

Perlindungan Hak Cipta Terhadap *Webtoons* dari Praktik *Scanlation* dihubungkan dengan UU No. 28 Tahun 2014

Narayana Khamil

narayanakhamil09@gmail.com

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Dewi Mayaningsih

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

Ikhwan Aulia Fatahillah

Universitas Islam Negeri Sunan Gunung Djati Bandung

ABSTRAK

Perkembangan industri kreatif, khususnya subsektor penerbitan komik digital (*Webtoons*), menghadapi ancaman serius di era digital berupa maraknya praktik *scanlation*, yakni pemindaian, penerjemahan, dan penyebaran komik secara ilegal. Penelitian ini bertujuan untuk mengkaji bentuk perlindungan hukum terhadap komik digital (*Webtoons*) berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, mengidentifikasi kendala penegakannya, serta merumuskan upaya hukum strategis untuk mengatasi tindakan *scanlation*. Metode penelitian yang digunakan adalah deskriptif analitis dengan pendekatan yuridis normatif, yang menganalisis data kualitatif dari sumber primer serta sekunder. Hasil penelitian menunjukkan bahwa *Webtoons* sah dilindungi secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif, sebagai karya seni dan karya tulis. Terdapat beberapa kendala dalam penegakannya yang dibagi menjadi kendala yuridis, teknis dan sosiologis. Guna menanggulangnya, pemegang hak cipta dapat menempuh upaya preventif serta upaya represif. Sebagai rekomendasi, diperlukan penguatan sinergi lintas institusi antara pemerintah dan platform digital, serta edukasi kesadaran hukum yang masif kepada masyarakat guna memutus rantai ekosistem pembajakan tersebut.

KATA KUNCI: Hak Cipta, Perlindungan Hukum, *Webtoons*

I. PENDAHULUAN

Perlindungan terhadap kekayaan intelektual menjadi syarat mutlak dalam pembangunan ekonomi kreatif, karena hal tersebut memberikan insentif bagi para kreator untuk terus berkarya tanpa rasa takut akan pembajakan. Namun, tantangan dalam memberikan perlindungan hukum ini semakin kompleks seiring dengan hadirnya disrupsi teknologi. Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang pesat di era revolusi industri 4.0 telah membawa perubahan fundamental dalam berbagai aspek kehidupan manusia, termasuk dalam sektor ekonomi kreatif. Internet kini tidak hanya berfungsi sebagai media pertukaran informasi, tetapi juga sebagai sarana distribusi karya cipta yang efektif dan efisien¹. Salah satu subsektor industri kreatif yang mengalami transformasi signifikan akibat digitalisasi adalah industri penerbitan, khususnya komik. Jika dahulu komik dinikmati secara konvensional melalui media cetak, kini masyarakat cenderung beralih ke media digital yang dikenal dengan istilah *Webtoons* atau komik daring².

Webtoons berbeda dengan komik konvensional atau *manga*³ yang umumnya berformat hitam-putih dan dibaca secara horizontal, *Webtoons* hadir dengan karakteristik khas berupa format memanjang ke bawah (vertical scroll) yang menyesuaikan dengan *interface smartphone*, serta penyajian gambar yang full color⁴. Popularitas *Webtoons* di Indonesia tumbuh sangat pesat, didukung oleh kehadiran berbagai platform legal seperti LINE *Webtoons*, KakaoPage, hingga Karsa. Fenomena ini menunjukkan bahwa *Webtoons* bukan sekadar hobi, melainkan telah menjadi komoditas ekonomi bernilai tinggi yang melibatkan kreativitas penulis cerita, ilustrator, dan platform penyedia layanan dalam sebuah ekosistem bisnis digital yang masif.

Hak cipta merupakan sebuah hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta untuk memperbanyak ciptaannya ataupun memberikan izin kepada orang lain untuk mendapatkan hak serupa.⁵ Hak eksklusif merupakan sebuah hak yang diberikan kepada seorang pencipta saat ciptaan tersebut dilahirkan. Sehingga pencipta memiliki

¹ Uha Suhaeruddin, "Hak Kekayaan Intelektual Dalam Era Digital: Tantangan Hukum Dan Etika Dalam Perlindungan Karya Kreatif Dan Inovasi," Jurnal Hukum Indonesia 3, no. 3 (2024): 122-28, Melalui: <<https://doi.org/10.58344/jhi.v3i3.888>>.

² Ratu Su'ud Hanum dan Firman Kurniawan, "Pemanfaatan *Webtoons* Sebagai Media Adaptasi Dari Komik Cetak," Journal of Strategic Communication 2 14, no. 1 (23AD): 25-36, Melalui: <<https://doi.org/10.35814/coverage.v14i1.5327>>.

³ Manga adalah komik atau novel grafis asal Jepang yang dibuat dengan gaya khas yang berkembang sejak akhir abad ke-19. Manga umumnya dibaca dari kanan ke kiri, seringkali diterbitkan dalam warna hitam putih, dan mencakup berbagai genre untuk semua umur.

⁴ Annisa Fitriana Lestari dan Irwansyah, "Line *Webtoons* Sebagai Industri Komik Digital," Source: Jurnal Ilmu Komunikasi 6, no. 2 (2020): 134-48 Melalui: <[10.35308/source.v6i2.1609](https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609)>.

⁵ Insan Budi Maulana et al., *Hak Kekayaan Intelektual (Teori Dan Permasalahan)* (Depok: PT Rajawali Buana Pusaka, 2024) hlm, 200.

hak untuk mengumumkan atau bahkan memperbanyak ciptaannya tersebut yang dikaitkan juga dengan hak moral dan hak ekonomi didalamnya⁶. Adapun yang dimaksud dengan hak moral adalah hak yang melekat pada pemilik hak yang tidak dapat dihilangkan maupun dihapus meskipun hak tersebut dialihkan⁷. Sedangkan Hak Ekonomi adalah hak yang dimiliki oleh pencipta atas segala manfaat ekonomi yang dapat terjadi atas ciptaannya⁸.

Meskipun dalam Undang-Undang Hak Cipta tidak dijelaskan secara langsung mengenai perlindungan terhadap *Webtoons*, namun jika *Webtoons* dimasukan sebagai sarana karya seni, maka dalam hal ini *Webtoons* merupakan salah satu karya yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta Pasal 40 huruf f.⁹ Adapun berdasarkan wawancara dengan Staff Direksi Jenderal Kekayaan Intelektual Pak Achmad Iqbal, bahwa *Webtoons* dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta dengan dimasukkan sebagai sarana karya seni dan juga karya tulis¹⁰.

Kemudahan akses digital dan tingginya minat pembaca terhadap *Webtoons* justru membuka celah bagi terjadinya pelanggaran hak cipta. Fenomena yang paling meresahkan saat ini adalah maraknya praktik Scanlation. Scanlation adalah aktivitas memindai (*scanning*), menerjemahkan (*translating*), dan menyunting (*editing*) komik digital dari bahasa asli (biasanya Korea, Jepang, atau Cina) ke bahasa lain tanpa izin dari pemegang hak cipta, untuk kemudian disebarluaskan secara bebas di internet¹¹. Para pelaku scanlation sering kali mendistribusikan karya tersebut melalui situs web tidak resmi atau media sosial. Ironisnya, situs-situs scanlation ini sering kali memonetisasi kunjungan pembaca melalui iklan, sehingga mereka meraup keuntungan ekonomi secara ilegal di atas jerih payah pencipta aslinya.

