

BAB III

PERKEMBANGAN KOMIK, *SCANLATION*, DAN DONASI DIGITAL

A. Sejarah Perkembangan Komik dan Transformasinya ke Komik Digital

1. Komik Cetak Konvensional

Komik, sebagai medium naratif visual, memiliki sejarah yang kaya dan bervariasi di seluruh dunia. Sejak kemunculannya di abad ke-19, komik telah berkembang dari strip koran sederhana menjadi majalah komik, novel grafis, dan bahkan ensiklopedia visual yang kompleks. Setiap wilayah geografis memiliki karakteristik dan industri komik yang unik, membentuk identitas budaya yang kuat¹¹¹.

a. Komik Amerika Serikat

Di Amerika Serikat, industri komik didominasi oleh genre pahlawan super, yang dipelopori oleh penerbit raksasa seperti Marvel Comics dan DC Comics¹¹². Komik-komik ini seringkali diterbitkan dalam format bulanan atau seri terbatas, dengan narasi yang berkesinambungan dan karakter ikonik yang telah menjadi bagian dari budaya populer global, seperti Superman, Batman, Spider-Man, dan Avengers. Proses produksinya melibatkan spesialisasi tinggi dan alur kerja yang terstruktur: penulis (*scriptwriter*) mengembangkan cerita dan dialog, ilustrator (*penciller*)

¹¹¹ Alfiandi Eka Kusuma dan Adnan Setyoko, "DINAMIKA KOMIK SEBAGAI MEDIA KOMUNIKASI VISUAL," *ASKARA: Jurnal Seni dan Desain* 2, no. 2 (2023): 170–85, <https://doi.org/10.20895/askara.v2i2.1306>. 175

¹¹² Deswandito Dwi Saptanto dan Maya Kurnia Dewi, "Gundala and Gatotkaca in the Concept of Modern Indonesian Superheroes: Comparative Analysis of the Indonesian and American Superheroes," *EduLite: Journal of English Education, Literature and Culture* 5, no. 1 (2020): 136, <https://doi.org/10.30659/e.5.1.136-147>.

membuat sketsa visual dan komposisi halaman, *inker* menebalkan garis dan menambahkan detail, *colorist* menambahkan warna untuk menciptakan suasana dan kedalaman, dan *letterer* menangani penempatan teks dalam balon percakapan serta efek suara. Setiap tahapan ini memerlukan keahlian khusus dan kontribusi kreatif yang dilindungi. Distribusi komik cetak di AS sangat bergantung pada jaringan toko buku komik khusus (*comic shops*), yang berperan sebagai pusat komunitas penggemar dan titik penjualan utama. Toko-toko ini seringkali menawarkan edisi kolektor, varian sampul, dan acara penandatanganan buku yang membangun loyalitas penggemar. Selain itu, komik juga dapat ditemukan di toko buku umum, kios majalah, dan toko kelontong. Model bisnis ini sangat terstruktur, dengan hak cipta yang dilindungi secara ketat oleh hukum federal, memastikan royalti bagi pencipta dan keuntungan bagi penerbit. Sistem ini telah memungkinkan keberlanjutan dan pertumbuhan industri komik selama puluhan tahun.

b. Komik Jepang (*Manga*)

*Manga*¹¹³, istilah untuk komik Jepang, memiliki gaya visual dan naratif yang sangat khas, ditandai dengan panel-panel dinamis, ekspresi emosional yang kuat, dan keragaman genre yang luas mulai dari *shonen* (untuk anak laki-laki, seperti *Dragon Ball*, *One Piece*, *Naruto*), *shojo* (untuk anak perempuan, seperti *Sailor Moon*, *Fruits Basket*), *seinen* (untuk pria dewasa, seperti *Berserk*, *Monster*), *josei* (untuk wanita dewasa, seperti

¹¹³ Arief Ruslan, "KONSTRUKSI MASKULINITAS PADA KOMIK MANGA INDONESIA DI WEBTOON," *Titik Imaji* 3, no. 2 (2021), <https://doi.org/10.30813/.v3i2.2528>. 61

Chihayafuru), hingga *kodomomuke* (untuk anak-anak)¹¹⁴. Industri *manga* adalah salah satu yang terbesar dan paling berpengaruh di dunia, dengan nilai pasar miliaran dolar. *Manga* seringkali diserialisasikan secara mingguan atau bulanan di majalah antologi tebal (seperti *Weekly Shonen Jump*, *Shonen Magazine*, *Shonen Sunday*, atau *Young Jump*), yang dapat mencapai ratusan halaman. Setelah serialisasi, chapter-chapter tersebut kemudian dikumpulkan dalam volume tunggal yang disebut *tankōbon*. Budaya membaca *manga* sangat mengakar di Jepang, didukung oleh jaringan penerbitan yang kuat, toko buku yang tersebar luas, dan sistem perpustakaan yang memfasilitasi akses. Penerbit *manga* Jepang memiliki kontrol ketat atas hak cipta dan lisensi internasional. Mereka secara aktif menjual lisensi kepada penerbit resmi di negara lain (misalnya, Viz Media di AS, Elex Media Komputindo di Indonesia) untuk menerjemahkan, mencetak, dan mendistribusikan karya mereka secara legal, dengan perjanjian royalti yang menguntungkan semua pihak. Sistem ini telah berhasil mengeksport budaya *manga* ke seluruh dunia, menciptakan basis penggemar global yang besar.

c. Komik Korea Selatan (*Manhwa*)

Manhwa adalah istilah untuk komik Korea Selatan. Meskipun memiliki kesamaan visual dengan *manga*, *manhwa* secara tradisional dibaca dari kiri ke kanan. Perkembangan awal *manhwa* berpusat pada media cetak, namun dalam dua dekade terakhir, *manhwa* telah mengalami transformasi

¹¹⁴ Masami Toku, "Shojo Manga! Girls' Comics! A Mirror of Girls' Dreams," *Mechademia* Volume 2 (2007): 19–32.

