



Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Terakreditasi A

SK BAN –PT NO: 3095/SK/BAN-PT/Akred/S/VIII/2019

**Upaya Pemerintah Jepang dalam Penanggulangan
Pembajakan *Manga* dan *Anime* di China (2014-2018)**

Skripsi

Oleh

Cut Naomi Noor Azmi

2016330071

Pembimbing

Dr. Aknolt Kristian Pakpahan, S.IP., M.A.

Bandung

2019



Universitas Katolik Parahyangan
Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional

Terakreditasi A

SK BAN –PT NO: 3095/SK/BAN-PT/Akred/S/VIII/2019

**Upaya Pemerintah Jepang dalam Penanggulangan
Pembajakan *Manga* dan *Anime* di China (2014-2018)**

Skripsi

Oleh

Cut Naomi Noor Azmi

2016330071

Pembimbing

Dr. Aknolt Kristian Pakpahan, S.IP., M.A.

Bandung

2019

Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik
Program Studi Ilmu Hubungan Internasional



Tanda Persetujuan Skripsi


Nama : Cut Naomi Noor Azmi
Nomor Pokok : 2016330071
Judul : Upaya Pemerintah Jepang dalam Penanggulangan
Pembajakan *Manga* dan *Anime* di China (2014-2018)

Telah diuji dalam Ujian Sidang jenjang Sarjana
Pada 15 November, 2019
Dan dinyatakan **LULUS**

Tim Penguji

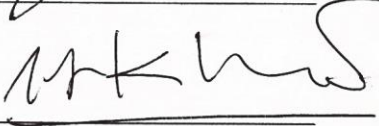
Ketua sidang merangkap anggota

Giandi Kartasmita, S.IP., M.A.

: 

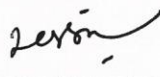
Sekretaris merangkap pembimbing

Dr. Aknolt Kristian Pakpahan, S.IP., M.A.

: 

Anggota

Jessica Martha, S.IP., M.I.Pol.

: 

Mengesahkan,
Dekan Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik



Dr. Pius Sugeng Prasetyo, M.Si

SURAT PERNYATAAN

Saya yang bertandatangan di bawah ini:

Nama : Cut Naomi Noor Azmi
NPM : 2016330071
Jurusan/Program Studi : Ilmu Hubungan Internasional
Judul : Upaya Pemerintah Jepang dalam Penanggulangan
Pembajakan *Manga* dan *Anime* di China (2014-
2018)

Dengan ini menyatakan bahwa skripsi ini merupakan hasil karya tulis ilmiah sendiri dan bukanlah karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar akademik oleh pihak lain. Adapun karya atau pendapat pihak lain yang dikutip, ditulis sesuai dengan kaidah penulisan yang berlaku.

Pernyataan ini saya buat dengan penuh tanggung jawab dan saya bersedia menerima konsekuensi apapun sesuai aturan yang berlaku apabila dikemudian hari diketahui bahwa pernyataan ini tidak benar.

Bandung, 4 November 2019


METERAI
TEMPEL
TGL. 20
BAKHE 10/A65840
6000
ENAM RIBU RUPIAH
Cut Naomi Noor Azmi
2016330071

ABSTRAK

Nama : Cut Naomi Noor Azmi
NPM : 2016330071
Judul : Upaya Pemerintah Jepang dalam Penanggulangan Pembajakan
Manga dan Anime di China (2014-2018)

Manga dan *anime* merupakan produk industri kreatif Jepang dengan catatan kontribusi yang sangat baik terhadap pendapatan nasional. Terlepas dari tingginya tingkat permintaan serta popularitas, pembajakan menjadi isu yang mengiringi. Sebagai salah satu negara dengan masyarakat penggemar terbesar di dunia, pembajakan *manga* dan *anime* di China menjadi sorotan pemerintah Jepang. Kerugian dari maraknya aktivitas pembajakan di China mendorong pengambilan keputusan definitif pemerintah Jepang untuk melindungi *manga* dan *anime*. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis upaya-upaya yang dilakukan oleh pemerintah Jepang dalam menanggulangi pembajakan *manga* dan *anime* di China pada tahun 2014-2018. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan teori pluralisme yang dicetuskan oleh Ernst Haas dan James N. Rosenau untuk menjelaskan bahwa negara bukan satu-satunya aktor yang berupaya menanggulangi isu pembajakan *manga* dan *anime* di China. Selain itu, penulis menggunakan konsep kepentingan nasional yang digagas oleh Joseph S. Nye untuk menjelaskan bahwa kepentingan nasional dalam isu merupakan hasil diskusi pemerintah dan pihak-pihak bersangkutan lainnya di Jepang. Konsep lain yang penulis gunakan adalah kerjasama internasional; ini untuk menjelaskan bentuk-bentuk kerjasama multilateral dan bilateral yang dilakukan oleh pemerintah Jepang dan pemerintah China. Upaya pemerintah Jepang dalam menanggulangi pembajakan *manga* dan *anime* di China dilaksanakan melalui dua format: (1) upaya internal, dilakukan bersama dengan perusahaan-perusahaan publikasi dan produksi di Jepang, seperti peluncuran proyek *Manga-Anime Guardians* serta penangkapan pembajak berkebangsaan China dan (2) upaya eksternal, dilakukan bersama dengan pemerintah dan perusahaan-perusahaan distributor di China, seperti menjadi bagian dari platform multilateral dan melakukan kerja sama bilateral dalam bentuk kunjungan kehormatan, seminar, penegakan hukum, dan pameran.

Kata Kunci: Jepang, China, *Manga*, *Anime*, Pembajakan, Hak Cipta, Pemerintah, Perusahaan Publikasi, Perusahaan Produksi, Perusahaan Distributor, Masyarakat, Kerjasama, Upaya

ABSTRACT

Name : Cut Naomi Noor Azmi
NPM : 2016330071
Title : *The Government of Japan's Efforts in Overcoming Manga and Anime Piracy in China (2014-2018)*

Manga and anime are products of the Japanese creative industry that display a track record of excellent contribution to national income. Despite the high level of demand and popularity, piracy becomes an accompanying issue. As one of the countries with the largest fan community in the world, manga and anime piracy in China is in the spotlight of the Japanese government. The costs of rampant piracy activities in China have urged the Japanese government to take a definitive decision to protect manga and anime. This research aims to analyze the efforts of the Japanese government in overcoming manga and anime piracy in China in 2014-2018. In this research, the author relies on the pluralism theory coined by Ernst Haas and James N. Rosenau to explain that the state is not the only actor whose efforts are channeled in overcoming the issue of manga and anime piracy in China. In addition, the researcher uses the concept of national interest from Joseph S. Nye to explain that the national interest surrounding the issue is put forward as a result of discussion between the government and other relevant parties in Japan. Another concept that the author uses is international cooperation; this is to explain the forms of multilateral and bilateral cooperation conducted by the Japanese government and the Chinese government. The Japanese government's efforts in overcoming manga and anime piracy in China are carried out through two formats: (1) internal efforts, performed jointly with publishing and production companies in Japan, such as launching the Manga-Anime Guardians project as well as arresting Chinese pirates and (2) external efforts, performed jointly with the government and distributing companies in China, such as being a part of multilateral platforms and conducting bilateral cooperation in the forms of courtesy visits, seminars, law enforcement, and exhibitions.

Keywords: Japan, China, Manga, Anime, Piracy, Copyright, Government, Publishing Companies, Production Companies, Distributing Companies, Community, Cooperation, Efforts

KATA PENGANTAR

Puji syukur kepada Allah SWT atas berkat dan izin-Nya penulis dapat menyelesaikan penelitian yang berjudul **“Upaya Pemerintah Jepang dalam Penanggulangan Pembajakan *Manga* dan *Anime* di China (2014-2018)”**. Penelitian ini disusun dan diajukan sebagai syarat untuk meraih gelar sarjana bagi mahasiswa Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial dan Ilmu Politik, Universitas Katolik Parahyangan, Bandung.

Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisis dan menjelaskan bagaimana upaya pemerintah Jepang dalam menanggulangi pembajakan konten *manga* dan *anime* di China baik secara internal maupun eksternal. Penelitian ini diharapkan dapat membangun kesadaran dan wawasan lebih mendalam akan pentingnya penegakan hak kekayaan intelektual bagi para pembaca secara umum sehingga dapat dipraktikkan dalam kehidupan sehari-hari.

Penulis menyadari bahwa penelitian ini masih memiliki banyak kekurangan, oleh karena itu, segala bentuk kritik dan saran dari pembaca sangat diterima. Akhir kata, penulis berharap penelitian ini dapat berkontribusi dan menambah pengetahuan para akademisi Ilmu Hubungan Internasional.