Praktik ini tidak dilakukan secara sembarangan, melainkan sering kali melibatkan struktur kerja yang terorganisir rapi selayaknya penerbitan profesional. Dalam ekosistem scanlation, terdapat pembagian peran yang spesifik untuk memastikan distribusi konten berjalan lancar, mulai dari cleaner yang bertugas

⁶ Indriasari Setyaningrum, "Perlindungan Hak Eksklusif Pencipta Terkait Hak Moral Dan Hak Ekonomi Dalam Perjanjian Royalti Dengan Penerbit Buku (Studi Di Ub Press Malang, Um Press Malang Dan Penerbit Bayumedia Malang" (Universitas Brawijaya, 2015) hlm. 22, Melalui: <<http://repository.ub.ac.id/id/eprint/112054%0A>>.

⁷ Maulana et al., *Hak Kekayaan Intelektual (Teori Dan Permasalahan, 2024)* hlm.23.

⁸ Maulana et al., *Hak Kekayaan Intelektual (Teori Dan Permasalahan, 2024)* hlm.23.

⁹ Fira Anisa, "Pengaturan Tindakan Scanlation Dalam Hak Cipta Berdasarkan Trips Agreement Dan Wipo Copyright Treaty (Pada Kasus *Webtoons* Di Indonesia)" (Universitas Andalas, 2024) hlm 5 Melalui: <<http://scholar.unand.ac.id/id/eprint/464347>>.

¹⁰ "Hasil Wawancara Pribadi Penulis Dengan Pak Achmad Iqbal Taufiq S.H, M.H Selaku Staff Di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Pada Tanggal 17 April 2026 Pukul 13.00," n.d.

¹¹ Fira Anisa, "Pengaturan Tindakan Scanlation Dalam Hak Cipta Berdasarkan Trips Agreement Dan Wipo Copyright Treaty (Pada Kasus *Webtoons* Di Indonesia)" (Universitas Andalas, 2024) hlm 6 Melalui: <<http://scholar.unand.ac.id/id/eprint/464347>>.

membersihkan teks asli dari gambar digital menggunakan perangkat lunak penyuntingan, translator yang menerjemahkan bahasa sumber, hingga *typesetter* yang memasukkan teks terjemahan kembali ke dalam panel komik. Kerjasama ini memungkinkan kelompok-kelompok tersebut memproduksi konten ilegal dengan kualitas visual yang terjaga, di mana setiap aktivitas dapat dilakukan oleh individu yang berbeda dalam satu grup atau terkadang dikerjakan seluruhnya oleh satu orang. Tingkat organisasi yang tinggi ini membuat distribusi komik bajakan menjadi masif dan sulit dibendung oleh pemegang hak cipta resmi¹².

Pada tahun 2022, Kakao Entertainment menemukan fakta menarik yang terjadi di Indonesia. Dimana menurut mereka, 63% (enam puluh tiga persen) masyarakat Indonesia yang gemar membaca *Webtoons* menggunakan *website* bajakan atau *website* ilegal yang berisikan beberapa *Webtoonss*. Kakao Entertainment setidaknya memblokir sekitar 1.500 (seribu lima ratus) *Webtoonss* yang didistribusikan secara ilegal di Indonesia. Tim divisi *Webtoons* global Kakao Entertainment, yaitu Protecting the Contents of Kakao Entertainment (yang dikenal dengan singkatan P.Cok), menyatakan bahwa mereka telah melaporkan dan memblokir distribusi 15.607 (lima belas ribu enam ratus tujuh) kasus pelanggaran hak cipta yang melibatkan *Webtoons* dari layanan tersebut. Tim ini juga telah menutup 206 (dua ratus enam) grup Telegram, 13 (tiga belas) situs web terjemahan ilegal, dan 32 (tiga puluh dua) saluran daring yang mendanai layanan terjemahan tersebut.¹³

Meskipun Kakao Entertainment telah melakukan operasi bersih-bersih terhadap *website* ilegal yang menangani *Webtoons* di Indonesia. Namun, masih tetap terdapat beberapa *website* yang melakukan tindakan scanlation ini di Indonesia. Salah satu *website* besar yang masih aktif menjalankan tindakan scanlation ini di Indonesia adalah *website* Shinigami. Dimana *website* ini melakukan tindakan scanlation terhadap komik-komik digital korea atau sering disebut dengan manhwa. Dalam *website* tersebut, pihak Shinigami setidaknya telah melakukan praktik scanlation terhadap 142 judul komik yang menjadi proyeknya.¹⁴ Jumlah komik tersebut belum terhitung dengan komik-komik yang diposting ulang oleh Shinigami dari *website-website* lainnya.

Hal serupa terjadi pada tahun 2025, dimana pada tanggal 18 September 2025, Direktur Jendral Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum, memberikan

¹² Matteo Fabretti, "The Use of Translation Notes in Manga Scanlation," *TransCulturAl* 8, no. 2 (2016): 86-104, Melalui: <[10.21992/T9SS57](https://doi.org/10.21992/T9SS57)>.

¹³ Kim Hae-yeon, "Kakao Entertainment Continues Fight against Pirate Content Sites in Indonesia," Asia News Network, 2023, <https://asianews.network/kakao-entertainment-continues-fight-against-pirate-content-sites-in-indonesia/> diakses pada tanggal 13 Januari 2025.

¹⁴ *Shinigami*, "Beranda," *Shinigami*, 2026, Melalui: <<https://09.Shinigami.asia/>>, diakses pada tanggal 13 Januari 2026.

rekomendasi penutupan 41 (empat puluh satu) situs komik digital ilegal atas laporan pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh Copyright Overseas Promotion Association *Webtoons* (COA *Webtoons*). Laporan yang dilaporkan oleh COA *Webtoons* ini setidaknya ada 53 (lima puluh tiga) Laporan yang masuk, dimana 12 (dua belas) situs komik digital telah ditutup oleh Kementerian Komunikasi dan Digital, lalu 41 (empat puluh satu) sisanya direkomendasikan oleh DJKI untuk segera diblokir¹⁵.

Salah satu judul komik atau *Webtoons* terkenal yang dilakukan scanlation oleh Shinigami adalah *Webtoons* yang berjudul “Highchool Soldier” karya YC dan rak hyun yang secara resmi dipublikasikan di Platform Line *Webtoonss* dengan pembaca mencapai kurang lebih 237,8 (dua ratus tiga puluh tujuh koma delapan) juta¹⁶. Karya *Webtoonss* tersebut kemudian discanlation oleh Shinigami dengan judul yang berbeda, yaitu “Mercenary Enrollment” yang merupakan judul alternatif dari “Highcholl Soldier” yang telah dibaca kurang lebih sebanyak 25,6 (dua puluh lima koma enam) juta pembaca.