signifikan ke format digital yang dikenal sebagai *webtoon*¹¹⁵. Transformasi ini akan dibahas lebih lanjut di bagian berikutnya. Industri *manhwa* cetak juga memiliki penerbitan dan distribusi yang terstruktur, dengan perlindungan hak cipta yang berlaku. *Manhwa* cetak seringkali mengangkat genre yang beragam, termasuk drama, romansa, dan fantasi, yang kemudian banyak diadaptasi ke dalam drama televisi Korea yang populer.

d. Komik di Indonesia

Di Indonesia, komik cetak juga memiliki sejarah yang panjang dan dinamis. Dimulai dengan komik lokal pada era 1950-an dan 1960-an yang seringkali mengangkat cerita rakyat, pahlawan super lokal (misalnya Gundala Putra Petir), atau adaptasi sastra¹¹⁶. Sejak era 1990-an, pasar komik Indonesia didominasi oleh terjemahan *manga* Jepang yang diterbitkan secara resmi oleh penerbit-penerbit besar seperti Elex Media Komputindo, Gramedia Pustaka Utama, dan M&C!. Penerbit-penerbit ini memperoleh lisensi resmi dari pemegang hak cipta di Jepang, melakukan penerjemahan, pencetakan, dan pendistribusian secara legal di seluruh Indonesia¹¹⁷. Proses ini melibatkan tim penerjemah, editor, dan desainer grafis yang profesional untuk memastikan kualitas terjemahan dan presentasi visual. Model bisnis ini memastikan bahwa pencipta asli menerima royalti atas karya mereka yang diterbitkan di pasar internasional, sekaligus menyediakan akses legal

¹¹⁵ Wonho Jang dan Jung Eun Song, "Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization," *Kritika Kultura*, no. 29 (Agustus 2017), <https://doi.org/10.13185/KK2017.02908>.

¹¹⁶ Saptanto dan Dewi, "Gundala and Gatotkaca in the Concept of Modern Indonesian Superheroes." 138

¹¹⁷ Irene Hasian dan Andri Sakti Mardika, "Pengaruh Komik Asing terhadap Visualisasi Perkembangan Komik di Indonesia," *Magenta | Official Journal STMK Trisakti* 1, no. 01 (2017): 1–23, <https://doi.org/10.61344/magenta.v1i01.7>. 5

bagi pembaca Indonesia. Keberadaan komik cetak resmi ini menjadi fondasi bagi industri kreatif yang sehat, meskipun kemudian menghadapi tantangan dari fenomena digital.

Secara keseluruhan, model bisnis komik cetak konvensional di seluruh dunia didasarkan pada sistem lisensi dan royalti yang jelas, di mana hak ekonomi pencipta dihormati dan dilindungi oleh undang-undang hak cipta nasional dan perjanjian internasional. Ini adalah ekosistem yang terstruktur dan legal, yang mendukung keberlanjutan industri kreatif dan memberikan insentif bagi para kreator untuk terus menghasilkan karya berkualitas.

2. Transformasi ke Komik Digital

Revolusi digital telah mengubah secara fundamental cara komik diproduksi, didistribusikan, dan dikonsumsi. Internet dan perangkat bergerak (smartphone, tablet) memungkinkan akses konten yang lebih cepat, luas, dan seringkali lebih murah, namun juga membuka celah bagi aktivitas ilegal.

a. Digitalisasi Komik Cetak (*E-comic*)

Langkah awal transformasi adalah digitalisasi komik cetak yang sudah ada ke format elektronik (*e-comic*)¹¹⁸. Banyak penerbit mulai menjual versi digital dari judul-judul populer mereka melalui platform digital resmi seperti *ComiXology* (sekarang bagian dari *Amazon Kindle*), *Google Play Books*, *Apple Books*, atau melalui aplikasi penerbit sendiri. Digitalisasi ini memungkinkan pembaca untuk membeli dan membaca komik langsung di perangkat mereka, menghilangkan kebutuhan akan ruang penyimpanan fisik

¹¹⁸ Ratu Hanum dan Firman Kurniawan, "Pemanfaatan Webtoon sebagai Media Adaptasi dari Komik Cetak," *CoverAge: Journal of Strategic Communication* 14, no. 1 (2023): 25–36, <https://doi.org/10.35814/coverage.v14i1.5327>. 26

dan memungkinkan akses instan ke perpustakaan komik yang luas. Ini juga membuka pasar global, memungkinkan pembaca di berbagai negara untuk mengakses judul-judul dari seluruh dunia dengan mudah, asalkan ada lisensi digital yang tersedia. Format ini seringkali mempertahankan tata letak panel asli, dengan fitur *zoom* dan navigasi halaman.

b. Kemunculan *Webtoon*

1) Definisi *Webtoon*

Istilah *webtoon* berasal dari gabungan dua kata dalam bahasa Inggris, yaitu “*web*” dan “*cartoon*.” Kata “*web*” mengacu pada bentuk publikasi yang menggunakan internet, sedangkan “*cartoon*” menggambarkan jenis visual naratif seperti komik. Jadi, secara harfiah, *webtoon* bisa diartikan sebagai komik yang dipublikasikan secara daring¹¹⁹. Namun, seiring waktu, *webtoon* berkembang menjadi sebuah genre dan bentuk media yang memiliki ciri khas tersendiri, yang membedakannya dari komik digital lainnya. Berbeda dengan komik cetak yang dibaca dari halaman ke halaman secara horizontal, *webtoon* dirancang khusus agar bisa dibaca dengan nyaman di perangkat seluler. Akar sejarah *webtoon* tidak bisa dilepaskan dari peran Korea Selatan sebagai pelopor utama. Pada awal tahun 2000-an, seiring dengan pesatnya adopsi internet, penerbit komik besar seperti Daum dan Naver mulai mengembangkan platform khusus untuk memuat komik yang dapat diakses secara gratis. Inovasi ini menjawab kebutuhan pembaca yang

