

PROBLEMATIKA HUKUM PEMBAJAKAN KOMIK DIGITAL “SOLO LEVELING” PADA SITUS ILEGAL DI INDONESIA

Tasyah Meyliza¹, Diana Tantri Cahyaningsih²

Fakultas Hukum, Universitas Sebelas Maret

tasyahmeyliza@student.uns.ac.id¹, dianatantri@staff.uns.ac.id²**ABSTRACT**

This research aims to determine and analyze the legal problematic of digital comic piracy “Solo Leveling” on illegal sites in Indonesia. This research is normative legal search or library research conducted by examining legal literature through a statute approach and case approach. This research used literature study as the technique of collecting legal materials, then analyzed by syllogism method. The results of this research indicated there are several legal problems arising from the piracy of digital comics “Solo Leveling” on ilegal sites in Indonesia: the existence of copyright infringement, the emergence of economic losses, limited protection and law enforcement in Indonesia, and the lack of awareness of the Indonesian civilian regarding copyright. Solutions that can be given are evaluation of regulations as well as stricter law enforcement and protection by the Government regarding this issue.

Keywords: *Copyright, Digital Comics, Piracy, Ilegal Sites.*

ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis prolematika hukum pembajakan komik digital “Solo Leveling” pada situs ilegal di Indonesia. Penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif atau penelitian kepustakaan yang dilakukan dengan mengkaji bahan pustaka hukum melalui pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*) dan pendekatan kasus (*Case Approach*). Teknik pengumpulan bahan hukum yang digunakan pada penelitian ini adalah studi kepustakaan, yang kemudian dianalisis dengan metode silogisme. Hasil dari penelitian ini menunjukkan bahwa terdapat problematika hukum yang timbul akibat pembajakan komik digital *Solo Leveling* pada situs ilegal di Indonesia, yakni adanya pelanggaran Hak Cipta, timbulnya kerugian ekonomi, terbatasnya perlindungan dan penegakan hukum di Indonesia, serta kurangnya kesadaran masyarakat Indonesia terkait Hak Cipta. Solusi yang dapat diberikan terhadap problematika hukum atas pembajakan komik digital di Indonesia di antaranya adalah evaluasi terhadap regulasi sekaligus penegakan dan perlindungan hukum yang lebih tegas oleh Pemerintah terkait isu ini.

Kata Kunci: Hak Cipta, Komik Digital, Pembajakan, Situs Ilegal

Article History

Received: Januari 2025

Reviewed: Januari 2025

Published: Januari 2025

Plagiarism Checker No
234 Prefix DOI : Prefix
DOI :

10.8734/CAUSA.v1i2.365

Copyright :

Author Publish by
: CAUSA

This work is licensed under a [Creative Commons Attribution-NonCommercial 4.0 International License](https://creativecommons.org/licenses/by-nc/4.0/)

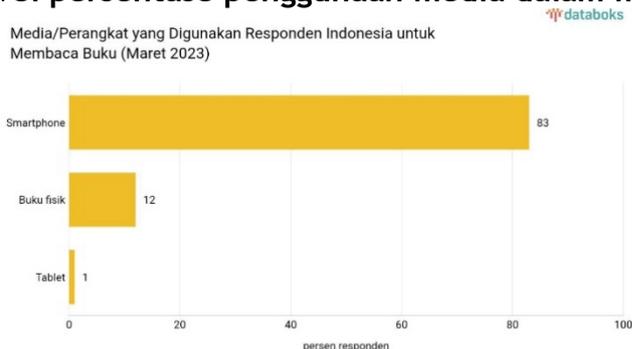
A. PENDAHULUAN

Perkembangan globalisasi adalah suatu hal yang tak dapat dicegah. Kemajuan teknologi tersebut berefek terhadap suatu ruang sosial baru pada masyarakat yang mana memberikan berbagai kemudahan kepada masyarakat untuk saling berkomunikasi dan berinteraksi dari jarak jauh, mengakses informasi dengan cepat, ataupun dapat mengakses konten hiburan dengan mudah (Hapsari & Cahyaningsih, 2024). Kemajuan teknologi juga berpengaruh pada pembaruan ide-ide yang kemudian menghasilkan inovasi-inovasi baru dalam kemudahan hidup manusia yang menyebabkan semua orang berlomba-lomba untuk menghasilkan inovasi-inovasi baru pada saat ini. Demikian, peran dari hak kekayaan intelektual sangat dibutuhkan terhadap berbagai inovasi baru yang telah berkembang.

