

PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA DESAIN GRAFIS
DALAM MEDIA INTERNET

(Kajian Berdasarkan Pasal 12 Ayat (1) Huruf f UU No. 19 Tahun 2002
tentang Hak Cipta dan Pasal 25 UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi
dan Transaksi Elektronik)

SKRIPSI

Untuk Memenuhi Sebagian Syarat-Syarat

Untuk Memperoleh Gelar Kesarjanaan

Dalam Ilmu Hukum

Oleh:

PUTRI VICTORINA SYAIFUL

NIM. 0710113062



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL

UNIVERSITAS BRAWIJAYA

FAKULTAS HUKUM

MALANG

2011

LEMBAR PERSETUJUAN

PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA DESAIN GRAFIS

DALAM MEDIA INTERNET

(Kajian Berdasarkan Pasal 12 Ayat (1) Huruf f UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan Pasal 25 UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik)

Oleh:

PUTRI VICTORINA SYAIFUL

NIM. 0710113062

Disetujui pada tanggal: 09 Juni 2011

Pembimbing Utama

Indrati, S.H. M.H.

NIP. 19480222.198003.2.001

Pembimbing Pendamping

Yulianti, S.H. LL.M.

NIP. 19660710.199203.2.003

Mengetahui,

Ketua Bagian

Hukum Perdata

Rachmi Sulistyorini, S.H. M.H.

NIP. 19611112.198601.2.001

LEMBAR PENGESAHAN

PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA DESAIN GRAFIS
DALAM MEDIA INTERNET

(Kajian Berdasarkan Pasal 12 Ayat (1) Huruf f UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan Pasal 25 UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik)

Disusun Oleh:

PUTRI VICTORINA SYAIFUL

NIM. 0710113062

Skripsi ini telah disahkan oleh Dosen Pembimbing pada tanggal 11 Juli 2011

Pembimbing Utama

Indrati, S.H. M.H.

NIP. 19480222.198003.2.001

Ketua Majelis Penguji

Dr. Bambang Winarno, S.H. M.H.

NIP. 19530121.197903.1.002

Pembimbing Pendamping

Yuliati, S.H. LL.M.

NIP. 19660710.199203.2.003

Ketua Bagian

Hukum Perdata

Rachmi Sulistyorini, S.H. M.H.

NIP. 19611112.198601.2.001

Mengetahui,

Dekan

Dr. Sihabudin, S.H. M.H.

NIP. 19591216.198503.1.001

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kehadiran Tuhan Yang Maha Kuasa Allah SWT yang telah memberikan rahmat dan karunia yang tiada henti sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang berjudul “PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA DESAIN GRAFIS DALAM MEDIA INTERNET (Kajian Berdasarkan Pasal 12 Ayat (1) Huruf f UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan Pasal 25 UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik)” tepat pada waktunya. Penulisan skripsi ini dibuat sebagai syarat dalam memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Brawijaya Malang.

Penulis tertarik untuk mengangkat judul mengenai hal tersebut dengan dasar pertimbangan, adanya perkembangan pesat desain grafis dalam media internet di Indonesia yang diikuti dengan diberlakukannya Undang-Undang No 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Undang-Undang tersebut juga tercipta atas dasar perundang-undangan terdahulunya yaitu Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dimana kasus ini masuk dalam ruang lingkup Hak Atas Kekayaan Intelektual (HaKI) khususnya Hukum atas Hak Cipta.

Dengan ditulisnya skripsi ini, penulis sangat berharap dapat memberikan sedikit transfer pengetahuan, khususnya dengan teman-teman mahasiswa dan seluruh civitas akademika yang ada di Universitas Brawijaya, serta semua pihak yang ikut dalam mengembangkan perlindungan hukum dalam lingkup hak cipta.

Terimakasih penulis sampaikan kepada:

1. Bapak DR. Sihabudin, S.H. M.S. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Brawijaya.
2. Ibu Rachmi Sulistyorini, S.H. M.H. selaku Ketua Bagian Hukum Perdata.

3. Ibu Indrati, S.H. M.S. selaku Dosen Pembimbing Utama atas bimbingan serta motivasi beliau.
4. Ibu Yuliati, S.H. LL.M. selaku Dosen Pembimbing Pendamping atas bimbingan, dedikasi, motivasi dan kesabaran beliau.
5. Mama dan Papa “Zumrina Muchtar dan Fria Previndra Syaiful” yang terhormat, terkasih, tercinta dan tersayang. Terima kasih atas semua kesempatan, kasih sayang, cinta kasih, perjuangan dan pengorbanan serta doa yang tiada henti untuk membesarkan dan menyekolahkan penulis hingga sampai pada tahap ini. Suatu dedikasi dan jerih payah yang sangat berarti bagi penulis, jatuh bangun kehidupan juga bisa dilewati dengan baik. Mohon maaf jika penulis sering merepotkan dan menyakiti Mama dan Papa. Semoga penulis dapat selalu menjadi kebanggaan Mama dan Papa. Love U.
6. Abangku tercinta “Rommy Ramadona Syaiful” dan Adikku tersayang “M. Rezy Primananda Syaiful” atas semua canda, motivasi dan kebersamaan yang sangat penulis syukuri dan banggakan memiliki Abang dan Adik seperti kalian.
7. Sahabatku, mantanku, teman terbaikku selama merantau di Malang “Leo Hutri Wicaksono” atas support, bantuan, pengertian, makanan di tengah malam serta motivasinya selama ini agar penulis cepat menyelesaikan skripsi ini.
8. Sahabatku, soulmateku tersayang “Helsa Hana Rizty” atas support, doa, pulsa, dan kupingnya yang senantiasa selalu menemani kesepian dan kesunyian penulis dengan curhatan, candaan dan cerita-cerita seru walaupun kita dipisahkan oleh ratusan kilometer jarak yang terbentang luas dimana jarak tersebut tak dapat memisahkan hati kita. Luv U forever.
9. Housematesku Wenny, Dian, Vanty, Eky, Riska, Devi, Maritha, Erin, Niar, Mba Yasmin, Dewi, Vonny, Rahma Papua, Rahma Bekasi, Eeng, Ived, Tyas dan Tata atas

dukungan, perhatian, pengertian serta doanya sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi dengan baik lewat candaan, kegembiraan dan ketentraman saat berada di kost tercinta.

10. Sahabat-sahabatku di FHUB 2007 “Camelia Kartika, Chala Putri Perdana, Ketut Dezy Ari Utami, Ni Komang Rimawati ” yang selalu memberikan humor segar, kumpulan-kumpulan, makan-makan, shopping, dan memotivasi satu sama lainnya. Semoga kebersamaan dan silaturahmi ini akan terus terjaga.
11. Teman-teman tersayang angkatan 2007, terima kasih atas perhatian, dukungan dan kebersamaannya selama beberapa tahun di kampus. Perjuangan bersama dari semester awal sampai semester akhir ini. Semoga sukses semua.
12. Serta semua pihak yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini, yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu.

Penulis yakin skripsi ini masih sangat jauh dari kata sempurna, sehingga masukan dan kritik akan selalu penulis harapkan untuk memperbaiki skripsi ini.

Akhir kata penulis mohon maaf jika dalam proses pembuatan skripsi ini penulis melakukan kesalahan baik yang disengaja maupun yang tidak disengaja. Semoga Tuhan Yang Maha Esa mengampuni kesalahan kita dan berkenan menunjukkan jalan yang benar.

Malang, Juni 2011

Penulis

DAFTAR ISI

Lembar Persetujuan	i
Lembar Pengesahan	ii
Kata Pengantar	iii
Daftar Isi	vi
Abstraksi	viii
Bab I	PENDAHULUAN
A. Latar Belakang	1
B. Rumusan Masalah	10
C. Tujuan Penelitian	11
D. Manfaat Penelitian	11
E. Sistematika Penulisan	11
Bab II	KAJIAN PUSTAKA
A. Pengertian Perlindungan Hukum dan Perlindungan Hak Cipta	13
B. Pengertian Hak Cipta	18
C. Hak Cipta Di Indonesia	26
D. Pelanggaran Hak Cipta	27
E. Pengertian Desain Grafis	33
F. Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Dalam Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik	37
G. Pengertian Internet Pada Umumnya	46
Bab III	METODE PENELITIAN
A. Jenis dan Pendekatan Penelitian	54
B. Jenis Bahan Hukum	55
C. Tehnik Pengumpulan Bahan Hukum	56
D. Analisis Bahan Hukum	56
E. Definisi Konsepsional	56

Bab IV HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PELANGGARAN HAK CIPTA DESAIN GRAFIS DI DUNIA MAYA

1. Desain Grafis Dalam Dunia Maya (Internet) 58
2. Contoh Kasus Pelanggaran Hak Cipta Desain Grafis Di Dunia Maya (Internet) Untuk Kepentingan Pribadi 62
3. Contoh Kasus Pelanggaran Hak Cipta Desain Grafis Di Dunia Maya (Internet) Untuk Kepentingan Komersil 67

B. PENGATURAN PERLINDUNGAN HUKUM KARYA DESAIN GRAFIS DIDUNIA MAYA (INTERNET) DALAM PASAL 12 AYAT (1) HURUF F UU NO. 19 TAHUN 2002 DAN PASAL 25 UU NO. 11 TAHUN 2008

1. Perlindungan hukum karya desain grafis didunia maya (internet) ditinjau dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta 73
2. Perlindungan hukum karya desain grafis didunia maya (internet) ditinjau dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik 78

C. UPAYA-UPAYA HUKUM YANG DAPAT DILAKUKAN KORBAN DALAM MENYELESAIKAN PELANGGARAN HAK CIPTA DESAIN GRAFIS DIDUNIA MAYA (INTERNET) DITINJAU DARI UU NO. 19 TAHUN 2002 DAN UU NO 11 TAHUN 2008

1. Permasalahan Yurisdiksi dalam dunia maya 87
2. Upaya-upaya hukum yang dapat dilakukan korban dalam menyelesaikan pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya (internet) dalam Yurisdiksi Nasional RI 89

Bab V PENUTUP

- A. Kesimpulan 100
- B. Saran 101

DAFTAR PUSTAKA 102

LAMPIRAN 106

ABSTRAKSI

PUTRI VICTORINA SYAIFUL, Hukum Perdata Bisnis, Fakultas Hukum Universitas Brawijaya, Juni 2011, PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA DESAIN GRAFIS DALAM MEDIA INTERNET (Kajian Berdasarkan Pasal 12 Ayat (1) Huruf f UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan Pasal 25 UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik), Indrati, S.H. M.H ; Yuliati, S.H. LL.M.

Dalam penulis skripsi ini penulis menulis tentang Perlindungan Hukum Terhadap Karya Desain Grafis Dalam Media Internet. Hal ini dilatarbelakangi dengan adanya permintaan karya desain grafis yang tidak terbatas terkendala keterbatasan sumber daya manusia yang mampu menciptakan karya yang baru dan orisinal, sehingga menyebabkan terjadinya pelanggaran terhadap hak cipta desain grafis. Pelanggaran hak cipta desain grafis terjadi tidak hanya di dunia nyata tetapi juga di dunia maya yakni melalui sarana Internet. Pelanggaran yang terjadi mencederai hak ekonomi maupun hak moral pencipta dan menimbulkan kerugian materil maupun imateril, yang pada akhirnya dapat berakibat hilangnya semangat dan minat untuk menciptakan desain grafis baru yang kreatif dan inovatif. Melihat uraian dari latar belakang diatas maka penting untuk melakukan penelitian dengan identifikasi masalah mengenai Bentuk-bentuk hak cipta desain grafis yang manakah yang dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta. Serta Apakah perlindungan hukum mengenai karya desain grafis didunia maya (internet) sudah tercakup dalam Pasal 12 Ayat (1) Huruf f UU No. 19 Tahun 2002 dan Pasal 25 UU No. 11 Tahun 2008

Penelitian ini menggunakan kajian yang bersifat yuridis normatif, dimana UUHC, UU ITE juga data sekunder yang berkaitan dengan perlindungan, upaya hukum dan pelanggaran terhadap hak cipta karya desain grafis dikaji dan dianalisis. Dalam menganalisis data penulis menggunakan metode interpretasi yaitu memberikan arti kepada suatu istilah dalam UUHC dan UU ITE sesuai dengan bahasa sehari-hari.

Simpulan yang dapat ditarik dari hasil penelitian ini adalah : Jenis pelanggaran hak desain grafis antara lain dengan cara: Men-download desain grafis yang dilindungi hak cipta tanpa seizin pemilik karya tersebut baik pada situs pribadi, komersial maupun akademis; Menampilkan (mengumumkan) karya desain grafis yang dilindungi hak cipta dalam web pages-nya, baik untuk latar belakang maupun hiasan web pages-nya, tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta karya desain grafis dengan tujuan untuk menarik lebih banyak pengunjung; Menjual (memperbanyak) karya-karya desain grafis yang dilindungi hak cipta tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta karya-karya tersebut melalui media internet; dan Merekayasa (mengubah) karya desain grafis hasil karya seseorang tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta untuk ditampilkan di web pages-nya. Perlindungan mengenai desain grafis yang di upload di internet diatur dalam pasal 12 ayat 1 huruf f UUHC dan Pasal 25 UU ITE. Upaya hukum yang bisa dilakukan korban dalam penyelesaian pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya (internet) adalah melakukan gugatan perdata berupa gugatan ganti rugi, baik melalui non litigasi, maupun melalui litigasi ke Pengadilan Perdata (Pengadilan Niaga) sebagai upaya terakhir yang dapat dilakukan korban apabila upaya-upaya melalui jalur non litigasi tidak dapat menyelesaikan sengketa pelanggaran hak cipta desain grafis didunia nyata maupun didunia maya (internet).

Menyikapi fakta diatas hendaknya setiap pengunggah desain grafis hendaknya mencantumkan dengan jelas informasi detil baik pengarang, kontak person dan informasi pendukung lainnya, sehingga jika ada orang yang ingin memakai karya desain itu, orang tersebut mengetahui bagaimana menghubungi. Masyarakat, penegak hukum, terutama komunitas Desain Grafis harus menyelesaikan pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya (internet) melalui jalur

peradilan maupun diluar jalur peradilan agar para pelaku merasa jera dan tidak akan melakukan lagi pelanggaran tersebut.



BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan perekonomian dunia yang pesat disertai dengan kemajuan ilmu pengetahuan, teknologi, dan adanya media internet telah memperluas ruang gerak arus transaksi barang dan atau jasa melintasi batas-batas wilayah negara. Hal tersebut telah memberikan kontribusi yang demikian besar terhadap perdagangan global, sehingga negara-negara termotivasi untuk menciptakan produk-produk teknologi mutakhir yang bermutu tinggi, dan mempengaruhi perekonomian negara-negara, baik negara maju, negara berkembang, maupun negara terbelakang.¹

Negara berkembang dan negara terbelakang yang teknologinya masih tertinggal dari negara maju pada umumnya hanya berperan sebagai konsumen saja, dan terjadi kecenderungan negara berkembang dan terbelakang untuk meniru, mengubah, dan memperbanyak produk tersebut agar harganya lebih murah dan lebih terjangkau. Efek dari hal tersebut, negara maju mulai menaikkan harga produknya, menolak mengalihkan teknologi, tidak memberikan produk teknologi mutakhir, dan memberikan produk bermutu rendah. Hal-hal tersebut merupakan antisipasi negara maju terhadap kerugian potensial produk-produk kekayaan intelektualnya.²

Indonesia sebagai negara berkembang mempunyai hambatan baik di bidang teknologi maupun ekonomi untuk menghasilkan produk-produk kekayaan intelektual. Oleh karena itu Departemen Perdagangan Republik Indonesia melalui Konvensi Pengembangan Ekonomi Kreatif Tahun 2009-2015 yang diselenggarakan pada pekan produk budaya Indonesia pada

¹ Tim Lindsey, 2002, Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar, Bandung: Alumni, Hal 57

² Ibid, Hal. 58

tanggal 4-8 juni 2008 menyatakan perbaikan arah ekonomi Indonesia menuju ekonomi kreatif, dengan menciptakan produk-produk kreatif yang bermutu tinggi hasil dari kekayaan intelektual bangsa. Sehingga diyakinkan dapat meningkatkan kualitas, kuantitas produk dan memperkecil ketergantungan Indonesia pada produk-produk negara maju.

Industri kreatif di Indonesia pada saat ini mampu menyerap 5,4 juta tenaga kerja. Nilai ekspor yang dihasilkan oleh Industri ini pun mencapai 81,4 triliun rupiah dan berkontribusi sebesar 9,13% terhadap nilai ekspor nasional dan menduduki peringkat ke 7 dari 10 lapangan usaha utama. Industri kreatif ini memberikan konstribusi yang sangat besar, membangun identitas bangsa, bersumber kepada sumber daya yang terbarukan ,menciptakan iklim bisnis dan dampak sosial yang positif.³

Berdasarkan uraian diatas tergambar bahwa, dengan berkembangnya teknologi dan perdagangan internasional secara pesat, penggunaan dan pemanfaatan hak kekayaan intelektual telah memberikan pengaruh yang besar terhadap ekonomi global maupun nasional. Sehingga perlu langkah-langkah untuk melindungi hak kekayaan intelektual tidak saja secara bilateral, melainkan juga secara multilateral dan selanjutnya timbul keinginan bangsa-bangsa untuk membentuk suatu organisasi internasional yang bertujuan untuk melindungi hak kekayaan intelektual secara keseluruhan. Pada tahun 1995 terbentuk World Trade Organization (WTO) yang di dalamnya terdapat Trade Related Aspect Of Intellectual Property Rights and counterfeiting goods (TRIPs) suatu perjanjian multilateral tentang Hak Kekayaan Intelektual.⁴ Indonesia sebagai peserta dan pendiri WTO berkewajiban untuk mengimplementasikan WTO Agreement dan merevisi berbagai undang-undang dibidang hak kekayaan intelektual.⁵

³ Lihat, Hasil Konvensi Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-20015. JCC. 2008

⁴ Abdulkadir Muhamad,2001, Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual , Bandung: Citra Aditya Bakti, Hal 29-30

⁵ Achmad Zen Umar, Purba, 2005, Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs, Bandung: Alumni , Hal 161- 162

Salah satu kreativitas intelektual manusia yang dapat mendorong industri kreatif berkembang adalah karya cipta, berupa ciptaan di bidang sastra, seni, dan ilmu pengetahuan dan ciptaan tersebut dilindungi oleh hak cipta dalam Pasal 12 Ayat (1) Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta yang menyatakan: “Ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra”.

Desain Grafis berkembang sangat pesat sejak Revolusi Industri (abad ke-19) disaat informasi melalui media cetak makin luas digunakan dalam perdagangan (iklan, kemasan), penerbitan (koran, buku, majalah) dan informasi seni budaya. Perkembangan bidang ini erat hubungannya dengan meningkatnya kesadaran akan manfaat yang dapat dipetik dari keakuratan penyampaian informasi pada masyarakat. Perkembangan tersebut dipacu oleh kesadaran yang makin tinggi pada efektivitas bahasa rupa (visual) dalam komunikasi masa kini. Bila pada awal munculnya mesin cetak abad ke-15 istilah bidang ini adalah “graphic arts” yang masih dikonotasikan dengan seni, maka abad ke-20 istilahnya menjadi “graphic communication” atau juga “visual communication”. Hal ini menggambarkan peranan komunikasi sebagai kunci dalam perkembangan desain grafis. Perkembangan itu telah membuat bidang ini menjadi kegiatan bisnis yang sekarang sangat marak melibatkan modal besar dan banyak tenaga kerja. Kecepatan perkembangannya pun berlomba dengan kesiapan tenaga penunjang pada profesi yang terkait dengan desain grafis ini. Karena itu perlu disiapkan suatu standar yang dapat jadi acuan bagi tenaga kerja dalam profesi ini, baik dalam posisinya dalam jenjang ketenagakerjaan maupun dalam perencanaan pendidikan penunjangnya.⁶

Desain grafis dapat dikategorikan sebagai ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta. Desain grafis merupakan salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur

⁶ SatriaMultimedia, Designgrafis, apaitu?, http://www.satriamultimedia.com/artikel_teor_i_design_grafis.html.

elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya, seperti gambar atau fotografi.⁷ Di Indonesia desain grafis termasuk kedalam salah satu subsektor dari 14 subsektor industri kreatif dan menjadi lahan bisnis yang menjanjikan.⁸

Permintaan atas karya desain grafis yang terus meningkat seiring berkembangnya teknologi informasi dan media internet sebagai media penerapan karya desain grafis, mendorong individu-individu untuk menjadi seorang desainer (pencipta desain grafis) dan mendorong badan usaha (perusahaan) untuk membuka usaha yang bergerak dalam bidang desain grafis. Tetapi persaingan di bisnis desain grafis menuntut kreativitas pencipta (desainer) untuk menciptakan karya desain grafis yang selalu baru dan orisinal. Biasanya kendala yang dialami oleh desainer atau perusahaan terletak pada keterbatasan sumber daya manusia berupa pikiran (ide) kreatif dan sumber dana untuk investasi sarana dan prasarana.

Permintaan karya desain grafis yang tidak terbatas sementara sumber daya manusia yang mampu menciptakan karya desain grafis yang baru dan orisinal terbatas menjadi salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya pelanggaran terhadap hak cipta desain grafis. Pelanggaran hak cipta desain grafis terjadi baik di dunia nyata maupun di dunia maya (internet). Pelanggaran yang terjadi antara lain adalah menggunakan, mengubah, mengumumkan dan memperbanyak suatu karya desain grafis milik seseorang tanpa seizin penciptanya. Apalagi dengan kemajuan teknologi informasi dan adanya media internet yang sifatnya tanpa batas, mudah diakses dan melampaui teritori suatu negara, sehingga pelanggaran hak cipta desain grafis lebih mudah dilakukan dan lebih beragam.⁹ Pelanggaran

⁷ Dharna, 2010, Kreasi Desain Digital Printing, Yogyakarta: Unika Atma Jaya, hal. 5

⁸ Departemen Perdagangan RI, 2008, Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025, Jakarta: Deperindag RI, hal. 7

⁹ Ahmad M. Ramli, 2006, Cyberlaw dan HAKI dalam sistem hukum Indonesia., Bandung: Refika Aditama, Hal 1

tersebut terjadi karena dunia maya (internet) adalah dunia yang tidak ada suatu penguasa tunggal yang mutlak, terlepas dari keberadaan sistem hukum yang selama ini berlaku dan keberadaan hukum tumbuh sendiri dari kalangan masyarakat global para pengguna internet.¹⁰

Tidak dapat dipungkiri saat ini banyak orang melakukan upload dan download karya seni dari internet sepuasnya tanpa meminta izin dan memberikan kompensasi kepada penciptanya, karena ada dogma yang berlaku bahwa segala sesuatu yang tersedia di internet seperti teks, gambar, musik, perangkat lunak dan lain-lain adalah gratis.¹¹ Orang-orang melakukan hal tersebut baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk kepentingan komersil, seperti yang dialami PT. Idea Field Indonesia. Perusahaan ini memasarkan jasa untuk membuat karya seni desain grafis dan melakukan upload karya desain grafisnya di internet, sehingga salah satu karyanya di download dan digunakan oleh pihak lain pada suatu website tanpa izin untuk kepentingan komersil dari pihak tersebut.¹²

Fakta-fakta tersebut sangat memperhatikan karena pelanggaran hak cipta desain grafis terus terjadi tanpa adanya tindakan hukum, maka akan mengakibatkan ketidakadilan dan ketidakpastian hukum atas hak-hak seorang pencipta desain grafis, baik itu hak ekonomi maupun hak moral dan menimbulkan kerugian materil maupun imateril, yang pada akhirnya dapat berakibat hilangnya semangat dan minat untuk menciptakan desain-desain baru yang kreatif dan inovatif.