¹¹⁹ Annisa Fitriana Lestari dan Irwansyah Irwansyah, “LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL,” *SOURCE: Jurnal Ilmu Komunikasi* 6, no. 2 (2020): 134, <https://doi.org/10.35308/source.v6i2.1609>. 138

semakin beralih ke perangkat digital. Format gulir vertikal (*vertical scrolling*) yang menjadi ciri khas *webtoon* lahir dari kesadaran bahwa pengalaman membaca di layar ponsel lebih optimal jika dilakukan dengan menggulir ke bawah, bukan membalik halaman seperti buku cetak. Format visual *webtoon* juga memiliki perbedaan mendasar dari komik cetak atau *webcomic* biasa. Komik cetak, meskipun telah banyak diadaptasi ke format digital, seringkali masih mempertahankan tata letak panel dan alur bacaan horizontal yang sama. Sebaliknya, *webtoon* sengaja dirancang dengan alur vertikal yang panjang dan berkelanjutan. Hal ini memungkinkan narasi mengalir tanpa terputus, memberikan kesan sinematik dan pengalaman yang imersif. Panel-panel komik diletakkan dari atas ke bawah, dan transisi antar panelnya sering kali memanfaatkan ruang kosong untuk menciptakan efek dramatis, ketegangan, atau perubahan adegan yang lebih halus¹²⁰. Karakteristik utama *webtoon* yang membedakannya dengan komik lainnya tidak hanya terletak pada format vertikalnya. Distribusi digital menjadi elemen kunci yang memungkinkan *webtoon* menjangkau audiens global dengan cepat. Melalui platform terpusat seperti *Naver Webtoon* dan *Kakao Webtoon*, kreator dapat mengunggah karyanya dan secara instan diakses oleh jutaan pembaca di seluruh dunia. Selain itu, *webtoon* juga dikenal dengan fitur interaktivitasnya, di mana pembaca dapat memberikan komentar, *like*, atau bahkan berinteraksi dengan kreator. Fitur ini menciptakan komunitas

¹²⁰ Lestari dan Irwansyah, "LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL."

yang kuat dan memungkinkan umpan balik secara *real-time*, sebuah elemen yang jarang ditemukan pada komik cetak. Perkembangan *webtoon* telah membawa dampak signifikan pada industri hiburan digital global. Di Korea Selatan, *webtoon* bukan hanya menjadi format komik populer, melainkan juga sumber utama bagi industri film, serial drama, dan game¹²¹. Banyak drama Korea yang sukses, seperti *Itaewon Class*, *Sweet Home*, dan *True Beauty*, merupakan hasil adaptasi dari *webtoon*. Fenomena ini menunjukkan peran *webtoon* sebagai inti dari ekosistem konten digital, di mana sebuah cerita dapat berekspansi ke berbagai media lain. Pengaruh ini juga meluas ke Jepang, di mana *webtoon* mulai menyaingi popularitas manga, serta di Indonesia, di mana platform *webtoon* lokal dan terjemahan asing tumbuh pesat. Seiring dengan popularitasnya, ekosistem *webtoon* telah memengaruhi perilaku konsumsi masyarakat. Kemudahan akses melalui perangkat seluler memungkinkan pembaca untuk menikmati konten di mana saja dan kapan saja. Model bisnis "baca gratis dengan iklan" atau "baca sebagian, bayar untuk lanjut" juga telah membentuk kebiasaan baru di mana pembaca lebih sering mengonsumsi konten digital dalam format porsi kecil. Ekosistem ini juga menciptakan peluang bagi kreator lokal untuk mempublikasikan karyanya dan membangun basis penggemar tanpa perlu melalui proses penerbitan tradisional yang panjang dan rumit.

¹²¹ Jang dan Song, "Webtoon as a New Korean Wave in the Process of Glocalization." 170

2) Kebijakan dan *Term of Use* Webtoon

Setiap platform digital, termasuk platform *webtoon*, memiliki seperangkat aturan dan persyaratan yang harus dipatuhi oleh setiap penggunanya¹²². Aturan ini dikenal sebagai *Terms of Use (ToU)*, atau dalam bahasa Indonesia sering disebut Syarat dan Ketentuan Layanan. *ToU* adalah dokumen legal yang mengatur hubungan kontraktual antara pengguna (individu yang mengakses layanan) dan penyedia platform. Tujuan utamanya adalah untuk melindungi kepentingan semua pihak yang terlibat dalam ekosistem digital tersebut, termasuk penyedia layanan, pemegang hak cipta, dan pengguna. Tujuan utama dari adanya *ToU* dalam konteks platform *webtoon* adalah untuk menciptakan lingkungan yang adil dan aman. Secara spesifik, *ToU* berfungsi untuk melindungi hak cipta dari kreator dan penerbit resmi. Dengan adanya *ToU*, platform dapat menegaskan bahwa konten yang diunggah dan tersedia di dalamnya dilindungi oleh hak cipta. Hal ini mencegah pengguna untuk mendistribusikan ulang, menggandakan, atau memodifikasi karya tanpa izin. Selain itu, *ToU* juga mengatur hak dan kewajiban pengguna, seperti ketentuan mengenai privasi data, batasan usia, dan larangan untuk melakukan aktivitas ilegal di dalam platform. Secara umum, *Terms of Use* pada platform webtoon besar seperti *Naver Webtoon* atau *Kakao Webtoon* memuat beberapa poin utama yang

¹²² Nadia Istiani Zagita dan Rudi Sukandar, "Pandangan Masyarakat Indonesia Terhadap Budaya Korea Selatan: Studi Kasus Manhwa Noblesse pada Aplikasi Line Webtoon," *COMMENTATE: Journal of Communication Management* 1, no. 1 (2021): 78, <https://doi.org/10.37535/103002120216>. 81

relevan dengan hak cipta dan distribusi konten. Salah satu poin terpenting adalah pembatasan lisensi. Platform biasanya menegaskan bahwa mereka memiliki lisensi terbatas untuk menampilkan dan mendistribusikan karya, sementara hak cipta tetap sepenuhnya berada di tangan kreator. Poin lain yang sangat krusial adalah larangan distribusi ulang atau modifikasi tanpa izin. *ToU* secara eksplisit melarang pengguna untuk mengunduh, menyalin, menerjemahkan, atau mempublikasikan ulang konten yang ada di platform¹²³. Aturan ini merupakan benteng hukum pertama yang digunakan oleh platform untuk menindak pelanggaran hak cipta yang terjadi di luar ekosistem resminya. Sifat kontraktual dari *Terms of Use* menjadi penting dalam kerangka hukum. *ToU* pada dasarnya adalah perjanjian baku yang mengikat pengguna sejak mereka mengklik tombol “setuju” saat mendaftar atau menggunakan layanan. Perjanjian ini merupakan bentuk kesepakatan satu arah, di mana pengguna secara sukarela menerima semua syarat yang ditetapkan oleh penyedia layanan. Meskipun pengguna tidak memiliki kesempatan untuk bernegosiasi, dalam banyak yurisdiksi, *ToU* dianggap sah secara hukum selama tidak bertentangan dengan undang-undang yang berlaku. Oleh karena itu, pelanggaran terhadap *ToU* dapat dianggap sebagai wanprestasi atau perbuatan melawan hukum yang memberikan hak bagi platform untuk mengambil tindakan, termasuk memutus akses layanan. Dalam kerangka regulasi hukum positif, *Terms of Use* platform *webtoon*