Bandung, 4 November 2019

Cut Naomi Noor Azmi

UCAPAN TERIMA KASIH

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari dukungan dan doa dari berbagai pihak. Penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada seluruh pihak yang telah membantu. Pada kesempatan ini, penulis secara khusus ingin menyampaikan rasa terima kasih kepada:

1. Allah SWT dengan segala karunia-Nya yang memberikan kelancaran dan kekuatan bagi penulis dalam menyusun dan menyelesaikan skripsi dengan baik;
2. Keluarga tercinta, Ayah, Bunda, Bang Iyo dan Kenji yang selama ini telah banyak membantu dalam bentuk perhatian, kasih sayang, semangat, serta doa yang tidak henti-hentinya mengalir demi kelancaran dan kesuksesan peneliti dalam menyusun skripsi;
3. Dr. Aknolt Kristian Pakpahan, S.IP., M.A. (Bang Tian), selaku dosen pembimbing yang selalu memberikan bimbingan, arahan, dorongan, dan semangat kepada peneliti sehingga skripsi ini dapat terselesaikan;
4. Giandi Kartasmita, S.IP., M.A. (Mas Giandi) dan Jessica Martha, S.IP., M.I.Pol. (Mba Jess) yang telah memberikan kritik dan saran untuk memperbaiki penelitian ini;
5. Seluruh teman-teman di Universitas Katolik Parahyangan yang telah banyak memberikan dukungan;

6. Serta masih banyak lagi pihak-pihak dengan pengaruh besar dalam proses penyelesaian skripsi yang tidak bisa peneliti sebutkan satu per satu.

DAFTAR ISI

SURAT PERNYATAAN	Error! Bookmark not defined.
ABSTRAK	iv
ABSTRACT	v
KATA PENGANTAR	vi
UCAPAN TERIMA KASIH	vii
DAFTAR ISI	ix
DAFTAR GAMBAR	xiii
BAB I	1
PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang Masalah	1
1.2 Identifikasi Masalah	6
1.2.1 Pembatasan Masalah	10
1.2.2 Perumusan Masalah	11
1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian	11
1.3.1 Tujuan Penelitian	11
1.3.2 Kegunaan Penelitian	11
1.4 Kerangka Pemikiran dan Literatur Survei	12
1.4.1 Literatur Survei	12
1.4.2 Kerangka Pemikiran	16

1.5	Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data.....	25
1.5.1	Metode Penelitian	25
1.5.2	Teknik Pengumpulan Data	26
1.6	Sistematika Pembahasan.....	27
BAB II	29
SEJARAH MANGA DAN ANIME SERTA LEMBAGA PEMERINTAH		
JEPANG YANG MELINDUNGI.....		
2.1	Pengertian <i>Manga</i> dan <i>Anime</i>	29
2.2	Sejarah <i>Manga</i> dan <i>Anime</i>	32
2.2.1	<i>Manga</i>	32
2.2.2	<i>Anime</i>	35
2.3	Struktur dan Profil Lembaga Pemerintah Jepang yang Melindungi	
	<i>Manga</i> dan <i>Anime</i>.....	38
2.3.1	<i>The Anti Counterfeiting Association</i>	39
2.3.1.1	<i>Ministry of Economy, Trade and Industry</i>	40
2.3.1.2	<i>Agency for Cultural Affairs</i>	42
2.3.1.3	<i>National Police Agency</i>	45
2.3.2	<i>Content Overseas Distribution Association</i>	48
BAB III	51
POPULARITAS DAN TINDAK PEMBAJAKAN MANGA DAN ANIME DI		
CHINA		
3.1	Perkembangan <i>Manga</i> dan <i>Anime</i> di China.....	52

3.1.1	Kedatangan <i>Manga</i> dan <i>Anime</i> di China	52
3.1.2	Penjualan <i>Manga</i> dan <i>Anime</i> di China	54
3.2	Aktivitas Pembajakan <i>Manga</i> dan <i>Anime</i> di China.....	61
3.2.1	<i>Push Factors</i> dari Pembajakan <i>Manga</i> dan <i>Anime</i> di China.....	61
3.2.2	<i>Pull Factors</i> dari Pembajakan <i>Manga</i> dan <i>Anime</i> di China.....	62
3.2.3	Metode yang Digunakan dalam Pembajakan <i>Offline</i> dan <i>Online</i>	64
3.2.3.1	<i>Fan-subtitling</i>	66
3.2.3.2	<i>Scanlation</i>	68
3.3	Respon Pemerintah China terhadap Pembajakan <i>Manga</i> dan	
	<i>Anime</i>	70
3.3.1	Landasan Hukum terkait Pembajakan di China.....	70
3.3.2	Tindakan Pemerintah China terhadap Pembajakan <i>Manga</i> dan	
	<i>Anime</i>	71
BAB IV	75
	UPAYA PEMERINTAH JEPANG DALAM MENANGGULANGI	
	PEMBAJAKAN <i>MANGA</i> DAN <i>ANIME</i> DI CHINA	75
4.1	Upaya Internal	76
4.1.1	Proyek <i>Manga-Anime Guardians</i>	76
4.1.1.1	Latar Belakang Proyek <i>Manga-Anime Guardians</i>	76
4.1.1.2	Visi dan Misi Proyek <i>Manga-Anime Guardians</i>	78
4.1.1.3	Anggota Proyek <i>Manga-Anime Guardians</i>	79
4.1.1.4	Implementasi Proyek <i>Manga-Anime Guardians</i>	82

4.1.2	Upaya Penangkapan Pelaku Pembajakan <i>Manga</i> dan <i>Anime</i> oleh <i>National Police Agency</i>	89
4.2	Upaya Eksternal	92
4.2.1	Upaya Bersama Pemerintah Jepang dan Pemerintah China Melalui Platform Multilateral.....	92
4.2.1.1	Organisasi Internasional.....	92
4.2.1.2	Perjajian Internasional.....	93
4.2.1.3	Kampanye Kolaboratif.....	97
4.2.2	Upaya Bersama Pemerintah Jepang dan Pemerintah China Secara Bilateral.....	99
4.2.2.1	Penyelenggaraan Seminar Bersama dengan Pemerintah China..	99
4.2.2.2	Pelaksanaan Kunjungan Kehormatan dan Penindakan terhadap Aktivitas Pembajakan.....	102
4.2.3	Upaya Bersama Pemerintah Jepang dengan Perusahaan Distributor China.....	106
4.2.3.1	Kunjungan dan Seminar.....	106
4.2.3.2	Partisipasi dalam Pameran C3AFA (<i>Anime Festival Asia</i>) Hong Kong.....	107
BAB V	111
KESIMPULAN	111
DAFTAR PUSTAKA	115

DAFTAR GAMBAR

Gambar 2.1 Periodisasi Perkembangan <i>Manga</i>	32
Gambar 2.2 Periodisasi Perkembangan <i>Anime</i>	35
Gambar 2.3 Struktur Organisasi <i>The Anti-Counterfeiting Association</i> dan <i>Content Overseas Distribution Association</i>	38
Gambar 2.4 Struktur Organisasi <i>Ministry of Economy, Trade and Industry</i>	41
Gambar 2.5 Logo <i>Ministry of Economy, Trade and Industry</i>	42
Gambar 2.6 Logo <i>Agency for Cultural Affairs</i>	44
Gambar 2.7 Struktur Organisasi <i>National Police Agency</i>	46
Gambar 2.8 Logo <i>National Police Agency</i>	47
Gambar 2.9 Logo <i>Content Overseas Distribution Association</i>	50
Gambar 3.1 Perubahan Nilai Total Industri Animasi dan Komik di China Tahun 2013- 2016.....	55
Gambar 4.1 Situs Web <i>Manga-Anime Guardians</i>	85
Gambar 4.2 Kolaborasi Ilustrasi (Sebelum)	85
Gambar 4.3 Kolaborasi Ilustrasi (Sesudah)	88
Gambar 4.4 Ilustrasi Kegiatan dan Tujuan Proyek MAG.....	89
Gambar 4.5 Poster Perlindungan Kekayaan Intelektual dengan Menggunakan Karakter Terkenal dari Jepang, China, dan Korea	98

Gambar 4.6 <i>Japan-China Copyright Seminar</i> yang Diselenggarakan pada Tahun 2015.....	100
Gambar 4.7 Kunjungan Kehormatan dari Anggota <i>Japan-China Intellectual Property Protection Strategy Association</i>	104
Gambar 4.8 Partisipasi CODA dalam Acara C3AFA Hong Kong pada Tahun 2018.....	109

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang Masalah

Dunia tempat manusia menjalani aktivitas sehari-hari terus berubah. Manusia kerap menemukan cara, alat, dan rencana yang meringankan pencapaian tujuan ataupun kebutuhannya, tidak terkecuali dalam perdagangan. Hal ini tentu berhubungan dengan perkembangan teknologi dan komunikasi sebagai bagian dari arus globalisasi. Namun, globalisasi terkadang berpotensi merugikan sektor ekonomi; pembajakan merupakan salah satu dampaknya. Pembajakan adalah tindak penduplikasian barang berhak cipta tanpa izin dari pemilik sah sehingga menjadi pelanggaran sesuai dengan hukum negara setempat,¹ untuk kemudian dijual kembali dengan harga lebih murah dan mendapat keuntungan.² Sebelumnya, pembajakan umum terjadi dalam bentuk fisik, akan tetapi, sejak arus globalisasi semakin meningkat, saat ini pembajakan dapat dilakukan secara digital melalui Internet.

