



Article Informations
Corresponding Email:
6211191175dwi.apsal.altarikh@gmail.com

Received: 03/08/2024; Accepted:
23/10/2024; Published: 23/10/2024

KERJASAMA THE CONTENT OVERSEAS DISTRIBUTION ASSOCIATION DENGAN AMERIKA SERIKAT DALAM PENANGGULANGAN PEMBAJAKAN ANIME DI TAHUN 2014-2022

Dwi Apsal Altarikh

Program Studi Ilmu Hubungan Internasional, Fakultas Ilmu Sosial
dan Politik, Universitas Jendral Achmad Yani

ABSTRAK

Interaksi CODA dan Amerika disini bertitik pada pihak Motion Picture Association (MPA). Kedua pihak memandang bahwa pembajakan industri kreatif semakin hari semakin menjadi kompleks seiring dengan perkembangan teknologi, salah satu bukti akan hal tersebut adalah para pelaku pembajakan konten khususnya anime melalui media daring semakin membesar. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk menganalisa dan sebagai gambaran kerjasama CODA dengan Amerika Serikat dalam penanggulangan pembajakan anime. Sebagai gambaran melihat bahwa CODA dengan kerjasamanya bersama Amerika Serikat dapat sejauh apa CODA dalam menempatkan postur untuk bertindak dalam upaya pencegahan pembajakan anime. Penelitian ini menggunakan teori liberalisme dengan mencoba menggambarkan dan menganalisis kerjasama CODA dan Amerika Serikat melalui MPA pada fenomena pembajakan anime dimana keselarasan CODA dan MPA menjadi titik fokus dalam upaya kedua pihak menangani pembajakan industri kreatif khususnya adalah industri anime. Dalam penelitian ini terdapat beberapa konsep yakni Kerjasama Internasional, dan konsep Industri Kreatif serta menggunakan metode penelitian yang bersifat kualitatif deskriptif. Hasil dari penelitian ini akan melihat bagaimana CODA dan MPA menjadi aktor yang merealisasikan mutualitas kepentingan dan shadow of future antara kedua pihak. Selain itu dalam penelitian ini juga akan melihat bagaimana industri anime dapat menjadi media yang dapat membuat kondisi saling bergantungnya antara CODA dan MPA.

Kata Kunci: CODA, Amerika Serikat, Pembajakan Anime, Kerjasama.



ABSTRACT

The interaction between CODA and America here focuses on the Motion Picture Association (MPA). Both parties view that creative industry piracy is becoming more complex along with technological developments, one proof of this is that the perpetrators of content piracy, especially anime through online media, are getting bigger. The purpose of this research is to analyze and as an illustration of CODA's cooperation with the United States in overcoming anime piracy. As an illustration of how far CODA, in its cooperation with the United States, can CODA go in placing a posture to act in efforts to prevent anime piracy. This research uses the theory of liberalism by trying to describe and analyze the cooperation between CODA and the United States through the MPA on the phenomenon of anime piracy where the alignment of CODA and MPA becomes the focal point in the efforts of both parties to deal with creative industry piracy, especially the anime industry. In this research, there are several concepts, namely International Cooperation, and the concept of the Creative Industry and using a qualitative descriptive research method. The results of this research will see how CODA and MPA become actors who realize mutual interests and the shadow of the future between the two parties. In addition, this research will also see how the anime industry can be a medium that can create conditions of interdependence between CODA and MPA

Keyword: CODA, United States, Anime Piracy, Cooperation.

PENDAHULUAN

Besarnya keuntungan dan luasnya distribusi anime, menjadikan anime sebagai salah satu industri prioritas Jepang di bidang industri kreatif. Namun pesatnya distribusi anime juga diiringi dengan kerugian yang besar, fenomena ini diperkirakan salah satu dampak dari pembajakan konten anime. Pada tahun 2022 CODA (Content Overseas Distribution Association) bersama PwC Consulting LLC melakukan survey dalam studi penghitungan jumlah kerugian yang disebabkan oleh pembajakan pada konten kreatif Jepang yang terdistribusi secara online. Dampak kerugian yang terjadi diperkirakan sekitar 1,95 triliun yen hingga 2,20 triliun yen.¹ Melalui dataset perusahaan data statistik terkait pembajakan global dan

¹ Content Overseas Distribution Association, "Estimated Amount of Damage from Pirated Japanese Content Distributed Online in 2022" (Tokyo, 2023), <https://coda-cj.jp/en/news/299/>. Diakses Pada 08-11-2023.



inlicensed media consumption (MUSO) terdata bahwa Anime menempatkan posisi ke 3 sebagai industri yang paling banyak dikunjungi dalam situs pembajakan dan Amerika Serikat terdata sebagai negara yang paling banyak mengakses situs pembajakan dinsturi anime.² Melalui data ini, maka fenomena pembajakan merupakan salah satu faktor terbesar fenomena kerugian yang terjadi di industri anime.

Pasar anime yang cukup besar sebagai industri bisnis kreatif Jepang dan memiliki tren cukup positif selama satu dekade terakhir. Memiliki pasar besar yang tersebar dalam beberapa regional sebagai konsumen utama animasi Jepang. Hal ini Terlihat dalam data statistik jumlah kontrak industri pada sepanjang tahun 2022 yang dirilis oleh The Association of Japanese Animation (AJA). Amerika Serikat memiliki kontrak industri terbanyak dengan jumlah 292 kontrak, lalu Canada dengan jumlah 239 kontrak dan China dengan jumlah 199 kontrak. Kontrak tersebut meliputi berbagai lisensi seperti royalti penayangan anime di program TV, distribusi anime media internet, royalti soundtrack dan merchandising related.³

Sebagai salah satu bentuk tanggapan atas deklarasi Jepang sebagai negara berbasis kekayaan intelektual oleh perdana menteri Kozumi, melalui kementerian ekonomi, perdagangan dan industri Jepang, Jepang melakukan berbagai inisiasi sebagai reaksi atas upaya gerakan anti pembajakan terhadap produk industri kreatif, salah satunya adalah dibentuknya organisasi anti pembajakan yang dapat bergerak diluar Jepang. CODA (The Content Overseas

² MUSO, MUSO Discover Q1 2022 Digital Piracy Data Insights, Muso (London, 2022), accessed December 18, 2023, <https://www.muso.com/magazine/muso-discover-q1-2022-digital-piracy-data-insights>. Diakses Pada 08-11-2023.