Adapun salah satu contoh dari pelanggaran desain grafis di internet adalah kasus Dariesty Endiano Putra dengan Dream Theater management. Desain grafis yang dipakai untuk cover album, latar belakang dan hiasan web-pages Dream Theater sebenarnya adalah desain grafis ciptaan anak Indonesia. Desain grafis tersebut adalah hasil karya seorang anak

¹⁰ Edmon Makarim, 2003, *Kompilasi Hukum Telematika*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, Hal 5

¹¹ Assafa Endeshawa , *Hukum E-Comerence Dan Internet Dengan Fokus Di Asia*, Yogyakarta: Pustaka Pelajar, hlm 68

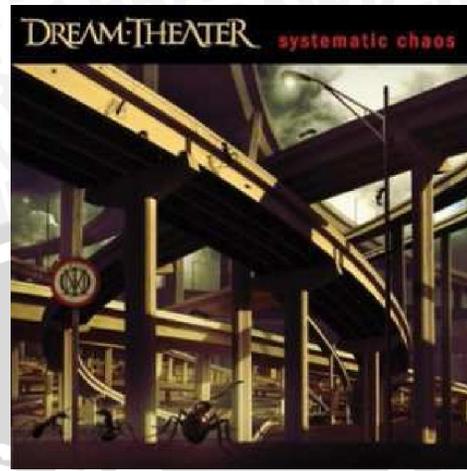
¹² Ibid

sekolah di Yogyakarta bernama DARIESTYA ENDIANO PUTRA yang di-upload di blognya.¹³

Doug & Marco M yaitu Dream Theater Management secara tidak sengaja melihat karya tersebut dan memutuskan mendownload dan membuat karya desain grafis tersebut menjadi cover terbaru album Dream Theater. Pada tanggal 15 Juli 2008 Dariestya mendapat berita melalui email dari Erik Muna alias Petfish yang merupakan Official Graphic Design Dream Theater yang menyatakan bahwa Desain grafis anda telah dipakai untuk cover terbaru album Dream Theater, Latar Belakang dan hiasan web pages Dream Theater. Pada tanggal 16 Juli 2008 Dariestya melakukan peringatan pada Dream Theater Management melalui e-mail yang berisikan, bahwa desain grafis tersebut kecuali gambar semut adalah ciptaan Dariestya dan meminta tanggapan selambat-lambatnya pada tanggal 27 Juli 2008. Pada tanggal 3 Agustus 2008 Dream Theater Management membalas email dengan subject Roadrunner & Dreamtheatre, yang isi email-nya seperti ini: “Kami dari Roadrunner & Dreamtheatre, adalah pencipta desain grafis tersebut, Karena kami telah mendaftarkan hak cipta desain grafis tersebut” Pada tanggal 4 Agustus 2008 Dariestya memberikan peringatan kedua dan terakhir kepada Dream Theater Management, tetapi hingga saat ini tidak ada tanggapan dari pihak Dream Theater Management. Karena ketidaktahuan DARIESTYA terhadap pelanggaran tersebut dan upaya apa yang dapat dilakukan sehingga pelanggaran tersebut tidak ditindak lanjuti. Gambar yang diambil adalah dibawah ini :¹⁴

¹³ Nursamsi, Cover Album Systematic Chaos Karya Anak Indonesia, 2007, http://nursamsi.multiply.com/journal/item/321/COVER_ALBUM_SYSTEMATIC_CHAOS_KARYA_ANAK_INDONESIA. Artikel sejenis dapat dilihat pula di : Anonim, Indonesian Dream Theater Club, <http://idtfc.com/smf/index.php> (1 Maret 2011). Artikel juga ditemukan di: Adi Asegaf, Kasus Kasus Pelanggaran Desain Grafis di internet, <http://hakicase.wordpress.com/>

¹⁴ Ibid.



Ilustrasi gambar diatas yang diambil oleh Doug & Marco M adalah menceritakan mengenai Album Dream Theatre yang berjudul Systematic Chaos. Ilustrasi tersebut bercerita mengenai kekacauan kota secara terorganisir yang digambarkan dengan adanya lampu lalu lintas dan tengah kota yang dipenuhi dengan semut-semut. Gambar Dariestya yang original sebenarnya adalah tanpa semut. Doug & Marco M yang kemudian sedikit memberikan sedikit ubahan dan tambahan gambar semut tanpa seizin Dariestya. Systematic Chaos sendiri merupakan album kesembilan Dream Theater, dan album pertama mereka yang diterbitkan oleh Roadrunner Records. Album ini ditulis dan direkam dari September 2006 sampai Januari 2007 di Avatar Studios di New York City.¹⁵

Pelanggaran-pelanggaran yang terjadi dapat mengakibatkan badan hukum (perusahaan) yang mempekerjakan desainer akan menghadapi kesulitan, antara lain :

1. tidak adanya karya desain grafis baru yang orisinal
2. investor akan merasa tidak aman untuk menanamkan modalnya
3. konsumen akan merasa dirugikan karena desainnya mirip atau bahkan sama dengan konsumen lain.

¹⁵Anonim, DREAM THEATER Systematic Chaos music reviews and MP3 www.progarchives.com/album.asp?id=14932.

Pelanggaran-pelanggaran dalam hal desain grafis di internet kerap terjadi karena rendahnya penegakan hukum yang menyebabkan tidak adanya perlindungan hukum bagi pencipta desain tersebut.

Penegakan hukum yang tidak konsisten terhadap pelanggaran karya desain grafis akan merusak citra bangsa, iklim bisnis, menghambat pertumbuhan ekonomi nasional maupun global, tidak ada transfer teknologi dan hilangnya kepercayaan negara-negara maju untuk melakukan investasi.¹⁶

Dapat disimpulkan bahwa perkembangan teknologi informasi dan komunikasi saat ini menjadi pedang bermata dua, di satu sisi memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan dan kemajuan peradaban manusia, tetapi disisi lain menjadi sarana efektif untuk melakukan pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual.¹⁷ Selain itu masih rendahnya pengetahuan dan kesadaran desainer ataupun masyarakat tentang pentingnya perlindungan hak cipta desain grafis, penegakan dan pengawasan hukum yang tidak maksimal¹⁸ membuat pelanggaran tersebut terus menerus terjadi. Desainer dan perusahaan yang bergerak dalam bidang desain grafis membutuhkan peraturan-peraturan yang melindungi karya desain grafis di dalam media internet.

Sejauh ini dapat diinventarisir peraturan-peraturan yang melindungi karya desain grafis, di Indonesia terdapat pada Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta dalam Pasal 12 Ayat (1) Huruf f dan Undang-Undang Republik Indonesia No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang dalam Pasal 25 menyatakan bahwa Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya

¹⁶ Tim Lindsey, Op.Cit, hlm 91-92

¹⁷ Ahmad M. Ramli, Op.Cit., hlm 1

¹⁸ Tomotsu Hozumi, 2004 , Asian Copyright Handbook, ACCU dan Ikapi, Hal xx

dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan. Dengan adanya peraturan-peraturan yang melindungi karya desain grafis dalam dunia maya diharapkan pelanggaran-pelanggaran tersebut dapat diatasi.

Dalam lingkup Hak Kekayaan Intelektual, bentuk pelanggaran desain grafis diatas tidak termasuk dalam lingkup desain industri karena desain industri merupakan “pattern” yang dipakai dalam proses produksi barang secara komersial, dan dipakai secara berulang-ulang. Unsur dipakainya dalam proses produksi yang berulang-ulang inilah yang merupakan ciri, dan bahkan pembeda dari ciptaan yang diatur dalam hak cipta. Unsur lain yang menjadi ciri hak desain adalah cenderung ciptaan itu berkaitan dengan estetika produk, aspek kemudahan, atau kenyamanan dalam penggunaan produk yang dihasilkan, sehingga memberikan sumbangan yang berarti untuk kesuksesan pemasaran barang tersebut.¹⁹

Pendapat lainnya menyatakan bahwa Perlindungan Hak Cipta bersifat otomatis saat ekspresi nyata terwujud dan tanpa pendaftaran (deklaratif). Sedangkan perlindungan Desain Industri diberikan berdasarkan pendaftaran terhadap desain yang baru (konstitutif). Hak cipta suatu desain merupakan sebuah karya master piece dan tidak diproduksi secara massal sedangkan Desain Industri diproduksi massal.²⁰

Dalam penjelasan umum UU No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri diatur syarat mengenai desain industri yakni adanya suatu produksi massal atau berulang-ulang. Isi dari penjelasan tersebut :

Adapun prinsip pengaturannya adalah pengakuan kepemilikan atas karya intelektual yang memberikan kesan estetis dan dapat diproduksi secara berulang-ulang serta dapat menghasilkan suatu barang dalam bentuk dua atau tiga dimensi.

¹⁹ Muhamad Djumhana, 2006, Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, Bandung: Citra Aditya Bakti, hal. 156

²⁰ Kenny Wiston, tanpa tahun, Dilema Cross Rezim Penegakkan Hak Desain Industri dan Hak Cipta, hal.1

Sebagai suatu gambaran singkat, ketika seorang pendesain mendisain suatu kursi baru pada kertas atau cetak biru (blue print) sebagai penampilan suatu produk, karya ini bisa dianggap suatu hasil kreativitas di bidang seni dan akan dilindungi oleh hak cipta. Ketika cetak biru ini diberi bentuk tiga dimensi dan hanya diproduksi satu buah dan penekanannya pada seni, maka akan dilindungi dengan hak cipta. Kalau, bentuk desainnya mempunyai nilai estetika serta diproduksi masal, desain ini dilindungi oleh hak atas desain industri. Hak Desain industri adalah perlindungan yang diberikan pada hasil karya yang diproduksi secara masal.²¹

Jadi berdasarkan latar belakang tersebut desain grafis yang dibahas dalam skripsi ini adalah dalam lingkup hak cipta dikarenakan desain grafis dalam skripsi ini berupa desain yang tidak diproduksi secara masal dan beberapa diantara tidak bersifat komersil serta desain grafis ini tidak didaftarkan pada Ditjen HAKI sebagai desain industri.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang penelitian yang telah di uraikan diatas, maka dalam penyusunan skripsi ini penulis membatasi masalah-masalah yang akan diidentifikasi sebagai berikut :

1. Bentuk-bentuk hak cipta desain grafis yang manakah yang dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta ?
2. Apakah perlindungan hukum mengenai karya desain grafis didunia maya (internet) sudah tercakup dalam Pasal 12 Ayat (1) Huruf f UU No. 19 Tahun 2002 dan Pasal 25 UU No. 11 Tahun 2008?

²¹ Venantia Hadiarianti, Desain Industri Sebagai Seni Terapan Dilindungi Hak Kekayaan Intelektual, FK Unika Atmajaya, jakarta, 20017, hal. 1

C. Tujuan Penelitian

1. Untuk mengetahui dan menganalisis bentuk-bentuk hak cipta desain grafis yang dapat dikategorikan dalam pelanggaran hak cipta.
2. Untuk mengetahui dan menganalisis perlindungan hukum mengenai karya desain grafis didunia maya (internet) sudah tercakup dalam Pasal 12 Ayat (1) Huruf f UU No. 19 Tahun 2002 dan Pasal 25 UU No. 11 Tahun 2008

D. Manfaat Penelitian

1. Kegunaan teoritis

Memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka pengembangan ilmu hukum dan ilmu perdata pada umumnya serta ilmu hukum hak atas kekayaan intelektual pada khususnya. selain itu juga untuk memberikan wawasan dan pengetahuan mengenai hukum hak cipta kepada masyarakat.

2. Kegunaan praktis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat berguna dan menambah wawasan kepada praktisi hukum pada umumnya, kepada desainer, perusahaan yang bergerak di bidang desain grafis, konsumen desain grafis dan penulis pada khususnya.

E. Sistematika Penulisan

BAB I Pendahuluan. pada Bab ini diuraikan mengenai latar belakang pemilihan judul, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian dan sistematika penulisan.

BAB II Kajian Pustaka. Dalam Bab ini akan diuraikan tentang kajian tentang pengertian perlindungan hukum, pengertian hak cipta, hak cipta di Indonesia,

pelanggaran hak cipta, pengertian desain grafis, perlindungan hak kekayaan intelektual dalam Undang-Undang No 11 tahun 2008 tentang informasi dan transaksi elektronik, serta pengertian internet pada umumnya.

BAB III Metode Penelitian. Dalam Bab ini diuraikan tentang cara pelaksanaan penelitian, mulai dari pendekatan yang digunakan sampai cara menganalisis hasil penelitian.

BAB IV Pembahasan. Dalam bab ini disajikan berupa penelitian mengenai bagaimanakah bentuk pelanggaran hak cipta desain grafis di dunia maya (internet). Serta mengenai bagaimana bentuk perlindungan hukum mengenai karya desain grafis didunia maya (internet) menurut Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

BAB V Penutup. Kesimpulan dan saran yang memuat uraian tentang kesimpulan dan saran berdasarkan pembahasan dari permasalahan yang ada dan alternatif pemecahan masalah.

BAB II

KAJIAN PUSTAKA

A. Pengertian Perlindungan Hukum dan Perlindungan Hak Cipta

Mengenai pengertian dari perlindungan hukum, kata perlindungan itu sendiri menurut kamus besar Bahasa Indonesia memiliki arti "Tempat berlindung atau hal (perbuatan) memperlindungi".²²

Sedangkan hukum diartikan :

1. Peraturan atau adat yang secara resmi dianggap mengikat, yang dikukuhkan oleh penguasa atau pemerintah.²³
2. Hukum merupakan keseluruhan kaidah atau (norma) nilai mengenai suatu segi kehidupan masyarakat, yang bermaksud mencapai kedamaian dalam masyarakat serta bersifat keadilan dan kemanfaatan.²⁴
3. Hukum merupakan keseluruhan kumpulan peraturan-peraturan atau kaedah-kaedah dalam kehidupan bersama yang dapat dipaksakan pelaksanaannya dengan suatu Sanksi.²⁵
4. Hukum merupakan suatu himpunan peraturan-peraturan hidup yang bersifat memaksa, berisikan suatu perintah, larangan, atau ijin untuk berbuat atau tidak berbuat sesuatu, serta dengan maksud untuk mengatur tata tertib dalam kehidupan bermasyarakat".²⁶

²² Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1998, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka, hlm 526

²³ Andi Hamzah, Kamus Hukum, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1986, hlm 242.

²⁴ Ibid.

²⁵ Sudikno Mertokusumo, 2005, Mengenal Hukum (Suatu Pengantar), Yogyakarta: Liberty, hlm 37.

²⁶ C.F.G Sunaryati, Hartono, 1992, Pokok-pokok Hukum Perdata Internasional, Bandung: PT.Citra Aditya Bakti, hlm 17.

Berdasarkan hal diatas dapat disimpulkan bahwa perlindungan hukum dalam arti sempit adalah suatu perlindungan yang diberikan kepada subjek hukum dalam bentuk perangkat-perangkat hukum, baik yang bersifat preventif maupun bersifat represif, baik yang tertulis maupun yang tidak tertulis. Dengan kata lain bahwa perlindungan hukum sebagai suatu gambaran dari fungsi hukum, yaitu adalah suatu bentuk ketentraman bagi segala kepentingan manusia yang ada didalam masyarakat sehingga didalamnya tercipta keselarasan dan keseimbangan hidup dalam masyarakat.

Perlindungan hukum didasarkan pada peraturan perundang-undangan yang ada dimana pemerintah dengan menggunakan aparat penegak hukum sebagai alat untuk melaksanakan perlindungan hukum dengan cara melakukan mekanisme yang sesuai dengan peraturan perundangan yang berlaku melakukan penyidikan terhadap pelanggaran dan juga memberikan hukuman baik itu pidana ataupun ganti rugi secara perdata menurut peraturan yang berlaku.

Hak kekayaan intelektual (HKI) adalah harta kekayaan intelektual yang dilindungi oleh undang-undang. Setiap orang wajib menghormati hak kekayaan intelektual orang lain. Hak kekayaan intelektual tidak boleh digunakan oleh orang lain tanpa seijin pemiliknya, kecuali apabila ditentukan lain oleh undang-undang. Perlindungan hukum berlaku bagi hak kekayaan intelektual yang sudah terdaftar dan dibuktikan dengan sertifikat pendaftaran. Perlindungan hukum berlangsung selama jangka waktu yang ditentukan menurut bidang dan klasifikasinya. Apabila orang ingin menikmati manfaat ekonomi dari hak kekayaan intelektual orang lain, dia wajib memperoleh izin dari orang yang berhak. Penggunaan hak kekayaan intelektual orang lain tanpa izin tertulis dari pemiliknya, atau pemalsuan/ menyerupai hak kekayaan intelektual orang lain, hal itu merupakan suatu pelanggaran hukum.

Untuk memahami perbuatan itu merupakan perbuatan pelanggaran hak kekayaan intelektual harus dipenuhi unsur-unsur penting sebagai berikut²⁷ :

1. Larangan undang-undang. Perbuatan yang dilakukan oleh seorang pengguna hak kekayaan intelektual dilarang dan diancam dengan hukuman oleh undang-undang.
2. Izin (lisensi). Penggunaan hak kekayaan intelektual dilakukan tanpa persetujuan (lisensi) dari pemilik atau pemegang hak terdaftar.
3. Pembatasan undang-undang. Penggunaan hak kekayaan intelektual melampaui batas ketentuan yang telah ditetapkan oleh undang-undang.
4. Jangka waktu penggunaan hak kekayaan intelektual dilakukan dalam jangka waktu perlindungan yang telah ditetapkan oleh undang-undang atau perjanjian tertulis atau lisensi.

Perlindungan hukum hak kekayaan intelektual merupakan suatu sistem hukum yang terdiri dari unsur-unsur berikut ini :

1. Subyek perlindungan. Subyek yang dimaksud disini adalah pihak pemilik atau pemegang hak, aparat penegak hukum, pejabat pendaftaran dan pelanggar hukum.
2. Obyek perlindungan. Obyek yang dimaksud adalah semua jenis hak kekayaan intelektual yang diatur oleh undang-undang, seperti Hak Cipta, Merek, Paten, Desain Industri, Rahasia Dagang, Tata Letak Sirkuit Terpadu, Perlindungan Varitas Baru Tanaman.
3. Pendaftaran perlindungan. Hak kekayaan intelektual yang dilindungi adalah yang sudah terdaftar dan dibuktikan dengan sertifikat pendaftaran, kecuali undang-undang mengatur lain.
4. Jangka waktu perlindungan.jangka waktu yang dimaksud adalah lamanya Hak Kekayaan Intelektual itu dilindungi oleh undang-undang; Hak Cipta selama hidup ditambah 50

²⁷ Abdulkadir Muhammad, 2001, Kajian Hukum Ekonomi Hak Intelektual, Bandung: PT.Citra Adtya Bakti, hal 143.

(lima puluh) tahun sesudah meninggal; Merek 10 (sepuluh tahun); Paten 20 (dua puluh tahun); Desain Industri 10 (sepuluh tahun), rahasia dagang (tanpa batas); Sirkuit Terpadu 10 (sepuluh) tahun, Varitas Baru Tanaman 20-25 (dua puluh sampai dua puluh lima) tahun.

5. Tindakan hukum perlindungan. Apabila terbukti telah terjadi pelanggaran hak kekayaan intelektual, maka pelanggar harus dihukum, baik secara pidana maupun secara perdata.

Perlindungan hukum hak cipta spesifikasinya adalah sebagai berikut :

1. Pendaftaran Hak Kekayaan Intelektual (HAKI)

Menurut ketentuan undang-undang, setiap hak kekayaan intelektual wajib didaftarkan. Pendaftaran yang memenuhi persyaratan undang-undang merupakan pengakuan dan pembenaran atas hak kekayaan intelektual seseorang., yang dibuktikan dengan sertifikat pendaftaran sehingga memperoleh perlindungan hukum.²⁸

2. Penentuan Masa Perlindungan

Menurut ketentuan undang-undang setiap hak kekayaan intelektual ditentukan jangka waktu perlindungannya. Dengan demikian, selama masa perlindungan tersebut, hak kekayaan intelektual yang bersangkutan tidak boleh digunakan oleh pihak lain tanpa izin pemilik/ pemegangnya.²⁹

3. Penindakan dan Pemulihan

Setiap pelanggaran hak kekayaan intelektual akan merugikan pemilik/ pemegangnya dan/ atau kepentingan umum/ negara. Pelaku pelanggaran tersebut harus ditolak dan memulihkan kerugian yang diderita oleh pemilik/ pemegang hak atau negara. Penindakan dan pemulihan

²⁸ Sujud Margono, Hukum dan Perlindungan Hak Cipta, Jakarta : CV Novindo Pustaka Mandiri, hal. 148.

²⁹Ibid.

tersebut diatur oleh undang-undang bidang hak kekayaan intelektual. Ada 3 (tiga) kemungkinan penindakan dan pemulihan yaitu :³⁰

1) Secara Perdata berupa gugatan :

- a) Ganti kerugian pelanggar
- b) Penghentian perbuatan pelanggar
- c) Penyitaan barang hasil pelanggaran untuk dimusnahkan

2) Secara pidana berupa penuntutan :

- a) Hukuman pidana
- b) Hukuman denda
- c) Perampasan barang yang digunakan untuk melakukan kejahatan

3) Secara administratif berupa tindakan :

- a) Pembekuan/ Pencabutan SIUP;
- b) Pembayaran pajak/ bea masuk yang tidak dilunasi
- c) Reekspor barang hasil pelanggaran

Sedangkan untuk jangka waktu perlindungan hukum, UUHC membedakan menjadi 2

(dua) macam yakni :

a. Ciptaan orisinal

Jangka waktu perlindungan hukum diberikan berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia. Berdasarkan Pasal 29 UUHC, perlindungan tersebut diberikan berbentuk :

- a. Buku, program komputer, pamflet, susunan perwajahan (Lay Out), karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis ;

³⁰ Ibid

- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu ;
 - c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan ;
 - d. Cipta lagu atau musik dengan atau tanpa teks ;
 - e. Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomin ;
 - f. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase dan seni terapan ;
 - g. Arsitektur ;
 - h. Peta ;
 - i. Seni batik ;
 - j. Fotografi ;
 - k. Sinematografi ;
- b. Ciptaan derivative

Merupakan suatu ciptaan yang bersifat turunan, jangka waktu perlindungan hak ciptanya adalah 50 tahun sejak ciptaan tersebut diumumkan. Ciptaan tersebut antara lain berupa terjemah, tafsir, saduran, bunga rampai, database, dan karya lain dari hasil pengalih wujudan.³¹

B. Pengertian Hak Cipta

Hak cipta adalah hak eksklusif yang terdiri dari hak ekonomi dan hak moral bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengubah, mengumumkan dan/atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu, dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.³²

³¹ Ibid.

³² Suyud Margono, et.al.,2002, Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis, Grasindo, Jakarta, hlm.19

Pada dasarnya hak cipta adalah hak milik pribadi atas suatu ciptaan yang berupa perwujudan dari suatu ide pencipta di bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan, dan hak cipta adalah suatu hak kekayaan intelektual dalam bentuk tidak berwujud yang bersifat sangat pribadi. Hak cipta juga melindungi hak yang terkait dengan hak cipta.³³

Hak terkait adalah hak yang berkaitan dengan Hak Cipta, yaitu hak bagi Pelaku untuk memperbanyak atau menyiarkan pertunjukannya; bagi Produser Rekaman Suara untuk memperbanyak atau menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyinya; dan bagi Lembaga Penyiaran untuk membuat, memperbanyak, atau menyiarkan karya siarannya.³⁴

Hak cipta berfungsi untuk melindungi ciptaan-ciptaan para pencipta³⁵ dari perbuatan pihak lain yang tanpa izin menggunakan, mengubah, mengumumkan (membacakan, menyiarkan, memamerkan, menjual, mengedarkan, atau menyebarkan suatu ciptaan dengan menggunakan alat apa pun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.)³⁶ atau memperbanyak (menambahkan jumlah suatu ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalih wujudkan secara permanen atau temporer)³⁷ suatu karya ciptaannya.