Tindakan pengubahan judul dan penyebaran luas yang dilakukan oleh situs *Shinigami* tersebut secara nyata telah bersinggungan dengan hak eksklusif pencipta. Angka 25,6 (dua puluh lima koma enam) juta tayangan pada situs ilegal tersebut merepresentasikan potensi kerugian ekonomi yang besar bagi pencipta dan pemegang lisensi resmi, mengingat setiap tayangan tersebut seharusnya dikonversi menjadi pendapatan royalti atau pendapatan iklan pada platform legal. Hal ini mengindikasikan adanya dugaan pelanggaran terhadap Hak Ekonomi sebagaimana diatur dalam Pasal 9 ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, khususnya terkait hak penerjemahan, hak pengumuman, dan hak penggandaan ciptaan. Lebih lanjut, tindakan mengubah judul asli dari “*High School Soldier*” menjadi “*Mercenary Enrollment*” tanpa persetujuan pencipta juga mengindikasikan pelanggaran terhadap Hak Moral, yaitu hak untuk mempertahankan integritas ciptaan dari perubahan, distorsi, atau pemotongan yang dapat merugikan kehormatan atau reputasi pencipta¹⁷.

Penelitian terdahulu yang berjudul “Tinjauan hukum atas perlindungan komik digital yang dipublikasikan secara ilegal” telah menjelaskan secara komprehensif

¹⁵ Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, “DJKI Verifikasi Penutupan 41 Situs Pelanggar Hak Cipta Atas Laporan COA *Webtoons*,” Melalui <dgip.go.id, 2025>, diakses 10 Februari 2026.

¹⁶ YC dan Rak Hyun, “High School Soldier,” LINE *Webtoons*, 2020, https://www.Webtoonss.com/id/action/high-school-soldier/list?title_no=2367. Diakses pada tanggal 13 Januari 2026.

¹⁷ D Darwance dan A Supriyanto, “Hak Moral Kekayaan Intelektual: Telaah Etis Penggunaan Karya Cipta Tanpa Izin Di Platform Media Sosial,” *PROGRESIF: Jurnal Hukum* 18, no. 2 (2024): 188–207, Melalui: <<https://doi.org/10.33019/progresif.v18i2.5732>>.

mengenai perlindungan komik digital yang dipublikasikan dengan ilegal.¹⁸ Pada penelitian tersebut dijelaskan juga mengenai bagaimana perlindungan hak cipta terhadap kegiatan *scanlation* oleh pihak lain tanpa izin. Berikutnya penelitian terdahulu yang berjudul “Pengaturan tindakan *scanlation* dalam hak cipta berdasarkan *trips agreement* dan *wipo copyright treaty* (pada kasus *Webtoons* di Indonesia)” membahas mengenai aturan Internasional dan Nasional perlindungan hukum dari adanya tindakan *scanlation*¹⁹. Berbeda dengan penelitian sebelumnya, penelitian ini menekankan pada aspek kendala hukum dan efektivitas mekanisme perlindungan hak cipta pada era digital.

Pada penelitian ini setidaknya terdapat 2 rumusan masalah utama yang akan dibahas, yaitu (1) Bagaimana Perlindungan Hukum terhadap Komik Digital (*Webtoonss*), dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta? (2) Bagaimana kendala yang dihadapi serta upaya hukum yang dapat dilakukan untuk melindungi hak cipta komik digital (*Webtoons*) dari tindakan *scanlation*??

Secara teoritis, Penelitian ini diharapkan dapat memberikan tambahan pemikiran untuk perkembangan Ilmu Hukum pada umumnya, khususnya hukum perdata bidang Hukum Kekayaan Intelektual yang berfokus pada Hak Cipta pada komik digital. Penelitian ini juga diharapkan untuk menjadi referensi atau rujukan bagi peneliti selanjutnya, baik itu akademisi ataupun mahasiswa yang hendak mengkaji permasalahan serupa mengenai perlindungan hak cipta konten digital.

Secara Praktis Hasil penelitian ini diharapkan dapat menjadi masukan normatif, khususnya bagi pemerintah atau lembaga yang memiliki peran legislator lainnya dalam merumuskan kebijakan atau merevisi regulasi terkait tata Kelola hak cipta pada era digital. Penelitian ini juga diharapkan dapat mengedukasi dan memberikan pemahaman kepada masyarakat, khususnya kepada pencipta atau *platform* penyedia *Webtoonss* mengenai hak-hak yang mereka miliki, batasan-batasan kepada grup *scanlation* mengenai hal-hal yang tidak boleh dilakukan, serta Langkah-langkah hukum yang dapat dilakukan apabila terjadi pelanggaran atas haknya.

Bagi Instansi Pemerintah Terkait Penelitian ini diharapkan dapat memberikan sumbangan pemikiran dan masukan konstruktif bagi pemerintah, khususnya Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) Kementerian Hukum serta Kementerian Komunikasi dan Digital. Hasil penelitian ini dapat dijadikan bahan evaluasi mengenai efektivitas penerapan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dalam menanggulangi praktik pembajakan digital (*scanlation*), serta menjadi

¹⁸ Gede Agung Mahardika dan Dewa Gede Pradnya Yustiawan, “Tinjauan Hukum Atas Perlindungan Komik Digital Yang Dipublikasikan Secara Ilegal,” *Jurnal Media Akademik (JMA)* 3, no. 9 (2025): 1-16, Melalui: <<https://doi.org/10.62281>>.

¹⁹ Anisa, “Pengaturan Tindakan *Scanlation* Dalam Hak Cipta Berdasarkan *Trips Agreement* Dan *Wipo Copyright Treaty* (Pada Kasus *Webtoons* Di Indonesia).”

referensi dalam merumuskan kebijakan pemblokiran situs ilegal yang lebih progresif dan tepat sasaran di masa mendatang.

II. METODOLOGI

Penelitian ini menggunakan metode deskriptif analitis dengan pendekatan yuridis normatif untuk mengurai dan menganalisis konflik norma antara tindakan *scanlation* komik digital (*Webtoons*) dengan ketentuan hukum positif yang berlaku. Data yang digunakan adalah data kualitatif yang memadukan sumber data primer dan sekunder, di mana data primer yang digunakan merupakan peraturan positif seperti KUHPerdata, UU Hak Cipta, UU ITE, Peraturan Menhum No 47 Tahun 2025 tentang penanganan Laporan Pelanggaran Kekayaan Intelektual Dalam Sistem Elektronik, UUAPS kemudian konvensi berne dan perjanjian *TRIPS*, sedangkan data sekunder mencakup berbagai literatur ilmiah yang berkaitan dengan hukum hak cipta, dan hasil observasi dan wawancara sebagai data pendukung untuk penelitian normatif ini yang dilakukan dengan Staff Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. Data yang telah terkumpul dikaji menggunakan teknik analisis kualitatif dengan cara memeriksa, mengelompokkan, dan menginterpretasikan informasi secara menyeluruh untuk menghasilkan temuan deskriptif-analitis yang menjawab permasalahan penelitian secara komprehensif.

III. PERLINDUNGAN HAK CIPTA KOMIK DIGITAL ATAS TINDAKAN SCANLATION

Hadirnya suatu komik digital dalam hal ini *Webtoonss*, yang merupakan komik dengan cara baca *scroll* dari platform perangkat keras seperti telepon seluler atau komputer merupakan salah satu dari perkembangan kekayaan intelektual pada bidang seni dan sastra yang dimasukan kedalam media digital. Meskipun dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tidak ada pasal yang secara spesifik membahas bahwa Komik Digital *Webtoonss* ini merupakan salah satu objek yang dapat dilindungi hak ciptanya, namun jika Komik Digital *Webtoonss* ini dimasukan kedalam sebuah karya seni, maka Pasal 40 huruf f Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 telah melindungi Komik Digital *Webtoonss* sebagai karya yang dilindungi hak ciptanya²⁰.

