

Permasalahan Penggunaan Youtube Fair Use Dalam Kasus *Totally Not Mark Vs Toei Animation*

Madeleine Lie

Program Magister Hukum Universitas Indonesia

Article Info

Article history:

Received : 18 April 2023

Publish : 04 April 2023

Keywords:

Youtube, Copyright Strike, IP Protection, fair use

Info Artikel

Article history:

Diterima : 18 April 2023

Publis : 04 April 2023

Abstract

The case of Totally Not Mark vs. Toei Animation stole attention in the Youtube community back in 2021, when Toei Animation targeted Totally Not Mark with 150 separate copyright strikes on his channel, all manually filed by Japanese animation studio Toei Animation. According to the YouTuber, Toei Animation submitted YouTube direct takedown requests for all 150 videos, which may result in the content being removed from his channel instantly, as well as strikes that would end his channel entirely. YouTube apparently responded to such notices, asking Toei to clarify whether they had considered fair usage and requesting additional justification from Toei. This raised issues within the IP industry, where Youtube, a company based in the United States, recognizes fair use while Toei Animation, a company based in Japan, does not. According to YouTube, what Toei Animation did Instead of replying to YouTube's request for justification for their takedown notices, they used their own tools behind YouTube's back to manually claim and block every one of the 150 videos in the Totally Not Mark catalog of content. To summarize, Toei explicitly broke the rules in this case. However, if Toei Animation had used Japanese IP Law instead, YouTube would likely have honored their removal, removed the videos worldwide, and potentially struck out the Totally Not Mark channel.

Abstrak

Kasus Totally Not Mark vs. Toei Animation mencuri perhatian di komunitas Youtube pada tahun 2021, ketika Toei Animation menargetkan Totally Not Mark dengan 150 teguran hak cipta terpisah di salurannya, semuanya diajukan secara manual oleh studio animasi Jepang Toei Animation. Menurut Totally Not Mark, Toei Animation mengirimkan permintaan penghapusan langsung YouTube untuk semua 150 video, yang dapat mengakibatkan konten dihapus dari salurannya secara instan, serta teguran yang akan mengakhiri salurannya sepenuhnya. YouTube rupanya menanggapi pemberitahuan tersebut, meminta Toei mengklarifikasi apakah mereka telah mempertimbangkan penggunaan wajar dan meminta pembenaran tambahan dari Toei. Hal ini menimbulkan masalah dalam industri IP, di mana Youtube, sebuah perusahaan yang berbasis di Amerika Serikat, mengakui penggunaan wajar sementara Toei Animation, sebuah perusahaan yang berbasis di Jepang. Menurut YouTube, apa yang Toei Animation lakukan Alih-alih membalas permintaan YouTube untuk pembenaran atas pemberitahuan penghapusan mereka, mereka menggunakan alat mereka sendiri di belakang YouTube untuk secara manual mengklaim dan memblokir setiap satu dari 150 video dalam katalog konten Totally Not Mark. Singkatnya, Toei secara eksplisit melanggar aturan dalam kasus ini. Namun, jika Toei Animation menggunakan Hukum IP Jepang sebagai gantinya, YouTube kemungkinan akan menghargai penghapusan mereka, menghapus video di seluruh dunia, dan berpotensi mencoret saluran Totally Not Mark.

This is an open access article under the [Lisensi Creative Commons Atribusi-BerbagiSerupa 4.0 Internasional](https://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/)



Corresponding Author:

Madeleine Lie

Universitas Indonesia

Email: matchamatchanii@gmail.com

1. PENDAHULUAN

Copyright atau dalam bahasa Indonesia disebut dengan hak cipta merupakan salah satu bentuk dari *intellectual property* dimana hak ini memberikan pemilik hak eksklusif untuk menyalin, mendistribusikan, mengadaptasi, menampilkan, dan menampilkan karya kreatif untuk jangka waktu tertentu. Karya kreatif mungkin dalam bentuk sastra, seni, pendidikan, atau musik. Tujuan hak cipta adalah untuk melindungi ekspresi asli dari suatu ide dalam bentuk karya kreatif, bukan ide itu sendiri. Hak-hak dalam hak cipta seringkali mencakup reproduksi, kontrol atas karya turunan, distribusi, kinerja publik, dan hak moral seperti

atribusi. Hak cipta dapat diberikan oleh hukum publik yang mengatur tentang hak cipta dan kemudian disebut sebagai "hak teritorial". Ini berarti bahwa hak cipta yang diberikan oleh hukum suatu negara tidak melampaui batas yurisdiksi negara tersebut. Banyak negara, dan terkadang sekelompok besar negara, telah membuat perjanjian dengan negara lain tentang prosedur yang harus diikuti ketika ciptaan tersebut "melintasi" batas negara atau hak nasional setiap negara tidak konsisten satu dengan yang lainnya. Hal ini juga berlaku untuk perusahaan multinasional seperti Youtube.