¹Thorsten Staake dan Elgar Fleisch, *Countering counterfeit Trade: Illicit Market Insights, Best-Practice Strategies, and Management Toolbox* (Berlin: Springer Science & Business Media, 2008), 17.

² "Definition of Piracy," *The Economic Times*, diakses pada 18 Februari, 2019, <https://economictimes.indiatimes.com/definition/piracy>.

Pada tahun 2016, *Organisation for Economic Co-operation and Development* (OECD) mempublikasikan sebuah studi terkait dampak dari penjualan barang palsu dan bajakan terhadap ekonomi. Barang-barang tersebut terjual hingga angka 2,5% dari total keseluruhan aktivitas perdagangan internasional pada tahun 2013.³ Lima negara yang terkena dampak serangan pemalsuan barang paling tinggi secara berturut-turut adalah Amerika Serikat (20%), Italia (14.6%), Prancis (12.1%), Swiss (11.7%), dan Jepang (8.2%).⁴ China menduduki peringkat pertama sebagai negara penghasil produk bajakan dan palsu tertinggi di dunia dengan persentase sebesar (63.2%), diikuti oleh Turki (3.3%), Singapura (1.9%), Thailand (1.6%), dan India (1.2%).⁵

Selanjutnya, menurut data yang dikeluarkan pada tahun 2018 oleh MUSO, sebuah perusahaan konsultan anti-pembajakan, kasus penggunaan konten bajakan digital secara global meningkat sebanyak 1.6%. Artinya, sebanyak 300 miliar kunjungan ke situs-situs pembajakan terjadi pada tahun 2017. Negara yang menduduki peringkat pertama perihal kunjungan ini adalah Amerika Serikat (27,9 miliar), diikuti oleh Rusia (20,6 miliar), India (17 miliar), Brazil (12,7 miliar), dan Turki (11,9 miliar).⁶ Pembajakan merupakan isu yang memprihatinkan. Produk bajakan ternyata tidak hanya dinikmati di negara berkembang, tetapi juga negara

³Organisation for Economic Co-operation and Development, *Trade in Counterfeit and Pirated Goods: Mapping the Economic Impact* (Paris: OECD Publishing, 2016), 50.

⁴Ibid, 53.

⁵“Where the World’s Fake Goods Originate,” Statista, 22 April, 2016, diakses pada 26 Februari, 2019, <https://www.statista.com/chart/4710/where-the-worlds-fake-goods-originate/>.

⁶“Global Piracy Increases Throughout 2017, Muso Reveals,” MUSO, diakses pada 5 Februari, 2019, <https://www.muso.com/magazine/global-piracy-increases-throughout-2017-muso-reveals/>.

maju yang notabene menjadi tempat asal kegiatan produksi barang-barang penderita tindakan ilegal tersebut.

Ministry of Economy, Trade, and Industry (METI) Jepang memandang bahwa *manga* dan *anime* merupakan bagian dari konten yang dapat menambah sumber pendapatan negara. Dalam konsumsinya, *manga* dan *anime* saling berhubungan erat: *manga* dapat diadaptasi menjadi *anime* dan *anime* dapat diadaptasi menjadi *manga*. Jika media yang digunakan oleh kreator untuk mengekspresikan ide melalui karya gambar dan teks biasa disebut dengan komik, masyarakat Jepang—secara umum—menyebutnya sebagai *manga*. Di sisi lain, keseluruhan produksi bidang animasi Jepang mencakup apa yang disebut sebagai *anime*.⁷ Kedua konten ini mengundang banyak penggemar dari berbagai kalangan dan belahan dunia.

Industri kreatif sebagai salah satu sektor yang berada di bawah naungan METI, memanfaatkan potensi kekayaan intelektual untuk membuka lapangan kerja bagi mereka yang ingin menyalurkan kreativitas dan keterampilannya.⁸ Sektor industri kreatif Jepang memprediksikan bahwa permintaan publik global terhadap konten media seperti *manga* dan *anime* akan terus mengalami kenaikan dalam kurun waktu sepuluh tahun. Jika pada tahun 2009 pemasukan keuntungan mencapai angka 22,7 triliun yen (sekitar, 209,4 miliar dolar AS),⁹ pada tahun 2020 konten ini

⁷Craig Norris, "Manga, Anime, and Visual Art Culture," *The Cambridge Companion to Modern Japanese Culture*, (2009): 236, diakses pada 5 Februari, 2019, <https://dx.doi.org/10.1017/CCOL9780521880473.014>.

⁸Mitsuhiro Yoshimoto, "The Status of Creative Industries in Japan and Policy Recommendations for Their Promotion," *NLI Research* (2003): 1, diakses pada 5 Februari, 2019, <https://www.ico-d.org/database/files/library/japan.pdf>.

⁹Pada tahun 2009, nilai tukar rupiah terhadap dolar AS sekitar Rp. 11.600.

akan membawa keuntungan sebesar 42,4 triliun yen (sekitar 391,2 miliar dolar AS)—atau dua kali lipatnya.¹⁰ Pada tahun 2016, METI mengeluarkan data terkait besaran kontribusi konten Jepang di pasar luar negeri. Jepang mengambil bagian kontribusi sebesar 2.5% dari total keseluruhan nilai pasar luar negeri pada tahun 2015 dengan persentase *manga* dan *anime* berturut-turut sebesar 24.1% dan 1.4%.¹¹ Prediksi dan data kontribusi yang dikeluarkan oleh METI ini memperlihatkan bahwa *manga* dan *anime* sangat berpotensi dalam memberikan keuntungan bagi pendapatan nasional negara.

Akan tetapi, tingginya tingkat minat masyarakat terhadap *manga* dan *anime* membuatnya menjadi rentan terhadap pembajakan. MUSO memfokuskan penelitian terhadap pembajakan konten *anime* pada tahun 2015. Dalam satu tahun, sebanyak 7,7 miliar kunjungan ke situs pembajakan *anime* secara global terjadi.¹² Menurut laporan *the Content Overseas Distribution Association* (CODA), kerugian pembajakan *manga*, *anime*, film, program penyiaran, dan musik di luar Jepang pada tahun 2014 lebih banyak dua kali lipat dari penjualan konten menggunakan jalur distribusi yang sah secara hukum. Kerugian dari penjualan ilegal diperkirakan berjumlah 288,8 miliar yen (sekitar 2,5 miliar dolar AS)¹³, sedangkan penjualan legal pada tahun yang sama hanya mencapai angka 123,4 miliar yen (sekitar 1,1

¹⁰Ministry of Economy, Trade and Industry of Japan, Creative Industry, *Cool Japan Initiative July 2014* (Tokyo, 2014), 1.

¹¹Ministry of Economy, Trade and Industry, Media and Content Industry Division, Commerce and Information Policy Bureau, *Current Status and Direction of Future Development* (2016), diakses pada 20 November 2019, https://www.meti.go.jp/english/policy/mono_info_service/content_industry/pdf/20160329001.pdf.

¹²“Can Japan’s Next Wave Engage a 7.7bn Anime Piracy Audience?” MUSO, 14 Oktober, 2016, diakses pada 5 Februari, 2019, https://www.muso.com/wp-content/uploads/2016/10/Muso_Mipom_Anime_Report_2016.pdf.

¹³Pada tahun 2014, nilai tukar rupiah terhadap dolar AS sekitar Rp. 12.400.

miliar dolar AS).¹⁴ Pembajakan secara *online* juga memperlihatkan bukti yang mencemaskan. Pada tahun yang sama, yakni 2014, METI melaporkan bahwa perkiraan biaya kerugian dari pembajakan *online* sebanyak 2 triliun yen (sekitar 20 miliar dolar AS).¹⁵

Penjabaran serangan yang dialami oleh Jepang dalam sektor industri kreatif, lebih khususnya konten *manga* dan *anime*, menjadi suatu masalah yang melatarbelakangi penelitian ini. Terlihat bahwa penyerangan dan pelanggaran hak kekayaan intelektual dapat dilakukan baik secara *offline* melalui jalur distribusi ilegal maupun *online* melalui Internet. Bahkan, maraknya pembajakan *online* seiring dengan peningkatan arus globalisasi menyebabkan kerugian yang jauh lebih besar. Selain kerugian dipikul oleh kreator, perusahaan publikasi, dan perusahaan produksi sebagai pemegang hak cipta, hasil penjualan karya *manga* dan *anime* yang seharusnya menjadi salah satu sumber pendapatan negara juga berkurang. Pemerintah Jepang merupakan aktor yang dapat dengan tegas menegakkan hukum-hukum terkait pelanggaran hak kekayaan intelektual untuk memberantas tindak kriminal tersebut. Oleh karena itu, penulis tertarik untuk menganalisis secara lebih jauh upaya pemerintah Jepang dalam menanggulangi pembajakan *manga* dan *anime*.