Sebagaimana objek hak cipta yang dilindungi oleh undang-undang lainnya, hak cipta terhadap *Webtoons* juga merupakan sebuah hak cipta dengan prinsip

²⁰ Fira Anisa, "Pengaturan Tindakan Scanlation Dalam Hak Cipta Berdasarkan Trips Agreement Dan Wipo Copyright Treaty (Pada Kasus *Webtoons* Di Indonesia)" (Universitas Andalas, 2024) hlm 5 Melalui: < <http://scholar.unand.ac.id/id/eprint/464347>>.

deklaratif yang dimana dapat dihubungkan dengan perlindungan terhadap sarana karya seni Pasal 40 ayat (1) huruf f Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta²¹. Prinsip deklaratif merupakan sistem dimana pencipta dari suatu karya tidak mengharuskannya untuk mendaftarkan karyanya ke kementerian terkait²². Artinya, untuk mendapatkan perlindungan hukum terhadap ciptannya, pencipta tidak memiliki kewajiban untuk mendaftarkannya kepada kementerian terkait, ciptaannya tersebut akan dilindungi setelah karya yang diciptakannya selesai dibuat. Dengan demikian, baik itu pencipta lokal maupun asing, begitu menciptakan suatu karya, karyanya tersebut akan secara otomatis mendapatkan perlindungan hukum.

Dari perlindungan hak cipta tersebut, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengkontruksikan perlindungan menjadi dua hak eksklusif bagi penciptanya, yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral, sebagaimana diatur dalam Pasal 5 ayat (1), memberikan wewenang abadi kepada pencipta untuk tetap dicantumkan namanya dan melarang segala bentuk perubahan, distorsi, atau modifikasi atas karyanya yang dapat merugikan reputasinya.²³ Sementara itu, Pasal 9 ayat (1) memberikan legitimasi atas hak ekonomi, yakni hak eksklusif pencipta untuk mengeksploitasi karyanya demi mendapatkan manfaat finansial, yang secara spesifik mencakup wewenang untuk melakukan penggandaan, penerjemahan, adaptasi, hingga pengumuman ciptaan kepada publik²⁴. Pemisahan kedua hak ini menjadi landasan krusial untuk mengukur batasan legalitas penggunaan karya cipta oleh pihak ketiga di ruang siber khususnya dalam menyikapi terjadinya praktik scanlation.

Perlindungan hak ekonomi yang termuat dalam pasal 9 UU Hak Cipta pada dasarnya berpijak pada prinsip keseimbangan, dimana dalam prinsip tersebut hukum berupaya menyelaraskan kepentingan eksklusif pencipta untuk mendapatkan imbalan ekonomi dengan kepentingan masyarakat dalam mengakses karya kreatif²⁵. Namun, praktik *scanlation* menggeser titik keseimbangan tersebut kearah yang merusak. Ketika penggandaan dan pengalihbahasaan dilakukan tanpa seizin

²¹ Anisa.

²² Dwi Fidhayanti and Moh Ainul Yaqin, "Penerapan Prinsip Deklaratif Dalam Pendaftaran Hak Cipta Oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (Studi Di Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Jawa Timur)," *PERSPEKTIF: Kajian Masalah Hukum Dan Pembangunan* 28, no. 2 (2023): 94-109, Melalui: <<https://doi.org/https://doi.org/10.30742/perspektif.v28i2.856>>.

²³ Wendelina Ernatudera, Arief Syahrul Alam, dan Andy Usmina Wijaya, "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Moral Pencipta Berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014," *Jurnal Ilmu Hukum Wijaya Putra* 1, no. 2 (2023): 189-202, Melalui: <<https://doi.org/https://doi.org/10.38156/jihwp.v1i2.131>>.

²⁴ Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, dan Tiara Azzahra Anzani, "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital," *Jurnal Rechten : Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia* 3, no. 1 (2021): 9-17, Melalui: <<https://doi.org/https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.22>>.

²⁵ Sutikno Wijaya et al., "Asas Keseimbangan Terhadap Sengketa Royalti Dan Izin Penggunaan Lagu Antara Ari Bias vs Agnes Mo," *Jurnal Juridisch* 4, no. 1 (2026): 110-28, Melalui: <<https://doi.org/https://doi.org/10.13130/jj.v4i1.13130>>.

pencipta, terjadi perubahan dimana akses publik dipenuhi melalui jalur ilegal yang memutus aliran ekonomi kembali ke pencipta aslinya. Hal ini menciptakan ketimpangan distribusi nilai tersebut, dimana masyarakat mendapatkan kemudahan akses, namun pencipta kehilangan sebagian hak ekonominya untuk terus berinovasi.

Webtoons tidak hanya dilindungi dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, namun dapat dilihat juga sebagai Informasi Elektronik Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Teknologi Elektronik yang telah dirubah dua kali menjadi Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024. Dimana pada pasal 32 menjelaskan "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik." Apabila pasal tersebut kemudian dilanggar, maka dapat dikenakan sanksi pidana sesuai dengan Pasal 48 ayat (1) Undang-Undang ITE.

Konvensi Berne, yang telah diratifikasi oleh Indonesia melalui Keputusan Presiden (Keppres) Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Berne Convention For The Protection Of Literary And Artistic Works*, turut mengatur perlindungan hukum terhadap *Webtoons* sebagai bagian dari "*literary and artistic works*" dalam bentuk digital berdasarkan Pasal 2 ayat (1), khususnya melalui frasa "*whatever may be the mode or form of its expression*". Sebagai konsekuensi yuridisnya, legitimasi perlindungan karya asing di wilayah Indonesia dijamin secara penuh melalui prinsip perlakuan nasional serta prinsip perlindungan otomatis tanpa formalitas sebagaimana diamanatkan dalam Pasal 5 ayat (1) dan ayat (2) Konvensi Berne. Hal ini memberikan hak mutlak bagi setiap kreator *Webtoons* luar negeri untuk menikmati perlindungan hukum yang setara di yurisdiksi Indonesia tanpa diwajibkan melakukan pendaftaran ciptaan terlebih dahulu kepada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI)

Persetujuan *Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPS) turut memberikan fondasi perlindungan bagi *Webtoons* sebagai salah satu objek Kekayaan Intelektual. Hal ini berlandaskan pada prinsip fundamental dikotomi ide dan ekspresi (*idea-expression dichotomy*) yang diatur secara eksplisit dalam Pasal 9 ayat (2) Persetujuan TRIPS, yang menyatakan: "*Copyright protection shall extend to expressions and not to ideas, procedures, methods of operation or mathematical concepts as such.*" Berdasarkan ketentuan tersebut, *Webtoons* sah mendapatkan perlindungan hukum hak cipta karena eksistensinya bukan lagi sekadar gagasan abstrak, melainkan telah diwujudkan ke dalam bentuk ekspresi visual dan literatur yang nyata oleh penciptanya.

Scanlation adalah aktivitas memindai (scanning), menerjemahkan (translating), dan menyunting (editing) komik digital dari bahasa asli (biasanya Korea, Jepang, atau

Cina) ke bahasa lain tanpa izin dari pemegang hak cipta, untuk kemudian disebarluaskan secara bebas di internet²⁶. Penyebarluasan melalui media internet biasanya dilakukan untuk mendapatkan *engadment* serta meraup keuntungan dari komik yang *discanlation* tersebut. Keuntungan tersebut didapatkan melalui *Google adsense*, donasi dari saweria, dan bahkan ada beberapa media yang mendapatkan keuntungannya dengan cara membuka iklan dengan cara "*paid promotion*", dan tidak sedikit dari iklan tersebut terdapat unsur perjudian online.

