

**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PERBUATAN  
*FAN-SUBTITLE (FANSUB)* YANG MENERJEMAHKAN  
DAN MENGUNGGAH ANIME DALAM PLATFORM  
MEDIA DIGITAL**

**Skripsi**

Diajukan Untuk Memenuhi Tugas dan Melengkapi  
Syarat Guna Memperoleh Gelar Sarjana Hukum dari  
Fakultas Syari'ah dan Hukum



Disusun Oleh :

**HAFIDZ AFUAN HADI**

1702036023

**PROGRAM STUDI HUKUM EKONOMI SYARI'AH**

**FAKULTAS SYARI'AH DAN HUKUM**

**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**

**SEMARANG**

**2022**

# PERSETUJUAN PEMBIMBING



**KEMENTERIAN AGAMA REPLUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**  
**FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM**

Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus III) Ngaliyan Semarang  
Telp (024)7601291 Fax. 7624691 Semarang 50185.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi  
A.n. Sdr. Hafidz Afuan Hadi

Kepada,  
Yth. Dekan Fakultas Syariah dan Hukum  
UIN Walisongo Semarang

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah melalui proses bimbingan dan perbaikan seperlunya, bersama ini kami kirim naskah skripsi saudara :

Nama : Hafidz Afuan Hadi  
Nim : 1702036023  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)  
Judul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembuatan Fan-Subtitle (Fansub) yang Menerjemahkan dan Mengunggah Anime Dalam Platform Media Digital

Dengan ini kami mohon kiranya skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasahkan.

Demikian harap menjadi maklum adanya dan kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Semarang, 14 April 2022

**Pembimbing I**

**DR. H. Tolkah, M.A**  
**NIP. 19690507 199603 1 005**

# PERSETUJUAN PEMBIMBING



**KEMENTERIAN AGAMA REPLUBLIK INDONESIA**  
**UNIVERSITAS ISLAM NEGERI WALISONGO**  
**FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM**  
Jl. Prof. Dr. Hamka (Kampus III) Ngaliyan Semarang  
Telp (024)7601291 Fax. 7624691 Semarang 50185.

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Lamp : 4 (empat) eksemplar  
Hal : Naskah Skripsi  
A.n. Sdr. Hafidz Afuan Hadi

Kepada,  
Yth. Dekan Fakultas Syariah dan Hukum  
UIN Walisongo Semarang

*Assalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Setelah melalui proses bimbingan dan perbaikan seperlunya, bersama ini kami kirim naskah skripsi saudara :

Nama : Hafidz Afuan Hadi  
Nim : 1702036023  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syariah (Muamalah)  
Judul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perbuatan Fan-Subtitle (Fansub) yang Menerjemahkan dan Mengunggah Anime Dalam Platform Media Digital

Dengan ini kami mohon kiranya skripsi saudara tersebut dapat segera dimunaqasahkan.

Demikian harap menjadi maklum adanya dan kami ucapkan terima kasih.

*Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh*

Semarang, 23 Maret 2022

**Pembimbing II**

**Raden Arfan Rifqijawan, M.Si.**  
**NIP. 198006 1020080110099**

# PENGESAHAN



KEMENTERIAN AGAMA  
UNIVERSITAS ISLAM NEGERI (UIN) WALISONGO  
FAKULTAS SYARIAH DAN HUKUM

alamat : Jl. Prof. DR. HAMKA Kampus III Ngaliyan Telp./Fax. (024) 7601291, 7624691 Semarang 50185

## SURAT KETERANGAN PENGESAHAN SKRIPSI

Nomor : B-3087/Un.10.1/D.1/PP.00.9/VI/2022

Pimpinan Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri (UIN) Walisongo Semarang menerangkan bahwa skripsi Saudara,

Nama : Hafidz Afuan Hadi  
NIM : 1702036023  
Program studi : Hukum Ekonomi Syariah (HES)  
Judul : Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembuatan Fan-Subtitle (Fansub) yang Menerjemahkan dan Mengunggah Anime dalam Platform Media Digital  
Pembimbing I : Dr.H.Tolkah, M.A  
Pembimbing II : Raden Arfan Rifqiawan, M.Si.

Telah dimunaqasahkan pada tanggal **21 April 2022** oleh Dewan Penguji Fakultas Syariah dan Hukum yang terdiri dari :

Ketua/Penguji 1 : Rustam Dahar Karnadi Apollo H, M.Ag.  
Sekretaris/Penguji 2 : Dr.H.Tolkah, M.A  
Anggota/Penguji 3 : Dr. H. Amir Tajrid, M.Ag.  
Anggota/Penguji 4 : Ahmad Munif, M.S.I

dan dinyatakan **LULUS** serta dapat diterima sebagai syarat guna memperoleh gelar Sarjana Strata 1 (S.1) pada Fakultas Syariah dan Hukum UIN Walisongo.

Demikian surat keterangan ini dibuat dan diberikan kepada yang bersangkutan untuk dipergunakan sebagaimana mestinya.

Semarang, 13 Juni 2022  
Ketua Program Studi,

An Dekan,  
Bidang Dekan Bidang Akademik  
& Kelembagaan  
  
Dr. H. An Imron, SH., M.Ag.

  
Supangat, M.Ag.

## MOTTO

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا قُوا أَنْفُسَكُمْ وَأَهْلِيكُمْ نَارًا

Wahai orang-orang yang beriman! Peliharalah dirimu dan keluargamu dari api neraka. (Q.S At-Tahrim:6)<sup>1</sup>

---

<sup>1</sup> <https://quran.kemenag.go.id/sura/66> Diakses pada 2 Mei 2022

## **PERSEMBAHAN**

*Alhamdulillahirabbila'lamin* atas segala nikmat yang diberikan oleh-Mu ya Allah. Karena dengan pertolongan-Mu yang melancarkan semua tahapan-tahapan dalam menyusun skripsi ini. Dan diberi kekuatan untuk menghadapi serta melewati masalah yang menghampiri sehingga skripsi ini dapat diselesaikan dengan baik. Atas kehendak-Mu penulis bisa menjadi pribadi yang berpikir, berilmu, beriman dan bersabar. Semoga keberhasilan ini menjadi langkah awal untuk masa depan penulis, dalam meraih cita-cita karya yang sederhana ini, penulis persembahkan untuk:

1. Ayah dan Ibunda tercinta (Alm. Hadi Prayitno dan Alm. Casmiatun) yang memberikan segala dukungan kalian dalam bentuk materil dan juga moril. Apa yang saya dapatkan sampai detik ini belum bisa membayar kebaikan, keringat dan jerih payah kalian. Meskipun tidak bisa sampai akhir mendampingi. Semoga disana mereka bisa lihat dan bangga. Semoga diberikan tempat yang terbaik disisi-Nya.
2. Kakak tercinta (Istiqomah) Terimakasih yang sudah menjadi support sistem dan penyemangat dikala masalah menghampiri dalam pembuatan skripsi.

3. Segenap teman-teman yang berada di majelis “Roudhotul Jannah” yang memberikan doa dan bantuan yang dibutuhkan dalam penyusunan skripsi.
4. Segenap teman-teman angkatan Hes 2017 terlebih lagi Hes A17 yang sudah menemani di saat kuliah.
5. Semua pihak yang telah membantu tetapi tidak bisa saya sebutkan satu persatu, semoga kalian semua selalu dalam lindungan-Nya.

## DEKLARASI

Yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Hafidz Afuan Hadi  
Nim : 1702036023  
Jurusan : Hukum Ekonomi Syari'ah (Muamalah)  
Fakultas : Fakultas Syari'ah dan Hukum

Dengan ini penulis menyatakan bahwa skripsi ini murni hasil karya penulis yang ditulis oleh penulis dengan penuh kejujuran dan rasa penuh tanggung jawab tanpa adanya plagiasi dari karya orang lain atau karya yang sudah diterbitkan sebelumnya, kecuali pada referensi yang digunakan penulis sebagai bahan rujukan.

Semarang, 21 April 2022  
Deklarator,



Hafidz Afuan Hadi  
**NIM.1702036023**



## TRASNLITERASI ARAB-LATIN

Penulisan Transliterasi huruf-huruf Arab-Latin dalam skripsi ini berpedoman pada SKB Menteri Agama dan Menteri Pendidikan dan Kebudayaan R.I Nomor: 158/1987 dan Nomor: 0543b/U/1987. Penyimpangan penulisan kata sandang [al-] disengaja secara konsisten agar sesuai teks Arabnya.

### A. Konsonan

ا	A	ز	Z	ق	Q
ب	B	س	S	ك	K
ت	T	ش	Sy	ل	L
ث	Ṣ	ص	Ṣ	م	M
ج	J	ض	Ḍ	ن	N
ح	Ḥ	ط	Ṭ	و	W
خ	Kh	ظ	Ẓ	ه	H
د	D	ع	‘	ء	’
ذ	Ẓ	غ	G	ي	Y
ر	R	ف	F		

### Bacaan Madd:

ā = a panjang

ī = i panjang

ū = u panjang

### Bacaan Diftong:

au = أو

ai = أي

iy = إي

## **B. Vokal**

Vokal Bahasa Arab seperti vokal Bahasa Indonesia yang terdiri dari vokal tunggal atau monoftong dan vokal rangkap atau diftong.

### **1. Vokal Tunggal**

<b>Tanda</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf Lat- in</b>	<b>Nama</b>
◌َ	Fathah	A	A
◌ِ	Kasrah	I	I
◌ُ	Dammah	U	U

### **2. Vokal Rangkap**

Vokal rangkap Bahasa Arab yang lambangnya berupa gabungan antara harakat dan huruf maka transliterasinya gabungan huruf yaitu:

<b>Tanda dan Huruf</b>	<b>Nama</b>	<b>Gabungan Huruf</b>	<b>Nama</b>
أ ... ي	Fatha dan Ya	Ai	a dan i
أ ... و	Fathah dan Wau	Au	a dan u

### 3. *Maddah*

*Maddah* atau vokal panjang yang lambangnya berupa harakat dan huruf transliterasinya berupa huruf dan tanda yaitu:

<b>Harakat dan Huruf</b>	<b>Nama</b>	<b>Huruf dan Tanda</b>	<b>Nama</b>
أ ... ي	Fathah dan Ya	Ā	a dan garis di atas
إ ... ي	Kasrah dan Ya	Ī	i dan garis di atas
أ ... و	Dammah dan Wau	Ū	u dan garis di atas

#### 4. *Ta' Marbūtah* di Akhir Kata

- a. Bila dimatikan ditulis h, terkecuali untuk kata-kata Arab yang sudah terserap menjadi Bahasa Indonesia.

هبة	Ditulis	Hibbah
جزية	Ditulis	Jizyah

Bila diikuti dengan kata sandang “al” serta kedua bacaan itu terpisah, maka ditulis dengan huruf h.

كرمة الاولياء	Ditulis	Karāmah al-auliya'
---------------	---------	--------------------

- b. Bila *ta' Marbūtah* dihidupkan karena berangkai dengan kata kata lain ditulis t.

زكاة الفطر	Ditulis	Zakātul fitr
------------	---------	--------------

#### 5. Kata Sandang Alif + Lam

- a. Bila diikuti huruf *qomariyah* ditulis al-

البقرة	Ditulis	Al-Baqarah
--------	---------	------------

- b. Bila diikuti huruf *syamsiyah*, ditulis dengan menggandakan huruf *syamsiyah* yang mengikutinya serta menghilangkan huruf l (el)-nya atau ditulis seperti ketik diikuti huruf *qomariyah* ditulis al- .

ذو يالفرد	Ditulis	zawīl furūd/al-samā
اهل السنة	Ditulis	Asy-syams/al-syams

## 6. Kata dalam Rangkap Frase dan Kalimat

Ditulis menurut bunyi pengucapannya atau dipisah seperti kata aslinya.

ذو يالفرد	Ditulis	zawī furūd/ zawī a-furūd
اهل السنة	Ditulis	Ahlussunnah/ ahl as-sunnah/ ahl al-sunnah

## 7. Ya'nisbah jatuh setelah harakat kasrah ditulis iy

منحجي	Ditulis	Manhajiy
قولي	Ditulis	Qauliy

## ABSTRAK

Hak cipta adalah bagian dari Hak Kekayaan Intelektual yang merupakan hak kepemilikan suatu karya yang mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra serta program komputer. Hak cipta termasuk harta kekayaan pencipta. Harta dalam hukum Islam disebut *māl*. *Māl* ini diatur dan dilindungi dalam hukum Islam. Hukum Islam mengatur dari cara mendapatkan *māl* atau proses kepemilikan harta yang harus sesuai dengan cara yang dihalalkan. Tidak boleh menggunakan cara-cara yang zalim. Harus jelas akad atau perjanjian dalam mendapatkan harta. Baik itu menggunakan *bai'*, *rahn*, *ijarah*, *qard*, dan lain sebagainya. Aturan ini tidak hanya berlaku pada *māl* yang berupa material tapi juga *māl* yang berbentuk immaterial seperti hak cipta. Belakangan ini banyak terjadi kasus pelanggaran hak cipta di internet berupa penggantian, pendistribusian dan pengambilan keuntungan atas karya seseorang tanpa seizin pemilik karya, seperti praktek pembuatan *fansubtitle*.

Berdasarkan latar belakang masalah diatas timbul pertanyaan untuk melakukan penelitian dalam skripsi ini. Pertama, bagaimana praktek pembuatan *fan-subtitle anime* di platform media digital. Kedua, bagaimanakah perspektif hukum Islam terhadap *fansubtitle (fansub)* yang menerjemahkan dan mengunggah *anime* dalam platform media digital. Tujuan dari penelitian ini untuk mengetahui praktek pembuatan fan-subtitle anime di platform media digital dan untuk mengetahui perspektif hukum Islam terhadap fan-subtitle (fansub) yang menerjemahkan dan mengunggah anime dalam platform media digital.

Metode yang digunakan dalam penelitian ini yakni (*library research*) yang menggunakan data observasi dan studi dokumentasi. Sehingga menghasilkan temuan yang diperoleh dari sumber Al-Quran, hadis, perundang-undangan, buku-buku, jurnal serta penelitian yang relevan terkait aktivitas *fan-subtitle* dan hak cipta. Dalam menganalisis data menggunakan teknik analisis

kualitatif yang dalam analisisnya menjabarkan data-data yang ada menggunakan kata kata.

Hasil temuan dari analisis dan pengolahan data dapat disimpulkan. Pertama, *fansub* mengambil video *anime* tanpa seizin pemiliknya. *Fansub* mendapatkan video dari situs *torrent* atau *capper*. Dalam hal penyebarluasan dan pengeditan serta memonetasikan video anime juga tidak membeli lisensi dari pemilik video. Kedua, perbuatan *fansub* tersebut dalam hukum Islam dilarang atau diharamkan, karena menggunakan harta orang lain tanpa seizin pemiliknya merupakan perbuatan yang zalim. Pelarangan ini ditujukan supaya tidak ada pihak yang dirugikan. Cara cara yang zalim tidak berhak mendapatkan apapun.

**Kata kunci: *Anime*, Hak Cipta, Hukum Islam**

## KATA PENGANTAR

*Bismillahirrahmanirrahim.*

Puji dan syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT. Atas rida-Nya penulis dapat menyelesaikan penyusunan skripsi ini. Adapun judul skripsi yang penulis ajukan adalah “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perbuatan *Fan-Subtitle (Fansub)* Yang Menerjemahkan dan Mengunggah *anime* dalam Platform Media Digital”

Skripsi ini diajukan untuk memenuhi syarat kelulusan mata kuliah Skripsi di Fakultas Syariah dan Hukum Universitas Islam Negeri Walisongo. Setiap proses pengerjaan skripsi ini membutuhkan usaha yang keras dalam menyelesaikannya. Namun, berkat dukungan orang-orang tercinta yang mendukung dan membantu. Akhirnya penulis bisa menyelesaikannya. Terima kasih penulis sampaikan kepada:

1. Prof. Dr. Imam Taufiq, M.Ag. selaku Rektor UIN Walisongo Semarang.
2. Bapak Dr. H. Mohamad Arja Imroni, M.Ag, selaku Dekan Fakultas Syari’ah UIN Walisongo yang telah memberi kebijakan teknis di tingkat fakultas.
3. Bapak Supangat, M.Ag, selaku ketua jurusan Hukum Ekonomi Syari’ah Hukum Ekonomi Islam dan Amir Tajrid, M.Ag selaku sekretaris Jurusan Ekonomi Islam, terimakasih atas kebijakan yang dikeluarkan khususnya yang berkaitan dengan penulisan skripsi ini.
4. Bapak H. Tolkah, M.A, selaku dosen pembimbing I yang telah memberikan bimbingan dan berbagai pengalaman kepada penulis.
5. Bapak Raden Arfan Rifqiawan, M.Si. selaku dosen pembimbing II yang telah meluangkan waktu, tenaga dan



pemikirannya untuk mendampingi penulis, memberikan pengarahan terhadap sistem dan isi penulisan skripsi ini serta senantiasa memberikan motivasi dan semangat untuk tetap fokus mengerjakan skripsi ini.

6. Segenap Dosen Fakultas Syari'ah dan Hukum yang telah mendidik dan memberikan ilmu selama kuliah dan seluruh staf yang selalu sabar melayani segala administrasi selama proses penelitian ini.
7. Semua pihak yang telah membantu dan tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga segala kebaikan dan pertolongan semuanya mendapat berkah dari Allah Swt. dan akhirnya penulis menyadari bahwa skripsi ini masih jauh dari kata sempurna, karena keterbatasan ilmu yang dimiliki. Untuk itu penulis dengan kerendahan hati mengharapkan saran dan kritik yang sifatnya membangun dari semua pihak demi membangun laporan penelitian ini.

Semarang, 14 April 2022

Hafidz Afuan Hadi  
NIM. 1702036023

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN PERSETUJUAN PEMBIMBING .....	iii
HALAMAN PENGESAHAN .....	iv
HALAMAN MOTTO.....	v
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	vi
HALAMAN DEKLARASI .....	viii
HALAMAN TRASNLITERASI ARAB-LATIN.....	ix
HALAMAN ABSTRAK.....	xiv
HALAMAN KATA PENGANTAR .....	xvi
HALAMAN DAFTAR ISI .....	xviii
HALAMAN DAFTAR GAMBAR .....	xxi

### BAB I : PENDAHULUAN..... 1

A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	5
C. Tujuan Penelitian.....	5
D. Manfaat Penelitian .....	6
E. Telaah Pustaka.....	6
F. Metode Penelitian .....	12
G. Sistematika Penelitian .....	18

### BAB II : KONSEP HAK CIPTA DAN HUKUM ISLAM ..... 19

A. Hak Cipta Dan Hukum Islam .....	19
1. Sejarah Hak Cipta.....	19
2. Pengertian.....	21

3. Ketentuan Hak Cipta .....	23
B. Konsep <i>Ḥaq</i> dan <i>Māl</i> Dalam Hukum Islam.....	33
1. Konsep Hak Dalam Hukum Islam .....	33
2. Konsep Harta Dalam Hukum Islam .....	36
3. Sebab-Sebab Kepemilikan Dalam Hukum Islam .....	41
<b>BAB III : PRAKTEK FANSUB DALAM MENGUNGGAH DAN MENERJEMAHKAN ANIME .....</b>	<b>47</b>
A. Awal Mula Muncul <i>Fansub</i> .....	47
B. Mekanisme Pembuatan <i>Fansub</i> .....	50
1. Tahapan Awal .....	52
2. Tahap Inti.....	55
3. Tahap Akhir .....	64
C. Monetisasi <i>Anime</i> oleh <i>Fansub</i> .....	68
1. Iklan.....	68
2. Shortlink.....	72
3. Upload File.....	78
D. Mekanisme Unduh <i>Anime</i> Pada <i>Website Fansub</i> .....	83
E. Dampak Adanya <i>Fansub</i> ilegal.....	84

<b>BAB IV : TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTEK FANSUB DALAM MENGUNGGAH DAN MENERJEMAHKAN ANIME .....</b>	<b>95</b>
A. Analisis Praktik <i>Fansubtitle</i> dalam Menerjemahkan dan Mengunggah <i>Anime</i> pada Platform Media Digital.....	95
B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Pembuatan <i>Fansub (Fan subtitle)</i> yang Menerjemahkan dan Mengunggah <i>Anime</i> dalam Platform Media Digital.....	98
 <b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>103</b>
A. Kesimpulan.....	103
B. Saran .....	103
 <b>DAFTAR PUSTAKA.....</b>	<b>104</b>
<b>LAMPIRAN-LAMPIRAN.....</b>	<b>111</b>
<b>DAFTAR RIWAYAT HIDUP.....</b>	<b>115</b>

## DAFTAR GAMBAR

- Gambar 3.1 Sumber *raw* video *anime*, 58.
- Gambar 3.2 Website Storage, 65.
- Gambar 3.3 Website Fansub, 66.
- Gambar 3.4 Iklan Website Fansub pada Platform Sosial Media, 67.
- Gambar 3.5 Iklan di Website Fansub, 72.

# **BAB I**

## **PENDAHULUAN**

### **A. Latar Belakang**

Manusia merupakan makhluk berakal yang mampu menuangkan sumber inspirasi, ide dan gagasan ke dalam kreasi ciptaan yang berwujud, bernilai, dan bermanfaat. Oleh karena itu, ciptaan dianggap sebagai hak milik. Hak kekayaan intelektual merupakan suatu hak kepemilikan atas kreasi dari buah pemikiran manusia yang dieksepsikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuk yang dapat dimanfaatkan dalam kehidupan.<sup>2</sup>

Hak kekayaan intelektual diantaranya adalah Hak cipta, yakni hak yang melekat pada pencipta atas suatu karyanya yang mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang serta program komputer. Hak cipta bersifat moral dan ekonomi. Hak moral mengarah pada hak eksklusif pencipta. Sedangkan hak ekonomi adalah hak pencipta untuk memanfaatkan ciptaanya agar mendapatkan keuntungan.<sup>3</sup>

Negara Indonesia memproklamkan bahwa Hak cipta atau suatu hasil ciptaan tidak dapat disebarluaskan tanpa sepengetahuan pemilik karya, hal tersebut tertuang dalam Pasal 28 H ayat (4) Undang-Undang Dasar 1945, yakni :  
“Setiap orang berhak mempunyai hak milik pribadi dan hak

---

<sup>2</sup> UU Nomor 7 Tahun 1994 mengenai pengesahan WTO.