Menurut Kesowo, hak kekayaan intelektual merupakan aset yang bernilai, karena karya-karya yang telah diciptakan tersebut dibuat dengan pengorbanan banyak tenaga, waktu, maupun biaya (Hidayah, 2017). Hakikatnya, berbagai inovasi baru yang tercipta itu tak luput merupakan hasil dari pemikiran ataupun tenaga manusia. Maka, dapat dikatakan bahwa hak kekayaan intelektual turut berperan penting dalam perkembangan zaman terutama dalam pembaruan ide dan lahirnya berbagai inovasi baru.

WIPO (*World Intellectual Property Organization*) memberikan definisi kekayaan intelektual sebagai kreasi pemikiran yang berupa invensi, sastra, seni, simbol, nama, gambar, dan desain yang diperdagangkan. Salah satu contoh dari kekayaan intelektual tersebut adalah komik. Dalam hal ini, komik merupakan kekayaan intelektual yang berupa gambar. Komik menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) adalah cerita bergambar yang dapat menghibur pembacanya melalui cerita urut yang mudah dicerna dan lucu. Seiring berjalannya teknologi yang semakin mengalami kemajuan, timbul suatu pembaruan dimana hal tersebut membuat media cetak mulai beralih ke media *online*. Tak dapat dipungkiri bahwa banyak orang lebih menyukai proses peralihan media tersebut karena lebih mudah dalam pengaksesannya. Koran, majalah, buku, bahkan komik pun perlahan membuat versi dalam bentuk digital (Hanum & Kurniawan, 2023). Respon masyarakat yang sangat baik dan juga antusias terhadap peralihan ke media digital tersebut, membuat media cetak kini lebih tertinggal. Hal ini dapat dibuktikan dengan grafik di bawah ini:

Gambar 1. Survei persentase penggunaan media dalam membaca buku



Sumber:
Rakuten Insight

Informasi Lain:

(Sumber: databoks.katadata 2023)

Salah satu media yang beralih ke media digital ialah komik. Hal ini selaras dengan teori yang dikemukakan McCloud, bahwa komik akan berkembang dan memiliki kebebasan dalam memperluas batasan fisik bentuknya (Smith & Jennifer, 2006). Komik digital merupakan salah satu media hiburan yang banyak diminati. Di Indonesia, komik digital semakin berkembang setelah munculnya platform Line Webtoon pada tahun 2015 silam. Line Webtoon sendiri merupakan salah satu platform komersialisasi komik digital yang pada awalnya dirilis di Korea Selatan pada tahun 2004 oleh Naver Corporation, yang kemudian merilis Line Webtoon bersama Line Corporation (Shalikhah, 2023). Selain Line webtoon,

terdapat platform lainnya seperti Kakao Page atau kini *rebranding* menjadi Kakao Webtoon. Kakao Webtoon ini berada di bawah naungan Kakao Corporation yang berasal dari Korea Selatan. Berbeda dengan Line Webtoon yang seringkali memuat komik digital karya pencipta lokal, Kakao Webtoon ini cenderung memuat komik digital yang berasal dari Korea Selatan atau sering disebut dengan *manhwa*.

