

untuk mematuhi hukum dan masih terpengaruh oleh berbagai faktor maka akan sulit meninggalkan budaya hidup sebagai pengonsumsi *anime* ilegal, dan situs *streaming* ilegal tidak akan musnah selama masih banyak yang ingin menonton di sana.

DAFTAR PUSTAKA

1. Buku

- Sentosa Sembiring, *Hak Kekayaan Intelektual dalam Berbagai Peraturan Perundang-undangan*, (Bandung: Yrama Widya, 2002).
- Suyud Margono, *Hukum Hak Cipta Indonesia: Teori dan Analisis Harmonisasi Ketentuan World Trade Organization (WTO)—TRIPs Agreement*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2010).
- Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-aspek Hukumnya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2020).
- Yusran Isnaii, *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyber Space*, (Bogor: Ghalia Indonesia, 2009).

- Syarifuddin, *Perjanjian Lisensi dan Pendaftaran Hak Cipta*, (Bandung: Alumni, 2013).
- Suteki & Galang, *Metodologi Penelitian Hukum: Filsafat, Teori, dan Praktik*, (Depok: Rajawali Pers, 2020).
- Jean Burgess & Joshua Green, *Youtube: Online Video and Participatory Culture*, (John Willey & Sons, 2018).
- Suwarsono, *Pengantar Animasi 2D: Metode Dasar Perancangan Animasi Tradisional*. (Yogyakarta: Badan Penerbit ISI Yogyakarta, 2016).
- Jened, Rahmi, *Hukum Hak Cipta (Copyright Law)*, 2014.
- Josey Bass, *New Directions For Youth Development, Theory Practice Research (Winter Edition)*, (San Francisco: Wiley Subscriptions Services, 2010).
- Marbun dkk, *Dimensi-dimensi Pemikiran Hukum Administrasi Negara*, Yogyakarta: UII Press, 2001).
- Soerjono Soekanto, *Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum*, (Jakarta: Rajawali, 1982).
- Sudikno Mertokusumo, *Meningkatkan Kesadaran Hukum Masyarakat: Edisi 1*, (Yogyakarta: Liberti, 1981).
- Sunarti Hartono, *Peranan Kesadaran Hukum Rakyat dalam Pembaharuan Hukum: Kertas Kerja pada Simposium Kesadaran Hukum Masyarakat dalam Masa Transisi*, (Jakarta: BPHN-Bina Cipta, 1975).
- Munir Fuady, *Sosiologi Hukum Kontemporer, Interaksi Kekuasaan Hukum, dan Masyarakat*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2007).
- Otje Salman, *Kesadaran Hukum Masyarakat Terhadap Hukum Waris*, (Bandung: Alumni, 1993).
- Soerjono Soekanto, *Faktor-faktor yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*, (Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004).
- Sunarto, *Manajemen Pemasaran 2 Seri Prinsip-prinsip Pemasaran*, (Yogyakarta: UST Press Yogyakarta, 2006).
- Satjipto Rahardjo, *Ilmu Hukum*, (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2000).

Philipus M Hadjon, *Pengantar Hukum Administrasi Negara*, (Yogyakarta: Gajah Mada University Press, 2011).

2. Peraturan Perundang-Undangan

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Republik Indonesia. 2002. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 32 Tahun 2002 Tentang Penyiaran. Jakarta: Pemerintah Pusat.

Republik Indonesia. 2009. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 33 Tahun 2009 Tentang Perfilman. Jakarta: Pemerintah Pusat.

Republik Indonesia. 2014. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Jakarta: Pemerintah Pusat.

Republik Indonesia. 2016. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 Tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Jakarta: Pemerintah Pusat.

Republik Indonesia. 2020. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 5 Tahun 2020 Tentang Penyelenggara Sistem Elektronik Lingkup Privat. Jakarta: Pemerintah Pusat.