<sup>3</sup> Elyta RasGinting, *Hukum Hak Cipta Indonesia* (Bandung: PT. Citra Adhya Bakti, 2012), 37-38.

milik tersebut tidak boleh diambil alih secara sewenang-wenang oleh siapapun.”<sup>4</sup>

Seiring kemajuan teknologi akses fasilitas media di internet berkembang pesat, hal tersebut menimbulkan sisi positif dan negatif. Sisi positif misalnya bagi masyarakat dapat mempermudah bagi siapa saja yang melakukan transaksi jual beli atau melakukan usaha lewat media internet sehingga dalam hal pemasaran menjadi lebih mudah. Sementara itu sisi negatifnya bagi pelaku usaha yang ingin mendapatkan keuntungan secara cepat namun tidak memiliki produk untuk dijual maka menarik minat masyarakat pengguna internet untuk masuk ke situs yang dia miliki dengan cara memberikan akses unduh gratis terhadap suatu media. Sehingga situs yang dimiliki menarik perhatian para pelaku usaha lain untuk melakukan kerja sama dalam bentuk menempatkan iklan di dalam situs tersebut. Bukan hanya itu mereka juga menggunakan *short link* dan *upload file* yang memberikan bayaran untuk yang menggunakan layanannya. Bahkan ada juga menggunakan platform crowdfunding.<sup>5</sup>

Masalah pelanggaran Hak Cipta menjadi lebih rumit karena Ciptaan dalam format elektronik atau digital dapat diperbanyak dan didistribusikan dengan kualitas yang sama dengan karya aslinya. Melalui jaringan internet pelanggaran, dapat dengan mudah diakses, dinikmati, bahkan disebarluaskan lagi secara berantai oleh semua orang secara global dalam

---

<sup>4</sup> UUD 1945 pasal 28 H

<sup>5</sup> <https://www.kompasiana.com/primata/552ba61f6ea834d54d8b456a/mengin-tip-penghasilan-situs-download-film-bajakan> Diakses pada 9 Mei 2022

waktu singkat, sehingga pada akhirnya memperluas dan memperbesar praktek pelanggaran Hak Cipta yang terjadi.<sup>6</sup>

Dalam hal ini negara indonesia mengatur tentang perlindungan hak cipta yang tertuang pada Undang-Undang Nomor 11 Pasal 25 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, yang berbunyi : “Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan peraturan perundang-undangan.”Namun perlindungan terhadap Hak cipta terutama Hak Cipta dalam bentuk informasi elektronik tidaklah mudah untuk dilakukan.<sup>7</sup>

Fakta dilapangan menunjukkan meningkatnya aktivitas *fansub* dalam melakukan penyebarluasan video *anime* merupakan tindakan pelanggaran hak cipta. *Fansub* merupakan sekelompok penggemar *anime* yang melakukan penerjemahan dan pengunggahan *anime* ke situs internet. *Fansub* bukan bagian dari pihak *official* sehingga seluruh kegiatan *fansub* tidak mendapatkan izin dari pemiliknya. Baik berupa aktivitas *editing* atau penyebarluasan *anime* sampai

---

<sup>6</sup> <https://www.helmykediri.com/2019/06/situs-download-film-bajakan-menjamur.html> Diakses pada 9 Mei 2022

<sup>7</sup> Undang-Undang Nomor 11 Pasal 25 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.



kegiatan fansub yang memanfaatkan video *anime* untuk mendapatkan keuntungan.<sup>8</sup>

Dalam hukum Islam hak cipta juga dilindungi. Hak cipta termasuk kedalam *māl nafi'* atau harta yang bisa dimanfaatkan menurut *syara'*.<sup>9</sup> Hak cipta merupakan *ḥaqqul milkiyah* atau hak milik seseorang dalam menguasai suatu benda. Sesuai dengan kompilasi hukum ekonomi syariah pada pasal 1 ayat 9 yaitu mengenai *amwāl* atau harta sebagai benda yang dapat dimiliki, dikuasai, disahakan, dan dialihkan, baik benda berwujud maupun tidak berwujud, baik benda terdaftar maupun tidak terdaftar; baik benda bergerak maupun tidak bergerak dan hak yang memiliki nilai ekonomis. Jadi dalam video *anime* melekat hak cipta si pembuat video yang dilindungi oleh hukum Islam. Oleh karena itu segala tindakan yang berkaitan dengan video *anime* harus menggunakan cara-cara yang dibolehkan syariat.<sup>10</sup> Hal ini dijelaskan dalam Al-Quran yang berbunyi:

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ

“Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang bathil.” (Q.S Al-Baqarah:188)<sup>11</sup>

---

<sup>8</sup> <https://www.masri.id/2017/05/sistem-cara-kerja-fansub-video-anime.html>  
Diakses pada 9 Mei 2022

<sup>9</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), 19.

<sup>10</sup> Fatwa Majelis Ulama Indonesia, No. 1 Tahun 2003 tentang Hak Cipta.

<sup>11</sup> <https://quran.kemenag.go.id/sura/2/188> Diakses pada 2 April 2022

Menanggapi permasalahan atas perbuatan *fansub* yang melakukan aktifitas dari penerjemahan, pengunggahan, penyebarluasan, dan memanfaatkan video *anime* tersebut. Yang mana video *anime* sendiri terdapat hak cipta yang dilindungi oleh hukum Islam. Menarik penulis mengangkat judul penelitian “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perbuatan Fan-Subtitle (Fansub) yang Menerjemahkan dan Mengunggah Anime dalam Platform Media Digital”

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang masalah yang telah dikemukakan, maka penulis telah merumuskan beberapa pokok masalah yang akan menjadi pembahasan dalam skripsi. Adapun pokok permasalahan tersebut adalah:

1. Bagaimana praktek pembuatan *fan-subtitle* anime di platform media digital?
2. Bagaimanakah perspektif hukum Islam terhadap *fan-subtitle (fansub)* yang menerjemahkan dan mengunggah *anime* dalam platform media digital?

## **C. Tujuan Penelitian**

Berdasarkan pada pokok permasalahan diatas maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian adalah:

1. Untuk mengetahui praktek pembuatan *fan-subtitle* anime di platform media digital

2. Untuk mengetahui perspektif hukum Islam terhadap *fansubtitle* (*fansub*) yang menerjemahkan dan mengunggah *anime* dalam platform media digital

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

1. Bagi penulis Penelitian sebagai tambahan pengetahuan yang selama ini hanya didapat penulis secara teoritis.
2. Bagi akademik Penelitian ini diharapkan dapat memberikan kontribusi pemikiran bagi perkembangan ilmu pengetahuan dan dijadikan sebagai salah satu bahan referensi serta rujukan bagi penelitian-penelitian selanjutnya
3. Bagi masyarakat penelitian ini diharapkan sebagai referensi dan informasi bagi masyarakat.

#### **E. Telaah Pustaka**

Telaah Pustaka digunakan untuk mendapatkan gambaran tentang hubungan pembahasan dengan penelitian yang pernah dilakukan oleh peneliti sebelumnya. Sehingga tidak terjadi pengulangan dan plagiasi karya ilmiah yang pernah ada.

Muhammad Nazar dalam skripsi yang berjudul “Penggandaan Buku Oleh Pengusaha *Photocopy* Tanpa Izin Pemegang Hak Cipta Dalam Perspektif Hak *Ibtikar*” (Suatu Penelitian di Kecamatan Syiah Kuala). Muhammad Nazar menjelaskan hak cipta yang menggunakan konsep hak *ibtikar*, untuk objek penelitiannya adalah pihak pengusaha fotocopy.

Dalam prakteknya pengusaha *photocopy* melakukan penggandaan buku karena order dan pesanan pihak konsumen untuk melakukan duplikasi atas buku cetak yang dibutuhkan oleh konsumennya. Pihak pengusaha mendapatkan keuntungan yang banyak dari hasil *photocopy* buku karena tingginya permintaan konsumen untuk duplikasi tersebut terutama dari kalangan pelajar, mahasiswa, dan masyarakat umum. Konsep hak *ibtikar* diartikan bahwa terdapat perlindungan ciptaan seseorang yang pertama kali membuat ciptaan tersebut. Pada praktek pengusaha *photocopy* tidak sesuai dengan konsep dari hak *ibtikar*, karena pengusaha *photocopy* menggandakan ciptaan seseorang tanpa adanya izin dari penciptanya. Kesimpulan dari skripsi diatas praktek pengusaha *photocopy* bertentangan dengan hukum namun apabila dilakukan dalam relatif kecil dan memiliki nilai manfaat bagi kepentingan umum diperbolehkan.<sup>12</sup>

Mulyadi dalam skripsi berjudul “Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Internet (Studi Komparatif Undang-Undang No.19 TAHUN 2002 Tentang Hak Cipta Dan Hukum Islam)” melakukan penelitian terhadap pelanggaran hak cipta yang beredar di internet. Ada beberapa bentuk pelanggaran hak cipta di internet, diantaranya pembuatan situs penyanyi-penyanyi terkenal yang berisikan lagu-lagu mereka, kemudian pembuatan situs yang berisikan lagu-lagu dari para

---

<sup>12</sup> Muhammad Nazar, “Penggandaan Buku Oleh Pengusaha Photocopy Tanpa Izin Pemegang Hak Cipta Dalam Perspektif Hak Ibtikar (Suatu Penelitian di Kecamatan Syiah Kuala)”, Skripsi Program Sarjana UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh (Darussalam Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2018).

penyanyi terkenal, ada yang menyebarkan video penyanyi dengan cara meng-*upload* video penyanyi tersebut ke situs Youtube tanpa sepengetahuan si penyanyi atau pemilik label rekaman si penyanyi. Hal tersebut jelas melanggar UU hak cipta dan hukum Islam. Peneliti menggunakan UU No. 19 Tahun 2002 tentang hak cipta sebagai acuan hukumnya. Dan untuk hukum Islam Mulyadi menggunakan konsep harta dalam meninjau hak cipta.<sup>13</sup>

Dinda Qorina Iskandar menjelaskan dalam skripsi berjudul “Monetisi karya Seni Musik Yang Dinyanyikan Ulang (*Cover Lagu*) Pada Youtube Tinjauan Fatwa DSN-MUI dan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta” objek dari penelitiannya adalah penyanyi yang mengcover lagu orang lain dan dikomersilkan untuk mendapatkan keuntungan tanpa izin dari pemiliknya. Para pembuat *cover* lagu mengunggahnya di aplikasi Youtube dan akan mendapatkan keuntungan dari *adsense* Youtube. Semakin banyak yang menonton hasil *cover* maka semakin banyak keuntungan yang diperoleh. Penelitian juga mengacu pada UU No. 28 Tahun 2014 tentang hak cipta. Dan mengacu pada fatwa DSN MUI. Hal yang dapat disimpulkan bahwa cover lagu yang diunggah ke aplikasi Youtube adalah melanggar hak cipta. Dan bisa ditindak apabila yang punya karya pemegang hak cipta atau sang pemilik lagu asli merasa monetisasi karya

---

<sup>13</sup> Mulyadi, “*Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Internet (Studi Komparatif Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta Dan Hukum Islam)*”, Skripsi Program Sarjana UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh (Darussalam Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2015).

musik yang dikreasikan ulang tersebut dilakukan dengan tujuan memperoleh keuntungan pribadi dengan cara mencurangi pemilik karya asli dan tidak melakukan komunikasi sebelumnya dengan pihak pemegang hak cipta.<sup>14</sup>

Skripsi Muhammad Irvan Alimudin tahun 2015 berjudul “Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Barang Hasil Bajakan”. Objek dari penelitian adalah penjual barang bajakan. Banyak beredar barang bajakan meliputi *compact disk (CD)*, lagu, film, *game*, *software*, dan lain-lain. Lebih lanjut lagi permasalahan jual beli barang bajakan ditinjau dari hukum positif dan hukum Islam. Dan disimpulkan jual beli barang hasil bajakan menurut para ulama telah sepakat bahwa jual beli tersebut tidak boleh, dikarenakan tidak sesuai dengan syarat sahnya jual beli dalam konsep Islam, melanggar hak cipta dan merugikan hak milik orang lain. Sedangkan jual beli yang dianggap sah dan sesuai dengan nilai-nilai hukum Islam adalah jual beli yang memenuhi atau sesuai dengan rukun dan syarat sahnya jual beli, lebih banyak manfaatnya daripada *muḍarat*-nya serta tidak bertentangan dengan syariat Islam.<sup>15</sup>

---

<sup>14</sup>Dinda Qorina Iskandar, “*Monetasikan Karya Seni Musik Yang Dinyanyikan Ulang (Cover Lagu) Pada Youtube Tinjauan Fatwa DSN MUI Dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*”, Skripsi Program Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018).

<sup>15</sup>Muhammad Irvan Alimudin, “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Barang Hasil Bajakan*”, Skripsi Program Sarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon (Cirebon: IAIN Syekh Nurjati, 2015).

Skripsi Eka Kurniawan tahun 2018 yang berjudul “Tinjauan Hukum Islam Dan UU No. 28 TAHUN 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Usaha *Situs Free Download*” berisi tentang situs yang menyebarkan karya orang lain. Situs tersebut mengambil keuntungan bekerja sama dengan pihak periklanan. Tidak hanya itu situs *free download* bekerjasama dengan situs pemendek tautan yang juga memiliki iklannya sendiri, sehingga keuntungan yang diperoleh berlipat ganda dari kerjasama yang dilakukan. Analoginya seperti halnya, situs tadi diibaratkan seperti seorang pedagang menjual barang milik orang lain tanpa seizinnya atau menjual barang hasil curian, yang menyebabkan kerugian pihak pencipta atau pemegang hak cipta karena situs penyebar tidak diberikan izin oleh pihak pencipta untuk menyebarkan ciptaannya kepada masyarakat dengan menggunakan media elektronik. Kesimpulan praktik usaha situs *free download* tidak sesuai dengan ketentuan hukum Islam maupun UU No. 28 tahun 2014 tentang hak cipta. Hal ini karena dalam praktiknya melakukan pemanfaatan milik orang lain tanpa izin guna mendapatkan keuntungan pribadi (*gasab*).<sup>16</sup>

Jurnal Ni Putu Utami Indah Damayanti, A.A. Sri Indrawati, A.A. Sagung Wiratni Darmad berjudul ”Karya cipta *electronic book (E-book)* : Studi normatif perlindungan hak ekonomi pencipta” pokok pembahasannya menyangkut ulasan

---

<sup>16</sup>Eka Kurniawan, “*Tinjauan Hukum Islam Dan UU No. 28 TAHUN 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Usaha Situs Free Download*”, Skripsi Program Sarjana UIN Sunan Ampel Surabaya (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2018).

tentang hak ekonomi yang terkandung pada elektronik *book*. Seiring perkembangan zaman membuat para pencipta mengalihkan karyanya dalam bentuk *soft file*. Pencipta tidak memikirkan dampak peralihan ciptaannya ke bentuk digital. Hal ini membuat banyak orang dengan mudah mendapatkan karyanya. Dalam kasus yang menjadi topik yang dibahas. Jurnal ini menggunakan kajian normatif yang menitikberatkan pada UU No. 28 Tahun 2014 tentang hak cipta. Mereka menggunakan pasal 9 yang ditujukan kepada hak ekonomi pencipta. Dan pasal 113 ayat (1),(2),(3),(4) yang menjabarkan akibat hukum jika melakukan pelanggaran hak cipta.<sup>17</sup>

Dari semua telaah pustaka yang penulis cantumkan. Semuanya menjadi bahan pertimbangan dalam penulisan skripsi, karena penulis melihat adanya persamaan teori dan masalah. Yang membedakan hanya objek penelitiannya. Untuk itu membuat penulis ingin mengangkat permasalahan tinjauan hukum Islam terhadap perbuatan *fan-subtitle (fansub)* yang menerjemahkan dan mengunggah *anime* dalam platform media digital. Penulis mengkaji faktor yang membuat maraknya *fans-subtitle* yang masih beredar. Dan bagaimana mekanismenya dari cara mendapatkan video sampai proses pembuatan konten dan pengambilan keuntungan. Lalu apakah semuanya sudah sesuai dengan ketentuan hukum Islam. Lantas bagaimana konsekuensi dari perbuatan itu. Penulis

---

<sup>17</sup> Anak Agung Mirah Satria Dewi, “Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Cover Version Lagu Di Youtube”, Jurnal Udayana Master Law Journal, vol. 6, No. 4, 2017.



berusaha untuk menyajikan data sesuai fakta permasalahan yang diteliti secara sistematis dan dapat dipertanggungjawabkan.

## **F. Metode Penelitian**

Metode penelitian adalah suatu metode cara kerja untuk dapat memahami objek yang menjadi sasaran yang menjadi ilmu pengetahuan yang bersangkutan. Metode adalah pedoman cara seorang ilmuwan mempelajari dan memahami lingkungan-lingkungan yang dipahami.

### **1. Jenis Penelitian**

Untuk bisa disebut penelitian maka suatu karya harus berisi keterangan yang lengkap, sistematis serta dapat dipertanggungjawabkan. Maka dari itu terdapat metode baku yang merupakan kerangka dari penelitian. Tujuannya untuk memberikan gambaran yang jelas dalam pelaksanaan penelitian. Meninjau dari permasalahan yang diangkat penulis. Penulis menggunakan jenis penelitian kepustakaan (*library research*). Permasalahan penulislah yang menjadi alasan penulis menggunakan jenis penelitian ini. Karena data penelitian penulis banyak berasal dari studi dokumen yang menggunakan berbagai data sekunder seperti teori hukum Islam yang berasal dari Alquran, Hadis, *ijma'*, *qiyas*, dan sumber hukum Islam lainnya. Penulis juga mengambil data dari sumber buku-buku, pendapat para ulama, artikel dari internet, dan tulisan *blog/website*.<sup>18</sup>

---

<sup>18</sup>Bambang Waluyo, *Penelitian Hukum dan Praktek* (Jakarta: Sinar Grafika, 2002), 13-14.

Penulis menggunakan teknik analisis kualitatif yang dalam analisisnya menjabarkan data-data yang ada menggunakan kata kata bukan berupa numerik, grafik, statistik, dan sejenisnya.<sup>19</sup> Kemudian penulis menggunakan teknik deskriptif, yaitu dengan menggambarkan keadaan data secara apa adanya. Tidak mengurangi data maupun menambah data. Namun bukan berarti tanpa interpretasi, hanya hal itu dilakukan ketika analisis data.

## 2. Sumber Data

Unsur yang harus ada dalam penelitian salah satunya data. Data merupakan pokok penelitian. Peneliti menggunakan data untuk bisa mengembangkan penelitiannya. Data pada dasarnya merupakan fakta yang isinya menggambarkan suatu keadaan atau persoalan, fakta selalu ada (*exist*), tidak peduli disadari atau tidak terhadap keberadaan (eksistensi)nya. Fakta juga selalu ada tanpa tergantung pada penamaan manusia terhadapnya.<sup>20</sup> Dari data peneliti bisa menjawab permasalahan atau menguji hipotesis untuk mencapai tujuan penelitian.<sup>21</sup>

Penelitian ini menggunakan data observasi dan studi dokumentasi. Penulis melakukan observasi langsung ke *website/blog*, akun social media *fansub*. Untuk melihat

---

<sup>19</sup>Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (Jakarta: UI Press,1986), 52.

<sup>20</sup>Prasetya Irawan, *Logika dan Prosedur Penelitian, Pengantar Teori dan Panduan Praktis Penelitian Sosial bagi Mahasiswa dan Peneliti Pemula* (Jakarta: STIA LAN, 2000), 85.

<sup>21</sup>Ulber Silalahi, *Metode Penelitian Sosial* (Bandung: Refika Aditama, 2012), 280.

pengelolaan pembuatan *fansub*. Sementara data studi dokumentasi menggunakan data berupa buku-buku, teks, jurnal, pendapat para ulama, sumber-sumber hukum Islam, artikel dari internet.

### **3. Teknik Pengumpulan Data**

Pada umumnya teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian hukum adalah studi dokumen atau kepustakaan, wawancara (*interview*) dan pengamatan (*observation*). Penelitian ini hanya menggunakan dua jenis data, adapun jenis datanya sebagai berikut :

#### **a. Studi Kepustakaan**

Teknik pertama yang diambil penulis menggunakan studi kepustakaan atau dokumentasi. Hal ini mengacu pada data yang penulis peroleh, yaitu data sekunder. Data sekunder yang penulis pakai meliputi teori hukum Islam yang berasal dari Alquran, Hadis, *ijma'*, *qiyas*, dan sumber hukum Islam lainnya. Penulis juga mengambil data dari sumber buku-buku, pendapat para ulama, dan artikel dari internet. Setelah mendapatkan data penulis menganalisa data-data tersebut sehingga bisa menyimpulkan tentang masalah yang dikaji.<sup>22</sup>

#### **b. Observasi**

Teknik selanjutnya observasi. Studi kepustakaan digunakan untuk menggali referensi teoritis, sementara

---

<sup>22</sup> M. Syamsudin, *Operasionalisasi Penelitian Hukum* (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007), 95-96.

observasi digunakan untuk mendapatkan data dari objek permasalahan. Keterkaitan observasi dengan studi dokumentasi untuk membangun hubungan antara realitas dan asumsi teoritis.<sup>23</sup> Penggunaan teknik observasi dilakukan penulis supaya bisa melihat langsung objek penelitian, yaitu praktek pengelolaan *website* dan akun social media *fansub*.<sup>24</sup>

Penulis menyelam ke berbagai *website* atau *fanpage* yang berkaitan dengan *fansub*. Dengan begitu penulis bisa mengetahui bagaimana sistemnya dalam melakukan memperbanyak ciptaan karya orang lain. Mengetahui juga melalui media apa saja proses penggandaan. Dan membuat penulis lebih banyak mendapatkan data yang diperlukan dalam penelitian. Selain itu penulis membutuhkan teknik observasi, supaya terjadi kesesuaian antara teoritis dengan objek penelitian.

Jadi penelitian ini merupakan penelitian pustaka yang menggunakan teknik dokumentasi dan observasi. Data dokumentasi digunakan sebagai sumber teoritis sementara observasi digunakan untuk data masalah yang dikaji.

#### **4. Analisis Data**

Setelah penulis mendapatkan semua data yang diperlukan maka selanjutnya penulis menganalisis data

---

<sup>23</sup> Nanang Martono, *Metode Penelitian Sosial: Konsep-Konsep Kunci* (Jakarta: Rajawali Pers, 2016), 239.

<sup>24</sup>M. Syamsudin, *Operasionalisasi Penelitian Hukum* (Jakarta: RajaGrafindo Persada, 2007), 114.

supaya bisa menjadi data yang *valid*. Analisis data adalah proses mencari dan menyusun secara sistematis data yang diperoleh sehingga dapat dipahami dengan mudah dan temuannya dapat diinformasikan kepada orang lain.<sup>25</sup> Analisis data kualitatif bersifat induktif, yaitu analisis berdasarkan data yang diperoleh. Dalam analisis penyajian penulis melakukan tiga alur kegiatan yang terjadi secara bersamaan yaitu: reduksi data, penyajian data, penarikan kesimpulan/verifikasi.<sup>26</sup> Mengenai ketiga alur tersebut secara lebih lengkapnya adalah sebagai berikut:

a. Penyajian Data

Penulis menyajikan berbagai informasi yang berkaitan dengan masalah yang dikaji meliputi berbagai jenis data, gambar hasil observasi dan sebagainya.

b. Reduksi Data

Langkah selanjutnya pemilihan, pemusatan perhatian yang bertujuan untuk mempertegas, memperpendek, membuat fokus, membuang hal-hal yang tidak penting yang muncul dari catatan dan pengumpulan data. Lalu dianalisis hingga sampai laporan akhir lengkap tersusun.

---

<sup>25</sup>Muhammad Nadzir, *Metode Penelitian* (Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003), 241.

<sup>26</sup>Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif* (Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992), 16.

### c. Menarik Kesimpulan

Setelah proses reduksi data selesai. Langkah berikutnya penulis melakukan penarikan kesimpulan. Dalam melakukan penarikan kesimpulan. Penulis memahami arti dari berbagai hal yang ditemui dengan melakukan pencatatan-pencatatan peraturan, pernyataan- pernyataan, konfigurasi-konfigurasi yang mungkin, alur sebab akibat, akhirnya penulis menarik kesimpulan. Kesimpulan-kesimpulan diverifikasi selama penelitian berlangsung. Singkatnya makna-makna yang muncul dari data harus diuji kebenarannya, kekokohnya dan kecocokannya yakni merupakan validitasnya.<sup>27</sup>

## G. Sistematika Penelitian

Sistematika pembahasan yang ada dalam skripsi meliputi lima bab, antara lain secara globalnya sebagai berikut:

Bab pertama adalah pendahuluan. Bab ini berisi gambaran umum tentang penelitian yang meliputi latar belakang, rumusan masalah, tujuan penulisan, manfaat penulisan, telaah pustaka, metode penelitian, dan sistematika penulisan.

---

<sup>27</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum* (UI Press, Jakarta, 2008), 18-19.

Bab kedua berisi tentang konsep hak cipta meliputi sejarah, definisi, ruang lingkup hak cipta, konsep hak cipta dalam Islam.

Bab ketiga berisi tentang praktek *fansub* dalam mengunggah dan menerjemahkan *anime* mencakup gambaran umum, asal video *anime* bajakan, cara mendapatkan video *anime*, proses pengeditan, proses pengunggahan, cara mendapatkan keuntungan dari video *anime*.