Hak cipta mempunyai sifat-sifat sebagai berikut :

- 1) Hak cipta adalah hak eksklusif

Bahwa hak cipta adalah hak eksklusif karena hak cipta hanya diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta dan orang lain dilarang menggunakan, mengumumkan,

³³ Tim Lindsey, Op cit , hlm. 97

³⁴ Undang-undang No. 19 Tahun 2002, Pasal 1 angka 9

³⁵ Ibid, Pasal 1 angka 2

³⁶ Ibid, Pasal 1 ayat 5

³⁷ Ibid, Pasal 1 ayat 6

memperbanyak kecuali atas izin pencipta selaku pemegang hak cipta atau pihak yang menerima hak dari pencipta tersebut.

2) Hak cipta berkaitan dengan kepentingan umum

Ada batasan-batasan tertentu bahwa hak cipta harus memperhatikan kepentingan masyarakat yang turut memanfaatkan ciptaan seseorang. Secara umum, Hak cipta atas suatu ciptaan tertentu yang dinilai penting demi kepentingan umum dibatasi penggunaannya sehingga terdapat keseimbangan yang serasi antara kepentingan individu dan kepentingan masyarakat.

3) Hak cipta dapat beralih maupun dialihkan

Hak Cipta dianggap sebagai benda bergerak sehingga dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian karena pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis, atau Sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.³⁸ Pengalihan dalam hak cipta ini dikenal dengan dua macam cara yaitu:

- i) Transfer/assignment: merupakan pengalihan hak cipta yang berupa pelepasan hak kepada pihak lain.
- ii) License: merupakan pengalihan hak cipta dari suatu pihak kepada pihak lain berupa pemberian izin/ persetujuan untuk pemanfaatan hak cipta dalam jangka waktu tertentu.³⁹

4) Hak cipta timbul secara otomatis

Hak cipta timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk yang nyata. Pendaftaran ciptaan bukan merupakan suatu kewajiban untuk mendaftarkan hak cipta, namun hak cipta yang didaftarkan akan mendapat surat pendaftaran dan dapat

³⁸ Hozumi Tomotsu, Op.Cit., hlm. 97

³⁹ Margono Suyud, et.al.Op.Cit., Hlm 20-21

dijadikan alat bukti di pengadilan apabila timbul sengketa. Hak cipta yang setelah penciptanya meninggal dunia, menjadi milik ahli warisnya atau milik penerima wasiat.

Hak cipta tidak dapat disita, kecuali jika hak itu diperoleh secara melawan hukum.⁴⁰

Dalam lingkup hak cipta pencipta merupakan subyek yang sangat penting. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi, kecuali terbukti sebaliknya yang dianggap sebagai Pencipta adalah.⁴¹

- a) orang yang namanya terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan pada Direktorat Jenderal atau
- b) orang yang namanya disebut dalam Ciptaan atau diumumkan sebagai Pencipta pada suatu Ciptaan.

Jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa Ciptaan berasal dari badan hukum tersebut dengan tidak menyebut seseorang sebagai Penciptanya, maka badan hukum tersebut dianggap sebagai Penciptanya, kecuali terbukti sebaliknya. Ciptaan yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, maka pihak yang membuat karya cipta itu yang dianggap sebagai Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak.⁴²

⁴⁰ Tim Lindsey, Op cit, Hlm 97

⁴¹ Ibid

⁴² Hozumi Tomotsu, Op.Cit., 2004 hal 89

Ciptaan adalah hasil setiap karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.⁴³ Dalam pasal 12 UUHC Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup:

- a. buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
- g. arsitektur;
- h. peta;
- i. seni batik;
- j. fotografi;
- k. sinematografi;
- l. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database, dan karya lain dari hasil pengalih wujudan.

Ciptaan dilindungi secara otomatis pada saat ciptaan tersebut diwujudkan dalam suatu bentuk kesatuan yang nyata, dan diumumkan sehingga memungkinkan pihak lain mengumumkan dan/atau memperbanyak hasil karya yang dilindungi oleh hak cipta. Ciptaan yang masih berbentuk ide tidak dilindungi oleh hak cipta, selain itu ciptaan harus orisinal, yaitu ciptaan yang khas, baru, dan bukan tiruan dari ciptaan orang lain. Ciptaan yang sudah

⁴³ Ibid, Pasal 1 ayat 2

merupakan milik umum tidak dilindungi oleh undang-undang ini.⁴⁴

Hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta untuk melakukan monopoli terhadap pengumuman atau perbanyak ciptaannya. Terdapat dua macam hak dalam hak eksklusif seorang pencipta, yaitu :

a) Hak Ekonomi

Hak yang mempunyai nilai uang atau manfaat ekonomi, biasanya dapat dialihkan dan dieksploitasikan secara ekonomis. Hak ekonomi merupakan hak pencipta untuk memperbanyak dan mengumumkan mencakup hak menambahkan jumlah suatu ciptaan, mengalih wujudkan secara permanen atau temporer, membacakan, menyiarkan, memamerkan, menjual, mengedarkan, atau menyebarkan suatu Ciptaan dengan cara apapun termasuk dengan media internet, atau memberikan izin untuk itu. Hak ini dapat dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian kepada pihak lain dengan cara:

1) Transfer/assignment,

Transfer/assignment merupakan pengalihan hak cipta yang berupa pelepasan hak kepada pihak lain baik sebagian maupun seluruhnya karena pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis, dan sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan⁴⁵.

2) Lisensi

Lisensi adalah izin yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemegang hak terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan memperbanyak ciptaannya dengan persyaratan tertentu.⁴⁶ Pencipta dan Pemegang Hak Cipta berhak memberikan

⁴⁴ Ibid.,Hlm. 91

⁴⁵ Ibid., Hal 93

⁴⁶ Ibid, Hal 35

Lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, disertai dengan kewajiban pemberian royalti kepada Pemegang Hak Cipta oleh penerima Lisensi. Adapun jumlah royalti yang harus dibayar oleh penerima lisensi sesuai dengan kesepakatan kedua belah pihak.⁴⁷

b) Hak Moral

Hak Moral adalah Hak Pribadi hak untuk mencegah perubahan atas karyanya dan untuk tetap disebut sebagai pencipta karya tersebut. Dalam hak ini pencipta atau ahli waris dapat menuntut Pemegang Hak Cipta atau pihak lain agar :

- 1) Nama atau nama samaran Pencipta tetap dicantumkan dalam Ciptaannya
- 2) Ciptaannya tidak boleh diubah, baik sebagian maupun seluruhnya kecuali dengan persetujuan Pencipta atau dengan persetujuan ahli warisnya, dan hanya pencipta yang berhak mengadakan perubahan pada Ciptaannya.
- 3) Informasi elektronik tentang informasi manajemen hak Pencipta tidak boleh ditiadakan atau diubah.⁴⁸

Hak moral menggambarkan hubungan yang berkelanjutan dari si pencipta dengan ciptaanya dimanapun ciptaan tersebut berada walaupun hak ekonomi atas karya tersebut telah hilang karena telah diserahkan seluruhnya pada pemegang hak cipta.⁴⁹

Hak Cipta atas suatu ciptaan dilindungi sejak ciptaan itu diwujudkan dalam bentuk nyata dan diumumkan. Menurut Pasal 29 UUHC Hak Cipta atas Ciptaan:

⁴⁷ Margono Suyud , et.al. Op.Cit., Hlm. 21

⁴⁸ Pasal 24 Undang-Undang No 19 tahun 2002 Tentang Hak Cipta

⁴⁹ Tim Lindsey, Op cit, Hlm. 118

- a. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lain;
- b. drama atau drama musikal, tari, koreografi;
- c. segala bentuk seni rupa, seperti seni lukis, seni pahat, dan seni patung;
- d. seni batik;
- e. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- f. arsitektur;
- g. ceramah, kuliah, pidato dan Ciptaan sejenis lain;
- h. alat peraga;
- i. peta;
- j. terjemahan, tafsir, saduran, dan bunga rampai.

Hak tersebut berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung hingga 50 tahun setelah Pencipta meninggal dunia. Apabila diciptakan oleh dua orang atau lebih Hak Cipta berlaku sampai Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun sesudahnya.⁵⁰ Hak cipta yang dimiliki atau dipegang oleh suatu badan hukum berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan.⁵¹

Hak moral pencipta agar nama dan nama samaran Pencipta tetap dicantumkan atau tidak diubah dalam Ciptaannya dilindungi tanpa batas waktu, sedangkan hak moral pencipta agar ciptaannya tidak boleh diubah baik sebagian maupun seluruhnya walaupun Hak Ciptanya telah diserahkan kepada pihak lain, kecuali dengan persetujuan Pencipta atau

⁵⁰ Ibid, Pasal 29

⁵¹ Ibid, pasal 30

dengan persetujuan ahli warisnya berlaku selama berlangsungnya jangka waktu Hak Cipta atas Ciptaan yang bersangkutan.⁵²

Pendaftaran hak cipta dapat dilakukan secara sukarela atau bukan merupakan suatu kewajiban untuk mendapatkan hak cipta, pencipta maupun pemegang hak cipta yang mendaftarkan ciptaannya dapat menjadikan surat pendaftaran sebagai alat bukti di pengadilan apabila di kemudian hari timbul sengketa.

C. Hak Cipta Di Indonesia

Hak atas kekayaan intelektual adalah suatu hak yang dimiliki oleh seseorang atau badan hukum atas ciptaannya yang timbul dari kreativitas intelektualnya, hak ini adalah hak atas kekayaan berupa benda yang tidak berwujud.⁵³ Dari sudut pandang HAKI penumbuhan aturan tersebut dirasakan perlu karena adanya sikap penghargaan, penghormatan, dan perlindungan yang tidak saja memberikan rasa aman, tetapi juga menciptakan iklim yang kondusif bagi peningkatan semangat untuk menghasilkan karya-karya yang lebih besar, lebih baik, dan lebih banyak.⁵⁴ Hak kekayaan intelektual terbagi dalam 2 wilayah utama, yaitu :

- a. Kekayaan intelektual yang termasuk kedalam wilayah hak cipta
- b. Kekayaan intelektual yang termasuk kedalam wilayah kekayaan industri.

Hak kekayaan intelektual dilindungi tidak saja secara bilateral, melainkan juga secara multilateral dan secara keseluruhan oleh suatu organisasi internasional yaitu World Trade Organization (WTO) yang di dalamnya terdapat Trade Related Aspect Of Intellectual

⁵² Ibid, pasal 33

⁵³ Tim Lindsey, Op.Cit.,Hlm. 58

⁵⁴ Ibid, Hal 3-5

Property Rights (TRIPs) suatu perjanjian multilateral tentang Hak Kekayaan Intelektual.⁵⁵ Sehingga Negara-negara peserta dan pendiri WTO berkewajiban untuk mengimplementasikan WTO Agreement dan merevisi berbagai undang-undang dibidang hak kekayaan intelektual untuk disesuaikan dengan TRIPs.⁵⁶

Indonesia pada tahun 2002 mensahkan Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) No 19 Tahun 2002 yang telah mencabut dan menggantikan UUHC Tahun 1997. UUHC ini memuat perubahan-perubahan yang telah disesuaikan dengan TRIPs dan menyempurnakan beberapa hal untuk memberikan perlindungan bagi karya-karya intelektual di bidang hak cipta, termasuk upaya untuk memajukan perkembangan karya intelektual yang berasal dari keanekaragaman seni dan budaya Indonesia. dalam undang-undang ini ditegaskan dan dipilah kedudukan hak cipta disatu pihak, dan hak terkait di lain pihak sehingga memberikan perlindungan karya intelektual secara lebih tegas dan adanya ketentuan-ketentuan baru seperti: database, media internet, penyelesaian sengketa, penetapan sementara, batas waktu perkara, pencantuman hak informasi manajemen elektronik, sarana kontrol teknologi, mekanisme pengawasan dan perlindungan produk yang produksinya menggunakan sarana teknologi tinggi, ancaman pidana pelanggaran hak terkait, ancaman pidana dan denda minimal, ancaman pidana terhadap perbanyakan penggunaan program komputer untuk kepentingan komersil secara tidak sah dan melawan hukum dan masih banyak lagi.⁵⁷

D. Pelanggaran Hak Cipta

Umumnya, hak cipta dilanggar apabila materi hak cipta tersebut digunakan tanpa izin dari penciptanya yang mempunyai hak eksklusif atas ciptaannya, tetapi khususnya pelanggaran

⁵⁵ Abdulkadir Muhamad, Op.Cit., Hlm. 29-30

⁵⁶ Achmad Zen Umar, Purba Op.Cit, Hlm 161-162

⁵⁷ Tim Lindsey, Op.Cit., Hlm. 96

terjadi apabila ada kesamaan antara dua ciptaan yang ada. Namun pencipta atau pemegang hak cipta harus membuktikan bahwa karyanya telah ditiru, dijiplak, atau karya lain tersebut berasal dari karyanya. Hak cipta juga dilanggar apabila seluruh atau bagian substansial dari suatu ciptaan diubah, diperbanyak dan diumumkan tanpa seizin pencipta. Pelanggaran terhadap hak cipta, seperti :

- a) meniadakan nama Pencipta yang tercantum pada Ciptaan itu
- b) mencantumkan namanya pada Ciptaan orang lain /pihak lain
- c) mengganti atau mengubah judul dan/atau isi suatu Ciptaan
- d) mengumumkan atau memperbanyak ciptaan tanpa seizin pencipta dengan cara apapun termasuk media internet.⁵⁸

Adapun cara lain yang dianggap sebagai pelanggaran terhadap hak cipta, adalah saat seseorang/ badan hukum :

- a) Memberi wewenang kepada pihak lain untuk melanggar hak cipta
- b) Memiliki hubungan komersil dengan barang bajakan ciptaan-ciptaan yang dilindungi hak cipta
- c) Mengimpor barang-barang bajakan ciptaan yang dilindungi hak cipta untuk dijual eceran atau didistribusikan
- d) Memperbanyak atau mengumumkan suatu ciptaan dengan cara apapun (Media Internet)
- e. Memperbolehkan suatu tempat pementasan umum untuk digunakan sebagai tempat pementasan atau penayangan karya yang melanggar hak cipta.⁵⁹

⁵⁸ Pasal 55 – 66 Undang-Undang No 19 tahun 2002 Tentang Hak Cipta

⁵⁹ Tim Lindsey, Op cit, Hlm. 122-123

Pencipta atau ahli waris dapat melakukan gugatan kepada pihak lain apabila pihak lain:

- a) meniadakan nama Pencipta yang tercantum pada Ciptaan itu
- b) mencantumkan namanya pada Ciptaan orang lain/ pihak lain
- c) mengganti atau mengubah judul Ciptaan
- d) mengubah isi Ciptaan
- e) menggunakan, mengumumkan dan/atau memperbanyak ciptaan tanpa seizin pencipta dengan cara apaun (Media Internet).⁶⁰

Penyelesaian pelanggaran hak cipta dapat dilakukan diluar jalur pengadilan (non litigasi) maupun melalui jalur pengadilan (litigasi).

a) Non Litigasi

Penyelesaian sengketa dapat dilakukan melalui jalur diluar pengadilan seperti arbitrase dan alternatif penyelesaian sengketa (konsultasi, mediasi, negosiasi, konsiliasi, atau penilaian ahli). Hal ini dilakukan untuk:

- 1) Mengurangi proses pengadilan yang berkepanjangan sehingga memakan biaya yang tinggi dan sering memberikan hasil yang kurang memuaskan.
- 2) Meningkatkan ketertiban masyarakat dalam proses penyelesaian sengketa
- 3) Memperlancar serta memperluas akses keadilan
- 4) Memberikan kesempatan bagi tercapainya penyelesaian sengketa yang menghasilkan keputusan yang dapat diterima oleh semua pihak dan memuaskan, secara damai.⁶¹

⁶⁰ Pasal 55 – 66 Undang-Undang No 19 tahun 2002 Tentang Hak Cipta

⁶¹ Margono Suyud et.al., Op.Cit., Hal 21

Adapun penyelesaian sengketa di luar jalur peradilan dapat ditempuh melalui cara-cara berikut ini:

1) Negosiasi

Proses penyelesaian sengketa diselesaikan oleh pertemuan langsung para pihak. Ditempatkan sebagai merupakan cara termurah, tertua dan paling dasar, serta paling tertutup. Tetapi ada kelemahan manakala kedudukan para pihak tidak seimbang sehingga membutuhkan waktu yang lama.

2) Konsultasi/Penilaian Ahli

Proses penyelesaian sengketa atau beda pendapat melalui bantuan seseorang atau beberapa orang ahli. Tindakan ini bersifat personal diantara para pihak yang disebut klien dengan konsultan / ahli yang memberikan pendapatnya tentang suatu hal. Konsultasi dilakukan tanpa menghadirkan pihak ketiga.

3) Mediasi

Mediasi adalah proses negosiasi pemecahan masalah dimana pihak ketiga yang netral bekerja dengan pihak yang bersengketa untuk membantu para pihak memperoleh kesepakatan. Pihak ketiga yang disebut sebagai mediator berfungsi untuk membantu para pihak yang berselisih untuk menyediakan fasilitas bagi para pihak didalam negosiasi untuk mencapai kesepakatan

4) Konsiliasi

Konsiliasi adalah suatu penyelesaian dimana para pihak berupaya aktif mencari penyelesaian dengan bantuan pihak ketiga. Konsiliasi diperlukan apabila para pihak yang bersengketa tidak mampu menyelesaikan sendiri perselisihan. Penyelesaian sengketa dengan konsiliasi lebih mengacu kepada cara penyelesaian sengketa melalui konsensus antara para pihak, sedangkan pihak ketiga hanya bertindak netral,berperan secara aktif maupun pasif

5) Arbitrase

Arbitrase merupakan system metode penyelesaian sengketa diluar jalur pengadilan yang diajukan para pihak yang merupakan adjudikasi pribadi/privat dan prosesnya cepat. Penyelesaian melalui arbitrase dipilih untuk sengketa yang menyangkut permasalahan kontraktual dan sengketa permasalahan faktual maupun hukum.⁶²

b) Litigasi

Gugatan atas pelanggaran Hak Cipta melalui jalur peradilan diajukan kepada Ketua Pengadilan Niaga. Upaya hukum yang dapat dilakukan para pihak terhadap suatu putusan pengadilan niaga hanya kasasi. Permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung melalui pengadilan niaga. Pencipta dan Pemegang Hak Cipta berhak untuk:

- 1) Mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran Hak Ciptaannya
- 2) Meminta pengadilan niaga mengeluarkan penetapan sementara untuk melakukan penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil Perbanyakan Ciptaan itu,
- 3) Meminta pengadilan niaga untuk memerintahkan penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari pelanggaran Hak Cipta,
- 4) Meminta pengadilan niaga untuk menghentikan kegiatan Pengumuman dan/atau Perbanyakan Ciptaan atau barang yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta
- 5) Meminta pengadilan niaga untuk menyimpan barang bukti untuk menghindari penghilangan barang bukti.

⁶² Suminar Sri Ratna, 2006, Alternatif Penyelesaian Sengketa Antara Dokter Dengan Pasien Dalam Malpratek, Syiar Madani Jurnal Ilmu Hukum, Vol VIII No 3, Hlm 59

Kegiatan diatas dilakukan untuk mencegah berlanjutnya pelanggaran terhadap Hak Cipta.⁶³

Adapun ancaman pidana yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta hak cipta di bidang seni rupa dalam segala bentuk yang diatur dalam UUHC terdapat dalam:

a. Pasal 72 ayat 1 UUHC

“Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan dan memperbanyak ciptaan dipidana dengan pidana penjara paling singkat 1 bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00, atau pidana penjara paling lama 7 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00.”

b. Pasal 72 ayat 2 UUHC

“Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00”

c. Pasal 72 ayat 6 dan ayat 7 UUHC

“Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar hak moral dipidana penjara paling lama 2 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 ”

Ciptaan atau barang yang merupakan hasil tindak pidana Hak Cipta serta alat-alat yang digunakan untuk melakukan tindak pidana tersebut dirampas oleh Negara untuk dimusnahkan. Kecuali Ciptaan di bidang seni dan bersifat unik, dapat dipertimbangkan

⁶³ Tim Lindsey, Op.Cit., Hlm 127

untuk tidak dimusnahkan.⁶⁴

E. Pengertian Desain Grafis

Sesuai dengan Pasal 12 ayat 1 huruf (f) Undang-Undang No 19 tahun 2002 Tentang Hak Cipta Desain Grafis dilindungi oleh hak cipta, karena desain grafis termasuk dalam kategori seni dalam bentuk gambar. Agar lebih jelas kenapa suatu desain grafis adalah suatu kekayaan intelektual dan dilindungi oleh hak cipta maka akan di uraikan lebih lanjut.

1. Pengertian Desain Grafis

Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan. Gambar maupun tanda yang digunakan bisa berupa tipografi atau media lainnya, seperti gambar atau fotografi.⁶⁵

2. Fungsi Desain Grafis

- a. Fungsi identifikasi yaitu berfungsi menyangkut tentang apa, dan dari mana sesuatu berasal (bentuknya berupa symbol, lambang, logo, merek, dan kemasan)
- b. Fungsi informasi dan instruksi yaitu fungsi yang menyangkut hal-hal hubungan antar bagian, antarposisi, ukuran, data-data statistik, penunjuk arah, peta dan sebagainya.
- c. Fungsi presentasi dan promosi yaitu alat penyampaian suatu pesan yang tidak terbatas dalam bentuk cetakan dengan maksud membentuk citra merek atau citra perusahaan

⁶⁴ Pasal 72-73 Undang-Undang No 19 tahun 2002 Tentang Hak Cipta

⁶⁵ Dharna A, Op.Cit., hal. 5

dengan tujuan akhir melahirkan opini public.⁶⁶

3. Pencipta Desain Grafis

Desainer adalah seorang yang berprofesi menciptakan desain grafis dengan menggunakan ide, akal, mata, tangan, alat gambar tangan, komputer, dan software computer. Untuk kemudian diwujudkan dalam media statis atau media elektronik.⁶⁷

4. Unsur Dan Prinsip-Prinsip Desain Grafis

Unsur dalam desain grafis sama seperti unsur dasar dalam disiplin desain lainnya. Unsur-unsur tersebut (termasuk shape, bentuk (form), tekstur, garis, ruang, dan warna) membentuk prinsip-prinsip dasar desain visual. Prinsip-prinsip tersebut, seperti keseimbangan (balance), ritme (rhythm), tekanan (emphasis), proporsi ("proportion") dan kesatuan (unity), kemudian membentuk aspek struktural komposisi yang lebih luas.⁶⁸

5. Kategori Desain Grafis

Secara garis besar, desain grafis dibedakan menjadi beberapa kategori:

1. Printing (Percetakan) yang memuat desain buku, majalah, poster, booklet, leaflet, flyer, pamflet, periklanan, dan publikasi lain yang sejenis.
2. Web Desain: desain untuk halaman web.
3. Film termasuk CD, DVD, CD multimedia untuk promosi.
4. Identifikasi (Logo), EGD (Environmental Graphic Design) : merupakan desain profesional yang mencakup desain grafis, desain arsitek, desain industri, dan arsitek taman.

⁶⁶ Djumhana Muhamad, 1999, Aspek-Aspek Hukum Desain Industri Di Indoensia, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, Hlm 23

⁶⁷ Anonim, Prinsip Desain Grafis, [Http://www.AsosiasiDesainGrafisIndonesia.wordpress.com](http://www.AsosiasiDesainGrafisIndonesia.wordpress.com)

⁶⁸ Ibid.

