

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Hak Kekayaan Intelektual (HKI) adalah hak yang lahir untuk melindungi dan mempertahankan hasil kreativitas seseorang yang melahirkan suatu produk atau proses yang memiliki kegunaan dan nilai komersial. HKI merupakan suatu aset yang bernilai karena karya-karya intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra, atau teknologi diciptakan dengan adanya pengorbanan tenaga, waktu, dan biaya. Manfaat ekonomis yang dapat dinikmati dan nilai ekonomis yang melekat memunculkan konsep *property* terhadap karya-karya intelektual tersebut. Bagi dunia usaha, karya-karya tersebut dapat diakui sebagai aset perusahaan.<sup>1</sup>

Menjadi salah satu objek kajian dari HKI, hak cipta mempunyai cakupan objek yang perlindungan ruang lingkupnya paling luas, meliputi ilmu pengetahuan, seni serta sastra yang di dalamnya juga termasuk program komputer. Perlindungan terhadap hak cipta atau *copyright* terdapat dalam *Trade-Related Aspects Of Intellectual Property Rights (TRIPs) Agreement* 1994 dan *World Intellectual Property Organization (WIPO) Copyright Treaty (WCT)* 1996. Pasal 9 ayat (2) *TRIPs Agreement* menyatakan bahwa: “*Copyright protection shall extend to expressions and not to ideas, procedures, methods of operation or mathematical concepts as such.*” Pasal 2 WCT juga menyebutkan bahwa: “*Copyright protection extends to expressions*

---

<sup>1</sup> Abdul Atsar, 2018, *Mengenal Lebih Dekat Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Yogyakarta: Deepublish, hlm. 3.

*and not to ideas, procedures, methods of operation or mathematical concepts as such.*” Dalam Pasal 9 ayat (2) TRIPs Agreement dan Pasal 2 WCT di atas sama-sama menyebutkan bahwa karya yang dilindungi dalam hak cipta adalah karya yang telah diekspresikan dan tidak dalam bentuk ide, prosedur, metode kerja atau konsep matematis sejenisnya.

Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta (UUHC), menjelaskan bahwa hak cipta adalah hak eksklusif yang secara langsung dimiliki oleh pencipta setelah berhasil membuat suatu kreasi yang bersumber dari pikirannya dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku.<sup>2</sup> Dalam penjelasan tersebut menyatakan bahwa perlindungan terhadap suatu karya cipta itu timbul secara prinsip deklaratif dan karya tersebut dilindungi oleh undang-undang. Hak eksklusif yang didapat dari hak cipta memberikan perlindungan atas suatu ciptaan yang dihasilkan dalam bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan bagi penciptanya secara otomatis berdasarkan sistem deklaratif. Efek yang didapat dari konsep perlindungan hak cipta ini adalah pemegang hak cipta memiliki hak untuk menggunakan sendiri ciptaannya, mempunyai kekuatan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan ciptaannya, mengalihkan ciptaannya kepada pihak lain dan melarang pihak lain untuk menggunakan, mengizinkan atau mengalihkan ciptaannya.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Penjelasan Umum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>3</sup> Fitri Murfianti, 2019, “*Hak Cipta Dan Karya Seni Di Era Digital*”, Penelitian Pustaka Institut Seni Indonesia, Surakarta, hlm. 3.

Berbagai bentuk ciptaan berkembang sesuai dengan perkembangan zaman. Jaringan internet dan digitalisasi berpengaruh kepada ciptaan yang semula berwujud konvensional berubah menjadi bentuk digital. Perubahan yang didapat terhadap penggunaan teknologi internet pada ciptaan yang awalnya hanya berbentuk fisik kini berubah menjadi bentuk digital. Terdapat beberapa penyebutan dari karya berbentuk digital ini, yaitu *digital content*, *digital works*, *digital copyrights*, dan *digital information*.<sup>4</sup>

Konten digital merupakan karya yang diciptakan dalam berbagai macam kreasi, dalam wujud video, tulisan, gambar, audio maupun gabungan dari beberapa format tersebut yang telah melewati proses digitalisasi.<sup>5</sup> Beberapa contoh dari konten digital tersebut, yaitu berupa film dengan resolusi tinggi, musik, *video games*, buku dan komik digital dari berbagai bahasa yang dapat diakses, diunduh, serta disediakan dengan mudah menggunakan teknologi internet yang berkembang pesat.<sup>6</sup> Berbagai macam konten digital ini merupakan produk dari perwujudan suatu ide/kreativitas yang dilindungi HKI.