Bab keempat berisi analisis terhadap praktek *fansub* dalam mengunggah dan menerjemahkan *anime* dalam platform media digital. Melalui mekanisme *fansub* dalam mengambil video sampai memperbanyaknya dan mengambil keuntungan. Analisis hukum Islam tentang perbuatan tersebut.

Bab kelima berisi tentang bagian penutup berisi tentang kesimpulan, yang merupakan akhir dari hasil pemahaman dan kajian akar dari masalah yang telah diteliti, saran-saran dan penutup.

## **BAB II**

### **KONSEP HAK CIPTA DAN HUKUM ISLAM**

#### **A. Hak Cipta Dan Hukum Islam**

##### **1. Sejarah Hak Cipta**

Hak atas kekayaan intelektual sebenarnya merupakan bagian dari benda, yaitu benda tidak berwujud (benda immaterial).<sup>28</sup> Kartun atau anime tergolong hak kekayaan intelektual sinematografi. Dilihat dari sejarah lahirnya hak atas kekayaan intelektual, ternyata hak ini masih belum lama memperoleh perlindungan hukum, baik pengaturannya di negara-negara maju maupun di negara berkembang.<sup>29</sup>

Secara umum sejarah kelahiran hak cipta bermula di Inggris pada awal abad ke-17 dan di Prancis pada akhir abad ke-17. Di negara Inggris hak cipta bermula dari praktek bisnis percetakan dan penerbitan buku yang sangat erat praktek monopoli dan kapitalis. Semuanya diatur untuk kepentingan bisnis kerajaan Inggris. Hak personal atas ciptaan seseorang diabaikan saja. Saat itu ada seorang tokoh tidak sependapat terhadap praktek monopoli dan kapitalis. Tokoh tersebut bernama Jhon Lucke. Jhon Lucke menyatakan landasan pemikiran yang memperhatikan si

---

<sup>28</sup>OK Saidin, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual* (Jakarta: PT Grafindo Persada, 2004). 8

<sup>29</sup>Syahmin AK, *Hukum Dagang Internasional: Dalam Kerangka Studi Analitis* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007),132.



pembuat ciptaan. Atas landasan pemikirannya, pemerintah Inggris mulai memberikan pengakuan terhadap pencipta yang diwujudkan dalam bentuk pemberian royalti yang bersifat ekonomis.

Di negara Perancis hak cipta disebut dengan *droit d'auteur* berbanding terbalik dengan konsep *copyright* di Inggris. Konsep *droit d'auteur* menempatkan suatu ciptaan sebagai *de l'esprit* atau *a work of mind* yang merupakan hasil dari intelektual manusia. Oleh karena itu, suatu ciptaan tidak terpisahkan dari personaliti pencipta. Maka meskipun ciptaan sudah dialihkan ke pihak lain hak pencipta tetap melekat pada ciptaan nya.

Kedua negara tersebut menjadi titik awal dari lahirnya konsep hak ekonomi dan hak moral pada hak cipta. Kedua negara tersebut dianggap mewakili dua rezim sistem hukum yang berlaku di dunia pada saat ini yaitu konsep *economic right* dan *moral right* dalam hak cipta.<sup>30</sup>

Perhatian negara-negara untuk mengadakan kerjasama mengenai masalah hak milik intelektual secara formal telah ada sejak akhir abad ke-19 yang dicetuskan dalam perjanjian-perjanjian internasional. Sebagian besar perjanjian-perjanjian tersebut mengatur mengenai perlindungan hak milik perindustrian dan hak cipta. Perlindungan hak cipta secara internasional meliputi *Berner*

---

<sup>30</sup>Elyta RasGinting, *Hukum Hak Cipta Indonesia* (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2012), 37.

*Convention, Universal Copyright Convention, Rome Convention, dan Geneva Convention.* Untuk lebih jelas akan dijelaskan di bawah ini.

## 2. Pengertian

Secara umum bahwa hak cipta diperkenalkan oleh dunia barat. Padahal dalam sejarahnya hukum Islam mengatur tentang hak cipta. Bahwa istilah hak cipta ini tidak disebutkan secara khusus pada hukum Islam, tapi banyak aturan yang mengarah kepada perlindungan ciptaan. Hal ini bisa dilihat pada zaman khilafah terjadi penjiplakan *syar'ir* seseorang.

Banyak ulama' yang memiliki karangan khusus mengenai *syar'ir-syar'ir* yang merupakan hasil penjiplakan dari karya orang lain, di antaranya adalah kitab *Al-Ibanah* karya Al-'Amidi yang memuat *syar'ir-syar'ir* bajakan Al-Mutanabbi serta kitab *Al-Hujjah* yang memuat *syar'ir* bajakan Ibnu Hujjah. Bahkan pentingnya hak cipta melahirkan ilmu *musthalaha* hadits. Ilmu yang menitikberatkan pada pertanggungjawaban ilmiah atas hadits yang mengacu pada sanad. Di antara bukti konkrit dari adanya hak cipta dalam sejarah Islam adalah kisah Imam Al-Suyuti yang menuntut Imam Al-Qosthalani di hadapan Syaikh Zakariyyah Al-Anshori yang menjadi hakim pada waktu itu, karena telah menjiplak hasil pemikiran ilmiah yang ada dalam beberapa kitabnya tanpa menyebutkan sumber dan pengarangnya.<sup>31</sup>

---

<sup>31</sup>*Abu al-Falah, Abdul Hayy bin Ahmad bin Muhammad Ibn al-'Imad al-'Akri al-Hanbali Syadzarat Al-Dzahab fi akhbar min dzahab, dar ihya al turats al arabiyah, Volum.8, 122.*

Dalam sejarah literatur Islam memang tidak dikenal istilah hak cipta atau hak paten atau sejenisnya dalam arti bahwa penemuan ilmiahnya itu dilindungi oleh Undang-Undang, sehingga tidak ada satu orang atau pihak manapun yang bisa menjiplak atau menyontek penemuan tersebut kecuali dengan izin penemu aslinya. Karena memang sejak dahulu kala, para ilmuwan Islam bekerja dan berkarya bukan untuk memperjuangkan haknya sebagai penemu, atau sebagai ilmuwan. Akan tetapi, beliau-beliau semua berkarya karena memang sebuah ketundukan kepada Allah Swt yang telah menganugerahkan akal dan pikiran untuk mereka berfikir.

Hasil pemikiran yang telah diberikan Allah tersebut, entah itu berupa sebuah buku ilmiah, atau barang dan sejenisnya, mereka dedikasikan itu semua untuk kemaslahatan umat. Manusia setelahnya bebas memakai serta mengambil manfaat dari apa yang telah dihasilkan tanpa harus membayar kepada beliau si penemu sepeser pun. Memang para ilmuwan muslim itu tidak mengharapkan itu semua, yang mereka kejar hanya rida Allah Swt dan penerimaan Allah Swt atas apa yang mereka lakukan itu semua.

Namun berkembangnya zaman hak cipta menjadi komoditas yang dikomersilkan. Jadi mulai lah pengkajian tentang hak cipta ini. Hak cipta dalam Islam kontemporer dikenal dengan istilah *ḥaq al-ibitkar*. Kata ini terdiri dua rangkaian kata yaitu *lafaz ḥaq* dan *al-ibtikar*. Diantara pengertian dari *ḥaq* adalah kekhususan yang dimiliki oleh

seseorang atau sekelompok orang atau sesuatu karya cipta yang baru diciptakan. Kata *ibtikar* secara etimologi berasal dari bahasa Arab dalam bentuk *isim masdar*. Kata kerja bentuk lampau (*fi'il madhi*) dari kata ini adalah (*ibtikara*) yang berarti menciptakan. Jika dikatakan (*ibtakara al-sya'ī*) berarti ia telah menciptakan sesuatu.<sup>32</sup> Sedangkan menurut terminologi *ḥaq al-ibtikar* adalah hak istimewa atas suatu ciptaan yang pertama kali diciptakan.

### 3. Ketentuan Hak Cipta

Para cendekiawan muslim kontemporer memberikan pandangan-pandangannya mengenai hak cipta, mereka ber-*ijtihad* mengenai dasar yang dijadikan sandaran hukum dalam penetapan hak cipta. Fathi Al-Duraini yang menyatakan landasan hukum dari hak cipta adalah '*urf*' (suatu adat kebiasaan yang berlaku umum dalam suatu masyarakat) dan kaidah *maslahah mursalah* (suatu kemaslahatan yang tidak ada nashnya dari Alquran dan hadits, namun mengandung kebaikan padanya).<sup>33</sup>

Perkembangan zaman hak cipta telah menjadi komoditas yang dapat dikomersilkan. Adanya fakta hukum maka akan memunculkan suatu hukum. Tidak adanya *nash sarih* yang membahas tentang hal ini, sehingga '*urf*' dijadikan sandaran hukumnya. Adapun *maslahah mursalah* adalah

---

<sup>32</sup>Munawwir, *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia Terlengkap* (Surabaya: Pustaka Progresif, 1997), 101.

<sup>33</sup> Fathi Ad-Durainy, *Al-Fiqh Al-Islamy Al-Muqaran Ma'a Al-Madzahib*, Maktabah Thurbin, 223. Lihat fatwa MUI tentang Perlindungan HKI, 41.

adanya kemaslahatan manakala hak ini dilindungi, karena ini salah satu bentuk penghargaan kepada pembuat karya cipta. Dan adanya perlindungan terhadapnya berarti tindakan preventif bagi terjadinya kezaliman kepada pemiliknya.<sup>34</sup>

Kemaslahatan yang diambil adalah adanya hak mendapat keuntungan atas suatu ciptaan dan melindungi para pencipta atas keorisinilan karyanya. Wahbah Al-Zuhaili, menyatakan bahwa tidak ada dalil yang *ṣarih* mengenai hak cipta, namun hal ini dapat disandarkan pada kaidah *jalb al-maslahah* (mendatangkan maslahat) atau *daf' al-mafsadah* (menolak kerusakan), karena dengan kaidah ini akan terealisasi tujuan syariat.<sup>35</sup> Kaidah ini sesuai untuk menjadi landasan dari hukum hak cipta. Bahwa dalam syariat melindungi harta merupakan dari bagian *maqasidu syari'ah*. Dan merupakan representasi kaidah pokok dalam melindungi harta. Harta terbagi menjadi dua. Harta benda yang berwujud. Harta benda yang tidak berwujud.

Selanjutnya Wahbah Al-Zuhaili berpendapat bahwa berkaitan kepengarangan atas suatu *kitab* dikategorikan ke dalam ruang lingkup *ḥaq al-ta'lif*. *Ḥaq al-ta'lif* adalah hak yang dilindungi oleh *syara`* hukum Islam atas dasar kaidah *istishlah* tersebut, maka mencetak ulang atau mengcopy buku tanpa seizin yang sah dipandang sebagai pelanggaran atau kejahatan terhadap hak pengarang. Dalam arti bahwa

---

<sup>34</sup> Wahbah Al-Zuhaili, *Fiqh Al-Islam wa Adilatuhu jilid 4*. 2861

<sup>35</sup> Wahbah Al-Zuhaili, *Fiqh Al-Islam wa Adilatuhu jilid 4*. 2861

perbuatan tersebut adalah kemaksiatan yang menimbulkan dosa dalam pandangan *syara`*.<sup>36</sup>

Sementara Bakr bin Abdullah Abu Zaid mengatakan dasar hukum penetapan dari hak cipta adalah: Pertama *qiyas*, Bakr bin Abdullah Abu Zaid menganalogikan antara pembuat karya cipta dengan seseorang yang bekerja yang berhak atas hasil dari kerjanya tersebut, lalu menganalogikan mengenai bolehnya mengambil upah dari pengobatan (*ruqyah*) dengan membaca Alquran dan mengajarkannya. Kedua, Amalan para ulama terdahulu yang menjual belikan buku-buku mereka atau menggadaikannya. Hal ini menunjukkan bahwa hasil dari penuangan ide dan gagasan ini adalah harta yang bernilai.<sup>37</sup>

Abdullah Al-Muslih dan Shalah Al-Shawi, merinci mengenai sandaran hukum bagi penetapan hak cipta, keduanya menyebutkan dalil-dalil hukum yang dapat digunakan adalah :

a. Dalil mencari *masalahah*.

Karena tidak adanya dalil *sharih* yang secara jelas mengatur hak cipta maka pengambilan hukum tentang hak cipta menggunakan dalil mencari *masalahah* yang timbul. Ketika hak cipta terpelihara maka akan mendorong para ulama untuk terus mengkaji dan menyumbangkan ide atau karyanya dalam permasalahan tersebut. Hal ini merupakan kemaslahatan umum.

---

<sup>36</sup> Wahbah Al-Zuhaili, *Fiqh Al-Islam wa Adilatuhu*, jilid 42862.

<sup>37</sup> Bakr bin Abdullah Abu Zaid, *Fiqh Al-Nawazil*, 170-182.

- b. Dalil *'urf* (kebiasaan)  
Seperti halnya kaidah fiqh *al ada' al muhkamah* yang artinya adat bagian dari hukum. Masalah hak cipta sudah menyebar di masyarakat yang menciptakan suatu hukum. Dan selama masalah tadi tidak ada dalil yang lebih spesifik maka bersifat *ijtihadi* bisa digunakan selama tidak melanggar syariat.
- c. Pendapat yang diambil dari sebagian ulama yang mengatakan bahwa diperbolehkannya mengambil upah dari mengajarkan ilmu-ilmu agama, bahkan saat ini ada pendapat yang menyatakan dibolehkannya mengambil upah bagi seorang *muadzin*.
- d. *Qiyas*  
Yakni menganalogikan hasil ciptaan dengan hasil produksi dari seorang produsen, yang artinya apabila produsen menjual hasil produksi mendapatkan keuntungan sama halnya dengan pencipta mengambil keuntungan atas ciptaan yang dia ciptakan.
- e. Kaidah *sadd adz-dzara'i* (menolak jalan menuju haram), artinya ketika pemilik hak cipta diberikan hak untuk mengeksploitasi ciptaannya maka dia akan mendapatkan manfaatnya, namun jika tidak dilindungi maka akan timbul berbagai kerusakan, seperti mereka tidak mau lagi membuat sebuah karya hal ini tentu berakibat kepada mandeknya ilmu pengetahuan.
- f. Dasar ditetapkannya nilai jual, adalah adanya mutu yang dibolehkan syariat. Mutu dari karya ilmiah bagi umat

manusia kini dan di masa yang akan datang sangat jelas sekali. Kalau para ulama telah mengakui nilai dari berbagai fasilitas yang lahir dari sebagian jenis hewan seperti ulat atau kicauan burung maka manfaat dan fasilitas yang berasal dari karya tulis misalnya tentu lebih layak lagi memiliki nilai jual, karena lebih banyak faedahnya.<sup>38</sup>

Dari semua pendapat ulama bahwa dalil hak cipta disimpulkan sebagai berikut:

- a. *Qiyas*, yaitu analogi pencipta dan produsen, hasil produksi dan hasil ciptaan.
- b. *Maslaḥah Mursalah*, yaitu tentang kebolehan hak cipta karena mendatangkan manfaat.
- c. *'Urf* (adat), yaitu kebolehan hak cipta dikarenakan sudah menyebar dan umum di masyarakat.
- d. Kaidah *Sadd Al-Dzara'i*, *Jalb Al-Maslaḥah* dan *Daf' Al-Mafsadah*, yaitu kaidah mendatangkan kebaikan bagi penulis dan masyarakat umum serta menghindarkan kerusakan di tengah masyarakat. Kerusakan yang akan terjadi adalah ketika para pencipta tidak mau membuat karya cipta karena hak-haknya tidak terpenuhi.<sup>39</sup>

Dari sini sangat jelas bahwa hak cipta dalam Syariat Islam adalah hak kepemilikan yang diakui berdasarkan dalil-

---

<sup>38</sup> Abdullah Muslih dan Shalah Al-Shawi, *Fikih Keuangan Islam* (Bekasi: Darul Haq, 2004), 323.

<sup>39</sup> Agus Suryana, "Hak Cipta Perspektif Hukum Islam", *Al Mashlahah Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam*, 255.



dalil hukum tersebut. Adapun sumber hukumnya adalah bersifat global yang berkaitan dengan sebab-sebab seseorang mendapatkan hak kepemilikan harta.

Di Indonesia sendiri lembaga fatwa yang memiliki nama Majelis Ulama Indonesia tak luput memberikan fatwa tentang hak cipta. Fatwa No. 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual (HKI). Kandungan dalam fatwa menjelaskan aturan mengenai praktik pelanggaran hak cipta. Banyak pihak, terutama pemegang hak cipta, negara dan masyarakat.<sup>40</sup> Maka segala bentuk pelanggaran hak cipta harus dihilangkan dan hukumnya haram karena dinilai telah melanggar hukum negara dan hukum agama.<sup>41</sup>

Landasan pelarangan yang diambil oleh Majelis Ulama Indonesia berdasarkan atas petunjuk *Alquran*, *hadits*, *qawaid fiqh* dan pendapat beberapa ulama yang intinya adalah bahwa segala bentuk kejahatan, kerusakan, kebatilan harus dihindari dan hukumnya haram. Dibawah ini akan dijelaskan sebagai berikut :

a. Dalil Dari *Al-Quran*

---

<sup>40</sup> Fatwa Majelis Ulama Indonesia, No. 1 Tahun 2003 tentang Hak Cipta.

<sup>41</sup> Fitra Rizal, "Nalar Kritis Pelanggaran Hak Cipta dalam Islam", *Al-Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, Vol.2:1, 2020, 16.

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ آمَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ إِلَّا أَنْ  
تَكُونَ تِجَارَةً عَنْ تَرَاضٍ مِنْكُمْ ۚ وَلَا تَقْتُلُوا أَنْفُسَكُمْ ۚ إِنَّ اللَّهَ كَانَ  
بِكُمْ رَحِيمًا

*“Hai orang-orang yang beriman, janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil, kecuali dengan jalan perniagaan yang Berlaku dengan suka sama-suka di antara kamu. dan janganlah kamu membunuh dirimu. Sesungguhnya Allah adalah Maha Penyayang kepadamu.” (QS. an-Nisa’: 29)<sup>42</sup>*

وَلَا تَبْخَسُوا النَّاسَ أَشْيَاءَهُمْ وَلَا تَعْنُوا فِي الْأَرْضِ مُفْسِدِينَ

*“Dan janganlah kamu merugikan manusia pada hak-haknya dan janganlah kamu merajalela di muka bumi dengan membuat kerusakan.”(QS. Al-Syu’ara: 183).<sup>43</sup>*

Untaian ayat diatas secara tegas melarang kita memakan harta orang lain secara batil. Baik cara yang digunakan untuk mengambil (*gasab*) maupun harta yang dilarang. Melarang berbuat zalim dan tidak boleh merugikan orang lain dengan cara apapun. Maka segala bentuk perbuatan yang merugikan pihak lain dilarang dalam Islam dan hukumnya haram. Dengan demikian sudah jelas bahwa segala bentuk pelanggaran hak cipta

---

<sup>42</sup> <https://quran.kemenag.go.id/sura/4> Diakses pada 2 April 2022

<sup>43</sup> <https://quran.kemenag.go.id/sura/42> Diakses pada 2 April 2022

merupakan bentuk kejahatan yang sangat merugikan dan hukumnya haram. Oleh karena itu pelanggaran tersebut harus dihilangkan.<sup>44</sup>

b. Dalil Dari *Al-Hadits*

إِنَّ دِمَاءَكُمْ وَأَمْوَالَكُمْ عَلَيْكُمْ حَرْمٌ ( رواه التزهدي )

“*Sesungguhnya darah (jiwa) dan hartamu adalah haram (dilindungi)*” (HR. Al-Tirmizi).

لَا ضَرَرَ وَلَا ضِرَرَ (رواه ابي هاجه)

“*Tidak boleh membahayakan (merugikan) diri sendiri dan tidak boleh membahayakan (merugikan orang lain)*” (HR. Ibnu Majah).<sup>45</sup>

Dari hadits di atas jelas bahwa Rasulullah SAW tidak memperbolehkan segala tindakan yang bisa merugikan hak orang lain. Sama halnya dengan pelanggaran hak cipta yang merugikan pihak pencipta. Maka tindakan tersebut hukumnya haram.<sup>46</sup>

---

<sup>44</sup> Fitra Rizal, “Nalar Kritis Pelanggaran Hak Cipta dalam Islam”, *Al-Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, Vol.2:1, 2020, 18.

<sup>45</sup> <https://www.gustani.id/2020/05/5-kaidah-fikih-pokok-dan-contoh.html>  
Diakses pada 2 April 2022

<sup>46</sup> Fitra Rizal, “Nalar Kritis Pelanggaran Hak Cipta dalam Islam”, *Al-Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, Vol.2:1, 2020, 18.

c. Dalil Dari *Qawa'id Fiqh*

الضَّرُّ يُزَالُ

“Bahaya (kerugian) harus dihilangkan.”<sup>47</sup>

دَرءُ الْمَفَاسِدِ مُقَادِمٌ عَلَى جَلْبِ الْمَصَالِحِ

“Menghilangkan mafsadah didahulukan atas mendatangkan maslahah.”<sup>48</sup>

Kaidah diatas mengacu pada *maqasidu syari'ah* atau juga tujuan dari syariat yang mengacu pada lima pokok. Pertama *hifzul al-addin* menjaga agama, Kedua *hifzul al-nafs* artinya menjaga nyawa, Ketiga *hifzul al-aql* menjaga akal fikiran, Keempat *hifzul al-māl* yaitu menjaga harta, Kelima *hifzul Al-Naql* menjaga keturunan. Karena hak cipta bagian dari harta maka kaidah diatas dijadikan landasan hukum hak cipta. Untuk mendatangkan kemudahan dan menghilangkan *kemudharatan*.<sup>49</sup> Contohnya pada kasus pelanggaran hak cipta, seseorang ingin mengambil manfaat dari suatu ciptaan yang berhak cipta tanpa izin resmi, yang berakibat pada tindakan kejahatan dan merugikan.

---

<sup>47</sup> <https://www.gustani.id/2020/05/5-kaidah-fikih-pokok-dan-contoh.html>

Diakses pada 2 April 2022

<sup>48</sup> [http://mufarrihul.blogspot.com/2011/04/usul-fiqih\\_16.html](http://mufarrihul.blogspot.com/2011/04/usul-fiqih_16.html) Diakses pada 2 April 2022

<sup>49</sup> Hasbiyaallah, *Fiqh dan Ushul Fiqh* (Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013), 136- 137.

Sehingga hal tersebut harus dihilangkan dan dihindari karena hukumnya haram.

- d. Pandangan Ulama Wahbah al-Zuhaili menegaskan, bahwa hak kepengarangan adalah hak yang dilindungi oleh *syara'* (hukum Islam) atas dasar kaidah *istihlah* tersebut, mencetak ulang atau mengcopy buku (tanpa izin yang sah) dipandang sebagai pelanggaran atau kejahatan terhadap hak pengarang; dalam arti bahwa perbuatan tersebut adalah kemaksiatan yang menimbulkan dosa dalam pandangan *syara'* dan merupakan pencurian yang mengharuskan ganti rugi terhadap hak pengarang atas naskah yang dicetak secara melanggar dan zalim, serta menimbulkan kerugian moril yang menyimpannya.<sup>50</sup>

Islam melindungi segala hak dan harta seseorang. Sesungguhnya tujuan dari syariat untuk mendatangkan kemaslahatan dan menjauhi *kemudharatan*. Oleh karena itu segala bentuk tindakan pelanggaran hak cipta itu dilarang dalam hukum Islam. Perbuatan tadi berdampak terhadap pencipta. Secara tidak langsung pihak yang melakukan tindakan mengambil karya orang lain merupakan tindakan zalim yang merugikan pihak pencipta. Dan dengan tegas bahwa hukum Islam tidak membolehkan perbuatan tersebut.<sup>51</sup>

---

<sup>50</sup> Fatwa Majelis Ulama Indonesia, No. 1 Tahum 2003 tentang Hak Cipta.