5. Desain Produk, Pemaketan dan sejenisnya.⁶⁹

6. Program Desain Grafis

Program Pengolah Grafis, oleh karena desain grafis dibagi menjadi beberapa kategori maka sarana untuk mengolah pun berbeda-beda, bergantung pada kebutuhan dan tujuan pembuatan karya. Program tersebut yakni :⁷⁰

a. Aplikasi Pengolah Tata Letak (Layout) Program ini sering digunakan untuk keperluan pembuatan brosur, pamflet, booklet, poster, dan lain yang sejenis. Program ini mampu mengatur penempatan teks dan gambar yang diambil dari program lain (seperti Adobe Photoshop). Yang termasuk dalam kelompok ini adalah: Adobe FrameMaker, Adobe In Design, Adobe PageMaker, Corel Ventura

b. Aplikasi Pengolah Vektor/Garis Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat digunakan untuk membuat gambar dalam bentuk vektor/garis sehingga sering disebut sebagai Illustrator Program. Seluruh objek yang dihasilkan berupa kombinasi beberapa garis, baik berupa garis lurus maupun lengkung. Aplikasi yang termasuk dalam kelompok ini adalah: Adobe Illustrator, Beneba Canvas, CorelDraw, Macromedia Freehand, Metacreations Expression, Micrografx Designer

c. Aplikasi Pengolah Pixel/Gambar Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah gambar/manipulasi foto (photo retouching). Semua objek yang diolah dalam program-program tersebut dianggap sebagai kombinasi beberapa titik/pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu, misalnya, foto. Gambar dalam foto terbentuk dari beberapa kumpulan pixel yang memiliki kerapatan dan warna tertentu. Meskipun begitu, program yang termasuk dalam kelompok ini

⁶⁹ Anonim, 2011, Desain Grafis, Makalah Desain Grafis Kelas X SMA Muh 2, Yogyakarta, hlm. 1.

⁷⁰ Ibid., hal. 2

dapat juga mengolah teks dan garis, akan tetapi dianggap sebagai kumpulan pixel. Objek yang diimpor dari program pengolah vektor/garis, setelah diolah dengan program pengolah pixel/titik secara otomatis akan dikonversikan menjadi bentuk pixel/titik. Yang termasuk dalam aplikasi ini adalah: Adobe Photoshop, Corel Photo Paint, Macromedia Xres, Metacreations Painter, Metacreations Live Picture, Micrografx Picture Publisher, Microsoft Photo Editor, QFX, Wright Image

- d. Aplikasi Pengolah Film/Video Program yang termasuk dalam kelompok ini dapat dimanfaatkan untuk mengolah film dalam berbagai macam format. Pemberian judul teks (seperti karaoke, teks terjemahan, dan sebagainya) juga dapat diolah menggunakan program ini. Umumnya, pemberian efek khusus (special effect) seperti suara ledakan, desingan peluru, ombak, dan lain-lain juga dapat dibuat menggunakan aplikasi ini. Yang termasuk dalam kategori ini adalah: Adobe After Effect, Power Director, Show Biz DVD, Ulead Video Studio, Nero Ultra Edition
- e. Aplikasi Pengolah Multimedia Program yang termasuk dalam kelompok ini biasanya digunakan untuk membuat sebuah karya dalam bentuk Multimedia berisi promosi, profil perusahaan, maupun yang sejenisnya dan dikemas dalam bentuk CD maupun DVD. Multimedia tersebut dapat berisi film/movie, animasi, teks, gambar, dan suara yang dirancang sedemikian rupa sehingga pesan yang disampaikan lebih interaktif dan menarik. Yang termasuk dalam kelompok ini adalah: Macromedia Authorware, Macromedia Director, Macromedia Flash, Multimedia Builder, Ezedia, Hyper Studio, Ovation Studio Pro.

F. Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Dalam Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pada saat ini keadaan hukum kekayaan intelektual khususnya hak cipta telah digoyahkan dengan adanya internet, tetapi Indonesia telah melakukan upaya pencegahan terhadap pelanggaran-pelanggaran HaKI di dunia maya dengan mensahkan Undang-Undang Republik Indonesia No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik yang melindungi kekayaan intelektual dalam dunia maya.

a. Informasi, dan Dokumen Eletronik

Informasi Elektronik menurut pasal 1 angka 1 adalah :

“satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Sedangkan Dokumen Elektronik menurut pasal 1 angka 4 adalah :

“setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”⁷¹

⁷¹ Pasal 1 angka 1,2,4 Undang-Undang No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Menurut undang-undang ini Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah dan merupakan perluasan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia.⁷²

Dari uraian diatas desain grafis dapat dikategorikan sebagai informasi dan dokumen elektronik, karena desain grafis dapat digunakan dalam media elektronik, dan media internet selain itu desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan “gambar” untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.

b. Subyek UU ITE

Setiap Orang atau badan hukum yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam Undang-Undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun di luar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum di wilayah hukum Indonesia dan/atau di luar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.

Undang-Undang ini memiliki jangkauan yurisdiksi tidak semata-mata untuk perbuatan hukum yang berlaku di Indonesia dan/atau dilakukan oleh warga negara Indonesia, tetapi juga berlaku untuk perbuatan hukum yang dilakukan di luar wilayah hukum (yurisdiksi) Indonesia baik oleh warga negara Indonesia maupun warga negara asing atau badan hukum Indonesia maupun badan hukum asing yang memiliki akibat hukum di Indonesia, mengingat pemanfaatan Teknologi Informasi untuk Informasi Elektronik, Dokumen Elektronik dan Transaksi Elektronik dapat bersifat lintas teritorial atau universal.⁷³

⁷² Ibid, Pasal 5

⁷³ Ibid, Pasal 2 dan penjelasan Pasal 2

c. Obyek UU ITE

Segala sesuatu yang berkaitan dengan Informasi, dokumen, sistem dan transaksi elektronik seperti: sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, website, dokumen elektronik, tanda tangan elektronik, transaksi elektronik (Perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan Komputer, jaringan Komputer, dan/atau media elektronik lainnya) dan lain-lain.⁷⁴

Merujuk pada kriteria di atas desain grafis dapat dikategorikan sebagai obyek undang-undang ini sebagai informasi dan dokumen elektronik, karena desain grafis terdapat dalam media elektronik dan media internet selain itu desain grafis adalah suatu bentuk komunikasi visual yang menggunakan gambar untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin.

d. Asas dan Tujuan UU ITE

Adanya undang-undang ini bagi desainer sebagai pencipta desain grafis adalah untuk memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum dalam menggunakan dan menyelenggarakan Teknologi Informasi. Karena pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan berdasarkan asas-asas seperti:

a) Asas kepastian hukum

memberikan suatu landasan hukum sehingga pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik serta segala sesuatu yang mendukung penyelenggaraannya mendapatkan pengakuan hukum di dalam dan di luar negeri.

⁷⁴ Ibid, Pasal 5-12

b) Asas manfaat

pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik diupayakan untuk mendukung proses berinformasi sehingga dapat meningkatkan kesejahteraan masyarakat. Mengingat bahwa teknologi ini selain dapat membawa manfaat yang besar, juga dapat menimbulkan kerugian.

c) Asas hati-hati

para pihak yang bersangkutan harus memperhatikan segenap aspek yang berpotensi mendatangkan kerugian bagi dirinya maupun pihak lain dalam pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik.

d) Asas itikad baik

para pihak yang bertransaksi tidak bertujuan untuk secara sengaja mengakibatkan kerugian kepada pihak lainnya tanpa sepengetahuan pihak lain tersebut.

e) Asas netral teknologi

Pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik tidak terfokus pada penggunaan teknologi tertentu sehingga dapat mengikuti perkembangan teknologi di masa mendatang.⁷⁵

Pemanfaatan Teknologi Informasi dan Transaksi Elektronik dilaksanakan dengan tujuan untuk:

- a) mencerdaskan kehidupan bangsa sebagai bagian dari masyarakat informasi dunia;
- b) mengembangkan perdagangan dan perekonomian nasional dalam rangka meningkatkan kesejahteraan masyarakat;

⁷⁵ Ibid, Pasal 3 dan penjelasan Pasal 3

- c) meningkatkan efektivitas dan efisiensi pelayanan publik;
 - d) membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuan di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi Informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan
 - e) memberikan rasa aman, keadilan, dan kepastian hukum⁷⁶
- e. Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual

Merujuk pada pasal 25 dan penjelasan pasal 25 yang berbunyi :

Pasal 25 UU ITE

“Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan ”

Penjelasan Pasal 25 UU ITE

“Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun dan didaftarkan sebagai karya intelektual, hak cipta, paten, merek, rahasia dagang, desain industri, dan sejenisnya wajib dilindungi oleh Undang-Undang ini dengan memperhatikan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.”

Dari uraian diatas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

Hal ini disebabkan informasi elektronik memiliki nilai ekonomis dan nilai moral bagi pencipta atau perancang. Oleh karena itu, hak-hak mereka harus dilindungi. Dari

⁷⁶ Ibid , pasal 4

uraian diatas Desain Grafis sebagai suatu hak kekayaan intelektual yang ada didalam media internet sebagai informasi dan dokumen elektronik dilindungi oleh undang-undang ini.

f. Perbuatan Yang Dilarang

Seperti yang telah disebutkan diatas, media informasi teknologi merupakan sarana efektif untuk perbuatan melawan hukum terhadap hak kekayaan intelektual. Oleh karena itu, perbuatan yang dilakukan secara elektronik yang melanggar HaKI juga harus diatur dalam undang-undang agar tidak lolos dari jerat hukum. Adapun perbuatan-perbuatan yang dilarang dan dapat dikategorikan pelanggaran HaKI diatur oleh undang-undang ini dalam:

a) Pasal 30 ayat 2 UU ITE

“Setiap Orang dilarang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik”

b) Pasal 32 ayat 1 UU ITE

“Setiap Orang dilarang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik public”

c) Pasal 32 ayat 2 UU ITE

“Setiap Orang dilarang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak

berhak.”

d) Pasal 35 UU ITE

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik.”

e) Pasal 36 UU ITE

“Setiap Orang dilarang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 30 ayat 2, 32 ayat 1 dan 2 yang mengakibatkan kerugian bagi Orang lain.”

Setiap orang yang melanggar ketentuan dalam pasal-pasal diatas dapat dikategorikan melanggar hak kekayaan intelektual khususnya hak cipta karena dengan sengaja dan tanpa izin menggunakan, mengubah, mengumumkan dan memperbanyak suatu ciptaan dalam bentuk informasi dan dokumen elektronik.

g. Upaya Hukum Menurut UU ITE

Setiap orang dapat mengajukan gugatan terhadap pihak yang menyelenggarakan Sistem Elektronik dan/atau menggunakan Teknologi Informasi yang menimbulkan kerugian. Gugatan dapat diajukan secara litigasi melalui peradilan perdata selain penyelesaian gugatan melalui peradilan perdata setiap orang yang dirugikan dapat menyelesaikan sengketa secara non litigasi melalui arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif lainnya sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-Undangan. Dalam hal ini setiap orang yang dirugikan dapat menyelesaikan sengketa

sesuai dengan peraturan perundang-undangan, ketentuan dalam kontrak elektronik yang mengikat para pihak atau berdasarkan asas hukum perdata internasional.⁷⁷

h. Sanksi Pidana

Ancaman pidana yang berkaitan dengan pelanggaran terhadap informasi elektronik dan Dokumen Elektronik yang merupakan hak kekayaan intelektual, diatur oleh undang-undang ini dalam:

a) Pasal 46 ayat 2

“Setiap Orang atau badan hukum yang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik. dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 700.000. 000, 00.”⁷⁸

b) Pasal 48 ayat 1

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apapun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik.dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 tahun dan/atau denda paling banyak Rp2.000.000.000, 00.”⁷⁹

⁷⁷ Ibid, Pasal 38-39

⁷⁸ Ibid, Pasal 46 ayat 2

⁷⁹ Ibid, Pasal 48 ayat 1

c) Pasal 48 ayat 2

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik yang merupakan hak kekayaan intelektual dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak dipidana dengan pidana penjara paling lama 9 tahun dan/atau denda paling banyak Rp3.000.000.000, 00.”⁸⁰

d) Pasal 51 ayat 1

” Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 tahun dan/atau denda paling banyak Rp12.000.000.000, 00. ”⁸¹

e) Pasal 51 ayat 2

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan yang diatur dalam Pasal 46 ayat 2, Pasal 48 ayat 1-2 yang mengakibatkan kerugian bagi Orang lain dipidana dengan pidana penjara paling lama 12 tahun dan/atau denda paling banyak Rp12. 000. 000. 000, 00. ”⁸²

⁸⁰ Ibid, Pasal 48 ayat 2

⁸¹ Ibid, Pasal 51 ayat 1

⁸² Ibid, Pasal 51 ayat 2

G. Pengertian Internet Pada Umumnya

Internet merupakan teknologi yang dihasilkan dari jaringan yang dibentuk tahun 1970. Jaringan tersebut disebut dengan Arpanet, yaitu jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat. Selanjutnya jaringan tersebut diperbaharui dan dikembangkan dan sekarang penerusnya menjadi sumber daya informasi yang disebut dengan Internet. Cara pengaktifan Internet ada banyak macam caranya. Tetapi syarat utama yang harus terpenuhi dalam pengaktifan Internet yakni adanya modem di komputer kita yang telah kita sambungkan ke port telepon. Pengaktifan dapat dilakukan secara langsung melalui server Telkomnet Instant dengan meng-klik program Connection Wizzard dan kemudian kita langsung saja mengikuti panduannya dan salah satu petunjuk dalam panduan tersebut yakni kita harus memasukkan kode yang disediakan oleh Telkomnet Instant yakni angka 0809999, lalu tekan enter. Setelah itu internet akan secara otomatis teraktifkan. Cara pengaktifan yang kedua yakni apabila kita akan mendirikan Warnet (Warung Internet) maka sebaiknya kita menggunakan cara yang kedua ini, yakni dengan mendaftar langsung ke Internet Service Provider misalnya D-Net, LANNET, SPEEDY, dll. Dengan cara kedua ini biaya pengoperasian Internet bisa lebih murah tetapi tidak praktis, karena kita harus mendaftar dalam jangka waktu tertentu dengan prosedur-prosedur yang agak rumit. Dengan menggunakan Internet, pada dasarnya suatu teknologi informasi dan komunikasi yang mampu mengabaikan mengenai faktor perbedaan geografis. Internet sudah merupakan Integrated Services Digital Network (ISDN). ISDN diperlukan sebagai sarana peralihan antara sistem komunikasi konvensional (yang menggunakan frekuensi suara atau analog sebagai pengontrol jaringan) dan sistem komunikasi yang secara keseluruhan menggunakan sistem digital.⁸³

⁸³ Suheimi, 1991, *Kejahatan Komputer*, Yogyakarta: Andi Offset, 2001, hal.114.

Oleh karena itu tidak mengherankan apabila dunia Internet disebut dengan Virtual World, yang sering diterjemahkan dalam bahasa Indonesia sebagai “Dunia Maya” yang dilawan artikan dengan Real World atau “Dunia Nyata” yaitu fisik dimana kita hidup. Dunia maya ini tela mengubah kebiasaan umat manusia untuk melakukan aktivitasnya karena dengan adanya Internet tersebut, pengguna Internet (User) dapat melakukan berbagai aktivitas yang bisa dilakukan di dunia nyata atau Real World seperti mengirim foto, mengirim lamaran pekerjaan, melihat film, melihat gambar, mendengarkan lagu, berbelanja dan lain sebagainya. Pengguna Internet mendapatkan hak-hak istimewa yang antara lain :⁸⁴

- Memasukkan data
- Membaca data atau informasi
- Memodifikasi, menambah dan menghapus file data atau informasi.
- Men-download data atau informasi
- Mencetak data atau informasi yang disajikan dalam situs-situs Internet.

Pengertian Internet menurut Marietta Tretter : “Internet adalah kumpulan luas dari jaringan komputer besar dan kecil yang saling bersambungan menggunakan jaringan komunikasi yang ada diseluruh dunia.”⁸⁵ Sedangkan terdapat definisi yang menyangkut Internet selain pendapat diatas adalah : “The Internet is a network of network that connects computer arround the country arround the world.”

Daya fungsi Internet menurut Lani Sidharta adalah :⁸⁶

Internet memberi kesempatan kepada pemakai diseluruh dunia untuk berkomunikasi dan memakai bersama-sama sumber daya informasi. Anda dapat berkomunikasi dengan

⁸⁴ Sjahdeni Sutan Remy, 2000, E-Commerce Tinjauan Dari Aspek Pengaman dan Perspektif Hukum, Makalah Disajikan Pada Seminar tentang “Arbitrase dan E-Commerce” yang Diselenggarakan oleh Law Office of Remmy & Darrus, Surabaya 6 September 2000, hlm.6.

⁸⁵ Tretter Marietta , 2001, Bagaimana Menggunakan Internet, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo, hlm.6.

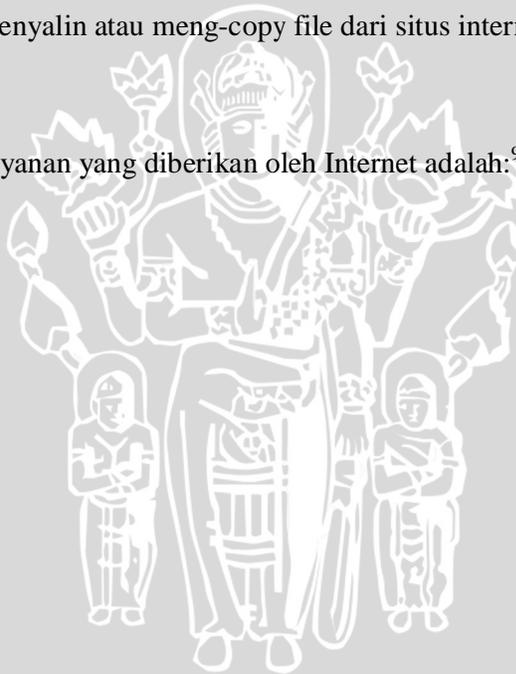
⁸⁶ Sidharta Lani , Internet-internet Bebas Hambatan, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia, hlm. 16.

pemakai lain diseluruh dunia dengan mengirim dan menerima Electronic Mail (E-Mail) atau dengan membentuk hubungan dengan komputer lain dan memasukkan pesan dari dan ke komputer tersebut.

Adanya Internet yang merupakan suatu jaringan komputer dapat mempermudah pengiriman dan penerimaan data atau informasi yang dibutuhkan dari tempat yang berbeda dengan waktu hanya beberapa detik saja.⁸⁷ Karakteristik dari Internet yang canggih tersebut pemilik website dapat menyiarkan atau menyebarkan berbagai data grafik dan gambar yang dibutuhkan oleh pengguna Internet pada situsnya. Sehingga para pengguna dapat menggunakan informasi yang dibutuhkan dengan cara downloading.⁸⁸ Adapun yang disebut dengan downloading adalah menyalin atau meng-copy file dari situs internet ke file komputer pengguna (user).⁸⁹

Macam-macam jenis layanan yang diberikan oleh Internet adalah:⁹⁰

- Electronic Mail (E-mail)
- User Network
- File Transfer Protocol
- Client Servis
- Anonymous FTP
- Archie Server
- Talk Facylity
- Internet Relay Chat (IRC)
- Telnet Service



⁸⁷ Suheimi, Op.Cit., hal. 2.

⁸⁸ Ibid., Hal. 51.

⁸⁹Tim Peneliti dan Pengembangan Wahana Komputer, 2000, Kamus Istilah Komputer , Yogyakarta: Andi Yogyakarta dan Wahana Komputer Semarang, hlm. 27.

⁹⁰ Sidharta Lani , Op.Cit., hlm. 11.

- Jughead
- Wais Server
- World Wide Web
- White Pages
- Mailing List
- Game
- Electronic Magazine
- Multiple User Dimension (MUD)
- Dll.

Namun layanan yang paling penting dalam Internet ada empat yaitu sebagai berikut:⁹¹

1. Pelayanan Mail (E-mail), yaitu pelayanan yang mengirimkan dan menerima pesan-pesan.
2. Pelayanan Telnet atau Telnet Service, yaitu pelayanan yang memberi kesempatan untuk menghubungi sistem remote atau sistem yang berada di tempat jauh.
3. Pelayanan File Transfer Protocol (FTP), yaitu pelayanan yang memberi kesempatan anda mentransfer file dari satu sistem ke sistem lain.
4. Client / Server, dimana program dari beberapa komputer dapat dikendalikan dengan menggunakan satu program komputer induk.

Lani Sidarta juga berpendapat bahwa “Pada electronic mail (e-mail) tidak hanya dapat mengirim dan menerima pesan-pesan pribadi, tetapi juga mengirim dan menerima segala sesuatu yang disimpan dalam sebuah file, misalnya program, gambar elektronik, dan lain sebagainya.”⁹²

⁹¹ Ibid., hlm. 9-11.

⁹² Ibid., hlm. 12

Dalam Internet para pengguna dapat mengunjungi layanan informasi dengan menghubungi website yang ada. Untuk setiap website yang mempunyai jaringan akan menyimpan dan mengolah file dalam server. Komputer server itulah yang akan melayani seluruh komputer workstation (komputer cabang) yang berhubungan dengan jaringannya. Server adalah satu unit komputer yang berfungsi untuk menyimpan informasi dan untuk mengelola suatu jaringan komputer.⁹³

Pemilik website menggunakan nama Domain untuk mengetahui alamat situsnya di Internet. Alamat yang ada di Internet selalu mengacu pada alamat elektronik. Sehingga jika mengetahui alamat elektronik dapat mengirim mail, mantransfer file-file, atau mendapatkan informasi tentang orang tersebut.⁹⁴

Nama Domain adalah sebuah alamat yang dibuat sedemikian rupa dalam bentuk kata untuk menggantikan kode Ip Adress contohnya (200.98.134.25).⁹⁵ Untuk menghindari adanya komputer atau server yang menggunakan nama yang sama maka penamaan ini dikelola secara terpusat (satu data base untuk seluruh dunia) dan dikembangkan dengan Domain Name System (DNS). DNS ini terdiri atas Name Server (lokal maupun dunia) yang bertugas menerjemahkan nama menjadi nomor IP sehingga dapat mencari website yang diminta secara hierarkis.⁹⁶ DNS (Domain Name System) adalah suatu sistem untuk merubah alamat IP menjadi alamat yang berisi kata dengan tujuan agar mudah didalam melakukan kerja.⁹⁷

Sistem pendaftaran nama domain terbagi atas generic Top Level Domain (gTLDs) dan Country Top Level (ccTLDS). gTLDs dan ccTLDS ini berisi nama-nama terbuka dan tertutup

⁹³ Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, Op.Cit., hlm. 78.

⁹⁴ Ibid., hlm. 41.

⁹⁵ Mudiarjo Rapin , 2002, Melindungi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam Dunia maya , disajikan pada seminar ALSA Unair Gedung Indosat, 11 Maret 2002, hal. 19.

⁹⁶ Winston Kenny , 2002, Pengaturan Hukum Domain Name di Indonesia, Jurnal Hukum Bisnis, Vol. 18, Maret 2002, hlm. 46.

⁹⁷ Tim Penelitian dan Pengembangan Wahana Komputer, Op.Cit., hal. 47.

untuk umum. sebagai contoh, didalam gTLDs, nama-nama yang terbuka adalah .com (baca: dot kom) , .net (baca: dot net) , dan .org (baca: dot org). Nama di gTLDs lainnya tertutup dalam artian hanya badan tertentu yang memenuhi syarat yang dapat mendaftarkan nama-nama tersebut. Diantaranya adalah .int (baca: dot int), yang hanya terbuka untuk organisasi internasional; .edu (baca: dot edu), yang hanya terbuka untuk institusi pendidikan yang memberikan gelar minimal strata-1; .gov (baca: dot gov) hanya untuk badan pemerintahan; dan .mil (baca: dot mil) yang hanya untuk militer.⁹⁸ Namun kategori ini bisa bervariasi di beberapa badan pendaftaran. Disisi lain, ccTLDs memiliki dua buah huruf kode negara yang didapat dari Standart 3166 The International Organisation for Standardisation (ISO 3116). Hal tersebut misalnya : .au (baca: dot eiyu) untuk Australia, .br (baca: dot bi ar) untuk Brazil), .ca (baca: dot si ei) untuk Kanada.⁹⁹

Untuk pendaftaran nama Domain pada level internasional terdapat badan khusus yang menangani pendaftaran nama domain yaitu Internet Corporation for Assigned Names and Number (ICANN). Sedangkan sebelum menentukan suatu nama Domain tertentu sebaiknya menghubungi InterNIC. InterNIC adalah suatu organisasi yang mendaftarkan Domain Names dan mengikuti perkembangannya melalui suatu Database Searcher (pencari lokasi data) yang disebut Whois.¹⁰⁰ Oleh sebab itu dengan menggunakan nama Domain dengan sengaja untuk tujuan komersil atau berusaha menarik perhatian para pemakai Internet kepada Website pemegang nama Domain, maka menurut standart pada internet menggunakan kata “.com”.