Eksistensi teknologi digital dan media penyimpanannya menyebabkan karya cipta digital menjadi mudah untuk digunakan dan disebar. Namun tidak menutup kemungkinan juga dapat memberikan kemudahan bagi para pihak yang tidak memiliki hak untuk melakukan pelanggaran hak cipta,

---

<sup>4</sup> *Ibid.*

<sup>5</sup> Jazimatul Husna, 2019, *Peran Pustakawan Sebagai Kreator Konten Digital*, ANUVA: Jurnal Kajian Budaya, Perpustakaan, dan Informasi, Vol. 3(2), hlm. 177.

<sup>6</sup> Seul-Ki Choi and Jin Kwak, 2020, *Feature Analysis and Detection Techniques for Piracy Sites*, Journal of KSII Transactions On Internet and Information Systems, Vol. 14, No. 5, hlm. 2205.

sehingga pentingnya kolaborasi antara hukum dan teknologi yang memuat ketentuan-ketentuan perlindungan hak cipta dalam ranah digital.<sup>7</sup> Pengaturan hak cipta terhadap konten digital di internet terdapat dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang tertuang di dalam Bab VIII pada pasal 54 mengenai Konten Hak Cipta dan Hak Terkait dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi, yang menyatakan bahwa:

“Untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait melalui sarana berbasis teknologi informasi, Pemerintah berwenang melakukan:

- a. pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait;
- b. kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait; dan
- c. pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap Ciptaan dan produk Hak Terkait di tempat pertunjukan.”

Pasal tersebut menunjukkan bahwa pemerintah mempunyai kewenangan mengenai perlindungan terhadap hak cipta di internet.

*Webtoon* merupakan salah satu konten yang banyak diminati publik dari sekian banyaknya konten digital. Istilah “*Webtoon*” merujuk kepada komik digital yang berasal dari Korea Selatan yang terkenal di pasar media digital internasional sejak sepuluh tahun belakangan ini. Komik digital ini memiliki format khusus yang mengikuti metode serialisasi unik dengan membuat format komik dalam bentuk bergulir vertikal dan penuh warna.

---

<sup>7</sup> Alberto Eka Sutisna dan Rianda Dirkareshza, 2022, *Optimalisasi Mitigasi dan Penegakan Hukum Hak Cipta Terkait Pembajakan Komik Pada Website Illegal*, Jurnal Hukum dan Kenotariatan, Vol. 6 No. 2 Tahun 2022, hlm.773.

Dengan format yang unik tersebut menjadikan salah satu alasan mengapa *Webtoon* banyak digemari orang-orang.<sup>8</sup> Dalam UUHC memang tidak dimuat secara jelas mengenai *Webtoon*, tetapi jika dirujuk sebagai karya seni maka masuklah sebagai ciptaan yang dilindungi di dalam pasal 40 poin (1) huruf f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase di dalam UU Hak Cipta.<sup>9</sup>

Semakin meningkatnya kepopuleran *Webtoon* di pasar media digital internasional, artinya semakin banyak pembaca yang berasal dari berbagai belahan dunia. Dengan ini situs dan platform utama pencipta *Webtoon* yang terkenal di Korea Selatan, seperti *Naver Webtoon*, *Lezhin Comics*, *Daum Webtoon*, *Kakaopage* dan yang lainnya berusaha melakukan glokalisasi<sup>10</sup> ke berbagai wilayah, seperti Amerika Serikat dan negara-negara di Asia untuk mengakomodasi popularitas dan jumlah pembaca yang semakin meningkat di luar Korea Selatan. Glokalisasi yang dilakukan perusahaan-perusahaan besar ini adalah dengan memproduksi, menerjemahkan, melisensi, dan menginvestasikan *Webtoon-Webtoon* ini ke dalam beberapa bahasa untuk para pembaca luar.<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> Jang Minji, 2021, *2020 Korea Copyright Protection Agency Report*, Seoul: Korea Copyright Protection Agency, hlm. 22.

<sup>9</sup> Muhammad Rizki Kurnia, Nuzul Rahmayani, dan Jasman Nazar, 2023, *Legalitas Manga-Scanlation pada Komik/Manga Online di Situs Mangaku.Live Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*, *Supremasi Jurnal Hukum*, Vol. 5 No. 2, hlm. 161.