¹²³ Lestari dan Irwansyah, “LINE WEBTOON SEBAGAI INDUSTRI KOMIK DIGITAL.”

memiliki keterkaitan erat dengan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) dan Undang-Undang Hak Cipta (UUHC). Poin-poin dalam *ToU* yang melarang duplikasi dan distribusi konten ilegal¹²⁴ merupakan penjabaran teknis dari pasal-pasal dalam UU ITE yang melarang perbuatan transmisi dokumen elektronik tanpa hak. Demikian pula, larangan pelanggaran hak cipta dalam *ToU* sejalan dengan pasal-pasal dalam UUHC yang melindungi hak eksklusif pencipta. Dengan demikian, *ToU* tidak hanya menjadi perjanjian internal, melainkan juga perpanjangan tangan dari regulasi hukum nasional yang berlaku. Pemahaman terhadap *Terms of Use* juga memberikan perspektif mengenai dampak kebijakan ini terhadap praktik penerjemahan dan distribusi konten secara tidak resmi. Dengan adanya larangan yang tegas, setiap kegiatan penerjemahan dan distribusi *webtoon* di luar platform resmi, meskipun dilakukan dengan niat baik, secara otomatis melanggar *ToU*. Ini berarti bahwa penerjemah ilegal tidak hanya melanggar hak cipta penerbit, tetapi juga melanggar perjanjian yang mereka setuju saat mengakses konten. Hal ini menempatkan kegiatan mereka dalam posisi yang tidak dapat dibenarkan dari segi legalitas kontrak¹²⁵.

¹²⁴ LINE WEBTOON, "Syarat Penggunaan," <https://www.webtoons.com/id/terms#>. Diakses pada 19 Agustus 2025 pukul 23.00 Wita

¹²⁵ LINE WEBTOON, "Syarat Penggunaan." Diakses pada 19 Agustus 2025 pukul 23.00 Wita

B. Fenomena Penerjemah Ilegal (*Scanlation*), Motivasi Pelaku, dan Ekosistemnya

Fenomena penerjemah ilegal, yang secara umum dikenal dengan istilah "*scanlation*" (gabungan dari *scanning* dan *translation*), adalah praktik menerjemahkan dan mendistribusikan komik (terutama *manga* dan *manhwa*) dari bahasa aslinya ke bahasa lain tanpa izin dari pemegang hak cipta¹²⁶. Praktik ini berkembang pesat seiring dengan perkembangan komik digital dan telah menjadi tantangan serius bagi industri kreatif global.

1. Definisi dan Karakteristik *Scanlation*

Scanlation adalah proses kompleks yang melibatkan beberapa tahapan, semuanya dilakukan tanpa otorisasi dari pemegang hak cipta asli. Proses ini umumnya dilakukan oleh kelompok-kelompok sukarelawan yang terorganisir secara daring, seringkali dengan pembagian tugas yang jelas¹²⁷:

a. Akuisisi *Raw*

Tim *scanlation* memperoleh salinan "mentah" (*raw*) dari komik asli. Ini bisa berupa pemindaian (*scanning*) dari majalah komik cetak yang baru rilis di negara asalnya (misalnya, Jepang atau Korea), atau mengunduh dari platform digital resmi (seringkali dengan cara mengakali sistem, menggunakan akun berbayar, atau bahkan dari *leaks*). Kualitas *raw* sangat menentukan kualitas akhir *scanlation*.

¹²⁶ Meyliza dan Cahyaningsih, *Problematika Hukum Pembajakan Komik Digital "Solo Leveling" Pada Situs Ilegal Di Indonesia*. 85

¹²⁷ Sutisna dan Dirkareshza, *OPTIMALISASI MITIGASI DAN PENEGAKAN HUKUM HAK CIPTA TERKAIT PEMBAJAKAN KOMIK PADA WEBSITE ILLEGAL*, t.t. 773

b. *Cleaning dan Redrawing*

Halaman-halaman yang dipindai atau diunduh seringkali memerlukan pembersihan digital. Teks asli dan efek suara dalam bahasa asing dihapus, dan area di bawah teks tersebut digambar ulang (*redrawing*) agar terlihat rapi dan siap untuk teks terjemahan. Proses ini membutuhkan keterampilan digital art dan penggunaan perangkat lunak seperti *Adobe Photoshop* atau *GIMP*. Tujuannya adalah membuat halaman terlihat seolah-olah memang dirancang untuk bahasa target.

c. Penerjemahan (*Translation*)

Teks asli dari balon percakapan, narasi, dan efek suara diterjemahkan ke bahasa target (misalnya, Bahasa Indonesia atau Bahasa Inggris)¹²⁸. Penerjemah dalam tim ini biasanya adalah penggemar yang fasih dalam bahasa sumber (Jepang, Korea, atau Tiongkok) dan bahasa target, serta memiliki pemahaman mendalam tentang nuansa budaya dan genre komik yang diterjemahkan. Akurasi dan naturalitas terjemahan sangat bervariasi antar tim.

d. *Typesetting*

Teks terjemahan kemudian ditempatkan ke dalam balon percakapan dan area narasi pada halaman komik yang telah dibersihkan. Proses ini melibatkan pemilihan *font* yang sesuai dengan gaya komik asli, penyesuaian ukuran teks agar mudah dibaca, dan penempatan yang estetis agar tidak

¹²⁸ Sutisna dan Dirkareshza, *OPTIMALISASI MITIGASI DAN PENEGAKAN HUKUM HAK CIPTA TERKAIT PEMBAJAKAN KOMIK PADA WEBSITE ILLEGAL*, t.t. 770

menutupi gambar penting. *Typesetting* yang buruk dapat merusak pengalaman membaca.

c. Distribusi

Setelah semua tahapan selesai, *chapter* komik hasil *scanlation*¹²⁹ diunggah ke situs *web* khusus *scanlation* atau *aggregator*, forum penggemar, atau platform berbagi file, di mana ia dapat diakses secara gratis oleh publik. File seringkali tersedia dalam format gambar (JPEG, PNG) yang dibundel dalam arsip (ZIP, RAR) atau langsung ditampilkan di pembaca online.

