yustisia, *Panduan Resmi Hak Cipta: Dari Mendaftar, Melindungi, Hingga Menyelesaikan Sengketa* (Jakarta: Visi Media, 2015).

Berdasarkan peraturan UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, hak dibagi menjadi 2 yaitu Hak Moral dan Hak Ekonomi, selain itu Undang-Undang Hak Cipta mengatur terkait masa berlaku dari Hak Moral dan Hak Ekonomi :

1) Hak Moral

Hak moral adalah suatu pengakuan bahwa ciptaan yang dimiliki oleh pencipta karya adalah berdasarkan hasil pemikiran dan pengembangan kepribadian.

Masa berlaku hak moral terkait dengan pencantuman nama pada Salinan karya cipta seseorang, pencantuman nama samarannya, perlindungan ciptaan seseorang atas perbuatan distorsi, mutilasi atau dengan menghilangkan Sebagian suatu karya cipta, modifikasi, dan hal-hal yang berpotensi merusak kehormatan pencipta karya tersebut berlaku tanpa batas waktu. Sedangkan hak untuk mengubah nama dan mengubah judul dan anak judul ciptaan, berlaku selama jangka waktu hak cipta pencipta yang bersangkutan.¹³

2) Hak Ekonomi

Hak ekonomi merupakan bagian dari hak cipta kenyataannya diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta pada Pasal 8 dan Pasal 9 di jelaskan bahwa : Hak ekonomi merupakan hak eksklusif pencipta

¹³ Tim Redaksi, *Himpunan Lengkap Undang-Undang Hak Cipta, Paten, Merek Dan Indikasi Geografis, Serta Hak Kekayaan Intelektua* (Yogyakarta: Laksana, 2021), 286.

atau pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya.¹⁴ Masa berlaku hak ekonomi terbagi menjadi beberapa jenis ciptaan:

a) Perlindungan ciptaan dengan jenis:

- (1) buku, pamphlet, atau karya tulis lainnya
- (2) Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenisnya
- (3) lagu atau music dengan atau tanpa teks
- (4) Drama, drama musical, tari, koreografi, pewayangan, pantonim
- (5) Karya seni rupa dalam segala bentuk (lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi seni pahat, patung, atau kolase
- (6) Karya arsitektur
- (7) Peta, serta
- (8) Karya seni batik atau seni motif lain.

Berlaku selama hidup pencipta dan berlangsung selama 70 tahun setelah pencipta telah meninggal, serta terhitung mulai dari tanggal 1 januari dan tahun berikutnya.

b) Perlindungan ciptaan jenis:

- (1) Karya fotografi
- (2) Potret
- (3) Karya sinematografi

¹⁴ Ibid.

- (4) Permainan video
- (5) Program computer
- (6) Perwajahan tulis
- (7) Terjemahan, tafsiran, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi karya lain, dan hasil transformasi
- (8) Adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional
- (9) Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program computer atau media lainnya, serta
- (10) Kompilasi ekspresi budaya tradisional (selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli

Berlaku selama 50 tahun semenjak ciptaan tersebut pertama kali diumumkan oleh pencipta.

- c) Hak cipta atas suatu karya ekspresi budaya tradisional yang dipegang oleh negara, perhitungannya tidak mengenal waktu.
- d) Ciptaan yang tidak diketahui penciptanya, dan hak ciptanya dipegang oleh negara, masa berlakunya perhitungannya selama 50 tahun semenjak ciptaan pertama kali diumumkan
- e) Hak cipta atas ciptaan yang dilaksanakan oleh pihak yang melakukan pengumuman berlaku selama 50 tahun semenjak ciptaan pertama kali diumumkan

- f) Ciptaan yang dilakukan pengumuman bagian perbagian masa berlakunya dihitung sejak tanggal pengumuman bagian yang terakhir dari ciptaan tersebut,
- g) Ciptaan yang terdiri dari 2 jilid atau lebih, kemudian dilakukan pengumuman secara berkala dan tidak bersamaan waktunya, maka tiap jilid dianggap sebagai ciptaan sendiri.¹⁵

B. Pembahasan

1. Sistem Perlindungan Animasi 2D Anime Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

Dalam Hak Kekayaan Intelektual, hak cipta merupakan salah satu bidang yang mendapat perlindungan hukum, tertulis pada pasal 40 huruf m Undang-Undang Hak cipta bahwa karya animasi 2D anime merupakan karya yang di lindungi. Hak cipta sendiri memiliki sifat deklaratif yang kemudian secara otomatis menghasilkan hak sejak awal diumumkan dan tidak perlu melalui proses pendaftaran ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM. Pendaftaran tersebut berfungsi sebagai bukti kuat di pengadilan apabila terjadi sengketa dengan karya yang dihasilkan.¹⁶

Berbeda dengan kekayaan intelektual lainnya seperti hak paten, hak merek, desain industri, dan hak rahasia dagang yang memiliki sifat konsitutif

¹⁵ Ibid., 286–288.

¹⁶ Ahmad M. Ramli, *Hak Cipta Disrupsi Digital Ekonomi Kreatif* (Bandung: PT Alumni, 2018).

sehingga harus melewati pendaftaran kepada Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM sehingga mendapatkan hak atas paten, merek, desain industri dan hak rahasia dagang yang telah di buat.

Hal yang mempengaruhi suatu hak cipta dalam Hak Kekayaan Intelektual adalah ketika ciptaan tertentu dengan kategori yang bisa terlihat, dibaca dan dapat dipergunakan secara praktis. Adapun unsur yang ada pada hak cipta antara lain:

- a. Hak Eksklusif
- b. Pencipta/Pemilik Hak
- c. Mengumumkan, Memperbanyak dan Memberikan Izin
- d. Pembatas yang didasari Undang-Undang¹⁷

Dalam pelaksanaan hak cipta perlu adanya standarisasi dalam penerapannya, EW Kinter dan J. Lahr mengemukakan antara lain, orisinalitas, kreatifitas dan fiksasi. Standarisai orisinalitas berbicara mengenai keistimewaan serta hal baru yang terdapat pada karya yang diterbitkan meski sudah ada karya yang semacamnya.

Hal tersebut di karenakan terdapat keistemewaan tertentu di karya tersebut sehingga membedakannya dengan karya lainnya. Untuk standarisasi kreatifitas menjadi sebuah tolak ukur dari keorisinalitan

¹⁷ M. A. H. Labetubun, "Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (EBook) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual," *Sasi* 24, no. 2 (2018): 138–149.

sebuah karya, dengan memberikan gambaran ciri khas atas karya yang di hasilkan oleh penciptanya.¹⁸

Pada hak cipta sendiri memiliki dua hak, yaitu hak ekonomi dan hak moral. Mengenai hak ekonomi maka setiap pembuatan karya cipta berhak untuk mendapatkan materi dari karya ciptaanya, sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pemegang hak yang tidak dapat dihilangkan dengan alasan apapun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan.

Adapun pelaksanaan hak moral adalah pencantuman nama pencipta pada ciptaan, walaupun hak tersebut sudah dijual untuk dimanfaatkan orang lain. Hak moral ada dikarenakan pengaruh dari pandangan John Locke seorang ahli filsafat pada abad ke-16 yang mengemukakan pendapat tentang hak milik. Menurut pandangannya hak milik merupakan satu dari tiga hal yang tidak bisa dihilangkan dari seseorang. Hukum kodrat telah melarang bagi siapapun untuk merusak atau menghilangkan:

- a. Kehidupan
- b. Kebebasan
- c. Hak milik

Dari ketiga hal tersebut John Locke berpandangan bahwa tiga hal yang seharusnya dilepas dari diri manusia disebabkan hal tersebut berasal dari

¹⁸ D. Rachmatirtani, "Analysis of Fixation Doctrine in the Copyright Law Applied to NonMusical Works" (universitas Indonesia, 2018).