<sup>10</sup> Glokalisasi merupakan leburan dari dua istilah yakni “globalisasi” dan “lokalisasi”. Singkatnya, makna kata Glokalisasi adalah strategi sebuah perusahaan untuk masuk ke dalam pasar baru dengan memodifikasi sedikit produk atau layanannya untuk menjadi relevan dengan masyarakat setempat dan menyesuaikan diri dengan budaya dan hukum yang berlaku di daerah tersebut agar produk global tersebut diterima oleh konsumen lokal.

<sup>11</sup> Brian Yecies and Ae-Gyung Shim, 2021, *South Korea's webtooniverse and The Digital Comic Revolution*, London: Rowman & Litylefield, hlm. 2.

Namun, meskipun upaya perusahaan-perusahaan tersebut dalam melakukan tindakan glokalisasi dapat membantu perkembangan kepopuleran *Webtoon*, *scanlation* telah membawa *Webtoon* ke berbagai negara jauh lebih cepat dan lebih mudah diakses daripada perusahaan resmi. *Scanlation* yang merupakan gabungan dari kata *scanning* dan *translating* adalah suatu kegiatan pemindaian, penerjemahan, dan pengeditan yang dilakukan secara amatir terhadap suatu media seperti *Webtoon*. Orang yang melakukan *scanlation* pada umumnya adalah para penggemar dari *Webtoon* itu sendiri yang berasal dari dalam maupun luar Korea Selatan.<sup>12</sup>

Kelompok *scanlator* ini tidak hanya mengedit dan menerjemahkan *Webtoon* ke dalam beberapa bahasa yang berbeda, tetapi juga mengunggah hasil kerja mereka ke situs dan website lain secara gratis yang dilakukan tanpa izin para pemilik konten *Webtoon* tersebut. Menurut *Korean Foundation for International Cultural Exchange (KOFICE) report*, lebih dari 1.300 website *scanlation* yang aktif lebih di 30 negara. Mereka mengadakan penerjemahan terhadap *Webtoon-Webtoon* yang berasal dari Korea dan juga negara-negara lain secara amatir dan tanpa izin ke dalam lebih dari 40 bahasa serta diakses sebanyak 334,8 miliar kali pada tahun 2020.<sup>13</sup>

Dalam mengatasi tindakan *scanlation* terhadap *Webtoon*, *Naver Webtoon* memperkenalkan teknologi canggih berbasis kecerdasan buatan yang bernama *Toon Radar*. Program ini telah dilatih untuk memantau situs web

---

<sup>12</sup> Jenny Yuhun Myung, 2021, “*Webtoon Scanlation Groups: Foreign Readership and Participatory Fandom of South Korean webtoons*”, Austin: University of Texas, hlm. 1.

<sup>13</sup> Lee Hae-Rin, “*Illegal ‘scanlation’ of Web Comics Overseas Frustrates Korean Creators*”, <https://m.koreatimes.co.kr/pages/article.asp?newsIdx=314538> diakses pada tanggal 1 Februari 2023, pukul 16.16 WIB.

ilegal secara otomatis. Saat menemukan *Webtoon* bajakan, program ini mengekstrak informasi pengguna yang terdapat dalam gambar hasil *screenshot Webtoon* dan kemudian memblokir akun distributor tersebut untuk tidak mendapatkan akses di masa mendatang ke platform *Webtoon* resmi. *Toon Radar* tidak menjamin pencegahan pembajakan, tetapi memperlambat waktu yang dibutuhkan untuk mengunggah episode asli di website ilegal.<sup>14</sup>

Menurut *Kakao Entertainment*, sebanyak 63% masyarakat Indonesia menggunakan situs bajakan komik online. *Kakao Entertainment's Global Webtoon Illegal Distribution Task Force*, yang didedikasikan untuk menindak situs pembajakan di dalam dan luar Korea Selatan, telah memblokir lebih dari 15.000 item *Webtoon* ilegal dan menutup 206 grup Telegram, 13 grup *scanlation* besar, serta 32 saluran donasi terkait yang mendanai layanan *scanlation* di Indonesia. Tim ini juga mengirim anggota mereka ke Indonesia untuk melakukan wawancara terpisah dengan operator dan pengguna website bajakan yang bersangkutan, menginvestigasi saluran distribusi ilegal dan menyediakan edukasi terhadap penyebaran konten ilegal.<sup>15</sup> Namun, tindakan-tindakan tersebut tampaknya tidak cukup untuk mengatasi kegiatan *scanlation* yang semakin banyak. Meskipun beberapa situs *scanlation* sudah ditutup,

---

<sup>14</sup> Park Han-Sol, "Major Webtoon Platforms' Fight Against Piracy", <https://m.koreatimes.co.kr/pages/article.amp.asp?newsIdx=344709> diakses pada tanggal 9 April 2023, pukul 20.28 WIB.