Convention Establishing the World Trade Organization

WIPO Copyright Treaty

Copyright Law of Japan

3. Thesis

- Abdul Moses Sigit. 2020. *Perlindungan Hukum Hak Cipta Bidang Musik dan Lagu dalam Hal Plagiarisme Berdasarkan Ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta*. Thesis. Universitas Pelita Harapan.
- Nurani Emilia. 2018. *Pandangan Masyarakat Indonesia dan Jepang Terhadap Imaji Totoro dalam Anime Tonari no Totoro Karya Hayao Miyazaki*. Thesis. Universitas Darma Persada.
- Rieska Oktorina Sholihat, *Pembelajaran Menceritakan Kembali Isi Cerita Rakyat yang Dibaca dengan Menggunakan Media Kartun pada Peserta Didik Kelas X SMK Pasundan 3 Bandung Tahun Pelajaran 2019/2020*, Thesis, Universitas Pasundan, 2019.

4. Jurnal

- Akhmad dkk, "*The Law of Anime: Otaku, Copyright, Fair Use, and It's Infringements in Indonesia*", *Journal of Intellectual Property*, Vol 1, No 1, 2020
- Muslimin Mahmud, "*Perkembangan Teknologi dalam Industri Media*", *Jurnal Teknik Industri*, Universitas Muhammadiyah Malang, Vol 12, No 1, 2011.
- Raodia, "*Pengaruh Perkembangan Teknologi Terhadap Terjadinya Kejahatan Mayantara (Cybercrime)*", *Jurisprudentie*, Universitas Sawerigading Makassar, Vol 6, No 2, 2019.
- Hesty D Lestari, "*Kepemilikan Hak Cipta dalam Perjanjian Lisensi*", *Jurnal Yudisial*, Vol 6, No 2, 2013.
- Faiza Tiara Hapsari, "*Eksistensi Hak Moral dalam Hak Cipta di Indonesia*", *Masalah-masalah Hukum*, Universitas Diponegoro, Vol 41, No 3, 2012.
- Niken Prasetyawati, "*Perlindungan Hak Cipta dalam Transaksi Dagang Internasional*", *Jurnal Sosial Humaniora*, Vol 4, No 1, 2011.

- Rr Aline Gratika Nugrahani, *“Pelanggaran Hak Cipta sebagai Dampak Perkembangan Teknologi”*, Hukum Pidana dan Pembangunan Hukum, Vol 1, No 1, 2018.
- Arik Kurniarto, *“Tinjauan Singkat Perkembangan Animasi di Indonesia dalam Konteks Animasi Dunia”*, Humaniora, Binus University, Vol 6, No 2, 2015.
- Detta dkk, *“Potensi Youtube sebagai Media Edukasi Bagi Anak Muda”*, Universitas Padjajaran, Vol 8, No 1, 2018.
- Himmatul Ulya, *“Komodifikasi Pekerja Pada Youtuber Pemula dan Underrated (Studi Kasus Youtube Indonesia)”*, Interaksi: Jurnal Ilmu Komunikasi, Universitas Diponegoro, Vol 8, No 2, 2019.
- Badrudin, *“Youtube sebagai Sumber Belajar Sejarah di Era Revolusi Industri 4.0”*, Prosiding Pekan Sejarah, SMAN 1 Rantau Badauh, Vol 1, No 1, 2021.
- Firman & Leonardi, *“PLATFORM BUILDE-ME: Mempertemukan Stakeholder Bangunan dengan Konsumen”*, Prosiding SAINTIKS FTIK, Universitas Komputer Indonesia, 2017.
- Yakin Bakhtiar Siregar, *“Digitalisasi Arsip untuk Efisiensi Penyimpanan dan Aksesibilitas”*, Jurnal Administrasi dan Kesekretariatan, Vol 4, No 1, 2019.
- Rizki dkk, *“Pengembangan Video Pembelajaran Kepenyiaran Materi Produksi Program Televisi untuk Mahasiswa Teknologi Pendidikan Universitas Negeri Malang”*, Jurnal Kajian Teknologi Pendidikan, Universitas Negeri Malang, Vol 1, No 3, 2018.
- Ellya Rosana, *“Kepatuhan Hukum sebagai Wujud Kesadaran Hukum Masyarakat”*, Jurnal Tapis: Jurnal Teropong Aspirasi Politik Islam, Vol 10, No 1, 2014.
- Atang Hermawan Usman, *“Kesadaran Hukum Masyarakat dan Pemerintah sebagai Faktor Tegaknya Negara Hukum di Indonesia”*, Jurnal Wawasan Hukum, Kaur Rapkum Bipkum Kepolisian Daerah Jawa Barat, Vol 30, No 1, 2014.

