

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### 2.1 Tinjauan Umum Mengenai Internet Dan Nama Domain

##### 2.1.1 Sejarah dan Pengertian Internet

Pengertian Internet yaitu Internet dapat diartikan sebagai jaringan komputer luas dan besar yang mendunia, yaitu menghubungkan pemakai komputer dari suatu negara ke negara lain di seluruh dunia, dimana di dalamnya terdapat berbagai sumber daya informasi dari mulai yang statis hingga yang dinamis dan interaktif.

Sejarah internet berawal dari ketakutan dunia terhadap ancaman perang dingin yang pada 1950-an dan 1960-an di Amerika Serikat berkembang kekhawatiran dan ketakutan terhadap kemungkinan pecahnya perang nuklir dengan Uni Soviet. Keberhasilan luar biasa yang dicapai oleh Uni Soviet dalam program ruang angkasa yang ditandai dengan keberhasilan peluncuran satelit ruang angkasa tak berawak pertama di dunia yang diberi nama SPUTNIK I yang telah memicu kekhawatiran Amerika Serikat bahwa AS kehilangan supremasinya di bidang teknologi. Kondisi tersebut kemudian mendorong Presiden Eisenhower untuk memerintahkan dibentuknya DARPA (*Defense Research Project Agency*) di bawah naungan Departemen Pertahanan (DOD – *Department of Defense*) Amerika Serikat dengan tujuan merebut kembali supremasi Amerika Serikat di bidang teknologi.<sup>1</sup>

Salah satu keinginan utama yang ingin dicapai oleh militer Amerika Serikat pada masa itu adalah mendesentralisasikan komando dan mendesentralisasikan informasi-informasi strategis sehingga sistem pertahanan Amerika Serikat tetap dapat bertahan dan berfungsi dengan baik di tengah-tengah gencarnya serangan

---

<sup>1</sup> M. Arsyad Sanusi, **Hukum Teknologi dan Informasi**, Tim Kemas Buku, Jakarta, 2005, Hlm 94.

yang diarahkan ke target-target militer utama AS. J.C.R. Licklider, yang merupakan pemimpin pertama program riset DARPA ada tahun 1962, menyampaikan usulan untuk membangun sebuah sistem komputer yang saling terhubung yang disebut dengan Jaringan *Galactica* yang sangat mirip dengan apa yang saat ini disebut dengan internet.

Selanjutnya, mulailah dikembangkan teknologi yang memungkinkan dilakukannya transfer data antar komputer, yang kemudian diikuti dengan dibangunnya ARPANET yang menerapkan teknologi *packet switching*, dalam proyek tersebut mereka menunjukkan bahwa dengan menggunakan perangkat *hardware* dan *software* berbasis UNIX<sup>2</sup>, Dr. Leonard Kleinrock dari Universitas UCLA merupakan pelopor yang memberikan kontribusi sangat besar pada perkembangan teknologi *packet switching* yang merupakan jantung dari internet. Pengiriman pesan antar komputer (yaitu dari UCLA ke Universitas Stanford) pertama kali berhasil dilakukan pada tahun 1969 oleh tim yang dipimpin oleh Dr. Kleinrock. Menurut banyak pihak, inilah titik awal dari lahirnya internet, sehingga Dr. Kleinrock dikenal dengan sebutan Bapak Internet. Namun demikian, pada masa itu belum bisa dilakukan komunikasi antara jaringan-jaringan komputer yang memiliki desain arsitektur yang berbeda. Penyebabnya adalah belum adanya satu bahasa operasi bersama, atau yang biasa disebut dengan protokol.<sup>3</sup>

Upaya untuk menciptakan bahasa bersama atau protokol ini mulai dilakukan pada tahun 1970-an, dipimpin oleh Bob Kahn dan Vint Cerf, hingga akhirnya berhasil diciptakan TCP/IP (*Transmission Control Protocol/Internet Protocol*). TCP/IP ini kemudian dijadikan sebagai bahasa standar internet. Namun demikian,

<sup>2</sup> UNIX adalah sebuah system operasi komputer yang diawali dari project Multics (*Multiplexed Information and Computing Service*), UNIX didesain sebagai system operasi yang portable, multi fungsi dan multi guna. Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, 2006, halaman 8.

<sup>3</sup> M. Arsyad Sanusi, *Op.cit.*, Hlm 95.

untuk pertama kalinya jaringan-jaringan komputer yang berbeda dapat melakukan komunikasi antara satu dan lainnya dan memungkinkan lahirnya internet (*inter-network communication*). Oleh karena itulah, ada pula beberapa pihak yang berpandangan bahwa lahirnya TCP/IP inilah yang merupakan titik awal lahirnya internet.

