



Perlindungan Hukum Penggunaan Anime Sebagai Suatu Merek Usaha Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Sara Christiany Nggauk¹, Orpa J. Nubatonis², Chatryen M. Dju Bire³
^{1,2,3} Universitas Nusa Cendana, Indonesia

Jl. Adisucpto, Penfui, Kupang, Nusa Tenggara Timur

Korespondensi penulis: saranggauk24@gmail.com

Abstract *The use of anime as a business mark without the permission of the creator or copyright holder of the anime is an infringement of copyright. Copyright infringement of the use of anime as a business mark may be subject to criminal sanctions and/or civil sanctions. The type of research that the author uses is Normative legal research (Library Research) which is carried out by examining library materials (secondary data) or legal materials such as reviewing theories, laws and regulations (law in book) related to this writing through literature studies. The legal consequences of using anime as a business brand without permission can be subject to sanctions which are based on Law Number 28 of 2014 concerning copyright described in Article 9 paragraph (1), Article 112 paragraph (1), Article 113 paragraph (1), also in Law Number 20 of 2016 concerning trademarks and geographical indications which are regulated in Article 100 paragraph (1), (2) and (3). Before using anime as a trademark, business actors must ensure that they have obtained official permission from the copyright holder to avoid the risk of legal sanctions.*

Keywords: *Legal Protection of Anime, Trademark, Copyright*

Abstrak Penggunaan anime sebagai merek usaha tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta anime tersebut merupakan pelanggaran hak cipta. Pelanggaran hak cipta terhadap penggunaan anime sebagai merek usaha dapat dikenai sanksi pidana dan/atau sanksi perdata. Jenis penelitian yang penulis gunakan adalah penelitian hukum Normatif (Library Research) yang dilakukan dengan cara meneliti bahan kepustakaan (data sekunder) atau bahan hukum seperti menelaah teori, peraturan perundang undangan (law in book) yang berhubungan dengan penulisan ini melalui studi literatur Akibat hukum penggunaan anime sebagai merek usaha tanpa ijin dapat dikenai sanksi dimana berdasarkan undang-undang nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta yang dijelaskan pada pasal 9 ayat (1), pasal 112 ayat (1), pasal 113 ayat (1), juga dalam undang undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang merek dan indikasi geografis yang di atur dalam pasal 100 ayat (1),(2) dan (3). Sebelum menggunakan anime sebagai merek pelaku usaha harus memastikan telah memperoleh izin resmi dari pemegang hak cipta untuk menghindari resiko sanksi hokum

Kata Kunci: Perlindungan Hukum Anime, Merek Usaha, Hak Cipta

1. LATAR BELAKANG

Era Modern sekarang ini dengan adanya teknologi yang semakin berkembang pesat, teknologi membuat kegiatan sehari hari manusia menjadi semakin mudah terutama dalam mengakses kekayaan intelektual di Indonesia begitupun dengan Negara lainnya. Kekayaan intelektual merupakan hasil dari pemikiran dan hasil dari kreativitas seseorang yang dimana hasil pemikiran tersebut melahirkan suatu produk atau karya yang dimana patut ada hukumnya untuk dilindungi sebagai bentuk penghormatan agar seseorang yang menghasilkan hak kekayaan intelektual tersebut mendapatkan perlindungan, mendapatkan pengakuan atas Hak Kekayaan Interlektual (HKI), atau diakui secara hukum sesuai dengan yang terdapat dalam Undang - Undang Hak Cipta.

Sejarah hak cipta di Indonesia sudah mulai di kenal pada zaman penjajahan belanda. Pada zaman itu hak cipta di kenal dengan hak khusus pengarang yang dimana diatur dalam *Staatsblad* 1912 (*Staatsblad*) Nomor 600 atau dikenal sebagai *Auteurswet* atau Undang-Undang Hak Cipta. Pada tahun 1982, Pemerintah Indonesia mencabut pengaturan tentang hak cipta berdasarkan *Auteurswet* 1912 dan menetapkan Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta, yang merupakan undang-undang hak cipta yang pertama di Indonesia Undang-undang tersebut kemudian diubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1987, Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997, Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002, dan pada akhirnya dengan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 yang kini berlaku.

Pengaturan terkait tentang Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta yang selanjutnya disebut UUHC. Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UUHC, hak cipta adalah “hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”.