Tuhan. Fokus dari Jhon Locke adalah tentang hak milik, dia berpandangan bahwa walaupun segala sesuatu ada di muka bumi ini milik manusia, segala sesuatu tersebut perlu aturan untuk di ambil manfaatnya darinya dan kemudian diperlukan apresiasi atau penghargaan yang diberikan kepada siapapun yang telah mengolah segala sesuatu tersebut dengan diberikan hak kepemilikan.¹⁹

Perlindungan hukum merupakan suatu mekanisme untuk memberikan kepastian dan keamanan hukum bagi individu atau kelompok dalam melaksanakan hak-haknya dan mencegah terjadinya tindakan melanggar hukum yang dapat merugikan mereka.²⁰ Definisi Perlindungan Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang No 28 Tahun 2014 menyatakan bahwa Hak Cipta adalah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta yang timbul secara otomatis, sesuai dengan prinsip deklaratif yang memiliki batasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.²¹

Kemajuan teknologi yang masif dibidang teknologi, khususnya teknologi informasi dan komunikasi , sangat mempengaruhi perubahan hukum yang terjadi dalam undang-undang tentang hak cipta. Meskipun perkembangan teknologi berperan strategis dalam perkembangan hukum hak cipta, namun sangat disayangkan teknologi informasi dan komunikasi

¹⁹ K. Roisah, *Konsep Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HKI) : Sejarah Pengertian Dan Filosofi Pengakuan HKI Dari Masa Ke Masa*. (Malang: Setara Press, 2015).

²⁰ Sjahdeini S, *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Kekayaan Intelektual* (Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017).

²¹ Pemerintah Indonesia, "Undang-Undang Republik Indonesia No. 28/2014 Tentang Hak Cipta," Pasal 1.

yang semakin maju juga menjadi sebuah alat untuk melanggar hukum yang terkait hak cipta.²² Hal ini membutuhkan tindakan pencegahan yang optimal untuk mencapai manfaat sebesar mungkin bagi masyarakat umum.

Kehadiran hukum dalam masyarakat umum berfungsi untuk mengintegrasikan dan mengkoordinasikan kepentingan-kepentingan yang biasanya bertentangan antara satu sama lain. Maka dari itu, hukum sebagai sebuah peraturan harus bisa mengintegrasikannya sehingga dari benturan-benturan kepentingan itu dapat ditekankan seminimal mungkin.

Perlindungan hukum diciptakan sebagai sarana atau pun instrument perlindungan bagi subjek hukum. Dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, mengatur terkait masa waktu kepemilikan dari suatu hak cipta yakni selama 70 tahun (hanya mengatur tentang hak ekonomi) adapun yang berkaitan dengan hak moral harus melakukan pencantuman nama pencipta karya dari hak cipta yang dimiliki.

Selain mengatur hal diatas undang-undang juga mengatur upaya perlindungan hukum terhadap karya, secara umum terbagi menjadi dua jenis perlindungan, Pertama perlindungan yang diberikan sebelum adanya pelanggaran yang menimbulkan kerugian dari segi pencipta karya ataupun pemegang hak cipta tersebut. Kedua perlindungan yang diberikan setelah adanya pelanggaran hukum atau kerugian atas karya cipta tersebut.

²² Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*.

Adapun tindakan pencegahan yang dapat dilakukan oleh pemilik hak cipta ataupun pencipta karya yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Pasal 113 ayat 3 dan 4 adapun pencegahan yang dapat dilakukan dengan penambahan tanda tangan atau pembubuhan watermark dalam karyanya (sebagai tanda penghalang) sehingga mengurangi penyebab terjadinya pelanggaran hukum terhadap suatu karya. Tindakan pencegah lain yang dapat dilakukan antara lain ancaman berupa hukuman yang diberikan oleh undang-undang bagi siapapun yang ingin melanggar atau menggunakan atas suatu karya cipta tanpa seizin pemilik hak cipta atau pencipta karya tersebut.

Upaya lain yang dapat dilakukan oleh pemilik hak cipta apabila sudah terjadinya pelanggaran hukum terhadap karya cipta yang dimilikinya yakni dengan jalur litigasi dan non litigasi. Jalur litigasi dapat dilakukan jika jalur non litigasi tidak dapat menyelesaikan sengketa atau permasalahan antara kedua belah pihak yang bersengketa. Pemegang hak cipta juga dapat melakukan pengajuan gugatan terkait hak cipta yang dimiliki ke Pengadilan Niaga apabila masih merasa dirugikan dalam persengketaan yang terjadi.

Hal tersebut sebagaimana dalam Pasal 95 UU Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Adapun terkait tatacara pengajuannya diatur dalam pasal 100. Pembajakan Anime melalui internet tanpa seizin dari pencipta adalah pelanggaran yang harus dijatuhi sanksi. Perlindungan hukum yang dapat diberikan pada pencipta ada pada Undang-Undang Hak Cipta pada Pasal 9 ayat 2 dan ayat 3 yang berbunyi bahwa setoap orang yang menggunakan hak

ekonomi sebagaimana dimaksud pada Pasal 9 ayat 1 wajib mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta dan dilarang melakukan penggandaan serta penggunaan secara komersial tanpa seizin pencipta.

Berdasarkan Pasal diatas apabila melakukan pembajakan melalui internet tanpa izin pencipta maka merupakan pelanggaran hak cipta dan dapat dikenakan sanksi sebagaimana diatur dalam Pasal 113 ayat 2 Undang-Undang hak cipta yang menegaskan bahwa: Setiap orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi pencipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 9 ayat 1 huruf c, huruf d, huruf f dan/atau huruf h untuk penggunaan secara komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 500.000.000,00(lima ratus juta rupiah).

Ada atau tidaknya pencatatan atas suatu karya di Direktorat Jendral Kekeayaan Intelektual tidak akan mempengaruhi proses dalam pengajuan prosedur pengajuan gugatan, tentu hal ini disebabkan karena adanya perlindungan hak cipta yang diberikan oleh undang-undang yang tidak memberikan persyaratan pengajuan pencatatan atas suatu karya sebagai bukti atas kepemilikan hak eksklusif pencipta suatu karya terhadap karyanya yang terdapat pada prinsip deklaratif pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Sebagaimana dalam pasal 102 ayat 1 menerangkan bahwa upaya pengajuan dapat dilakukan hingga kasasi saja, sehingga tidak dimungkinkan adanya hak banding.

Terkait masalah ganti rugi dalam persengketaan yang terjadi pada pemilik hak cipta dalam kerugian hak ekonomi maupun pelanggaran hak moral maka dapat melalui jalur hukum dengan pengajuan gugatan dan permohonan putusan provinsi atau putusan sela kepada Pengadilan Niaga. Hal ini dilakukan untuk penghentian kegiatan produksi, penggandaan ciptaan atau produk terkait, serta melakukan penyitaan pada ciptaan yang bersangkutan dan lain-lain yang berhubungan dengan karya tersebut.