³ Hiromichi Masuda et al., Anime Industry Data 2022 Summary, The Association of Japanese Animations (Tokyo, 2023), <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>. Diakses Pada 08-11-2023.



Distribution Association) didirikan pada tahun 2002 yang saat itu sebagai voluntary organization dari beberapa grup perusahaan kecil industri kreatif Jepang. Saat ini CODA hadir sebagai organisasi yang berfokus pada sirkulasi konten kreatif Jepang didalam dan diluar negeri Jepang. Terdapat dua tujuan utama dalam Bergeraknya organisasi ini, yaitu aktif untuk mempromosikan distribusi konten Jepang dan bergerak dalam upaya melawan pembajakan konten kreatif. Anggota organisasi ini terdiri dari berbagai perusahaan besar industri kreatif Jepang, yaitu ada Sony Music Entertainment, TOEI Animation, Namco Bandai, Aniplex dll. Sehingga disini CODA selain hadir sebagai agendalam pemberantasan pembajakan industri kreatif dan promosi anti pembajakan, CODA juga merepresentasikan perusahaan-perusahaan industri kreatif Jepang seperti perusahaan pembuatan anime, manga dan videogames asal Jepang.

Dalam ekspansi upaya tujuan CODA sendiri, CODA banyak melakukan interaksi dengan lembaga pemerintahan domestik dan internasional ataupun organisasi industri terkait dan pemegang produksi industri kreatif itu sendiri. Dalam upaya menghentikan kasus pembajakan konten Jepang, CODA bergerak secara pro aktif melalui berbagai metode. Tidak hanya berfokus untuk melakukan pencegahan melalui hukum pada pihak yang melakukan aksi utama pembajakan konten, namun CODA juga melakukan negosiasi tatap muka dengan para pembajak. Selain itu ada juga gerakan memutus aliran dana iklan di situs pembajakan melalui kerja sama dengan organisasi periklanan. Bahkan CODA sendiri juga bergerak melalui edukasi dengan mengirim instruktur-instruktur ahli ke seminar dan aktif dalam berbagai penyuluhan akan pentingnya pemahaman terkait legalitas konten.

Salah satu bentuk produk inisiasi CODA sebagai wadah solutif terkait pembajakan anime adalah inisiasinya bersama dengan The



Anti-Counterfeiting Association (ACA) sebagai organisasi yang merepresentatif perusahaan industri kreatif Jepang untuk membentuk CJ (Content Japan) Mark. CJ Mark sendiri merupakan sebuah lisensi merk dagang yang dibentuk atas dasar fenomena pembajakan dan pemalsuan yang semakin meluas terhadap ekspor konten kreatif Jepang seperti CD, video DVD, videogames dan mainan. Lisensi merk dagang CJ Mark sendiri terdaftar di tujuh negara mitra, yaitu Jepang, Amerika Serikat, Uni Emirat Arab, Tiongkok, Hong Kong, Taiwan dan Korea Selatan.

CODA juga terlibat dalam sebuah proyek yang dibuat oleh METI yang bernama Manga Anime Guardians (MAG-Project). MAG merupakan sebuah proyek yang diproyeksikan dalam rangka menanggulangi intensitas tinggi pembajakan konten di internet. Proyek ini dimulai pada tahun 2014 dengan langkah awal melalui permohonan tuntutan hak cipta konten, pembuatan situs katalog terkait tata cara pengaksesan animasi dan komik secara legal dan edukasi pada kanal daring seperti youtube. Proyek ini memiliki target pada konsumen diseluruh dunia, namun memiliki fokus utama pada beberapa negara seperti Amerika Serikat, Jepang dan Tiongkok.

Ditahun yang sama, CODA juga memperbarui Memorandum of Understanding (MOU) di bulan Maret 2014 bersama Motion Pictures Association (MPA). MPA sendiri merupakan organisasi asal Amerika Serikat yang didirikan pada 1922. MPA bergerak dalam mendukung dan melindungi industri film, televisi dan streaming di Amerika dan dunia. MPA hadir sebagai representasi industri film Amerika Serikat yang dianggotai oleh perusahaan-perusahaan industri film besar di Amerika, seperti warnerbross, paramount, sony pictures, netflix. Memiliki karakteristik dan tujuan yang selaras antara CODA dan MPA, dua organisasi ini telah melakukan interaksi yang kuat sejak 2005. Pembaruan MOU pada 2014 menjadi salah



satu langkah besar CODA untuk melakukan kerjasama lintas batas dalam upaya perlindungan hak cipta dan pelanggaran hak cipta secara online terkait industri anime. Dalam MOU tersebut terdapat upaya perlindungan hak cipta bersama dengan berbagi informasi mengenai pelanggaran hak cipta secara online, dan aktif dalam diskusi untuk memperdalam tindakan penanggulangan situs streaming ilegal dan beberapa pertimbangan solusi teknis dalam upaya interaksi dengan pemerintah diseluruh dunia. Hubungan CODA dengan MPA terus berlanjut dengan memperpanjang MOU setiap periode dua tahun.

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan, peneliti merumuskan masalah dengan fokus pertanyaan “Bagaimana kerjasama CODA dengan Amerika Serikat dalam penanggulangan pembajakan anime tahun 2014-2022?”.

Dalam tinjauan pustaka penelitian ini, penulis mengkomparasi bahan sajian penelitian terdahulu sebagai bahan tinjauan peneliti dalam menyusun penelitian. Sehingga peneliti perlu melakukan tinjauan referensi yang relevan terkait isu yang dibahas dalam

Pertama adalah Widhi Prasetya “Upaya Jepang Dalam Melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual Industri Anime dan Manga”. Literatur ini menyebutkan dampak yang signifikan terhadap perekonomian Jepang akibat pembajakan anime dan manga. Hal ini mempengaruhi cara Jepang dalam menanggulangi kasus pembajakan sekaligus melindungi manga dan anime melalui kebijakan pemerintah melalui beberapa bentuk kebijakan seperti pemblokiran situs-situs web ilegal. Lalu berkolaborasi dengan perusahaan publikasi dan produksi dan upaya pendekatan-pendekatan, penyuluhan dan edukasi kepada komunitas penggemar. Salah satu kebijakan yang dilakukan menghasilkan sebuah program khusus yang dinamakan Manga Anime Guardian Project.