Dampak negatif dari perkembangan teknologi yang berkaitan dengan komik digital ini adalah munculnya pelanggaran hak cipta yang berupa pembajakan komik digital pada situs ilegal tersebut. Pembajakan komik digital pada situs-situs tersebut biasanya tidak disertai dengan kehendak izin dari pencipta komik digital tersebut. Tentu hal tersebut merugikan pencipta, karena selain tidak mendapatkan izin dari penciptanya, situs-situs ilegal tersebut juga memperoleh keuntungan finansial dari iklan yang terpasang dari situs mereka dan juga dari donasi pembaca yang turut mendukung situs-situs ilegal tersebut. Sehingga dapat dikatakan bahwa pembajakan yang dilakukan situs-situs ilegal, merupakan pelanggaran hak cipta berupa penggantian dan pendistribusian karya secara luas serta memperoleh keuntungan ekonomi.

Salah satu judul komik digital yang populer adalah *Solo Leveling*. Pada akhir 2022, karya ini sudah dibaca lebih dari 650 juta kali di platform Kakaopage (Iqbal, 2023). Tak hanya di platform resmi, kepopuleran *Solo Leveling* juga meluas di beberapa situs ilegal seperti di komikindo dan komikcast. Maka dari itu, kepopuleran yang dimiliki *Solo Leveling* membawa keuntungan ekonomi kepada penciptanya maupun situs ilegal yang membajak komik tersebut.

Meskipun demikian, para penggemar komik digital lebih senang mengakses komik digital pada situs ilegal dengan mengesampingkan kenyamanan membaca pada situs ilegal tersebut. Menjamurnya berbagai macam situs ilegal terkait komik digital, berdampak sangat buruk bagi para pencipta karya tersebut yang telah dirugikan. Sehingga, dengan banyaknya situs ilegal yang menjamur tersebut, bagaimanakah prolematika hukum yang timbul terhadap pembajakan komik digital "*Solo Leveling*" pada situs ilegal di Indonesia? Kemudian, bagaimanakah solusi dalam menangani problematika tersebut?

B. METODE PENELITIAN

Metode penelitian terdiri atas jenis penelitian, sifat penelitian, teknik pengumpulan data, dan teknik analisis data. Jenis penelitian pada penelitian ini merupakan penelitian hukum normatif yang bersifat preskriptif dan terapan dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan (*Statute Approach*) dan pendekatan kasus (*Case Approach*). Menurut Peter Mahmud Marzuki, penelitian hukum normatif merupakan suatu proses penelitian dalam menemukan suatu aturan hukum tertentu, prinsip-prinsip hukum, dan juga doktrin-doktrin hukum dalam menjawab isu hukum yang dihadapi (Marzuki, 2014). Kemudian, teknik pengumpulan data yang digunakan Penulis dalam penelitian ini yakni mengumpulkan data-data dari bahan hukum primer dengan menelusuri peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan isu yang diangkat penulis, kemudian dianalisis dengan teknis analisis data berupa metode silogisme. Metode ini bertumpu pada premis mayor yang merupakan aturan-aturan hukum yang berlaku dan juga premis minor yang merupakan fakta hukum dalam pelaksanaan suatu aturan hukum, yang mana kemudian dari kedua premis tersebut ditarik suatu kesimpulan.

C. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

1. Problematika Hukum Pembajakan Komik Digital *Solo Leveling* Pada Situs Ilegal di Indonesia.

Dewasa ini, penggunaan produk digital bukan lagi suatu hal yang asing. Kemajuan teknologi sudah benar-benar masuk dan hidup berdampingan dengan kehidupan manusia tanpa terkecuali, sehingga menciptakan banyak sekali kemudahan yang didapatkan manusia dari adanya kemajuan teknologi tersebut. Akan tetapi, di balik semua

kemudahan tersebut timbul suatu permasalahan baru yang cukup serius, seperti adanya suatu pelanggaran maupun tindak kejahatan secara digitalisasi.