Website yang merupakan alamat pemilik Internet memberikan layanan informasi yang dimiliki pada pemakai atau pengguna Internet yang lainnya dengan memberikan file-file yang

⁹⁸ Winston Kenny , Loc.Cit., hal. 47.

⁹⁹ Ibid.

¹⁰⁰ Sjahdeni Sutan Remi , Op.Cit., hal.24.

ada. Pada Website ini terdapat layanan berupa data, grafik, gambar, tulisan, lagu dan film sehingga para pemakai dapat leluasa menggunakan sesuai dengan kebutuhannya.

Guna menghubungkan antara pemakai dengan Website yang dicari harus menggunakan jasa Internet Service Provider (ISP) ISP adalah suatu perusahaan yang menggunakan dan memiliki perangkat komunikasi komputer yang digunakan untuk menyediakan jasa hubungan ke Internet bagi masyarakat.¹⁰¹

Dengan ISP tersebut komputer dapat dihubungkan dengan komputer lain setiap saat dalam waktu 24 jam nonstop. ISP mempunyai kewajiban menghubungkan pengguna pemakai dengan Website yang dituju, begitu juga menyiarkan atau menyebarkan informasi yang dituju oleh pemilik Website pada pemakai internet. Pada perkembangannya provider juga dapat menyediakan sebagai sarana penyimpanan data atau server.

Perkembangan teknologi berupa media Internet dapat menambah nilai positif dan negatif bagi kehidupan manusia dalam berinteraksi dengan sesama. Media Internet yang memiliki dampak negatif menurut Edmon Makarim, pakar Telematika dari Lembaga Kajian Hukum Teknologi Fakultas Hukum Universitas Indonesia antara lain sebagai berikut :¹⁰²

1. Hackers
2. Penyebaran Virus
3. Penyerobatan Nama Domain
4. Pemalsuan Situs
5. Penyalahgunaan Kartu Kredit
6. Pembobolan Dana Bank
7. Pencemaran Nama Baik

¹⁰¹ Tim Penelitian dan Wahana Komputer, Op.Cit., hal. 72.

¹⁰² Edmon Makarim, 2002, Hukum Telematika (Dunia maya Law), disajikan pada Seminar ALSA Unair Gedung Indosat, 11 Maret 2002, hal. 5.

- 8. Pornografi
- 9. Perlindungan Konsumen
- 10. Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual



BAB III

METODE PENELITIAN

A. Jenis dan Pendekatan Penelitian

Metode penelitian hukum adalah suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.¹⁰³ Kajian penelitian ini bersifat yuridis normatif yang pembahasannya didasarkan pada pendekatan perundang-undangan dan prinsip hukum yang berlaku. Penelitian Yuridis Normatif sasaran penelitian ini adalah hukum atau kaedah (norm). Pengertian kaedah meliputi asas hukum, kaedah dalam arti sempit (value), peraturan hukum konkret.¹⁰⁴ Penelitian yang berobjekan hukum normatif berupa asas-asas hukum, sistem hukum, taraf sinkronisasi vertikal dan horisontal.¹⁰⁵

Penggunaan Pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Republik Indonesia No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik untuk dijadikan ajukan dalam meneliti mengenai masalah perlindungan hukum mengenai karya desain grafis didunia maya (internet).

Di samping pendekatan perundang-undangan, dalam penelitian ini menggunakan pendekatan konseptual (conceptual approach). Pendekatan konseptual digunakan untuk mengkaji pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin perlindungan hak cipta yang berkembang di negara penganut common law approach dan statutory approach. Tujuan pengkajian ini untuk menemukan dan menganalisis ide ide yang melahirkan pengertian hukum, konsep-konsep hukum, teori-teori hukum dan prinsip-

¹⁰³ Marzuki Peter Mahmud, 2010, Penelitian Hukum, Jakarta : Kencana Prenada Media, hlm. 35

¹⁰⁴ Mertokusumo 1996, Penemuan Hukum, Sebuah Pengantar, Yogyakarta : Liberty, hal.29

¹⁰⁵ Soerjono Soekanto, Mamoedji, dan Bruce Anzwar, 1985, Penelitian Hukum Normatif, Jakarta. Radjawali, hal. 70

prinsip hukum serta aturan hukum yang berhubungan dengan perlindungan karya desain grafis dalam media internet.

B. Jenis Bahan Hukum

Sumber Bahan Hukum yang digunakan dalam penelitian skripsi ini dibagi menjadi beberapa bahan hukum yang terdiri dari :

a. Bahan hukum primer

Bahan hukum primer adalah bahan-bahan hukum yang mengikat, meliputi norma atau kaidah dasar, peraturan perundang-undangan, yurisprudensi, traktat dan bahan-bahan hukum yang masih berlaku dan menjadi hukum positif di Indonesia sampai saat ini. Adapun bahan hukum primer yang digunakan adalah :

1) Pasal 12 Ayat (1) Huruf f UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

“Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan “

2) Pasal 25 UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah bahan hukum yang dapat memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer yaitu berupa literatur-literatur, jurnal ilmiah, dan pendapat para sarjana.

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier adalah bahan yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder seperti hasil penelitian, jurnal hukum, majalah, kamus bahasa Indonesia, kamus hukum, dan lain sebagainya.

C. Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Penulisan ini dilakukan dengan studi pustaka yaitu dengan cara membaca buku-buku dan mempelajari literatur-literatur yang selanjutnya diolah dan dirumuskan secara sistematis sesuai dengan masing-masing pokok bahasannya.

D. Analisis Bahan Hukum

Analisis bahan hukum primer, sekunder dan tersier dalam penulisan skripsi ini menggunakan metode interpretasi. Interpretasi yang digunakan adalah Interpretasi bahasa (gramatikal), yaitu memberikan arti kepada suatu istilah atau perkataan sesuai dengan bahasa sehari-hari.¹⁰⁶ Jadi, untuk mengetahui makna ketentuan Undang-Undang Hak Cipta dan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik, maka ketentuan Undang-Undang itu ditafsirkan atau dijelaskan dengan menguraikannya menurut bahasa umum sehari-hari serta penjelasan yang ada dalam perundangan tersebut, kemudian digunakan untuk menganalisa mengenai masalah perlindungan karya desain grafis dalam media internet.

E. Definisi Konsepsional

Adapun definisi konsepsional dalam skripsi ini adalah :

a. Pengertian Perlindungan Hukum :

¹⁰⁶ Ibid, hlm. 112

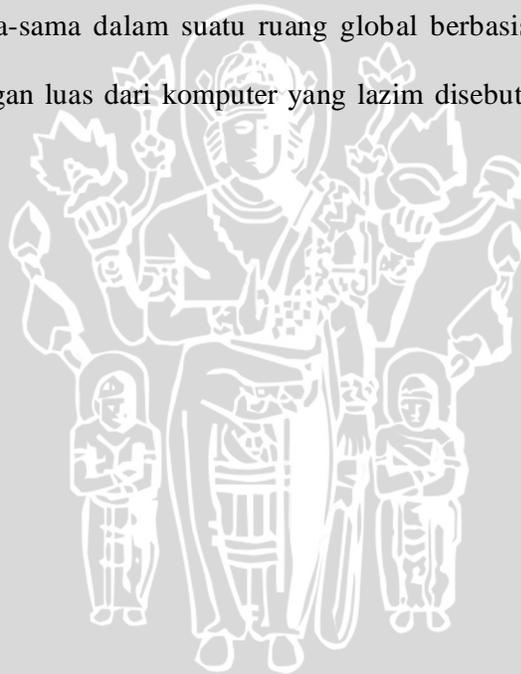
Perlindungan hukum merupakan upaya memberikan rasa nyaman terhadap kepentingan manusia yang dilindungi oleh hukum.

b. Pengertian Desain Grafis :

Desain grafis adalah salah satu bentuk seni lukis (gambar) terapan yang memberikan kebebasan kepada sang desainer (perancang) untuk memilih, menciptakan, atau mengatur elemen rupa seperti ilustrasi, foto, tulisan, dan garis di atas suatu permukaan dengan tujuan untuk diproduksi dan dikomunikasikan sebagai sebuah pesan.¹⁰⁷

c. Pengertian Internet :

Internet adalah sistem informasi global yang menghubungkan berbagai jaringan komputer secara bersama-sama dalam suatu ruang global berbasis Internet Protocol. Internet merupakan jaringan luas dari komputer yang lazim disebut dengan Worldwide network.¹⁰⁸



¹⁰⁷ Dharna A, Op.Cit., hal. 5

¹⁰⁸ Raharjo Agus 2002, Cybercrime, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, hal. 59

BAB IV

HASIL DAN PEMBAHASAN

A. PELANGGARAN HAK CIPTA DESAIN GRAFIS DI DUNIA MAYA

1. Desain Grafis Dalam Dunia Maya (Internet)

Internet adalah jaringan dari sekumpulan jaringan yang terdiri dari jutaan komputer yang dapat berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan suatu komputer yang sama. internet mempunyai beberapa kegunaan seperti Surat menyurat, pertukaran data serta informasi, sebagai forum untuk diskusi, untuk percakapan secara langsung (online chatting), untuk transaksi bisnis atau kegiatan komersil, untuk pelatihan secara langsung, sebagai alat hiburan, sebagai akses informasi dalam berbagai topik di diseluruh dunia.¹⁰⁹

Semua kegiatan yang ada internet mempunyai peranan yang penting bagi pemasaran. Peranan internet dalam pemasaran tersebut dilakukan dengan menggunakan fasilitas bisnis dalam media internet yang disebut ecomerence. Bersama dengan e-comerence ini, orang/perusahaan dapat memperlihatkan secara langsung barang atau jasa yang tersedia kepada pembeli dengan cara memilih dan memesan barang atau jasa yang telah disajikan oleh orang/perusahaan tersebut.¹¹⁰

Seiring dengan bertambah majunya ilmu pengetahuan dan teknologi, khususnya di bidang teknologi dan informatika saat ini desain grafis tidak hanya digunakan dalam media statis (media cetak) seperti buku, majalah, dan brosur, tetapi juga didalam media elektornik, dan media internet yang sering kali disebut sebagai desain interaktif atau desain multimedia seperti audio visual, website, animasi dan lain-lain. Para desainer melakukan pengunggahan (upload) karya desain grafisnya di internet untuk kepentingan pribadi maupun untuk kepentingan komersil.

¹⁰⁹ Hanson Ward, 2000, Pemasaran Internet., Edisi pertama, Jakarta : Salemba Empat, hal.22

¹¹⁰ Ibid

Desainer atau perusahaan yang bergerak dalam bidang desain grafis untuk kepentingan komersil mulai memasarkan karya dan jasa desain grafisnya baik melalui pemasaran lokal (secara langsung antara desainer dengan pihak lain atau konsumen) maupun melalui pemasaran di media internet. sehingga karya desain grafis terdapat di dalam media internet, melintasi batas-batas wilayah negara, dan melampaui skala lokal dan regional.¹¹¹

a. Pemasaran Karya Desain Grafis Melalui Internet

Pada awalnya pemasaran karya dan jasa desain grafis hanya dilakukan secara langsung dengan menggunakan cetakan yang indah, katalog penjualan dan majalah promosi sehingga hanya mencakup sasaran dalam kelompok kecil saja. Dengan perkembangan IPTEK muncul pemasaran melalui media elektronik dan media internet.

Melalui media internet yang sifatnya tanpa batas, berbiaya rendah dan dalam kecepatan cahaya. Perusahaan kecil dan individu seperti desainer dan perusahaan yang bergerak dalam bidang desain grafis dapat lebih mudah untuk mendapatkan informasi tentang desain grafis dan memasarkan desain grafis baik di dalam maupun di luar negeri.¹¹² Karya-karya desain grafis dalam media elektronik dan media internet yang dapat dengan cepat berubah secara dinamis mengikuti perkembangan zaman, dan pada umumnya digunakan untuk event-event tertentu dalam waktu yang relatif singkat dalam hitungan minggu, bulan atau paling lama dalam hitungan tahun, dengan media internet dapat dipasarkan dengan mudah, murah dan cepat.

Di satu sisi menggunakan media internet untuk melakukan pemasaran mempunyai keuntungan seperti biaya pemasaran rendah, memperbaiki kesan perusahaan, loyalitas konsumen yang meningkat dan peningkatan produk yang ditawarkan kepada konsumen semakin beragam.¹¹³ Tetapi di sisi lain menggunakan media internet mempunyai kerugian yaitu; tidak adanya jaminan tentang bebas penipuan, adanya peniruan, adanya pembajakan,

¹¹¹ Anonim, Prediksi dan Tren Grafis 2010, http://klubdisainer.blogspot.com/2010_01_01_archive.html

¹¹² Anonim, Graphic Design, <http://www.ForumDesainGrafisIndonesia.or.id>

¹¹³ Hanson Ward, 2000, Pemasaran Internet. Salemba Empat, Edisi pertama, Jakarta. Hal 128

kredibilitas konsumen atau penjual di ragukan, adanya kemungkinan suatu transaksi tidak selesai, pengambilan informasi yang tanpa batas, dan lain-lain.¹¹⁴

Dapat disimpulkan bahwa adanya internet saat ini menjadi pedang bermata dua, di satu sisi memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan, dan peradaban manusia, tetapi disisi lain menjadi salah satu sarana untuk melakukan kejahatan terhadap hak kekayaan intelektual dan menjadi media untuk melakukan kejahatan yang bersifat mondial, internasional dan melampaui batas kedaulatan suatu negara¹¹⁵

b. Pelanggaran Hak Cipta Desain Grafis Di Dunia maya (Internet)

Seperti yang telah diuraikan diatas perkembangan dan pemanfaat ilmu pengetahuan, teknologi informasi dan adanya internet menghasilkan banyak manfaat bagi kehidupan manusia, sekaligus juga berdampak pada munculnya berbagai masalah yang memerlukan penanganan yang serius. Salah satu permasalahan yang memiliki kaitan erat dengan perkembangan, pemanfaatan IPTek dan internet adalah permasalahan hak kekayaan intelektual khususnya dalam bidang hak cipta.¹¹⁶

Pelanggaran hak cipta di dunia maya lebih mudah dilakukan dan lebih beragam karena internet adalah dunia yang tanpa batas, mudah diakses dan adanya dogma yang berlaku bahwa segala sesuatu yang tersedia di internet adalah gratis. Pelanggaran tersebut terjadi apabila suatu ciptaan dalam dunia maya (Internet) diambil untuk kemudian diubah, diumumkan, diperbanyak tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta dan merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta, biasanya pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya melewati batas wilayah suatu Negara atau pelanggaran dilakukan diluar negeri tapi berakibat kerugian pencipta didalam negeri, sehingga hukum yang digunakan berdasarkan pada Asas Hukum Perdata Internasional.

¹¹⁴ Ibid hal 17

¹¹⁵ Agus Raharjo , 2002, Cybercrime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi, Bandung: Citra Aditya Bhakti, hal. 24

¹¹⁶ Ahmad M. Ramli, 2006, Cyberlaw Dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia. Bandung : Refika Aditama, Hal 132

Pelanggaran desain grafis dalam media internet terjadi pada media-media elektronik, seperti men-download atau meng- upload suatu audio visual, gambar, website, animasi, dan lain-lain ciptaan orang lain atau pihak lain tanpa seizin pihak tersebut (pencipta).¹¹⁷

Pelanggaran ini sering terjadi, baik pada situs pribadi, komersial maupun akademis, antara lain dengan cara:

- 1) Men-download desain grafis yang dilindungi hak cipta tanpa seizin pemilik karya tersebut baik pada situs pribadi, komersial maupun akademis.
- 2) Menampilkan (mengumumkan) karya desain grafis yang dilindungi hak cipta dalam web pages-nya, baik untuk latar belakang maupun hiasan web pages-nya, tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta karya desain grafis dengan tujuan untuk menarik lebih banyak pengunjung.
- 3) Menjual (memperbanyak) karya-karya desain grafis yang dilindungi hak cipta tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta karya-karya tersebut melalui media internet ;dan
- 4) Merekayasa (mengubah) karya desain grafis hasil karya seseorang tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta untuk ditampilkan di web pages-nya.¹¹⁸

Pelanggaran tersebut dilakukan oleh individu maupun badan usaha untuk:

- 1) kepentingan pribadi

Pelaku melakukan pelanggaran tersebut bukan untuk mendapatkan keuntungan komersil melainkan untuk diakui sebagai penciptaan dari suatu desain grafis agar mendapatkan pengakuan dari suatu komunitas desain grafis.

- 2) kepentingan komersil

Pelaku melakukan pelanggaran tersebut untuk menjual kembali suatu desain grafis

¹¹⁷ [http://www. AsosiasiDesainGrafisIndonesia.wordpress.htm](http://www.AsosiasiDesainGrafisIndonesia.wordpress.htm).

¹¹⁸ Acemark, Artikel Majalah Concept “Desain Grafis dan Internet” Volume 2 Edisi 07 Tahun 2009

tersebut agar mendapatkan keuntungan ekonomi dari karya desain grafis tersebut.¹¹⁹

Pada prakteknya pelanggaran hak cipta desain grafis dilakukan oleh seseorang atau badan usaha untuk diakui sebagai ciptaanya agar mendapatkan pengakuan dari komunitas desain grafis atau dilakukan untuk dijual kembali. Pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya jelas merugikan hak moral maupun hak ekonomi pencipta (desainer) atau pemegang hak cipta Seperti halnya pada kasus dibawah ini.

2. Contoh Kasus Pelanggaran Hak Cipta Desain Grafis Di Dunia Maya (Internet) Untuk Kepentingan Pribadi

1. Kasus Pelanggaran Hak Cipta Desain Grafis Di Dunia Maya (Internet) Untuk Kepentingan Pribadi Yang Merugikan Desainer

a. Kasus PRAYOGA dengan BRAHMANA

1) Kasus Posisi :

PRAYOGA adalah seorang desainer yang sedang berkuliah di Institut Teknologi Bandung Fakultas Desain Komunikasi Visual dan menjadi anggota Asosiasi Desain Grafis Indonesia (ADGI). Prayoga memasarkan karya-karya dan jasa membuat karya desain grafisnya melalui dunia maya (internet), dan menampilkan contoh contoh desainnya yakni salah satunya melalui www.kreatifprofesional.com. Pada tanggal 29 Agustus 2008 Prayoga mendapatkan laporan dari ADGI, bahwa karya desain grafisnya dibawah ini :



¹¹⁹ Acemark, Artikel Majalah Concept: "Intellectual Property Rights", Volume 1, Edisi Tahun 2009

Digunakan seseorang dalam blog di website <http://wordpress.com> dan diakui sebagai ciptaan dari seseorang warga negara India yang beridentitas BRAHMANA karya desain grafis tersebut didapatkan dengan cara di-download dari website www.kreatifprofesional.com tanpa seizin PRAYOGA

2) Upaya Hukum

Pada tanggal 1 September 2008 PRAYOGA memberikan peringatan melalui e-mail yang berisikan karya desain grafis tersebut adalah ciptaan PRAYOGA sehingga BRAHMANA harus mencantumkan nama dan membayar royalti sebesar 2 juta Rupiah karena telah menggunakan karya desain grafis tersebut dan menghentikan penggunaan karya desain grafis yang telah diambil selambat-lambatnya pada tanggal 5 September 2008. Pada tanggal 3 September 2008 BRAHMANA membalas email PRAYOGA isi e-mail tersebut menyatakan bahwa karya desain grafis tersebut hanya digunakan untuk kepentingan pribadi, yaitu agar BRAHMANA diakui sebagai desainer handal di negaranya dan karya desain grafis tersebut tidak dimanfaatkan secara komersil. BRAHMANA meminta waktu hingga tanggal 5 September 2008 untuk menghentikan pemakaian karya desain grafis tersebut dalam Blog-nya dan menyatakan tidak sanggup untuk membayar royalti pada PRAYOGA. PRAYOGA setuju apabila BRAHMANA tidak sanggup membayar royalti asalkan nama PRAYOGA dicantumkan dalam karya desain grafis tersebut atau BRAHMANA menghentikan penggunaan karya desain grafis tersebut. Pada Tanggal 6 September 2008 Prayoga masih melihat karya desain grafis tersebut digunakan dalam blog Brahmana. Sehingga pada tanggal 7 September 2008 Prayoga melakukan peringatan kedua, dan Brahmana membalas peringatan tersebut, dalam balasan tersebut BRAHMANA mengaku sedang sakit dan meminta waktu hingga tanggal 14 September 2008 sampai pada tanggal tersebut karya desain grafis Prayoga

masih digunakan dalam Blog Brahmana. Pada tanggal 15 September 2008 Prayoga memberikan peringatan terakhir kepada Brahmana melalui email yang berisikan: “Apabila sampai dengan tanggal 24 September 2008 karya desain grafis ciptaan tersebut masih digunakan maka kasus ini akan dibawa ke pengadilan” tetapi hingga tanggal 25 september 2008 Prayoga tidak mendapatkan tanggapan apapun dari Brahmana. Hingga saat ini Karya desain Grafis tersebut masih digunakan oleh BRAHMANA. dalam blog-nya pada <http://wordpress.com>. PRAYOGA tidak melakukan gugatan ke pengadilan karena pertimbangan waktu yang lama dan biaya yang tidak sedikit. Saat ini PRAYOGA lebih memilih bekerja sebagai desainer diperusahaan PROSHOP karena lebih menguntungkan dari pada menjual karya dan jasa desain grafisnya di dunia maya.¹²⁰

3) Permasalahan Yang Timbul

Permasalahan yang timbul dari kasus ini adalah :

- a. Adanya pelanggaran terhadap hak cipta desain grafis PRAYOGA, dimana PRAYOGA memiliki cukup bukti atas hak cipta karya desain grafis tersebut tetapi tidak melakukan gugatan ke pengadilan karena adanya ketakutan akan banyak waktu yang terbuang dan biaya yang di keluarkan tidak sedikit.
- b. Sikap dari PRAYOGA yang tidak keberatan apabila hak ekonominya dilanggar asalkan namanya tetap dicantumkan dalam ciptaannya.
- c. Kerugian Hak moral PRAYOGA, karena namanya tidak dicantumkan dalam karya desain grafis tersebut padahal suatu karya desain grafis menunjukkan identitas diri, tingkat kemampuan dan reputasi PRAYOGA dalam komunitas desain grafis
- d. Karena menjual karya desain grafis melalui media internet tidak aman dan cenderung

¹²⁰ Endang S, Haki Dalam Konteks Globalisasi, Makalah, Surabaya:UWKS, 2010, hal. 2. Juga bisa ditemukan di Nursamsi, Cover Album Systematic Chaos Karya Anak Indonesia, 2007, http://nursamsi.multiply.com/journal/item/321/COVER_ALBUM_SYSTEMATIC_CHAOS_KARYA_ANAK_INDONESIA. Artikel sejenis dapat dilihat pula di : Anonim, Indonesian Dream Theater Club, <http://idtfc.com/smf/index.php> (1 Maret 2011). Artikel juga ditemukan di: Adi Asegaf, Kasus Kasus Pelanggaran Desain Grafis di internet, <http://hakicase.wordpress.com/>

lebih merugikan, saat ini PRAYOGA lebih memilih untuk mengerjakan desain grafis untuk perusahaan PROSHOP yang ada didunia nyata.¹²¹

b) Kasus PT NIRWANA ARVINDO MAHAPUTRA dengan HAIRO

1) Kasus Posisi

PT NIRWANA ARVINDO MAHAPUTRA adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang desain grafis. Perusahaan ini memasarkan dan memperdagangkan karya dan jasanya secara nasional maupun internasional, melalui pemasaran secara langsung maupun melalui media internet.