Dengan hadirnya undang-undang yang memutuskan perlindungan hukum yang diberikan kepada hak cipta maka menjadi jelas juga bagaimana cara hukum memberikan perlindungan kepada setiap karya termasuk kategori yang dilindungi oleh undang-undang yang mana karya animasi 2D anime sendiri termasuk didalamnya.

2. Pandangan Hukum Islam Terhadap Perlindungan Hak Cipta Animasi 2D Anime.

Hak kekayaan/kepemilikan intelektual memang tidak dikenal dalam wacana Islam sehingga sulit untuk menemukan pandangan secara literal. Dalam segi terminologi sendiri sering kali menimbulkan persepsi yang berbeda terhadap sebuah konsep tertentu.

Dalam konteks *intellectual Property Right* (Hak Kekayaan intelektual), konsep ini lahir dari kultur barat yang kapitalis-individualistik dimana nilai-nilai yang serba materialistik sangat kuat mendominasi sehingga berkarya tidak didasari oleh semangat berbagai ilmu secara ikhlas sebagai amal

jariyah atau berkarya dalam bagian dari jihad untuk menyampaikan pengetahuan.

Syaikh Shalih bin Abdurrahman al- Hishin menerangkan tema-tema intellectual Property dalam Islam lebih banyak dikaitkan dengan kepemilikan dan *taṣarruful amwal*. Kekayaan/kepemilikan intelektual sebagai bagian dari persoalan harta dan kepemilikan dalam fiqh muamalah.

Sebagai bagian dari harta dan kepemilikan, hak cipta dilihat sebagai bagian dari persoalan pemanfaatan hak milik orang lain secara ma‘ruf. Berikut ayat yang mendasari hukum pemanfaatan hak milik orang lain terdapat pada Q.S. An-Nisa ayat 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُم بَيْنَكُم بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً
عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

*“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang batil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”*²³

Ayat diatas berbicara mengenai kaidah umum penggunaan harta dengan cara baik. Ayat-ayat sebelumnya juga membicarakan terkait mu‘amalah māliyah dalam konteks anak yatim dan kewajiban memberikan mahar bagi perempuan. Al-Marāghi menjelaskan kaidah Islam mengenai kepemilikan dan pemanfaatan harta:

²³ Al-Qur’an, *Al-Quran KEMENAG In Microsoft Word*.

- a. Setiap harta pribadi terdapat hak orang lain didalamnya. Sehingga bagi orang yang diberi karunia harta berlebih wajib memperhatikan kepentingan umat, karena dalam setiap harta yang dimilikinya terdapat hak orang fakir dan miskin.
- b. Setiap kepemilikan orang kaya terdapat hak bagi orang yang kurang mampu, akan tetapi dalam pemanfaatannya harus berdasarkan izin dan kerelaan pemiliknya.²⁴

Kekhasan konsep Islam mengenai hak milik pribadi menjadi tolak ukur bahwa dalam Islam legitimasi hak memiliki tergantung moral yang dikaitkan padanya, seperti juga jumlah matematika tergantung pada tanda aljabar yang dikaitkan padanya.

Islam berbeda dari kapitalisme dan komunisme karena tidak satupun dari keduanya itu yang berhasil dalam menempatkan individu selaras dalam suatu mosaik Islam. Seperti halnya sebuah perusahaan yang memonopoli harga dan produksi, dan perusahaan yang mempunyai hak memonopoli. Hak milik yang tidak ada batasnya ini telah membuat sikaya makin kaya dan simiskin menjadi lebih miskin. Islam memelihara keseimbangan antara hal-hal berlawanan yang terlalu dlebih-lebihkan. Tidak hanya mengakui hak milik pribadi tetapi juga dengan menjamin pembagian kekayaan yang seluas-luasnya.

²⁴ Ibid., 17.

Dalam Islam terdapat istilah yang disebut maqasid syariah yang merupakan tujuan dari adanya syariat Islam salah satu dari maqasid syariah yakni perlindungan terhadap kepemilikan harta atau bisa juga lebih dikenal *hifdz al-māl* yang termasuk dari kebutuhan yang diberikan perhatian secara khusus. Terlebih terkait hak cipta adalah salah satu bagian dari kepemilikan suatu harta maka dia juga mendapatkan perlindungan juga dalam Islam.

Dalam bahasa Arab sendiri kata hak atau yang lebih di kenal dengan *al-ḥaqq* dalam bahasa arabnya mempunyai arti atau pengertian yang berbeda-beda, beberapa ulama mengartikan sebagai tanda milik, ada juga yang mengartikan sebagai sebuah kewajiban yang harus di penuhi karena adanya perjanjian. Sedangkan definisi dari kepemilikan atau milik merupakan kata yang bersumber dari bahasa Arab yakni *al-milk* yang berarti sebagai sebuah kekuasaan yang didasari sebuah kepemilikan terhadap suatu benda atau objek yang di bebaskan. Adapun benda yang dimaksud disini merupakan kategori sebuah harta yang bisa dimiliki.

Dalam pengertian yang lain kepemilikan atau milik merupakan sebuah ketertarikan antara subjek hukum yakni manusia dengan objek hukum yakni benda atau harta yang dibebaskan dan terkena syariat, sehingga menjadikan objek tersebut menjadi suatu yang harus terpenuhi serta harus dibayarkan sesuai dengan kesepakatan ataupun perjanjian yang sudah disepakati.

Adanya hak sendiri menjadikan seseorang mampu mendapatkan perlindungan hukum sehingga dapat melakukan tindakan upaya hukum

terhadap objek ataupun harta tersebut kecuali jika ada ketentuan dari syariat yang justru melarangnya,²⁵ sehingga animasi 2D anime bisa dikategorikan dalam hal tersebut.

Sedangkan dari pendapat ulama seperti Wahbah Zuhailly memukakan argumennya bahwa pengertian hak sendiri merupakan sebuah bentuk perlindungan hukum terhadap objek atau harta yang terbebani syariat untuk membatasi dan menyegah orang lain yang bukan penerima hak untuk mendapatkan ataupun memilikinya, serta memberikan penjagaan terhadap pemilik atau penerima hak sehingga bisa menguasai secara penuh terhadap apa yang sudah menjadi miliknya berdasarkan perjanjian yang sudah disepakati kecuali memang ada unsur dari syariat yang membatasi. Dapat disimpulkan dari beberapa argumen yang dikemukakan oleh para ulama fiqh diatas mempunyai arti dan hakikat yang hampir sama antara satu sama lain.

Dalam kajian kitab fiqh muamalah segi kepemilikan dibagi menjadi dua bagian berdasarkan garis besarnya hak milik, yakni :

- a. *Milk al-tamm* (milik secara sempurna), yang berarti bahwa sebuah kepemilikan yang ada didalamnya mulia dari sebuah objek atau benda serta manfaatnya sekaligus secara utuh, yang artinya status dari benda tersebut baik zat dan manfaatnya bisa dan mampu untuk dimiliki, pemilik *tamm* memperoleh kebebasan terhadap cara untuk

²⁵ Mardani, *Hukum Bisnis Syariah* (Jakarta: Prena Media Group, 2014), 113.

memperoleh hak milik tersebut salah satunya dengan menjalin akad, perjanjian, ataupun melakukan sebuah sistem transaksi atau perikatan yang sesuai syariat tentunya.