Komik digital merupakan sebuah inovasi baru yang muncul dalam dunia perkomikan. Di Indonesia, perkembangan komik digital semakin meningkat ketika aplikasi Line Webtoon muncul pada tahun 2015 silam. Kemudian, platform lain yang mengkomersialisasikan komik digital secara resmi satu persatu mulai bermunculan di Indonesia, salah satu di antaranya yakni platform Kakao Webtoon.

Dengan perkembangan komik digital yang meningkat, ada banyak sekali komik digital yang sedang populer di Indonesia saat ini. Salah satunya adalah komik yang berjudul *Solo Leveling*. *Solo Leveling* merupakan komik yang berasal dari Korea Selatan yang diterbitkan oleh perusahaan Kakao Corporation dalam platform yang bernama Kakao webtoon. Sampai saat ini, *Solo Leveling* sudah dibaca lebih dari 50 juta kali di platform resminya yakni Kakao Webtoon. Di samping itu, kepopuleran *Solo Leveling* tak hanya diminati pada platform resminya saja, namun juga pada situs ilegal. Ada banyak sekali situs pembajakan komik digital secara ilegal. Dilansir dari situs detik.com, sebuah organisasi yang dibentuk para penerbit manga di Jepang menemukan ada 1.207 situs komik ilegal pada bulan Februari 2024 lalu. Dilansir pula dari situs koreantimes.co, pada 2021 lalu sebuah organisasi di Korea Selatan yang bernama *Korean Foundation for International Cultural Exchange* (KOFICE) melaporkan sebanyak 1.300 lebih situs pembajakan ilegal yang aktif di 30 negara lebih.

Berdasarkan ketentuan Pasal 4 Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (UU Hak Cipta), Hak Cipta merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Dalam ketentuan pasal 9 ayat (1) UU Hak Cipta disebutkan mengenai hak ekonomi Pencipta atau pemegang hak cipta untuk melakukan beerapa hal terhadap ciptaannya, seperti penggandaan dan juga penerjemahan. Lebih lanjut, pada ayat (2) dan (3) Pasal 9 tersebut, disebutkan pula adanya larangan untuk melaksanakan hak ekonomi maupun melakukan penggandaan secara komersial tanpa izin pencipta atau pemegang Hak Cipta.

Beberapa situs ilegal yang membajak komik *Solo Leveling* dalam hal ini telah melanggar hak ekonomi pencipta sebagaimana pada Pasal 9 UU Hak Cipta, yang mana penyedia situs tersebut telah melakukan penggandaan dan penerjemahan ciptaan tanpa izin dari pencipta atau pemilik hak cipta komik *Solo Leveling*. Selain itu, Kepopuleran yang dimiliki *Solo Leveling* membawa pengaruh besar yang tak hanya pada dunia komik digital, namun juga nilai ekonomi yang besar bagi penciptanya dan begitu pula dengan situs-situs ilegal yang membajak *Solo Leveling*. Pengelola situs ilegal yang membajak komik *Solo Leveling* mendapatkan royalti melalui iklan yang dipasang pada situsnya ataupun dari donasi yang diberikan pembaca situs ilegalnya. Sehingga, pengelola situs ilegal ini turut mengurangi pemanfaatan hak ekonomi dari pencipta itu sendiri yakni berupa royalti yang sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 Angka 21 UU Hak Cipta merupakan imbalan atas pemanfaatan hak ekonomi pencipta.

Dilansir dari survei yang dilakukan *Korea Creative Content Agency* (KOCCA) 2024, keuntungan dari pasar situs ilegal sudah mencapai 721.5 miliar won atau sekitar 7 triliun rupiah (Hong, Lee, & Kang, 2024). Dengan keuntungan yang sedemikian banyaknya, pencipta ataupun pemegang hak cipta *Solo Leveling* tidak mendapatkan sepeserpun royalti. Dalam kata lain, situs-situs ilegal yang membajak komik *Solo Leveling* ini telah merugikan pihak pencipta ataupun pemegang hak cipta dari komik tersebut.