¹⁴“Estimate the Amount of Damage Caused by Piracy of Japanese Contents Overseas in 2014,” The Content Overseas Distribution Association, 31 Maret, 2016, diakses pada 21 Februari, 2019, <http://www.coda-cj.jp/news/detail.php?id=91>.

¹⁵Ministry of Economy, Trade and Industry, *METI to Start the First Cross-Industry Anti-Piracy Measures for Manga and Anime* (2014), diakses pada 1 Oktober, 2019, https://www.meti.go.jp/english/press/2014/0730_01.html.

1.2 Identifikasi Masalah

Menurut OECD, terdapat dampak-dampak negatif dari pembajakan bagi berbagai aktor, baik negara maupun non-negara. Pemerintah akan mengalami penurunan penerimaan pajak dan peningkatan pengeluaran biaya untuk kebutuhan kampanye anti-pembajakan atau anti-pemalsuan.¹⁶ Pemegang hak cipta akan mengalami penurunan harga dan jumlah penjualan, ketidaksesuaian royalti yang diterima dengan tingkat konsumsi produk, dan pengurangan lingkup penjualan karena hilangnya keuntungan.¹⁷ Bagi konsumen, kualitas yang diterima umumnya akan lebih rendah.¹⁸ Dampak-dampak ini kemudian mendorong keinginan negara untuk mengentaskan pembajakan.

Konten kreatif sangat rentan terhadap pembajakan; mengingat bahwa kreativitas memiliki daya tarik tersendiri bagi komunitas pecinta konten bersangkutan. Dalam tulisan karya Jones C., M. Lorenzen, dan Sapsed J., disebutkan bahwa kreativitas menjadi hal penting untuk membangun suatu industri yang mampu menambah pendapatan negara:

“Not all industries are organized principally to take advantage of and capture the market value of human creativity... Such individuals, teams, and networks, as well as the business firms that profit from them, are typically attracted to those geographic locations that offer the best milieus for them to coexist and interact. Thus, creative industries engage not only individuals, firms, and cities, but also national and international

¹⁶ Organisation for Economic Cooperation and Development, *The Economic Impact of Counterfeiting and Piracy* (Paris: OECD, 2007), 20.

¹⁷Ibid, 18.

¹⁸Ibid, 19.

governmental policies to support and protect national cultures and economic sectors."¹⁹

Kreativitas dan talenta memiliki korelasi dengan progres pertumbuhan ekonomi suatu negara.²⁰ Dalam laporan *Global Creativity Index* tahun 2015, Jepang menempati urutan ke-24 dari keseluruhan 139 negara yang terdaftar.²¹ Menyadari kelebihan di bidang kreativitas, Jepang memanfaatkan hal tersebut dengan menginisiasikan *Cool Japan*. *Cool Japan* merupakan suatu kebijakan yang dikemukakan oleh pemerintah pada tahun 2010, ditujukan untuk meningkatkan laju ekonomi melalui aktivitas ekspor yang fokus pada budaya Jepang.²² Budaya tersebut meliputi produk-produk dari berbagai macam industri kreatif seperti *manga* dan *anime*.²³ Pada tahun 2007, pemerintah Jepang memang telah mengumumkan keinginannya untuk mempromosikan budaya Jepang dengan fokus utama yakni ekspor *manga*, *anime*, dan musik karena semakin terkenalnya budaya populer Jepang, terlebih *manga* dan *anime*, di luar negeri.²⁴

Manga dan *anime* diciptakan tidak sekedar untuk hiburan semata, tetapi juga untuk mengungkapkan tradisi, sejarah, budaya, dan kehidupan sehari-hari masyarakat Jepang.²⁵ Tidak hanya itu, *manga* dan *anime* juga biasa digunakan oleh

¹⁹Jones, C., Lorenzen, M., & Sapsed, J, *Creative Industries* (Oxford: Oxford University Press, 2015), 3.

²⁰Martin Prosperity Institute, *The Global Creativity Index 2015* (Toronto, Ontario: Rotman School of Management, 2015), 14.

²¹Ibid, 22.

²²Ministry of Economy, Trade and Industry, Creative Industry, *Cool Japan Initiative*, 2.

²³Cabinet Office, Government of Japan, *Cool Japan Strategy Promotion Council* (Tokyo, 2015), 1.

²⁴Evan Miller, "Japanese Government: "Promote Anime and Manga," *Anime News Network*, 13 Februari, 2007, diakses pada 21 Februari, 2019, <https://www.animenewsnetwork.com/news/2007-02-13/japanese-government-promote-anime-and-manga>.

²⁵Robin E. Brenner, *Understanding Manga and Anime* (Westport, Connecticut: Libraries Unlimited, 2007), 1.

para kreator untuk mempersepsikan padangan mereka terhadap diri sendiri secara khusus dan dunia secara umum.²⁶ Tahun 1970-an merupakan era ketika *manga* dan *anime* mulai memperoleh popularitas dan menjadi produk yang biasa dikonsumsi oleh masyarakat seluruh dunia.²⁷

Dalam perkembangannya, *anime* memainkan peran penting untuk mendongkrak popularitas *manga*. Ramainya penyiaran *anime* ber-subtitle di televisi pada awal tahun 1980-an merupakan batu loncatan bagi kedudukan *manga* saat ini. Setelah seri-seri *anime* banyak ditayangkan, perlahan *manga* yang telah diterjemahkan juga mulai memasuki pasar. Pada akhirnya, popularitas *manga* berhasil mencapai tingkat yang tinggi pada akhir tahun 1990-an.²⁸ Pada dekade-dekade tersebut, penggemar *manga* dan *anime* mulai menjamur di seluruh dunia, tak terkecuali China. Di China, pada tahun 1980-an, *manga* dan *anime* yang populer meliputi “Ikkyu-san” dan “Astro Boy”; tahun 1990-an meliputi “Detective Conan,” “Chibi Maruko-chan,” “Slam Dunk,” dan “Doraemon”; dan tahun 2000-an meliputi “One Piece,” “Nana,” “Miss Kobayashi’s Dragon Maid,” dan “Black Butler.”²⁹ Hingga saat ini, China merupakan negara dengan tingkat konsumsi *manga* dan *anime* paling tinggi. Walaupun sedikit mengalami penurunan pada tahun 2018,³⁰ pada tahun 2017, *The Association of Japanese Animations* (AJA) menunjukkan

²⁶Kinko Ito, “Manga in Japanese History,” dalam *Japanese Visual Culture Explorations in the World of Manga and Anime*, ed. Mark W. MacWilliams (New York: M.E. Sharpe, Inc., 2008), 26.

²⁷Robin E. Brenner, *Understanding Manga and Anime*, 11.

²⁸Ibid, 12.

²⁹Wataru Kodaka dan Yusho Cho, “Anime a \$21bn Market – in China.” *Nikkei Asian*, 2 Mei, 2017, diakses pada 21 Februari, 2019, <https://asia.nikkei.com/Life-Arts/Arts/Anime-a-21bn-market-in-China>.

³⁰The Association of Japanese Animations, *Anime Industry Report 2018* (Tokyo, 2019), 6.

bahwa China menduduki posisi pertama sebagai negara pemegang kontrak produk *anime* berlisensi paling banyak di dunia.³¹

Seiring dengan kencangnya arus globalisasi yang ditandai oleh penurunan batas-batas signifikan antar negara dalam berdagang serta kemajuan teknologi dan transportasi,³² pergerakan barang dan jasa menjadi semakin sulit diawasi. *Manga* dan *anime* mengalami distorsi penjualan akibat situs-situs web pembajakan. Situs-situs ini terutama paling banyak beroperasi di China. Pemerintah Jepang kemudian melakukan kampanye besar dalam rangka melawan praktik pembajakan *manga* dan *anime* yang diunggah ke dalam situs-situs web ilegal. Fokus utama Jepang tentunya adalah China karena negara ini kerap menawarkan *manga* dan *anime* bajakan secara *online* dan gratis.³³ Di China, biaya kerugian dari pembajakan *manga* dan *anime* amat melesat. Sebuah laporan dari *Agency for Cultural Affairs of Japan* menunjukkan bahwa di kota-kota besar seperti Beijing, Shanghai, Guangzhou, dan Chongqing, total kerugian konten Jepang mencapai jumlah 560 miliar yen (sekitar 5,6 miliar dolar AS) per tahun, termasuk di dalamnya adalah konten *manga* dan *anime*.³⁴

Penjualan konten *anime* dan *manga* mempengaruhi peningkatan pendapatan sektor industri kreatif. Aktivitas pembajakan menjadi suatu masalah

³¹The Association of Japanese Animations, *Anime Industry Report 2017* (Tokyo, 2018), 6.