- b. *Milk al-naqish* (milik tidak sempurna), yang berarti kekuasaan atau kebebasan seorang yang memiliki sebuah objek yang menjadi terjalannya perjanjian, akan tetapi tidak untuk dikuasi secara sempurna melainkan pemilik hak hanya bisa dan boleh menguasai bendanya akan tetapi tidak untuk mengambil dan menguasai manfaatnya, begitu pula sebaliknya penerima hak hanya bisa dan boleh menggunakan dan memanfaatkan manfaatnya tanpa memiliki dari status benda tersebut. Penguasaan hak milik terhadap kepemilikan bendanya saja tanpa menggunakan dan memanfaatkan manfaatnya di dalam kitab fiqh diartikan sebagai *Milk al-raqabah*, dan pemilik hak milik yang hanya boleh menggunakan manfaatnya saja tanpa memiliki benda seutuhnya hal ini dijelaskan dalam kitab fiqh yang mana lebih dikenal sebagai *Milk al-naqish*.

Konsep Hak Cipta Perlindungan Animasi 2D Anime dalam Islam, Al-Quran secara langsung kita dilarang untuk memakan atau mengambil hak orang lain secara bathil atau tidak sah, sebagaimana firman Allah dalam Q.S Al-Baqarah ayat 188:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ وَتُدْءُوا بِهَا إِلَى الْحُكَّامِ لِتَأْكُلُوا فَرِيقًا مِّنْ
أَمْوَالِ النَّاسِ بِالْإِثْمِ وَأَنْتُمْ تَعْلَمُونَ

*“Janganlah kamu makan harta di antara kamu dengan jalan yang bathil dan (janganlah) kamu membawa (urusan) harta itu kepada para hakim dengan maksud agar kamu dapat memakan sebagian harta orang lain itu dengan jalan dosa, padahal kamu mengetahui”*²⁶

Ayat ini sebagai peringatan kepada orang-orang yang merampas hak orang lain dengan jalan yang bathil. Korelasi ayat ini dengan perlindungan hak cipta adalah seseorang tidak diperkenankan mengambil keuntungan dari karya atau hak cipta orang lain. Imam At- Thabari memberi tafsiran ayat ini bahwa maksud dari ungkapan memakan harta dengan cara yang bathil yaitu dengan cara yang tidak dibenarkan syariat seperti, mencuri, merampok, berjudi, mengambil riba dan lain sebagainya.²⁷

Dalam ruang lingkup hak cipta sendiri jika seseorang melakukan pelanggaran hak cipta orang lain tanpa adanya izin, maka ia berarti mengambil hak milik orang lain tanpa adanya keridhaan pemiliknya dan hal ini hukum nya menjadi haram, karena hak milik seorang muslim terjaga dan dilindungi oleh syariat, sebagaimana Allah berfirman dalam Q.S An-Nisa ayat 29:

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ تَكُونَ تِجَارَةً

عَنْ تَرَاضٍ مِّنْكُمْ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۗ إِنَّ اللَّهَ كَانَ بِكُمْ رَحِيمًا

*“Wahai orang-orang yang beriman, janganlah kamu memakan harta sesamamu dengan cara yang bathil (tidak benar), kecuali berupa perniagaan atas dasar suka sama suka di antara kamu. Janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu”*²⁸

²⁶ Al-Qur'an, Al-Quran KEMENAG In Microsoft Word.

²⁷ Abd. Rochim Al-Audah “Hak Cipta Perspektif Hukum Islam,” *Al Mashlahah Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*,566

²⁸ Al-Qur'an, Al-Quran KEMENAG In Microsoft Word.

Aspek lain yang melatar belakangi perlindungan hak cipta adalah aspek ilmiah atau adab ilmiah dalam Islam. Sebagaimana dijelaskan oleh imam Al-Qurthuby: “*Dan disyaratkan dalam sebuah kitab atau buku, hendaknya menyandarkan pendapat kepada orang yang mengutarakan pendapat tersebut dan menyandarkan hadist kepada penyusunnya, karena salah satu dari keberkahan ilmu adalah hendaknya menyandarkan pendapat atau keterangan kepada sumbernya atau pemiliknya*”²⁹. Sehingga jika ada seseorang yang mengutip sebuah karya cipta tanpa menyebutkan penciptanya maka ia telah melanggar hak cipta dari pemiliknya, dalam hal ini yang dilanggar adalah hak moral. Islam memandang bahwa hak cipta suatu bentuk tanggung jawab ilmiah yang harus dijaga, bahkan termasuk dalam salah satu keberkahan ilmu.

Syariat yang mengakui hak cipta bagian dari kepemilikan suatu harta, sehingga ia juga mendapatkan status perlindungan yang setara juga diberikan perlindungan dalam harta benda. Hal ini berdasarkan maqashid syariah, yang merupakan tujuan dari adanya syariat Islam, yang mana dalam dari maqashid as-syariah itu yakni perlindungan terhadap kepemilikan harta atau bisa juga disebut dengan *hifdž al-māl*, yang termasuk dari kebutuhan *džaruri* (kebutuhan primer) yang diberikan perhatian khusus³⁰, yakni harus

²⁹ Sutisna, “Pandangan Hukum Islam Terhadap Hak Cipta,” *Mizan Journal of Islamic Law* 05 (2021): 04.

³⁰ Ibid., 09.

melindungi harta kekayaan dari gangguan orang lain dalam bentuk perampasan, pencurian dan sebagainya.

Adapun untuk Rukun dan Syarat Hak Cipta dalam Hukum Islam dibawah ini rukun rukun dalam hak cipta diantaranya:

- a. Pemilik Hak Cipta, adalah sekelompok individu atau orang yang menciptakan suatu karya berhak cipta atau pemilik dari karya yang dijadikan sebagai akibat dari suatu transaksi.
- b. Karya Cipta, adalah benada yang diperoleh dengan hak cipta dalam berbagai macam rupa ilmu pengetahuan, teknologi, dan seni.

Adapun syarat yang perlu diperhatikan untuk menjadi pemilik hak cipta antara lain:

- a. Baligh. Seorang pemilik hak cipta merupakan seorang yang sudah baligh, seorang anak yang belum baligh bisa mempunyai sebuah karya ciptaan dengan syarat dalam pengelolaan yang diwakili oleh walinya.
- b. Mukallaf, yang artinya bahwa seseorang tersebut memiliki taklif untuk menegakan seluruh hukum Islam. Oleh karena itu seorang yang tidak memiliki klasifikasi tersebut tidak diperbolehkan seperti orang yang ingatannya hilang, hal ini tidak memenuhi syarat untuk memperoleh hak cipta atau metri lainnya.

Selain syarat di atas , ada syarat tertentu untuk yang harus dipenuhi dalam sebuah cipta dalam hukum Islam yang mana telah ditetapkan dalam syariat Islam diantaranya³¹:

- a. Suci, karangan/ciptaan yang diakui dalam Islam tidak mengandung unsur Najis yang adapada karanganya,
- b. Halal, kehalalan karya seni merupakan hal yang mutlak. Barang yang terkandung adanya unsur haram tidak dianggap sebagai milik syariat Islam, sehingga karya cipta yang dibuat dari unsur haram tidak diakui oleh Islam. Keabsahan suatu karya hak cipta pada dasarnya terletak pada cara memperolehnya.
- c. Ṭhayyib, ciptaan harus mempunyai nilai thayyib dalam kehidupan manusia, itu akan menjadi sarana untuk memenuhi kewajiban ataupun tugas manusia dibumi ini.