<sup>51</sup> Fitra Rizal, "Nalar Kritis Pelanggaran Hak Cipta dalam Islam", *Al-Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam*, Vol.2:1, 2020, 20.

## **B. Konsep *Ḥaq* dan *Māl* Dalam Konsep Hukum Islam**

Mengkaji hak cipta dalam perspektif hukum Islam, tidak lepas dengan hak dan harta. Peralnya hak cipta berkaitan dengan pencipta dan ciptaan. Pencipta mendapatkan apa yang seharusnya didapatkan yang dalam hukum Islam disebut dengan *ḥaq*. Lalu ciptaan merupakan benda yang menjadikan pencipta mendapatkan keuntungan. Dan ciptaan tersebut dikategorikan dalam *māl* (kekayaan).

### **1. Konsep Hak Dalam Hukum Islam**

Bahwa hukum Islam mengatur setiap kegiatan muamalah antar sesama manusia yang menimbulkan hak dan kewajiban. Seperti penjual dan pembeli. Pembeli wajib menyerahkan uangnya dan berhak mendapatkan barang yang sudah dibeli. Sebaliknya penjual berhak mendapatkan uang pembeli dan penjual wajib menyerahkan barang yang sudah dibeli. Ada berbagai macam hak yang diatur oleh hukum Islam yang disebut dengan *ḥaq*. Adapun macam macam hak dalam hukum Islam sebagai berikut :<sup>52</sup>

#### *a. Ḥaqqul Milkiyah*

---

<sup>52</sup>Teungku Muhammad Hasbi As-Shiddieqy, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Semarang: PT Pustaka Rizki Putra), 114-115.

*Ḥaqqul milkiyah* disebut juga hak milik. Hak yang memberikan kepada pemiliknya untuk memiliki, memakai, dan mengambil manfaat. Hak ini dibagi 3 yaitu:

1) Hak Milik Pribadi (*Al-Milkiyah Al-Farḍiyah*)

Hak yang menurut hukum *syara'* dimiliki *perorangan* baik berupa benda itu sendiri ataupun manfaat (*utility*) tertentu yang memungkinkan siapa saja mendapatkannya untuk memanfaatkannya barang tersebut, serta memperoleh kompensasi, baik karena barang yang diambil kegunaannya oleh orang lain (seperti sewa) ataupun karena dikonsumsi untuk dihabiskan bendanya seperti dibeli barang tersebut.

2) Hak Milik Umum (*Al-Milkiyah Al-Ammah*)

Hak milik umum adalah hak yang telah ditetapkan hak miliknya oleh *syari'* dan menjadikan benda atau manfaat tersebut sebagai milik bersama atau seseorang atau sekelompok kecil orang dibolehkan mendayagukannya, akan tetapi mereka dilarang untuk menguasainya secara pribadi.

3) Hak Milik Negara (*Al-Milkiyah Al-Daullah*)

Menurut yusanto adalah sebagai harta hak seluruh umat yang pengelolaannya menjadi wewenang kepala negara, dimana dia bisa memberikan sesuatu kepada sebagian umat sesuai dengan kebijaksanaannya.<sup>53</sup>

---

<sup>53</sup> M. Solahuddin, *Azaz-Azaz Ekonomi Islam* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007), 66.

b. *Ḥaqqul Intifa'*

Hak yang membolehkan memakai dan diusahakan hasilnya.

c. *Ḥaqqul Irtifaq*

Hak yang memiliki manfaat dari benda itu atau memiliki manfaat.

d. *Ḥaqqul Irtihan*

Hak yang diperoleh dari harta yang digadai.

e. *Ḥaqqul Ihtibas*

Hak menahan sesuatu benda atas benda yang belum dipenuhi kewajiban oleh pemiliknya. Berlaku pula terhadap harta wakaf dengan menahan materi benda untuk digunakan manfaatnya kepada usaha-usaha kebajikan.

f. *Ḥaqqul Qharar*

Menetap di atas tanah wakaf yang meliputi.

1) *Ḥaqqul Hakr*

Hak menetap di atas tanah wakaf yang disewa untuk waktu yang lama dengan seizin hakim dengan membayarnya setiap tahun. Hak ini diperbolehkan untuk tanah yang tidak produktif.

2) *Ḥaqqul Ijaratain*

Hak yang diperoleh karena akad *ijarah* dalam waktu yang lama atas izin hakim. Diperoleh atas harta wakaf yang tidak dapat dipertahankan keasliannya, misalnya karena kebakaran atau bencana lainnya.

Dari keduanya terdapat perbedaan, yaitu dalam hak diperbolehkan dibangun rumah dan ditanami dan merupakan



milik pengguna. Sedangkan dalam ijaratain rumah dan tanah tetap menjadi harta wakaf.

Bisa disimpulkan bahwa hak cipta itu merupakan hak milik yang diatur dan dilindungi dalam hukum Islam. Karena salah satu dari tujuan syariat adalah melindungi harta. Hak cipta juga dikategorikan dalam *ḥaq irtifaq* dan *intifa'*. Disebut *ḥaq intifa'* ini mengacu pada ciptaan yang digunakan dan diambil hasil keuntungan atas ciptaannya. Pada hal lain juga pemanfaatan hak cipta ini dikategorikan *ḥaq irtifaq*. *Ḥaq intifa'* lebih mengarah ke hak ekonomi atas ciptaan. Sementara *ḥaq irtifaq* lebih mengarah hak moral atas ciptaan.

## **2. Konsep Harta Dalam Hukum Islam**

Karya ciptaan seseorang melekat hak ekonomi dan hak moral seorang pencipta. Hak ekonomi merupakan hak pencipta untuk mendapatkan keuntungan dari hasil karyanya. Oleh karena itu ciptaan termasuk kedalam asset atau harta seseorang. Pembahasan *ḥaq* di atas menjelaskan tentang hak pencipta atas ciptaannya. Sedangkan konsep harta mengacu pada ciptaan nya. Konsep harta dalam hukum Islam sendiri sudah dijelaskan oleh para *fuqaha*. Menurut para *fuqaha* harta terdiri dari beberapa bagian, tiap-tiap bagian memiliki ciri khusus dan hukumnya tersendiri, pembagian harta tersebut diantaranya adalah sebagai berikut.<sup>54</sup>

---

<sup>54</sup>Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002), 19.

a. *Māl Mutaqawwim dan Gair Mutaqawwim*

1) *Māl Mutaqawwim*

Sesuatu yang boleh diambil manfaatnya menurut *syara'*. Harta yang termasuk *mutaqawwim* ini ialah semua harta yang baik jenisnya maupun cara memperolehnya dan penggunaannya. Misalnya, kerbau halal dimakan oleh umat Islam, tetapi kerbau tersebut disembelih tidak sah menurut *syara'*, misalnya dipukul hingga mati, maka daging kerbau tersebut tidak bisa dimanfaatkan karena cara penyembelihannya batal menurut *syara'*.

2) *Gairu Mutaqawwim*

Sesuatu yang tidak boleh diambil manfaatnya menurut *syara'*. Harta *gairu mutaqawwim* adalah kebalikan dari harta *mutaqawwim*, yakni yang tidak boleh diambil manfaatnya, baik jenisnya, cara memperolehnya maupun cara penggunaannya. Misalnya babi termasuk harta *Gairu mutaqawwim*, karena jenisnya.

b. *Māl Miṣli*

Harta yang ada dalam padananya di pasaran baik dalam jenisnya maupun nilai-nilainya, contohnya: kain, gandum, terigu, pisang, apel.

c. *Māl Qimi*

Harta yang tidak terdapat persamaan dalam pasaran baik dari jenis atau nilai-nilainya. Atau jenisnya perbedaan tapi terdapat perbedaan nilai-nilainya. Contohnya: durian, semangka.

d. *Māl Istihlak*

Harta yang cara mengambil manfaat dan kegunaanya menggunakan cara yang khusus. Harta *istihlak* terbagi dua, ada *istihlak haqiqi* dan *istihlak haquqi*. *Istihlak haqiqi* yaitu harta yang diambil manfaatnya saat hartanya habis. Contoh mengambil manfaat api dari kayu yang dibakar. Semenara *istihlak haquqi* yaitu bisa diambil manfaatnya ketika nilainya habis, contoh pembayaran hutang menggunakan uang.

e. *Māl Isti'mal*

Tidak seperti *istihlak* bahwa harta *isti'mal* kebalikannya yaitu harta yang dalam pemanfaatannya tidak perlu dirusak atau habis. Contohnya rumah.

f. *Māl Manqul*

Segala harta yang fleksibel tidak menetap dalam suatu tempat bisa pindahkan dari satu tempat ke tempat yang lain. Seperti emas, perak, perunggu, pakaian, kendaraan dan lain-lain.

g. *Māl Gairu Manqul*

Harta *gairu manqul* berlawanan dengan *manqul*. Bahwa harta yang menetap pada suatu tempat dan tidak bisa berpindah-pindah tempat. Seperti kebun, rumah, pabrik, sawah dan yang lainnya yang termasuk *ghair manqul* karena tidak dapat dipindahkan, dalam hukum perdata positif digunakan istilah benda bergerak dan benda tetap.

h. *Māl Ain*

Harta yang berbentuk benda, seperti rumah, pakaian, beras, kendaraan (mobil) dan yang lainnya.

i. *Māl Dayn*

Sesuatu yang berada dalam tanggung jawab. Seperti uang berada dalam tanggung jawab seseorang.

j. *Māl Nafi'*

*A'raḍ* yang berangsur-angsur tumbuh menurut perkembangan masa, oleh karena itu *māl nafi'* tidak berwujud dan tidak mungkin disimpan.

k. *Māl Mamluk*

Sesuatu yang masuk ke bawah milik, milik perorangan maupun milik badan hukum, seperti pemerintah dan yayasan.

l. *Māl Mubah*

Sesuatu yang pada asalnya bukan milik seseorang, seperti air pada mata air, binatang buruan darat, laut, pohon-pohon di hutan dan buah-buahannya.

m. *Māl Mahjur*

Sesuatu yang tidak dibolehkan dimiliki sendiri dan memberikan kepada orang lain menurut *syara'* adakalanya benda itu benda wakaf ataupun benda yang dikhususkan untuk masyarakat umum, seperti jalan raya, masjid-masjid, kuburan-kuburan dan lainnya.

n. Harta yang dapat dibagi (*māl qabil li al-qismah*)

Harta yang tidak menimbulkan suatu kerugian atau kerusakan apabila harta itu dibagi-bagi, misalnya beras, tepung.

o. Harta yang tidak dapat dibagi (*māl gair qabil li al-qismah*)

Harta yang menimbulkan suatu kerugian atau kerusakan apabila harta tersebut dibagi-bagi, misalnya gelas, kursi, meja, mesin dan yang lainnya.

p. *Māl Khas*

Harta pribadi yang tidak bersekutu dengan yang lain, tidak boleh diambil manfaatnya tanpa disetujui pemilikinya.

q. *Māl Am*

Harta milik umum (bersama) yang boleh diambil manfaatnya.<sup>55</sup> Atau harta yang boleh diambil manfaatnya oleh seseorang atau kelompok akan tetapi dilarang menguasainya secara pribadi.

Demikian dalam hukum Islam bahwa harta berbagai macam jenisnya baik yang diatur berdasarkan bendanya maupun proses dari mendapatkan harta tersebut. Dan hak cipta termasuk aset yang tidak berwujud yang bisa dimanfaatkan yang dimiliki pencipta. Oleh karena itu ada ketentuan yang mengatur hak cipta. Pembahasan selanjutnya menjabarkan ketentuan hak cipta yang digolongkan sebagai harta

### **3. Sebab-Sebab Kepemilikan Dalam Hukum Islam**

Dari Hak cipta termasuk kedalam *ḥaqqul milkiyah* atau hak milik. Para ahli fiqh mendefinisikan hak milik (*al-*

---

<sup>55</sup>*Ibid* 19-27.

milk) sebagai ”Penguasaan seseorang terhadap harta yang diakui syari’ah, sehingga menjadikannya mempunyai kewenangan terhadap suatu harta tersebut, baik memanfaatkan dan atau mentasharrufkannya”.

Secara terminologi, ada beberapa definisi al milk yang dikemukakan oleh para fuqaha. Wahbah al-Zuhaily memberikan definisi al-milk (hak milik) seperti yang dikutip Sulaeman Jajuli sebagai berikut<sup>56</sup>:

التصرف بالشئ يمنع الغير منه و يمكن صاحبه من اختصاص  
ابتداء الا لمانع شرعي

*“Hak milik ialah suatu kekhususan terhadap sesuatu harta yang menghalangi orang lain dari harta tersebut. Pemiliknya bebas melakukan tasharruf kecuali ada halangan syar’iy”.*

---

<sup>56</sup> Sulaeman Jajuli, “Kepemilikan Umum dalam Islam”, Asy-Syir’ah, Jurnal Ilmu Syariah dan Hukum, vol. 48 no 2, 2014, 412.

Muhammad Abu Zahro mendefinisikannya sebagai berikut<sup>57</sup>:

التصرف بالشئ يمنع الغير منه و يمكن صاحبه من اختصاص  
فيه ابتداء

*“Pengkhurusan seseorang terhadap suatu benda yang memungkinkan untuk bertindak hukum terhadap benda tersebut”.*

Pembahasan tentang hak milik sangat berkaitan dengan kepemilikan suatu harta. Kepemilikan merupakan penguasaan seseorang terhadap harta baik berupa barang materil maupun immateril yang secara hukum pemilik bebas melakukan tindakan hukum yang diperbolehkan syara’, seperti jual beli, hibah, wakaf, dan sebagainya, sehingga menyebabkan orang lain baik secara individual maupun kelembagaan dilarang untuk memanfaatkan atau mempergunakan barang tersebut. Berdasarkan definisi tersebut dapat dibedakan antara hak dan milik. Gambarannya seperti seorang pengampu berhak menggunakan harta orang yang berada di bawah ampunannya, pengampu punya hak untuk membelanjakan harta itu dan pemiliknya adalah orang yang berada dibawah ampunannya. Dengan kata lain dapat dikatakan “tidak semua yang memiliki berhak menggunakan

---

<sup>57</sup> Ibid

dan tidak semua yang punya hak penggunaan dapat memiliki.<sup>58</sup>

Kepemilikan atas harta diatur oleh syariat. Aturan tersebut mengacu pada sebab-sebab untuk memiliki (*tamalluk*) harta. Adapun sebab-sebab yang ditetapkan syariat, terdiri atas empat hal sebagai berikut:

a. *Ihrazul Mubahat* (Menimbulkan Kebolehan)

*Ihrazul mubahat* merupakan sifat memiliki atas benda oleh seseorang. Yang dimaksud dengan *mubah* dalam *ihrazul mubahat* adalah harta yang tak bertuan kosong akan kepemilikan dan bukan harta yang dilarang oleh syara'.<sup>59</sup> Untuk memiliki benda mubahat diperlukan dua syarat, yaitu:

- 1) Benda *mubahat* belum dalam jangkauan orang lain. Misalnya air yang sudah dikumpulkan seseorang dalam satu wadah, kemudian air tersebut dibiarkan, maka orang lain tidak berhak mengambil air tersebut.
- 2) Adanya niat (maksud) memiliki. Misalnya seseorang pemburu yang meletakkan jaring di sawah sekedar untuk mengeringkan jaringnya. Kemudian jaringnya menjerat burung. Maka ia tidak berhak memiliki burung-burung tersebut.<sup>60</sup>

---

<sup>58</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta : Raja Grafindo, 2005), 33-34.

<sup>59</sup> Rizal Qosim, *Pengamalan Fikih I* (Solo : Pustaka Mandiri, 2014), 99.

<sup>60</sup> Hendi Suhendi, *Fiqh Muamalah* (Jakarta : Raja Grafindo, 2005), 38.



b. *Khalafiyah* (Penggantian)

Yaitu bertempatnya sesuatu yang baru yang menggantikan tempat yang lama, yang telah hilang sebagai macam haknya. *Khalafiyah* ada dua macam, yaitu:

- 1) *Khalafiyah syakhsy'an syakhsy*, yaitu si waris yang menggantikan posisi muwaris dalam memiliki harta yang ditinggalkan oleh *muwaris*, harta yang ditinggalkan oleh *muwaris* disebut *tirkah*.
- 2) *Khalafiyah syai'an syai'in*, yaitu apabila seseorang merugikan milik orang lain atau menyerobot barang orang lain, kemudian rusak di tangannya atau hilang, maka wajiblah dibayar harganya dan diganti kerugian-kerugian pemilik harta. Maka *Khalafiyah syai'an syai'in* ini disebut *ta'wid* (menjamin kerugian).

c. *Al-'Uqud* (Akad)

*Al-'Uqud* (akad) merupakan sebab terjadi kepemilikan. Akad ini lazim disebut dengan transaksi pemindahan hak. Maksud akad dalam sistem kepemilikan, ada dua hal penting yang harus diperhatikan. Pertama, *Uqud jabariah* adalah Akad-akad yang harus dilakukan berdasarkan pada keputusan hakim, seperti menjual harta orang yang berutang secara paksa. Kedua, *Istimlak* untuk maslahat umum. Misalnya, tanah-tanah di samping masjid apabila diperlukan untuk masjid

harus dimiliki oleh masjid dan pemilik harus menjualnya.<sup>61</sup>

- d. *At-Tawallud min al- Mamluk* (Kepemilikan dari Benda yang dimiliki)

*At-Tawallud min al-mamluk* adalah segala yang terjadi dari benda yang telah dimiliki menjadi hak bagi pemilik benda tersebut. Misalnya, seseorang memiliki pohon yang menghasilkan buah, buah ini otomatis menjadi milik bagi pemilik pohon; seseorang memiliki ternak kambing lalu mengambil susunya, susu yang diperoleh dari kambing tersebut menjadi milik pemilik kambing.<sup>62</sup>

---

<sup>61</sup> Teungku Muhammad Hasbi Ash-Shiddieqy, *Pengantar Fiqh Muamalah* (Semarang: Pustaka Rizki Putra, Cet.4 Ed. kedua 2001), 14.

<sup>62</sup> Rizal Qosim, *Pengamalan Fikih 1* (Solo : Pustaka Mandiri, 2014), 100-101.



### **BAB III**

## **PRAKTEK FANSUB DALAM MENGUNGGAH DAN MENERJEMAHKAN ANIME**

### **A. Awal Mula Muncul *Fansub***

*Anime* yang dahulu hanyalah suatu tontonan hiburan bagi anak kecil tapi sekarang *anime* menjadi tontonan bagi semua kalangan. Alur cerita disesuaikan dengan target pemasaran penggemarnya. Ini lah yang membuat meningkatnya peminat video *anime* dari Jepang. Tidak monoton dan tau keinginan penggemar. Yang awalnya hanya dinikmati secara regional negara Jepang. Sekarang sampai seluruh dunia.<sup>63</sup>

Melonjaknya *fans anime* di seluruh dunia. Mendorong munculnya sekumpulan orang di tiap negara yang membentuk kelompok/komunitas yang didasari karena kesukaan yang sama terhadap *anime*. Karena perbedaan budaya dan bahasa tidak semua penggemar bisa mengerti apa yang disampaikan dalam *video*. Pemicu itu yang menjadi cikal bakal lahirnya *fansub*. *Fansub* bermula ketika ledakan produksi *anime* sekitar tahun 1980-an di Jepang. Pada saat itu relatif sedikit judul yang berlisensi untuk didistribusikan di luar Jepang. *Fans* di luar negara Jepang kesulitan untuk mendapatkan judul-judul baru. Beberapa *fans*, pada umumnya mereka yang sanggup berbahasa Jepang, mulai memproduksi *anime* bersubtitle

---

<sup>63</sup> <http://the-dailyjapan.com/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang>. Diakses 22 November 2021

amatiran agar para *fans* yang tidak bisa bahasa Jepang bisa mengerti apa yang ditonton.<sup>64</sup>

Awal mulanya *fansub* menerapkan prinsip “distribusi tanpa keuntungan” agar terhindar dari masalah legalitas. Pada masa itu media yang digunakan dalam mendistribusikan hasil *subtitle*nya melalui VHS. Zaman itu para pembuat *subtitle* sangat dibatasi dengan media yang memiliki kualitas rendah, memerlukan waktu yang lama, susah didapatkan, dan harga dari video *anime* sendiri yang mahal (sekitar US\$4000 pada tahun 1986). Karena itu produksi *subtitle* sangat terbatas.

Pengiriman dilakukan melalui jasa ekspedisi. Untuk memesan video *anime* bersubtitle seorang *fans* menghubungi kelompok yang bersangkutan untuk mendapatkan salinan dari *fansub* dengan menggunakan video kaset blank milik mereka sendiri. Setelah menghubungi kelompok yang membuat *fansubtitle*, maka tahapan selanjutnya *fans* menyerahkan tape VHS blank ke distributor beserta pembayaran alakadarnya sebagai pengganti ongkos kirim.

Barulah distributor akan memproses dengan merekam master ke kaset yang dikirimkan "pelanggan", kemudian mengirimkannya kembali. Atau dengan cara lain, distributor dapat menjual VHS VHS kopian, tetapi dengan harga yang rendah yang hanya ditujukan untuk menutupi biaya kaset blank dan ongkos kirim.<sup>65</sup>

---

<sup>64</sup><https://id.wikipedia.org/wiki/Fansub#:~:text=Fansub%20bermula%20ketika%20ledakan%20produksi,untuk%20mendapatkan%20judul%2Djudul%20baru>. Diakses pada 2 November 2021.

<sup>65</sup><https://www.wikiwand.com/id/Fansub> Diakses pada 2 November 2021

Di akhir tahun 1990 dan pada awal tahun 2000, Sudah mulai muncul internet. Akan tetapi sebagian besar *fans* tidak memiliki akses internet berkecepatan tinggi dan sebagian lagi tidak dapat mengunduh file dalam ukuran besar. Maka masih ada yang mendistribusikan dengan VHS, seperti dalam kasus *Sailor Moon* yang didistribusikan dalam kurun waktu 7 tahun. Memasuki tahun 2006, sebagian besar *fansub* mendominasi BitTorrent dan IRC Channel. *Website-website* yang menyediakan informasi yang cepat sehubungan dengan rilis-rilis *fansub*.<sup>66</sup>

Seiring berkembangnya waktu pembuatan *subtitle* semakin lebih canggih. Pembuatan *fan subtitle* sudah berganti era menjadi digital *fansubbing* dan menggunakan metode distribusi elektronik sebagai hasil dari *digisub*. Pergantian era ini mulai ada pergeseran dari cara memperoleh video *anime*, pembuatan subtitle, dan pendistribusian. Terjadi perbedaan dengan awal-awal pembuatan *fansub*. Pada awal mulanya sekelompok fans yang akan membuat *subtitle* amatir akan membeli dulu lisensi resmi dari pihak *official*. Setelah mendapatkan lisensi barulah mulai pengerjaan pembuatan *subtitle*-nya. Dan menerapkan prinsip tidak mengambil keuntungan. Mereka murni ingin membantu mempopulerkan *anime*.<sup>67</sup>

Sementara pada zaman sekarang atau zaman digital hal itu sudah berubah. Para pembuat *fansub* yang semula

---

<sup>66</sup> Ibid

<sup>67</sup> Ibid

membeli lisensi dari pihak *official* sekarang mereka cuma mengambil atau merekam video anime yang dirilis oleh pihak *official*. Dan bukan hanya itu mereka juga memanfaatkan fasilitas yang ada di era digital ini guna mendapatkan keuntungan. Mereka juga mengiklankan lamannya pada sosial media. Yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan. Semakin banyak yang mengunjungi *website* miliknya semakin banyak keuntungan yang didapatnya. Hal ini berkaitan dengan sistem/atau cara kerja menghasilkan keuntungan dari platform media digital. Sumber pendapatan *fansub* didapat dari memasang iklan, *shortlink*, *uploadfile*, open donasi dan *membership*.<sup>68</sup>

## **B. Mekanisme Pembuatan *Fansub***

Pembuatan *fansub* dimulai dari cara mereka memperoleh video *anime* bajakan, Lalu proses editing video dan pembuatan subtitle. Kemudian proses penyebarluasan video *anime*, dan proses pemanfaatan video *anime* bajakan itu untuk mendapatkan keuntungan. Karena semua *fansub* ilegal merahasiakan kepemilikan atas *website* miliknya. Dan enggan dihubungi atau diwawancarai. Jadi Semua data penulis dapatkan dari para *fansub* sendiri yang menulisnya pada internet.