Kondisi ini menciptakan ketidakseimbangan pasar yang serius, disaat platform legal berupaya memberikan nilai ekonomi balik kepada kreator, situs ilegal justru menawarkan akses gratis yang secara sistematis mengalihkan trafik ekonomi ke pihak ketiga yang tidak berhak. Publikasi komersial ilegal ini, yang dilarang keras dalam Pasal 9 ayat (3) UU Hak Cipta, pada akhirnya memutus rantai insentif bagi kreator. Jika keuntungan ekonomi terus berpindah kepada pelaku pembajakan, maka keberlanjutan industri kreatif digital akan terancam karena hilangnya motivasi finansial bagi para pemilik karya untuk terus berinovasi di bawah payung perlindungan hukum yang seharusnya menjamin hak eksklusif mereka.

Berdasarkan Pasal 1365 KUHPerdata, setiap perbuatan melawan hukum yang membawa kerugian bagi orang lain mewajibkan pihak yang menimbulkan kerugian tersebut untuk menggantinya²⁷. Dalam kasus *scanlation*, kerugian yang diderita oleh pencipta dan pemegang lisensi resmi bersifat nyata dan ganda. Secara materiil, ketersediaan komik hasil *scanlation* secara gratis memutus potensi ekonomi dari karya tersebut, mengakibatkan menurunnya penjualan koin atau tiket baca pada *platform* resmi. Secara immateriil, hasil terjemahan yang tidak berlisensi sering kali mengabaikan keakuratan konteks cerita dan merusak kualitas visual, yang pada akhirnya melanggar hak moral dan mencederai reputasi pencipta aslinya.

Manifestasi nyata dari pelanggaran ini dapat dilihat pada situs Shinigami.id yang secara aktif melakukan praktik *scanlation* dan publikasi ilegal terhadap setidaknya 142 judul komik digital, salah satunya komik berjudul "*High School Soldier*" karya YC dan Rak Hyun. Pihak Shinigami terbukti melanggar hak moral pencipta dengan melakukan distorsi identitas melalui perubahan judul asli menjadi "*Mercenary Enrollment*" secara sepihak, sekaligus melanggar hak ekonomi karena meraup keuntungan finansial dari monetisasi iklan berdasarkan total 25,6 juta

²⁶ Fira Anisa, "Pengaturan Tindakan Scanlation Dalam Hak Cipta Berdasarkan Trips Agreement Dan Wipo Copyright Treaty (Pada Kasus *Weboons* Di Indonesia)" (Universitas Andalas, 2024) hlm 6 Melalui: <<http://scholar.unand.ac.id/id/eprint/464347>>.

²⁷ Ikhsan Fadillah, Zulkifli AR, and Sutarni, "Tinjauan Hukum Terhadap Perbuatan Melawan Hukum (PMH) Atas Pelanggaran Hak Cipta Lagu Obuk Celleng (Studi Putusan Nomor 464K/Pdt.Sus-HKI/2024)," *Jurnal Hukum Dan Kemasyarakatan Al-Hikmah* 6, no. 3 (2025): 756-74, Melalui: <<https://doi.org/https://doi.org/10.30743/jhah.v6i3>>

tayangan yang berhasil dihimpun. Meskipun kerap berdalih sebagai bentuk "apresiasi fans", *engagement* dan *adsense* yang fantastis tersebut merepresentasikan kerugian nyata bagi pencipta asli serta platform distributor legal seperti LINE Webtoons karena trafik pembaca yang seharusnya dikonversi menjadi royalti sah justru dieksploitasi, sehingga secara normatif seluruh rangkaian aktivitas *scanlation* ilegal oleh entitas seperti Shinigami ini memenuhi kualifikasi perbuatan melawan hukum yang mencederai hak moral maupun hak ekonomi berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta²⁸.

IV. KENDALA DAN UPAYA HUKUM MENANGGULANGI PELANGGARAN HAK CIPTA

A. Kendala Hukum

Penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta komik digital melalui praktik *scanlation* masih mengalami berbagai kendala dalam penegakannya, meskipun payung hukumnya telah diatur secara komprehensif dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014. Kendala tersebut dapat dibagikan menjadi 3 kategori kendala utama, yang berisikan kendala yuridis, kendala teknis serta kendala kultural yang terdapat di masyarakat Indonesia ini.

Secara yuridis, salah satu hambatan terhadap penegakan hak cipta ini terdapat pada Pasal 120 Undang-Undang Hak Cipta yang menetapkan tindak pidana hak cipta sebagai delik aduan. Konsekuensi dari asas ini adalah aparat penegak hukum tidak dapat bertindak proaktif untuk melakukan penindakan tanpa adanya laporan formal dari pihak yang dirugikan. Dalam praktiknya, penerapan mekanisme delik aduan ini tidak terlepas dari berbagai hambatan, seperti sulitnya pembuktian atas kepemilikan hak cipta dan lamanya proses penanganan perkara²⁹. Selain itu, kerap muncul permasalahan berupa kekaburan hukum mengenai batasan antara delik aduan dan delik biasa, di mana aparat penegak hukum seringkali kebingungan menentukan langkah penindakan pada kasus pembajakan digital, sehingga justru menimbulkan kekosongan hukum³⁰.

Dalam sistem Hukum Acara Perdata Indonesia, kejelasan identitas para pihak, khususnya Tergugat, merupakan syarat formil mutlak yang harus dipenuhi dalam

²⁸ "Hasil Wawancara Pribadi Penulis Dengan Pak Achmad Iqbal Taufiq S.H, M.H Selaku Staff Di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Pada Tanggal 17 April 2026 Pukul 13.00."

²⁹ Lutfi Yusup Rahmathoni et al., "Tinjauan Yuridis Terhadap Delik Aduan Dalam Penegakan Hukum Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014," *Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis* 6, no. 7 (2025): 1-12, Melalui: <<https://doi.org/https://doi.org/10.56370/jhlg.v6i7.1801>>.

³⁰ Lutfi Yusup Rahmathoni et al., "Tinjauan Yuridis Terhadap Delik Aduan Dalam Penegakan Hukum Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014," *Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis* 6, no. 7 (2025): 1-12, Melalui: <<https://doi.org/https://doi.org/10.56370/jhlg.v6i7.1801>>.

penyusunan surat gugatan³¹. Konsekuensinya, anonimitas pelaku *scanlation* di ruang siber menciptakan hambatan prosedural yang fatal, dimana gugatan yang tidak mencantumkan nama asli dan alamat domisili fisik Tergugat secara terang akan dinilai kabur (*obscuur libel*) atau salah sasaran (*error in persona*), yang berujung pada putusan gugatan tidak dapat diterima (*Niet Ontvankelijke Verklaard*/NO). Kondisi ini menciptakan jalan buntu keperdataan bagi platform legal di Indonesia. Hal tersebut sangat kontras dengan beberapa negara *Common Law* yang telah mengadopsi mekanisme *John Doe lawsuit* sebagai instrumen hukum progresif untuk menggugat pihak yang belum diketahui identitasnya demi menyingkap topeng anonimitas pelaku di internet secara bertahap³². Tanpa adanya reformasi hukum acara yang adaptif terhadap karakteristik siber di Indonesia, hak eksklusif pencipta akan terus lumpuh di atas kertas, karena peluang untuk memulihkan kerugian ekonomi atau mengeksekusi tuntutan ganti rugi perdata menjadi hampir mustahil untuk dieksekusi.