Dalam ketentuan Pasal 9 Ayat (2) UU Hak Cipta, disebutkan bahwa setiap orang wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dalam melaksanakan hak ekonomi terhadap suatu karya cipta. Lebih lanjut, hal ini berkaitan dengan pemberian lisensi yang ada pada Pasal 80 Undang-Undang Hak Cipta. Lisensi menurut Pasal 1 Angka 20 Undang-Undang Hak Cipta, adalah izin tertulis yang diberikan kepada pihak lain oleh pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya atau

produk hak terkait dengan syarat tertentu. Dalam ketentuan Pasal 80 Ayat (3) UU Hak Cipta, penerima lisensi dalam komersialisasi suatu ciptaan tersebut berkewajiban untuk memberikan royalti kepada pemberi lisensi.

Maka, situs ilegal yang tidak terikat perjanjian lisensi dengan pencipta *Solo Leveling* tentu tidak memberikan royalti yang mereka dapatkan dari situs tersebut kepada pencipta komik *Solo Leveling*. Demikian, Pencipta maupun Pemegang hak cipta seperti perusahaan dimana *Solo Leveling* diterbitkan tidak memperoleh manfaat ekonomi dari proses pembajakan tersebut.

Pembajakan komik digital *Solo Leveling* yang dilakukan beberapa situs ilegal tentu menjadi tantangan dalam penegakan hukum di Indonesia. Terlebih lagi dengan semakin terbukanya ruang digital yang kian mudah diakses, menimbulkan keuntungan bagi situs ilegal untuk dapat membajak komik *Solo Leveling* dengan mudah. Akan tetapi, jika ditinjau lagi mengenai pembajakan komik digital oleh situs ilegal ini, terbatasnya regulasi pemerintah Indonesia terhadap perlindungan dan penegakan hukum terkait pembajakan komik ilegal juga menjadi suatu permasalahan serius.

Umumnya, perlindungan hukum terhadap suatu permasalahan yakni dengan mengupayakan perlindungan preventif dan juga perlindungan represif. Dalam memberikan upaya perlindungan hukum preventif dan represif, pemerintah dalam Kementrian Komunikasi Informasi yang bekerja sama dengan Kementrian Hukum dan HAM membuat langkah berupa pengawasan terhadap penyebaran suatu konten hak cipta serta memblokir situs-situs ilegal yang melakukan pembajakan komik digital hingga tidak dapat diakses lagi (Iqbal, 2023).

Akan tetapi, upaya yang dilakukan pemerintah tersebut masih kurang efektif. Hal tersebut terbukti dengan masih banyaknya situs ilegal pembajakan komik yang masih beredar dan mudahnya pengaksesan terhadap situs ilegal tersebut. Akibatnya, masyarakat Indonesia yang belum sadar atas perlindungan terhadap hak ekonomi dan hak moral yang terdapat dalam suatu karya cipta komik, secara tidak langsung mendukung keeksistensian situs ilegal tersebut ataupun menjadi pelaku atas tindakan pelanggaran hak cipta ini. Kurangnya kesadaran hukum atas pembajakan dan juga mudahnya pengaksesan ke dalam situs ilegal tersebut menjadi alasan warga Indonesia untuk membaca *Solo Leveling* melalui situs ilegal.

Mengutip dari hasil wawancara dalam Jurnal Hukum dan Kenotariatan kepada Elex Media yang merupakan pemegang lisensi dari banyak komik cetak populer, Elex Media menyebutkan bahwa maraknya pembajakan komik ini menjadi problematika yang akan tumbuh lagi meski sudah diberantas. Metode-metode baru seperti menggunakan alamat situs yang berbeda serta banyaknya pihak yang turut ikut serta dalam pembajakan ini menjadikan pemberantasan atas pembajakan komik tersebut menjadi terhambat di Indonesia (Sutisna & Dirkareszha, 2022).