Youtube merupakan situs penyebaran video yang berskala global yang berpusat di San Bruno, California dan merupakan bagian dari perusahaan teknologi besar yakni Google. Youtube sendiri *mempunyai* permasalahan mengenai bagaimana Youtube melakukan langkah-langkah untuk melindungi hak cipta. Mekanisme tersebut dimaksudkan untuk mempertahankan eksklusivitas pencipta dan pemilik tertentu, serta hak *untuk* mereplikasi karya mereka. *Copyright Strikes*, Content ID (metode sidik jari digital yang digunakan untuk mengidentifikasi dan mengatur konten tidak sah di YouTube), dan Program Verifikasi Hak Cipta adalah semua metode otomatis yang digunakan oleh YouTube. Mekanisme - mekanisme tersebut muncul diakibatkan oleh hukum hak cipta yang mengatur mengenai pembuatan hak cipta pribadi dan kebijakan penegakan hak cipta terutama di platform Internet yakni DMCA / *Digital Millennium Copyright Act* dan bertujuan untuk melindungi hak ekonomi para pemilik hak cipta atas remunerasi dan hak moral atas atribusi dan integritas.

Sistem ini dikritik oleh beberapa pihak karena mendukung perusahaan dan ketergantungan mereka pada klaim hak cipta untuk mengontrol penggunaan konten yang diunggah. Salah satu kasus yang berhubungan dengan hal ini adalah kasus *Totally Not Mark vs Toei Animation* dimana pada bulan Desember 2021, Youtuber Mark Fitzpatrick yang merupakan pemilik dari channel *Totally Not Mark* mendapatkan 150 copyright claims oleh Toei Animation dikarenakan konten yang dipunyai oleh Mark mengenai review animasi yang dikeluarkan oleh Toei Animation dimana Mark menggabungkan beberapa potongan animasi dan kemudian melakukan voice over untuk memberikan pendapat dan kritik mengenai animasi tersebut. Menurut pihak Toei Animation, apa yang Mark lakukan merupakan pelanggaran hak cipta sehingga video – video yang dibuat oleh Mark harus dihapus dari Youtube. Sementara menurut Mark, review – review yang dilakukan olehnya dilindungi oleh fair use sehingga apa yang dilakukan oleh Toei Animation melanggar asas fair use yang berlaku di Youtube yang bermarkas di Amerika Serikat dimana Amerika Serikat mengakui penggunaan konten selama sesuai dengan asas yang ada dalam fair use.

Dalam Pasal 107 Undang – Undang Hak Cipta Amerika Serikat dicantumkan bahwa fair use dapat digunakan untuk kritik, komentar, pelaporan berita, pengajaran, beasiswa, dan penelitian sehingga menurut hukum Amerika Serikat, apa yang dilakukan oleh Mark adalah fair use dan seharusnya Toei Animation tidak dapat melakukan klaim copyright terhadap konten – konten review yang dibuat oleh Mark. Tetapi, menurut hukum hak cipta negara Jepang dimana Toei Animation berada tidak mengenai fair use dan pengecualian yang mempunyai kemiripan dengan asas fair use di hukum hak cipta negara Jepang lebih digunakan untuk bidang pendidikan dan bantuan untuk para pihak disabilitas sehingga dalam hukum Jepang, apa yang Mark lakukan merupakan pelanggaran hak cipta.

Permasalahan tersebut memunculkan permasalahan mengenai regimen IP manakah yang berlaku dalam kasus ini dikarenakan Youtube sebagai situs dimana video tersebut diunggah berada di yurisdiksi hukum Amerika Serikat yang mempunyai asas fair use, sementara Toei Animation yang merupakan badan hukum yang berdiri di Jepang mengikuti hukum Jepang yang tidak mempunyai asas fair use seperti Amerika Serikat. Oleh karena itu, penulis akan membahas tentang permasalahan ini dan apa yang harus dilakukan oleh Indonesia agar kasus serupa tidak terjadi di kemudian hari.

2. METODE PENELITIAN

Penulisan artikel ini merupakan tipe penulisan yuridis normatif yaitu penulisan yang berdasar pada penemuan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin hukum yang sesuai untuk melakukan penyelidikan mengenai bagaimana regimen IP berskala internasional melihat permasalahan Penggunaan Youtube Fair Use serta Bagaimana Indonesia dapat belajar dari kasus ini agar tidak terjadi hal yang serupa. Metode pendekatan yang digunakan dalam penulisan artikel ini adalah dengan menggunakan *Statute Approach*, *Conceptual Approach*, dan *Comparative Approach*.

3. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

3.1. Bagaimana regimen IP berskala internasional melihat permasalahan ini?

Untuk membahas permasalahan ini, kita perlu mengetahui mengenai hukum hak cipta yang berlaku di Amerika Serikat, Jepang, dan secara internasional mengenai *fair use* :

1. Hukum hak cipta di Amerika Serikat

Undang-undang hak cipta Amerika Serikat mengenal istilah *fair use* dimana *fair use* adalah doktrin dalam undang-undang AS yang mengizinkan penggunaan terbatas materi berhak cipta tanpa terlebih dahulu mendapatkan izin dari pemegang hak cipta. Penggunaan wajar adalah salah satu batasan hak cipta yang dimaksudkan untuk menyeimbangkan kepentingan pemegang hak cipta dengan kepentingan publik dalam distribusi yang lebih luas dan penggunaan karya kreatif dengan mengizinkan sebagai pembelaan terhadap klaim pelanggaran hak cipta penggunaan terbatas tertentu yang mungkin dianggap pelanggaran hak cipta.

Doktrin *fair use* sendiri berasal dari sistem *common law* dimana pemikiran ini berkembang pada abad ke-18 dan ke-19 dan digunakan sebagai cara untuk mencegah penerapan hukum hak cipta yang terlalu kaku dan menghambat kreativitas yang diakibatkan munculnya hukum hak cipta.

Hal – hal yang dianggap sebagai *fair use* di Amerika Serikat berupa komentar, mesin telusur / *search engines*, kritik, parodi, pelaporan berita, penelitian, dan beasiswa. Agar penggunaan tersebut dapat dianggap sebagai *fair use*, maka perlu empat indikator yang dicantumkan dalam Pasal 17 *the Copyright Act* yakni :

- **tujuan dan karakter penggunaan, termasuk apakah penggunaan tersebut bersifat komersial atau untuk tujuan pendidikan nirlaba**, dalam hal ini seseorang harus menunjukkan bagaimana penggunaan hak cipta tersebut memajukan pengetahuan atau kemajuan seni melalui penambahan sesuatu yang baru / *transformative works*;
- **sifat dari karya tersebut**, *fair use* mempertimbangkan aspek-aspek tertentu dari karya tersebut, seperti apakah karya fiksi atau nonfiksi (berdasarkan dari kehidupan seseorang atau catatan sejarah);
- **jumlah dan substansi bagian yang digunakan dalam kaitannya dengan karya dengan hak cipta secara keseluruhan**, semakin sedikit yang digunakan dalam kaitannya dengan karya tersebut, semakin besar kemungkinan penggunaannya akan dianggap *fair use*;
- **pengaruh penggunaan terhadap pasar potensial untuk / atau nilai karya yang mempunyai hak cipta**, dalam bagian ini akan diperiksa apakah penggunaan karya tersebut berdampak kepada kemampuan pemilik hak cipta untuk mendapatkan keuntungan dari karya aslinya (seperti merugikan pasar pemilik hak cipta secara signifikan dan merugikan pasar potensial karya asli jika penggunaan tersebut secara umum dan tersebar luas), hal ini harus menunjukkan dampak pelanggaran atas penggunaan karya secara komersial oleh sang pemilik hak cipta.

Doktrin *Fair Use* biasanya digunakan dalam beberapa kasus hukum yang berhubungan dengan hak cipta seperti :

- **Kode komputer**, dalam kasus Oracle America, Inc. v. Google, Inc. mengenai pertanyaan apakah penggunaan Google atas kode bahasa pemrograman Java Oracle dalam sistem operasi seluler Androidnya merupakan penggunaan *fair use* berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta AS. Menurut Mahkamah Agung Amerika Serikat, Penggunaan Java API oleh Google di Android merupakan *fair use*. Pengadilan menemukan bahwa penggunaan API oleh Google bersifat transformatif, karena menggunakan kode untuk tujuan yang berbeda dari tujuan awal Oracle. Pengadilan juga menemukan bahwa penggunaan kode oleh Google bukanlah pengganti pasar untuk kode Java asli, dan bahwa penggunaan kode diperlukan agar pemrogram dapat menggunakan bahasa yang sama di berbagai platform;
- **Film Dokumenter**, *fair use* dapat digunakan saat menggunakan materi berhak cipta untuk tujuan seperti mengilustrasikan atau mengomentari masalah atau peristiwa tertentu, memberikan konteks sejarah atau budaya, atau membuat parodi

atau sindiran. Contoh dari kasus ini adalah film *This Film Is Not Yet Rated* dan *Loose Change* yang menggunakan asas *fair use* dalam pembuatan film tersebut;