³²Mesut Savrul dan Ahmet Incekara, "The Effect of Globalization on International Trade: The Black Sea Economic Cooperation Case," dalam *International Conference on Eurasian Economies 2015 Session 5A: Trade and Growth* (Turki: 2015), 89.

³³"Japan Plans Campaign to Curb Manga, Anime Copyright Violations Abroad," *The Japan Times*, 28 Juli, 2014, diakses pada 24 Februari, 2019, <https://www.japantimes.co.jp/news/2014/07/28/national/crime-legal/japan-plans-campaign-curb-manga-anime-copyright-violations-abroad/#.XHH3OZMzZ0s>.

³⁴"The Shocking Facts of Piracy," *Manga-Anime Guardians*, diakses pada 21 Februari, 2019, <http://manga-anime-here.com/guardians>.

karena melanggar hak cipta yang melekat pada kreator ketika hasil karyanya telah resmi dipublikasikan. Pada akhirnya, keberlangsungan pembajakan akan mempengaruhi pendapatan yang seharusnya dapat dinikmati oleh kreator dan dikontribusikan kepada negara. Pembajakan *manga* dan *anime* ingin ditanggulangi dengan tegas oleh pemerintah Jepang karena merugikan berbagai pihak. Upaya-upaya tertentu pun sudah pemerintah coba lakukan, lebih khususnya dalam konteks penelitian ini, terhadap pembajakan di China.

1.2.1 Pembatasan Masalah

Penelitian ini fokus pada aktivitas pembajakan *manga* dan *anime* yang terjadi di China. China memiliki jumlah peminat konten *manga* dan *anime* yang tinggi, namun diiringi dengan pembajakan yang masif. Penelitian upaya pemerintah Jepang meliputi dua format: (1) upaya internal, bersama dengan perusahaan publikasi dan perusahaan produksi di Jepang dan (2) upaya eksternal, bersama dengan pemerintah dan perusahaan distributor di China. Pemilihan kedua bentuk upaya didasari oleh pertimbangan bahwa upaya internal dan eksternal melengkapi kekurangan satu sama lain. Rentang waktu yang ditetapkan adalah dari tahun 2014 hingga 2018. Pada tahun 2014, pemerintah Jepang sudah mulai berkeinginan untuk mengatasi masalah pembajakan secara tegas dengan membentuk suatu proyek terkait penanggulangan pembajakan *manga* dan *anime*. Sedangkan tahun 2018 merupakan batas waktu terakhir yang penulis tetapkan karena pada tahun selanjutnya, yakni 2019, pemerintah Jepang akan mengajukan hukum baru yang tidak hanya ditargetkan kepada distributor, tetapi juga para konsumen *manga* dan

anime ilegal yang berarti akan terjadi sebuah perubahan cukup signifikan dalam upaya perlindungan kedua konten ini.

1.2.2 Perumusan Masalah

Penelitian ini akan berusaha menjawab pertanyaan riset mengenai:
“Bagaimana upaya pemerintah Jepang dalam menanggulangi pembajakan manga dan anime di China pada tahun 2014-2018?”

1.3 Tujuan dan Kegunaan Penelitian

1.3.1 Tujuan Penelitian

Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis dan menjelaskan bagaimana upaya pemerintah Jepang dalam menanggulangi pembajakan konten *manga* dan *anime* di China. Penjelasan mengenai upaya-upaya apa saja yang telah dilakukan oleh pemerintah Jepang akan dibahas secara lebih mendalam berdasarkan keinginan untuk melindungi hak kekayaan intelektual melalui kerjasama dengan pihak-pihak tertentu baik di Jepang maupun China.

1.3.2 Kegunaan Penelitian

Penelitian ini memiliki kegunaan sebagai salah satu literatur rujukan atau referensi bagi para akademisi maupun peneliti yang tertarik untuk membahas isu serupa yakni pelanggaran HKI, lebih khususnya terkait hak cipta. Selain itu,

penelitian ini diharapkan dapat membangun kesadaran lebih mendalam akan pentingnya penegakan HKI bagi pembaca secara umum sehingga dapat dipraktikan dalam kehidupan sehari-hari. Secara keseluruhan, penelitian ini akan menambah wawasan tentang hubungan antara aktor negara, non-negara dan instrumen-instrumen ilmu Hubungan Internasional, terutama dalam ranah politik bisnis internasional pada era globalisasi.

1.4 Kerangka Pemikiran dan Literatur Survei

1.4.1 Literatur Survei

Pengkajian literatur yang sesuai dengan topik pembahasan merupakan bahan rujukan bagi penulis untuk menetapkan posisi dalam penelitian ini. Terdapat dua literatur yang mengemukakan dampak negatif dari pembajakan konten *manga dan anime*. Literatur Pertama berjudul “*Japanese Anime and Manga Copyright Reform*” karya Emily Schendl dan literatur kedua berjudul “*Transnational Convergence Culture: Grassroots and Corporate Convergence in the Conflict Over Amateur English-Translated Manga*” karya June M. Madeley.

Schendl menunjukkan bagaimana hukum terkait hak cipta harus terus-menerus mampu melindungi kreator seiring dengan perkembangan teknologi.³⁵ Komunitas *manga dan anime* internasional kerap digunakan sebagai wadah berbagi produk hasil *fan-subtitle*.³⁶ Distribusi produk ilegal ini dipicu oleh permasalahan

³⁵Emily Schendl, “Japanese Anime and Manga Copyright Reform,” *Washington University Global Studies Law Review* 15, no. 4 (2016): 635, diakses pada 18 Februari, 2019, https://openscholarship.wustl.edu/cgi/viewcontent.cgi?article=1598&context=law_globalstudies.

³⁶*Fan-subtitle* mengacu pada teks terjemahan dalam film–anime–yang dibuat oleh penggemar.

akses terhadap produk yang tidak sepadan dengan tingkat permintaan.³⁷ Internet lantas menjadi solusi penyebaran konten secara mudah namun ilegal.³⁸ Pelanggaran hak cipta terkait *manga* dan *anime* yang semakin parah ini menyebabkan pemerintah Jepang meluncurkan suatu program untuk memberantas pembajakan di berbagai situs web *online*. Program tersebut diumumkan pada tahun 2014 dengan nama “Manga Anime Guardians Projejt”.³⁹

Menurut Madeley, perluasan komunitas penggemar *manga* berbasis Internet memberikan ruang bagi situs-situs web *scanlation*⁴⁰ untuk menjamur. Pendapatan yang dihasilkan dari penyebaran *manga* hasil *scanlation* ini bukan mengalir kepada kreator, melainkan situs-situs tidak resmi tersebut.⁴¹ Pengunggah produk hasil *scanlation* memang tidak mendapat keuntungan, umumnya mereka melakukan aktivitas ini hanya untuk kepentingan komunitas. Akan tetapi, situs-situs *scanlation* akan menerima uang dari tawaran iklan karena tingginya volume lalu lintas di situs mereka.⁴²

Dua literatur lain yang penulis kaji mengemukakan argumen dasar bahwa pembajakan memberi dampak positif bagi *manga* dan *anime*. Literatur pertama berjudul “*Digital Piracy Debunked: A Short Note on Digital Threats and Intermediary Liability*” yang ditulis oleh Giancarlo F. Froiso dan literatur kedua

³⁷Ibid, 642.

³⁸Ibid, 643.

³⁹Ibid.

⁴⁰Kegiatan *scanning*, menerjemahkan, dan mengedit komik–manga–dari suatu bahasa ke bahasa lain. Biasa dilakukan oleh penggemar.

⁴¹June M. Madeley, “Transnational Convergence Culture: Grassroots and Corporate Convergence in the Conflict Over Amateur English-Translated Manga,” *Journal of Graphic Novels and Comics* 6, no. 4 (2015): 367, diakses pada 18 Februari, 2019, <http://dx.doi.org/10.1080/21504857.2015.1060617>.

⁴²Ibid.

berjudul “*Playing with Pirates: How Companies Can Win the Endgame*” karya Gilles Grolleau Sana El Harbi Insaf Békir.