Dikutip dari sebuah penelitian, banyak responden dari penelitian tersebut memilih untuk membaca komik pada situs ilegal, dikarenakan lebih praktis, memiliki pembaruan yang lebih cepat dibandingkan platform resminya, dan juga gratis (Putri, Mahmud, & Rakhmawati, 2024). Kemudian, dengan melihat banyaknya masyarakat yang mengakses konten ilegal, hal tersebut dapat menjadi motif dan kesempatan bagi para pihak situs ilegal untuk memanfaatkan dan mengembangkan aksinya dengan membajak komik digital. Akibatnya, permintaan yang melonjak atas suatu judul komik seperti *Solo Leveling*, maka akan meningkatkan keuntungan yang diperoleh dari situs ilegal tersebut juga.

2. Solusi Terhadap Problematika Hukum Pembajakan Komik digital *Solo Leveling* pada Situs Ilegal di Indonesia

Pada UU Hak Cipta Indonesia tepatnya pada Pasal 113 Ayat (3), orang yang melakukan tindak pelanggaran hak cipta seperti pembajakan komik digital akan dikenakan sanksi

pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau sanksi denda paling banyak Rp 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah). Pada kenyataannya, tak banyak pelaku pembajakan komik digital dikenakan sanksi sebagaimana disebutkan dalam Pasal 113 Ayat (3) tersebut. Pelaku pembajakan komik digital yang demikian merupakan pengelola situs ilegal tersebut umumnya hanya dikenakan pemblokiran atau penutupan situs sebagaimana pada Pasal 54-56 UU Hak Cipta. Hal itu tentu kurang solutif dan efektif, dikarenakan pengelola situs ilegal tersebut masih dapat membuat situs ilegal yang lebih baru. Oleh karena itu, pemerintah seharusnya dapat lebih tegas dan lebih ketat lagi dalam melakukan pengawasan khususnya pada bidang Hak Cipta yang rentan terjadinya pelanggaran secara digitalisasi.

Pemerintah juga dapat menindak langsung pengelola situs-situs ilegal pembajakan komik digital dengan memberikan sanksi pidana penjara atau denda kepada pengelola situs ilegal tersebut dan tak hanya melakukan pemblokiran maupun penutupan situs saja. Tak hanya itu, pemerintah dalam hal ini juga dapat memberikan arahan kepada masyarakat luas terhadap perlindungan hak cipta agar masyarakat lebih menyadari arti penting suatu perlindungan Hak Cipta. Kesadaran masyarakat yang tinggi diharapkan agar dapat mengurangi angka pengakses situs pembajakan komik ilegal yang kemudian dapat membuat situs-situs ilegal tersebut merugi dan menutup situs dengan sendirinya. Masyarakat Indonesia juga hendaknya dapat lebih bijak dalam mengakses komik digital dengan menggunakan situs yang legal atau resmi.

Kemudian terhadap pihak-pihak yang mendapatkan kerugian atas pembajakan komik *Solo Leveling* oleh situs ilegal, juga dapat mengajukan proses litigasi maupun non litigasi dalam menindaklanjuti pembajakan komik *Solo Leveling* yang dilakukan pelaku. Situs ilegal yang melakukan pembajakan komik digital tersebut tentu dapat dikenakan pidana penjara maupun pidana denda atas pelanggaran yang telah diperbuat.

D. SIMPULAN

Berdasarkan pada hasil penelitian yang ada pada poin sebelumnya, terdapat beberapa problematika hukum yang timbul atas pembajakan komik *Solo Leveling* sebagai salah satu komik digital populer. Pembajakan komik *Solo Leveling* ini menimbulkan pelanggaran hak cipta serta kerugian ekonomi bagi para pihak yang bersangkutan, dimana kerugian-kerugian tersebut juga berdampak pada negara Indonesia. Kemudian, adanya ketertabatan regulasi pemerintah dalam penegakan dan perlindungan hukum, serta kesadaran hukum masyarakat mengenai perlindungan Hak Cipta mengakibatkan pengaksesan situs ilegal yang mudah, membuat masyarakat menjadikan situs ilegal opsi pertama dalam mengakses komik digital. Oleh karena itu, diperlukan adanya evaluasi atas regulasi terkait Hak Cipta di Indonesia dan juga penegasan dalam menindaklanjuti kasus pembajakan komik digital ini dengan tidak hanya memblokir situs-situs ilegal tersebut saja, namun juga dengan memberikan sanksi pidana penjara atau denda terhadap pengelola situs ilegal agar lebih jera.