Dalam Jurnal tersebut berfokus pada upaya perlindungan Manga dan Anime melalui kebijakan publik, kolaborasi dan produk undang-undang terkait. Dikatakan bahwa pembajakan Anime dan Manga disini cukup mengancam melihat bahwa sektor tersebut merupakan kunci utama dalam upaya strategi Cool Japan. Penjelasan dalam jurnal ini terkait terancamnya Jepang dalam ekonomi yang kemudian dilakukannya berbagai kolaborasi dan kebijakan publik memiliki keterkaitan dalam urgensi dan Bergeraknya CODA sendiri sebagai instrumen industri anime Jepang. Pembajakan Anime yang menghasilkan fenomena kerugian yang tinggi juga menjadi indikator utama. Maka melalui CODA, dapat terlihat upaya pemerintah Jepang melakukan kolaborasi intranasional dalam menjaga kedaulatan perekonomian Jepang di industri anime.

Kedua adalah Reni Juniar “Upaya CODA (The Content Overseas Distribution Association) Dalam Mempromosikan Anti-Pembajakan Konten Kreatif Jepang. Dalam literatur tersebut memandang bahwa CODA sebagai organisasi yang diupayakan dapat mencegah pembajakan konten kreatif Jepang bergerak dalam upaya promosi Anti-Pembajakan. Perlindungan hak cipta yang dilakukan dengan pendekatan kerjasama regional, yaitu dengan Korea, Tiongkok. Juga kerjasama multilateral dengan Amerika bersama perusahaan Google dan organisasi MPA/MPAA. Dan beberapa negara di Asia Tenggara yaitu Indonesia, Malaysia, Vietnam dan Thailand. Dalam penelitian yang dilakukan dalam literatur tersebut menyebutkan bahwa CODA berfokus promosi pada kawasan Asia Tenggara karena pada wilayah tersebut kesadaran akan pentingnya mengakses konten kreatif secara resmi masih sangat rendah. Literatur ini dipilih oleh peneliti sebagai referensi terkait upaya CODA secara ruang lingkup batas negara dalam pengambilan langkah pencegahan lebih lanjut dalam polemik pembajakan konten kreatif, namun dalam literatur tersebut



membahas dalam pendekatan perspektif upaya CODA di kerjasama regional dan multilateral, peneliti sendiri akan berfokus pada kerjasama CODA dengan sektor-sektor terkait industri kreatif Amerika Serikat.

Penelitian ini menggunakan pendekatan liberalisme, liberalisme hadir didalam hubungan internasional sebagai perspektif teori yang menekankan konsep keamanan bersama dalam upaya pencegahan terjadinya konflik dan mempertahankan perdamaian dunia. Dalam hal ini liberalisme memberikan pandangan bahwa kerjasama adalah kunci dari keamanan bersama. Selain itu dengan kerjasama akan menumbuhkan rasa kepercayaan diantara negara- negara. Maka liberalisme menggambarkan sebuah kerjasama internasional sebagai sebuah rasa timbal balik yang saling menguntungkan dengan berlandaskan kebebasan, perdamaian dan kemajuan bersama. Berjalannya kerjasama internasional yang terjadi menurut liberal sendiri tidak terbatas pada aktor negara, melalui interaksi internasional terhadap isu-isu yang selalu dinamis juga menghadirkan peran aktor organisasi internasional dan individu. Liberal memiliki pandangan positif terhadap sifat manusia, liberal percaya bahwa sisi kompetisi setiap individu dengan banyaknya kepentingan melahirkan keterlibatan aksi sosial yang kolaboratif dan kooperatif baik secara domestik ataupun internasional. Sehingga melahirkan manfaat yang luas didalam dan luar negeri. Zacher dan Matthew mengatakan, pada jangka panjang, kerjasama dengan timbal balik saling berkepentingan, bersamaan dengan modernitas akan sealalu memberikan perluasan ruang lingkup kebutuhan kerjasama.⁶

Penelitian ini menggunakan teori Kerjasama Internasional, Kerjasama sendiri dilakukan melalui upaya mengerjakan sesuatu oleh pihak-pihak yang dirasa memiliki tujuan yang sama. Jika



melihat pada sudut pandang internasional, pada dasarnya setiap masyarakat didunia hidup berdampingan dengan dipisahkan oleh sebuah sekat yang dinamakan negara. Dinamika perkembangan situasi hubungan internasional memberikan sebuah sudut pandang baru untuk hidup berdampingan dalam memenuhi kebutuhan masing-masing aktor. Maka perlu sebuah kerjasama yang melibatkan aktor intranasional untuk hadir sebagai media konseptual dalam menangani berbagai masalah dengan lingkup perbatasan sebagai upaya kesejahteraan antara kedua pihak. Robert Keohane berpendapat bahwa kerjasama internasional terjadi ketika para aktor saling menyesuaikan preferensi, tujuan atau keinginan masing-masing melalui proses koordinasi kebijakan. Koordinasi kebijakan tersebut bertujuan untuk mengurangi dampak negatif yang merugikan masing-masing aktor. Robert O. Keohane berpendapat bahwa keberhasilan kerjasama menyangkut masalah kesamaan (mutualitas) kepentingan, jumlah aktor yang terlibat, dan bayangan masa depan (shadow of future). Bayangan masa depan yang dimaksud adalah terkait jangka waktu

⁶ Axelrod and Keohane, "Achieving Cooperation under Anarchy: Strategies and Institutions."



kerjasama yang dilakukan, keteraturan situasi, ketersediaan informasi tentang perilaku aktor-aktor lain dan umpan balik yang cepat dalam suatu kerjasama.