- **File sharing**, doktrin *fair use* digunakan sebagai pembelaan dalam kasus Sony BMG Music Entertainment et al. v. Tannenbaum dimana dalam kasus ini, pengadilan Amerika Serikat menolak gagasan bahwa *file-sharing* adalah *fair use*;
- **Publikasi di Internet**, beberapa kasus seperti Kelly v. Arriba Soft Corp., Lenz v. Universal Music Corp., dan Righthaven v. Hoehn membahas tentang penggunaan *fair use* dalam lingkup internet seperti penggunaan foto untuk *thumbnail* dalam website *search engine* (Kelly v. Arriba Soft Corp.), perintah penghapusan sebuah file tanpa menentukan apakah posting tersebut mencerminkan unsur *fair use* dari materi berhak cipta (Lenz v. Universal Music Corp.) dan memposting seluruh artikel editorial dari Las Vegas Review-Journal dalam komentar sebagai bagian dari diskusi online adalah *fair use* yang tidak dapat disangkal (Righthaven v. Hoehn);
- **Komunitas profesional**, dalam kasus penyalahgunaan *fair use*, hakim terkadang menggunakan pendapat dari komunitas profesional yang berhubungan dengan kasus yang diusut. Komunitas profesional yang biasanya dipanggil dalam kasus *fair use* adalah pembuat documenter, pustakawan, pembuat aplikasi berbasis *Open Courseware*, pendidik seni visual, dan profesor komunikasi;
- **Music Sampling**, dalam kasus Grand Upright Music, Ltd. v. Warner Bros. Records Inc., pengambilan sampel music tanpa izin merupakan pelanggaran hak cipta sehingga penggunaan sampel music harus seijin dengan pemegang hak cipta yang asli;
- **Parodi**, beberapa kasus yang terkait dengan pemakaian materi berhak cipta sebagai bahan parodi adalah Rogers v. Koons dimana Jeff Koons mencoba membenarkan penggunaan foto Art Rogers berjudul "Puppies" dalam pahatannya "String of Puppies" dengan pembelaan bahwa hal yang ia lakukan merupakan parodi yang dilindungi oleh *fair use*. Koons kalah karena karyanya tidak dihadirkan sebagai parodi foto Rogers secara khusus, melainkan sebagai sindiran masyarakat luas. Menurut para hakim, hal tersebut tidak cukup untuk memenuhi persyaratan *fair use* dan kasus Campbell v. Acuff-Rose Music Inc dimana menetapkan bahwa parodi yang bersifat komersial (dapat menghasilkan uang) dapat memenuhi syarat *fair use* setelah pihak dari Acuff-Rose Music menuntut boyband 2 Live Crew dengan pelanggaran hak cipta setelah membuat parodi dari lagu "Oh, Pretty Woman";
- **Penambahan teks dan data**, dalam kasus Authors Guild, Inc. v. Google, Inc., dan Authors Guild v. HathiTrust dimana kedua kasus tersebut membahas tentang digitalisasi massal jutaan buku dari koleksi perpustakaan dan penelitian. Menurut hakim, proyek digitalisasi buku memenuhi unsur *fair use* dikarenakan Google Books dan HathiTrust telah mengubah teks buku menjadi data untuk tujuan penelitian substantif, termasuk penambahan data dan penambahan teks;
- dan lain sebagainya

Fair Use sendiri berlaku di perusahaan – perusahaan multinasional yang bermarkas di Amerika Serikat seperti Youtube dan digunakan untuk melindungi konten – konten di Youtube yang sebagian besar memuat hak cipta dari pihak lain seperti *review videos*, *commentary videos*, dan lain sebagainya.

2. Hukum hak cipta di Jepang

Undang- undang hak cipta di Jepang tidak mengenal unsur *fair use* dalam perundang – undangannya namun mempunyai pemikiran yang lebih sempit dalam hal penggunaan hak cipta yang tidak merugikan pemegang hak cipta. Hal ini diatur dalam Bab 5 *Limitation of Copyright* Undang – undang No.48 Tahun 1970 mengenai Hak Cipta di Jepang, hal – hal yang dianggap sebagai *fair use* di Jepang adalah :

1921| Permasalahan Penggunaan Youtube Fair Use Dalam Kasus Totally Not Mark Vs Toei Animation (Madeleine Lie)