DAFTAR PUSTAKA

Buku, Jurnal, dan Thesis:

- Hanum, R. & Kurniawan, F. (2023). Pemanfaatan Webtoon sebagai Media Adaptasi dari Komik Cetak. *CoverAge: Journal of Strategic Communication*, 14(1).
- Hapsari, A. M., & Cahyaningsih, D. T. (2024). Perbandingan Pengaturan Hak Cipta Karya Potret Ditinjau dari Hukum Indonesia dan Jepang. *As Syar'1 : Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga*, 6(2), 1814-1825.
- Hidayah, K. (2017). *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Malang: Setara Press.
- Hong, S., Lee, S. W., and Kang, H. (2024). *Influence of Intimacy for Webtoon Creators on Attitudes Toward Illegal Webtoon Consumption: Focusing on the Moderating Effects of Message Framing and Message Subject*. 24th Biennial Conference of the International Telecommunications Society (ITS): "New bottles for new wine: digital transformation demands new policies and strategies", Seoul, Korea, 23-26 June, 2024, International Telecommunications Society (ITS), Calgary.
- Iqbal, S. H. (2023). *Perlindungan Hak Cipta Terhadap Komik Solo Leveling Di Platform Kakaopage Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta* (Skripsi, Universitas Jambi).
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI).
- Marzuki, P. M. (2014). *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana.
- Putri, A. A., Mahmud, Z. M., & Rakhmawati, N. A. (2024). Analisis Faktor Penggunaan Layanan Website Ilegal untuk Membaca Komik Hasil Bajakan atau E-book Piracy oleh Mahasiswa Indonesia. *Etika Teknologi Informasi*, 1(1), 1-7.
- Shalihah, H. N. (2023). *Perilaku Penemuan Informasi Menggunakan Akun @Webcomicfess Pada Komunitas Komik Digital di Twitter* (Skripsi, Universitas Pendidikan Indonesia).
- Slack-Smith & Jennifer, A. (2006). *The practical application of McCloud's horizontal 'Infinite canvas' through the design, composition and creation of an online comic* (Doctoral Dissertation, RMIT University).
- Sutisna, A. E., & Dirkareszha, R. (2022). Optimalisasi Mitigasi Dan Penegakan Hukum Hakcipta Terkait Pembajakan Komik Pada Website Ilegal. *Jurnal Hukum dan Kenotariatan*, 6(2), 769-792.
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Pustaka Maya:

- Muhamad, N. 2023. Mayoritas Orang Indonesia Lebih Suka Baca Buku Lewat Smartphone. Diakses dari <https://databoks.katadata.co.id/teknologi-telekomunikasi/statistik/fa04246cf1ef375/survei-mayoritas-orang-indonesia-lebih-suka-baca-buku-lewat-smartphone> pada tanggal 26 september 2024 pukul 22.07 WIB.
- Astuti, T. Agnes. 2024. Data Terbaru: Situs Pembajakan Manga Ada 1.207 di Dunia. *Detik*. Diakses dari <https://www.detik.com/pop/culture/d-7264238/data-terbaru-situs-pembajakan-manga-ada-1-207-di-dunia> pada tanggal 19 November 2024 pukul 10.15 WIB.
- Haerin, L. 2021. Ilegal 'scanlation' of web Comics Overseas Frustrates Korean Creators. *Koreantimes*. Diakses dari https://www.koreantimes.co.kr/www/culture/2024/07/135_314538.html pada tanggal 19 November pukul 10.16 WIB.