Adapun jenis karya cipta yang dilindungi hukum Islam diantanya³² :

- a. Karya tersebut bukanlah Karya yang membahas sesuatu yang haram, semisal riba, khamar, pornografi dll.
- b. Karya tersebut bukanlah karya yang menimbulkan efek kerusakan dan ketidak nyamanan dalam masyarakat, semisal berita hoax, provokasi, atau mengajak untuk melakukan tindakan yang tidak sesuai syariat.

³¹ Agus Suryana, ““Hak Cipta Perspektif Hukum Islam,”” *Al Mashlahah Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, 260.

³² *Ibid.*, 268.

- c. Karya tersebut bukanlah karya yang isinya tidak bertentangan dengan Islam , seperti karya yang menjerumuskan kedalam kesesatan, kemusyrikan, ataupun karya yang mengajak untuk melakukan penyelewengan terhadap ajaran agama Islam.

Selain itu dilihat dari segi zat karya cipta, maka tidak dilindunginya hak cipta berkaitan dengan cara memperolehnya. Yusuf Al-Qaradhawi menyatakan dalam hukum Islam tidak melindungi sebuah karya atau harta benda yang didapatkan dari tindakan yang tidak sesuai syariat Islam serta melindungi hak milik yang di peroleh secara halal. Adapun rincian jenis-jenis benda yang beliau sampaikan diantaranya:

- a. suatu benda atau harta benda yang bersumber dari harta yang tidak memiliki status kepemilikan, seperti ikhyal al mawat atau tanah yang mati tidak ada pemilknya, barang hasil tambang, binatang buruan, dst.
- b. Suatu benda atau harta yang dalam pengambilannya ada unsur memaksa karena adanya status kewajiban yang harus dikeluarkan seperti, ghanimah, zakat, dst.

Suatu benda atau harta benda yang dalam memilikinya dengan cara mengganti atau saling tukar menukar (barter) seperti transaksi jual beli dst. atau sukarela seperti hadiah,hibah dst.

Oleh karena itu ketika Islam mengakui bahwa hak cipta sebagai salah satu hak kepemilikan harta, maka kepemilikan tersebut akan dilindungi

seperti perlindungan terhadap suatu harta. Adapun bentuk perlindungannya, mempunyai dua cara dalam metodenya yakni

Pertama, metode *Min Janib al-Wujud* yang berarti metode atau cara-cara preventif yang dilaksanakan untuk menghindari pelanggaran yang akan dating atau terjadi. Adapun tidakan-tindakan yang dapat dilakukan sebagai berikut:

a. Pendaftaran Hak Cipta

Melakukan pendaftaran tidak diharuskan atas suatu karya akan tetapi hal ini akan sangat penting apabila ketika terjadinya suatu sengketa. Didalam Islam sendiri terdapat dalil dalam Al-Quran yang menyerukan untuk mencatatkan setiap transaksi jual beli ataupun yang semisal dan berkaitan denganya, sebagaimana firman Allah pada Q.S Al-Baqarah ayat 282 yang berbunyi :

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا إِذَا تَدَايَنْتُمْ بِدَيْنٍ إِلَىٰ آجَلٍ مَّسْمُومٍ فَاكْتُبُوهُ لَكُمْ بَيْنَكُمُ كَاتِبٌ بِالْعَدْلِ وَلَا يَأْبَ كَاتِبٌ أَنْ يَكْتُبَ كَمَا عَلَّمَهُ اللَّهُ

“Wahai orang-orang yang beriman, apabila kamu berutang piutang untuk waktu yang ditentukan, hendaklah kamu mencatatnya. Hendaklah seorang pencatat di antara kamu menuliskannya dengan benar. Janganlah pencatat menolak untuk menuliskannya sebagaimana Allah telah mengajar-kan kepadanya”³³

Ayat diatas menjelaskan mengenai pencatatan terhadap transaksi hutang piutang secara umum, tetapi apabila diperhatikan lebih seksama, dapat ditarik kesamaan untuk mencatatkan transaksi

³³ Al-Qur'an, *Al-Quran KEMENAG In Microsoft Word*.

muamalah yang telah dilakukan, sebab hutang piutang pun termasuk dari muamalah juga. Sehingga dapat diterapkan juga pada masalah hak cipta, dimana sebaiknya ciptaan atau karya yang telah dihasilkan dicatat dan didokumentasikan agar tidak timbul keragu-raguan dan mempermudah ketika terjadinya suatu sengketa. Selain itu pencatatan juga mempermudah dalam proses perujukan atau mengingat kembali transaksi muamalah yang sudah dilakukan ketika diperlukan dan bertujuan menjaga terkait perkara tersebut.³⁴

b. Perpindahan

Dalam Islam melindungi hak ada beberapa cara yang dapat dilakukan untuk mengalihkan hak yang akan dialihkan. Salah satunya dengan mewariskan, yakni mewariskan hak cipta yang akan dialihkan kepada keluarga yang bersangkutan. Sebagaimana Allah berfirman pada Q.S An-Nisa ayat 11 yang berbunyi:

يُوصِيكُمُ اللَّهُ فِي أَوْلَادِكُمْ لِلذَّكَرِ مِثْلُ حَظِّ الْأُنثَيَيْنِ

*“Allah mensyariatkan (mewajibkan) kepadamu tentang (pembagian warisan untuk) anak-anakmu, (yaitu) bagian seorang anak laki-laki sama dengan bagian dua orang anak perempuan”*³⁵

Cara selanjutnya dengan menuliskan wasiat mengenai hak cipta tersebut akan dialihkan sesuai dengan wasiat yang dituliskan apabila sang pemilik hak cipta meninggal dikemudian hari. Sebagaimana firman Allah dalam Q.S A-l-Baqarah ayat 180 yang berbunyi:

³⁴ Fauzi, *Teori Hak Dan Istishlahi Dalam Fiqh Kontemporer : Sebuah Aplikasi Pada Kasus Hak Cipta* (Banda Aceh: Ar- Raniry Press, 2012), 180.

³⁵ Al-Qur'an, *Al-Quran KEMENAG In Microsoft Word*.

كُتِبَ عَلَيْكُمْ إِذَا حَضَرَ أَحَدَكُمُ الْمَوْتُ أَنْ تَرَكَ خَيْرًا لِّوَالِدَيْهِ وَالْأَقْرَبِينَ
بِالْمَعْرُوفِ حَقًّا عَلَى الْمُتَّقِينَ ٣٦

“Diwajibkan kepadamu, apabila seseorang di antara kamu didatangi (tanda-tanda) maut sedang dia meninggalkan kebaikan (harta yang banyak), berwasiat kepada kedua orang tua dan karib kerabat dengan cara yang patut (sebagai) kewajiban bagi orang-orang yang bertakwa”³⁶

Cara lainnya dengan melalui hibah, yakni memberikan hak cipta tersebut dengan cuma-cuma tentunya dengan dicatatkan dan didokumentasikan tanpa perlu ganti rugi terhadap hak cipta tersebut. Demikian beberapa cara perpindahan yang memiliki dasar dalam pendalilannya yang dilindungi oleh hukum Islam, dimana dalam pelaksanaannya juga perlu dipastikan halal dan dibenarkan oleh syariat selama prosesnya.³⁷

Kedua, Metode Min Janib Al- ‘Adami yang berarti metode perlindungan dari sisi represif yang dalam pelaksanaannya berupa penegakkan dalam bentuk amar ma’ruf nahi munkar yang diharapkan dapat mendorong masyarakat untuk menghargai karya-karya yang diciptakan orang lain. Cara yang dilakukan untuk perlindungan tersebut adalah dengan memberikan hukuman kepada pelanggar hak cipta baik secara ringan ataupun berat. Dalam hal ini Dr. Fauzi dalam bukunya menjelaskan bahwa pelanggaran hak cipta tidak termasuk dalam kateogore pencurian atau *sariqah* dengan pertimbangan sebagai berikut:

³⁶ Ibid.