- **Reproduksi untuk penggunaan pribadi:** Individu diperbolehkan membuat satu salinan dari karya berhak cipta untuk penggunaan pribadi, seperti untuk penelitian atau studi;
- **Reproduksi untuk tujuan pendidikan atau penelitian:** Institusi pendidikan dan organisasi penelitian diperbolehkan mereproduksi karya berhak cipta untuk digunakan dalam pendidikan atau penelitian, dalam batas-batas tertentu;
- **Kutipan:** Kutipan dari karya berhak cipta diperbolehkan untuk tujuan seperti kritik, ulasan, atau komentar, dalam batas-batas tertentu;
- **Pelaporan berita:** Reproduksi atau distribusi materi berhak cipta untuk tujuan pelaporan berita diperbolehkan, dalam batas-batas tertentu;
- **Parodi:** Pembuatan dan distribusi parodi karya berhak cipta diperbolehkan, dalam batas-batas tertentu.

Sehingga dapat disimpulkan bahwa *fair use* yang berlaku dalam hukum Jepang tidak seluas dengan hukum di Amerika Serikat. Toei Animation merupakan badan hukum yang berbasis di Jepang dan mendaftarkan karya – karya yang dibuat oleh perusahaannya dengan hukum hak cipta Jepang sehingga karya – karya tersebut tidak dapat digunakan dengan bebas oleh orang lain dengan basis *fair use*.

3. Hukum hak cipta secara Internasional

Konsep *fair use* dalam hukum hak cipta internasional tidak bersifat universal dan dapat berbeda-beda di setiap negara. Perjanjian – perjanjian internasional yang membahas tentang *copyright* seperti *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*, *Buenos Aires Convention on Literary and Artistic Copyright*, dan *The Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS)* tidak membahas tentang konsep *fair use*.

Beberapa negara memiliki undang-undang mengenai *fair use* yang serupa dengan yang ada di Amerika Serikat, sementara beberapa negara lain memiliki undang-undang mengenai *fair use* atau pengecualian dan batasan lain untuk hak cipta yang mengizinkan beberapa penggunaan materi berhak cipta tanpa izin dari pemilik hak cipta.

Secara umum, penggunaan *fair use* atau undang-undang serupa mengizinkan penggunaan materi berhak cipta secara terbatas untuk tujuan seperti kritik, komentar, pelaporan berita, pengajaran, beasiswa, atau penelitian. Namun, batasan dan persyaratan khusus untuk penggunaan *fair use* dapat bervariasi tergantung pada negara dan keadaan khusus penggunaan *fair use*. Hal ini disebut dengan *fair dealing*.

Misalnya, di Kanada, konsep *fair use* mirip dengan *fair use* di Amerika Serikat, tetapi dengan beberapa perbedaan. *Fair dealing* memungkinkan penggunaan materi berhak cipta untuk tujuan seperti penelitian, studi pribadi, kritik, ulasan, dan pelaporan berita, tetapi tidak untuk tujuan komersial.

Sementara itu di Inggris, *fair dealing* memperbolehkan penggunaan materi berhak cipta secara terbatas untuk tujuan seperti penelitian, studi pribadi, kritik, ulasan, dan pelaporan berita. Namun, sejauh mana penggunaan dan apakah itu dipertimbangkan sebagai *fair dealing* dapat bergantung pada faktor-faktor seperti jumlah bahan yang digunakan dan pengaruh pasar untuk karya aslinya.

Tetapi, hanya Amerika Serikat dan Israel saja yang sepenuhnya mengakui konsep *fair use*.

Kasus *Totally Not Mark vs Toei Animation* berkisar pada dugaan pelanggaran hak cipta dan penggunaan wajar terkait penggunaan cuplikan dari serial anime "One Piece" dalam video YouTube yang dibuat oleh pembuat konten populer, "Totally Not Mark."

Totally Not Mark atau nama asli Mark Fitzgerald adalah pembuat konten YouTube yang memproduksi video terkait anime, manga, dan budaya pop. Pada tahun 2020, dia membuat serangkaian video yang menganalisis anime "One Piece" dan "Dragon Ball Z", di mana dia menggunakan klip dari acara tersebut untuk mengilustrasikan poinnya sementara Toei Animation, perusahaan yang memproduksi "One Piece" dan "Dragon Ball

Z” mengirimkan pemberitahuan penghapusan konten dengan alasan perlindungan hak cipta untuk 150 video yang memunculkan cuplikan dari “One Piece” dan “Dragon Ball Z”, pihak Toei Animation menyatakan bahwa penggunaan rekaman mereka tanpa izin melanggar hak cipta mereka. Totally Not Mark menanggapi dengan counter-notification, dengan alasan bahwa penggunaan rekamannya merupakan penggunaan yang adil di bawah undang-undang hak cipta AS.