Pada tanggal 21 januari 2008 PT NIRWANA membuat dan mendaftarkan website perusahaan www.NirwanaArvindoMahaputra.com dan melakukan upload karya-karya desain grafisnya dalam website tersebut. Kemudian pada tanggal 13 Februari 2008 PT NIRWANA mengetahui dari salah seorang pegawainya, bahwa karya desain grafis dibawah ini:



¹²¹ Ibid., hal. 3

telah digunakan seseorang dalam web-pages di website www.deviantart.com dan diakui sebagai ciptaan dari seseorang yang beridentitas HAIRO, karya desain grafis tersebut didapatkan dengan cara di-download dari website perusahaan PT NIRWANA tanpa izin.

(2) Upaya Hukum

Pada tanggal 14 Februari 2008 PT. NIRWANA melakukan somasi melalui e-mail yang berisikan PT. NIRWANA adalah pemegang hak cipta karya desain grafis tersebut dan desain grafis tersebut dilindungi oleh hak cipta, sehingga HAIRO harus mencantumkan nama dan membayar royalti karena telah menggunakan karya desain grafis tersebut atau menghentikan pengumuman terhadap karya desain grafis yang telah diambil selambat-lambatnya pada tanggal 21 Februari 2008.

Pada tanggal 15 Februari 2008, HAIRO membalas somasi PT. NIRWANA dan menyatakan bahwa karya desain grafis tersebut hanya digunakan untuk kepentingan pribadi bukan untuk dijual kembali, dan bukan untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari karya desain grafis tersebut dan meminta waktu hingga tanggal 1 Maret 2008 untuk menghentikan pemakaian karya desain grafis tersebut dalam Blog-nya.

Pada Tanggal 2 Maret 2008 PT. NIRWANA masih melihat karya desain grafis tersebut digunakan dalam blog HAIRO Sehingga pada tanggal tersebut PT. NIRWANA melakukan somasi kedua, tetapi tidak mendapatkan tanggapan apapun dari HAIRO.

PT. NIRWANA tidak mengetahui langkah-langkah yang harus dilalui untuk menuntut hak cipta karya desain grafis tersebut dalam dunia maya (Internet), keterbatasan waktu dan pencarian lokasi pasti dari HAIRO, menjadi faktor-faktor PT. NIRWANA tidak melakukan gugatan. Sehingga sampai saat ini karya

desain grafis tersebut masih digunakan oleh HAIRO dalam web-pages di www.deviantart.com.

(3) Permasalahan Yang Timbul

Permasalahan yang timbul dari kasus ini adalah :

- a. Adanya pelanggaran terhadap hak cipta PT. NIRWANA dimana PT. NIRWANA memiliki cukup bukti atas hak cipta karya desain grafis tersebut tetapi tidak mengetahui cara menyelesaikan pelanggaran hak cipta karya desain grafis dalam dunia maya (internet) sehingga pelanggaran tersebut terus terjadi.
- b. Hak ekonomi PT. NIRWANA dirugikan karena karya desain grafis ciptaannya digunakan dan diumumkan tanpa izin sehingga tidak dapat mendapatkan imbalan untuk menutupi biaya pembuatan, tenaga, dan waktu untuk mengerjakan karya desain grafis tersebut.
- c. Hak moral PT. NIRWANA dirugikan karena HAIRO tidak mencantumkan nama pencipta dalam karya desain grafis tersebut
- d. Berkurangnya rasa aman PT. NIRWANA dan tidak adanya kepastian hukum dalam memasarkan karya desain grafis melalui media internet menyebabkan website perusahaan ditutup untuk menghindari pembajakan karya desain grafis di dunia maya (Internet).
- e. Pelanggaran karya desain grafis di media internet menjadi salah satu faktor PT. NIRWANA bangkrut¹²²

3. Contoh Kasus Pelanggaran Hak Cipta Desain Grafis Di Dunia Maya (Internet)

Untuk Kepentingan Komersil

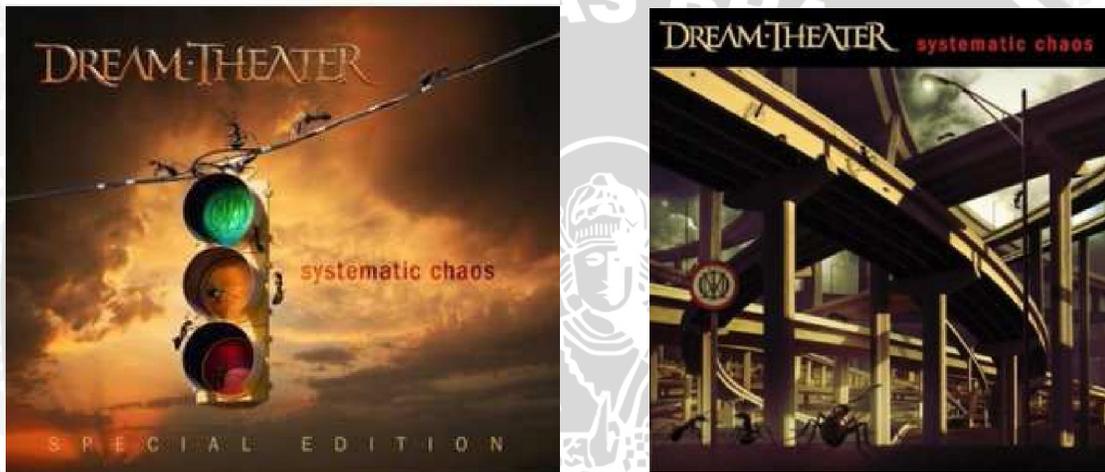
- a. Kasus DARIESTYA ENDIANO PUTRA dengan DREAM THEATER MANAGEMENT

¹²² Endang S., Op.Cit

1) Kasus Posisi

Desain grafis dibawah yang dipakai untuk cover album, latar belakang dan hiasan web-pages Dream Theater sebenarnya adalah desain grafis ciptaan anak Indonesia. Desain grafis tersebut adalah hasil karya seorang anak sekolah di Yogyakarta bernama DARIESTYA ENDIANO PUTRA yang di-upload di blognya pada website <http://multiply.com>.

Contoh desain tersebut antara lain adalah:



Doug & Marco M yaitu Dream Theater Management secara tidak sengaja melihat karya tersebut dan memutuskan mendownload dan membuat karya desain grafis tersebut menjadi cover terbaru album Dream Theater, latar belakang dan hiasan web pages Dream Theater dengan sedikit ubahan dan tambahan gambar semut tanpa seizin Dariesty.

Pada tanggal 15 Juli 2008 Dariesty mendapat berita melalui email dari Erik Muna alias Petfish yang merupakan Official Graphic Design Dream Theater yang menyatakan bahwa Desain grafis anda telah dipakai untuk cover terbaru album Dream Theater, Latar Belakang dan hiasan web pages Dream Theater.

2) Upaya hukum

Pada tanggal 16 Juli 2008 Dariestyia melakukan peringatan pada Dream Theater Management melalui e-mail yang berisikan, bahwa desain grafis tersebut kecuali gambar semut adalah ciptaan Dariestyia dan meminta tanggapan selambat-lambatnya pada tanggal 27 Juli 2008.

Pada tanggal 3 Agustus 2008 Dream Theater Management membalas email dengan subject Roadrunner & Dreamtheatre, yang isi emai-nya seperti ini: “Kami dari Roadrunner & Dreamtheatre, adalah pencipta desain grafis tersebut, Karena kami telah mendaftarkan hak cipta desain grafis tersebut”

Pada tanggal 4 Agustus 2008 Dariestyia memberikan peringatan kedua dan terakhir kepada Dream Theater Management, tetapi hingga saat ini tidak ada tanggapan dari pihak Dream Theater Management. Karena ketidak mengertian DARIESTYA terhadap pelanggaran tersebut dan upaya apa yang dapat dilakukan sehingga pelanggaran tersebut tidak ditindak lanjuti.

3) Permasalahan Yang Timbul

Permasalahan yang timbul dari kasus ini adalah :

- a. Adanya pelanggaran terhadap hak cipta desain grafis DARIESTYA ENDIANO PUTRA dan adanya cukup bukti untuk melakukan gugatan kepada DREAM THEATER MANAGEMENT. Tetapi tidak ada tindak lanjut karena Dariestyia tidak mengerti upaya apa yang harus dilakukan.
- b. Hak ekonomi DARIESTYA jelas dirugikan karena desain grafis digunakan, diumumkan dan diperbanyak tanpa izin, selain itu DARIESTYA tidak menerima pembayaran royalti atau sejumlah uang yang diharapkannya
- c. DARIESTYA ENDIANO PUTRA mengalami kerugian Hak Moral karena namanya

tidak dicantumkan dalam karya desain grafis ciptaanya, bahkan karya desain grafisnya diakui dan didaftarkan sebagai ciptaan DREAM THEATER MANAGEMENT.¹²³

b. Kasus PT IDEA FIELD INDONESIA dengan MEDIANCE

1) Kasus Posisi

PT IDEA FIELD INDONESIA berlokasi di jalan burangrang No 34 Bandung, Jawa Barat-Indonesia. Adalah perusahaan yang sedang berkembang, dan bergerak dalam bidang desain grafis dan desain multimedia. Perusahaan ini menciptakan desain dengan isi dan konteks yang kuat, menciptakan produk-produk (desain) yang indah dan tiap kliennya di tangani dengan detail dan teliti. Karya desain grafis PT IDEA FIELD INDONESIA bersifat dinamis dan dapat berubah-ubah mengikuti perkembangan zaman. Perusahaan ini memasarkan dan memperdagangkan jasanya secara nasional dan internasional, melalui pemasaran secara langsung maupun melalui media internet agar karya desain grafisnya dikenal dan digunakan secara internasional.

Melalui www.elance.com PT IDEA FIELD INDONESIA memasarkan karya-karya desain grafisnya didunia maya (internet), dalam website ini PT IDEA FIELD INDONESIA dihubungkan dengan para pembeli karya desain grafis atau pembeli jasa untuk membuat desain grafis. Dalam website ini PT IDEA FIELD INDONESIA diharuskan me-upload katalog yang berisi karyakarya desain grafis, agar para pembeli bisa melihat hasil-hasil karya yang diciptakan oleh perusahaan. Salah satu katalog yang di-upload di internet adalah katalog dibawah ini :

¹²³ Ibid



Pada tanggal 13 Juni 2008 PT. IDEA FIELD INDONESIA mendapatkan laporan dari www.elance.com bahwa katalog berisi karya-karya desain grafis digunakan tanpa izin oleh pihak MEDIANCE dalam website elance.com dan lambang the idea field diubah menjadi lambang MEDIANCE. Sehingga katalog tersebut berhasil menarik para pembeli jasa pembuat karya desain grafis untuk membeli karya dan jasa MEDIANCE, bahkan MEDIANCE berhasil menjual salah satu karya desain grafis dalam katalog tersebut.

2) Upaya hukum

Pada tanggal 24 Juni 2008 PT. IDEA FIELD INDONESIA melakukan somasi pada MEDIANCE melalui e-mail yang berisikan, bahwa katalog tersebut dan semua karya desain grafis didalamnya adalah ciptaan PT.IDEA FIELD INDONESIA yang dilindungi oleh hak cipta, sehingga MEDIANCE harus

menghentikan penggunaan katalog tersebut dan membayar sejumlah uang karena telah menjual salah satu karya desain grafis dalam katalog tersebut sebesar 500 US\$ selambat-lambatnya pada tanggal 29 Juni 2008.

Sampai pada tanggal 29 Juni 2008 tidak ada tanggapan dari MEDIANCE terhadap somasi PT IDEA FIELD INDONESIA. Kemudian PT IDEA FIELD INDONESIA meminta bantuan kepada www.elance.com sebagai pihak yang menyediakan layanan untuk menyelesaikan masalah dengan pihak MEDIANCE. Sehingga pada tanggal 15 Juli 2008 tim [Elance.com](http://www.elance.com) membentuk badan arbitrase Ad-Hoc untuk menyelesaikan permasalahan ini. Pihak PT IDEA FIELD INDONESIA memilih hakim arbiter dari Asosiasi Desain Grafis Internasional dan pihak MEDIANCE menyetujuinya.

Hasil arbitrase pada tanggal 15 Agustus 2008 adalah pihak MEDIANCE akan menghentikan penggunaan katalog tersebut dalam website [elance.com](http://www.elance.com) dan akan membayar uang sebesar 300 US\$ atas penggunaan katalog dan perbanyak karya desain grafis tersebut. Hasil putusan Arbitrase tersebut telah dilaksanakan oleh MEDIANCE. Tetapi uang sebesar 300 US\$ harus rela dipotong sebesar 100 US\$ untuk biaya arbitrase yang disediakan oleh www.elance.com.

3) Permasalahan Yang Timbul

Permasalahan yang timbul dari kasus ini adalah :

- a. Adanya pelanggaran terhadap hak cipta PT IDEA FIELD INDONESIA tetapi PT. IDEA FIELD INDONESIA mempunyai cukup bukti untuk melakukan gugatan kepada MEDIANCE karena mencantumkan namanya dalam ciptaanya.

- b. Adanya kerugian ekonomi karena pembayaran royalti tidak sesuai dengan tuntutan PT IDEA FIELD INDONESIA tetapi ada penyelesaian secara damai.
- c. PT IDEA FIELD INDONESIA tetap mengalami kerugian Hak Moral karena namanya tidak dicantumkan dan diubah dalam katalog tersebut.
- d. Menimbulkan rasa tidak aman bagi PT IDEA FIELD INDONESIA untuk memasarkan karya dan jasa desain grafisnya di dunia maya, karena pelanggaran terhadap karya desain grafis dapat dilakukan dengan mudah.
- e. Menimbulkan kekhawatiran konsumen bahwa karya desain grafis yang dibeli atau dibuat dengan penghubung www.elance.com sama atau mirip dengan konsumen lain sehingga konsumen takut untuk menggunakan atau membeli jasa melalui www.elance.com¹⁰⁴

B. PENGATURAN PERLINDUNGAN HUKUM KARYA DESAIN GRAFIS DIDUNIA MAYA (INTERNET) DALAM PASAL 12 AYAT (1) HURUF F UU NO. 19 TAHUN 2002 DAN PASAL 25 UU NO. 11 TAHUN 2008

1. Perlindungan hukum karya desain grafis didunia maya (internet) ditinjau dari Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta

Menurut Pasal 12 ayat 1 huruf f Undang-undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta (UUHC):

“Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan “

Desain grafis sebagai suatu karya seni dalam bentuk komunikasi visual yang menggunakan “gambar” untuk menyampaikan informasi atau pesan seefektif mungkin, termasuk kedalam ruang lingkup perlindungan hak cipta sebagai “seni rupa dalam bentuk gambar”, dengan demikian merujuk pada pasal 12 ayat 1 huruf f UHC karya-karya desain grafis didunia nyata dan didunia maya dilindungi oleh hak cipta.

Hal tersebut diperkuat lagi dengan penjelasan pada Pasal 12 ayat 1 huruf f :
Yang dimaksud dengan gambar antara lain meliputi: motif; diagram, sketsa, logo dan bentuk huruf indah, dan gambar tersebut dibuat bukan untuk tujuan desain industri. Yang dimaksud dengan kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (misalnya dari kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar. Seni terapan yang berupa kerajinan tangan sejauh tujuan pembuatannya bukan untuk diproduksi secara massal merupakan suatu Ciptaan.

Sehingga berdasarkan pada pasal 12 ayat 1 huruf f tersebut yang maka desain grafis yang diupload di internet berdasarkan permasalahan-permasalahan yang telah dijelaskan diatas, maka desain grafis tersebut mengandung unsur-unsur seperti motif; diagram, sketsa, logo dan bentuk huruf indah yang dibuat bukan untuk tujuan desain industri.

Suatu karya desain grafis sebagai ciptaan telah diwujudkan dalam suatu bentuk kesatuan yang nyata, bersifat orisinal, dan telah diumumkan, dilindungi secara otomatis oleh hak cipta. Hal tersebut diatur dalam Pasal 2 ayat 1 UHC yang berbunyi :

Sedangkan desain grafis yang masih berbentuk ide atau belum diumumkan tidak dilindungi oleh hak cipta. Pendaftaran hak cipta karya desain grafis bukan merupakan suatu kewajiban untuk mendapatkan hak cipta.

Desain grafis melalui Pasal 2 ayat 1 dan pasal 26-28 UUHC melahirkan hak eksklusif bagi pencipta dan pemegang hak cipta desain grafis berupa hak ekonomi dan hak moral. Pasal-pasal tersebut antara lain berbunyi :

Pasal 2 ayat 1 :

Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Pasal 26

- (1) Hak Cipta atas suatu Ciptaan tetap berada di tangan Pencipta selama kepada pembeli Ciptaan itu tidak diserahkan seluruh Hak Cipta dari Pencipta itu.
- (2) Hak Cipta yang dijual untuk seluruh atau sebagian tidak dapat dijual untuk kedua kalinya oleh penjual yang sama.
- (3) Dalam hal timbul sengketa antara beberapa pembeli Hak Cipta yang sama atas suatu Ciptaan, perlindungan diberikan kepada pembeli yang lebih dahulu memperoleh Hak Cipta itu.

Pasal 27

Kecuali atas izin Pencipta, sarana kontrol teknologi sebagai pengaman hak Pencipta tidak diperbolehkan dirusak, ditiadakan, atau dibuat tidak berfungsi.

Pasal 28

- (1) Ciptaan-ciptaan yang menggunakan sarana produksi berteknologi tinggi, khususnya di bidang cakram optik (optical disc), wajib memenuhi semua

peraturan perizinan dan persyaratan produksi yang ditetapkan oleh instansi yang berwenang.

- (2) Ketentuan lebih lanjut mengenai sarana produksi berteknologi tinggi yang memproduksi cakram optik sebagaimana diatur pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Hak ekonomi dilindungi dalam pasal 2 ayat 1 UUHC. Hak ini adalah hak pencipta desain grafis untuk melarang pihak lain tanpa izin mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dengan alat atau cara apapun, termasuk media internet. Hak ini dapat dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian kepada pihak lain dengan cara. pewarisan, hibah, wasiat, lisensi, perjanjian tertulis, dan sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.

Sedangkan hak moral Hak cipta desain grafis dilindungi dalam pasal 26-28 UUHC. Hak ini adalah hak pencipta desain grafis atau ahli warisnya untuk mencegah perubahan atas karyanya dan untuk tetap disebut sebagai pencipta karya tersebut walaupun hak ekonomi atas karya tersebut telah hilang karena telah diserahkan seluruhnya pada pemegang hak cipta.

Karya desain grafis didunia nyata maupun di dunia maya (internet) sebagai seni rupa dalam bentuk gambar menurut ketentuan dalam Pasal 29 UUHC dilindungi sejak karya desain grafis tersebut diumumkan dan berlangsung selama hidup Pencipta hingga 50 tahun setelah Pencipta meninggal dunia, apabila diciptakan oleh dua orang atau lebih Hak Cipta berlaku sampai Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung hingga 50 tahun sesudahnya. Isi pasal 29 UUHC adalah sebagai berikut :

- (1) Hak Cipta atas Ciptaan :
 - a. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lain;

- b. drama atau drama musikal, tari, koreografi;
- c. segala bentuk seni rupa, seperti seni lukis, seni pahat, dan seni patung;
- d. seni batik;
- e. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- f. arsitektur;
- g. ceramah, kuliah, pidato dan Ciptaan sejenis lain;
- h. alat peraga;
- i. peta;
- j. terjemahan, tafsir, saduran, dan bunga rampai,

berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia.

- (2) Untuk Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang dimiliki oleh 2 (dua) orang atau lebih, Hak Cipta berlaku selama hidup Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun sesudahnya.

Karya desain grafis yang dimiliki atau dipegang oleh suatu badan hukum dalam Pasal 30 ayat 3 UUHC berlaku selama 50 tahun sejak desain grafis diumumkan.pertama kali. Pasal 30 ayat 3 UUHC berbunyi :

Hak Cipta atas atas Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) Pasal ini serta Pasal 29 ayat (1) yang dimiliki atau dipegang oleh suatu badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.

Hak moral pencipta desain grafis agar nama dan nama samarannya tetap dicantumkan atau tidak diubah menurut pasal 33 ayat 1 UUHC dilindungi tanpa batas waktu, sedangkan hak moral pencipta karya desain grafis agar

ciptaannya tidak diubah baik sebagian maupun seluruhnya walaupun Hak Ciptanya telah diserahkan kepada pihak lain, menurut pasal 33 ayat 2 UUHC berlaku selama berlangsungnya jangka waktu Hak Cipta desain grafis tersebut.

Menurut aturan dalam UUHC hak cipta desain grafis sebagai suatu seni rupa dalam bentuk gambar dilanggar apabila seluruh atau bagian substansial dari suatu ciptaan diubah, diperbanyak dan diumumkan dengan menggunakan cara atau alat apapun termasuk media internet tanpa seizin pencipta. dan merugikan kepentingan yang wajar dari pencipta atau pelanggaran tersebut dilakukan untuk mendapatkan keuntungan komersil.

Menurut pasal 55-66 UUHC Para korban pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya maupun di dunia nyata dapat melakukan gugatan ganti rugi melalui jalur diluar peradilan maupun jalur peradilan (pengadilan niaga). Apabila para pelaku terbukti melakukan pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya maka dapat dikenai sanksi pidana baik penjara maupun denda sesuai dengan ketentuan dalam Pasal 72 UUHC.

2. Perlindungan hukum karya desain grafis didunia maya (internet) ditinjau dari Undang-Undang Republik Indonesia No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik

Selain ketentuan dalam UUHC, karya desain grafis di internet juga dilindungi berdasarkan Ketentuan Pasal 25 UU ITE yang berbunyi :

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

Merujuk pada pengertian informasi dan dokumen elektronik dalam pasal 1 angka 1 dan 4 Undang-Undang Republik Indonesia No 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik (UU ITE) maka desain grafis sebagai komunikasi visual yang menggunakan gambar yang ada didunia maya dapat dikategorikan sebagai informasi dan dokumen elektronik. Adapun isi dari pasal 1 angka 1 dan 4 adalah ;

1. Informasi Elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, teletype atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.
4. Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.

Dari uraian diatas dapat disimpulkan selain dilindungi oleh UUHC, hak cipta karya desain grafis didunia maya (internet) sebagai informasi dan dokumen elektronik dilindungi juga oleh UU ITE. Karena dalam Pasal 25 UU ITE suatu Informasi dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual dilindungi oleh undang-undang ini dengan

memperhatikan peraturan perundang-undangan. Pasal 25 UU ITE berbunyi:

Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

Media internet merupakan sarana efektif untuk melakukan pelanggaran hak cipta desain grafis. Oleh karena itu, perbuatan yang dilakukan secara elektronik dan berkaitan dengan pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya, diatur juga dalam undang-undang ini agar tidak lolos dari jerat hukum.

Dalam pasal 30-36 UU ITE ada perbuatan-perbuatan yang dilarang yang apabila dilakukan dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya Perbuatan-perbuatan tersebut seperti setiap orang dilarang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum menggunakan teknologi informasi (media internet) untuk: Memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik; Mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain; Memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak; Melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik.

Adapun Isi dari pasal 30-36 UU ITE adalah :

Pasal 30

- (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apa pun.
- (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.
- (3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apa pun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.

Pasal 31

- i. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atau penyadapan atas Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain.
- ii. Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan intersepsi atas transmisi Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang tidak bersifat publik dari, ke, dan di dalam suatu Komputer dan/atau Sistem Elektronik tertentu milik Orang lain, baik yang tidak menyebabkan perubahan apa pun maupun yang menyebabkan adanya perubahan, penghilangan, dan/atau penghentian Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang sedang ditransmisikan.
- iii. Kecuali intersepsi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), intersepsi yang dilakukan dalam rangka penegakan hukum atas permintaan kepolisian, kejaksaan, dan/atau institusi penegak hukum lainnya yang ditetapkan berdasarkan undang-undang.