³⁷ Fauzi, *Teori Hak Dan Istishlahi Dalam Fiqh Kontemporer : Sebuah Aplikasi Pada Kasus Hak Cipta*, 181.

- a. Tindakan pencurian yang terjadi pada hak cipta tidak terbatas pada pencurian berupa bentuk benda akan tetapi lebih berbahaya yakni pencurian dalam bentuk ide, bentuk pikiran atau yang semisalnya. Mengqiyaskan atau menyamakan dengan pencurian nilainya dapat diukur dan jumlah kerugiannya tidak sesuai dalam hal penyamaannya.
- b. Materil yang digunakan untuk hak cipta tak dapat di batasi nilainya disebabkan bentuknya yang dapat berwujud dan tak berwujud. Hal ini juga menjadi salah satu hal yang menyulitkan untuk mengqiyaskan atau menyamakan pelanggaran hak cipta dengan pencurian yang masuk dalam kateogore yang dapat diberikan hukum *had*.
- c. Apabila karya yang memiliki hak cipta tidak dipermasalahkan apabila tidak disimpan dalam *hirz* (tempat aman). Jumhur Ulama berpendapat bahwa pencurian yang terjadi tidak dalam hirz, dapat diberikan hukuman ta'zir. Adapun alasan lain yang memperkuat hal ini antara lain:
 - 1) Hukuman bagi para pelanggar hak cipta tidak secara eksplisit dijelaskan dan ditentukan oleh nash syar'I yakni Al-Quran dan Hadits
 - 2) Para pemilik hak cipta memiliki pilihan intuk memaafkan pelanggar hak cipta sehingga pelanggar tersebut dapat bebas dari segala tuntutan dari pengadilan.

- 3) Ditetapkannya hukuma taz'ir perlu ada pertimbangan sesuai dengan kondisi pelanggar hak cipta dan kondisi secara pribadi.

Hukuman ta'zir dapat dilaksanakan sesuai dengan pertimbangan pemerintah setempat yang berkuasa dan dapat berupa :

- a. Didera. Bentuk hukum yang ada dalam Islam dimana hukuman yang dilaksanakan untuk menegakan hukuman had dan ta'zir.
- b. Penjara. Untuk hukuman dipenjara sendiri dapat dilaksanakan dalam dua cara yakni dalam batas waktu tertentu yang dipertunjukkan kepada pelanggar ringan dan seumur hidup yang ditimpakan kepada pelanggar hak cipta yang profesional dan tidak merasakan efek jera setelah dipenjara sebelumnya.
- c. Hukuman yang disesuaikan dengan pertimbangan maslahat dan kebutuhan masyarakat yang mengalami pelanggaran hak cipta.

Dari sisi objek hukuman dapat diberikan hukuman bagi pelanggar hak cipta dalam tiga cara bentuk hukuman diantaranya:

- a. Fisik. Hukuman berupa dipenjara dalam jangka waktu tertentu yang disesuaikan dengan tindakan kriminal yang dilakukan.
- b. Mental. Hukuman dengan cara pemberitaan melalui media yang sekiranya bisa diakses oleh kalangan masyarakat luas sehingga pelaku pelanggaran sendiri secara tidak langsung merasakan efek dari perbuatannya.

- c. Harta. Hukuman dengan cara dikenakan denda kepada para pelanggar dengan harapan memberikan efek jera.³⁸

Majelis Ulama Indonesia memberikan fatwa terkait perilaku pelanggaran hukum yang berkaitan dengan hak cipta yang penggunaan tanpa seizin pemilik atau pencipta karya ciptaanya dengan ditetapkannya Fatwa Nomor 1 Tahun 2003 tentang Hak Cipta menjelaskan di ketentuan hukum bahwa:

- a. Dalam Hukum Islam, Hak Cipta dipandang sebagai salah satu huquq maliyyah (hak kekayaan) yang mendapat perlindungan hukum (mahsun) sebagaimana mal (kekayaan).
- b. Hak Cipta yang mendapatkan perlindungan hukum Islam sebagaimana dimaksud angka 1 tersebut adalah hak cipta atas ciptaan yang tidak bertentangan dengan hukum Islam.
- c. Sebagaimana mal, Hak Cipta dapat dijadikan obyek akad (al-ma'qud alaih), baik akad mu'awadhah (pertukaran, komersial), maupun akad tabarrut (nonkomersial), serta diwaqafkan dan di warisi.
- d. Setiap bentuk pelanggaran terhadap hak cipta , terutama pembajakan, merupakan kezaliman yang hukumannya adalah haram.³⁹

³⁸ Ibid., 182.

³⁹ Majelis Ulama Indonesia. (2003), Fatwa Nomor 1 Tahun 2003 tentang Hak Cipta Majelis Ulama Indonesia. Jakarta : MUI.

Fatwa Nomor 1/MUNAS VII/MUI/15/2005 tentang HAKI juga menjelaskan terkait pelanggaran HKI yang berbunyi : “setiap bentuk pelanggaran terhadap HKI, termasuk namun tidak terbatas pada menggunakan, mengungkapkan, membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, mengedarkan, menyerahkan, menyediakan, mengumumkan, memperbanyak, mejiplak, memalsu, membajak HKI milik orang lain secara tanpa hak merupakan bentuk kedzaliman yang hukumannya haram.⁴⁰

Dengan demikian jelas bahwasanya hukum Islam sendiri melindungi hak cipta dan menyamaratakan status hak cipta dengan hak kepemilikan harta yang dimana hal tersebut termasuk ke dalam salah satu maqashid syariah yakni *hifdz al-māl* yang merupakan pokok dari maksud ditegakkannya syariah. Adapun dalam pembahasan terkait unsur-unsur maupun konteks yang ada didalam anime sendiri tidak di bahas lebih rinci dan dapat dilihat di undang- undang lain karena pembahasan dalam penelitian ini terbatas pada aspek hak cipta. Oleh karena itu tindakan yang dapat di ambil jika terdapat unsur ataupun konteks didalam karya animasi 2D anime yang tidak sejalan dengan pandangan hukum Islam bisa mencarinya lebih lanjut melalui referensi pada Undang-Undang yang relevan.

⁴⁰ Majelis Ulama Indonesia. (2005), Fatwa MUNAS VII Majelis Ulama Indonesia. Jakarta : MUI.