Melalui UNESCO industri kreatif adalah sebuah nilai yang meliputi sebuah gagasan, ide dan kreatifitas dari manusia yang memberikan sebuah potensi akan terbentuknya lapangan pekerjaan, sebuah kreasi yang bergerak melampaui zaman dan pendalaman kekayaan intelektual. Yang selanjutnya menurut Hassink, industri kreatif sendiri memiliki beberapa karakteristik, yaitu:

- a. Sebagai bagian dari evolusi ekonomi, industri kreatif melibatkan inovasi yang dalam proses value-added dan berperan sebagai sosio-ekonomi sehingga industri kreatif perlu untuk mempertahankan ide-ide baru.
- b. Produk output dari industri kreatif sendiri membutuhkan pengetahuan dan keterampilan yang cukup. Sehingga dalam hal ini industri kreatif cenderung untuk menunjukkan konsentrasi dilokasi tertentu.
- c. Sebagai bagian dalam hasil output dari pemerintahan sehingga disini industri dan lembaga pemerintah akan saling terkait dan mempengaruhi.
- d. Urbanisasi dan aglomerasi memberikan hasil keuntungan dari industri kreatif itu sendiri. Tetapi hal ini memiliki konsentrasi sektor yang berbeda.⁴

Salah satu perhatian penting disini adalah dimana dijelaskan bahwa bagaimana industri kreatif dan pemerintah saling

⁴ Su Hyun Berg and Robert Hassink, "Creative Industries from an Evolutionary Perspective: A Critical Literature Review," *Geography Compass* 8, no. 9 (2014): 653-664.



mempengaruhi dan berkait. Dalam hal ini bagaimana pemerintah, organisasi dan pihak industri kreatif dapat melindungi ide dan kreatifitas untuk melihat output yang tercipta dalam kebijakan yang berbentuk seperti apa. Sehingga fenomena keuntungan dan kerugian yang terjadi akibat pembajakan anime akan menghasilkan kerjasama dalam ruang lingkup lebih jauh

Sebagai instrumen pendukung penelitian ini digunakan metode kualitatif. Melalui metode ini penulis mencoba untuk mengeksplorasi aktor dalam hal ini adalah CODA dan Amerika Serikat sebagai organisasi ataupun kelompok dalam perannya terkait fenomena-fenomena yang terjadi berasal dari aktor lain. Jenis kualitatif yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif. Kualitatif jenis deskriptif sendiri dalam prosesnya menganalisis fenomena masalah sosial perlu melibatkan aspek-aspek data secara spesifik melalui penafsiran dan penghimpunannya.

Penelitian deskriptif digunakan peneliti dalam tipe penelitian ini, gambaran awal dalam penyajian data penelitian ini berupa data kutipan yang diperoleh peneliti. Setelah pemilihan penelitian kualitatif digunakan sebagai metode pengumpulan data dengan studi kepustakaan. Untuk melokalisasi dan mendapatkan informasi dari sampel sampel yang dikumpulkan melalui jurnal, buku, dan sumber lain, penelitian ini menggunakan teknik pengumpulan data sekunder seperti jurnal dan buku. Analisis data akan mencakup pengkategorian, pengurutan dan penjabaran data ke dalam pola, sintesis, seleksi data dan kemudian membuat kesimpulan. Analisis data kualitatif bersifat induktif, dimana analisis tersebut berkembang menjadi hipotesis berdasarkan data yang diperoleh.



PEMBAHASAN

Profil CODA

Industri anime memiliki tempat dalam urgensi Jepang dalam upaya persebaran pengaruh maupun pendapatan negara. Oleh sebabnya penting untuk hadirnya sebuah organisasi yang ditujukan dalam mendistribusi dan melindungi dalam mengawasi dinamika industri kreatif terkhusus disini adalah anime. CODA sebagai organisasi yang memegang peranan penting dalam pengawasan dan pendistribusian konten kreatif Jepang memiliki reaksi terhadap isu pembajakan konten kreatif. melalui beberapa metode seperti edukasi, penyuluhan, pengiriman teknis ahli dalam seminar dan interaksi eksternal, penegakan dan pengupayaan hukum dan kerjasama dengan berbagai pihak industri, organisasi, pemerintah terkait baik didalam dan luar negeri. Melalui bersatunya para pelaku industri konten musik, film, animasi, buku, videogame, program tv dan merchandise terkait di Jepang. CODA dibentuk dalam tujuan utama yaitu mempromosikan pengembangan konten- konten kreatif Jepang di luar negeri. Salah satu langkah utama dalam melaksanakan tujuan tersebut CODA berkomitmen untuk melakukan langkah-langkah anti pembajakan terhadap konten kreatif diseluruh dunia. Dalam interaksi CODA, erat dengan hubungan dan kerjasama yang terjadi, CODA didirikan salah satunya dalam upaya melakukan kerjasama dengan para pemegang konten ataupun para pelaku industri kreatif dan organisasi pengawasan hak cipta guna mengurangi pembajakan konten diseluruh dunia. Dua puluh dua tahun berdirinya CODA menghadapi dinamika industri konten dan pengawasannya. CODA menjalankan setiap pergerakan organisasi melalui rapat umum dalam wewenang pemeriksaan oleh komite sistem hukum dan komite penegakan hukum bersama. Yang dimana



setiap aksi yang dilakukan melibatkan perusahaan dan anggota organisasi.

Dalam hal ini bergeraknya organisasi CODA sendiri cukup banyak dipengaruhi oleh dominasi anggota organisasi yang terdiri dari berbagai industri kreatif Jepang yang merupakan perusahaan, asosiasi atau organisasi dan anggota pendukung. Untuk anggota yang terdiri dari perusahaan terdiri dari Aniplex Inc., Avex Inc., ADK Emotions Inc., FWD Inc, PERUSAHAANKADOKAWA, King Record Co., Ltd., KODANSHA LTD., Cygames, Inc., SHUEISHA Inc., SHOGAKUKAN Inc., Shogakukan-Shueisha Productions Co., Ltd., Shochiku Co., Ltd., STUDIO GHIBLI INC., SISTEM PENYIARAN TOKYO TELEVISION, INC., Perusahaan Televisi Asahi, Perusahaan TV TOKYO, PERUSAHAAN TOEI, LTD., TOEI ANIMATION CO., LTD., TOHO CO., LTD.,

Perusahaan hiburan TMS, PERUSAHAAN NIKKATSU, Perusahaan Jaringan Televisi Nippon, Perusahaan Penyiaran Jepang, Perusahaan Happinet Phantom Studios, Bandai Namco Filmworks Inc., Fuji Television Network, Inc., PONY CANYON INC., PT. MUSIK UNIVERSAL, YOSHIMOTO KOGYO HOLDINGS CO., LTD., PERUSAHAAN PENYIARAN TELEVISI YOMIURI dan WOWOW Inc.