Rahma Marsinah, *“Kesadaran Hukum sebagai Alat Pengendali Pelaksanaan Hukum di Indonesia”*, Jurnal Ilmiah Hukum Dirgantara, Fakultas Hukum Universitas Ibnu Chaldun Jakarta, Vol 6, No 2, 2016.

Tony Yuri Rahmanto, *“Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Penipuan Berbasis Transaksi Elektronik”*, Jurnal Penelitian Hukum De Jure, Pusat Penelitian dan Pengembangan Hak Asasi Manusia, Badan Penelitian dan Pengembangan Hukum dan HAM, Vol 19, No 1, 2019.

Tianxiang He, *“What Can We Learn from Japanese Anime Industries? The Differences Between Domestic and Overseas Copyright Protection Strategies Towards Fan Activities”*, American Journal of Comparative Law, Vol 62, No 4, 2014.

Widya Marthauli Handayani, *“Keberlakuan Hukum Hak Cipta sebagai Objek Jaminan Fidusia Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”*, Jurnal Legislasi Indonesia, Fakultas Hukum Universitas Katolik Parahyangan, Vol 16, No 2, 2019.

Annisa dkk, *“Penerapan Teori Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Atas Penyiaran”*, Pena Justisia: Media Komunikasi dan Kajian Hukum, Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran, Vol 18, No 1, 2019.

5. Website

Alfain Aknaf Rifaldo, *Yuk Kurangi Nonton Anime Bajakan!*, diakses dari <https://www.kompasiana.com/alfainaknafrifaldo2449/6089850a8ede481ba3d8462/yuk-kurangi-nonton-anime-bajakan>, pada tanggal 28 Desember 2021, pukul 13.47 WIB.

International Design School, *4 Studio Film Animasi Terpopuler di Dunia*, diakses dari <https://idseducation.com/4-studio-film-animasi-terpopuler-di-dunia/>, pada tanggal 4 Januari 2022, pukul 19.05 WIB.

Arif Budianto, *Kunjungi yang Legal! Inilah 7 Situs Streaming Nonton Anime yang Resmi, bukan Anoboy*, diakses dari

<https://lifestyle.kontan.co.id/news/kunjungi-yang-legal-inilah-7-situs-streaming-nonton-anime-yang-resmi-bukan-anoboy-1?page=all>, pada tanggal 5 Januari 2022, pukul 08.10 WIB.

Marco Armando, *Kompleksnya Dunia Lisensi Anime*, diakses dari <https://www.linkedin.com/pulse/kompleksnya-dunia-lisensi-anime-marco-armando>, pada 28 Juni 2022, pukul 03.20 WIB.

Muse Communication Co., Ltd, *About Kapok*, diakses dari <https://e-muse.com.tw/zh/about-us#about-muse-head>, pada 2 Juli 2022, Pukul 16.38 WIB.

Muse Indonesia, *Deskripsi dan Komunitas*, diakses dari <https://youtube.com/c/MuseID>, pada 4 Juli 2022, pukul 11.50 WIB.

World Trade Organization, *Understanding The WTO: The Organization Members and Observers*, diakses dari https://www.wto.org/english/thewto_e/whatis_e/tif_e/org6_e.htm#collapseT, pada 16 Juli 2022, pukul 07.40 WIB.

World Intellectual Property Organization, *WIPO Copyright Treaty*, diakses dari https://wipolex.wipo.int/en/treaties/ShowResults?search_what=C&treaty_id=16, pada 16 Juli 2022, pukul 07.52 WIB.

World Intellectual Property Organization, *WIPO ADR Procedures*, diakses dari <https://www.wipo.int/amc/en/center/wipo-adr.html>, pada 16 Juli 2022, pukul 20.59 WIB.

Youtube, *Kebijakan YouTube Terkait Hak Cipta*, diakses dari https://www.youtube.com/intl/ALL_if/howyoutubeworks/policies/copyright/#making-claims, pada tanggal 8 Juli 2022, pukul 01.12 WIB.

Copyright Research and Information Center, *Copyright Law of Japan*, diakses dari <https://www.cric.or.jp/english/clj/index.html>, pada 11 Juli 2022, pukul 23.20 WIB.