Karakteristik utama *scanlation* yang membedakannya dari terjemahan resmi ialah dilakukan tanpa adanya izin resmi dari pemegang hak cipta, disebarluaskan secara gratis dan cepat, dikerjakan oleh komunitas penggemar non-komersial, dan memiliki kualitas yang bervariasi.

2. Motivasi Pelaku *Scanlation*

Motivasi di balik praktik *scanlation* sangat beragam, seringkali didorong oleh faktor-faktor non-finansial yang berakar pada budaya penggemar, namun juga dapat bergeser ke arah keuntungan tidak langsung atau pengakuan¹³⁰.

a. Kecintaan terhadap Karya dan Keinginan Berbagi

Banyak *scanlator* terdorong oleh kecintaan terhadap komik tertentu dan keinginan untuk membagikannya kepada pembaca yang tidak memahami bahasa aslinya. Motivasi ini muncul dari apresiasi terhadap

¹²⁹ Sutisna dan Dirkareshza, *OPTIMALISASI MITIGASI DAN PENEGAKAN HUKUM HAK CIPTA TERKAIT PEMBAJAKAN KOMIK PADA WEBSITE ILLEGAL*, t.t. 774

¹³⁰ Muhamad Rizki Kurnia dkk., “Legalitas Manga-Scanlation pada Komik/Manga Online di Situs Mangaku.Live Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta,” *SUPREMASI : Jurnal Hukum* 5, no. 2 (2023): 159–74, <https://doi.org/10.36441/supremasi.v5i2.1142>. 163

karya, semangat budaya dan dorongan untuk memperluas komunitas penggemar, bukan karena niat melanggar hukum.

b. Kecepatan Akses dan Kesenjangan Waktu Rilis Resmi

Motivasi utama pembaca mengakses *scanlation* adalah keinginan mendapatkan chapter terbaru dengan cepat. Rilis resmi sering memakan waktu lama karena proses penerjemahan dan distribusi, sementara *scanlation* menyediakannya dalam hitungan jam atau hari setelah terbit di negara asal. Kesenjangan waktu ini mendorong pembaca yang tidak sabar, karena penundaan dianggap mengurangi antusiasme dan pengalaman membaca¹³¹.

c. Ketersediaan Konten yang Tidak Resmi Diterbitkan

Scanlation sering dianggap sebagai upaya “menyelamatkan” komik yang tidak tersedia secara resmi di suatu negara, baik karena pasar yang kecil, genre yang niche, masalah lisensi, atau sudah tidak dicetak lagi. Melalui *scanlation*, karya-karya ini tetap dapat diakses oleh penggemar internasional meskipun akses legalnya sulit atau tidak tersedia.

d. Pembelajaran Bahasa dan Peningkatan Keterampilan

Bagi sebagian pelaku, proses *scanlation* adalah cara praktis dan imersif untuk melatih dan meningkatkan kemampuan bahasa asing mereka (terutama Jepang dan Korea), serta keterampilan desain grafis, editing gambar, dan *typesetting* menggunakan perangkat lunak profesional. Ini

¹³¹ Yumna Luqyana Tanjung dan Noor Azizah, “Penyalahgunaan *Scanlation* Menurut Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual,” *As-Syar i: Jurnal Bimbingan & Konseling Keluarga* 6, no. 1 (2024): 642–50, <https://doi.org/10.47467/as.v6i1.2038>. 643

menjadi semacam "proyek pribadi" yang produktif, di mana mereka dapat mengaplikasikan ilmu yang dipelajari dan membangun portofolio keterampilan digital.

e. Pembentukan Komunitas Penggemar dan Pengakuan

Scanlation seringkali menjadi kegiatan komunitas yang kuat. Pelaku merasa menjadi bagian dari kelompok yang saling mendukung, berbagi minat yang sama, dan berkontribusi pada penyebaran budaya pop. Interaksi dalam tim dan dengan pembaca membangun rasa kebersamaan, loyalitas, dan pengakuan atas usaha mereka. Mendapatkan *feedback* positif atau ucapan terima kasih dari ribuan pembaca bisa menjadi motivasi yang kuat¹³².

Meskipun motivasi ini mungkin tampak "mulia" dari perspektif penggemar atau pelaku, esensinya tetap merupakan pelanggaran hak cipta yang merugikan pemegang hak cipta dan industri penerbitan resmi. Motivasi non-finansial ini seringkali menjadi justifikasi bagi pelaku, namun keberadaan sistem donasi menunjukkan adanya insentif ekonomi, meskipun tidak dalam bentuk penjualan langsung, yang memungkinkan keberlanjutan praktik ilegal ini.