- iv. Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara intersepsi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Pasal 32

- (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, menyembunyikan suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik milik Orang lain atau milik publik.
- (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentransfer Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik kepada Sistem Elektronik Orang lain yang tidak berhak.
- (3) Terhadap perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang mengakibatkan terbukanya suatu Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang bersifat rahasia menjadi dapat diakses oleh publik dengan keutuhan data yang tidak sebagaimana mestinya.

Pasal 33

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawanhukum melakukan tindakan apa pun yang berakibat terganggunya Sistem Elektronik dan/atau mengakibatkan Sistem Elektronik menjadi tidak bekerja sebagaimana mestinya.

Pasal 34

- (1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki:

- a. perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33;
 - b. sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.
- (2) Tindakan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bukan tindak pidana jika ditujukan untuk melakukan kegiatan penelitian, pengujian Sistem Elektronik, untuk perlindungan Sistem Elektronik itu sendiri secara sah dan tidak melawan hukum.

Pasal 35

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan manipulasi, penciptaan, perubahan, penghilangan, pengrusakan Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dengan tujuan agar Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik tersebut dianggap seolah-olah data yang otentik.

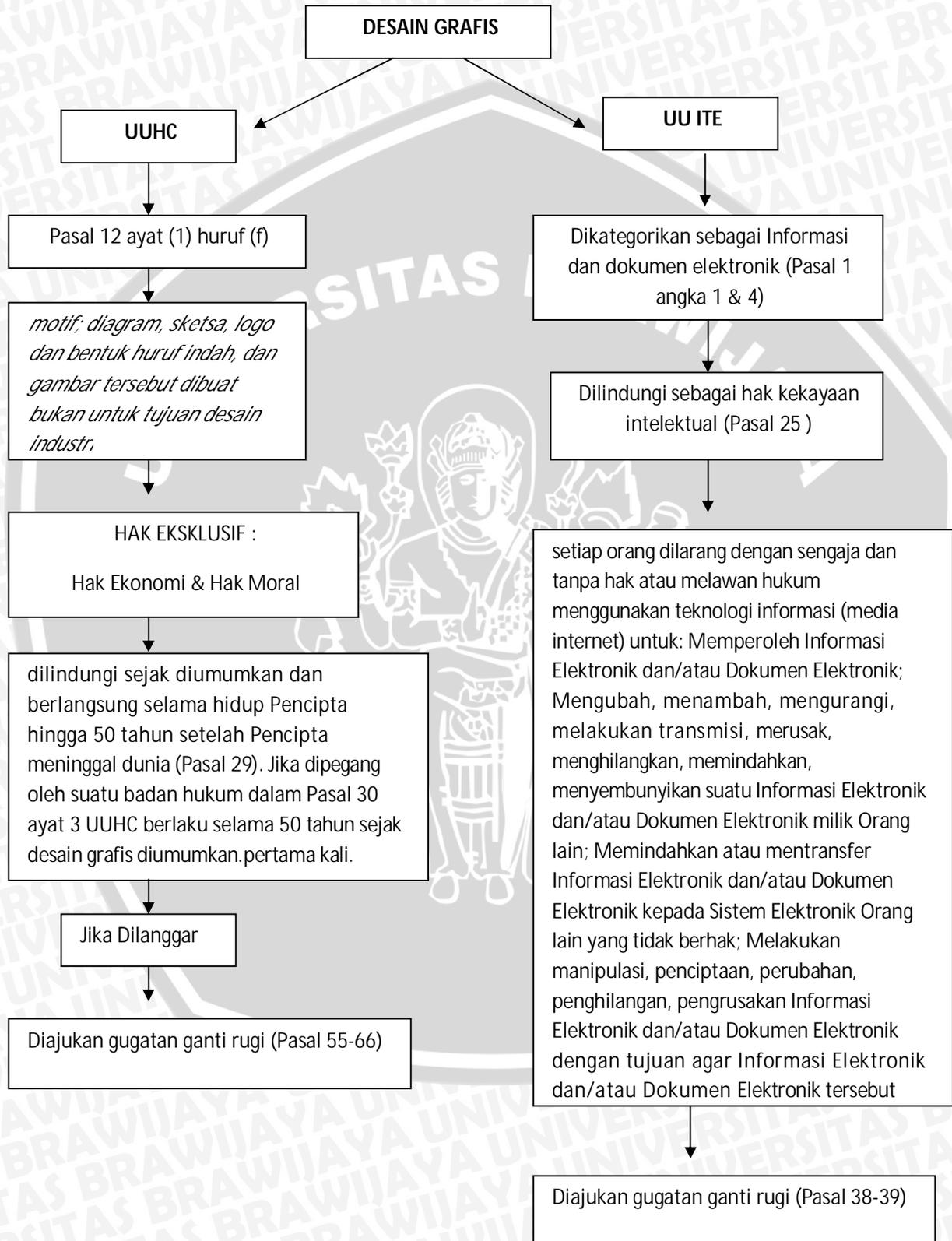
Pasal 36

Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 34 yang mengakibatkan kerugian bagi Orang lain.

Secara garis besar, mengenai bagaimana perlindungan UUHC dan UU ITE terhadap karya Desain Grafis akan digambarkan sebagai berikut :

MATRIK PERBANDINGAN PERLINDUNGAN UUHC DAN UU ITE TERHADAP

KARYA DESAIN GRAFIS



Desain grafis di dalam UUHC dilindungi berdasarkan pasal 12 ayat (1) huruf (f). Salah satu isi pasal tersebut adalah melindungi ciptaan berupa gambar. Gambar berupa desain grafis dapat dilindungi UUHC karena gambar tersebut termasuk dalam kategori motif; diagram, sketsa, logo dan bentuk huruf indah, dan gambar tersebut dibuat bukan untuk tujuan desain industri. Dengan dilindunginya karya desain grafis, maka desain grafis tersebut menimbulkan suatu hak eksklusif yakni hak ekonomi dan hak moral dan mendapat perlindungan dengan jangka waktu tertentu sesuai pasal 29 dan 30 ayat 3 UUHC. Jika ada yang melanggar hak cipta desain grafis maka korban dapat menggugat sesuai pasal 55-66 UUHC.

Berdasarkan ketentuan dalam UU ITE desain grafis yang diunggah di internet merupakan salah satu bentuk dokumen elektronik sehingga perlindungan pasal 25 UU ITE berlaku disini. Bagi setiap orang yang tidak berhak dilarang menggunakannya tanpa seijin dari pencipta. Jika melanggar dapat digugat berdasarkan pasal 38-39 UU ITE.

Melihat semua uraian diatas, maka desain grafis sebagai karya seni rupa dalam bentuk gambar di dunia maya (internet) dilindungi oleh UUHC dan UU ITE, Karena pelanggaran hak cipta didunia maya yang bersifat virtual dapat dikategorikan sebagai tindakan atau perbuatan hukum yang nyata karena akibat yang ditimbulkan nyata, sehingga tidak terlepas dari jerat hukum yang berlaku.

Hak cipta desain grafis dilindungi secara otomatis, namun setelah melihat kasus-kasus yang terjadi pada pembahasan sebelumnya, sebaiknya pencipta desain grafis mendaftarkan ciptaanya sebelum ciptaannya di-upload di internet, agar bukti pendaftaran dapat digunakan sebagai alat bukti di pengadilan apabila dikemudian hari timbul sengketa. Tetapi para desainer menganggap hal ini kurang efisien karena karya desain grafis dalam media elektronik dan media internet dapat dengan cepat

berubah secara dinamis mengikuti perkembangan zaman, dan pada umumnya karya-karya desain grafis dalam media tersebut digunakan dalam waktu yang relatif singkat untuk event-event tertentu dalam hitungan minggu, bulan atau paling lama dalam hitungan tahun.

Oleh sebab itu penulis berpendapat suatu desain grafis akan lebih efisien dan efektif dilindungi oleh UUHC, apabila seorang pencipta desain grafis yang me-upload atau mengumumkan karya desain grafisnya didunia maya mencantumkan nama dalam ciptaannya. Hal ini dilakukan agar pencipta tetap mempunyai alat-alat bukti dalam pengadilan berupa informasi elektronik, tanggal up-load dan saksi-saksi yang melihat karya tersebut diumumkan apabila terjadi sengketa dikemudian hari.

Disisi lain seorang pencipta desain grafis lebih mementingkan hak moral, karena suatu karya desain grafis merupakan identitas diri, yang menunjukkan tingkatan kemampuan dan reputasi dalam komunitas desain grafis, seperti pada kasus PRAYOGA dengan BRAHMANA. Sehingga ketentuan UUHC untuk melindungi nama dan nama samaran pencipta tetap dicantumkan tanpa batas waktu untuk suatu karya desain grafis menurut penulis sudah tepat guna.

Karya desain grafis yang dilindungi hak cipta di dunia maya dapat dengan mudah diambil, diubah, diumumkan, dan diperbanyak oleh pihak lain tanpa seizin pencipta, karena internet adalah media yang mudah diakses tanpa batas dan adanya dogma bahwa semua yang ada di internet dapat digunakan oleh siapapun secara gratis, terlepas dari hukum yang berlaku.

Dengan demikian agar UUHC dan UU ITE berlaku secara optimal maka undang-undang tersebut harus disiarkan, diinformasikan, dan disosialisasikan isi atau materinya secara luas kepada warga masyarakat dan penegak hukum dan komunitas desain grafis agar mereka menerima dan mengetahuinya.

C. UPAYA-UPAYA HUKUM YANG DAPAT DILAKUKAN KORBAN DALAM MENYELESAIKAN PELANGGARAN HAK CIPTA DESAIN GRAFIS DIDUNIA MAYA (INTERNET) DITINJAU DARI UU NO. 19 TAHUN 2002 DAN UU NO 11 TAHUN 2008

1. Permasalahan Yurisdiksi dalam dunia maya

Pelanggaran hak desain grafis dengan media dunia maya menimbulkan berbagai masalah yang sangat kompleks. Salah satu masalah paling krusial yang dimunculkan oleh dunia maya adalah masalah yurisdiksi yang berkaitan dengan sejauh mana suatu negara dapat menerapkan kedaulatan hukumnya atau dengan kata lain sejauh mana kemampuan suatu negara menyidangkan suatu perkara bernuansa internasional.

Permasalahan yurisdiksi di suatu negara dapat menerapkan kedaulatan hukumnya atau dengan kata lain sejauh mana kemampuan suatu negara menyidangkan suatu perkara bernuansa internasional.

Permasalahan yurisdiksi di dunia maya ini selanjutnya memunculkan perbedaan pendapat antara para ahli hukum, perdebatan tersebut pada pertanyaan mengenai bagaimana seharusnya dunia maya diatur termasuk juga konsep yurisdiksi yang seharusnya berlaku di dunia maya. Ada yang menganggap bahwa dunia maya cukup diatur dengan hukum serta konsep yang selama ini ada dan digunakan dalam dunia nyata. Sementara pendapat lainnya mempunyai pandangan bahwa dunia maya itu dunia yang khas, untuk itu perlu ada hukum serta konsep tersendiri yang diberlakukan di dunia maya. Pandangan ini mencoba memisahkan dunia maya dengan dunia nyata.

Ditengah perdebatan yang alot mengenai hal ini, David R. Johnson mencoba menawarkan empat model yang patut dipertimbangkan sebagai solusi, keempat model tersebut antara lain:¹²⁴

¹²⁴ David R. Johnson and David G. Post, "And How Should The Internet Be Governed?", www.itworld.com.

- a. Pelaksanaan kontrol dilakukan oleh badan-badan peradilan yang saat ini ada;
- b. Mengadakan kesepakatan internasional mengenai pengaturan cybespace;
- c. Membentuk organisasi internasional yang khusus mengatur dunia maya ;
- d. Pegaturan sendiri oleh pengguna internet (self-governance).

Salah satu tawaran dari Johnson yang cukup menarik adalah ide pembentukan organisasi internasional yang khusus mengatur segala aspek tetang dunia maya . Gagasan ini bisa jadi adalah solusi terbaik bagi masalah ”ketidakjelasan” pengaturan di dunia maya . Berkaitan dengan gagasan tersebut, UNESCO dalam terbitannya berjudul “The International Dimensions of Dunia maya Law” berpendapat bahwa tidak dapat dipungkiri bahwa keberadaan sebuah organisasi internasional akan mempunyai peran yang penting dalam perkembangan dunia maya.¹²⁵ Alasan yang mendasari gagasan ini adalah bahwa dengan adanya organisasi internasional ini semua negara dapat menyesuaikan atau menyeragamkan peraturan mengenai segala sesuatu yang berkaitan dengan dunia maya. Namun UNESCO dalam hal ini mengingatkan bahwa pembentukan organisasi internasional baru juga memiliki permasalahan-permasalahan yang harus dijawab. Beberapa permasalahan yang dimaksud antara lain berkaitan dengan dasar kewenangan, jaminan obyektifitas, jaminan perlindungan terhadap golongan minoritas, dan sebagainya.¹²⁶

Terlepas dari permasalahan yang disebutkan diatas, penulis secara pribadi setuju dengan pendapat UNESCO, pembentukan organisasi internasional merupakan sesuatu yang paling memungkinkan, dengan begitu setidaknya ada otoritas tunggal yang mengatur segala aspek di dunia maya. Selain itu menurut penulis organisasi ini dapat

¹²⁵ UNESCO, 2000, The International Dimension of Cybercrime Law, England, Ashgate Publishing Ltd, hal 42

¹²⁶ Ibid.

dijadikan sebuah platform menuju sebuah penyeragaman peraturan di dunia maya , namun keberadaan organisasi ini hanyalah bersifat sementara dan dapat dibubarkan jika semua negara telah mengikuti pedoman-pedoman yang dihasilkan oleh organisasi ini. Lebih jauh lagi, organisasi ini dapat diberikan kewenangan dalam bidang-bidang tertentu, misalnya dalam proses penyidikan hingga peradilan. Tentu saja gagasan ini masih perlu dikembangkan dengan penelitian khusus yang mendalam dan komprehensif.

2. Upaya-upaya hukum yang dapat dilakukan korban dalam menyelesaikan pelanggaran hak cipta desain grafis di dunia maya (internet) dalam Yurisdiksi Nasional RI

Beberapa contoh yang diangkat penulis sebagian merupakan pelanggaran yang dilakukan oleh individu atau badan hukum yang berbeda yurisdiksi. Akan tetapi beberapa contoh seperti kasus Prayoga dengan Brahmana serta PT NIRWANA ARVINDO MAHAPUTRA dengan HAIRO yang masih dalam lingkup yurisdiksi Indonesia maka penyelesaiannya menggunakan hukum positif Indonesia pula yang dalam kaitan permasalahan ini adalah menggunakan UUHC dan UU ITE.

Dari kasus diatas, dapat disimpulkan bahwa kegiatan menggunakan, mengubah desain grafis, meniadakan nama Pencipta, mencantumkan namanya, mengumumkan, dan memperbanyak suatu karya desain grafis di dunia maya atau didalam teknologi informasi (Internet) baik pada situs pribadi maupun komersial untuk kepentingan pribadi maupun untuk kepentingan komersial tanpa seizin pencipta dan merugikan hak ekonomi maupun hak moral dari pencipta dan pemegang hak cipta dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap hak cipta desain grafis di dunia maya.

Pelanggaran hak cipta desain grafis di dunia maya mengakibatkan kerugian ekonomi

maupun moril, hilangnya rasa aman dan kepastian hukum bagi para pencipta dan pemegang hak cipta dalam menggunakan media internet untuk mengumumkan dan memperbanyak karya desain grafisnya. Pelanggaran tersebut pada akhirnya dapat berakibat hilangnya semangat dan minat untuk menciptakan desain-desain baru yang kreatif dan inovatif, merusak citra bangsa, iklim bisnis, menghambat pertumbuhan ekonomi nasional maupun global, tidak ada transfer teknologi dan hilangnya kepercayaan negara-negara maju untuk melakukan investasi pada perusahaan perusahaan desain grafis.

Pencipta atau ahli waris dapat melakukan gugatan terhadap pelaku pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya. Dalam pasal 55-66 UUHC dan pasal 38-39 UU ITE memberikan peluang bagi korban pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya (internet) untuk melakukan upaya hukum yaitu gugatan perdata berupa gugatan ganti rugi terhadap pelaku pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya karena telah melakukan perbuatan melawan hukum, baik melalui jalur diluar peradilan (non litigasi) dan jalur peradilan (litigasi).

Isi dari Pasal 55-66 UUHC adalah :

Pasal 55

Penyerahan Hak Cipta atas seluruh Ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak Pencipta atau ahli warisnya untuk menggugat yang tanpa persetujuannya :

- a. meniadakan nama Pencipta yang tercantum pada Ciptaan itu;
- b. mencantumkan nama Pencipta pada Ciptaannya;
- c. mengganti atau mengubah judul Ciptaan; atau
- d. mengubah isi Ciptaan.

Pasal 56

- (1) Pemegang Hak Cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Ciptanya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil Perbanyakan Ciptaan itu.
- (2) Pemegang Hak Cipta juga berhak memohon kepada Pengadilan Niaga agar memerintahkan penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya, yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.
- (3) Sebelum menjatuhkan putusan akhir dan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, hakim dapat memerintahkan pelanggar untuk menghentikan kegiatan Pengumuman dan/atau Perbanyakan Ciptaan atau barang yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.

Pasal 57

Hak dari Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 56 tidak berlaku terhadap Ciptaan yang berada pada pihak yang dengan itikad baik memperoleh Ciptaan tersebut semata-mata untuk keperluan sendiri dan tidak digunakan untuk suatu kegiatan komersial dan/atau kepentingan yang berkaitan dengan kegiatan komersial.

Pasal 58

pencipta atau ahli waris suatu Ciptaan dapat mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 24.

Pasal 59

Gugatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55, Pasal 56, dan Pasal 58 wajib diputus dalam tenggang waktu 90 (sembilan puluh) hari terhitung sejak gugatan didaftarkan di Pengadilan Niaga yang bersangkutan.

Pasal 60

- (1) Gugatan atas pelanggaran Hak Cipta diajukan kepada Ketua Pengadilan Niaga
- (2) Panitera mendaftarkan gugatan tersebut pada ayat (1) pada tanggal gugatan diajukan dan kepada penggugat diberikan tanda terima tertulis yang ditanda-tangani oleh pejabat berwenang dengan tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran.
- (3) Panitera menyampaikan gugatan kepada Ketua Pengadilan Niaga paling lama 2 (dua) hari terhitung setelah gugatan didaftarkan.
- (4) Dalam jangka waktu paling lama 3 (tiga) hari setelah gugatan didaftarkan, Pengadilan Niaga mempelajari gugatan dan menetapkan hari sidang.
- (5) Sidang pemeriksaan atas gugatan dimulai dalam jangka waktu paling lama 60 (enam puluh) hari setelah gugatan didaftarkan.

Pasal 61

- (1) Pemanggilan para pihak dilakukan oleh juru sita paling lama 7 (tujuh) hari setelah gugatan didaftarkan.
- (2) Putusan atas gugatan harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) hari setelah gugatan didaftarkan dan dapat diperpanjang paling lama 30 (tiga puluh) hari atas persetujuan Ketua Mahkamah Agung.

- (3) Putusan atas gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang memuat secara lengkap pertimbangan hukum yang mendasari putusan tersebut harus diucapkan dalam sidang terbuka untuk umum dan apabila diminta dapat dijalankan terlebih dahulu meskipun terhadap putusan tersebut diajukan suatu upaya hukum.
- (4) Isi putusan Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud pada ayat (3) wajib disampaikan oleh juru sita kepada para pihak paling lama 14 (empat belas) hari setelah putusan atas gugatan diucapkan.

Pasal 62

- (1) Terhadap putusan Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud dalam Pasal 61 ayat (4) hanya dapat diajukan kasasi.
- (2) Permohonan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajukan paling lama 14 (empat belas) hari setelah tanggal putusan yang dimohonkan kasasi diucapkan atau diberitahukan kepada para pihak dengan mendaftarkan kepada Pengadilan yang telah memutus gugatan tersebut.
- (3) Panitera mendaftarkan permohonan kasasi pada tanggal permohonan yang bersangkutan diajukan dan kepada pemohon kasasi diberikan tanda terima tertulis yang ditandatangani oleh panitera dengan tanggal yang sama dengan tanggal penerimaan pendaftaran.

Pasal 63

- (1) Pemohon kasasi wajib menyampaikan memori kasasi kepada panitera dalam waktu 14 (empat belas) hari sejak tanggal permohonan kasasi didaftarkan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 62 ayat (2).

- (2) Panitera wajib mengirimkan permohonan kasasi dan memori kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada pihak termohon kasasi paling lama 7 (tujuh) hari setelah memori kasasi diterima oleh panitera.
- (3) Termohon kasasi dapat mengajukan kontra memori kasasi kepada panitera paling lama 14 (empat belas) hari setelah tanggal termohon kasasi menerima memori kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dan panitera wajib menyampaikan kontra memori kasasi kepada pemohon kasasi paling lama 7 (tujuh) hari setelah kontra memori kasasi diterima oleh panitera.
- (4) Panitera wajib mengirimkan berks perkara kasasi yang bersangkutan kepada Mahkamah Agung paling lama 14 (empat belas) hari setelah lewat jangka waktu sebagaimana dimaksud pada ayat (3).

Pasal 64

- (1) Mahkamah Agung wajib mempelajari berkas perkara kasasi dan menetapkan hari sidang paling lama 7 (tujuh) hari setelah permohonan kasasi diterima Mahkamah Agung.
- (2) Sidang pemeriksaan atas permohonan kasasi mulai dilakukan paling lama 60 (enam puluh) hari setelah permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung.
- (3) Putusan atas permohonan kasasi harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) hari setelah permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung.
- (4) Putusan atas permohonan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang memuat secara lengkap pertimbangan hukum yang mendasari putusan tersebut harus diucapkan dalam sidang yang terbuka untuk umum.

- (5) Panitera Mahkamah Agung wajib menyampaikan salinan putusan kasasi kepada panitera paling lama 7 (tujuh) hari setelah putusan atas permohonan kasasi diucapkan.
- (6) Juru sitas wajib menyampaikan salinan putusan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (5) kepada pemohon kasasi dan termohon kasasi paling lama 7 (tujuh) hari setelah putusan kasasi diterima oleh panitera.

Pasal 65

Selain penyelesaian sengketa sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55 dan Pasal 56, para pihak dapat menyelesaikan perselisihan tersebut melalui arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa.

Pasal 66

Hak untuk mengajukan gugatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55, Pasal 56, dan Pasal 65 tidak mengurangi hak Negara untuk melakukan tuntutan pidana terhadap pelanggaran Hak Cipta.

Adapun Isi dari Pasal 38-39 UU ITE adalah :

Pasal 38 UU ITE

- (1) Setiap Orang dapat mengajukan gugatan terhadap pihak yang menyelenggarakan Sistem Elektronik dan/atau menggunakan Teknologi Informasi yang menimbulkan kerugian.
- (2) Masyarakat dapat mengajukan gugatan secara perwakilan terhadap pihak yang menyelenggarakan Sistem Elektronik dan/atau menggunakan Teknologi

Informasi yang berakibat merugikan masyarakat, sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

Pasal 39 UU ITE

- (1) Gugatan perdata dilakukan sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan
- (2) Selain penyelesaian gugatan perdata sebagaimana dimaksud pada ayat (1), para pihak dapat menyelesaikan sengketa melalui arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif lainnya sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.

Berdasarkan pasal-pasal tersebut, menurut UUHC dan UU ITE diberikan dua penyelesaian pelanggaran Hak Cipta yakni melalui Jalur Litigasi Pengadilan Niaga dan non litigasi melalui Arbitrase. Prosedur melalui pengadilan niaga adalah seperti isi dari pasal 55 – 66 UUHC diatas.