Di Indonesia, jangka waktu perlindungan hak cipta secara umum adalah sepanjang hidup penciptanya ditambah 70 tahun untuk karya yang diketahui penciptanya dan karya kolaboratif atau 50 tahun setelah pertama kali diumumkan atau dipublikasikan atau dibuat untuk karya yang dibuat oleh badan hukum, fotografi, dan karya anonim , kecuali 20 tahun setelah pertama kali disiarkan untuk karya siaran atau tanpa batas waktu untuk hak moral pencantuman nama pencipta pada ciptaan dan untuk hak cipta yang dipegang oleh Negara atas folklor dan hasil kebudayaan rakyat yang menjadi milik bersama undang-undang yang berlaku.

Anime merupakan salah satu budaya populer Jepang yang telah mendunia. Pengertian dari Anime itu sendiri merupakan suatu produk animasi yang dibuat oleh Jepang yang dimana kata anime digunakan oleh orang diluar Jepang untuk menyebutkan segala bentuk animasi yang dibuat oleh Jepang. Anime pertama kali muncul pada tahun 1917, namun industri anime mulai tumbuh setelah berdirinya Toei Animation pada tahun 1956 untuk menyaingi Disney dan penayangan Tetsuwan Atomu (Astro Boy) di televisi pada 1963. Di Indonesia, anime pertama kali ditayangkan pada tahun 1970-an oleh stasiun televisi TVRI.

Masuknya anime di Indonesia telah mendapat respon positif di kalangan masyarakat. Anime sendiri telah menjelma menjadi bagian tak terpisahkan dari gaya hidup masyarakat Indonesia, menjangkau berbagai kalangan dari anak-anak hingga orang dewasa. Hal ini terlihat dari banyaknya acara anime yang ditayangkan di televisi, banyaknya komunitas anime, hingga banyaknya produk-produk anime yang dijual di pasaran disebabkan karena banyaknya masyarakat yang menyukai anime sehingga munculah berbagai kalangan pebisnis yang ingin

menggunakan anime sebagai ide usaha mereka dan juga menjadikan anime sebagai alat mempromosikan usaha mereka

Pasal 1 ayat 1 Undang Undang Nomor 20 tahun 2016 menjelaskan bahwa Merek itu sendiri merupakan tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna dalam bentuk 2 (dua) dimensi dan/atau 3(tiga) dimensi , suara, hologram, atau kombinasi dari dua atau lebih unsur tersebut atau membedakan barang atau jasa yang di produksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa.

Indonesia memberikan perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta yang di atur dalam UUHC dalam pasal 40 huruf (M) dimana karya cipta seni dan sastra seperti anime termasuk dalam kategori "ciptaan sinematografi". Oleh karena itu, penggunaan anime sebagai merek usaha tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta anime tersebut merupakan pelanggaran hak cipta. Pelanggaran hak cipta terhadap penggunaan anime sebagai merek usaha dapat dikenai sanksi pidana dan/atau sanksi perdata. Sanksi pidana yang dapat dikenakan adalah pidana penjara paling lama 3 tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.500.000.000,-. Sanksi perdata yang dapat dikenakan adalah ganti rugi materiil dan/atau ganti rugi immaterial.

Berdasarkan latar belakang di atas, Anime yang merupakan animasi khas Jepang telah menjadi populer dengan basis penggemar yang luas, termasuk di Indonesia. Popularitas anime membuka peluang baru bagi para pengusaha untuk menggunakannya sebagai merek usaha. Namun, penggunaan anime sebagai merek usaha menimbulkan pertanyaan mengenai perlindungannya di bawah hukum hak cipta. Oleh karena itu calon peneliti tertarik untuk mendalami tentang perlindungan hukum mengenai pelanggaran atas hak cipta anime sebagai suatu merek.