<sup>15</sup> Lee Si-Jin, "Kakao Entertainment Continues Fight Against Pirate Content Sites in Indonesia", <https://asianews.network/kakao-entertainment-continues-fight-against-pirate-content-sites-in-indonesia/> diakses pada tanggal 10 April 2023, pukul 13.35 WIB.

tetapi masih banyak situs lainnya yang masih aktif dikarenakan banyaknya pihak yang berpartisipasi dalam tindakan pembajakan ini.<sup>16</sup>

Salah satu dari sekian banyaknya grup *scanlation* di Indonesia yang masih aktif sampai saat sekarang ini ialah Shinigami.Id. Grup *scanlation* ini memiliki situs website sendiri yang di dalamnya berisi ribuan komik digital, salah satunya *Webtoon*, yang mereka terjemahkan ke dalam Bahasa Indonesia tanpa izin dari para kreator asli. Mereka mengunggah beberapa hasil terjemahan *Webtoon* yang berbeda setiap harinya. Hasil *scanlation* yang mereka kerjakan biasanya diupload ke situs ilegal ini beberapa jam setelah *Webtoon* asli dirilis di situs resmi.<sup>17</sup>

*Webtoon* dari Korea Selatan yang berjudul 전지적 독자 시점 (*Omniscient Reader Point of View*) dari kreator Sing N Song menjadi salah satu karya yang menjadi korban *scanlation* dari grup Shinigami.Id. Komik digital ini dirilis di *Naver Webtoon* dalam Bahasa Korea dan hasil terjemahan resminya dirilis di aplikasi *Line Webtoon* yang berada di bawah naungan *Naver* dalam beberapa bahasa yang salah satunya Bahasa Indonesia. Dapat dilihat bahwa meskipun *Webtoon* tersebut sudah diterjemahkan secara legal, tetap saja masih ada hasil terjemahan ilegal yang dilakukan oleh para *scanlator*.<sup>18</sup>

---

<sup>16</sup> Yang Seo-Yeon, "War Against Illegal Sharing of webtoons and Web Novels", <https://times.postech.ac.kr/news/articleView.html?idxno=22291> diakses pada tanggal 1 Februari 2023, pukul 17.20 WIB.

<sup>17</sup>Shinigami. Id, <https://shinigami.ae/>, diakses pada tanggal 5 Agustus 2023, pukul 17.15 WIB.

<sup>18</sup> Shinigami. Id, "Omniscient Reader's Viewpoint", <https://shinigami.ae/series/omniscient-reader-viewpoint/>, diakses pada tanggal 5 Agustus 2023, pukul 17.20 WIB.



Seluruh tindakan mengedit dan mendistribusikan konten *Webtoon* melalui metode *scanlation* ke situs online yang tidak berlisensi tergolong sebagai tindakan pembajakan dan merupakan pelanggaran hak cipta. Pembajakan dirumuskan dalam Pasal 1 angka 23 UUHC 2014. Dalam pasal tersebut menyebutkan bahwa: “Pembajakan adalah penggandaan ciptaan dan/atau produk hak terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.”

Salah satu kreator *Webtoon* dari *Lezhin Comics*, Ggang-e, mengatakan bahwa alasan dibalik kelompok *scanlation* ini adalah para pembaca muda yang berasal dari berbagai negara. Mereka membentuk kelompok-kelompok *scanlation*, bekerjasama melalui internet, dan mengklaim bahwa para kreator *Webtoon* seharusnya merasa tersanjung oleh promosi global yang mereka tawarkan secara gratis. Alasan mereka melakukan distribusi *Webtoon* tanpa izin terus berlanjut. Para kelompok *scanlation* amatir juga mengatakan bahwa biaya, kualitas, dan kecepatan rilis di platform resmi gagal memenuhi ekspektasi para pembaca global.<sup>19</sup>