Masalah penggunaan fair use merupakan masalah yang rumit, karena melibatkan keseimbangan antara hak pemilik hak cipta dengan hak pengguna untuk menggunakan hak ciptaan tersebut. Hal ini bisa dilihat dalam perbedaan pemakaian fair use dalam hukum Amerika Serikat (dimana Youtube bermarkas dan berbadan hukum) dengan hukum Jepang (dimana Toei Animation bermarkas dan berbadan hukum).

Menurut pihak Totally Not Mark, berpendapat bahwa penggunaan rekamannya bersifat transformatif, karena dia menggunakannya untuk tujuan kritik dan komentar, yang merupakan contoh klasik dari penggunaan asas fair use. Dia juga berpendapat bahwa penggunaan footage-nya sangat minim dan tidak mempengaruhi potensi pasar anime "One Piece" sehingga menurut hukum Amerika Serikat, dirinya masih berada dalam asas fair use dan tidak melakukan pelanggaran hak cipta kepada Toei Animation.

Sementara pihak dari Toei Animation berpendapat bahwa penggunaan rekaman mereka tanpa izin jelas merupakan pelanggaran hak cipta mereka. Mereka juga berpendapat bahwa penggunaan rekaman yang Totally Not Mark sama sekali tidak transformatif, karena dia hanya menggunakannya untuk mengilustrasikan poinnya dan tidak menambahkan sesuatu yang baru atau transformatif pada karya aslinya. Hal ini sejalan dengan hukum hak cipta Jepang dimana unsur fair use tidak seluas dengan hukum Amerika Serikat. Menurut hukum Jepang, apa yang dilakukan oleh Totally Not Mark tidak termasuk fair use di Jepang dikarenakan tidak digunakan untuk tujuan pendidikan atau penelitian.

Kasus ini mendapat perhatian luas di media sosial dan di kalangan penggemar anime, dengan banyak orang yang mendukung Totally Not Mark dan berpendapat bahwa videonya memberikan wawasan dan analisis berharga tentang “Dragon Ball Z” dan “One Piece” sehingga tidak seharusnya Totally Not Mark mendapatkan tuntutan dari Toei Animation. Untuk menyelesaikan kasus tersebut, Youtube menggunakan sistem penyelesaian sengketa copyright dan memediasi antara pihak Totally Not Mark dengan pihak Toei Animation dan mencapai kesepakatan untuk mencabut tuntutan terhadap video – video milik Totally Not Mark dan memblok video tersebut di region Jepang.

Hal ini diambil untuk menghormati hukum hak cipta yang berlaku di Amerika Serikat dan Jepang dikarenakan video – video yang dibuat oleh Totally Not Mark dianggap masih memenuhi syarat fair use di Amerika Serikat tetapi melanggar copyright di Jepang. Youtube yang merupakan entitas badan hukum di Amerika Serikat menggunakan hukum yang berlaku yakni hukum Amerika Serikat namun juga menghargai hukum hak cipta di Jepang dimana Toei Animation berasal. Keputusan ini menjadi preseden baru dalam sejarah copyright claims di Youtube dimana Youtube masih dapat menggunakan hukum Amerika Serikat untuk melindungi para konten creator namun juga menggunakan hukum dari negara dimana pemilik hak cipta berasal untuk melindungi hak cipta dari para pencipta karya – karya tersebut.

3.2. Bagaimana Indonesia dapat belajar dari kasus ini agar tidak terjadi hal yang serupa?

Youtube di Indonesia merupakan salah satu aplikasi yang sering digunakan oleh masyarakat dengan 139.000.000 (seratus tiga puluh sembilan juta) pengguna menurut Statista dengan berbagai macam konten kreator yang berkreasi di Youtube sesuai dengan minat dari pembuat konten. Beberapa konten yang dibuat menampilkan bahan – bahan yang berhak cipta sehingga dapat menaruh para konten kreator yang menggunakan bahan – bahan tersebut dalam ancaman copyright strike oleh pemilik konten berhak cipta tersebut.

Sesuai dengan kasus Totally Not Mark vs Toei Animation, para konten kreator harus