3. Ekosistem *Scanlation*

Ekosistem *scanlation* adalah jaringan kompleks yang melibatkan berbagai pihak dan platform yang saling terkait, memungkinkan praktik penerjemahan ilegal berlangsung dan berkembang secara global. Sifatnya yang

¹³² Iqbal, "PERLINDUNGAN HAK CIPTA TERHADAP KOMIK SOLO LEVELING DI PLATFORM KAKAOPAGE BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA." 56

terdesentralisasi dan seringkali anonim membuatnya sulit untuk diberantas sepenuhnya¹³³.

a. Situs *Web Scanlation*/Aggregator

Ini adalah platform utama tempat hasil *scanlation* diunggah dan diakses oleh publik. Situs-situs ini bertindak sebagai "perpustakaan" digital raksasa untuk komik-komik yang diterjemahkan secara ilegal. Contoh global termasuk MangaDex, Bato.to, MangaNelo, atau situs-situs lokal di berbagai negara yang menargetkan audiens spesifik. Mereka meng-*host* file komik (seringkali dalam jumlah besar), menyediakan antarmuka pembaca *online* yang nyaman, dan mengorganisir chapter berdasarkan judul, genre, atau status rilis. Banyak situs aggregator mendapatkan pendapatan dari iklan pop-up, iklan *banner* yang agresif, atau bahkan dari donasi langsung kepada pengelola situs¹³⁴. Mereka seringkali tidak memiliki hak cipta atas konten yang mereka *host*, dan beroperasi di wilayah hukum yang sulit dijangkau oleh pemegang hak cipta asli, atau mengklaim sebagai "hanya penyedia tautan" untuk menghindari tanggung jawab hukum.

b. Sumber Dana (Donasi)

Untuk menutupi biaya operasional (seperti pembelian *raw* komik asli, biaya *hosting* situs, *software* editing, atau bahkan sebagai bentuk "gaji" bagi para sukarelawan), banyak tim *scanlation* membuka saluran donasi digital. Ini adalah titik fokus penelitian ini, karena donasi ini menjadi sumber

¹³³ Yumna Luqyana Tanjung dan Noor Azizah, "Penyalahgunaan Scanlation Menurut Fatwa MUI No. 1/MUNAS VII/MUI/5/2005 Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual." 643

¹³⁴ Meyliza dan Cahyaningsih, *PROBLEMATIKA HUKUM PEMBAJAKAN KOMIK DIGITAL "SOLO LEVELING" PADA SITUS ILEGAL DI INDONESIA*. 40

pendanaan utama yang memungkinkan kelangsungan aktivitas ilegal. Donasi ini seringkali dikumpulkan melalui platform seperti Trakteer, Saweria, atau transfer langsung.

c. Pembaca/Konsumen

Audiens utama yang mengakses dan mengonsumsi hasil *scanlation*. Mereka adalah pendorong permintaan yang tinggi terhadap konten yang cepat dan gratis. Sebagian dari mereka juga menjadi donatur, secara sadar atau tidak sadar mendukung aktivitas ilegal. Mereka seringkali membentuk komunitas penggemar yang loyal dan berinteraksi aktif dengan tim *scanlation*.

Ekosistem ini menciptakan tantangan besar bagi penegakan hak cipta karena sifatnya yang terdesentralisasi, global, dan seringkali anonim. Upaya penutupan satu situs seringkali hanya menyebabkan munculnya situs baru atau berpindahnya aktivitas ke platform lain, menunjukkan ketahanan ekosistem ini dalam menghadapi tekanan hukum dan etika.

C. Praktik Donasi Digital: Platform, Metode, Pola Ajakan, dan Fitur-Fitur Eksklusif

1. Platform dan Metode Donasi

Praktik donasi digital telah menjadi tulang punggung finansial bagi sebagian besar penerjemah ilegal, memungkinkan mereka untuk mempertahankan operasional dan bahkan memperoleh keuntungan pribadi yang signifikan. Mekanisme donasi ini bervariasi tergantung pada platform

yang digunakan, namun memiliki pola umum dalam ajakan dan insentif yang ditawarkan yang secara strategis dirancang untuk mengaburkan batas antara dukungan sukarela dan transaksi komersial. Fenomena ini muncul dan berkembang pesat seiring dengan adopsi teknologi finansial yang mempermudah transfer dana antar individu¹³⁵. Platform-platform ini, meskipun dirancang untuk tujuan yang sah, telah disalahgunakan sebagai perantara yang efektif untuk memonetisasi aktivitas ilegal, menciptakan sebuah ekosistem ekonomi yang sulit dilacak dan diatur. Donasi kepada penerjemah ilegal umumnya difasilitasi oleh platform donasi digital yang populer di Indonesia, seperti Trakteer.id dan Saweria.co, serta metode transfer langsung melalui QRIS atau dompet digital (e-wallet).

Trakteer.id, misalnya, menggunakan metafora “mentraktir kopi” sebagai representasi nominal uang, menciptakan kesan ringan dan informal dalam transaksi. Penerjemah ilegal mendaftar sebagai kreator dan membagikan tautan donasi di setiap rilis bab komik, mengundang pembaca untuk memberikan dukungan finansial. Saweria.co menawarkan halaman donasi yang dapat dikustomisasi dan dikenal dengan notifikasi real-time yang muncul saat ada donasi, sehingga memberikan sensasi interaksi langsung antara donatur dan penerima. Selain itu, penggunaan QRIS atau transfer langsung ke rekening bank pribadi semakin mempermudah proses donasi, menghilangkan perantara dan meningkatkan anonimitas, yang seringkali menjadi daya tarik bagi donatur dan penerima. Platform-platform ini pada dasarnya hanya menyediakan

¹³⁵ Muhamad Danuri, *Perkembangan Dan Transformasi Teknologi Digital*, 2019. 117

infrastruktur teknis untuk transfer dana, tetapi minim dalam melakukan verifikasi terhadap legalitas atau etika dari kegiatan yang didukung oleh dana tersebut¹³⁶.

Hal ini menciptakan celah hukum yang dimanfaatkan oleh para penerjemah ilegal untuk membiayai operasi mereka dengan aman. Pemilihan platform donasi digital ini tidaklah tanpa alasan. Platform seperti Trakteer dan Saweria menawarkan kemudahan integrasi dengan berbagai media sosial dan situs web, memungkinkan para penerjemah ilegal untuk menyisipkan tautan donasi mereka secara strategis di mana pun mereka mendistribusikan konten. Kemudahan ini, ditambah dengan sistem pembayaran yang beragam dan akomodatif—mulai dari transfer bank konvensional hingga dompet digital populer—memastikan bahwa donatur dari berbagai latar belakang dapat dengan mudah memberikan kontribusi¹³⁷. Prosesnya seringkali hanya membutuhkan beberapa klik atau pemindaian kode QR, yang menghilangkan hambatan-hambatan yang mungkin ada dalam transaksi tradisional, seperti kerumitan transfer antar bank atau pengisian formulir yang panjang.