Selain kendala yuridis, hambatan lain juga terjadi dalam kendala teknis. Teknologi yang semakin maju, menjadikan peredaran *Webtoonss* menjadi semakin banyak dan juga sulit untuk terus-menerus diawasi. Anonimitas atau penggunaan nama anonim untuk mereproduksi *Webtoonss* yang semakin sulit untuk diberantas, meskipun situs atau akun media sosial diblokir secara berkala³³. Kendala tersebut juga berkaitan dengan rumitnya ekosistem penegakan hak cipta secara lintas negara. Dimana *Website* yang alamat Ipnnya berada diluar Negara Kepulauan Republik Indonesia akan sulit untuk dilakukan penutupan³⁴. Para pelaku *scanlation* berskala besar seperti pengelola situs *Shinigami* umumnya beroperasi secara terorganisir menggunakan identitas samaran dan sengaja menyembunyikan basis data komik bajakannya di *server* yang berada di luar wilayah hukum Indonesia. Kondisi ini membuat pelacakan subjek hukum untuk diseret ke pengadilan menjadi sangat rumit.

Selain kendala yuridis dan teknis, kendala secara kultural juga menjadi salah satu penyebab banyaknya tindakan *scanlation*. Rendahnya literasi Kekayaan Intelektual di kalangan masyarakat menjadi tantangan sosial yang sulit diurai. Banyak konsumen komik digital tidak menyadari bahwa tindakan seperti mengakses

³¹ Enjang Nursolih, "Analisis Penyusunan Surat Gugatan," *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi* 7, no. 1 (2019): 87–97, Melalui: <<https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/jigj.v7i1.2142>>.

³² Robert G Larson, "Bringing John Doe to Court : Procedural Issues in Unmasking Anonymous Internet Defendants," *Robert G Larson Paul A Godfreed* 38, no. 1 (2011): 327–52, Melalui: <<https://doi.org/https://open.mitchellhamline.edu/wmlr/vol38/iss1/6>>.

³³ Urbanisasi and Daniel Reynaldi L Tobing, "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Ekonomi Digital: Tantangan Penegakan Hak Cipta Dan Merek Di Indonesia," *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 11899–906, Melalui: <<https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3745>>.

³⁴ "Hasil Wawancara Pribadi Penulis Dengan Pak Achmad Iqbal Taufiq S.H, M.H Selaku Staff Di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Pada Tanggal 17 April 2026 Pukul 13.00."

situs *scanlation*, memublikasikan ulang (*repost*) panel gambar tanpa izin, hingga mengonsumsi karya terjemahan ilegal merupakan bentuk pelanggaran hak cipta yang memiliki konsekuensi hukum³⁵. Pemakluman sosial atas konsumsi konten bajakan ini justru menciptakan tingginya permintaan (*demand*) yang terus menghidupi dan menyuburkan ekosistem situs seperti *Shinigami*.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak cipta telah menunjukkan fleksibilitas normatif dalam merangkul perkembangan konten digital, termasuk aturan turunannya yang dikeluarkan oleh Menteri Hukum yaitu Peraturan Menteri Hukum Nomor 47 Tahun 2025 tentang penanganan Laporan Pelanggaran Kekayaan Intelektual Dalam Sistem Elektronik. Namun, meskipun aturannya telah jelas sayangnya aturan tersebut masih menggunakan paradigma konvensional dalam menghadapi sifat pelanggaran yang anonim, sehingga dihadapkan pada masifnya reproduksi digital tanpa izin seperti *scanlation*.

B. Upaya Hukum

Menghadapi maraknya kejadian pelanggaran akan hak cipta, termasuk pada komik digital *Webtoonss*, hukum positif di Indonesia memiliki instrumen hukum yang dapat membantu pemegang hak cipta untuk mencegah atau mendapatkan kembali haknya. Hal tersebut diklasifikasikan menjadi dua pendekatan utama, yaitu upaya preventif dan upaya represif. Upaya preventif merupakan upaya yang diberikan pemerintah guna menghindari pelanggaran atas hak moral maupun hak ekonomi milik pencipta. Tindakan pencegahan ini bertujuan untuk melindungi pemilik kekayaan intelektual dari berbagai potensi kerugian, seperti praktik publikasi atau penggandaan karya tanpa menyertakan sumber aslinya³⁶. Sedangkan upaya hukum represif diterapkan pasca-terjadinya sengketa atau pelanggaran hak cipta melalui penjatuhan sanksi seperti denda, kurungan penjara, hingga hukuman tambahan. Tindakan ini merupakan reaksi langsung atas perbuatan melawan hukum, yang bertujuan untuk menegaskan supremasi hukum sekaligus mengembalikan keadilan bagi pihak yang haknya dilanggar³⁷. Langkah aktif dari pencipta atau pemegang lisensi resmi sangat krusial, mengingat perlindungan hak cipta di ranah digital menuntut sinergi antara pemilik karya, platform distribusi, dan instansi penegak hukum untuk menjaga ekosistem kreatif.

³⁵ Urbanisasi and Tobing, "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Ekonomi Digital : Tantangan Penegakan Hak Cipta Dan Merek Di Indonesia."

³⁶ Hari Sutra Disemadi dan Hanifah Ghafila Romadona, "Kajian Hukum Hak Pencipta Terhadap Desain Grafis Gratis Yang Dipergunakan Kedalam Produk Penjualan Di Indonesia," *Jurnal Meta Yuridis* 4, no. 2 (2021): 45–66, Melalui: <<https://doi.org/10.26877/m-y.v4i2.8167>>.

³⁷ Firmansyah Yogatama dan Abdul Atsar, "Perlindungan Pemegang Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Yang Di Akses Pada Aplikasi Loklok," *Jurnal Commerce Law* 4, no. 2 (2024): 470–78, Melalui: <<https://doi.org/https://doi.org/10.29303/commercelaw.v4i2.5523>>.

Langkah preventif pertama yang perlu dilakukan oleh pencipta untuk mengamankan haknya adalah dengan mencatatkan hasil ciptaannya ke lembaga terkait, yakni Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI). Secara hukum, hak cipta memang menganut prinsip deklaratif, di mana perlindungan timbul secara otomatis seketika setelah ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mewajibkan pendaftaran. Namun, upaya preventif administratif berupa pencatatan ini tetap krusial untuk dilakukan. Surat Pencatatan Ciptaan yang diterbitkan oleh DJKI akan menjadi alat bukti awal yang sangat kuat di pengadilan apabila di kemudian hari timbul sengketa kepemilikan atau klaim sepihak dari pihak lain³⁸. Oleh karena itu, langkah ini tidak sekadar mempermudah proses pembuktian secara hukum, tetapi juga menjadi fondasi dan syarat administratif utama bagi pencipta saat hendak melakukan upaya perlindungan lanjutan maupun eksploitasi ekonomi atas karyanya.