Froiso mengatakan bahwa pembajak menyebabkan industri bersangkutan lebih inovatif dan gesit dalam beraktivitas. Hal ini dilaksanakan agar industri tidak terdahului oleh kegiatan distribusi ilegal.⁴³ Lebih lanjut, Froiso memaparkan pernyataan bahwa pembajakan berdampak positif bagi *manga* dan *anime* sebab penjualan DVD mengalami peningkatan karenanya.⁴⁴ Pada akhirnya, tampak bahwa pasar berskala internasional dapat dimasuki oleh kedua konten akibat pembajakan.

45

Grolleau menyebutkan bahwa semakin banyak orang yang menggunakan produk hasil bajak, semakin banyak keuntungan yang akan didapat. Hal ini dikarenakan tindak pembajakan dapat dengan lebih cepat menjangkau calon konsumen.⁴⁶ Menurutnya, pembajak merupakan inovator yang merangsang kemampuan inovatif—yang tanpa disadari—dimiliki oleh industri bersangkutan.⁴⁷ Kemudian, pasar-pasar luar negeri yang sebelumnya sulit untuk dimasuki, menjadi semakin terbuka akibat pemanfaatan teknologi oleh penggemar yang tinggal di negara bersangkutan. *Anime* dan *manga* semakin tersebar luas sehingga peluang bagi Jepang untuk mengimpor produk resmi ke pasar luar negeri juga meningkat.⁴⁸

⁴³Giancarlo F. Froiso, “Digital Piracy Debunked: A Short Note on Digital Threats and Intermediary Liability,” *Journal on Internet Regulation* 5, no.1 (2016): 10, diakses pada 18 Februari, 2019, <http://dx.doi.org/10.14763/2016.1.400>.

⁴⁴Ibid, 9.

⁴⁵Ibid, 9.

⁴⁶Gilles Grolleau Sana El Harbi Insaf Békir, “Playing with Pirates: How Companies Can Win the Endgame,” *Journal of Business Strategy* 37, no.3 (2016): 30, diakses pada 18 Februari, 2019, <http://dx.doi.org/10.1108/JBS-11-2014-0142>.

⁴⁷Ibid.

⁴⁸Ibid, 31-32.

Selain pandangan positif dan negatif, terdapat juga sebuah literatur karya Widhi Prasetya Nugraha berjudul “Upaya Jepang dalam Melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual Industri *Anime* dan *Manga*.” Dalam literatur ini, disebutkan bahwa kerugian yang dihasilkan dari pembajakan dengan cara *fan-subtitle* dan *scanlation* sangat signifikan bagi perekonomian Jepang, Upaya pemerintah dalam melindungi *manga* dan *anime* berhubungan erat dengan kolaborasi bersama perusahaan-perusahaan publikasi dan produksi. Secara lebih lanjut, literatur ini memperlihatkan bentuk-bentuk perlindungan yang telah dilakukan oleh pemerintah Jepang berupa penutupan situs-situs web ilegal dan pendekatan langsung terhadap komunitas penggemar.⁴⁹

Dari paparan pandangan-pandangan yang telah dikemukakan di atas, tampak bahwa pada satu sisi, tindak pembajakan memiliki konotasi negatif dan menyebabkan kerugian. Pada sisi lain, ditemui juga pengutaraan bahwa praktik yang terjadi di lapangan tidak demikian. Terlepas dari segala argumen yang telah diberikan, penulis berpendapat bahwa pembajakan memiliki dampak negatif terhadap konten *manga* dan *anime*. Kurangnya bukti-bukti kuat terkait peran pembajakan sebagai pendorong industri untuk berinovasi dan pembuka peluang pasar dalam skala besar menyebabkan penulis tidak setuju dengan tindak pembajakan *manga* dan *anime*.

Kalaupun, seperti yang telah dikemukakan oleh Froiso dan Grolleau, bahwa pembajakan dapat memberikan keuntungan, pastinya keuntungan tersebut

⁴⁹Widhi Prasetya Nugraha, “Upaya Jepang dalam Melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual Industri *Anime* dan *Manga*,” *Journal of International Relations* 5, no.2 (2019): 263, diakses pada 1 Maret, 2019, <http://ejournal-s1.undip.ac.id/index.php/jihi>.

belum sebanding dengan kerugian yang dihasilkan. Jika tidak, pemerintah Jepang tak mungkin berusaha untuk berantas dengan gencar dan tegas. Pembajakan juga merupakan pelanggaran hukum terkait hak cipta dan dapat dikategorikan sebagai aksi kejahatan. Oleh karena itu, penulis akan meneliti upaya yang dilakukan oleh pemerintah Jepang untuk menanggulangi tindak pembajakan di China yang merugikan perekonomian negara.

1.4.2 Kerangka Pemikiran

Kerangka pemikiran merupakan aspek penting dalam menyusun suatu penelitian. Menurut Grant dan Osanloo, kerangka pemikiran terdiri atas ide, prinsip-prinsip, konsep, dan gagasan dari pencetus suatu teori yang seringkali menjadi pedoman dalam menjawab pertanyaan riset sehingga tidak menyimpang dari batas-batas teori yang dapat diterima ketika ingin berkontribusi dalam bidang ilmiah maupun akademik.⁵⁰ Susunan kerangka pemikiran ini akan digunakan untuk menjawab pertanyaan riset terkait ilmu Hubungan Internasional yang telah dirumuskan sebelumnya.

Untuk memahami konsep hubungan internasional, kemampuan untuk membedakan ilmu 'Hubungan Internasional' dari subjek 'hubungan internasional' menjadi penting. 'Hubungan Internasional' (huruf besar) merupakan ilmu dan studi

⁵⁰ Dickson Adom, Emad Kamil Hussein, dan Joe Adu Agyem, "Theoretical and Conceptual Framework: Mandatory Ingredients of a Quality Research," *International Journal of Scientific Research* 7, no. 1 (2018): 438, diakses pada 24 Juli, 2019, <https://www.researchgate.net/publication/322204158>.

tentang 'hubungan internasional' (huruf kecil).⁵¹ Ilmu Hubungan Internasional bukan semata-mata persamaan dari lingkungan dan keadaan global saat ini. Ilmu Hubungan Internasional berupaya untuk secara lebih dalam merefleksikan aktor, struktur, peristiwa, serta proses, dan untuk menjelaskan, menginterpretasi dan menganalisis refleksi tersebut secara normatif.⁵² Sementara itu, hubungan internasional mengacu pada hubungan eksternal antara negara, bangsa, dan masyarakat; hubungan internasional utamanya dibedakan dari politik dalam negeri.⁵³

Globalisasi merupakan bagian dari fenomena hubungan internasional. Joseph E. Stiglitz, mengemukakan pendapatnya terkait makna globalisasi dalam konteks ekonomi dalam buku berjudul "*Globalization and Its Discontents.*" Bagi Stiglitz, globalisasi merupakan proses penurunan signifikansi batasan antara negara dan masyarakat dunia karena semakin terbukanya pasar; hal ini ditandai oleh penurunan biaya dan hambatan terhadap pergerakan barang, jasa, modal, dan pengetahuan dari satu negara ke negara lain. Penurunan signifikansi batasan ini menyebabkan terjadinya integrasi hubungan para aktor dalam aktivitas ekonomi internasional.⁵⁴ Tidak hanya Stiglitz, Robert M. Stern dan Alan V. Deardorff juga mendefinisikan globalisasi sebagai peningkatan volume perdagangan internasional, pergerakan modal, dan *foreign direct investment* (FDI). Selain itu, globalisasi juga

⁵¹Richard Devetak, "Introduction: The origins and changing agendas of international relations," dalam *An Introduction to International Relations Third Edition*, ed. Richard Devetak, Jim George, dan Sarah Percy (Cambridge University Press, 2017), 3.

⁵²Ibid.

⁵³Ibid, 4.

⁵⁴Joseph E. Stiglitz, *Globalization and Its Discontents* (New York: W. W. Norton & Company, 2002), 9.

menyebabkan lebih banyak aktor yang terlibat dalam aktivitas ekonomi global, baik negara maupun non-negara.⁵⁵

Pluralisme adalah distribusi kekuasaan di antara sejumlah aktor hubungan internasional.⁵⁶ Tokoh utama teori pluralisme, Ernst Haas dan James N. Rosenau, mengemukakan empat asumsi dasar perspektif pluralis. Pertama, negara bukan satu-satunya aktor utama hubungan internasional. Saat ini, keberadaan badan-badan lain seperti organisasi internasional, perusahaan multinasional, organisasi non-pemerintah, individu, dan kelompok-kelompok kepentingan juga menjadi sama penting.⁵⁷ Kedua, komponen-komponen negara melakukan aktivitasnya secara transnasional.⁵⁸ Ketiga, pengambilan keputusan yang dilakukan oleh negara tidaklah selalu rasional. Hal ini disebabkan oleh perbedaan perspektif, kepentingan, dan kebutuhan tiap komponen dalam proses negosiasi.⁵⁹ Keempat, isu-isu hubungan internasional menjadi semakin luas, termasuk di bidang ekonomi dan sosial.⁶⁰ Secara keseluruhan, terlihat bahwa aktor non-negara dapat mempengaruhi, menentukan perilaku, dan terlibat secara menyeluruh dalam hubungan internasional.⁶¹

Kepentingan nasional merupakan konsep penting yang digunakan dalam menganalisis penelitian ini. Menurut Joseph S. Nye, perumusan kepentingan

⁵⁵Alan V. Deardroff dan Robert M. Stern, "What the Public Should Know about Globalization and the World Trade Organization," dalam *Globalization and International Trade*, ed. Robert M. Stern (Singapur: World Scientific Publishing Co. Pte. Ltd., 2009), 21.