Beberapa kreator *Webtoon* menjadi korban *cyberbullying* karena angkat bicara mengenai karya mereka yang dieksploitasi tanpa izin. Sebagian *scanlator* dan pembaca membombardir dengan fitnah, kata kasar, dan gambar tidak senonoh karena para kreator menyatakan ketidaksetujuan mereka dengan tindakan *scanlation* di media sosial. Berdasarkan survei yang dilakukan, 92% dari kreator *Webtoon* mengatakan bahwa *scanlation* telah mempersulit mereka dalam mengerjakan karya mereka saat ini dan lebih dari 50%

---

<sup>19</sup> *Ibid.*

memberpertimbangkan untuk memberhentikan karir mereka karena distribusi ilegal tersebut.<sup>20</sup>

Berdasarkan penjelasan di atas, penulis berpendapat bahwa perlunya pemahaman yang lebih dalam mengenai pelanggaran terhadap hak cipta karya digital berupa pembajakan. Oleh sebab itu penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul **“PENGATURAN TINDAKAN *SCANLATION* DALAM HAK CIPTA BERDASARKAN *TRIPS AGREEMENT* DAN *WIPO COPYRIGHT TREATY* (Pada Kasus *Webtoon* di Indonesia)”**

#### **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimanakah pengaturan tindakan *scanlation* terhadap *Webtoon* terkait dengan hak cipta ditinjau dari hukum internasional?
2. Bagaimana bentuk perlindungan terhadap *Webtoon* dari tindakan *scanlation* di Indonesia?

#### **C. Tujuan Penelitian**

1. Untuk mengetahui pengaturan tindakan *scanlation* terhadap *Webtoon* terkait dengan hak cipta ditinjau dari hukum internasional.
2. Untuk mengetahui bentuk perlindungan terhadap *Webtoon* dari tindakan *scanlation* di Indonesia.

#### **D. Manfaat Penelitian**

---

<sup>20</sup> *Ibid.*

Adapun manfaat yang dapat diambil dari penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

- a. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan melatih kemampuan penulis dalam melakukan penelitian hukum dan menuangkannya ke dalam suatu bentuk tulisan.
- b. Penelitian ini diharapkan dapat memberikan masukan, sumbangan pemikiran dan menambah pengetahuan dalam bidang Hukum Internasional dan Hukum Nasional mengenai Hak Kekayaan Intelektual, khususnya di bidang hak cipta.

2. Manfaat Praktis

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat kepada individu, masyarakat luas dan para pembaca terkait dengan pengetahuan dan wawasan mengenai pengaturan tindakan *scanlation* terhadap *Webtoon* dalam hak cipta dan bentuk perlindungannya di Indonesia.

**E. Metode Penelitian**

1. Jenis Penelitian

Penelitian ini menggunakan metode penelitian hukum normatif. Penelitian hukum normatif pada dasarnya merupakan penelitian yang mengkaji hukum yang di konsepkan sebagai norma atau kaidah yang berlaku dalam masyarakat, dan menjadi acuan perilaku setiap orang. Menurut Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, penelitian hukum normatif adalah penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan

pustaka atau data sekunder belaka.<sup>21</sup> Penelitian hukum normatif yang meneliti dan menelaah bahan pustaka, atau data sekunder, maka penelitian hukum normatif dapat dikatakan juga penelitian hukum kepustakaan, penelitian hukum teoritis/ dogmatis.<sup>22</sup>

## 2. Sifat Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif. Penelitian deskriptif adalah penelitian yang bersifat pemaparan, mempelajari masalah dalam masyarakat, tata cara yang berlaku dalam masyarakat serta situasi-situasi, sikap, pandangan, proses yang sedang berlangsung, pengaruh dari suatu fenomena; pengukuran yang cermat tentang fenomena dalam masyarakat. Penulis menggambarkan bagaimana pengaturan tindakan *scanlation* terhadap *Webtoon* dalam hak cipta yang ditinjau dari Hukum Internasional dan bentuk perlindungan *Webtoon* dari tindakan *scanlation* di Indonesia.<sup>23</sup>

## 3. Sumber Data

Sumber data yang digunakan adalah data sekunder. Sumber data sekunder diperoleh melalui studi kepustakaan dan studi dokumen yang mempunyai hubungannya dengan objek penelitian.<sup>24</sup> Studi kepustakaan pada penelitian ini dilakukan terhadap buku-buku yang berhubungan dengan objek penelitian, karya ilmiah, skripsi, tesis, disertasi dan peraturan perundang-undangan. Data sekunder ini diperoleh dari:

---

<sup>21</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2010, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, hlm. 13-14.