Seluruh anggota perusahaan merupakan perusahaan yang berhubungan langsung dengan anime melalui perusahaan rekaman, musik, televisi, merchandise dan games. Lalu anggota selanjutnya merupakan anggota yang dari asosiasi atau organisasi yang terdiri dari Asosiasi Penyiaran Satelit Jepang, Asosiasi Pemasok Hiburan Komputer, Asosiasi Hak Cipta untuk Perangkat Lunak Komputer, Asosiasi Konten Digital Jepang, Federasi Penerbit Digital Jepang, Asosiasi Produser Film Jepang, Asosiasi Perangkat



Lunak Video Jepang, Asosiasi Penerbit Majalah Jepang, Asosiasi Animasi Jepang, Asosiasi Pengacara Paten Jepang dan Asosiasi Anti Pemalsuan. Dan terakhir merupakan anggota pendukung yang terdiri dari asosiasi dan perusahaan yang berkecimpung dalam produksi industri anime dan manga, yaitu Sony Music Entertainment (Jepang) Inc., Tezuka Productions Co., Ltd., Nippon Animation Co., Ltd., BANDAI CO., LTD., Morisawa Inc., Asosiasi Perusahaan Musik Jepang, Federasi Produser Musik Jepang, Asosiasi Penyiaran Komersial Jepang, Asosiasi Penerbit Buku Jepang dan Asosiasi Industri Rekaman Jepang.

Pembajakan konten sebagai salah satu isu utama dalam perhatian CODA yang dimana isu ini telah merugikan pelaku industri secara signifikan setiap tahunnya. Membuat CODA perlu untuk membuat sebuah gerakan yang berupa kebijakan ataupun program dalam menangani isu ini. Besarnya isu pembajakan konten khususnya konten Jepang sudah cukup untuk menjadikan isu ini sebagai salah satu prioritas CODA untuk membawa isu ini untuk bertindak dalam ruang lingkup yang semakin besar dengan interaksi bersama perusahaan dan pemerintahan diluar dan dalam negeri Jepang. Program dan kebijakan yang dilakukan oleh CODA untuk mencegah isu pembajakan ini menjadi lebih besar dilakukan dengan cara kerjasama dalam hukum, budaya dan edukasi.

Program utama CODA yang pertama adalah Manga Anime Guardian Project (MAGP). Pada 2014 dibentuk sebuah proyek sebagai inisiasi CODA terhadap tanggapan Kementerian Ekonomi, Perdagangan dan Industri Jepang (METI) dalam upaya memperkuat langkah-langkah anti pembajakan terhadap industri kreatif Jepang. Proyek ini sendiri bergerak dalam penugasan oleh METI dan menggunakan dana tahun fiskal 2013 dari METI. Proyek ini



dirancang oleh Komite Anti Pembajakan yang terdiri dari 15 perusahaan penerbit manga dan anime besar di Jepang. Selain itu dalam proyek ini juga terlibat anggota koperasi yang terdiri dari perusahaan-perusahaan industri Jepang yang mensponsori proyek ini dan juga anggota pengamat yang terdiri dari METI dan asosiasi-asosiasi industri kreatif Jepang. Program kedua adalah Trademark Operation Content Japan Mark. CODA melihat perlu sebuah inisiasi lebih lanjut dalam perlindungan kekayaan industri kreatif yang dimiliki oleh Jepang. Salah satu bentuk langkah dalam perlindungan konten industri Jepang adalah pembentukan merk dagang yang dinamakan Content Japan Mark (CJ Mark). Dimana merk dagang ini hadir untuk melabeli setiap produk konten Jepang seperti musik, film, animasi, program TV, videogame dan buku.

Program ketiga adalah Joint Enforcement bersama Motion Picture Association. CODA terlibat dalam upaya penegakan hukum bersama dalam perlindungan industri kreatif dengan organisasi film asal Amerika Serikat yaitu Motion Picture Association (MPA). Amerika Serikat dengan masifnya industri film dan televisi yang telah terbentuk memiliki sebuah asosiasi industri yang bernama Motion Picture Association (MPA). Sebuah organisasi asal Amerika Serikat yang menjaga, mendorong dan mempromosikan industri film, televisi dan streaming diseluruh dunia yang di era modern saat ini menjadi salah satu penggerak utama ekonomi kreatif. Asosiasi ini di anggotai oleh industri-industri film ternama Amerika Serikat yang terdiri dari Disney, Netflix, Paramount, Sony Pictures, Universal pictures dan Warner Bros.

Kerjasama Jepang dan Amerika Serikat Di Industri Kreatif

Jepang yang pasca perang lebih condong untuk menggunakan kebijakan luar negerinya yang mengedepankan pengembangan dan



pembangunan ekonomi, melalui komando dan pengaruh utama dari Yoshida, akhirnya kebijakan ini dikenal sebagai “Yoshida Doctrine”. Ditahun 1952 kedudukan kendali Amerika Serikat atas Jepang berakhir secara tertulis didalam penandatanganan perjanjian San Fransisco. Melalui hubungan yang lebih antara Jepang dan Amerika Serikat, melalui perjanjian tersebut terbentuk hubungan aliansi antara Jepang dan Amerika Serikat sebagai kerjasama keamanan di era pasca perang dunia kedua. Sehingga disaat era itu dimana Jepang berfokus pada pembangunan ekonominya, mendapatkan perkembangan pesat pada komoditas elektronik dan produk dagang, salah satu produk dagang yang menyebar pesat di Amerika Serikat dan seluruh dunia adalah karya manga dan anime. Kepopuleran sebuah anime berjudul “Astro Boy” kemudian membuat beragam anime akhirnya banyak ditayangkan di televisi Amerika Serikat. Hal ini juga didukung bahwa didalam anime sendiri banyak memberikan unsur budaya, sejarah dan kehidupan sosial Jepang didalam ceritanya. Sejak 1964, hal ini terus berkembang hingga anime di film layar lebar, anime di kaset video dan anime yang tayang diserial televisi laris dikonsumsi masyarakat Amerika Serikat dari tahun ke tahun. Berkat tren positif anime di Amerika Serikat saat itu, Jepang memanfaatkannya sebagai media untuk mengubah citra masyarakat Amerika Serikat kepada Jepang yang kurang baik karena konflik penyerangan Pearl Halbour.