Pelaksanaan penanganan pelanggaran kekayaan intelektual dalam sistem elektronik, termasuk terhadap pelanggaran *Webtoons* diatur dalam Peraturan Menteri Hukum Nomor 47 Tahun 2025. Berdasarkan Pasal 4 ayat (3), pelapor wajib mendaftarkan karya ciptanya ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) serta memenuhi sejumlah persyaratan administratif. Setelah laporan dinyatakan lengkap, DJKI melakukan verifikasi dalam jangka waktu maksimal tiga hari. Hasil verifikasi tersebut menjadi dasar bagi Kementerian Hukum untuk merekomendasikan penutupan situs pelanggar kepada Kementerian Komunikasi dan Informasi atau penyelenggara sistem elektronik terkait.

Pelaporan pelanggaran hak cipta terkait tindakan *scanlation* oleh pencipta asing di Indonesia memerlukan penunjukan kuasa hukum atau perwakilan lokal yang berdomisili di dalam negeri. Penunjukan ini merupakan urgensi yuridis untuk memenuhi syarat *legal standing* dan domisili dalam wilayah yurisdiksi Indonesia, guna mempermudah koordinasi dengan Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) serta Kementerian Komunikasi dan Digital³⁹. Selain pemenuhan aspek prosedural, keberadaan kuasa lokal berfungsi sebagai jembatan mitigasi atas perbedaan sistem hukum, bahasa, dan birokrasi, sehingga penegakan hukum berjalan lebih efektif dan tepat sasaran.

Upaya preventif diatas merupakan upaya untuk menutup secara penuh atau sebagian terhadap situs komik digital tanpa izin oleh pihak lain. Namun, apabila pemegang hak cipta menginginkan hak ekonominya kembali kepadanya, yaitu untuk memperoleh kekayaan atas ciptaannya. Maka upaya represif dapat menjadi salah satu

³⁸ Ayup Suran Ningsih dan Balqis Hedyati Maharani, "Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring," *Jurnal Meta-Yuridis* 2, no. 1 (2019): 13-32, Melalui: <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/m-y.v2i1.3440>.

³⁹ "Hasil Wawancara Pribadi Penulis Dengan Pak Achmad Iqbal Taufiq S.H, M.H Selaku Staff Di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Pada Tanggal 17 April 2026 Pukul 13.00."

upaya untuk mendapatkan hak ekonominya. Menurut pasal 95 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Terdapat dua cara untuk melakukan upaya represif ini, yaitu secara litigasi ataupun non-litigasi. Litigasi merupakan proses penyelesaian perkara baik yang berada dalam ranah hukum perdata maupun pidana (*ultimum remedium*⁴⁰) melalui mekanisme pemeriksaan di lembaga peradilan resmi. Dalam peradilan resmi, melakukan persidangan dengan cara e-litigasi menjadi salah satu pilihan untuk para pencipta yang berada diluar negeri, karena pada dasarnya e-litigasi akan meningkatkan efektivitas dan aksebilitas hukum⁴¹. Sebaliknya, non-litigasi merujuk pada upaya penyelesaian permasalahan hukum yang dilaksanakan di luar instrumen pengadilan, atau yang kerap dikenal dengan istilah alternatif penyelesaian sengketa⁴².

Mediasi merupakan salah satu cara penyelesaian sengketa non-litigasi, dimana mediasi ini dilakukan dengan cara mengundang pihak lain atau pihak ketiga untuk menengahi sengketa yang terjadi antara kedua belah pihak untuk mendapatkan solusi yang dapat disepakati kedua belah pihak. Pihak ketiga atau yang disebut mediator ini tidak dapat memutuskan apa yang lebih baik dilakukan. Mediator memiliki batasan tersendiri dalam melakukan mediasi, dimana ia hanya memfasilitasi dan membantu kedua belah pihak untuk menemukan titik terang dalam penyelesaian sengketa⁴³. Apabila dalam mediasi tersebut tidak ditemukan titik terang, maka pencipta dari Komik Digital dapat menggugat pelaku *scanlation* ini ke pengadilan niaga secara perdata untuk menuntut kerugian atas tindakan pelaku.

V. KESIMPULAN

Penelitian ini menemukan bahwa komik digital (*Webtoons*) secara sah dilindungi secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif sebagai karya seni menurut Pasal 40 huruf f Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sementara praktik *scanlation* terbukti secara nyata melanggar hak moral dan hak ekonomi pencipta hingga mengakibatkan kerugian materiil serta immateriil bagi pemilik karya. Namun, efektivitas perlindungan tersebut masih menghadapi kelemahan sistem hukum di Indonesia, seperti sifat delik aduan pada Pasal 120 UU Hak Cipta yang menghambat aparat penegak hukum untuk bertindak proaktif, serta rigiditas

⁴⁰ *Ultimum Remedium* adalah asas dalam hukum pidana Indonesia yang menegaskan bahwa sanksi pidana merupakan upaya terakhir dalam penegakan hukum

⁴¹ Riyan Ramdani and Dewi Mayaningsih, "Urgensi Persidangan Secara Elektronik (E-Litigasi) Dalam Perspektif Hukum Acara Peradilan Agama Di Era Digitalisasi," *Al-Ahwal Al-Syakhsyyah: Jurnal Hukum Keluarga Dan Peradilan Islam* 2, no. 2 (2021): 219-36, Melalui: <<https://doi.org/https://doi.org/10.15575/as.v2i2.14339>>.

⁴² Ni Made Trisna Dewi, "Penyelesaian Sengketa Non Litigasi Dalam Penyelesaian Sengketa Perdata," *Jurnal Analisis Hukum* 5, no. 1 (2022): 81-89, Melalui: <<https://doi.org/10.38043/jah.v5i1.3223>>.

⁴³ Mahardika dan Yustiawan, "Tinjauan Hukum Atas Perlindungan Komik Digital Yang Dipublikasikan Secara Ilegal."

hukum acara perdata nasional yang belum adaptif terhadap anonimitas pelaku di ruang siber seperti ketiadaan mekanisme *John Doe lawsuit* yang menyebabkan gugatan ganti rugi rentan dinyatakan tidak dapat diterima (*Niet Ontvankelijke Verklaard*). Sebagai rekomendasi inti, diperlukan penguatan langkah preventif melalui pencatatan ciptaan di DJKI dan pengaduan pemblokiran situs ilegal secara responsif, optimalisasi tindakan represif lewat jalur litigasi maupun non-litigasi (mediasi), serta penguatan sinergi lintas institusi yang dibarengi dengan edukasi kesadaran hukum secara masif kepada masyarakat untuk memutus rantai ekosistem pembajakan digital.