BAB V

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil dari pembahasan sebagaimana telah dikemukakan pada penelitian ini, maka peneliti dapat memberikan kesimpulan sebagai berikut:

1. Anime merupakan salah satu karya seni yang dilindungi oleh hak cipta di Indonesia, sebagaimana diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Anime sendiri termasuk dalam kategori karya seni sinematografi karena dalam bentuk seni audiovisual yang mencakup animasi dan narasi. Dalam pandangan hukum Islam, hak cipta juga diakui dan dijamin keberadaannya, termasuk untuk anime. Karya seni tersebut merupakan hasil usaha seseorang yang perlu mendapat perlindungan perlindungan hak milik dan perlindungan hak ekonomi atas karyanya. Dalam hukum Islam memiliki prinsip yang sama dengan undang-undang hak cipta yang berlaku di Indonesia. Kedua aturan tersebut mengakui bahwa anime juga merupakan objek yang termasuk dalam perlindungan hak cipta baik itu dari sudut pandang agama maupun dari undang-undang. Namun perlu di perhatikan bahwa dalam penelitian ini hanya berfokus pada aspek hak cipta anime. Aspek-aspek lain seperti unsur-unsur dan konteks yang ada dalam anime tidak dibahas secara rinci dalam penelitian ini. Jika terdapat unsur atau konteks dalam karya animasi 2D anime yang tidak sejalan dengan pandangan

hukum Islam, perlu di cari lebih lanjut pada undang-undang yang relevan di luar aspek hak cipta.

2. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta memberikan sistem perlindungan hukum yang jelas dan terperinci bagi pemilik hak cipta, termasuk untuk anime. Pemilik hak cipta memiliki hak eksekutif untuk mengontrol dan mengatur penggunaan karyanya, serta dapat melakukan tindakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta yang terjadi. Dalam pandangan hukum Islam sendiri hak cipta juga di anggap sebagai salah satu dari maqashid syariah (*hifdž al-māl*). Karena hak cipta melindungi kekayaan seseorang yang telah dihasilkan melalui usaha dan karya kerasnya. Dalam hukum Islam memberikan perhatian secara khusus dalam memberikan jaminan kepada individu yang memegang atau memiliki hak cipta atas karyanya, agar hak miliknya terlindungi dan tidak digunakan secara tidak sah oleh seseorang. Dengan demikian pandangan hukum Islam dan undang-undang yang berlaku di Indonesia sejalan dengan memberikan perlindungan hak cipta, termasuk untuk anime.

B. Saran

1. Pentingnya bagi pemerintah untuk mengatasi secara massif mengenai pengenalan hak cipta kepada masyarakat guna menciptakan lingkungan yang sehat bagi para pencipta karya agar mereka dapat terus mengembangkan serta menghasilkan karya-karyanya.
2. Penegakkan hukum yang lebih tegas apalagi terhadap pembajakan atau penyalahgunaan secara illegal terhadap karya cipta seseorang, termasuk

anime perlu dilakukan. Hal ini sangat penting dalam rangka mencegah maraknya pembajakan anime yang tersebar di media sosial maupun internet.

3. Pemerintah juga perlu memberikan kemudahan bagi para pencipta karya untuk mendaftarkan karyanya agar terlindungi secara hukum dengan tetap menjamin keorisinalan karya bagi para pencipta dan dapat memastikan para pemilik asli dari karyanya dapat memberikan pertimbangan hukum yang lebih kuat ketika dipersoalkan dalam pengadilan.
4. Menerapkan mata kuliah terkait tentang hak cipta kedalam suatu Lembaga Pendidikan Islam serta dijadikan salah satu topik penting diantara akademis Islam.

DAFTAR PUSTAKA

- Ad-Durainy, Fathi. *Al-Fiqh Al-Islamy Ma'a Al-Madzahib*. Maktabah Thurbin, 1984.
- Afriliyanna Purba. *TRIPs-WTO Dan Hukum HKI Indonesia Kajian Perlindungan Hak Cipta Seni Batik Tradisional Indonesia*. Jakarta: Rineka Cipta, 2006.
- Akhmad Fauzi, Dkk. *Hukum Islam: Konsep Dan Metode Penelitian*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2018.
- Al-Qur'an, Lajnah Pentashihan Mushaf. *Al-Quran KEMENAG In Microsoft Word*. Indonesia: Badan Litbang dan Diklat Kementerian Agama RI, 2019.
- Arif Lutviansori. *Hak Cipta Dan Perlindungan Folklor Di Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- As'ari Maarif, Yanto dan Hartanti. "Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Berdasarkan UU No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Supermasi Hukum* 1, no. 2 (2017). <http://e-journal.janabadra.ac.id/index.php/JMIH/article/view/ASM> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:13 WIB.
- Ash-Shawi, Abdullah Al-Muslih and Shalah. *Fikih Ekonomi Keuangan Islam*. Jakarta: Darul Haq, 2004.
- Assyaukanie, Luthfi. *Politik, HAM Dan Isu-Isu Teknologi Dalam Fikih Kontemporer*. Bandung: Pustaka Hidayah, 1998.
- Bahri, Sjahrial Djaddie dan Fikri Fauzul. *Hukum Kekayaan Intelektual*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2016.
- Bastin, Nahason. *Apakah Itu Anime? Panduan Praktis*. Sidoarjo: Nahason Bastin Publishing, 2022.
- BPHN. *Seminar Hak Cipta*. Bandung: Binacipta, 1976.
- Clements, Jonathan. *Anime: A History*. London: Palgrave Macmillan, 2013.
- D. Rachmatirtani. "Analysis of Fixation Doctrine in the Copyright Law Applied to Non_Musical Works." universitas Indonesia, 2018.
- Dan, R. Soebekti, and R. Tjitrosudibjo. *Kitab Undang - Undang Hukum Perdata*. Jakarta: Pradnya Paramita, 1986.
- Dirdjosisworo, Soedjono. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2008.
- Dkk, Iswi Haryani. *Hak Kekayaan Intelektual Sebagai Jaminan Kredit*. Yogyakarta: Andi, 2018.
- Dkk, Sudaryat. *Hak Kekayaan Intelektual Memahami Prinsip Dasar, Cakupan*

- Dan Undang-Undang Yang Berlaku*. Bandung: Oase Media, 2010.
- Dkk, Syafrinaldi. *Hak Kekayaan Intelektual*. Pekanbaru: Suska Press, 2008.
- . *Hak Kekayaan Intelektual*. Pekanbaru: Suska Press, 2008.
- Dwi Noverini Djenar. *Anime, Manga & Games: Tinjauan Budaya Populer Jepang*. Jakarta: Kepustakaan Populer Gramedia, 2011.
- Fauzi. *Teori Hak Dan Istishlahi Dalam Fiqh Kontemporer : Sebuah Aplikasi Pada Kasus Hak Cipta*. Banda Aceh: Ar- Raniry Press, 2012.
- Firmansyah, Muhammad. *Tata Cara Mengurus HaKI*. Jakarta: Visi Media, 2008.
- Ghazali, Abdul Rahman. *Fiqh Muamalat*. Jakarta: Penada Media Group, 2010.
- Hanifannur, Muhammad. “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Uploader Youtube Dalam Pasal 40 No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Islam,” 2021. <https://dspace.uui.ac.id/handle/123456789/32871> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:21 WIB.
- Hidayah, Khoirul. *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Malang: Setara Press, 2017.
- Hutagalung, Sophar Maru. *Hak Cipta Kedudukan Dan Perannya Dalam Pembangunan*. Jakarta: Sinar Grafika, 2012.
- Indonesia, Tim Redaksi Kamus Bhasa. *Kamus Bahasa Indonesia*. Jakarta: Pusat Bahasa, 2008.
- Intelektual, Direktorat Jendral Kekayaan. *Panduan Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual, 2013.
- Juhari, Denni. *Anime: Kekuatan Dan Pesona Animasi Jepang*. Jakarta: Buku Kompas, 2010.
- Kadir, Abdul. *Hukum Dan Penelitian Hukum*. Bandung: Pt Citra Aditya Bakti, 2004.
- Labetubun, M. A. H. “Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (E_Book) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual.” *Sasi* 24, no. No 2 (2018): 138–149.
- Labetubun, Muchtar Anshary Hamid. “Aspek Hukum Hak Cipta Terhadap Buku Elektronik (E-Book) Sebagai Karya Kekayaan Intelektual.” *Sasi* 24, no. 2 (2019): 138. <https://fhukum.unpatti.ac.id/jurnal/sasi/article/view/128> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:11 WIB.
- Malik, Iqbal Abdul, Budi Santoso, Siti Mahmudah, Program Studi, S Ilmu, Fakultas Hukum, and Universitas Diponegoro. “Perlindungan Hukum Atas Karya Cipta Permainan Video Menurut UU No 28 Tentang Hak Cipta.” *Diponegoro Law Journal* 6, no. 28 (2017). <https://ejournal3.undip.ac.id/index.php/dlr/article/view/16983> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:27 WIB.