2. METODE PENELITIAN

Jenis Penelitian yang penulis gunakan adalah Penelitian Hukum Normatif (*library research*). Pendekatan yang dipakai dalam penelitian ini adalah Pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*), Pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*) dan Pendekatan Kausal Komparatif. Bahan hukum pada penelitian ini berdasarkan dengan jenis pendekatan yang digunakan yakni pendekatan Perundang-undangan dan pendekatan konseptual maka peneliti akan mencari bahan hukum berupa peraturan dan ketentuan, buku dan beberapa literatur lainnya yang berkaitan dengan hak cipta, merek serta perlindungan hukum terhadap anime sebagai merek dalam konteks hak cipta, setelah semua bahan hukum terkumpul maka

bahan hukum tersebut dilakukan analisis dengan menggunakan metode pengolahan normatif kualitatif untuk mendapatkan penjabaran dengan membahas bahan hukum berupa teori teori, norma-norma serta doktrin yang sudah ada sebagai bahan dasar untuk di jadikan acuan dalam mencari kesimpulan dari permasalahan umum terhadap suatu fenomena hukum.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlindungan Hukum Hak Cipta Anime Yang Dipergunakan Sebagai Merek

Di Indonesia, tidak dijelaskan secara pasti mengenai perlindungan penggunaan anime ini sehingga bisa saja menyebabkan banyak oknum-oknum yang menggunakan anime dengan tujuan komersial tanpa ijin pencipta atau tidak adanya lisensi resmi.

Perlindungan terhadap anime memang tidak dijelaskan secara jelas dalam UUHC tetapi karya cipta seni dan sastra seperti anime ini termasuk dalam kategori "ciptaan sinematografi". Yang dimaksud dengan "karya sinematografi" adalah Ciptaan yang berupa gambar bergerak (*Moving Images*) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya.

Merujuk pada ketentuan Pasal 58 ayat (1) UUHC, "perlindungan hak cipta atas karakter anime yang merupakan gambar yang dihasilkan oleh kreativitas dan daya intelektual manusia mendapat perlindungan selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia." Namun, jangka waktu perlindungan bisa berbeda apabila hak cipta atas karakter anime dimiliki atau dipegang oleh badan hukum, yaitu berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

Perlindungan hak cipta terhadap anime berlaku sepanjang anime tersebut merupakan hasil karya intelektual asli dan mengandung unsur kreativitas. Hak cipta melindungi berbagai elemen dalam anime, seperti:

- a. Cerita dan skenario.
- b. Karakter dan desainnya (gambar).
- c. Musik dan lagu yang digunakan.
- d. Animasi dan visualisasi.
- e. Dialog dan naskah

Penggunaan anime sebagai suatu merek usaha tanpa ijin ini termasuk dalam pelanggaran hak cipta anime itu sendiri. Sehingga membahas penggunaan anime sebagai suatu merek kita harus masuk dalam perlindungan hukum hak cipta anime tersebut. Selaras pada

hukum di Indonesia, para pelaku usaha yang menggunakan anime sebagai merek tanpa ijin dikatakan melanggar Hak Pencipta karena menggunakan karakter ciptaan pencipta anime. Mengenai sanksi atas pelanggaran yang terkait dengan penggunaan anime sebagai merek dimana diatur dalam pasal 100 undang-undang nomor 20 tahun 2016 bahwa "Setiap Orang yang dengan tanpa hak menggunakan Merek yang sama pada keseluruhannya dengan Merek terdaftar milik pihak lain untuk barang dan/atau jasa sejenis yang diproduksi dan/atau diperdagangkan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp2.000.000.000,00 (dua miliar rupiah)".

Kepada produser atau pencipta anime yang menemukan pelanggaran atas penggunaan karakter animenya yang telah diperjual belikan dapat mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga di Indonesia, sesuai dengan Pasal 95 ayat (1) dan (2) sebagai berikut, "(1) Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan. (2) Pengadilan yang berwenang sebagaimana dimaksud ayat (1) adalah Pengadilan Niaga".

Selain bentuk-bentuk sanksi yang dijelaskan pada UUHC dan Undang-undang merek, para pelaku usaha yang menggunakan anime sebagai merek juga dapat dikenai sanksi dalam segi hukum perdata yang dalam hal ini perbuatan melawan hukum. Melawan hukum sendiri ialah perbuatan melanggar hak subjektif orang lain. Produser atau pencipta anime yang mengetahui bahwa hak nya dilanggar diperkenankan untuk mengajukan gugatan perdata sesuai dengan aturan pada Pasal 1365 Kitab Undang-undang Hukum Perdata (KUHP) yang mengatur bahwa "Tiap perbuatan melanggar hukum, yang membawa kerugian kepada seorang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut.