Seperti yang sudah dijelaskan bahwa terjadi pergeseran era *fansub*. Pas awal pembentukan *fansub*, mereka

---

<sup>68</sup> Eka Kurniawan, “*Tinjauan Hukum Islam Dan UU No. 28 TAHUN 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Usaha Situs Free Download*”, Skripsi Program Sarjana UIN Sunan Ampel Surabaya (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2018).

mendapatkan video *anime* dengan cara membeli lisensi dari pihak prosedur label pemilik *anime*. Serta untuk menghindari legalitas mereka menerapkan sistem distribusi tanpa mengambil keuntungan. Sementara fansub era digital atau era internet, mereka tidak membeli lisensi. Hal ini berarti tidak adanya kontrak/perjanjian dengan prosedur label pemilik dari video *anime*.<sup>69</sup>

Mereka mendapatkan video dengan cara merekam video *anime* yang mengudara di TV Jepang yang bisa diakses melalui program *peer-to-peer* Jepang seperti Winny atau Share. Setiap kelompok *fansub* memiliki seseorang yang disebut *capper*. Tugas *capper* merekam video *anime* yang tayang di Jepang. Seringkali suatu grup melakukan rilis ulang saat DVD atau Blu-Ray suatu seri telah tersedia, dengan kualitas gambar dan suara yang lebih baik daripada rilis yang bersumber dari rekaman TV. Untuk *anime* lama yang tidak berada dalam DVD, *fansubber* modern menggunakan peralatan komputer dengan perangkat video *capture* yang rumit untuk mengambil gambar digital dari media analog seperti *laser disc* atau *tape*. Tapi kebanyakan yang memiliki *capper* adalah grup *fansub* internasional. Grup *fansub* lokal khususnya Indonesia mereka mendapatkan video *anime* dari situs penyedia *anime* bajakan internasional. Yang biasa disebut situs penyedia *raw*. Selain

---

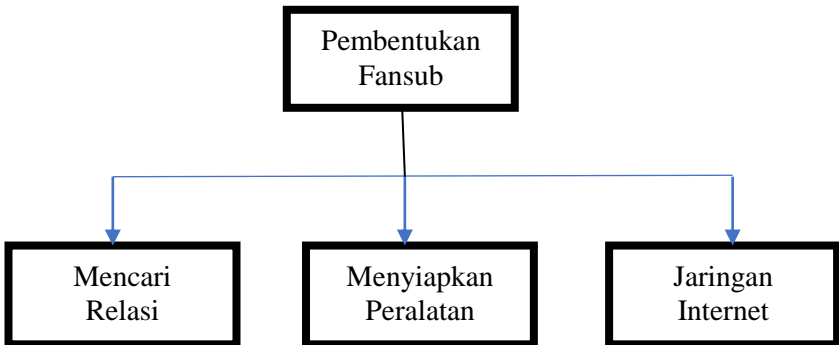
<sup>69</sup> <https://www.wikiwand.com/id/Fansub> Diakses pada 22 November 2021



proses mendapatkan video *anime*, masih ada tahapan lain dalam pembuatan *fansub*<sup>70</sup>

Pada umumnya untuk membuat *fansub* harus mempunyai persiapan yang matang. Ada tahapan-tahapan dalam membentuknya. Ada 3 tahapan antara lain:

### 1. Tahapan Awal



- a. Mengumpulkan teman-teman yang memiliki hobi sama.

*Fansub* ini tidak bisa didirikan sendiri. Karena membutuhkan banyak orang guna mengisi posisi yang ada di tim *fansub*. Posisi-posisi yang dibutuhkan antara lain:

- 1) *Leader*.
- 2) *Capper*/Pencari Situs *Raw Anime* bajakan
- 3) *Translator*/Penerjemah

---

<sup>70</sup> <https://futsblog.blogspot.com/2017/06/bagaimana-fansub-anime-mendapatkan-dan.html> Diakses pada 22 November 2021

- 4) *Timer,Typesetter,Editor*
- 5) *Encoder*
- 6) *Quality Control*

Jadi memiliki relasi sangat dibutuhkan untuk membentuknya. Guna mengisi posisi-posisi diatas maka membutuhkan orang orang yang sesuai kriteria yang dibutuhkan. Dan yang paling penting adalah memiliki hobi atau kesukaan terhadap *anime*. Adapun kriteria yang dibutuhkan yaitu orang yang memiliki *soft skill* tertentu, seperti ahli atau gemar bahasa Jepang, Inggris atau Mandarin. Dibutuhkan juga orang yang biasa mengoperasikan program komputer/*software* yang berkaitan dengan pembuatan *fansub* (Aegis, Mkv Tool, dan lain-lain).<sup>71</sup>

b. Menyiapkan peralatan.

Setelah mendapatkan orang-orang yang dibutuhkan, maka yang dibutuhkan untuk membuat *fansub* adalah menyiapkan peralatan. Orang yang sudah sesuai kriteria membutuhkan alat untuk mengerjakan proyek video *anime*. Peralatan yang dibutuhkan meliputi komputer desktop, Seluruh kegiatan *fansub* berpusat pada komputer. Kita harus menyiapkan komputer desktop atau laptop yang memiliki spesifikasi diatas rata-rata. Kenapa, karena nantinya kita akan melakukan proses *encoding*

---

<sup>71</sup> <https://yuukeren.blogspot.com/2017/05/cara-membuat-fansub-anime-selengkapnya.html> Diakses 22 November 2021

yang memerlukan memori dan *prosesor* cukup tinggi.<sup>72</sup>  
Berikut alat yang dibutuhkan:

1) Komputer

Sebuah komputer PC atau Laptop dengan spesifikasi diatas rata-rata (minimal Core 2 Duo atau X-2) dengan memory minimal 4Gb dan VGA sebesar minimal 512MB dan kapasitas Hardisk besar. Headphones, digunakan dalam proses translasi via pendengaran (biasanya yang ekspert bahasa Jepang). Para *fansub* profesional pastinya nge-sub langsung dari video raw (*anime* tanpa *subtitle*). Namun, jika *anime* yang di-*subs* telah bersubtitle Inggris, maka alat ini tidak perlu digunakan.

2) *Software*

Tak lupa juga mempersiapkan *software* untuk menunjang *hardware*. *Software* yang dibutuhkan harus mencakup segala hal yang dibutuhkan dalam proses membuat *fansub*. *Software* yang digunakan: Aegisub, digunakan dalam proses *input* teks *translasi* (TL), *translation checker* (TLC), dan *editor*.

MkvToolnix, digunakan dalam proses penyatuan *subtitle* yang telah dihasilkan dari aegis dengan video *raw*-nya. MeGUI, digunakan dalam proses *encoder* video memperoleh format dan kualitas video yang diinginkan. Biasanya format video meliputi: mkv dan mp4. Sedangkan kualitas video meliputi: 360p, 480p, 720p dan 1080p.

---

<sup>72</sup> Ibid

Nero Aac, digunakan dalam proses encoder audio dengan MeGUI, agar suara video *raw* muncul. Corel Capture, digunakan dalam proses *capture* atau mengambil gambar dari video *raw* untuk dijadikan *cover anime* yang sudah di sub dan Beberapa *software* pendukung seperti AviSynth (pelengkap MeGUI) dan *software resizer* gambar, seperti Caesium.<sup>73</sup>

- c. Jaringan Internet Super Cepat, digunakan dalam proses download video *raw* dan *upload anime* yang sudah jadi.<sup>74</sup>

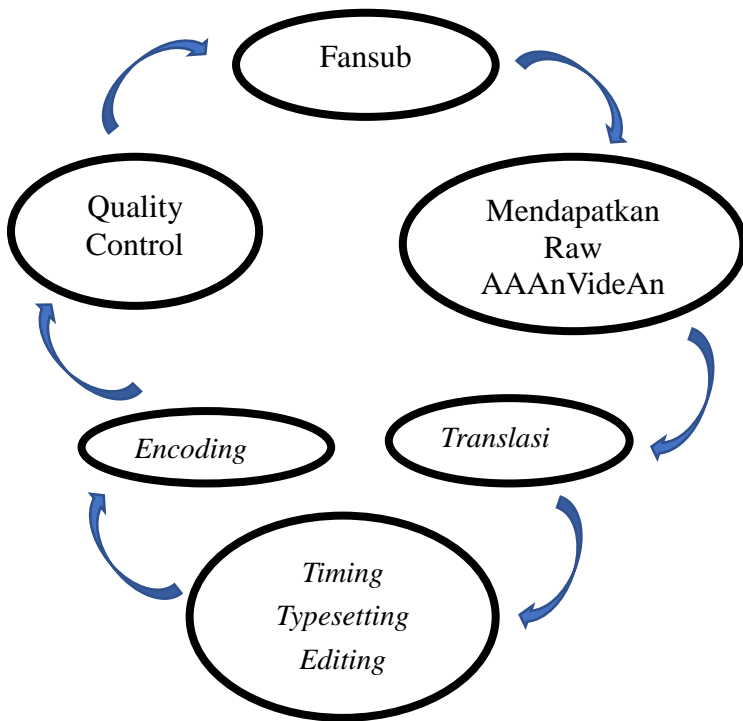
## 2. Tahap Inti

Setelah tahapan awal sudah disiapkan, maka tinggal menjalankan pembagian tugas masing-masing tiap orang yang ada di kelompok *fansub* yang sudah dijelaskan sebelumnya. Dibawah ini akan dijelaskan menggunakan skema bagan untuk membuat gambaran proses pembuatan *fansub*

---

<sup>73</sup> Ibid

<sup>74</sup> Ibid



a. Mendapatkan *raw*

*Raw* adalah istilah video *anime* yang masih belum diterjemahkan.<sup>75</sup> Ada dua cara *fansub* ilegal mendapatkan *raw*. Pertama menggunakan *capper*. *Capper* adalah orang yang merekam *anime/toku/dorama* yang

<sup>75</sup> <https://www.wikiwand.com/id/Fansub> Diakses pada 2 November 2021.

mengudara di Jepang. Jarang *fansub* Indonesia (bahkan belum ada) yang mempunyai *capper*.<sup>76</sup>

Alasannya karena pemakaian *capper* menggunakan *budget* yang lebih mahal. Hal ini sebanding dengan kualitas gambar yang lebih baik. *Capper* akan merekam menggunakan *software* tertentu terhadap *anime/dorama* yang sedang ditayangkan di TV Jepang.

Kedua menggunakan situs penyedia *raw anime*. *Fansub* yang tidak memakai *capper*, mereka menggantinya dengan menggunakan *share raw* yang ada di internet, seperti *URaw*, *Leopard Raw*, *Zero Raw*, *Anime Raw*. Ditambah program *peer to peer* seperti Winny atau Bittorrent untuk mengunduh *raw*. IDM untuk DDL serta Utorrent untuk file torrent. *Software Rip* seperti Auto Gordian Knot atau DVD Shrink diperlukan untuk sumber yang berasal dari DVD atau BD.<sup>77</sup>

Dari dua itulah *fansub* ilegal mendapatkan video *anime* bajakan. Namun penggunaan *capper* ini sudah jarang digunakan. Karena sekarang situs-situs penyedia torrent merilis *anime* bajakan dalam waktu yang relatif singkat setelah *anime* tersebut ditayangkan pada situs Torrents.<sup>78</sup> Terdapat video *anime* bajakan yang masih

---

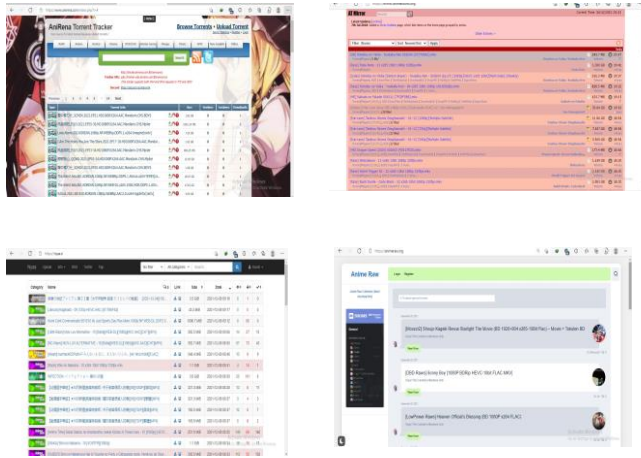
<sup>76</sup> <https://netdetective.forumotion.net/t5095-belajar-menjadi-fansubber>  
Diakses pada 2 November 2021.

<sup>77</sup> <https://emissionsubs.blogspot.com/2012/01/proses-fansubbing.html>  
Diakses pada 2 November 2021.

<sup>78</sup> <https://akenoyuki.wordpress.com/2014/04/13/fansub-dan-cara-kerjanya-reblogged/> Diakses pada 2 November 2021.

bersifat *raw* Dan *bersubtitle* Inggris. Berikut ini situs-situs yang menyediakan *raw*.<sup>79</sup>

Gambar 3.1  
Sumber Raw



Gambar diatas merupakan *screenshot website* sumber *raw anime* bajakan yang bisa di dapatkan *fansub* ilegal untuk membuat *subtitle*. Masing-masing web punya ciri khas dan menyediakan *genre* berbeda-beda. Macam-macam situs torrent diatas AniRena Torrent, Tracker Anime, Tosno Anime, Nyaa.Si.

---

<sup>79</sup> <https://futsblog.blogspot.com/2017/06/bagaimana-fansub-anime-mendapatkan-dan.html> Diakses pada 2 November 2021.

b. *Translasi*

Proses translasi adalah proses penerjemahan video anime. Orang yang bertugas disebut translator. Translator hanya diberi tugas dalam pengalihan bahasa. Jadi translator tidak harus memiliki keahlian dibidang komputer. Ada dua macam *translator*. Ada yang langsung menerjemahkan melalui *headphone* dan Ada yang menerjemahkan dari *anime* bersubtitle Inggris. Nah mereka yang menerjemahkan dari *anime* yang bersubtitle inggris biasanya tidak menguasai bahasa Jepang.<sup>80</sup>

c. *Timing Typesetting Editing*

Hasil terjemahan *anime* dari *translator* maka akan diproses lagi oleh *timer*, *typesetter*, dan *editor*.

1) *Script Timing atau Timer*

Tahapan ini merupakan proses memasukan teks hasil *translator* ke dalam *software* Aegisub yang bertujuan mencocokkan waktu munculnya tulisan *subtitle* dengan dialog yang diucapkan. Proses ini terbilang cukup lama dan perlu kehati-hatian.<sup>81</sup>

2) *Typesetting*

*Anime* yang sudah disesuaikan terjemahan dengan dialog yang diucapkan kemudian diproses lagi supaya lebih rapi. Orang yang bertugas untuk itu disebut *typesetter*. Tugas *typesetter* adalah memberi warna

---

<sup>80</sup> <https://emissionsubs.blogspot.com/2012/01/proses-fansubbing.html>  
Diakses pada 2 September 2021.

<sup>81</sup> <https://akenoyuki.wordpress.com/2014/04/13/fansub-dan-cara-kerjanya-reblogged/> Diakses pada 2 September 2021.



*fonts*, tata letak *text*, dan tambahan efek lainnya agar mempercantik hasil *subtitle* yang telah dibuat. *Typesetter* bekerja membuat agar *font subtitle* yang dipakai sesuai dan nyaman dibaca. *Typesetter* juga harus memperhatikan dialog yang di *anime*. Seperti suara-suara yang di *off*, bicara dalam hati, dan percakapan dalam radio dan televisi.

Mereka juga memutuskan kapan *italic* atau penggunaan warna berbeda untuk menyatakan suatu informasi yang berbeda, agar para pemirsa tahu siapa yang bicara. Hal lain yang perlu diperhatikan adalah pemilihan jenis *font*, ini penting karena berdampak pada bisa tidaknya *subtitle* dibaca. Sedangkan untuk *scenetiming*, seorang *typesetter* bertugas menuliskan tulisan di *anime* untuk menjelaskan tulisan apa yang ada di video kemudian memasukkannya agar tampil di layar seperti *credit*, plang sekolah, judul koran, nama jalan, dan sebagainya). Selanjutnya *script* ini dikirim ke *editor*.<sup>82</sup>

#### d. *Editing*

Editor bertugas terhadap peninjauan ulang *text* dari *typesetter* dan mengoreksi hasil *translasi* dari *translator*. Bila ada kesalahan maka akan diperbaiki oleh *editor*. Dan menambahkan bagian yang belum disempurnakan. Salah satunya mengatur *sign* atau tanda yang bermunculan di sepanjang episode.

---

<sup>82</sup> <https://emissionsubs.blogspot.com/2012/01/proses-fansubbing.html>  
Diakses pada 2 September 2021.

Tugas penting lainnya memastikan munculnya *subtitle* pada saat pembicara mengucapkan kata. Bukan hanya dalam dunia *fansub* saja yang menggunakan cara ini, dalam industri DVD/BD juga menggunakan cara ini, misalnya pembuatan DVD Region. Untuk melakukan ini, *editor* harus menyeimbangkan antara irama atau ucapan dan unit waktu yang tepat untuk panjangnya *subtitle* yang ditulis.

Program yang populer digunakan untuk tugas ini ialah Aegisub, meskipun Sabbu, Sub Station Alpha dan JacobSub sudah mulai populer. Setelah melakukan perubahan yang perlu dan disetujui oleh *translator* dan *typesetter* maka *script subtitle* dikirim ke *encoder*.<sup>83</sup> *Timer*, *typesetter*, dan *editor* bisa dilakukan oleh satu orang. Semua tergantung orang yang ada pada kelompok *fansub*

e. *Encoding*

Tahapan yang cukup sulit dan memerlukan keahlian khusus. *Encoding* adalah tahapan penggabungan video *raw* dengan teks art hasil dari Aegisub melalui software MkvToolnix. *Encoder* pada kelompok *fansub* harus mengetahui pengaturan x264 dan kegunaan *filters*. Hal itu karena untuk meningkatkan kualitas gambar, Proses pengkompresian ukuran video juga bagian dari tugas *encoder*. Dan apabila video *raw* terlihat kasar maka

---

<sup>83</sup> <https://netdetective.forumotion.net/t5095-belajar-menjadi-fansubber>  
Diakses pada 2 September 2021.

diolah ulang video dari *raw provider* agar terlihat lebih halus. Bila perlu menggunakan *filter-filter* khusus walau risikonya akan memperlambat proses encoding. Video hasil encoding mestilah yang memiliki kualitas yang paling bagus baik dari segi video maupun audio. Kemudian akan dilakukan pengecekan lagi oleh *quality control*.<sup>84</sup>

f. *Quality Control (QC)*,

Bisa dibilang pada tahap ini merupakan tahap akhir pembuatan *subtitle* pada *anime* sebelum perilis. *Quality control* bertugas mengecek kualitas *anime* hasil suban. Dan apakah *anime* tersebut sudah layak ditonton. Ketua (pemilik *website*) yang memiliki banyak project biasanya melakukan tugas QC. *Fansuber* yang mengutamakan kualitas (lawan dari *fansub* kilat) biasanya memeriksa dua kali sebelum *file* dirilis. Dalam setiap pemeriksaan diperlukan paling tidak 3 orang untuk memeriksa kesalahan serta saling memberi saran. Tujuan dari *quality check* jelas untuk mencegah kesalahan dan memastikan kualitas tetap terjaga.

*Quality check* bisa dilakukan oleh *translator* atau *editor* sebelum episode tersebut dirilis. Permasalahan seperti kesalahan pengetikan, *subtitle* yang tidak sinkron dengan audio, serta kualitas gambar yang tidak bagus dicatat dan diperbaiki. QC lah yang bertanggung jawab

---

<sup>84</sup> <https://akenoyuki.wordpress.com/2014/04/13/fansub-dan-cara-kerjanya-reblogged/> Diakses pada 2 September 2021.

memberitahu jika ada kesalahan kepada tiap-tiap staff bagian yang bersangkutan.

Kesalahan-kesalahan yang ada bakal dicatat dan diberitahu kepada bagian yang bersangkutan. Jika terjadi kesalahan maka dikembalikan lagi kepada orang yang bertanggung jawab. Jika kesalahan pada terjemahan maka dikembalikan ke *translator*. Jika kesalahan pada kualitas *encoding* maka *encoder* memperbaiki ulang bahkan bila perlu mencari *raw* baru untuk *reencode* episode tersebut. Hasil perbaikan video lalu dicek kembali oleh *quality control* dan siap dirilis ke publik apabila sudah mencapai kualitas yang enak untuk penonton atau penggemar.<sup>85</sup>

Terdapat dua produk subtitle yang dihasilkan. Yaitu *hard subtitle* dan *soft subtitle*. *Hard subtitle* (*hard subs*) adalah *subtitle* yang menjadi satu dengan video melalui proses *encoding* dan mencetak subtitle ke tiap frame video sehingga tidak dapat dihilangkan tanpa menurunkan kualitas videonya dilakukan dengan “*VirtualDub Filter*”. *Soft subtitle* atau disebut *softsub* adalah *subtitle* yang disertakan dalam kontainer media atau bisa berupa *file* terpisah. Dengan program-program yang tepat *softsub* akan muncul ketika video dimainkan seperti *hardsub*.

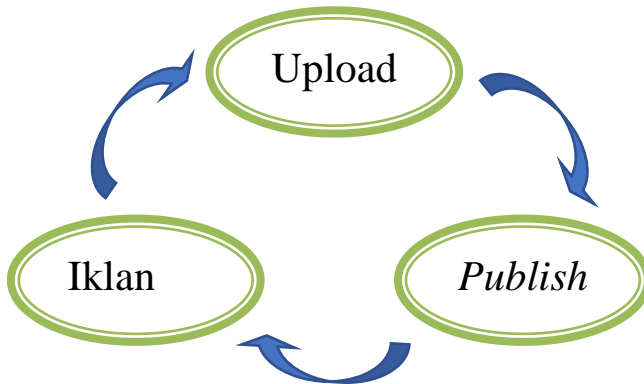
Internet memungkinkan *fansub* berkolaborasi dengan baik. Komunitas *fansubbing online* pun bisa

---

<sup>85</sup> <https://netdetective.forumotion.net/t5095-belajar-menjadi-fansubber>  
Diakses pada 2 September 2021.

merilis satu episode penuh yang sudah punya *subtitle*. Termasuk efek pada karaoke, tulisan kana dan kanji serta informasi tambahan dalam kurun waktu kurang dari 24 jam setelah ditayangkan pertama kali di Jepang. Web seperti Stormberry.tv memungkinkan *soft subtitle* yang dipilih untuk ditayangkan bersama stream video dari Youtube.<sup>86</sup>

### 3. Tahap Akhir



Setelah sebuah *anime* bersubtitle dihasilkan, maka kita masuk ke dalam tahap 3in1. Kenapa demikian, karena pada tahap ini terdapat tiga hal yang saling berkaitan satu sama lain. Pada tahap ini lah *fansub* menyebarkan *animenya* pada para penggemar. Mereka juga mengiklankan *website*

---

<sup>86</sup> <https://www.wikiwand.com/id/Fansub> Diakses pada 2 November 2021.

miliknya melalui sosial media. Adapun tiga tahapannya adalah:

a. *Upload*

Meng-*upload anime* pada situs penyedia layanan *hosting* gratis atau berbayar. Beberapa *hosting* layanan data yang biasa dipakai untuk menyimpan data video *download* yakni: Solidfile, Usercloud, Savefile, Zippyshare, Mediafire, Clicknupload, Filefenix, Google Drive, Mirror dan masih banyak lagi.