<sup>22</sup> Ishaq, 2017, *Metode Penelitian Hukum dan Penulisan Skripsi, Tesis, serta Disertasi*, Bandung: Alfabeta, hlm. 66.

<sup>23</sup> Ani Purwati, 2020, *Metode Penelitian Hukum Teori dan Praktek*, Surabaya: Jakad Media Publishing, hlm. 22.

<sup>24</sup> Ishaq, *Op. Cit.*, hlm. 67.

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer menurut Peter Mahmud Marzuki merupakan bahan hukum yang bersifat otoritatif artinya mempunyai otoritas. Bahan-bahan hukum primer terdiri atas perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim.<sup>25</sup> Bahan hukum primer yang digunakan untuk penelitian ini, yaitu:

- 1) Aspek-Aspek Perdagangan yang berkaitan dengan Hak Milik Intelektual (*Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights /TRIPs Agreement*) Tahun 1994.
- 2) Perjanjian Hak Cipta WIPO (*WIPO Copyright Treaty /WCT*) Tahun 1996.
- 3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum, dan komentar-komentar atas putusan pengadilan.<sup>26</sup>

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier, yaitu bahan-bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan

---

<sup>25</sup> Peter Mahmud Marzuki, 2009, *Penelitian Hukum*, Jakarta: Kencana, hlm. 141.

<sup>26</sup> *Ibid.*

sekunder, misalnya kamus-kamus hukum, ensiklopedia, indeks kumulatif, dan sebagainya.<sup>27</sup>

#### 4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah studi dokumen atau bahan pustaka. Pada penelitian ini penulis menghimpun data dari perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Andalas, perpustakaan Universitas Andalas, I-pusnas Republik Indonesia serta berbagai situs resmi, relevan, dan kredibel yang menyajikan data terkait permasalahan yang diteliti.

#### 5. Teknik Pengolahan dan Analisis Data

##### a. Pengolahan Data

Data yang diperoleh dan dikumpulkan akan dilakukan pengolahan data dengan cara *editing*. *Editing* adalah data yang diperoleh penulis diedit terlebih dahulu guna mengetahui apakah data-data yang diperoleh tersebut telah cukup baik dan lengkap untuk mendukung pemecahan masalah yang sudah dirumuskan.<sup>28</sup>

##### b. Analisis Data

Data yang didapat akan dianalisis secara kualitatif, yaitu suatu analisa data yang digunakan untuk aspek-aspek normatif (yuridis) melalui metode yang bersifat deskriptif analisis, yaitu menguraikan gambaran dari data yang diperoleh dan menghubungkannya satu sama lain untuk mendapatkan suatu kejelasan terhadap suatu kebenaran atau

---

<sup>27</sup> Muhaimin, 2020, *Metode Penelitian Hukum*, Mataram: Mataram University Press, hlm. 62.

<sup>28</sup> Zainuddin Ali, 2009, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta: Sinar Grafika, hlm. 106.

sebaliknya, sehingga memperoleh gambaran yang baru ataupun menguatkan suatu gambaran yang sudah ada atau sebaliknya.<sup>29</sup>

## **F. Sistematika Penulisan**

Sistematika penulisan bertujuan untuk memberikan gambaran dan pemahaman yang lebih jelas mengenai hal yang akan ditulis oleh penulis. Penulisan ini dibagi menjadi 4 bab, yaitu:

### **BAB I : PENDAHULUAN**

Pada bab ini berisikan tentang pemaparan mengenai latar belakang masalah, rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

### **BAB II : TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bab ini berisi kajian pustaka tentang tinjauan umum yang berkaitan dengan penelitian yang terdiri dari tinjauan umum hak cipta, tinjauan umum pembajakan, tinjauan umum *Webtoon*, dan tinjauan umum *scanlation*.

### **BAB III : PEMBAHASAN**

Pada bab ini penulis akan menguraikan hasil penelitian tentang pengaturan tindakan *scanlation* terhadap *Webtoon* terkait dengan hak cipta ditinjau dari hukum internasional dan bentuk perlindungan *Webtoon* dari tindakan *scanlation* di Indonesia.

### **BAB IV : PENUTUP**

Pada bab ini berisi tentang kesimpulan dari seluruh pembahasan dan memuat saran dari penulis yang berkaitan dengan materi penelitian.

---

<sup>29</sup> Muhaimin, *Op. Cit.*, hlm. 126.