Dalam hal ini saya menggunakan Teori Struktural Fungsional untuk memahami bagaimana pelanggaran merek anime mengganggu keseimbangan sistem industri kreatif. Teori struktural fungsional menurut Emile Durkheim adalah susunan masyarakat sebagai bagian tatanan sosial yang mengindikasikan bahwa memiliki hidup harmonis. Merek anime memiliki fungsi sosial yang penting, yaitu sebagai identitas dan simbol budaya. Pelanggaran merek dapat merusak reputasi industri anime dan mengurangi kepercayaan konsumen terhadap produk-produk berlisensi resmi. Hal ini dapat mengganggu kelangsungan bisnis studio animasi dan mengganggu keseimbangan antara produsen, distributor, dan konsumen dalam industri kreatif.

Misalnya, pelanggaran merek anime berupa pembuatan merchandise palsu dapat mengancam kelangsungan hidup studio animasi kecil. Pelaku pelanggaran dapat menjual produk palsu dengan harga yang jauh lebih murah, sehingga konsumen lebih tertarik untuk

membeli produk palsu. Hal ini dapat mengurangi pendapatan studio animasi dan memaksa mereka untuk mengurangi produksi atau bahkan gulung tikar. Akibatnya, keragaman produk anime akan berkurang dan konsumen akan kehilangan pilihan.

selaras dengan prinsip-prinsip teori struktural fungsional yang dikemukakan oleh Emile Durkheim. Peneliti berpendapat bahwa pelanggaran merek dipandang sebagai suatu deviasi yang mengganggu harmoni dan keseimbangan dalam sistem sosial sehingga dapat menyebabkan rusaknya reputasi industri dan mengurangi kepercayaan konsumen, pelanggaran merek dapat mengganggu kelangsungan bisnis studio animasi dan mengganggu hubungan antara produsen, distributor, dan konsumen.

Akibat Hukum Penggunaan Anime Sebagai Merek Usaha

Penggunaan Anime sebagai merek tanpa izin dari pencipta anime itu sendiri tentu saja wajib memberikan tanggung jawab secara hukum. Penggunaan anime sebagai merek usaha tanpa izin dari pemegang hak cipta merupakan pelanggaran hak cipta. Peristiwa penggunaan anime sebagai merek tidak dapat dihilangkan apabila pencipta atau pemegang hak cipta terkait tidak melaporkan adanya pembajakan terhadap ciptaannya. Hal ini dikarenakan UUHC berjalan atas pelaporan oleh pihak yang merasa dirugikan (delik aduan).

Jika dilihat dari UUHC, maupun UU Merek, maka konsekuensi hukum yang didapat jika melakukan pemakaian karya seseorang sebagai merek maka dapat berlaku sanksi secara hukum dimana berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, pelanggaran hak cipta dapat berupa:

- a. Penggunaan ciptaan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta (Pasal 9 ayat (1) huruf c, d, f, dan/atau h).
- b. Penggandaan, pengedaran, penyiaran, komunikasi, atau pertunjukan ciptaan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta (Pasal 112 ayat (1)).
- c. Penjualan, menawarkan penjualan, memasukkan ke dalam peredaran, atau menyewakan ciptaan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta (Pasal 113 ayat (1)).

Pelanggaran secara hukum bagi pelanggar penggunaan karya seseorang tanpa izin berdasarkan Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis, dapat berupa : Penggunaan merek yang telah didaftarkan tanpa persetujuan Pemegang Hak Merek (Pasal 102 ayat (1), (2) dan (3)).

Sedangkan untuk jenis sanksi secara perdata dapat berupa :

- a. Ganti Rugi: Pemilik hak cipta dapat mengajukan gugatan perdata untuk mendapatkan ganti rugi atas kerugian yang diderita karena pelanggaran hak ciptanya.

- b. Pengembalian Kekayaan Intelektual: Sanksi perdata dapat berupa pengembalian kekayaan intelektual yang telah dirugikan, seperti pengembalian hak cipta yang telah diambil tanpa izin.
- c. Penghapusan Penggunaan yang Melanggar Hak Cipta: Sanksi perdata juga dapat berupa penghapusan penggunaan yang melanggar hak cipta, seperti penghentian penggunaan karya tanpa izin.
- d. Penggantian Kerugian: Pemilik hak cipta dapat mengajukan gugatan perdata untuk mendapatkan penggantian kerugian yang diderita karena pelanggaran hak ciptanya, seperti kerugian ekonomi atau reputasi yang rusak.