Gambar 3.2

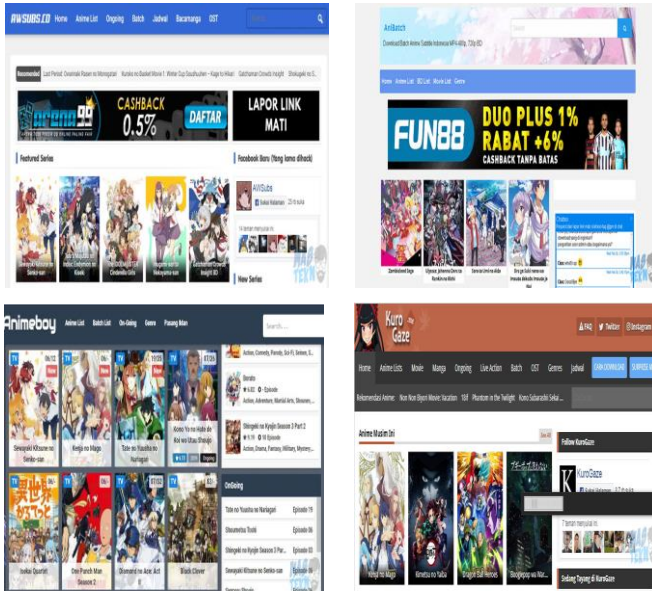
*Website Storage (Penyimpanan File)*



b. *Publish*

Mem-*publish* alamat laman *anime* pada *web/blog*. Artinya, setiap *fansub anime* memiliki *website* masing-masing, baik itu berupa blog gratis atau website berbayar. Selain *url*, pada halaman *web* juga diberi keterangan seperti *review* singkat, *genre*, tahun terbit, dan tentunya cover yang telah dibuat melalui capture corel.

Gambar 3.3  
Website Fansub



Sumber: Awwsubs, AniBatch, Animeboy, KuroGaze

c. Iklan

Mengiklankan web/blog *fansub* ke seluruh orang, melalui media sosial semacam Facebook, Twitter atau Instagram. Selain itu, menawarkan kepada teman dari telinga ke telinga, dirasa lebih efektif.

Gambar 3.4  
Iklan Website Fansub pada Platform Sosial Media



Sumber: Twitter Kusunime, Halaman Facebook Anitoki, Halaman Facebook Oploverz

Kegiatan *upload*, *publish* dan iklan, biasanya dilakukan oleh ketua *fansub*.



## C. Monetisasi Anime oleh *Fansub*

Umumnya ada empat cara yang digunakan yaitu iklan, *shortlink*, situs *upload file*, open donasi dan *membership*. Untuk lebih jelasnya dijelaskan sebagai berikut:

### 1. Iklan

Iklan menjadi salah satu cara pemilik web mendapatkan keuntungan. Ada tujuh macam jenis iklan yang digunakan para pemilik *website*:

#### a) Iklan PPC (*Pay Per Click*)

Pertama iklan PPC (*Pay Per Click*). Sistem keuntungannya dengan pengunjung *blog* yang melakukan klik pada iklan yang ada di *website*. Untuk meraih hasil keuntungan yang banyak. Pemilik *web* akan menempatkan iklan pada lokasi yang paling strategis. Atau biasanya iklan itu menutupi konten yang dicari pengunjung *blog*. Beberapa contoh jaringan periklanan PPC, di antaranya: Google Adsense, Infolinks, MGID, Feedify.

#### b) Iklan CPM (*Cost Per Mille*)

Kedua dikenal dengan iklan CPM (*Cost Per Mille*) atau ada yang menyebutnya dengan *Cost Per Impression*. Sistem kerjanya dengan semakin banyak pengunjung yang mengunjungi *blog* maka semakin banyak keuntungan yang didapat. Lebih dispesifikan pihak iklan akan membayar pada setiap 1000 tampilan/

pageview. Iklan ini sangat cocok pada web yang sering dikunjungi karena menitikberatkan pada banyaknya pengunjung blog. Beberapa jaringan periklanan dengan CPM antara lain: Google AdSense, MGID, Feedify, Adfly.

c) Iklan PPP (*Pay Per Post*)

Ketiga iklan PPP (*Pay Per Post*) atau juga disebut *Paid Review*. Yang dimaksud paid review adalah iklan ini berwujud review atau ulasan baik berupa barang, jasa, atau lainnya yang di post pada *website*. Iklan ini merupakan bentuk kerjasama antara pemilik blog dengan pengiklan dengan suatu kesepakatan sebelumnya. Sebelum menjalin kerja sama biasanya pihak pengiklan akan menghubungi pemilik web melalui *contact person* yang sudah tertera dalam web atau bisa melalui situs marketplace seperti; Rajabacklink.com, Sosiego.id, Sociabuzz.com, dan lain-lain. Iklan ini umumnya bernilai tinggi dibandingkan iklan lainnya. Namun sayangnya para pengiklan ini biasanya hanya mencari blog atau *website* dengan kriteria tertentu. Jenis iklan ini juga bertujuan agar mendapat trafik dari artikel ulasan tersebut.

d) Iklan CPA (*Cost Per Action*)

Keempat Iklan CPA (*Cost Per Action*) adalah jenis iklan yang membayar apabila ada pengunjung

blog yang melakukan tindakan pembelian ataupun hanya menyampaikan alamat emailnya dan lainnya setelah mengklik iklan yang ditampilkan pada blog atau website anda. Namun sayangnya jenis iklan ini umumnya memiliki nilai akuisisi yang rendah. Oleh karena itu tidak terlalu banyak blogger yang tertarik dengan iklan ini.

e) Iklan PPD (*Pay Per Download*)

Kelima iklan PPD *Pay per Download*. Meski iklan ini sangat minim, namun iklan PPD (*Pay Per Download*) juga bisa menghasilkan pundi-pundi uang bagi beberapa blogger. Keuntungan dihitung jika banyaknya frekuensi download atas file yang didownload. Dan telah mencapai 1000 kali. Karena namanya iklan per *download*, maka iklan ini akan mengejar blog-blog atau website yang berhubungan dengan fitur download mp3, video, software, game dan lain-lainnya. Contoh jaringan periklanan PPD adalah Ziddu, 4shared, Tusfiles, dan sejenisnya.

f) Iklan *Affiliate*

Keenam iklan *affiliate*. Iklan ini merupakan salah satu jenis iklan yang bernilai tinggi. Sama seperti iklan PPD yang membedakan adalah uang akan kita terima saat ada pengunjung yang melakukan transaksi pembelian melalui link afiliasi milik kita. Pembayarannya sendiri biasanya adalah dengan menggunakan sistem komisi dari hasil penjualan yang

besarannya sesuai dengan kesepakatan yang ada. Kebanyakan pengiklan sangat menyukai iklan ini karena pembayaran afiliasi hanya akan diberikan saat ada produk mereka yang terjual. Beberapa *website* affiliate yang populer di antaranya; Amazon, Blibli, Lazada, ClickBank, Ratakan.<sup>87</sup>

g) Iklan *Sponsor*

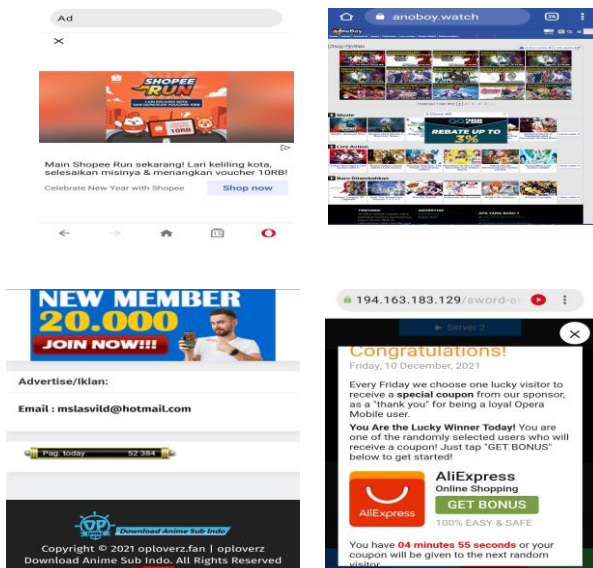
Ketujuh iklan *sponsor* ini biasanya dalam bentuk banner di dalam *website*. Iklan tampil di posisi tertentu di dalam blog/ *website* sesuai kesepakatan. Iklan seperti ini disukai oleh para pemilik *website* karena biasanya harganya cukup tinggi. Pengiklan umumnya adalah perusahaan tertentu yang menarget pengunjung sebuah *website* komunitas atau ceruk tertentu. Sayangnya, untuk mendapatkan iklan sponsor tidaklah mudah atau bahkan nyaris mustahil bagi sebagian besar blogger.<sup>88</sup> Meskipun ada tujuh jenis jenis iklan. Tidak semuanya dipakai oleh *fansub*. Berikut ini iklan-iklan yang dipakai :

---

<sup>87</sup> <http://ebisnisupdate.blogspot.com/2016/03/jenis-jenis-iklan-blog-atau-website.html?m=1> Diakses pada 9 September 2021.

<sup>88</sup> <https://www.maxmanroe.com/jenis-iklan-yang-ada-pada-sebuah-blog-atau-website.html> Diakses pada 9 September 2021.

Gambar 3.5  
Iklan di *Website Fansub*



Sumber: Oploverz, Anoboy, Samehadaku, Dramaindo, Otakudesu

Kebanyakan iklan yang berada di *fansub* adalah iklan yang bersifat negatif.

## 2. Shortlink

Shortlink adalah sebuah layanan yang digunakan untuk memperpendek url supaya mudah dihafalkan. Namun bukan hanya memperpendek, shortlink juga bisa menghasilkan uang. Sistemnya sama seperti adsense Youtube yang dimana semakin banyak yang mengunjungi video Youtube semakin besar keuntungan yang didapat. Sama halnya shortlink

semakin banyak yang mengklik link tersebut semakin banyak keuntungan yang didapat. Tiap *website* berbeda-beda dalam memberikan keuntungan. Dan juga sistem kerjanya berbeda. Tabel berikut akan menjelaskan cara dan sistem kerja shortlink

Tabel 3.1  
Sistem Kerja *Website Shortlink*

No.	Jenis Shortlink	Sistem Keuntungan
1.	SafelinkBlogger	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat pembayaran: \$ 4,20 (Indonesia), \$ 7,20 (Amerika Serikat), \$ 8,20 (Jerman)</li> <li>• Metode Pembayaran: Paypal, Transfer Bank Indonesia, Kredit Sel, OVO, GOPAY, LINKAJA, Token Listrik</li> <li>• Pembayaran minimum: \$ 2,00 (PayPal &amp; LinkAJA) \$ 0,88 (Kredit Seluler), \$ 1,90 (Gourjek dan Token Listrik @ 20.000).</li> <li>• Referensi Bonus: 10%</li> </ul>
2.	Brinkads	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat Pembayaran: \$ 5,00 (Indonesia), \$ 9,00 (Amerika Serikat), \$ 3,00 (Global)</li> <li>• Metode Pembayaran: Kredit Seluler</li> <li>• Pembayaran minimum: US \$ 0,50 untuk 5.000 pulsa IDR</li> </ul>

		<ul style="list-style-type: none"> <li>• Bonus Referend: 5%</li> </ul>
3.	Adsafelink	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat Pembayaran: 82.000 IDR (Indonesia), 115.000 IDR (Amerika Serikat), 125.000 IDR (Jerman)</li> <li>• Metode PMBlayaran: Transfer Bank Indonesia, Kredit Seluler, Gopay</li> <li>• Pembayaran minimum: 50.000 IDR</li> <li>• Bonus Referensi: 15%</li> </ul>
4.	Duit.cc	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat pembayaran: IDR 100-140 / klik</li> <li>• Metode Pembayaran: Kredit Seluler, Ovo, Gopay, Fund, LinkAja, Paypal, Transfer Bank</li> <li>• Pembayaran minimum: 6.000 IDR (IDR 5.000 pulsa), \$ 5 (PayPal), 54.500 IDR (transfer bank)</li> <li>• Referensi Bonus: 10%</li> </ul>
5.	Oneafelink.com	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat Pembayaran: \$ 5,00 (Indonesia), \$ 7,70 (Amerika Serikat), \$ 3,00 (Global)</li> <li>• Metode Pembayaran: PayPal, Transfer Bank Indonesia, Kredit Sel, Gopay, OVO, dana</li> <li>• Pembayaran Minimum: \$ 5,00 untuk PayPal dan Transfer Bank, Rp. \$ 0,08 untuk pulsa sel, \$ 2,00 untuk dana dan gopay</li> <li>• Referensi Bonus: 20%</li> </ul>

6.	Country4Links	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat pembayaran: \$ 8,50 (Global)</li> <li>• Metode Pembayaran: Kredit Seluler, Transfer Bank, Bitcoin</li> <li>• Pembayaran Minimum: Kredit 50.000 IDR, Transfer Bank \$ 10,00</li> <li>• Referensi Bonus: 20%</li> </ul>
7.	Adival Network	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat pembayaran: \$ 8,20 (Indonesia), \$ 10,80 (Amerika Serikat), \$ 12,00 (Jerman), \$ 2,00 (Global)</li> <li>• Metode Pembayaran: Paypal, Transfer Bank Indonesia</li> <li>• Pembayaran Minimum: \$ 5,00 (Transfer berasal dari PayPal dan Bank Indonesia)</li> <li>• Referensi Bonus: 5%</li> </ul>
8.	SafelinkU	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat pembayaran: \$ 5,30 (Indonesia), \$ 8,00 (Amerika Serikat), \$ 10,00 (Jerman), \$ 2,00 (Global)</li> <li>• Metode Pembayaran: PayPal, Transfer Bank Indonesia, Kredit Seluler, Ovo, Gopay</li> <li>• Pembayaran Minimum: \$ 5,00 (PayPal dan Transfer Bank)</li> <li>• Referensi Bonus: 10%</li> </ul>

Sumber <https://digibaru.com/635/shortlink-penghasil-uang.html>.

Tabel diatas menjelaskan setiap penyedia *short link* berbeda tentang tingkat keuntungan dan metode



pembayaran. Persamaan dari semua *website short link* terletak pada awal pembuatan. Semuanya harus diawali dengan membuat akun pada *website-website* masing. Ambil contoh SafelinkU. Pertama silahkan masuk ke situs resminya SafelinkU. Pada tampilan awal akan langsung diarahkan ke laman pendaftaran. Isi biodata dengan benar seperti nama, username, email, kata sandi, centang verifikasi saya bukan robot, terakhir klik tombol submit.

Your account has been created.

### Sign in

duniastream

.....|

Sign In

Kemudian langsung diarahkan ke halaman login maka ada tulisan *Your account has been created* yang berarti akun berhasil dibuat. Kemudian login dengan username dan password yang tadi dibikin. klik tombol *Sign In*. Jadilah akun safelinku.

Username

Email

Password

Re-enter Password

Country

Saya bukan robot

reCAPTCHA  
Prinsip - Kepercayaan

By registering you understand and agree to the Terms of Service of SafelinkU.

Untuk cara kerjanya menggunakan sistem CPM (*Cost Per Mile*), maksudnya adalah dibayar per seribu kunjungan. Untuk pengunjung dari Indonesia akan dihargai sebesar \$5.3 atau sekitar Rp.60.000an dan negara paling besar bayarannya dari Jerman yang dipatok harga \$10.0 atau sekitar Rp. 140.000 an. Terus untuk penarikan uang dapat dilakukan setiap hari tanpa batasan waktu namun untuk verifikasinya hingga mendarat ke kantong anda membutuhkan 3-7 hari. Waktu tersebut digunakan pihak Safelinku melakukan verifikasi terkait pelanggaran kebijakan yang sudah ditentukan. Setelah berhasil lolos dari verifikasi maka status *withdraws* berubah menjadi complete.

Metode pembayaran di Safelinku sangat beragam, mulai dari PayPal, Transfer Bank, Pulsa, TriPay, OVO dan juga GoPay. Pada tabel juga dijelaskan sistem referral. Dengan mengajak orang mendaftar dan menggunakan safelinkU akan memperoleh 10%. Berikut bukti pembayaran SafelinkU.<sup>89</sup>

---

<sup>89</sup> <https://tumeskecil.com/cara-menghasilkan-uang-dari-shortlink-safelinku/>  
Diakses pada 2 Oktober 2021

No. Referensi : 203590969489  
Bank Tujuan : BRI  
Rekening Tujuan : 40-  
Nominal : IDR 699500  
Waktu Transfer : 2018-06-23 07:34:01  
Keperluan : SafelinkU Payment

Demikian informasi ini kami sampaikan, kami harap dapat memberi manfaat bagi Anda.  
Hormat Kami,

Bank BRI,

### 3. Upload File

Meningkatnya pemakaian internet memunculkan berbagai sistem mendapatkan keuntungan dari banyaknya pemakaian. Seperti yang sudah pada pembahasan sebelumnya menggunakan *short link*. Sistem lain yang menghasilkan keuntungan untuk fansub adalah upload file dibayar. Letak perbedaan dengan sistem sebelumnya jika *shortlink* itu *cost per mile* untuk *upload file* menggunakan sistem PPD (*Pay Per Download*) atau jika artikan dalam bahasa Indonesia yaitu dibayar per unduhan. Dibawah ini akan digambarkan menggunakan tabel macam-macam situs *upload file* yang dibayar.

Tabel 3.2  
Sistem *Pay Per Download*

No.	Nama Website	Sistem Website
-----	--------------	----------------

1.	Sfile.mobi	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat pembayaran: Rp.15.000/1000 download (New User), Rp.17.000/1000 download (Sfile User), Rp.20.000/1000 download (Trusted User). Rp.25.000/1000 download (Premium User), Rp.30.000/1000 download (Vip User).</li> <li>• Metode Pembayaran: Pulsa dan Bank Transfer</li> <li>• Minimal Withdrawal: Rp 6.000 dan Rp 100.000</li> <li>• Bonus Referral: –</li> <li>• Ruang Disk: 5000 MB/5GB</li> </ul>
2.	UsersCloud	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat Pembayaran: \$5.00 per 1.000 download (Amerika, Kanada, dan United Kingdom), \$3.00 (Eropa Utara dan Eropa Barat, dan New Zealand). \$1.00 (Negara lainnya). \$0.50 (Indonesia).</li> <li>• Tambahan Keuntungan: 50% (download dilakukan manual tanpa melewati software download), 90% (imbalan untuk setiap akun premium yang dibuat melalui link referal anda), 10% (imbalan dari <i>website</i> atau blog Anda)</li> <li>• Bonus Referral: 10%</li> <li>• Minimal Withdraw: \$5</li> <li>• Metode Pembayaran: Paypal, Payza, Payoneer, Atau Neteller.</li> <li>• Ruang Disk: Unlimited Storage, Unlimited File Size, Unlimited</li> </ul>

		Upload.
3.	UploadBoy	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat Pembayaran: \$20/5Gb (United States), \$12/5Gb (United Kingdom, Netherlands, Kanada, Swedia, Jerman, Austria, Denmark, Switzerland, Prancis, Jersey, UEA, Norwegia, Australia , Belgia), \$8/5Gb (Finlandia, Selandia baru, Luxembourg, Kuwait, Singapura, Spanyol, Turkmenistan, Guernsey, Paraguay, Georgia, Qatar, Cyprus, Irlandia, Iran, Burkina Faso, Turki, Africa selatan, Armenia, Korea Selatan, Malaysia, Hong Kong, Portugal). \$2/5Gb (Semua negara lainnya termasuk Indonesia)</li> <li>• Tambahan Keuntungan: 20% (Imbalan dari Pay per Sale bila ada yang membeli akun premium dari link referral). 20% (untuk setiap perpanjangan dari akun tersebut)</li> <li>• Bonus Referral: 10%</li> <li>• Minimal Withdraw: \$20 (Paypal), \$5 ( WebMoney)</li> <li>• Metode Pembayaran: Paypal, WebMoney</li> <li>• Ruang Disk: 100 GB Disk Space 10 GB Limit Download Per hari, 2 GB Limit Download atau Upload</li> </ul>
	HulkLoad	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat Pembayaran: \$6/600Mb (United States, Canada), \$5/600Mb (Germany, France, United Kingdom,</li> </ul>

		<p>Australia), \$4/600Mb (Bahrain, Belgia, Denmark, Finland, Greece, Ireland, Italy, Jordan, Kuwait, Luxembourg, Malaysia, Morocco, Belanda, New Zealand, Norway, Oman, Portugal, Qatar, Arab Saudi, Afrika Selatan, Tunisia, Turkey, Spanyol, Swaden, Switzerland, Uni Emirat Arab, Jepang), \$3/600Mb (Negara lainya Termasuk Indonesia)</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Bonus Referral: 10%</li> <li>• Minimal Withdraw: \$5</li> <li>• Metode Pembayaran: Paypal, Web Money, Dan Vodafone Cash</li> <li>• Ruang Disk: 50 Gb Storage,</li> </ul>
	DailyUploads	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Tingkat Pembayaran: \$16/1000 download (Amerika)</li> <li>• Bonus Referral: -</li> <li>• Minimal Withdraw: \$25</li> <li>• Metode Pembayaran Paypal, Web Money, Bitcoin</li> <li>• Ruang Disk: 244Gb Storage Space</li> </ul>

Sumber: <https://blogsgoblog.com/upload-file-dibayar/>

Dari tabel diatas merupakan tempat penghasil keuntungan dari *upload file*. Dan setiap *website* berbeda dalam sistem keuntungan, Ambil contoh Sfilemobi yang menetapkan tingkat harga tergantung akunnya. Sfile mobi menggunakan metode pembayaran pulsa dan transfer bank. Berikut bukti transaksi pembayaran sfile mobi:

Payment Status

Your Revenue: Rp. 13.585

Panel

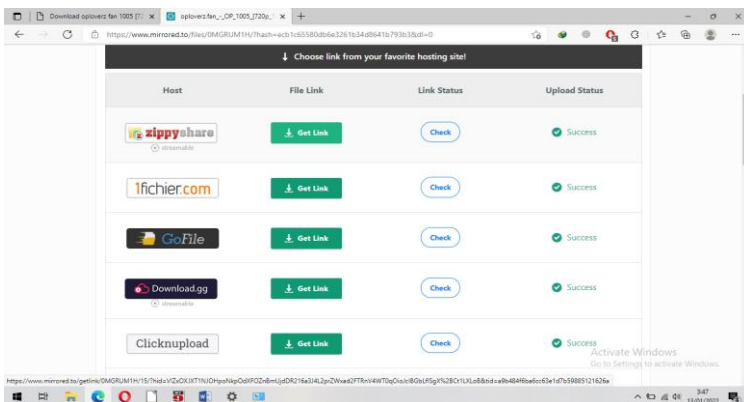
Payment Status

ID	Date	[blurred]	Status	Amount	No
#22887	10 Jun 2021	[blurred]	Success	Rp. 10000	
#22609	30 May 2021	[blurred]	Success	Rp. 10000	
#22007	08 May 2021	[blurred]	Success	Rp. 10000	
#21385	18 Apr	[blurred]	Success	Rp. 10000	

Menggunakan metode pembayaran Dana



Meskipun menghasilkan keuntungan. Tidak banyak yang menggunakan cara ini. Salah satunya fansub *anime* *oploverz* yang masih memakainya.