Di Era 60-an inilah menjadi awal kolaborasi panjang antara perusahaan dan produser anime Amerika Serikat dengan produser dan perusahaan animasi Jepang. Salah satu produk terkenal yang dihasilkan dari kolaborasi antara perusahaan dan produser Amerika Serikat dan Jepang adalah produksi animasi “Rudolph Red-Nosed Reindeer” ditahun 1964, kemudian Frosty the Snowman ditahun



1969 dan juga sebuah karya kreatif yang bahkan hingga ini sangat populer yaitu Transformer ditahun 1985 yang merupakan kolaborasi perusahaan mainan Amerika Serikat dan Jepang.

Hingga saat ini kedua negara terus memperkuat hubungannya dalam ekonomi dan perdagangan. Seperti yang terlihat dalam situs resmi Menteri Ekonomi, Industri dan Perdagangan Jepang (METI) bahwa kemitraan Jepang dan Amerika Serikat akan terus diperkuat khususnya dalam sektor perdagangan bilateral kedua negara. Dalam pertemuan keempat antara kementerian ekonomi, perdagangan dan industri juga kementerian luar negeri dan kantor perdagangan kedua negara yang diadakan pada 18 Desember 2023 mereka membahas topik-topik penting seperti industri digital, ketenagakerjaan, rantai pasokan mineral dan kerjasama multilateral dari sudut pandang penguatan kerjasama perdagangan Jepang-AS dikawasan Indo-Pasifik dan agenda-agenda global.

ANALISA KERJASAMA THE CONTENT OVERSEAS DISTRIBUTION ASSOCIATION (CODA) DENGAN AMERIKA SERIKAT DALAM PENANGGULANGAN PEMBAJAKAN ANIME DI TAHUN 2014-2022

Salah satu faktor terpenting dalam melihat berhasil atau tidaknya sebuah kerjasama adalah melalui mutualitas kepentingan. Kerjasama akan terjadi apabila masing-masing pihak yang bekerjasama saling mengetahui kepentingan yang dimiliki oleh pihak lain, dan mengetahui alasan masing-masing pihak mau melakukan kerjasama agar kerjasama tersebut dapat berjalan dengan baik dan sesuai rencana, agar masing-masing pihak mendapatkan keuntungan. Mutualitas kepentingan sendiri akan memudahkan jalannya sebuah kerjasama yang dimana masing-masing pihak akan saling memberikan keuntungan satu sama lain, tidak adanya bentuk



kecurangan diantara masing-masing pihak dan memudahkan akomodasi kepentingan. Masing-masing pihak juga akan melakukan tindakan yang selaras dalam mencapai tujuan dari kerjasama itu sendiri dan tidak akan adanya respon yang berbeda dari masing-masing pihak, yang dalam hal ini adalah terkait fenomena pembajakan anime.

Pada 21 Maret 2014 CODA dan MPA sepakat untuk menandatangani perjanjian resmi Memorandum of Understanding (MOU) dalam upaya memperkuat upaya perlindungan hak cipta bersama dan mengembangkan inisiatif baru untuk mengatasi tantangan pembajakan konten kreatif secara daring di seluruh dunia. Penandatanganan ini sendiri diadakan di gedung National Press Club Washington DC. Interaksi kemitraan CODA dan MPA sendiri telah berjalan sejak 2005 yang saat itu dalam fokus mengatasi pembajakan konten kreatif fisik di Asia. Hingga selanjutnya pada 2014 kedua organisasi tersebut melakukan inisiasi kolaborasi dalam penandatanganan MoU yang kemudian terus diperpanjang setiap dua tahun hingga yang terbaru di tahun 2024 dihadiri oleh Wakil Presiden Eksekutif Senior dan Penasihat umum Global MPA Karyn A. Temple juga Direktur Perwakilan CODA Takero Goto. Melalui ini CODA sendiri mengatakan bahwa mereka akan terus terlibat dalam diskusi dan koordinasi dengan MPA mengenai langkah-langkah anti pembajakan dan penerapan upaya-upaya efektif untuk melindungi hak kekayaan intelektual. Keberlanjutan kerjasama antara kedua.

Bahkan dalam pertemuan 5 juli 2023 saat CODA mendapatkan kunjungan dari Karyn A. Temple, Wakil Presiden Eksekutif Senior dan Penasihat Umum Global, dan Michael Schlesinger, Wakil Presiden dan Penasihat Hukum Regional, Asia Pasifik, untuk Motion



Picture Association. CODA dan MPA juga bertukar pandangan terkait kegiatan-kegiatan perlindungan hak cipta dan dalam pertemuan tersebut kedua pihak berjanji untuk melakukan lebih banyak kolaborasi antara MPA dan CODA. Dari data ini bisa tergambar bahwa MPA dan industri kreatif Amerika Serikat juga menaruh ketergantungan dalam pasar anime yang didistribusi ke Amerika Serikat sebagai salah satu komoditas industri kreatif yang memiliki area popularitas yang besar di industri kreatif Amerika Serikat terkhusus merchandise, streaming, perfilman dan televisi. Selain itu kedua pihak juga saling diuntungkan dengan adanya kerjasama ini, dimana kedua pihak dapat berbagi pengetahuan dan informasi dalam penanganan pembajakan konten secara daring, CODA dan MPA juga mendapatkan keuntungan dimana kedua pihak saling dipermudah dalam akomodasi untuk menjalankan program strategisnya masing-masing.