Sanksi perdata dapat berupa ganti rugi dan pengembalian kekayaan intelektual yang telah dirugikan. Pemilik hak cipta dapat mengajukan gugatan perdata untuk memperoleh kompensasi dan memastikan bahwa haknya dihormati. Akibat hukum penggunaan anime tanpa ijin dari pencipta dapat berupa sanksi perdata, pidana, penggantian ganti rugi dan pengembalian kekayaan intelektual yang telah dirugikan.

Penggunaan karakter anime sebagai merek dagang tanpa izin dari pemegang hak cipta merupakan pelanggaran hukum yang serius. Baik di Indonesia maupun di negara asal anime seperti Jepang, terdapat perlindungan hukum yang kuat terhadap hak cipta. Pelaku pelanggaran dapat dikenai sanksi pidana dan perdata yang berat, termasuk hukuman penjara, denda, serta kewajiban membayar ganti rugi.

- a. Pelanggaran Hak Cipta: Penggunaan karakter anime tanpa izin merupakan pelanggaran terhadap hak eksklusif pemegang hak cipta, seperti hak untuk memperbanyak, mengedarkan, dan memanfaatkan secara komersial.
- b. Sanksi Pidana: Pelaku pelanggaran dapat dijerat dengan sanksi pidana berupa hukuman penjara dan denda yang cukup tinggi.
- c. Sanksi Perdata: Selain sanksi pidana, pelaku juga dapat dituntut secara perdata untuk membayar ganti rugi atas kerugian yang ditimbulkan, seperti kehilangan keuntungan, kerusakan reputasi, dan biaya pemulihan.
- d. Kesulitan Penegakan Hukum: Meskipun terdapat perlindungan hukum yang kuat, penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta anime masih menghadapi beberapa tantangan, seperti sulitnya membuktikan pelanggaran dan kesulitan bagi pemegang hak cipta asing untuk menuntut di Indonesia.
- e. Pentingnya Perlindungan Hukum: Perlindungan hukum terhadap hak cipta sangat penting untuk mendorong kreativitas, inovasi, dan investasi dalam industri kreatif.

4. KESIMPULAN DAN SARAN

Kesimpulan

1. Perlindungan terhadap anime memang tidak dijelaskan secara jelas dalam UUHC tetapi karya cipta seni dan sastra seperti anime ini termasuk dalam kategori "ciptaan sinematografi". Yang dimaksud dengan "karya sinematografi" adalah Ciptaan yang berupa gambar bergerak (*Moving Images*) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya yang diatur dalam pasal 40 UUHC, Pasal 58 ayat (1) UUHC juga Kepada produser atau pencipta anime yang menemukan pelanggaran atas penggunaan karakter animenya yang telah diperjual belikan dapat mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga di Indonesia, sesuai dengan Pasal 95 ayat (1) dan (2) , Selain bentuk-bentuk sanksi yang dijelaskan pada UUHC dan Undang-undang merek, para pelaku usaha yang menggunakan anime sebagai merek juga dapat dikenai sanksi dalam segi hukum perdata yang dalam hal ini perbuatan melawan hukum pada pasal 1365 KUHP.
2. Akibat hukum penggunaan anime sebagai merek tanpa ijin dapat dikenai sanksi dimana berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dijelaskan pada Pasal 9 ayat (1) huruf c, d, f, dan/atau h) , Pasal 112 ayat (1)), (Pasal 113 ayat (1)) juga dalam Undang-Undang Nomor 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis diatur dalam Pasal 100 ayat (1),(2) dan (3). Adapun sanksi lainnya berupa Ganti Rugi, Pengembalian Kekayaan Intelektual, Penghapusan Penggunaan yang Melanggar Hak Cipta, Penggantian Kerugian kepada pemilik hak cipta.

Saran

1. Bagi Pelaku Usaha:
Sebelum menggunakan karakter anime sebagai merek, pelaku usaha harus memastikan telah memperoleh izin resmi dari pemegang hak cipta untuk menghindari risiko sanksi hukum.
2. Untuk pemerintah dan pembuat kebijakan:
Membuat kampanye/sosialisasi edukasi kepada masyarakat terutama generasi muda tentang pentingnya menghargai karya intelektual dan konsekuensi dari pelanggaran hak cipta