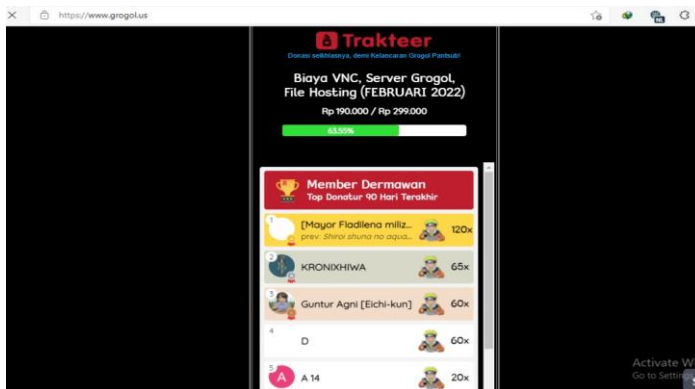
#### 4. Open Donasi dan *Membership*

Terdapat fansub yang membuka open donasi dan membership. Dalam *website* terdapat pendaftaran membership.

*Membership* adalah sistem langganan yang dikenakan uang setiap bulan nya untuk mendapatkan akses tertentu. Keuntungannya ketika mendownload atau menikmati sesuatu bebas tanpa iklan dan aksesnya mudah. Sedangkan open donasi biasanya dilakukan dengan menaruh link *payment service* pada tampilan website. Ada dua *payment service* yang banyak dipakai oleh *fansub* yaitu: Saweria dan Trakteer. Di *payment Service* tersebut menyediakan banyak metode pembayaran untuk melakukan donasi ke fansub. Contohnya



pada website [www.grogol.us](http://www.grogol.us) yang membuka open donasi dan *membership*.



#### D. Mekanisme Unduh Anime pada Website *Fansub*

Cara mengunduhnya sangat mudah dan gampang bagi yang biasa mengakses internet. Pertama pilih dulu mau *download* di website apa.<sup>90</sup> Ambil contoh mau *download* di website *oploverz*. Langkah-langkahnya sebagai berikut:

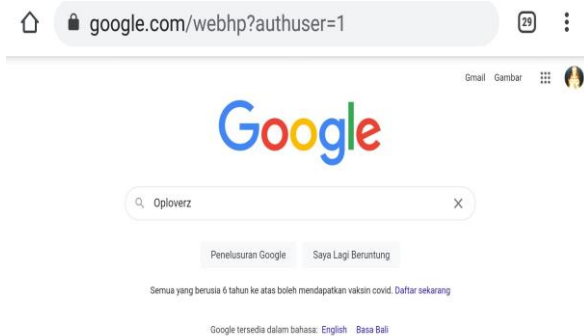
1. Pergi ke mesin *search engine*.



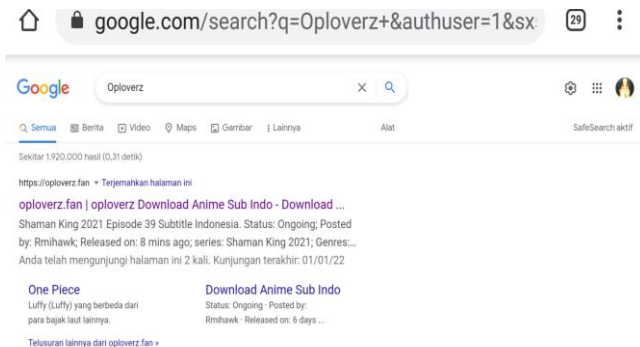
---

<sup>90</sup> Lihat pembahasan sebelumnya

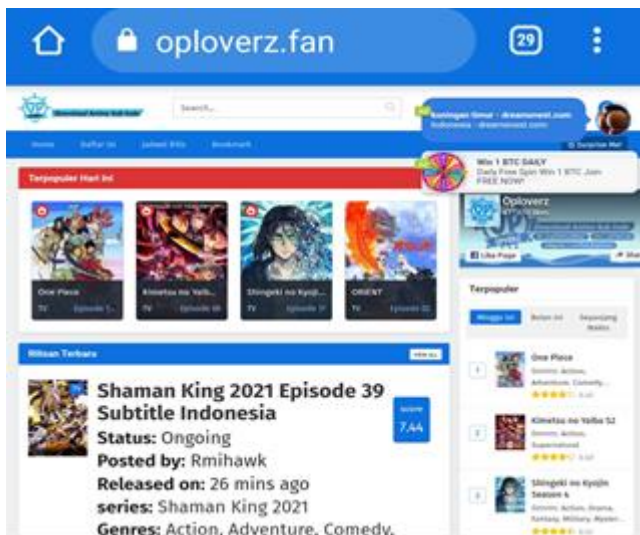
2. Masukkan *website fansub* yang dijadikan tempat *download* (Oploverz).



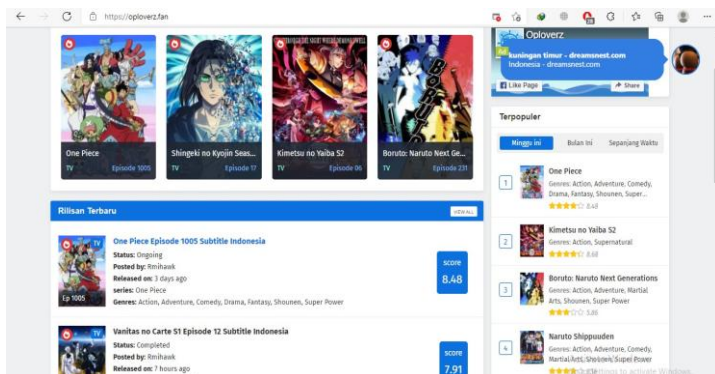
3. Setelah itu klik search lalu muncul pilihan. Pilihlah yang termasuk domain asli dari *website fansub* tersebut. Biasanya paling awal dikarenakan sistem perhitungan algoritma Google.



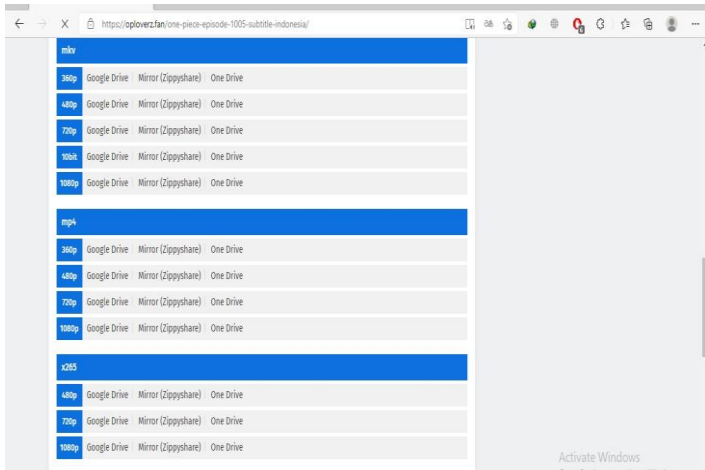
4. Klik *search* jika ingin mengunduh *anime* yang kita cari.



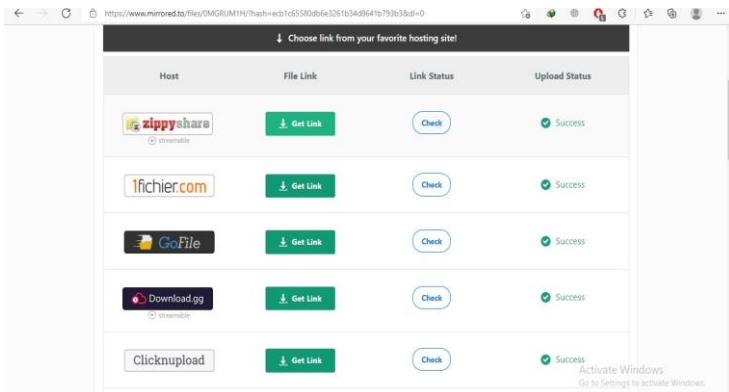
5. Jika ingin mengunduh *anime* yang *ongoing* yang baru dirilis. Maka di halaman depan langsung akan ada judul-judulnya. Klik judul itu.



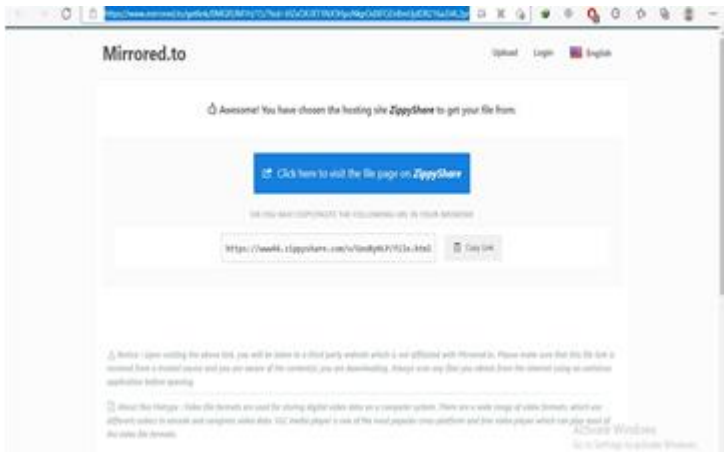
6. Kemudian menampilkan kualitas *anime* yang diunduh. Biasanya muncul iklan yang dipasang pada halaman *website* atau yang dialihkan. Jika diarahkan ke tab yang berisi iklan di *close* aja. Lalu pilih kualitas video yang diunduh.



7. Selanjutnya diarahkan ke *shortlink* yang dipakai *fansub*. Yang berisi *link storage* penyimpanan file yang di-*upload*. Pilihlah salah satu link storage dengan mengkliknya.



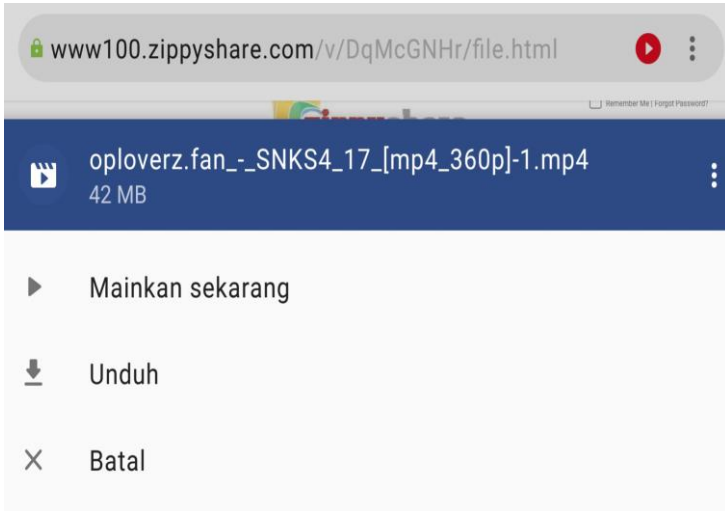
8. Kemudian akan diarahkan ke *link storage* penyimpanan file yang dimuat dalam shortlink.. Klik tulisan “*click here to visit the file page on zippyshare*”.



9. Setelah itu akan diarahkan ke *storage* penyimpanan.



10. Terus klik “*download*” Tunggu proses *download*-an. Setelah proses selesai *anime* sudah bisa ditonton.



### **E. Dampak Adanya *Fansub* Ilegal**

Adanya *fansub* ilegal membuat dampak pada problematika baru terkait hak cipta. Meskipun melanggar hak cipta. Tidak semua berdampak negatif. Penulis mengamati bahwa ada dampak positif yang diberikan. Berikut ini dampak positif adanya *fansub* ilegal:

1. Memopulerkan video anime itu sendiri

Tidak bisa dipungkiri bahwa *fansub* ilegal ikut andil dalam menyebarkan industri animasi dari Jepang itu sendiri. Penyebaran semakin meluas karena setiap *fansub* memiliki akun media sosial. Media sosial saat ini

menjadi tempat penyebaran informasi dengan sangat cepat yang digandrungi masyarakat sekarang.<sup>91</sup>

## 2. Membuka kesadaran masyarakat tentang hak cipta

Dahulu masyarakat tidak tau menau terkait masalah hak cipta. Jika ingin menonton anime cuma tinggal nonton saja. Masyarakat sekarang sadar bahwa terkait aktivitas menonton/mengunduh video *anime* di internet tidak sembarangan karena setiap video *anime* memiliki hak ekonomi yang dimiliki oleh pencipta. Bahkan di kalangan penggemar video *anime* sudah menjadi perdebatan tentang hak cipta.<sup>92</sup> Seperti contoh dibawah ini.



---

<sup>91</sup> <https://cirebon.pikiran-rakyat.com/internasional/pr-042714773/peminat-nonton-anime-dan-film-jepang-meningkat-di-as-selama-setahun-terakhir>  
Diakses pada 1 Mei 2022

<sup>92</sup> Hasil pengamatan pada fandom grup social media penggemar video *anime*

3. Mendorong munculnya gerakan menonton *anime* secara legal

Sudah banyak para penggemar menggaungkan ajakan untuk menonton anime melalui *fansub-fansub* legal yang sudah banyak beredar di jagat maya.<sup>93</sup>

4. Memicu timbulnya aturan proses prosedural lisensi yang mudah

Dalam industri anime di Jepang sendiri sekarang lebih mempermudah aturan lisensi dibandingkan dengan yang dahulu. Hal ini ditunjang juga karena era digitalisasi yang bisa mempercepat suatu proses yang jaraknya berkilo-kilo meter jauhnya. Cukup dilakukan melalui transaksi online.<sup>94</sup>

5. Mendorong munculnya *fansub-fansub* legal

Di kalangan penggemar sudah mulai terjadi perdebatan tentang hak cipta dalam video *anime*. Pemicu itu lah yang mendorong penggemar membuat *fansub-fansub* legal. Setelah tadi pemerintah Jepang mempermudah aturan lisensi. *Fansub-fansub* yang legal seperti Bstation, Iqyi, Muse Indonesia.<sup>95</sup>

---

<sup>93</sup> ibid

<sup>94</sup> <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20190316201941-33-61065/begini-caranya-streaming-anime-sub-indo-mendapatkan-sumber> Diakses pada 1 Mei 2022

<sup>95</sup> <https://www.cnbcindonesia.com/tech/20211201155953-37-295884/oploverz-ilegal-ini-situs-streaming-nonton-anime-100-legal> Diakses pada 1 Mei 2022



6. Memicu adanya tindakan dari pemerintah Indonesia

Pemerintah Indonesia juga mengeluarkan aturan tentang situs-situs ilegal. Peraturan Bersama Menkumham No. 14 tahun 2015 dan Menkominfo No. 26 tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik. Dan melalui kominfo melakukan banyak pemblokiran terhadap situs-situs ilegal.<sup>96</sup>

Selain dampak positif tentunya sudah jelas pasti ada dampak negatifnya. Dampak negatifnya adalah:

1. Memicu Pemblokiran Pendistribusian *anime* dari Jepang untuk negara Indonesia

Negara Jepang dengan tegas melakukan upaya perlindungan terhadap industri *anime*. Seperti kasus negara Singapura dan Malaysia yang kedapatan warganya merekam *anime movie* yang sedang tayang. Jepang memberikan ancaman mem-*blacklist* negara itu terhadap *anime-anime* yang akan tayang.<sup>97</sup>

---

<sup>96</sup> [https://kominfo.go.id/content/detail/5651/22-situs-diduga-pembajak-film-diblokir-kemenkominfo/0/sorotan\\_media](https://kominfo.go.id/content/detail/5651/22-situs-diduga-pembajak-film-diblokir-kemenkominfo/0/sorotan_media) Diakses pada 20 Februari 2022

<sup>97</sup> <https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/addie-r/sword-art-online-malaysia-singapura> Diakses pada 20 Februari 2022

2. Merusak reputasi dan nama baik negara serta hubungan Internasional

Tentunya jika terjadi pemblokiran akan menjadi berita di seluruh dunia. Dan mencoreng negara Indonesia yang membiarkan tindak pidana berlarut-larut dan kurang melindungi kepentingan negara asing di Indonesia tentang hak cipta.

3. Menghambat inovasi dan kreativitas pencipta

Karena *fansub* ilegal tidak membeli lisensi maka pencipta tidak mendapatkan royalti, sehingga membuat kurang berhasrat menciptakan karya dikarenakan karya yang mereka buat seolah-olah tidak dihargai.

4. Mengamini tindakan *fansub* illegal

Jika tidak dilakukan tindakan maka sama saja mengamini bahwa tindakan fansub itu diperbolehkan dan sesuai dengan hukum.

5. Minimnya judul *anime*

Karena tidak semua penggemar menyukai judul *anime* yang disediakan oleh *fansub* legal. Karena terbatasnya koleksi yang disediakan *fansub* legal.

6. Membiarkan iklan-iklan yang bersifat negative

Kebanyakan iklan yang ada di *website fansub* ilegal bersifat negatif. Iklan judi online, iklan yang bersifat ponografi.



**BAB IV**  
**TINJAUAN HUKUM ISLAM TERHADAP PRAKTEK**  
**FANSUB DALAM MENGUNGGAH DAN**  
**MENERJEMAHKAN ANIME**

**A. Analisis Praktik *Fansubtitle* dalam Menerjemahkan dan Mengunggah *Anime* pada Platform Media Digital**

*Anime* menjadi salah satu penyumbang industri film animasi terbesar yang berasal dari negara Jepang. Persebaran industri ini sampai ke berbagai negara. Perbedaan bahasa dan *culture* tiap negara mendorong munculnya pembuat *fan subtitle*. *Fan subtitle* berawal dari para *fans* pecinta anime yang ingin membantu fans lain yang kesulitan dalam memahami percakapan dari video anime dikarenakan menggunakan *dubbing* bahasa Jepang.

*Fansub* yang ilegal tidak menjalin kesepakatan pihak *official* pemilik anime. Karena tidak menjalin kesepakatan dengan pihak *official*. Maka *fansub* bergerak *underground*. Berbagai cara yang mereka gunakan untuk mendapatkan video anime dari pihak resmi. Ada dua cara yang digunakan. Pertama, menggunakan *capper* atau orang yang merekam video dari Tv Jepang saat *anime* tayang. Kedua, melalui situs *torrent* ilegal yang menyediakan *raw* video anime. Cara kedua yang paling banyak digunakan.

*Fansub* merupakan kelompok yang berisi orang-orang yang ahli dibidangnya masing-masing untuk membuatnya. Hal ini dikarenakan dalam *fansub* harus memiliki *capper*,

*translator*, *timer*, *typesetter*, *editor*, *encoder*, dan *quality control*. Setiap orang memiliki peran masing-masing. *Capper* yang memegang peran berkaitan *raw video anime*. *Translator* yang memegang peran penerjemahan bahasa Jepang atau Inggris. *Timer* dan *typesetter* memegang peran dalam mengatur kesesuaian dan keindahan hasil terjemahan dari *translator* terhadap dialog *anime*. *Editor* memegang peran pengeditan bila ada kesalahan dan kekusangan dalam hasil *timer* dan *typesetter*. *Encoder* yang berperan dalam hal kompresi dan juga kualitas video dari *anime*. Dan terakhir *quality control* yang bertugas mengontrol dan menilai hasil dari *translator* sampe *encoder* sudah layak untuk diunggah dan disebarluaskan. Jika terdapat kesalahan dan kekurangan akan dikembalikan kepada orang yang bertanggung jawab atas kesalahan itu.

Setelah video *anime* diunggah dan disebarluaskan. *Fansub* menggunakan video *anime* tersebut untuk mendapatkan keuntungan melalui fasilitas kecanggihan dunia digital. Ada empat cara yang digunakan untuk mendapatkan keuntungan. Pertama, bekerjasama atau mencari iklan yang mau mengiklankan produknya di *website fansub*. *Fansub* memberikan tempat untuk situs pengiklan meletakkan link atau banner berupa promosi produknya pada halamannya. Kedua, menggunakan *short link* atau pemendek url yang membayar pemakain layanannya. Sistem yang digunakan shortlink adalah sistem CPM (*Cost Per Mile*). Artinya banyaknya keuntungan tergantung banyak sedikitnya orang

yang mengunjungi *short link*. Ketiga, menggunakan layanan *upload file* yang membayar user yang memakai layanannya. Caranya dengan mengunggah file ke *website*, kemudian semakin banyak orang yang mengunduh file kita semakin banyak pula keuntungan yang didapat. Sistem ini disebut juga CPD (Cost Per Download). Keempat, menggunakan open donasi dan membership melalui platform *crowdfunding*. Suatu platform yang memberikan jasa untuk menjembatani penggemar/penikmat konten dengan si pembuat konten atau karya. Platform yang memungkinkan pembuat konten untuk membuka open donasi dari penikmat karyanya. *Crowdfunding* yang sering digunakan seperti Saweria.co, Nyawer.co, Streamlabs, Sociabuzz, Trakteer.id.

Semua keuntungan diatas yang didapat *fansub* masuk pada rekening online yang didaftarkan saat melakukan registrasi kerjasama. Saldo yang terkumpul pada rekening *online* dapat ditarik melalui bank lokal dimana pemilik situs tersebut berada, sehingga saldo yang berada pada rekening online bisa dikonversikan menjadi mata uang yang berlaku di wilayah pemilik situs tersebut atau dengan beragam jenis *e money* atau *e wallet* yang sekarang sudah banyak dipakai oleh banyak orang.

## **B. Tinjauan Hukum Islam Terhadap Perbuatan *Fansub (Fan subtitle)* yang Menerjemahkan dan Mengunggah *Anime* dalam Platform Media Digital**

Hukum Islam mengatur sesuatu secara detail apalagi berkaitan dengan hubungan muamalah seseorang yang melibatkan harta benda. Hukum Islam mengatur sumber harta seseorang. Seseorang tidak boleh memiliki harta dari sumber yang dilarang. Yaitu harta yang diharamkan. Seperti menjual miras, menjual babi, menjual ijon, dan lain sebagainya. Setelah sumbernya harta yang dibolehkan, hukum Islam juga mengatur bagaimana cara mendapatkan harta. Tidak boleh menggunakan cara-cara batil dan zalim. Dengan cara mencuri, merampas, menimbun, *garar*, *riba*, *maisir*, dan lain sebagainya.. Cara yang dibolehkan hukum Islam, *al-bai'*, *al-ijarah*, *al-rahn*, *al-mud'arabah*, *al-musyarakah*. Tidak cukup itu saja. Soal memanfaatkan hartanya juga diatur yaitu digunakan untuk hal yang dibolehkan atau tidak. Tidak boleh memanfaatkan harta untuk hal yang zalim dan yang diharamkan. Seperti mencelakai orang, Mabuk-mabukan, Zina, dan lain sebagainya. Dalam hukum Islam, hak kekayaan intelektual dipandang sebagai salah satu *ḥaq al-mālīyah* (hak kekayaan) yang mendapat perlindungan hukum sebagaimana *māl* (kekayaan). Ulama *fiqh* mendefinisikan hak kekayaan intelektual sebagai berikut<sup>98</sup>:

---

<sup>98</sup>fatwa MUI nomor I/Munas VII/MUI/5/2005 tentang haki.

الْجَمُّهُورُ مِنَ الْمَالِكِيَّةِ وَالشَّافِعِيَّةِ وَالْحَنَابِلَةِ عَلَى أَنَّهَا (الْإِنْتِاجُ الْفِكْرِيُّ  
الْمُبْتَكِرَ وَالْمَنَافِعَ) أَمْوَالٌ مُتَقَوِّمَةٌ فِي ذَاتِهَا كَالْأَعْيَانِ سِوَاءٍ بِسِوَاءٍ إِذَا  
. كَانَ مُبَاحًا الْإِنْتِفَاعُ شَرْعًا .

“*Mayoritas ulama dari kalangan mazhab Maliki, Syafi’i dan Hanbali berpendapat bahwa hak cipta atas ciptaan yang orisinal dan manfaat tergolong harta berharga sebagaimana benda jika boleh dimanfaatkan secara syara.*”

Hak kekayaan intelektual mencakup banyak hal seperti hak merek, hak dagang, hak kekayaan industri, dan hak cipta. Pada kasus *fansub* ilegal, ada hak cipta yang melekat pada video *anime*. Hak cipta termasuk *māl nafi’* dan hak ekonomi pencipta termasuk hak *intifa’*. Oleh sebab itu untuk memanfaatkan atau mendapatkannya harus menggunakan cara yang diperbolehkan.