⁵⁶Jill Steans, Lloyd Pettiford, dan Thomas Diez, *Introduction to International Relations: Perspectives and Themes* (London: Pearson Education, 2005), 29.

⁵⁷Paul R. Viotti dan Mark Kauppi, *International Theory: Realism, Pluralism, Globalism* (New York: Macmillan Publishing Company, 1990), 7.

⁵⁸Ibid.

⁵⁹Ibid.

⁶⁰Ibid.

⁶¹Ibid

nasional harus melalui proses yang demokratis; kepentingan nasional merupakan hasil diskusi publik, bukan hasil proses pemungutan suara. Kepentingan nasional adalah serangkaian kebutuhan dan keinginan yang dimiliki oleh warga negara sehubungan dengan interaksi mereka bersama dunia global, oleh sebab itu, mereka berhak ambil andil dalam musyawarah.⁶² Kepentingan nasional meliputi nilai-nilai seperti hak asasi manusia dan demokrasi, jika publik merasa bahwa nilai-nilai tersebut sangat penting bagi identitas diri, mereka akan memperjuangkannya agar tidak dirusak.⁶³

Kepentingan nasional terbagi menjadi berbagai macam bentuk, salah satunya adalah kepentingan ekonomi. Pemikiran Arthur F. Bentley dalam buku berjudul "*The Process of Government*" memperlihatkan bahwa kepentingan ekonomi adalah bagian dalam proses pemerintahan yang patut diperhatikan. Menurutnya, aktivitas politik dan pemerintah kerap didasarkan pada aksi maupun interaksi kelompok-kelompok yang ingin memenuhi dan mengejar pengembangan kepentingan ekonomi. Negara dan hukum yang dibuat pada akhirnya akan menjadi perwakilan dari kepentingan tersebut.⁶⁴

Diplomasi merupakan salah satu instrumen politik luar negeri yang dimanfaatkan oleh suatu negara untuk mempertahankan kepentingannya,⁶⁵ tak terkecuali kepentingan ekonomi di era globalisasi. Definisi diplomasi itu sendiri

⁶²Joseph S. Nye, Jr, *National Interest in the Information Age* (New York: Carnegie Council on Ethics and International Affairs, 1999), 12.

⁶³Ibid.

⁶⁴Andrew McFarland, "Interest Group Theory," dalam *The Oxford Handbook of American Political Parties and Interest Groups*, ed. L. Sandy Maisel dan Jeffrey M. Berry (Oxford: Oxford University Press, 2012), 38.

⁶⁵Sukawarsini Djelantik, *Diplomasi dalam Politik Global* (Bandung: Unpar Press, 2016), xi.

menurut Hedley Bull adalah: *“The conduct of relations between states and other entities with standing in world politics by official agents and by peaceful means.”*⁶⁶

Ketika berhubungan dengan negara lain, terlebih dalam ranah ekonomi, ada kemungkinan bahwa ketegangan akan muncul. Nicholas Bayne serta Stephen Woolcock menyatakan bahwa ketegangan tersebut dapat direkonsiliasikan melalui diplomasi ekonomi. Ketegangan-ketegangan yang dimaksud ialah ketegangan antara sektor pemerintah, privat, dan masyarakat.⁶⁷

Dalam diplomasi ekonomi, negara-negara partisipan akan saling mengemukakan kepentingan nasional sehingga terbentuk kesepakatan perdagangan untuk mengatasi isu tertentu yang sedang dihadapi.⁶⁸ Poin penting lainnya terkait diplomasi ekonomi juga digarisbawahi oleh Maaïke Okano-Heijmans. Walaupun negara adalah aktor primer dan tindakan yang diambil sebagian besar bersandar pada keputusannya, lingkungan tempat negara-negara bersangkutan menjalani aktivitas kenegaraan serta kelompok-kelompok kepentingan lainnya yang beroperasi di negara-negara tersebut juga berkedudukan penting.⁶⁹

Diplomasi erat kaitannya dengan kerjasama internasional. Dalam melakukan hubungan internasional, banyak ketidakpastian yang biasa dihadapi oleh negara-negara seperti keadaan politik di dalam dan luar negeri, sifat dari suatu isu, dan kemampuan serta potensi rekan-rekan negara lainnya. Kerjasama

⁶⁶Hedley Bull, *The Anarchical Society: A Study of Order in World Politics Second Edition* (London: Macmillan Press, Ltd., 1995), 156.

⁶⁷Nicholas Bayne and Stephen Woolcock, “What is Economic Diplomacy?” dalam *The New Economic Diplomacy: Decision-making and Negotiation in International Economic Relations Fourth Edition*, ed. Nicholas Bayne dan Stephen Woolcock (New York: Routledge, 2017), 10.

⁶⁸Ibid, 8-9.

⁶⁹Maaïke Okano-Heijmans, *Economic Diplomacy: Japan and the Balance of National Interests* (Leiden: Martinus Nijhoff Publishers, 2013), 27.

internasional hadir untuk mengubah perilaku negara-negara partisipan dengan cara yang mempengaruhi solusi dari suatu isu.⁷⁰ William Zartman dan Saadia Touval mendefinisikan kerjasama internasional sebagai sebuah situasi ketika seluruh pihak sepakat untuk berprogres dan menghasilkan keuntungan baru yang tidak dapat dicapai melalui unilateralisme; tidak hanya dalam wujud yang nyata dan jelas, tetapi juga tidak berwujud seperti persepsi untuk menggapai tujuan tertentu—keamanan, kebebasan, kemakmuran, dan lain sebagainya—dan pengenalan batasan-batasan tertentu terhadap pihak yang terlibat.⁷¹

Kerjasama internasional terbagi dalam beberapa bentuk: multilateralisme; regionalisme; dan bilateralisme.⁷² Dalam multilateralisme, tiga atau lebih dari tiga negara akan membahas dan mengatasi suatu isu, baik negatif maupun positif, yang berkaitan dengan kepentingan bersama.⁷³ Dalam regionalisme, negara-negara yang berada dalam satu kawasan akan melakukan kerjasama di bidang ekonomi atau politik.⁷⁴ Dalam bilateralisme, dua negara akan bekerjasama dalam menghadapi isu tertentu melalui relasi *one-to-one* antar pemerintah. Pembuat keputusan dari kedua negara akan memberikan keistimewaan dan keuntungan kepada satu sama lain; keistimewaan dan keuntungan yang tidak dimiliki oleh negara-negara lain.⁷⁵

⁷⁰Kenneth W. Abbott dan Duncan Snidal, "Pathways to International Cooperation," dalam *The Impact of International Law on International Cooperation: Theoretical Perspectives*, ed. Eyal Benvenisti dan Moshe Hirsch (New York: Cambridge University Press, 2004), 51.

⁷¹William Zartman dan Saadia Touval, "Introduction: Return to the Theories of Cooperation," dalam *International Cooperation: The Extents and Limits of Multilateralism*, ed. William Zartman dan Saadia Touval (New York: Cambridge University Press, 2010), 1.

⁷²Etel Solingen, "Multilateralism, Regionalism, and Bilateralism: Conceptual Overview from International Relations Theory," dalam *International Relations in Southeast Asia: Between Bilateralism and Multilateralism*, ed. N. Ganesan dan Ramses Amer (Singapura: Institute of Southeast Asian, 2010), 3-4.

⁷³Etel Solingen, *Multilateralism, Regionalism, and Bilateralism*, 4.

⁷⁴Ibid, 12.

⁷⁵Ibid, 18.

