

ABSTRAK

Animasi Jepang atau yang lebih dikenal dengan istilah anime telah menjadi konsumsi harian bagi masyarakat global. Sebelumnya, anime hanya ditujukan oleh masyarakat Jepang saja. Akan tetapi, adanya globalisasi membuat anime menjadi suatu hal yang tidak secara eksklusif hanya tersedia di Jepang. Di saat yang bersamaan, globalisasi juga membuat hal-hal ilegal menjadi mudah untuk dilakukan. Salah satu bentuk tindakan ilegal tersebut adalah pembajakan anime secara digital. Pembajakan anime merupakan suatu hal yang dianggap buruk oleh sebagian pihak, termasuk pemerintah Jepang. Hal tersebut dikarenakan pembajakan dapat menghilangkan pendapatan potensial bagi industri anime. Berbagai upaya telah dilakukan pemerintah Jepang untuk memberantas pembajakan anime. Akan tetapi, terdapat banyak kendala dalam pemberantasan pembajakan anime sehingga upaya yang telah dilakukan untuk memberantas pembajakan anime menjadi kurang efektif. Ketidakefektifan upaya pemberantasan pembajakan anime berarti sumber daya yang dikeluarkan untuk memberantas pembajakan anime tidak sebanding dengan hasil yang ingin dicapai. Alih-alih mencari cara yang lebih efektif untuk memberantas pembajakan, penelitian ini mencoba mempertanyakan kembali tujuan pemberantasan pembajakan. Penelitian ini berusaha mencari tahu keuntungan adanya pembajakan anime bagi industri yang terkait dengan animasi Jepang. Ditemukan bahwa pembajakan anime dapat memberikan keuntungan berupa popularitas anime yang dibajak. Kemudian, popularitas anime tersebut mengarahkan pada keuntungan lain berupa tingginya penjualan merchandise anime tersebut. Tingginya penjualan merchandise suatu anime berarti merchandise anime tersebut banyak beredar di masyarakat. Merchandise suatu anime yang banyak beredar di masyarakat membuat orang-orang tertarik untuk menonton anime tersebut dan menciptakan kembali tindakan pembajakan. Hal ini berlangsung beberapa saat hingga terdapat anime lain yang lebih populer.

Kata kunci: anime, Jepang, keuntungan pembajakan, merchandise, pembajakan anime

ABSTRACT

Japanese animation or better known as anime has become daily consumption for the global community. Previously, anime was only aimed at Japanese people. However, globalization has made anime something that is not exclusively available only in Japan. At the same time, globalization has also made illegal things easier to do. Digital piracy of anime is one of those many illegal things. Anime piracy is something that is considered bad by some parties, including the Japanese government. This is because piracy can take away potential revenue for the anime industry. Various efforts have been made by the Japanese government to eradicate anime piracy. However, there are many obstacles in eradicating anime piracy so the efforts that have been made to eradicate anime piracy have become less effective. The ineffectiveness of efforts to eradicate anime piracy means that the resources expended to eradicate anime piracy are not commensurate with the results to be achieved. Instead of looking for a more effective way to eradicate piracy, this research tries to re-question the purpose of eradicating piracy. This research seeks to find out the advantages of anime piracy for industries related to Japanese animation. It was found that anime piracy can provide an advantage in the form of the popularity of pirated anime. Then, the popularity of the anime leads to another advantage in the form of high sales of anime merchandise. The high sales of anime merchandise means that anime merchandise is widely circulated in society. Merchandise of an anime that is widely circulated in society makes people interested in watching the anime and re-creating acts of piracy. This went on for a while until another anime was more popular. It will happen over and over until there is another anime that is more popular.

Keywords: anime, Japan, advantages of piracy, merchandise, anime piracy