Praktek *fansub* ilegal menggunakan cara yang dilarang atau diharamkan oleh hukum Islam. Ada tiga hal mendasar praktek *fansub* ilegal yang dilarang oleh hukum Islam berkaitan dengan hak cipta. Pertama, sumber video *anime* berasal dari situs *torrent* penyedia *anime* bajakan. Perbuatan *fansub* mengambil video *anime* tanpa izin pemiliknya merupakan perbuatan yang diharamkan. Apalagi situs *torrent* juga mengambil video *anime* tanpa seizin pemiliknya. Maka *fansub* sudah melakukan dua perbuatan



yang dilarang yaitu memperoleh video *anime* tanpa izin pemiliknya dan mengambil video *anime* yang sudah jelas bukan berasal pemiliknya. Larangan tersebut berdasarkan ayat Al-Qur'an yang berbunyi :

وَلَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ

“Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain di antara kamu dengan jalan yang bathil.” (Q.S Al-Baqarah:188)<sup>99</sup>

Selain itu, Allah SWT berfirman,

يَا أَيُّهَا الَّذِينَ ءَامَنُوا لَا تَأْكُلُوا أَمْوَالَكُمْ بَيْنَكُمْ بِالْبَاطِلِ

“Wahai orang-orang yang beriman! Janganlah kamu saling memakan harta sesamamu dengan jalan yang batil” (QS. An Nisa : 29)<sup>100</sup>

Kedua, *fansub* mengambil keuntungan dari barang yang diambil dari orang lain. Penulis menganalogikan perbuatan tersebut dengan hadits Rasulullah tentang seseorang memanfaatkan tanah suatu kaum tanpa seizinya karena memiliki *I'lat* yang sama. Dalam hadits Raafi' bin Khudaij disebutkan bahwa Rasulullah *shallallahu 'alaihi wa sallam* bersabda,

---

<sup>99</sup> <https://quran.kemenag.go.id/sura/2/188> Diakses pada 2 April 2022

<sup>100</sup> <https://quran.kemenag.go.id/sura/24/29> Diakses pada 2 Mei 2022

مَنْ رَزَعَ فِي أَرْضٍ قَوْمٍ بَعِيرٍ إِذْهُمْ، فَلَيْسَ لَهُ مِنَ الرَّزْعِ شَيْءٌ وَكَهْ نَفَقَتُهُ

“Barangsiapa yang menanam di sebuah tanah milik sebuah kaum tanpa izin mereka, maka ia tidak berhak memperoleh dari tanaman itu sedikit pun, dan untuknya (perampas) nafkah yang dikeluarkannya.” (HR. Abu Dawud, Ibnu Majah, Tirmidzi dan ia menghasankannya)<sup>101</sup>

Hadits lain juga menjelaskan bahwa segala bentuk upaya dan hasil jerih payahnya tidak ada hak bagi orang-orang yang berbuat zalim

Sabda Nabi Shallallahu ‘alaihi wa sallam:

لَيْسَ لِعَزِيقِ ظَالِمٍ حَقٌّ.

“Tidak ada hak bagi keringat orang yang zalim.”<sup>102</sup>

Jadi jelas perbuatan *fansub* dalam memanfaatkan barang orang lain termasuk dalam perbuatan batil. Dan itu dilarang dalam hukum Islam.

Ketiga, *fansub* melakukan pembajakan, pemanfaatan, pengeditan, penyedia, mengumumkan, dan memperbanyak video *anime* tanpa seizin pemiliknya. Semua perbuatan tersebut merupakan tindakan pelanggaran hak cipta dan perbuatan itu dilarang oleh hukum Islam. Dengan melihat fatwa MUI nomor I.

---

<sup>101</sup> <https://www.hadits.id/hadits/dawud/2954> Diakses pada 2 April 2022

<sup>102</sup> <https://www.hadits.id/hadits/tirmidzi/1299> Diakses pada 2 April 2022

Munas VII/MUI/5/2005 tentang haki yang berbunyi:

“Setiap bentuk pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual, termasuk namun tidak terbatas pada menggunakan, mengungkapkan, membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, mengedarkan, menyerahkan, menyediakan, mengumumkan, memperbanyak, menjiplak, memalsu, membajak hak kekayaan intelektual milik orang lain secara tanpa hak merupakan kezaliman dan hukumnya adalah *haram*.”

Dengan demikian, untuk memanfaatkan harta seseorang orang lain harus jelas kesepakatannya. Caranya mendapatkan juga dengan cara yang dibenarkan. Dari tahapan memperolehnya, lalu bagaimana akad atau kesepakatannya, baru lah cara memanfaatkannya. Pelarangan ini ditujukan supaya tidak ada pihak yang dirugikan. Cara-cara yang zalim tidak berhak mendapatkan apapun.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian penulis yang sudah dijelaskan dalam bab-bab di atas yang berisikan tentang teori, data permasalahan, dan analisis penulis. Bisa disimpulkan bahwa:

1. Praktek pembuatan *fansubtitle* meliputi pencarian sumber *raw video anime*. Kemudian dilakukan pengeditaan video anime tersebut berupa penambahan effect dan terjemahan. Setelah proses *editing* selesai, maka dilakukan proses encoding atau hasil akhir video yang sudah melalui pengeditan. File yang sudah final akan diunggah ke website masing-masing *fansub* dan akan diumumkan melalui media sosial yang dimiliki *fansub*. Untuk mengambil keuntungan dari video anime tersebut. *Fansub* menggunakan empat cara. Pertama, *fansub* menggunakan iklan dari fasilitas yang ada pada *website*. Kedua, *fansub* menggunakan *shortlink* atau pemendek *url* yang memberikan *fee* bagi setiap pengguna *shortlink*. Ketiga, *fansub* menggunakan *upload file* yang memberikan *fee* bagi yang mengunggah file ke situs tersebut. Keempat, membuka membership dan menggunakan platform crowdfunding yang menjembatani antara penikmat konten dan pembuat konten, apabila penikmat konten ingin melakukan donasi.
2. Perbuatan *fansub* merupakan tindakan pelanggaran hak cipta dan dihukumi haram dalam Fatwa MUI nomor I/ Munas VII/MUI/5/2005 tentang Hak Kekayaan Intelektual, karena *fansub* melakukan pembajakan, pemanfaatan, pengeditan, penyedia, mengumumkan, dan memperbanyak video *anime* tanpa seizin pemiliknya.

## **B. Saran**

1. Agar menciptakan perlindungan hak cipta, semua komponen harus berperan aktif mengupayakan untuk ikut menjaga perlindungan, baik penegak hukum, penggemar, dan pemilik *website*.
2. Bagi para *fansub* hendaknya membeli lisensi dari pihak *official*/penyedia video. Apalagi di era digital seperti sekarang yang lebih mudah mendapatkannya.

## DAFTAR PUSTAKA

- Abu Zaid(al), Bakr bin Abdullah, *Fiqh Al-Nawazil*,
- Ad-Durainy(al), Fathi, *Al-Fiqh Al-Islamy Al-Muqaran Ma'a Al-Madzahib*,Maktabah Thurbin.
- AK, Syahmin, *Hukum Dagang Internasional: Dalam Kerangka Studi Analitis*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Al-Zuhaily(al), Wahbah, *Fiqh Al-Islam wa Adilatuhu*.
- As-ShIddieqy(al), Teungku Muhammad Hasbi, *Pengantar Fiqh Muamalah*, Semarang: PT Pustaka Rizki Putra, Cet.4 Ed. Kedua, 2001,
- Baqi, Muhammad Fuad Abdul, *Al-Lu'lu'Wal Marjan Mutiara Hadits Sahih Bukhari dan Muslim*, Jakarta: Ummul Qura,2011.
- Fatwa Majelis Ulama Indonesia, No. 1 Tahum 2003 tentang Hak Cipta.
- Irawan, Prasetya, *Logika dan Prosedur Penelitian, Pengantar Teori dan Panduan Praktis Penelitian Sosial bagi Mahasiswa dan Peneliti Pemula*, Jakarta: STIA LAN, 2000.
- Hasbiyaallah, *Fiqh dan Ushul Fiqh*, Bandung: Remaja Rosdakarya, 2013.
- <http://asukanochikara.blogspot.co.id/2015/05/k-on-akiyama-mio.html> Diakses 17 Oktober 2021
- <https://akenoyuki.wordpress.com/2014/04/13/fansub-dan-cara-kerjanya-reblogged/> Diakses pada 2 November 2021.
- <https://www.cnbcindonesia.com/lifestyle/20190316201941-33-61065/begini-caranya-streaming-anime-sub-indo>

-mendapatkan-sumber Diakses pada 1 Mei 2022

<https://cirebon.pikiran-rakyat.com/internasional/pr>

-042714773/peminat-penonton-anime-dan-film-jepang-meningkat-di-as-selama-setahun-terakhir

<https://www.cnbcindonesia.com/tech/20211201155953-37>

-295884/oploverz-ilegal-ini-situs-streaming-nonton-anime-100-legal Diakses pada 1 Mei 2022

<https://duniaku.idntimes.com/anime-manga/anime-lain/addie-r/sword-art-online-malaysia-singapura> Diakses pada 20

Februari 2022

<http://ebisnisupdate.blogspot.com/2016/03/jenis-jenis-iklan-blog-atau-website.html?m=1> Diakses pada 9 September 2021.

<https://emissionsubs.blogspot.com/2012/01/proses-fansubbing.html> Diakses pada 2 November 2021.

<https://futsublog.blogspot.com/2017/06/bagaimana-fansub-anime-mendapatkan-dan.html> Diakses pada 2 November 2021.

<https://id.wikipedia.org/wiki/Fansub#:~:text=Fansub%20bermula%20ketika%20ledakan%20produksi,untuk%20mendapatkan%20judul%2Djudul%20baru.>

<https://kominfo.go.id/content/detail/5651/22-situs-diduga-pembajak-film-diblokir-kemenkominfo/0/sorotan-media> Diakses pada 20 Februari 2022

<https://otakuliah.com/perbedaan-anime-ova-oav-oad-ona-bd-se/> Diakses 19 Oktober 2021.

<http://moneyinc.com/10-best-selling-manga-time> Diakses 16 Oktober 2021.

<https://netdetective.forumotion.net/t5095-belajar-menjadi-fansubber> Diakses pada 2 November 2021.

<https://quran.kemenag.go.id/sura/2> Diakses pada 2 April 2022

<https://quran.kemenag.go.id/sura/4> Diakses pada 2 April 2022

<https://quran.kemenag.go.id/sura/5> Diakses pada 2 April 2022

<https://quran.kemenag.go.id/sura/42> Diakses pada 2 April 2022

<https://quran.kemenag.go.id/sura/66> Diakses pada 2 Mei 2022

<http://sahabatbaca.blogspot.co.id/2012/03/jenis-kategori-dan-genre-anime.html> Diakses 16 Oktober 2021.

<http://the-dailyjapan.com/sejarah-perkembangan-anime-di-jepang>. Diakses 22 November 202

<https://tumeskecil.com/cara-menghasilkan-uang-dari-shortlink-safelink/> Diakses pada 2 Oktober 2021

<https://www.google.com/amp/s/dafunda.com/otaku/macam-macam-genre-di-anime-terbaik/amp/> Diakses 17 Oktober 2021.

<https://www.gustani.id/2020/05/5-kaidah-fikih-pokok-dan-contoh.html> Diakses pada 2 April 2022

<https://www.hadits.id/hadits/dawud/2954> Diakses pada 2 April 2022

<https://www.hadits.id/hadits/bukhari/6298> Diakses pada 2 April 2022

<https://www.hadits.id/hadits/muslim/3195> Diakses pada 2 April 2022

<https://www.hadits.id/hadits/tirmidzi/1299> Diakses pada 2 April 2022

<https://www.helmykediri.com/2019/06/situs-download-film-bajakan-menjamur.html> Diakses pada 9 Mei 2022

<https://www.kompasiana.com/primata/552ba61f6ea834d54d8b456a/mengintip-penghasilan-situs-download-film-bajakan> Diakses pada 9 Mei 2022

<https://www.masri.id/2017/05/sistem-cara-kerja-fansub-video-anime.html> Diakses pada 9 Mei 2022

<https://www.maxmanroe.com/jenis-iklan-yang-ada-pada-sebuah-blog-atau-website.html> Diakses pada 9 September 2021.



- <https://www.wikiwand.com/id/Fansub> Diakses pada 2 November 2021.
- <https://yuukeren.blogspot.com/2017/05/cara-membuat-fansub-anime-selengkapnya.html> Diakses 22 November 2021
- Martono, Nanang, *Metode Penelitian Sosial: Konsep-Konsep Kunci*, Jakarta: Rajawali Pers, 2016.
- Mardani, *Kejahatan Pencurian dalam Hukum Pidana Islam*, Jakarta: CV INDHILL CO, 2008.
- Milles dan Huberman, *Analisis Data Kualitatif*, Jakarta: Universitas Indonesia Press, 1992
- Munawwir, *Kamus Al-Munawwir Arab-Indonesia Terlengkap*, Surabaya: Pustaka Progressif, 1997.
- Muslih, Abdullah dan Shalah Al-Shawi, *Fikih Keuangan Islam*, Bekasi: Darul Haq, 2004
- Nadzir, Muhammad, *Metode Penelitian*, Jakarta: Ghalia Indonesia, 2003.
- Qosim, Rizal, *Pengamalan Fikih 1*, Solo: Pustaka Mandiri, 2014.
- RasGinting, Elyta, *Hukum Hak Cipta Indonesia*, Bandung: PT. Citra Adtya Bakti, 2012.
- Saidin, OK, *Aspek Hukum Kekayaan Intelektual*, Jakarta: PT Grafindo Persada, 2004.
- Shahiih Sunan at-Tirmidzi (no. 1113)], Sunan at-Tirmidzi (II/419, no. 1394), al-Baihaqi (VI/142)
- Soekanto, Soerjono, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta, 2008.
- Soekanto, Soerjono, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI Press, 1986.
- Silalahi, Ulber, *Metode Penelitian Sosial*, Bandung: Refika Aditama, 2012.

- Solahuddin, M, *Azaz-Azaz Ekonomi Islam*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2007.
- Suhendi, Hendi, *Fiqih Muamalah*, Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 2002.
- Suhendi, Hendi, *Fiqh Muamalah*, Jakarta: Raja Grafindo, 2005.
- Syadzarat Al-Dzahab fi akbar man dzahab, dar ihya al turats al arabiyah*, Volum.8.
- Syamsudin, M, *Operasionalisasi Penelitian Hukum*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2007.
- Undang-Undang Dasar 1945 pasal 28 H
- UU Nomor 7 Tahun 1994 mengenai pengesahan WTO.
- UU Nomor 11 Pasal 25 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- Waluyo, Bambang, Penelitian Hukum dan Praktek*, Jakarta: Sinar Grafika, 2002.

### **Skripsi Dan Jurnal Penelitian**

- Alimudin, Muhammad Irvan, “*Tinjauan Hukum Islam Terhadap Jual Beli Barang Hasil Bajakan*”, Skripsi Program Sarjana IAIN Syekh Nurjati Cirebon (Cirebon: IAIN Syekh Nurjati, 2015).
- Dewi, Anak Agung Mirah Satria, “*Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Cover Version Lagu Di Youtube*”, Jurnal Udayana Master Law Journal, vol. 6, No. 4, 2017.
- Dk, Mrr. Tiyas Maheni, ”*Analisis Pengetahuan Mahasiswa Tentang Bentuk-Bentuk Pelanggaran Hak Cipta dan Sanksinya Menurut Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002 Terhadap Karya Desain Mahasiswa Desain Grafis*”, jurnal *Epigram*, Vol. 11, No. 2 2014,
- Ibrahim R, Ni Putu Sinthya Anjani. “*Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Software Di Internet (Ditinjau Dari Undang-Undang No .28 TAHUN 2014 Tentang Hak Cipta)*”, <https://www.google.com/url?>

[sa=t&source=web&rct=j&url=https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/38877&ved=2ahUKEwjsn94xpD0AhWf7XMBHRHIBLIQFnoECAUQAQ&usg=AOvVaw07wrRKt8jSzv6kBlbo8Zzz](https://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/38877&ved=2ahUKEwjsn94xpD0AhWf7XMBHRHIBLIQFnoECAUQAQ&usg=AOvVaw07wrRKt8jSzv6kBlbo8Zzz) Diakses pada 23 Mei 2021.

Iskandar, Dinda Qorina, “*Monetasikan Karya Seni Musik Yang Dinyanyikan Ulang (Cover Lagu) Pada Youtube Tinjauan Fatwa DSN MUI Dan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*”, Skripsi Program Sarjana UIN Maulana Malik Ibrahim Malang (Malang: UIN Maulana Malik Ibrahim, 2018).

Jajuli, Sulaeman, “Kepemilikan Umum dalam Islam.” *Asy-Syir’ah*:

Jurnal Ilmu Syariah dan Hukum, vol. 48 no 2,

Kurniawan, Eka, “*Tinjauan Hukum Islam Dan UU No. 28 TAHUN 2014 Tentang Hak Cipta Terhadap Usaha Situs Free Download*”, Skripsi Program Sarjana UIN Sunan Ampel Surabaya (Surabaya: UIN Sunan Ampel, 2018).

Mulyadi, “*Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Internet (Studi Komperatif Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta Dan Hukum Islam)*”, Skripsi Program Sarjana UIN Ar-Raniry Darussalam Banda Aceh (Darussalam Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2015).

Nazar, Muhammad, *Penggandaa Buku Oleh Pengusaha Photocopy Tanpa Izin Pemegang Hak Cipta Dalam Prespektif Hak Ibtikar (Suatu Penelitian di Kecamatan Syiah Kuala)*”, Skripsi Program Sarjana UIN Ar-Raniry

Darussalam Banda Aceh (Darussalam Banda Aceh: UIN Ar-Raniry, 2018):

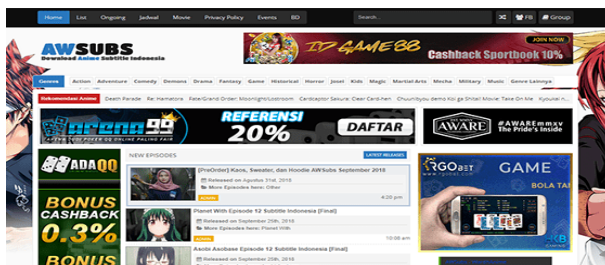
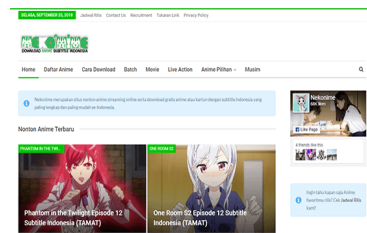
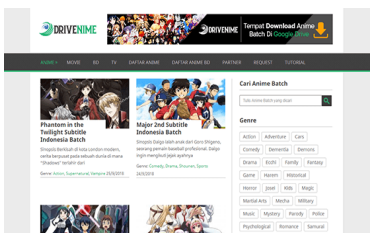
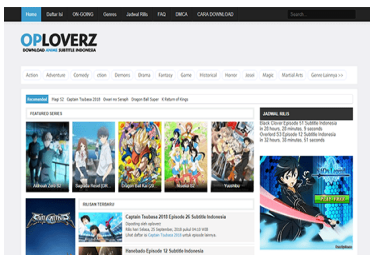
Rizal, Fitra, “Nalar Kritis Pelanggaran Hak Cipta dalam Islam”,  
Al-Manhaj: Jurnal Hukum dan Pranata Sosial Islam,  
Vol.2:1,

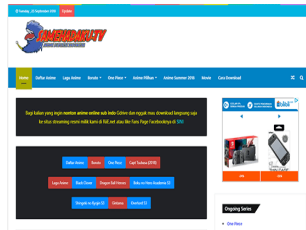
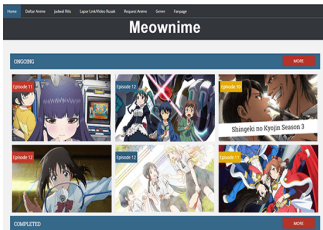
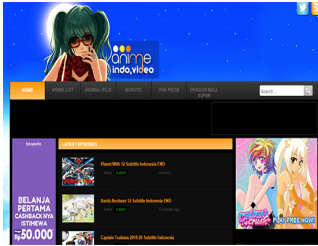
Suryana, Agus, “Hak Cipta Perspektif Hukum Islam”, Al  
Mashlahah Jurnal Hukum Dan Pranata Sosial Islam

# LAMPIRAN-LAMPIRAN

## LAMPIRAN I

### Proses Observasi pada Website-Website Fansub





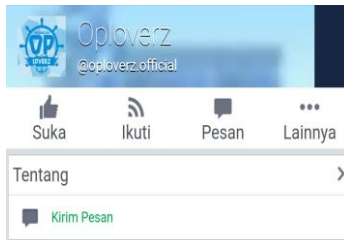
## Tambahan

No.	Nama Fansub	Link
10.	AniBatch	<a href="https://www.anibatch.me/">https://www.anibatch.me/</a>
11.	Animeku.TV	<a href="https://animeku.tv/">https://animeku.tv/</a>
12.	Kurogaze	<a href="https://www.kurogaze.top/">https://www.kurogaze.top/</a>
13.	MegumiNime	<a href="http://meguminime.com/">http://meguminime.com/</a>
14.	Wibudesu	<a href="https://wibudesu.com/">https://wibudesu.com/</a>
15.	Anitoki	<a href="http://anitoki.com/">http://anitoki.com/</a>

## LAMPIRAN II

### Hasil Observasi pada Praktek Pembuatan *Fansub*

#### Media Pengelola *Fansub*



## Laman Penyedia *Raw Anime*

No.	Nama Situs	Alamat Situs
1.	Anime-raws	<a href="https://sites.google.com/view/animerawsmasterlist/home">https://sites.google.com/view/animerawsmasterlist/home</a>
	Erai-raws	<a href="https://www.erai-raws.info/raws/">https://www.erai-raws.info/raws/</a>
	AniRena	<a href="https://www.anirena.com">https://www.anirena.com</a>
	Nyaa	<a href="https://nyaa.si">https://nyaa.si</a>
	AnimeTorrent	<a href="https://animetorrent.net">https://animetorrent.net</a>
	Shana Project	<a href="https://www.shanaproject.com">https://www.shanaproject.com</a>
	9anime	<a href="https://9anime.to">https://9anime.to</a>
	Horribesubs.info	-
	Animetosho	-



## **DAFTAR RIAYAT HIDUP**

Penulis bernama lengkap Hafidz Afuan Hadi lahir di Pemalang pada tanggal 16 September tahun 1999 yang merupakan putra dari Bapak (Alm.) Hadi Prayitno dan Ibu (Alm.) Casmiatun. Penulis bertempat tinggal di Jl. Tongkol Walar Barat RT 03 RW 04, Kelurahan Sugihwaras, Kecamatan Pemalang, Kabupaten Pemalang. Penulis menyelesaikan pendidikan di TK Pakkis Sugihwaras lulus pada tahun 2006. Kemudian melanjutkan ke Sekolah Dasar Negeri 02 Tanjung Sari dari tahun 2006-2009. Kemudian melanjutkan sekolah ke Sekolah Dasar Negeri 02 Widuri dari 2009-2012 Kemudian melanjutkan sekolah ke SMPN 04 Pemalang MTs Negeri 01 Semarang dari tahun 2012-2014. Setelah lulus kemudian melanjutkan ke SMA Negeri 1 Pemalang dari tahun 2014-2017. Setelah lulus dari Sekolah menengah atas kemudian melanjutkan ke Universitas Islam Negeri Walisongo Semarang hingga saat ini di Fakultas Syariah dan Hukum Jurusan Hukum Ekonomi Syariah.