5. DAFTAR REFERENSI

- Abdulkadir, M. (2004). *Hukum dan penelitian hukum*. Bandung: P.T. Citra Aditya Bakti.
- Damian, E. (1999). *Hukum hak cipta menurut beberapa konvensi internasional, undang-undang hak cipta 1997 dan perlindungannya terhadap buku serta perjanjian penerbitannya*. Bandung: P.T. Alumni.
- Damian, E. (2009). *Hukum hak cipta: Edisi revisi dan diperbarui*. Bandung: P.T. Alumni.
- Damian, E. (2022). *Hukum hak cipta: Edisi VI tahun 2022*. Bandung: P.T. Alumni.
- Dientje, L. B. (n.d.). Pentingnya pendaftaran merek. *Analisis Hukum Ahli Madya Kanwil KEMENKUMHAM NTT*.
- E. J. (2016). *Metode penelitian hukum normatif dan empiris*. Jakarta: Pranada Media Grup.
- Firmansyah, H. (2013). *Perlindungan hukum terhadap merek*. Yogyakarta: Medpress Digital.
- Gunawan, F. (2018). *Hak cipta jaminan kredit perbankan ekonomi kreatif*. Bandung: P.T. Alumni.
- Hariany Iswi, S. C. (2020). *Haki dan warisan budaya*. Yogyakarta: Gadjah Mada Universitas Press.
- Hariany, I. (2010). *Merek: Membangun brand yang kuat*. Jakarta: Salemba Empat.
- Husnulwati, S. (2012). Pemanfaatan merek untuk usaha kecil dan menengah. *Jurnal Media Wahana Ekonomika*, 9(1).
- Kotler, P., & Armstrong, G. (2008). *Principles of marketing*. Amerika Serikat: Pearson Education.
- Kusuma, I. K. (2023). Perlindungan hukum terhadap hak cipta anime yang diperjualbelikan dalam bentuk fanart di Indonesia. *Jurnal Kertha Semaya*.
- Marginugoho, P. (2023). Perlindungan hukum karya animasi 2D anime berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta perspektif hukum Islam (Doctoral dissertation, Universitas Islam Indonesia).
- Marzuki, P. M. (2007). *Penelitian hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Marzuki, P. M. (2010). *Penelitian hukum: Edisi keenam*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Marzuki, P. M. (2011). *Penelitian hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Grup.
- Muchsin. (2003). *Perlindungan dan kepastian hukum bagi investor di Indonesia*. Surakarta: Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas.
- Muftisany, H. (2021). *Hak cipta dalam pandangan Islam*. INTERA.

- Munandar, H., & Sutanggang, S. (2008). *Mengenal HAKI hak kekayaan intelektual*. Jakarta: Erlangga.
- Nugraha, P. A. (2017). Anime sebagai budaya populer (Studi pada komunitas anime di Yogyakarta). *E-Societas: Jurnal Pendidikan Sosiologi*, 6(3).
- Paramita, N. M. G. L., & Mudana, N. (2019). Perlindungan hukum hak cipta film anime yang diunggah oleh komunitas fandub tanpa izin pencipta. *Kertha Negara: Journal Ilmu Hukum*, 7.
- Pramesti, N. N. D., & Westra, I. K. (2021). Perlindungan karakter anime berdasarkan Undang-Undang hak cipta. *Udayana Master Law Journal*, 10(1).
- Saidin, M. (2004). *Konvensi TRIPs agreements: Hak kekayaan intelektual dalam perdagangan internasional*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Setiono. (2004, Maret 11). *Rule of law (supremasi hukum)*. Surakarta: Magister Ilmu Hukum Program Pascasarjana Universitas.
- Shimp, A. (2010). *Advertising, promotion & other aspects of integrated marketing communication*. Amerika Serikat: Cengage Learning.
- Supramono, G. (2010). *Hak cipta dan aspek-aspek hukumnya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta.
- Undang-Undang RI Nomor 20 Tahun 2016 tentang merek.
- Wage, D. A. (2011). Perlindungan hukum atas merek tenun ikat tradisional di kota Kupang. Kupang: Universitas Nusa Cendana.
- Wiraraja, I. G. N. A. (2012). Kepastian hukum stelsel pendaftaran deklaratif dalam perlindungan hak cipta di media internet (Doctoral dissertation, UAJY).
- Yasid, A. (2010). *Aspek-aspek penelitian hukum: Hukum Islam-hukum barat*. Yogyakarta: Pustaka Pelajar.
- Zainuddin, H. (2009). *Metode penelitian hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.