Shadow of future atau bayangan masa depan menurut Keohane merupakan salah satu kunci dalam keberhasilan sebuah kerjasama. Menurut Keohane sendiri dalam bayangan masa depan ini akan menggambarkan dua indikator keberhasilan kerjasama yang tersisa, yaitu pertama adalah respon yang selaras dari masing-masing pihak dalam ruang lingkup kerjasama yang dilakukan, adanya umpan balik yang memadai dalam menghadapi perubahan tindakan atau perilaku aktor dalam kerjasama dan yang kedua adalah adanya umpan balik memadai dalam menghadapi perubahan lingkungan yang terjadi. Melalui bayangan masa depan, CODA dan MPA yang melakukan kerjasama akan dilihat dalam reaksi masing-masing pihak terkait isu utama di kerjasama yang dilakukan yang dimana hal tersebut adalah pembajakan anime. Selain itu, timbal balik yang memadai dalam perubahan lingkungan dan aktor



didalam ruang lingkup kerjasamanya antar CODA dan MPA juga harus terlihat untuk melihat keberhasilan kerjasama antara CODA dan MPA. Sehingga melalui bayangan masa depan ini, penulis dapat melihat potensi durabilitas kerjasama antara CODA dan MPA dalam mengatasi isu pembajakan anime. Sejak munculnya era baru pembajakan konten melalui media daring, CODA dan juga MPA memberikan perhatian khususnya pada fenomena ini.

Salah satunya adalah kolaborasi antara CODA dan MPA melalui sebuah program *Joint Enforcement*. Program upaya penegakan hukum bersama ini dijalankan oleh CODA dan dukungan penuh MPA dalam upaya tindakan teknis dalam menghadapi para pelanggar pembajakan konten kreatif. Inisiatif dalam upaya penegakan hukum bersama antara CODA dan MPA yang telah terjalin sejak 2005 telah menghasilkan pencapaian yang cukup besar. Dimana kolaborasi ini telah berhasil mendeteksi pelanggaran kasus pembajakan dengan jumlah pelanggar 17.414 orang, jumlah dvd dan sejenis video fisik yang disita sebanyak 6.995.063 buah, jumlah unggahan ilegal pada kanal daring sebanyak 16.220 dan jumlah penangkapan yang berhasil dilakukan sebanyak 3.829 orang. Data ini berdasarkan pada isu pembajakan yang diselidiki pada tiga negara yaitu Hong Kong, China dan Taiwan. Selama upaya penyelidikan ini berlangsung, kedua organisasi juga terus berupaya untuk mencari dukungan lebih lanjut kepada badan regulasi tiongkok daratan, Hong Kong dan Taiwan.

Dalam berlangsungnya upaya penegakan hukum utama ini, CODA dan MPA saling memberikan informasi terkait terdeteksinya salinan bajakan yang ditemukan, hingga selanjutnya kedua pihak bekerjasama untuk mengambil tindakan lebih lanjut kepada para



pelanggar. Dalam program kolaborasi ini, CODA dan MPA melalui pertukaran informasi antara kedua pihak berhasil mendeteksi toko bajakan yang menjual khusus hanya produk-produk bajakan konten-konten Jepang termasuk anime. Sejak 2010 menurut informasi kedua pihak, toko semacam ini telah berkembang dan semakin populer di Taiwan, Tiongkok dan negara-negara Asia Timur lainnya. Salah satu area toko bajakan skala terbesar yang terdeteksi dan berhasil dilakukan penanggulangan adalah toko-toko pembajakan konten Jepang di Distrik Changnin Shanghai. Toko-toko ini di tahun 2011 total 32 sanksi telah dijatuhi melalui prosedur sanksi administratif saja. Pada Desember 2018 CODA dan MPA berhasil melakukan pengungkapan bukti kriminal dan advokasi hukum lebih lanjut sehingga 85.000 salinan bajakan telah disitu berikutan dengan penangkapan tiga *manager* hingga selanjutnya pada Juli 2019 tiga toko telah secara resmi ditutup. Salah satu penangkapan terbesar yang berhasil dilakukan oleh kolaborasi antara CODA dan MPA adalah penutupan situs bajakan terbesar anime asal Tiongkok yang bernama “B9GOOD”.

Melalui data dokumen yang dirilis oleh MPA pada 2018, B9GOOD telah dinyatakan sebagai situs yang perlu menjadi prioritas dalam gerakan pembersihan pembajakan konten di pasar Jepang. Urgensi ini muncul akibat situs ini berfokus pada pasar Jepang yang berisi konten film, televisi, dan anime yang cukup luas dan memiliki 27,5 juta kunjungan per bulan. 95 persen dari pengunjung tersebut berasal dari Jepang. Melalui data ini, beberapa anggota CODA mengajukan untuk pendeteksian dan pengupayaan kriminal kepada pelaku situs ini. Anggota tersebut adalah Aniplex Inc./ TV TOKYO Corporation,/TOEI ANIMATION CO.,LTD./ TOHO CO., LTD./ Japan Broadcasting Corporation (NHK)/ dan Bandai Namco



Filmworks Inc. Beberapa perusahaan anggota CODA lainnya juga bekerja sama dalam penyelidikan dengan mengonfirmasi kerusakan pada karya yang tercantum pada B9GOOD. Selain dalam upaya penegakan hukum bersama, CODA bersama MPA juga telah berhasil melakukan berbagai inisiasi lanjutan, salah satunya adalah penguatan kerjasama lebih luas dalam pertukaran gagasan yang akhirnya CODA dan MPA berhasil membentuk the Alliance for Creativity and Entertainment (ACE) pada 2017. Aliansi memiliki beberapa mitra luas yang terdiri dari Interpol, Departemen Kehamkam Amerika Serikat, Europol, European Commission dan National Intellectual Property Rights Coordination Center Amerika Serikat. ACE berupaya dalam inovasi perlawanan pembajakan konten kriminal yang terus meningkat dan para operatornya yang kian mengambil keuntungan dari distribusi konten ilegal yang akan terus berupaya berkolaborasi dengan mitra global.

Selain itu CODA melalui inisiasinya berhasil mendirikan sebuah organisasi yang bernama the International Anti-Piracy Organization (IAPO) pada 26 April 2022. Pembentukan organisasi ini ditujukan untuk kemitraan internasional terkait gerakan anti pembajakan dan perlindungan hak kekayaan intelektual yang selanjutnya dapat melakukan tindakan pencegahan tanpa batas wilayah. Dalam organisasi ini CODA memegang peran central bersama dengan MPA serta sekitar 450 anggota dari copyright society of China, Perusahaan-perusahaan dan kelompok perlindungan hak cipta dari Korea Selatan dan Vietnam juga diharapkan akan turut serta dalam organisasi ini. Pada pertemuan pertama yang diadakan secara daring saat itu, CODA menjelaskan tujuan pendirian IAPO dan mengulangi permintaannya untuk partisipasi negara-negara. IAPO akan bekerja untuk kerja sama internasional dan berbagi informasi guna



melindungi hak cipta dan mencegah pelanggaran secara daring. Tujuan utama IAPO meliputi promosi kerja sama internasional, berbagi praktik terbaik, meningkatkan kesadaran tentang dampak ekonomi dan sosial dari pembajakan, serta mendukung kerangka hukum dan langkah-langkah penegakan hukum guna melawan pembajakan.