Pembajakan merupakan isu yang dihadapi oleh aktor dalam penelitian ini. Berikut merupakan definisi pembajakan menurut *World Intellectual Property Organization* (WIPO):

“...unauthorized activity is carried on for commercial gain ... piracy will often be carried out on an organized basis, since not only is the unauthorized reproduction of a work involved, but also the subsequent sale or distribution of the illegally reproduced work, which will require some form of organized distribution network or contact with potential purchasers. To the consumer, often only the end of the chain of such a distribution network will be visible in the form of one sales outlet selling a pirated product.”⁷⁶

Aktivitas pembajakan disebabkan oleh faktor-faktor tertentu. Faktor-faktor tersebut dapat dikategorikan menjadi dua bentuk, yakni *push factors* dan *pull factors*. *Push factors* merupakan kondisi-kondisi yang tercerminkan dari sisi persediaan dan mendorong pemasok untuk meningkatkan pendiriannya dalam suatu isu. Sementara itu, *pull factors* adalah kondisi-kodisi yang tercerminkan dari sisi permintaan dan memengaruhi karakteristik penerima dalam suatu isu⁷⁷

Sebagai jawaban atas masalah pembajakan, konsep lain yang digunakan adalah Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Adapun penjelasan konsep HKI berdasarkan WIPO adalah:

“The legal rights which result from intellectual activity in the industrial, scientific, literary and artistic fields... aims at safeguarding creators and other producers of intellectual goods and services by granting them certain time-limited rights to control the use made of those productions.”⁷⁸

Secara lebih lanjut, WIPO menyatakan bahwa negara memiliki kepentingan tersendiri yang mempengaruhi keinginannya untuk menegakkan hukum terkait kekayaan intelektual. Kepentingan-kepentingan tersebut meliputi:

⁷⁶World Intellectual Property Organization, *WIPO Intellectual Property Handbook* (Jenewa: WIPO Publication, 2008), 51.

⁷⁷D.N. Dwivedi, *Macroeconomics: Theory and Policy* (New Delhi: Tata McGraw-Hill Education, 2005), 414.

⁷⁸World Intellectual Property Organization, *WIPO Intellectual Property*, 3.

(1) menjalani kewajibannya dalam memberikan serta melindungi hak moral maupun ekonomi milik kreator dan publik yang mengkonsumsi kreasi dan (2) mempromosikan penyebaran hasil kreativitas kreator melalui perdagangan yang adil sehingga dapat berkontribusi pada pembangunan ekonomi dan sosial.⁷⁹

HKI memiliki berbagai macam jenis kekayaan intelektual yang diatur di dalamnya, salah satunya adalah hak cipta (*copyright*). Hak cipta itu sendiri merupakan:

“...deals with the rights of intellectual creators. Copyright law deals with particular forms of creativity, concerned primarily with mass communication. It is concerned also with virtually all forms and methods of public communication, not only printed publications but also such matters as sound and television broadcasting, films for public exhibition in cinemas, etc.”⁸⁰

Penekanan terhadap perlindungan hak cipta gencar dilakukan karena urgensi yang muncul dari dalam industri. Urgensi yang dimaksud adalah: (1) kemajuan teknologi—lebih khususnya digital—untuk produksi dan reproduksi, baik secara resmi maupun tidak resmi, konten-konten berhak cipta secara menyeluruh untuk disebarluaskan dan (2) volume perdagangan produk dan jasa berhak cipta semakin meningkat dan menjadi bisnis yang berkembang pesat di seluruh dunia.⁸¹

Peran negara di dalam pasar merupakan konsep yang digunakan dalam penelitian ini. Negara merupakan fasilitator aktor-aktor yang mendorong siklus kehidupan ekonomi. Bahkan, negara juga memainkan peran seperti menetapkan

⁷⁹Ibid.

⁸⁰Ibid, 40.

⁸¹World Intellectual Property Organization, *WIPO Intellectual Property Handbook*, 213.

aturan dan memantau aktivitas mereka.⁸² Pada dasarnya, pemerintah kerap bergantung pada para sektor privat untuk mendorong kemajuan ekonomi negara. Hal ini terlihat dari kontribusi sektor tersebut terhadap pendapatan pajak, pertumbuhan dan stabilitas dalam masyarakat, lapangan kerja, dan produksi barang serta jasa untuk memenuhi kebutuhan sehari-hari. Oleh karena itu, pemerintah harus mampu mendukung dan menjaga aktivitas-aktivitas yang dilakukan oleh para pelaku ekonomi dalam rangka mencari keuntungan.⁸³

Dalam melindungi hak kekayaan intelektual warga negaranya, negara tentu berupaya untuk mengimplementasikan cara-cara dan langkah-langkah tertentu. Upaya merupakan pengerahan tenaga dan usaha kuat yang dilakukan untuk menyelesaikan suatu kewajiban, umumnya diterapkan dalam tugas dan pekerjaan.⁸⁴

1.5 Metode Penelitian dan Teknik Pengumpulan Data

1.5.1 Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode kualitatif. Menurut John Creswell, metode kualitatif merupakan cara kerja yang mengutamakan teks, gambar, suara, atau gabungan keseluruhannya untuk kemudian dianalisis kembali sehingga pemahaman terhadap isu yang dibahas

⁸² S.R.T.P. Sugunakararaju, "Globalisation and Changing Role of the Nation-State," dalam *Globalization and the Changing Role of the State*, ed. Rumki Basu, (Sterling Publishers Pvt. Ltd, 2008), 34.

⁸³ William K. Tabb, *Economic Governance in the Age of Globalization* (New York: Columbia University Press, 2004), 3.

⁸⁴ Mary E. Mitchell, *32 Easy Lessons in Metaphysics and the Science of Our Mind* (Bloomington: Balboa Press, 2014).

meningkat.⁸⁵ Lebih lanjut, jenis metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif. Metode ini menggambarkan dan mengkonseptualisasikan suatu fenomena secara sistematis sesuai dengan fakta yang ada, dengan tujuan menciptakan sebanyak mungkin pernyataan-pernyataan yang sesuai dengan situasi dan konteks.⁸⁶ Pada penelitian ini, peneliti akan menganalisis pertanyaan masalah secara kualitatif dengan memberikan argumen yang didukung oleh data-data, fakta-fakta dan sifat-sifat sehubungan dengan fenomena yang diselidiki.

1.5.2 Teknik Pengumpulan Data

Teknik yang digunakan dalam mengumpulkan data-data penunjang penelitian ini adalah pengumpulan data sekunder. Data sekunder ditujukan untuk membantu dan mendukung jawaban pertanyaan penelitian dengan cara memilih sumber-sumber relevan.⁸⁷ Penulis memanfaatkan sumber-sumber yang secara resmi dipublikasikan oleh lembaga dan kementerian negara, konstitusi hukum, hasil dari penyelenggaraan pertemuan atau kesepakatan antar-negara bersangkutan. Selain itu, penulis juga menggunakan berbagai macam literatur, *hardcopy* dan *softcopy*, baik berupa buku cetak, artikel jurnal, artikel berita, konten *website*, dan lain sebagainya.

⁸⁵John. W. Creswell, *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches Fourth Edition* (California: Sage Publications, 2013), 17.

⁸⁶Hossein Nassaji, "Qualitative and Descriptive Research: Data Type versus Data Analysis," *Language Teaching Research* 19, no. 2 (2015): 131, diakses pada 19 Februari, 2019, <http://dx.doi.org/10.1177/1362168815572747>.

⁸⁷Mohammad Nazir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 1998), 57.

1.6 Sistematika Pembahasan

Secara garis besar, sistematika penyajian tulisan terdiri dari bagian awal, bagian utama, dan bagian akhir. Untuk menjawab pertanyaan penelitian yang sudah dirumuskan sebelumnya, maka penulis akan secara sistematis membahas:

BAB I, yakni bab pendahuluan, meliputi: latar belakang masalah; identifikasi masalah yang berisikan pembatasan dan perumusan masalah; tujuan dan kegunaan penelitian; kajian literatur; kerangka pemikiran; metode penelitian; teknik pengumpulan data; dan terakhir sistematika pembahasan.

Dalam **BAB II**, penulis akan membahas struktur dan profil lembaga pemerintah Jepang yang berkontribusi dalam melindungi *manga* dan *anime*. Lembaga-lembaga ini terdiri dari: *Ministry of Economy, Trade, and Industry*; *Content Overseas Distribution Association*; *Agency for Cultural Affairs*; dan *National Police Agency*.

Selanjutnya, dalam **BAB III**, akan dipaparkan popularitas serta tindak pembajakan *manga* dan *anime* di China, pemaparan ini mencakup: sejarah singkat kedatangan *manga* dan *anime* di China; aktivitas perdagangan dan pembajakan *manga* dan *anime* di China; dan landasan serta penegakan hukum terkait pembajakan *manga* dan *anime* di China.

BAB IV merupakan penjabaran jawaban dari pertanyaan penelitian, yakni upaya-upaya pemerintah Jepang dalam menanggulangi pembajakan *manga* dan *anime* di China yang dilakukan secara: (1) internal, yakni bersama dengan

perusahaan publikasi dan perusahaan produksi *manga* dan *anime* di Jepang dan (2) eksternal, yakni bersama pemerintah China dan perusahaan distribusi di China.

Terakhir, yaitu **BAB V**, berisikan simpulan dari susunan penelitian yang telah dilaksanakan.