- Mamudji, Soerjono Seokanto and Sri. *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tujuan Singkat*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2003.
- Mardani. *Hukum Bisnis Syariah*. Jakarta: Prena Media Group, 2014.
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana, 2006.
- Muhammad, Abdul Kadir. *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*. Bandung: Citra Aditya, 2001.
- MUI. *Fatwa MUNAS VII Majelis Ulama Indonesia*. Majelis Ulama Indonesia, 2005.
- Nurahmad, Much. *Segala Tentang HAKI Indonesia*. Jogjakarta: Buku Biru, 2012.
- Pemerintah Indonesia. *Naskah Akademik Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. pemerintah indonesia, 2014.
- . “Undang-Undang Republik Indonesia No. 28/2014 Tentang Hak Cipta” 2014 (2014): 1.
- Pramesti, Ni Nyoman Dianita, and I Ketut Westra. “Perlindungan Karakter Anime Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta.” *Jurnal Magister Hukum Udayana (Udayana Master Law Journal)* 10, no. 1 (2021).
file:///C:/Users/prase/Downloads/66787-601-206837-1-10-20210409 (1).pdf
Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:17 WIB.
- Prista Ardi Nugroho, Grendi Hendrastomo. “Anime Sebagai Budaya Populer.” *Jurnal Pendidikan Sosiologi* 6, no. 4 (2017).
<https://journal.student.uny.ac.id/index.php/societas/article/viewFile/9099/8770>
0 Diakses pada hari Sabtu 28 Februari 2023 Pukul 10:38 WIB.
- Purwaningsih, Endang. *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2005.
- Qardhawi, Dr Yusuf. *Malaamihu Al Mujtama' Al Muslim Alladzi Nasyuduhu*. Cetakan Pe. Citra Islami Press, 1997.
- R., Muhammad Djumhana and, and Djubaedillah. *Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori Dan Prakteknya Di Indonesia*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 1997.
- Rahardjo, Satjipro. *Sisi-Sisi Lain Dari Hukum Di Indonesia*. Jakarta: Kompas, 2003.
- Ramadhan, Galih. “Perlindungan Hukum Dan Implementasi Doktrin Fair Use Terhadap Costume Play (Cosplay) Dalam Hak Cipta Dan Desain Industri.” *Jurnal JIPRO* 4, no. 2 (2021).
<https://journal.uui.ac.id/JIPRO/article/view/22276> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:14 WIB.
- Ramli, Ahmad M. *Hak Cipta Disrupsi Digital Ekonomi Kreatif*. Bandung: PT

Alumni, 2018.

Redaksi, Tim. *Himpunan Lengkap Undang-Undang Hak Cipta, Paten, Merek Dan Indikasi Geografis, Serta Hak Kekayaan Intelektua*. Yogyakarta: Laksana, 2021.

Restuningsih, Jati, Kholis Roisah, and Adya Paramita Prabandari. "Perlindungan Hukum Ilustrasi Digital Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." *Notarius* 14, no. 2 (2021).
<https://ejournal.undip.ac.id/index.php/notarius/article/view/43787> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:02 WIB.

Roisah, K. *Konsep Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HKI) : Sejarah Pengertian Dan Filosofi Pengakuan HKI Dari Masa Ke Masa*. Malang: Setara Press, 2015.

S, Sjahdeini. *Perlindungan Hukum Terhadap Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: PT Rajagrafindo Persada, 2017.

Saidin, Ok. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2015.

Saidin, OK. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*. Depok: Rajagrafindo Persada, 2015.

Setiono. *Rule Of Law*. Surakarta: Disertasi S2 Hukum, Universitas Sebelas Maret, 2004.

Simarmata, Dorvinando Bonanta, and Albertus Sentot Sudarwanto. "Perlindungan Hukum Karakteristik Ekspresi Budaya Tradisional Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014." *Jurnal Privat Law* 9, no. 2 (2021).
<https://jurnal.uns.ac.id/privatlaw/article/view/60039> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:34 WIB.

Suparmono, Gatot. *Hak Cipta Dan Aspek-Aspek Hukumnya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Suryana, Agus. "'Hak Cipta Perspektif Hukum Islam.'" *Al Mashlahah Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam* (n.d.).

Sutisna. "Pandangan Hukum Islam Terhadap Hak Cipta." *Mizan Journal of Islamic Law* 05 (2021): 09.

Syamsudin, Budi Agus Riswandi and M. *HAK Kekayaan Intelektual Dan Budaya Hukum*. Jakarta: Rajagrafindo Persada, 2004.

Toi, Yamane. "Kepopuleran Dan Penerimaan Anime Jepang Di Indonesia." *Budaya dan Sastra* 07, no. 01 (2020): 68–82.
[http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1752287&val=14192&title=KEPOPULERAN DAN PENERIMAAN ANIME JEPANG DI INDONESIA](http://download.garuda.kemdikbud.go.id/article.php?article=1752287&val=14192&title=KEPOPULERAN%20DAN%20PENERIMAAN%20ANIME%20JEPANG%20DI%20INDONESIA) Diakses pada hari Sabtu 28 Februari 2023 Pukul 10:30 WIB.

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

<https://rechten.nusaputra.ac.id/article/view/22> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:05 WIB.

Utomo, Tomi Suryo. *Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Di Era Global*. Yogyakarta: Graha Ilmu, 2009.

Valentina, Emma, and Teresha Senewe. "Efektivitas Pengaturan Hukum Hak Cipta Dalam Melindungi Karya Seni Tradisional Daerah." *Jurnal LPPM Bidang EkoSosBudKum* 2, no. 2 (2015).

<https://ejournal.unsrat.ac.id/index.php/lppmekosobudkum/article/view/10661> Diakses pada hari Sabtu 11 Februari 2023 Pukul 09:08 WIB.

Yasid, Abu. *Aspek-Aspek Penelitian Hukum, Hukum Islam -Hukum Barat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar, 2010.

Yustisia, Tim Visi. *Panduan Resmi Hak Cipta: Dari Mendaftar, Melindungi, Hingga Menyelesaikan Sengketa*. Jakarta: Visi Media, 2015.

Zuhdi, Masifuk. *Masa 'il Fiqhiyah*. Jakarta: PT Gunung Agung, 1997.