Selain itu, platform-platform ini juga menawarkan fitur-fitur yang mendukung narasi donasi. Adanya fitur untuk menulis pesan singkat dari donatur ke penerima, atau notifikasi yang muncul di layar, menciptakan kesan bahwa donasi adalah sebuah interaksi personal dan langsung antara penggemar

¹³⁶ Jeremias Palito dkk., “Pertanggungjawaban Hukum Platform Donation-Based Crowdfunding Berbasis Sistem Elektronik Terhadap Para Pihak Yang Terlibat Di Indonesia,” *Kadarkum: Jurnal Pengabdian Kepada Masyarakat* 2, no. 1 (2021): 28, <https://doi.org/10.26623/kdrkm.v2i1.3223>. 30

¹³⁷ Palito dkk., “PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM PLATFORM DONATION-BASED CROWDFUNDING BERBASIS SISTEM ELEKTRONIK TERHADAP PARA PIHAK YANG TERLIBAT DI INDONESIA.” 31

dan kreator. Hal ini secara efektif membangun ikatan emosional dan komunitas, yang pada akhirnya mendorong lebih banyak orang untuk berdonasi. Penggunaan istilah-istilah yang tidak formal seperti “traktir” atau “dukung kami” juga secara psikologis mengurangi stigma yang mungkin melekat pada transaksi yang mendukung aktivitas ilegal. Meskipun platform-platform ini pada dasarnya legal, mereka memiliki tanggung jawab etis dan hukum yang semakin besar untuk memastikan bahwa layanan mereka tidak disalahgunakan¹³⁸.

Kurangnya mekanisme verifikasi yang ketat memungkinkan para penerjemah ilegal untuk beroperasi tanpa hambatan. Mereka dapat dengan mudah mendaftar sebagai kreator, menghubungkan akun pembayaran mereka, dan mulai mengumpulkan dana dari aktivitas ilegal. Jika platform tidak mengambil tindakan pencegahan atau penindakan setelah menerima laporan yang valid dari pemegang hak cipta, mereka berisiko dianggap sebagai pihak yang memfasilitasi perbuatan melawan hukum. Oleh karena itu, tantangan terbesar bagi platform ini adalah menyeimbangkan antara kemudahan akses bagi pengguna yang sah dengan tanggung jawab untuk mencegah penyalahgunaan oleh pihak yang tidak bertanggung jawab, yang pada akhirnya dapat merusak reputasi dan legalitas mereka sendiri.

2. Pola Ajakan Donasi

Praktik donasi kepada penerjemah ilegal tidak hanya bergantung pada ketersediaan platform, tetapi juga sangat dipengaruhi oleh pola ajakan yang

¹³⁸ Hazimah, “Trakteer dan Saweria, Platform Crowdfunding Terlaris untuk Support Content Creator.”

digunakan. Pola ajakan ini secara strategis dirancang untuk meminimalkan kesan ilegal dan memaksimalkan partisipasi finansial dari audiens. Narasi yang dibangun bertujuan untuk menggeser persepsi publik dari "membayar jasa ilegal" menjadi "mendukung komunitas" atau "memberikan apresiasi sukarela". Salah satu pola ajakan yang paling umum adalah ajakan yang bersifat eksplisit namun tetap berbalut etika komunitas. Frasa seperti "Bantu kami agar tetap semangat menerjemahkan!" atau "Dukungan Anda sangat berarti bagi kami" sering kali ditemukan di setiap akhir bab atau di profil penerjemah.

Ajakan ini memosisikan donasi sebagai bentuk apresiasi atas kerja keras, waktu, dan energi yang telah dicurahkan oleh penerjemah. Narasi ini sangat efektif karena menyentuh sisi emosional pembaca¹³⁹. Pembaca merasa bersalah atau berutang budi karena telah menikmati konten gratis, sehingga mereka terdorong untuk memberikan donasi sebagai bentuk imbalan moral. Selain itu, donasi juga sering dikaitkan dengan pembiayaan kegiatan teknis atau operasional yang tidak terlihat oleh pembaca. Para penerjemah sering mengklaim donasi digunakan untuk membeli komik mentah (raw), membayar biaya hosting situs, atau membeli perangkat lunak editing yang diperlukan.

Klaim ini bertujuan memberikan kesan transparansi dan kebutuhan finansial yang nyata, meskipun pada dasarnya mendanai aktivitas yang melanggar hak cipta. Dengan mengalihkan fokus dari penerjemahan ilegal ke "biaya operasional," penerjemah berhasil menciptakan justifikasi bagi donatur. Donatur merasa bahwa uang mereka digunakan untuk tujuan yang sah dan

¹³⁹ Dwinita Laksmidewi Dan Reinandus Aditya Gunawan, "Pengaruh Daya Tarik Perasaan Bersalah Dalam Pesan Donasi Terhadap Perilaku Donasi Konsumen," *Mix: Jurnal Ilmiah Manajemen* 11, No. 1 (2021): 22, <https://doi.org/10.22441/Mix.2021.V11i1.002>. 24

esensial, padahal pada kenyataannya mereka sedang membiayai sebuah kejahatan. Pola ajakan yang lebih canggih lagi adalah janji kecepatan dan kualitas. Beberapa penerjemah menjanjikan rilis bab yang lebih cepat atau peningkatan kualitas terjemahan jika target donasi tertentu tercapai.