REFERENSI

- Anisa, Fira. "Pengaturan Tindakan Scanlation Dalam Hak Cipta Berdasarkan Trips Agreement Dan Wipo Copyright Treaty (Pada Kasus Webtoon Di Indonesia)." Universitas Andalas, 2024.
- Darwance, D, and A Supriyanto. "Hak Moral Kekayaan Intelektual: Telaah Etis Penggunaan Karya Cipta Tanpa Izin Di Platform Media Sosial." *PROGRESIF: Jurnal Hukum* 18, no. 2 (2024): 188-207. <https://doi.org/10.33019/progresif.v18i2.5732>
- Dewi, Ni Made Trisna. "Penyelesaian Sengketa Non Litigasi Dalam Penyelesaian Sengketa Perdata." *Jurnal Analisis Hukum* 5, no. 1 (2022): 81-89. <https://doi.org/10.38043/jah.v5i1.3223>.
- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. "DJKI Verifikasi Penutupan 41 Situs Pelanggar Hak Cipta Atas Laporan COA Webtoon." dgip.go.id, 2025.
- Disemadi, Hari Sutra, and Hanifah Ghafila Romadona. "Kajian Hukum Hak Pencipta Terhadap Desain Grafis Gratis Yang Dipergunakan Kedalam Produk Penjualan Di Indonesia." *Jurnal Meta Yuridis* 4, no. 2 (2021): 45-66. <https://doi.org/10.26877/m-y.v4i2.8167>.
- Ernatudera, Wendelina, Arief Syahrul Alam, and Andy Usmina Wijaya. "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Moral Pencipta Berdasarkan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014." *Jurnal Ilmu Hukum Wijaya Putra* 1, no. 2 (2023): 189-202. <https://doi.org/https://doi.org/10.38156/jihwp.v1i2.131>.
- Fabretti, Matteo. "The Use of Translation Notes in Manga Scanlation." *TranscUltrurAl* 8, no. 2 (2016): 86-104.
- Fadillah, Ikhsan, Zulkifli AR, and Sutarni. "Tinjauan Hukum Terhadap Perbuatan Melawan Hukum (PMH) Atas Pelanggaran Hak Cipta Lagu Obuk Celleng (Studi Putusan Nomor 464K/Pdt.Sus-HKI/2024)." *Jurnal Hukum Dan Kemasyarakatan Al-Hikmah* 6, no. 3 (2025): 756-74. <https://doi.org/https://doi.org/10.30743/jhah.v6i3>.
- Fidhayanti, Dwi, and Moh Ainul Yaqin. "Penerapan Prinsip Deklaratif Dalam Pendaftaran Hak Cipta Oleh Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (Studi Di

- Kantor Wilayah Kementerian Hukum Dan Hak Asasi Manusia Jawa Timur).” *PERSPEKTIF: Kajian Masalah Hukum Dan Pembangunan* 28, no. 2 (2023): 94–109. <https://doi.org/https://doi.org/10.30742/perspektif.v28i2.856>.
- Hae-yeon, Kim. “Kakao Entertainment Continues Fight against Pirate Content Sites in Indonesia.” *Asia News Network*, 2023. <https://asianews.network/kakao-entertainment-continues-fight-against-pirate-content-sites-in-indonesia/>.
- Hanum, Ratu Su’ud, and Firman Kurniawan. “Pemanfaatan Webtoon Sebagai Media Adaptasi Dari Komik Cetak.” *Journal of Strategic Communication* 2 14, no. 1 (23AD): 25–36. <https://doi.org/10.35814/coverage.v14i1.5327>.
- “Hasil Wawancara Pribadi Penulis Dengan Pak Achmad Iqbal Taufiq S.H, M.H Selaku Staff Di Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, Pada Tanggal 17 April 2026 Pukul 13.00,” n.d.
- Jaman, Ujang Badru, 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): 9–17. <https://doi.org/https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.22>.
- Larson, Robert G. “Bringing John Doe to Court : Procedural Issues in Unmasking Anonymous Internet Defendants.” *Robert G Larson Paul A Godfreed* 38, no. 1 (2011): 327–52. <https://doi.org/https://open.mitchellhamline.edu/wmlr/vol38/iss1/6>.
- Lestari, Annisa Fitriana, and Irwansyah. “Line Webtoon Sebagai Industri Komik Digital.” *Source: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2 (2020): 134–48.
- Mahardika, Gede Agung, and Dewa Gede Pradnya Yustiawan. “Tinjauan Hukum Atas Perlindungan Komik Digital Yang Dipublikasikan Secara Ilegal.” *Jurnal Media Akademik (JMA)* 3, no. 9 (2025): 1–16. <https://doi.org/10.62281>.
- Maulana, Insan Budi, Aline Gratika Nugrahani, Simona Bustami, Suci Lestari, and Rakhmita Desmayanti. *Hak Kekayaan Intelektual (Teori Dan Permasalahan)*. Depok: PT Rajawali Buana Pusaka, 2024.
- Ningsih, Ayup Suran, and Balqis Hediati Maharani. “Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring.” *Jurnal Meta-Yuridis* 2, no. 1 (2019): 13–32. <https://doi.org/https://doi.org/10.26877/m-y.v2i1.3440>.
- Nursolih, Enjang. “Analisis Penyusunan Surat Gugatan.” *Jurnal Ilmiah Galuh Justisi* 7, no. 1 (2019): 87–97. <https://doi.org/http://dx.doi.org/10.25157/jigj.v7i1.2142>.
- Rahmathoni, Lutfi Yusup, Sri Herlina, Sudiyono, and Ahmad Rizqi. “Tinjauan Yuridis Terhadap Delik Aduan Dalam Penegakan Hukum Hak Cipta Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014.” *Rewang Rencang: Jurnal Hukum Lex Generalis* 6, no. 7 (2025): 1–12. <https://doi.org/https://doi.org/10.56370/jhlg.v6i7.1801>.
- Ramdani, Riyan, and Dewi Mayaningsih. “Urgensi Persidangan Secara Elektronik (E-Litigasi) Dalam Perspektif Hukum Acara Peradilan Agama Di Era Digitalisasi.” *Al-Ahwal Al-Syakhsiiyyah: Jurnal Hukum Keluarga Dan Peradilan Islam* 2, no. 2 (2021): 219–36. <https://doi.org/https://doi.org/10.15575/as.v2i2.14339>.

- Setyaningrum, Indriasari. "Perlindungan Hak Eksklusif Pencipta Terkait Hak Moral Dan Hak Ekonomi Dalam Perjanjian Royalti Dengan Penerbit Buku (Studi Di Ub Press Malang, Um Press Malang Dan Penerbit Bayumedia Malang." Universitas Brawijaya, 2015. <http://repository.ub.ac.id/id/eprint/112054%0A>.
- Shinigami. "Beranda." Shinigami. Accessed January 13, 2026. <https://09.shinigami.asia/>.
- Suhaeruddin, Uha. "Hak Kekayaan Intelektual Dalam Era Digital: Tantangan Hukum Dan Etika Dalam Perlindungan Karya Kreatif Dan Inovasi." *Jurnal Hukum Indonesia* 3, no. 3 (2024): 122–28. <https://doi.org/10.58344/jhi.v3i3.888>.
- Urbanisasi, and Daniel Reynaldi L Tobing. "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual Dalam Ekonomi Digital : Tantangan Penegakan Hak Cipta Dan Merek Di Indonesia." *Jurnal Pengabdian Masyarakat Dan Riset Pendidikan* 4, no. 2 (2025): 11899–906. <https://doi.org/https://doi.org/10.31004/jerkin.v4i2.3745>.
- Wijaya, Sutikno, Zaenal Arifin, Unggul Basoeky, and Putri Haliza Yuniar. "Asas Keseimbangan Terhadap Sengketa Royalti Dan Izin Penggunaan Lagu Antara Ari Bias vs Agnes Mo." *Jurnal Juridisch* 4, no. 1 (2026): 110–28. <https://doi.org/https://doi.org/10.13130/jj.v4i1.13130>.
- YC, and Rak Hyun. "High School Soldier." LINE Webtoon, 2020. https://www.webtoons.com/id/action/high-school-soldier/list?title_no=2367.
- Yogatama, Firmansyah, and Abdul Atsar. "Perlindungan Pemegang Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Yang Di Akses Pada Aplikasi Loklok." *Jurnal Commerce Law* 4, no. 2 (2024): 470–78. <https://doi.org/https://doi.org/10.29303/commercelaw.v4i2.5523>.