memeriksa terlebih dahulu konten berhak cipta yang akan digunakan dalam hal siapa pemilik konten dan dimana konten tersebut didaftarkan hak ciptanya sebelum memasukkan konten tersebut kedalam video Youtube. Jika konten tersebut ternyata berada di negara yang tidak mengenai penggunaan fair use, maka akan lebih baik untuk meminta ijin penggunaan konten berhak cipta kepada pemilik konten tersebut untuk menghindari ancaman copyright strike. Selain itu, pemerintah Indonesia sebaiknya merevisi undang – undang hak cipta untuk memuat asas – asas fair use seperti Amerika Serikat dan Israel dengan tujuan untuk melindungi menyeimbangkan kepentingan pemilik hak cipta dan kepentingan publik dalam menggunakan materi berhak cipta secara terbatas dan transformatif dikarenakan publik mendapat manfaat dari penggunaan karya berhak cipta, bahkan jika penggunaan tersebut menurut hukum akan melanggar hak eksklusif pemilik hak cipta. Apa yang terjadi dalam kasus *Totally Not Mark vs Toei Animation* sebaiknya dihindari dikarenakan hal tersebut dapat menghalangi diskusi yang transformatif terhadap bahan material tersebut. Alasan lain dalam revisi tersebut adalah untuk melindungi para konten kreator jika suatu hari terjadi copyright strike terhadap konten yang mereka buat meskipun konten tersebut memenuhi unsur – unsur fair use.

4. KESIMPULAN

Dapat disimpulkan bahwa undang – undang hak cipta di Amerika Serikat dengan Jepang mempunyai perbedaan yang cukup signifikan dalam hal fair use. Amerika Serikat mengakui fair use yang didasarkan dari doktrin common law dan memuat konten – konten seperti komentar, mesin telusur / search engines, kritik, parodi, pelaporan berita, penelitian, dan beasiswa. Agar hal – hal tersebut dianggap sebagai fair use, ada beberapa persyaratan yang harus dipenuhi oleh para pembuat konten yang menggunakan bahan yang berhak cipta. Sementara dalam undang – undang hak cipta di Jepang, Jepang tidak mengenal unsur fair use dalam perundang – undangannya namun mempunyai pemikiran yang lebih sempit dalam hal penggunaan hak cipta yang tidak merugikan pemegang hak cipta yang diatur dalam Bab 5 Limitation of Copyright Undang – undang No.48 Tahun 1970 mengenai Hak Cipta di Jepang. Dalam hukum internasional sendiri, tidak diatur mengenai fair use dalam tiga perjanjian internasional yang berhubungan dengan intellectual property (Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works, Buenos Aires Convention on Literary and Artistic Copyright, dan The Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPS)) sehingga fair use diserahkan kepada negara masing – masing untuk diatur. Hal ini menimbulkan kerancuan hukum dalam kasus *Totally Not Mark vs Toei Animation* dikarenakan Youtube yang merupakan badan hukum berbasis di Amerika Serikat dan Toei Animation yang merupakan badan hukum berbasis di Jepang mempunyai hukum yang berbeda mengenai fair use.

Keputusan Youtube untuk menggunakan kedua hukum tersebut sesuai dengan negara (dimana dengan keputusan ini, video milik *Totally Not Mark* masih dianggap memenuhi persyaratan fair use dalam hukum Amerika Serikat sehingga 150 video yang diberikan copyright strike akhirnya dipulihkan, namun karena video – video tersebut melanggar hak cipta dalam hukum Jepang maka video tersebut diblokir untuk diakses di region Jepang) menjadi preseden baru dalam penyelesaian sengketa copyright di Youtube. Hal ini dianggap sebagai angin segar dalam hal perlindungan fair use dan copyright di Youtube yang dianggap sebagai permasalahan yang kompleks dikarenakan perbedaan yurisdiksi negara.

Pemerintah Indonesia sebaiknya merevisi undang – undang hak cipta untuk memuat asas – asas fair use seperti Amerika Serikat dan Israel dengan tujuan untuk melindungi dan menyeimbangkan kepentingan pemilik hak cipta dan kepentingan publik dalam menggunakan materi berhak cipta secara terbatas dan transformatif dikarenakan publik mendapat manfaat dari penggunaan karya berhak cipta, bahkan jika penggunaan tersebut menurut hukum akan melanggar hak eksklusif pemilik hak cipta. Alasan lain dalam revisi tersebut adalah untuk melindungi para konten kreator jika suatu hari terjadi copyright strike terhadap konten yang mereka buat meskipun konten tersebut memenuhi unsur – unsur fair use.

Sementara untuk para konten kreator harus terlebih dahulu memeriksa konten berhak cipta yang digunakan, hal – hal yang harus diperhatikan seperti siapa pemilik konten tersebut dan di mana hak cipta tersebut didaftarkan sebelum menambahkan konten tersebut ke dalam video YouTube adalah hal yang harus selalu dilakukan. Jika konten tersebut didaftarkan di negara yang tidak mengenal fair use, ada baiknya meminta izin kepada pemilik untuk menggunakan konten berhak cipta guna menghindari ancaman teguran hak cipta dan/atau tuntutan perdata mengenai penyalahgunaan hak cipta.