Adapun jalur non litigasi bisa ditempuh oleh pihak yang dilanggar haknya. Merujuk pada ketentuan Pasal 65 UUHC dan Pasal 39 ayat 2 UU ITE penyelesaian gugatan melalui jalur diluar peradilan dapat dilakukan dengan cara arbitrase dan alternatif penyelesaian sengketa (konsultasi, mediasi, negosiasi, konsiliasi, atau penilaian ahli). Dari berbagai macam metode penyelesaian sengketa di luar jalur pengadilan tersebut, menurut penulis ada satu metode yang dapat digunakan untuk menyelesaikan sengketa pelanggaran hak cipta karya desain grafis agar hasilnya efektif dan memuaskan, metode tersebut adalah arbitrase.

Ada beberapa keuntungan yang diperoleh jika penyelesaian sengketa itu menempuh jalur arbitrase yaitu¹²⁷ :

- a. Efisiensi waktu (rata-rata kurang dari seminggu sudah selesai)
- b. Dijamin kerahasiaan sengketa para pihak.
- c. Dapat dihindari keterlambatan yang diakibatkan hal prosedural dan administratif.
- d. Para pihak dapat memilih arbiter yang menurut keyakinan memiliki kemampuan, pengetahuan, pengalaman serta latar belakang yang cukup mengenai masalah yang disengketakan, jujur, dan adil.
- e. Para pihak dapat menentukan pilihan untuk dapat menyelesaikan masalah serta proses dan tempat penyelenggaraan arbitrase.
- f. Putusan arbitrase merupakan putusan yang mengikat para pihak dan langsung dapat dilaksanakan.

Keuntungan lain dari pelaksanaan arbitrase yakni sidang arbitrase dilakukan secara tertutup dan putusannya diucapkan dalam sidang yang tertutup pula kecuali apabila para pihak dalam sengketa tersebut menghendaki putusan dalam sidang diucapkan secara terbuka.¹²⁸

Penerapan klausula arbitrase dalam perjanjian harus mengacu pada ketentuan yakni klausula arbitrase merupakan syarat yang harus ada secara tertulis yang disepakati oleh kedua belah pihak yang mengadakan perjanjian tersebut. Apabila tidak disebut secara tegas di dalam klausula tersebut, maka kedua pihak harus menyepakati dahulu lembaga mana yang harus dipilih. Apabila terdapat

¹²⁷ Ibid.

¹²⁸ Setiawan, Aneka Masalah Hukum dan Hukum Acara Perdata, Alumni Bandung, Bandung, 1992, hal. 7

ambivalensi atau hal yang bertentangan di dalam klausula arbitrase yang tercantum di dalam kontrak atau perjanjian yang dibuat secara notariat oleh notaris, maka harus dirujuk ketentuan Pasal 11 UU No. 30 Tahun 1999 yang telah mengingatkan bahwa :

- Adanya suatu perjanjian tertulis meniadakan hak para pihak untuk mengajukan penyelesaian sengketa atau beda pendapat yang termuat dalam perjanjian tersebut ke Pengadilan.
- Pengadilan wajib menolak dan tidak campur tangan di dalam suatu penyelesaian sengketa yang telah ditetapkan melalui arbitrase, kecuali dalam hal-hal tertentu yang telah ditetapkan dalam perjanjian tersebut.

Sedangkan kekurangan penyelesaian sengketa melalui arbitrase adalah¹²⁹ :

- Tidak ada keseragaman, artinya proses arbitrase bisa berbeda dimasing-masing sengketa yang terjadi.
- Kurang berkualitas, karena kurangnya atau minimnya pengetahuan para arbiter dalam masalah arbitrase
- Tidak terbuka sehingga bisa memunculkan berbagai opini publik yang negatif
- Tidak ada publik kontrol karena sifat dari sidang yang tertutup.

Hal yang terpenting yang harus digarisbawahi adalah bahwa tidak semua penyelesaian sengketa secara alternatif akan menimbulkan dampak yang positif bagi semua pihak yang bersengketa. Suatu penyelesaian sengketa alternatif yang baik setidaknya-tidaknya memuat tentang¹³⁰ :

¹²⁹ Munir Fuady, Op.Cit., hal. 35.

¹³⁰ Ibid., hal. 34.

- Efisiensi dari segi waktu
- Harus dapat diakses oleh semua pihak. Misalkan tempat untuk penyelesaian sengketa itu tidak terlalu jauh.
- Harus dapat melindungi hak-hak dari masing-masing pihak yang bersengketa
- Harus dapat menghasilkan putusan yang jujur dan adil
- Badan atau orang yang menyelesaikan sengketa haruslah terpercaya di mata masyarakat dan di mata masing-masing pihak yang sedang bersengketa
- Putusannya haruslah final
- Putusan selain final juga harus mengikat
- Putusannya harus mudah untuk dieksekusi
- Putusannya harus sesuai dengan perasaan keadilan dari komunitas di mana penyelesaian sengketa alternatif tersebut berada.

Penulis berpendapat bahwa upaya hukum melalui jalur peradilan (litigasi) adalah upaya terakhir yang dapat dilakukan korban apabila upaya-upaya melalui jalur diluar peradilan tidak dapat menyelesaikan sengketa pelanggaran hak cipta desain grafis didunia nyata maupun didunia maya (internet). Adapun upaya melalui jalur peradilan yang dapat dilakukan oleh korban pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya maupun didunia nyata, adalah melaporkan pelanggaran tersebut kepada polisi atau pejabat pegawai negeri sipil direktorat jendral HaKI dan mengajukan gugatan ganti rugi kepengadilan Niaga.

BAB V

PENUTUP

5.1 Kesimpulan

Setelah penulis melakukan penelitian dan menganalisis pada bab-bab sebelumnya maka simpulan sementara dari skripsi ini adalah:

1. Pelanggaran hak desain grafis antara lain dengan cara: Men-download desain grafis yang dilindungi hak cipta tanpa seizin pemilik karya tersebut baik pada situs pribadi, komersial maupun akademis; Menampilkan (mengumumkan) karya desain grafis yang dilindungi hak cipta dalam web pages-nya, baik untuk latar belakang maupun hiasan web pages-nya, tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta karya desain grafis dengan tujuan untuk menarik lebih banyak pengunjung; Menjual (memperbanyak) karya-karya desain grafis yang dilindungi hak cipta tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta karya-karya tersebut melalui media internet; dan Merekayasa (mengubah) karya desain grafis hasil karya seseorang tanpa seizin pencipta atau pemegang hak cipta untuk ditampilkan di web pages-nya.
2. Perlindungan mengenai desain grafis yang di upload di internet sudah tercakup dan diatur dalam pasal 12 ayat 1 huruf f UUHC dan Pasal 25 UU ITE. Upaya hukum yang bisa dilakukan korban dalam penyelesaian pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya (internet) adalah melakukan gugatan perdata berupa gugatan ganti rugi karena pelaku melakukan perbuatan melawan hukum, baik melalui non litigasi yaitu dengan arbitrase yang berlaku di komunitas desain grafis dan alternatif penyelesaian sengketa, maupun melalui litigasi ke Pengadilan Perdata (Pengadilan Niaga) sebagai upaya terakhir yang dapat dilakukan korban apabila upaya-upaya melalui jalur non litigasi tidak dapat menyelesaikan sengketa pelanggaran hak cipta desain grafis didunia nyata maupun didunia maya (internet).

5.2 Saran

Untuk mengatasi masalah-masalah yang timbul dari pelanggaran-pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya (internet), maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Setiap pengunggah desain grafis hendaknya mencantumkan dengan jelas informasi detil baik pengarang, kontak person dan informasi pendukung lainnya, sehingga jika ada orang yang ingin memakai karya desain itu, orang tersebut mengetahui bagaimana menghubungi.
2. Masyarakat, penegak hukum, terutama komunitas Desain Grafis harus menyelesaikan pelanggaran hak cipta desain grafis didunia maya (internet) melalui jalur peradilan maupun diluar jalur peradilan agar para pelaku merasa jera dan tidak akan melakukan lagi pelanggaran tersebut.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku-Buku

- Dharna, 2010, Kreasi Desain Digital Printing, Yogyakarta: Unika Atma Jaya
- Djumhana, Muhamad, 1999, Aspek-Aspek Hukum Desain Industri Di Indoensia, Bandung: PT Citra Aditya Bakti
- _____, 2006, Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, Bandung: Citra Aditya Bakti
- Endang S, 2010, Haki Dalam Konteks Globalisasi, Makalah, Surabaya: UWKS
- Endeshawa, Assafa, Hukum E-Comerence Dan Internet Dengan Fokus Di Asia, Yogyakarta: Pustaka Pelajar
- Hadiarianti, Venantia, 2001, Desain Industri Sebagai Seni Terapan Dilindungi Hak Kekayaan Intelektual, Jakarta: FK Unika Atmajaya
- Hamzah, Andi, 1986, Kamus Hukum, Jakarta: Ghalia Indonesia
- Hanson, Ward, 2000, Pemasaran Internet, Edisi pertama, Jakarta : Salemba Empat
- Hartono, C.F.G Sunaryati, 1992, Pokok-pokok Hukum Perdata Internasional, Bandung: PT.Citra Aditya Bakti
- Hozumi, Tomotsu , 2004 , Asian Copyright Handbook, ACCU dan Ikapi
- Lindsey, Tim, 2002, Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar, Bandung: Alumni
- Muhamad, Abdulkadir,2001, Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual , Bandung: Citra Aditya Bakti
- Makarim, Edmon,2002, Hukum Telematika (Dunia maya Law), disajikan pada Seminar ALSA Unair Gedung Indosat, 11 Maret 2002
- _____, 2003, Kompilasi Hukum Telematika, Jakarta : Raja Grafindo Persada
- Margono, Suyud, et.al.,2002, Komersialisasi Aset Intelektual Aspek Hukum Bisnis, Jakarta: Grasindo,
- _____, tanpa tahun, Hukum dan Perlindungan Hak Cipta, Jakarta : CV Novindo Pustaka Mandiri
- Marietta Trettter, 2001, Bagaimana Menggunakan Internet, Jakarta: PT. Elex Media Komputindo

- Marzuki, Peter Mahmud, 2010, Penelitian Hukum, Jakarta : Kencana Prenada Media
- Mertokusumo, Sudikno, 2005, Mengenal Hukum (Suatu Pengantar), Yogyakarta: Liberty
- _____, 1996, Penemuan Hukum, Sebuah Pengantar, Yogyakarta: Liberty.
- Purba, Achmad Zen Umar, 2005, Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs, Bandung: Alumni
- Raharjo, Agus, 2002, Cybercrime, Bandung: Citra Aditya Bakti
- _____, 2002, Cybercrime Pemahaman Dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi, Bandung: Citra Aditya Bhakti
- Ramli, Ahmad M., 2006, Cyberlaw dan HAKI dalam sistem hukum Indonesia., Bandung: Refika Aditama
- Setiawan, 1992, Aneka Masalah Hukum dan Hukum Acara Perdata, Bandung: Alumni
- Sidharta, Lani, Internet-internet Bebas Hambatan, Jakarta: Elex Media Komputindo Kelompok Gramedia
- Suminar, Sri Ratna, 2006, Alternatif Penyelesaian Sengketa Antara Dokter Dengan Pasien Dalam Malpraktek, Syiar Madani Jurnal Ilmu Hukum, Vol VIII No 3
- Suheimi, 2001, Kejahatan Komputer, Yogyakarta: Andi Offset
- Soekanto, Soerjono; Mamoedji, dan anzwar, Bruce, 1985, Penelitian Hukum Normatif, Jakarta: Radjawali
- Tim Peneliti dan Pengembangan Wahana Komputer, 2000, Kamus Istilah Komputer , Yogyakarta: Andi Yogyakarta dan Wahana Komputer Semarang
- Tim Penyusun Kamus Pusat Pembinaan dan Pengembangan Bahasa, 1998, Kamus Besar Bahasa Indonesia, Jakarta: Balai Pustaka
- UNESCO, 2000, The International Dimension of Cybercrime Law, England: Ashgate Publishing Ltd
- Winston, Kenny, 2002, Pengaturan Hukum Domain Name di Indonesia, Jurnal Hukum Bisnis, Vol. 18, Maret 2002
- _____, tanpa tahun, Dilema Cross Rezim Penegakkan Hak Desain Industri dan Hak Cipta, Jurnal Hukum Bisnis.

B. Artikel Ilmiah

- Acemark, 2009, Desain Grafis dan Internet, Artikel Majalah Concept , Volume 2 Edisi 07 Tahun 2009

Acemark, 2009, Intellectual Property Rights, Artikel Majalah Concept , Volume 1 Edisi Tahun 2009

Anonim, 2011, Desain Grafis, Makalah Desain Grafis Kelas X SMA Muh 2, Yogyakarta

Anonim, 2008, Hasil Konvensi Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2009-20015. JCC.

Departemen Perdagangan RI, 2008, Pengembangan Ekonomi Kreatif Indonesia 2025, Jakarta: Deperindag RI

Edmon Makarim, 2002, Hukum Telematika (Dunia maya Law), disajikan pada Seminar ALSA Unair Gedung Indosat, 11 Maret 2002

Mudiarjo, Rapin , 2002, Melindungi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) dalam Dunia maya , disajikan pada seminar ALSA Unair Gedung Indosat, 11 Maret 2002

Sjahdeni, Sutan Remy, 2000, E-Commerce Tinjauan Dari Aspek Pengaman dan Perspektif Hukum, Makalah Disajikan Pada Seminar tentang “Arbitrase dan E-Commerce” yang Diselenggarakan oleh Law Office of Remmy & Darrus, Surabaya 6 September 2000

C. Perundang-undangan:

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

D. Websites

Adi, Asegaf, Kasus Kasus Pelanggaran Desain Grafis di internet, <http://hakicase.wordpress.com/> (22 Januari 2010)

Anonim, Dainer, <http://www.wikipedia.co.id> (05 Mei 2011)

Anonim, DREAM THEATER Systematic Chaos music reviews and MP3 www.progarchives.com/album.asp?id=14932 (22 Mei 2011)

Anonim, Graphic Desaign, <http://www.ForumDesainGrafisIndonesia.or.id> (10 April 2011)

Anonim, <http://multiply.com>, (14 Januari 2009)

Anonim, <http://www.AsosiasiDesainGrafisIndonesia.wordpress.htm> 11/112008

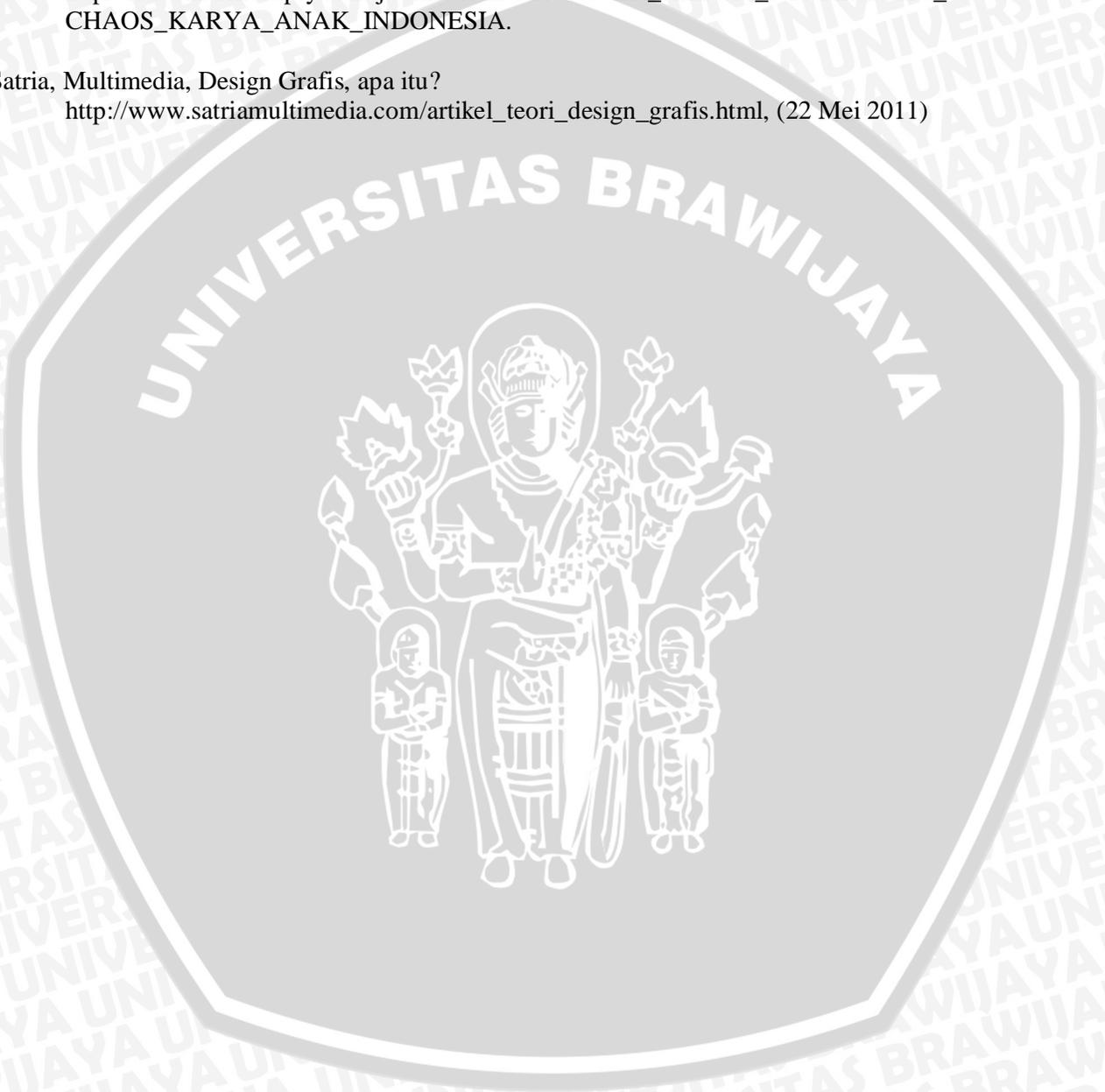
Anonim, Indonesian Dream Theater Club, <http://idtfc.com/smf/index.php> (1 Maret 2011)

Anonim, Prinsip Desain Grafis, [http://www. AsosiasiDesainGrafisIndonesia.wordpress.com](http://www.AsosiasiDesainGrafisIndonesia.wordpress.com)
(05 desember 2010)

David R. Johnson and David G. Post, "And How Should The Internet Be Governed?",
www.itworld.com, (13 Mei 2011)

Nursamsi, Cover Album Systematic Chaos Karya Anak Indonesia, 2007,
http://nursamsi.multiply.com/journal/item/321/COVER_ALBUM_SYSTEMATIC_CHAOS_KARYA_ANAK_INDONESIA.

Satria, Multimedia, Design Grafis, apa itu?
http://www.satriamultimedia.com/artikel_teori_design_grafis.html, (22 Mei 2011)



LAMPIRAN



KEMENTERIAN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS HUKUM
FACULTY OF LAW BRAWIJAYA UNIVERSITY
JALAN MAYJEN HARYONO 169 MALANG 65145
TELP. (0341) 553898 - 551611 PES. 201 - 202 FAX. (0341) 566505

SURAT PENETAPAN PEMBIMBING SKRIPSI

Nomor : 100 /H.10.1/AK/2011

100/11

Dekan Fakultas Hukum Universitas Brawijaya Malang, memperhatikan surat usulan pembimbing oleh Ketua Bagian Hukum Perdata Tanggal 24 Maret 2011 dengan ini menetapkan :

N a m a : Indrati, SH.MH.
(Pembimbing Utama)

N a m a : Yuliati, SH.LLM.
(Pembimbing Pendamping)

Sebagai pembimbing skripsi mahasiswa program S-1 (Strata-1) :

N a m a : Putri Victorina Syaiful

No. Pokok Mhsw. : 0710113062

Program : **Strata satu (S-1) Reguler**

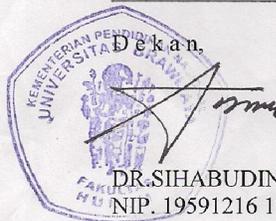
Program Kekhususan : Hukum Perdata

Judul Skripsi : **"PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP KARYA DESAIN GRAFIS DALAM MEDIA INTERNET (KAJIAN BERDASARKAN PASAL 12 AYAT (1) HURUF F UU 19/2002 TENTANG HAK CIPTA DAN PASAL 25 UU 11/2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK)"**

Demikian surat penetapan ini dikeluarkan untuk dilaksanakan dengan berpedoman pada SK. Dekan Fakultas Hukum Universitas Brawijaya Nomor 16A/SK.FH/1995 tentang Peraturan Penyelenggaraan Program Pendidikan Sarjana Ilmu Hukum, tanggal 20 Mei 1995.

Ketentuan ini berlaku 6 (enam) bulan sejak saat penetapannya.

Ditetapkan di : M A L A N G
Pada Tanggal : 2 5 MAR 2011



Dekan.
DR.SIHABUDIN, SH.MH
NIP. 19591216 198503 1 001 8

Tembusan Kepada Yth :

1. Ketua Bagian ybs;
2. Dosen ybs;

DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL
UNIVERSITAS BRAWIJAYA
FAKULTAS HUKUM

Jalan Mayjen Haryono No. 169 Malang 65145
Telp. (0341) 553888 - 551611 Psw. 201 - 202 Faks. (0341) 566505

Nama Dosen Pembimbing Utama : INDRANI, S.H., M.H.
Nama Dosen Pendamping : MULIATI, S.H., LL.M.
SK. Dekan : No. 0841/H.10.1/AK/2011
Tgl. 25 MARET 2011

Nama Mahasiswa : PUTRI VICTORIA S.
No. Induk : 0710113062
Judi Skripsi : PERKULIAHAN HUKUM TERHADAP KARYA DESAIN GRAFIS PADA MASA MODERN (SEKELAS BERKUALITAS PADA LAJANG INFORMASI F.10/01/2002) BERGAMBAR, HAK CIPTA, DAN BAYAR HONORARI ELEKTRONIK)
Bimbingan mulai : 4 Maret 2011
Bimbingan selesai : 9 Juni 2011

KARTU BIMBINGAN SKRIPSI

Bimbingan yang diberikan oleh Dosen

Tanggal	Pembimbing I	Pembimbing II	KETERANGAN / CATATAN
24/3 - 2011			PROPOSAL - FORMULIR SKRIPSI (ACC) BAB 1-3
06/4 - 2011			REVISI SKRIPSI BAB 1-3
11/5 - 2011			BAB 4-5
04/5 - 2011			PROPOSAL SKRIPSI
24/3 - 2011			PROPOSAL - FORMULIR SKRIPSI (ACC) BAB 1-3
11/5 - 2011			BIMBINGAN BAB 4-5
19/5 - 2011			BAB 4-5
17/5 - 2011			REVISI BAB 4-5
27/5 - 2011			MEMPERKURSI HASIL REVISI BAB 4-5
27/5 - 2011			MEMPERKURSI HASIL REVISI BAB 1-5
06/06 - 2011			APC BAB 1-5
06/06 - 2011			Boleh rajin rajin sleep
06/06 - 2011			Boleh magu upan iktensi

Mengetahui
Ketua Bagian HUKUM, 0802/14

Dosen Pembimbing Pendamping

MULIATI, S.H., LL.M.

Malang, 06-06-2011
Dosen Pembimbing Utama

INDRANI, S.H., M.H.

**BIODATA PENULIS****PUTRI VICTORINA SYAIFUL, S.H.**

NIM : 0710113062
Fakultas/ Jurusan : Hukum/ Ilmu Hukum Universitas Brawijaya
Tempat Lahir : Pekanbaru
Tanggal Lahir : 1 Agustus 1988
Alamat : Jl. Pemuda Gg. Repelita 1 Perum. Pondok
Mutiara
Blok L No.12 Tampan-Pekanbaru-Riau 28292
Alamat Email : victorinauty@yahoo.co.id
utyvic@gmail.com
No HP : 0838.344.620.85 / (0341) 869.8605

**HIDUP ADALAH SEBUAH NIAT, MIMPI, PERJUANGAN
DAN KENYATAAN**