Contohnya, narasi seperti: “Jika donasi mencapai RpX, bab berikutnya akan rilis lebih cepat!” Praktik ini secara efektif mengaitkan donasi dengan hasil konkret, memperkuat motivasi pembaca untuk berdonasi karena mereka merasa kontribusi mereka akan memberikan manfaat langsung dan nyata dalam bentuk kepuasan instan. Model ini meniru sistem “fast pass” yang digunakan oleh platform legal, tetapi beroperasi di luar koridor hukum dan etika. Pola ajakan yang paling efektif adalah yang bersifat empatik dan personal. Narasi seperti “Traktir kami kopi agar bisa lembur!” atau “Donasi untuk mie instan malam ini!” digunakan untuk membangun simpati dan hubungan personal dengan pembaca. Pendekatan ini memanusiakan para penerjemah, mengubah mereka dari sosok anonim di balik layar menjadi individu yang bekerja keras dan membutuhkan dukungan. Dengan menempatkan diri mereka sebagai individu yang rentan, penerjemah berhasil memunculkan kesan bahwa donasi adalah bentuk dukungan terhadap orang yang bekerja keras, bukan sebuah tindakan ilegal¹⁴⁰. Pola ajakan ini sangat efektif dalam membangun komunitas yang loyal, yang tidak hanya berdonasi karena ingin konten yang cepat, tetapi juga karena merasa memiliki hubungan personal dengan penerjemah.

¹⁴⁰ Dwinita Laksmidewi Dan Reinandus Aditya Gunawan, “Pengaruh Daya Tarik Perasaan Bersalah Dalam Pesan Donasi Terhadap Perilaku Donasi Konsumen,” *Mix: Jurnal Ilmiah Manajemen* 11, No. 1 (2021): 22, <https://doi.org/10.22441/Mix.2021.V11i1.002>. 25

3. Fitur Eksklusif bagi Donatur

Praktik donasi kepada penerjemah ilegal telah berkembang melampaui sekadar ajakan dan permohonan. Untuk menarik minat donatur dan mendorong kontribusi yang lebih besar, banyak penerjemah ilegal kini menawarkan berbagai fitur eksklusif yang pada dasarnya menyerupai sistem imbalan dalam platform berbayar. Fitur-fitur ini secara strategis dirancang untuk menciptakan hubungan pertukaran nilai, di mana donatur memperoleh manfaat nyata dari kontribusinya, yang secara efektif mengaburkan garis antara donasi sukarela dan transaksi komersial. Hal ini menunjukkan adanya perubahan signifikan dari sekadar hobi menjadi sebuah model ekonomi informal yang terstruktur. Donasi tersebut bukan lagi sekadar sumbangan, melainkan sebuah bentuk investasi untuk mendapatkan keuntungan eksklusif.

Fitur yang paling umum dan menjadi daya tarik utama adalah akses awal (*early access*) ke bab-bab terbaru sebelum rilis publik. Penerjemah akan mengunggah bab terbaru ke platform donasi, dan hanya donatur yang telah memberikan kontribusi dengan nominal tertentu yang bisa mengaksesnya. Setelah beberapa jam atau hari, bab tersebut baru akan dirilis secara gratis untuk umum di situs ilegal¹⁴¹. Sistem ini meniru model fast pass yang digunakan oleh platform legal, yang memanfaatkan perilaku binge-reading dan keinginan pembaca untuk mendapatkan konten lebih cepat. Dengan menawarkan akses awal, penerjemah menciptakan insentif yang kuat bagi

¹⁴¹ Tasyah Meyliza Dan Diana Tantri Cahyaningsih, *Problematika Hukum Pembajakan Komik Digital "Solo Leveling" Pada Situs Ilegal Di Indonesia*, 10, No. 7 (2025). 54

pembaca untuk berdonasi, karena mereka mendapatkan keuntungan eksklusif yang tidak bisa didapatkan oleh pembaca gratis.

Selain akses awal, donatur juga sering kali mendapatkan hak istimewa lainnya yang memperkuat rasa menjadi bagian dari komunitas eksklusif. Hal ini bisa mencakup akses ke grup komunikasi khusus, seperti grup di Discord atau Telegram, di mana donatur dapat berinteraksi langsung dengan tim penerjemah. Di grup ini, donatur bisa memberikan masukan, mengajukan pertanyaan, atau bahkan memberikan suara dalam survei untuk menentukan komik mana yang akan diterjemahkan selanjutnya. Hak istimewa ini menciptakan ikatan emosional yang lebih dalam dan membuat donatur merasa kontribusi mereka dihargai. Ini adalah bentuk pengakuan sosial yang sering kali sama berharganya dengan keuntungan materi.

Beberapa penerjemah bahkan menawarkan konten bonus seperti ilustrasi eksklusif, cuplikan di balik layar, atau sketsa karakter yang hanya tersedia untuk donatur. Konten-konten ini berfungsi sebagai imbalan tambahan yang memperkuat motivasi untuk berdonasi¹⁴². Selain itu, konten bonus ini sering kali disajikan sebagai materi eksklusif yang tidak akan pernah tersedia untuk pembaca umum. Penggunaan nama akun donatur yang disebutkan di bagian kredit terjemahan juga menjadi bentuk pengakuan publik, yang dapat memuaskan ego donatur dan membuat mereka merasa menjadi bagian integral dari proyek. Hal ini secara efektif membentuk hierarki di dalam komunitas, di

¹⁴² Muhamad Rizki Kurnia Dkk., "Legalitas Manga-Scanlation Pada Komik/Manga Online Di Situs Mangaku.Live Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *SUPREMASI: Jurnal Hukum* 5, No. 2 (2023): 159–74, <https://doi.org/10.36441/Supremasi.V5i2.1142>. 162

mana donatur mendapatkan status dan hak istimewa yang tidak dimiliki oleh pembaca biasa. Dengan demikian, motivasi donasi bukan lagi sekadar apresiasi, melainkan juga didorong oleh keinginan untuk diakui dan menjadi bagian dari lingkaran eksklusif.

Sistem fitur eksklusif ini secara substansial mengubah karakter donasi dari sebuah akad tabarru' (kebajikan) menjadi sebuah akad ijarah atau ujah (jasa dengan imbalan). Meskipun donasi tidak memiliki harga yang pasti, ia tetap beroperasi dalam logika ekonomi, di mana kontribusi finansial mendapatkan imbalan dalam bentuk nilai tambah. Hal ini secara substansi merusak klaim bahwa donasi hanyalah sebuah bentuk apresiasi non-komersial. Hubungan pertukaran nilai ini juga menimbulkan pertanyaan etika dan hukum yang serius, karena praktik tersebut mendekati transaksi komersial untuk konten yang diperoleh secara ilegal, yang bertentangan dengan semangat donasi itu sendiri.