Dengan mendorong kolaborasi dan pertukaran informasi, IAPO berusaha untuk menciptakan front bersatu melawan pembajakan dan menciptakan lingkungan yang aman dan berkelanjutan bagi pencipta dan pemegang hak di seluruh dunia.

Melalui reaksi yang terlihat dari kedua organisasi ini, dapat disimpulkan bahwa bayangan masa depan antar kedua pihak terjalin dengan sangat baik. Indikator pertama yang menggambarkan Shadow of Future yaitu adanya respon yang selaras dari masing-masing pihak dalam ruang lingkup kerjasama yang dilakukan, adanya umpan balik yang memadai dalam menghadapi perubahan tindakan atau perilaku aktor telah terlihat dalam menangani kasus pembajakan anime dan konten kreatif, kedua organisasi pro aktif dalam pertukaran informasi dan pengetahuan juga aktif dalam musyawarah penanganan terhadap para pelanggar pembajakan anime. Dalam kasus B9GOOD juga terlihat jelas kolaborasi dengan reaksi yang cepat dan mendalam untuk mengambil penanganan lanjutan kepada para pelanggar, hingga selanjutnya berlanjut pada pemrosesan hukum yang berhasil dilakukan.

Selain itu melalui kerjasama antara CODA dan MPA, kedua pihak berhasil menempatkan posturnya masing-masing terhadap ruang lingkup lebih jauh seperti yang terlihat pada keberhasilan pemrosesan hukum di negara-negara terkait, keberhasilan kedua organisasi dalam inisiasi pembentukan mitra internasional ACE dan



organisasi internasional IAPO. Maka terlihat adanya pemahaman yang selaras terkait lingkungan antara kedua pihak pada fenomena pembajakan anime. Hal ini menjawab indikator keberhasilan kerjasama Keohane yang terakhir yaitu adanya umpan balik memadai dalam menghadapi perubahan lingkungan yang terjadi. Dimana inovasi dalam kerjasama antara kedua pihak terus dilakukan sesuai dengan perkembangan fenomena kasus yang terjadi.

KESIMPULAN

Skripsi ini meneliti tentang kerjasama antara Content Overseas Distribution Association (CODA) dengan Amerika Serikat yang berfokus dalam pencegahan pembajakan anime di tahun 2014-2022. Dimana interaksi CODA dan Amerika disini bertitik pada pihak Motion Picture Association (MPA). Kedua pihak memandang bahwa pembajakan industri kreatif semakin hari semakin menjadi kompleks seiring dengan perkembangan teknologi, salah satu bukti akan hal tersebut adalah para pelaku pembajakan konten khususnya anime melalui media daring semakin membesar. Hubungan berkelanjutan yang telah dibangun antara CODA dan MPA sejak 2005 yang saat itu berfokus pada isu pembajakan dikawasan indo-pasifik membuka jalan program-program kolaborasi intens pada pencegahan pembajakan anime antara kedua pihak hingga pada 2014 dilakukan inisiasi pembentukan MoU yang terus diperpanjang setiap dua tahun.

Mutualitas kepentingan antara kedua organisasi terlihat dengan jelas dari keselarasan pandangan dan satu tujuan prioritas yang sama yaitu menghadapi tantangan tindakan kejahatan bersama-sama dari segi ruang lingkup kreator, distribusi, penegakan hukum dan pembayaran industri kreatif. sehingga akomodasi dalam memenuhi kepentingan program masing-masing pihak dapat



lebih mudah dalam dilakukannya kerjasama ini. Bayangan masa depan yang sama juga mendukung penuh terlaksananya kerjasama antara CODA dan MPA. Hal ini dapat dilihat dari program penegakan hukum bersama menjadi titik awal pertukaran informasi, pengeahuan dan solusi penanganan yang tepat kepada para pelaku pembajakan konten. Selain itu keberhasilan kedua pihak dalam menangani kasus penutupan website pembajakan terbesar di kawasan Tiongkok melalui data informasi yang dirilis oleh MPA dan penanganan atas musyawarah kedua pihak menjadi bukti keselarasan respon dan koordinasi yang baik antar keduanya. Inisiasi keduanya dalam peran sentral pembentukan mitra aliansi ACE dan organisasi internasional IAPO juga menggambarkan satu tujuan dalam kondisi masa depan industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Buku

Axelrod, Robert, and Robert O. Keohane. "Achieving Cooperation under Anarchy: Strategies and Institutions." In *World Politics*, 38:226–254, 1985.

Su Hyun Berg and Robert Hassink, "Creative Industries from an Evolutionary Perspective: A Critical Literature Review," *Geography Compass* 8, no. 9 (2014): 653–664.

Jurnal dan Skripsi

Reni Juniar Almukaroma, "Upaya Coda (the Content Overseas Distribution Association) Dalam Mempromosikan Anti-Pembajakan Konten Kreatif Jepang" (Universitas Sriwijaya, 2021).

Widhi Prasetya Nugraha and Hermini Susiatiningsih, "Upaya



Jepang Dalam Melindungi Hak Atas Kekayaan Intelektual Industri Anime Dan Manga,” *Journal of International Relations Universitas Diponegoro* 5, no. 2

Dokumen

Hiromichi Masuda et al., *Anime Industry Data 2022 Summary*, The Association of Japanese Animations (Tokyo, 2023), <https://aja.gr.jp/english/japan-anime-data>.

Web

Content Overseas Distribution Association, “Estimated Amount of Damage from Pirated Japanese Content Distributed Online in 2022” (Tokyo, 2023), <https://coda-cj.jp/en/news/299/>.

MUSO, *MUSO Discover Q1 2022 Digital Piracy Data Insights*, Muso (London, 2022), accessed December 18, 2023, <https://www.muso.com/magazine/muso-discover-q1-2022-digital-piracy-data-insights>.