5. DAFTAR PUSTAKA

Buku

- Aufderheide, Patricia dan Peter Jaszi. *Reclaiming Fair Use: How to Put Balance Back in Copyright*. Chicago : University of Chicago Press. 2011
- Bettig, Ronald V. *Copyrighting Culture: The Political Economy of Intellectual Property*. Boulder : Westview Press. 1996
- Blackshaw, Ian Stewart. *Sports Marketing Agreements: Legal, Fiscal and Practical Aspects*. Berlin : Springer Science & Business Media. 2011
- Burrell, Robert dan Allison Coleman. *Copyright Exceptions: The Digital Impact*. Cambridge : Cambridge University Press. 2005
- Cornish, William. David Llewelyn dan Tanya Aplin. *Intellectual Property: Patents, Copyright, Trademarks and Allied Rights*. Mytholmroyd : Sweet & Maxwell. 2010
- Geller, Paul. *International Copyright Law and Practice*. New Jersey : Matthew Bender & Co Inc. 2009
- Hollaar, Lee Allen. *Legal Protection of Digital Information*. Arlington : Bloomberrg BNA, 2016
- Koepfle, Leo G. *Copyright Protection Throughout the World: Near East, Far East, Africa, Asia, Surinam and Curacao*. Ohio : United States Department of Commerce, Bureau of Foreign and Domestic Commerce.1936
- Office, Japan Patent. *Outline of the Japanese Copyright Law*. Tokyo : Japan Patent Office. 2008
- Writers, Various. *Copyright in 28 jurisdictions worldwide*. London : Law Business Research Ltd. 2012.

Jurnal

- (UNEQ), L'Union des écrivaines et écrivains Québécois. et.al. "Why Canada Should Not Adopt Fair Use: A Joint Submission to the Copyright Consultations". *Magazines Canada*. September 15, 2009.
- Association, The International Communication. "Code of Best Practices in Fair Use for Scholarly Research in Communication". *Center for Media and Social Impact*. Juni 2010
- Band, Jonathan dan Jonathan Gerafi. "The Fair Use/Fair Dealing Handbook". *American University Program on Information Justice and Intellectual Property*. Maret 2013
- Bridy, Annemarie. " Copyright's digital deputies: DMCA-plus enforcement by Internet intermediaries". *Research handbook on electronic commerce law*. 30 September 2016.
- Depoorter, Ben dan Francesco Parisi. "Fair Use and Copyright Protection: A Price Theory Explanation". *International Review of Law and Economics*. Vol. 21 No.4, 2002
- Edwards, Lee dan Giles Moss. "Evaluating justifications of copyright: An exercise in public engagement". *Information, Communication & Society*. Vol 23 No.7. 2020.
- Engle, Eric. "Sony BMG Music Entertainment et al. v. Tannenbaum". *Harvard Journal of Law and Technology*. 17 Oktober 2009.
- Kaye, Bondy Valdovinos dan Joanne E. Gray. "Copyright Gossip: Exploring Copyright Opinions, Theories, and Strategies on YouTube". *SAGE Journals*. 10 Agustus 2021
- Netanei, Neil Weinstock. "Making Sense of Fair Use" *Lewis & Clark Law Review*. Vol 15 No. 3. 2011.
- Reid, Amanda. "Copyright Policy As Catalyst and Barrier to Innovation and Free Expression". *Catholic University Law Review*. Vol 68 No.1. 2019

Samuelson, Pamela. "Unbundling Fair Uses". *Fordham Law Review*. Vol. 77. 2009.

Internet

Ashcraft, Brian. "YouTuber Hit With 150 Copyright Claims For Reviews Featuring Anime Footage" <https://kotaku.com/youtuber-hit-with-150-copyright-claims-for-reviews-feat-1848178180>. diakses pada tanggal 21 Maret 2023

Hooker, Lucy. "How did Google become the world's most valuable company?". <https://www.bbc.com/news/business-35460398>. diakses pada tanggal 21 Maret 2023.

Popper, Ben. "YouTube to the music industry: here's the money". <https://www.theverge.com/2016/7/13/12165194/youtube-content-id-2-billion-paid>. diakses pada tanggal 21 Maret 2023

Statista. "Leading countries based on YouTube audience size as of January 2023(in millions) ". <https://www.statista.com/statistics/280685/number-of-monthly-unique-youtube-users/>. diakses pada tanggal 5 April 2023

Youtube. " What is copyright?". <https://support.google.com/youtube/answer/2797466?hl=en-GB>. diakses pada tanggal 21 Maret 2023

Perjanjian Internasional dan Perundang – undangan

Jepang. *Act No. 48 of 1970 (Copyright Act)*. Subsection 5 Limitations of Copyright

Serikat, Amerika. *the Copyright Act*, pasal 107.