Kemudian pada tahun 1984 diperkenalkan sebuah sistem nama domain, yang kita kenal dengan DNS atau *Domain Name Server*. Komputer yang tersambung dengan jaringan yang ada sudah melebihi 1000 komputer lebih. Pada 1987 jumlah komputer yang tersambung ke jaringan melonjak 10 kali lipat menjadi 10.000 lebih.<sup>4</sup>

Pada tahun 1990 adalah tahun yang paling bersejarah, ketika Tim Berners Lee menemukan program editor dan browser yang dapat menjelajah antara satu komputer dengan komputer yang lainnya, yang membentuk jaringan itu. Program inilah yang disebut *www*, atau *World Wide Web*, Dengan *world wide web (www)* ini kita bisa mengambil, memformat, dan menampilkan informasi (termasuk teks, audio, grafik serta video) dengan menggunakan *hypertext links*<sup>5</sup>. Dan pada tahun 1992, komputer yang sudah saling tersambung membentuk jaringan yang sudah melampaui sejuta komputer, dan di tahun yang sama muncul istilah *surfing the internet*. Tahun 1994, situs internet telah tumbuh menjadi 3000 alamat halaman, sejak saat itu pertumbuhan pengguna internet meroket menjadi jutaan bahkan sampai saat ini hampir seluruh dunia terhubung ke internet.<sup>6</sup>

<sup>4</sup> Edmon Makarim, **Pengantar Hukum Telematika (suatu kompilasi kajian)**, PT Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005 halaman 296.

<sup>5</sup> Internet Society, *all about of the internet: History of The Internet*, <http://www.internetsociety.org/internet/what-internet/history-internet/announcing-internet-society>, diakses tanggal 12 agustus 2013.

<sup>6</sup>Gregory Gromov, **Roads and Crossroads of the Internet History** (online), [http://www.netvalley.com/cgi-bin/intval/net\\_history.pl?chapter=6](http://www.netvalley.com/cgi-bin/intval/net_history.pl?chapter=6), diakses tanggal 14 agustus 2013.

Beberapa server di internet telah menyediakan file atau dokumen yang dapat digandakan oleh para penggunanya secara gratis. Fasilitas ini digunakan untuk masuk ke sistem komputer tertentu dan bekerja pada sistem komputer lain. Fungsi ini digunakan untuk menempatkan informasi yang di simpan pada internet server dengan menggunakan hirarki dan pengguna bisa mengambil informasi tersebut secara mudah dan tentunya gratis.

### 2.1.2 Perlindungan Hukum Internet

Terdapat kebimbangan masyarakat tentang Internet yang berpuncak pada beberapa bahan kontroversi di dalamnya. Pelanggaran hak cipta, pornografi, pencurian identitas, dan pernyataan (*hate speech*), adalah biasa dan sulit dijaga. Hingga tahun 2007, Indonesia masih belum memiliki *Cyber Law*, padahal draft akademis Rancangan Undang – Undang *Cyber Law* sudah dibahas sejak tahun 2000 oleh Ditjen Postel dan Deperindag. Undang-Undang yang masih ada kaitannya dengan teknologi informasi dan telekomunikasi adalah Undang-undang Telekomunikasi tahun 1999.<sup>7</sup>

Pemerintah Republik Indonesia bersama dengan DPR rupanya telah mengantisipasi kemungkinan-kemungkinan buruk yang dapat ditimbulkan oleh internet. Maka setelah melalui proses pertimbangan, pada 21 April 2008, diundangkanlah Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Untuk selanjutnya akan disingkat menjadi UU ITE) yang lebih dikenal dengan UU ITE.

Dalam undang-undang tersebut juga dijelaskan asas dan tujuan dibentuknya UU ITE terdiri atas 2 pasal, yaitu pasal 3 tentang asas dan pasal 4 tentang tujuan

<sup>7</sup> Judhariksawan, *Pengantar Hukum Telekomunikasi*, op.cit..., hal 6.

dibentuknya Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pada pasal 3 UU ITE<sup>8</sup> disebutkan bahwa:

*“Pemanfaatan teknologi informasi dan transaksi elektronik dilaksanakan berdasarkan asas kepastian hukum, manfaat, kehati-hatian, iktikad baik, dan kebebasan memilih teknologi atau netral teknologi”*

Pasal 4 UU ITE<sup>9</sup> disebutkan bahwa:

*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;*
- c. Meningkatkan efektifitas dan efisiensi pelayanan publik.*
- d. Membuka kesempatan seluas-luasnya kepada setiap orang untuk memajukan pemikiran dan kemampuannya di bidang penggunaan dan pemanfaatan Teknologi informasi seoptimal mungkin dan bertanggung jawab; dan*
- e. Memberi rasa aman, keadilan dan kepastian hukum bagi pengguna dan pemanfaat Teknologi informasi.*

Tujuan dari pembentukan Undang-undang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE) juga telah jelas dipaparkan yaitu mencerdaskan bangsa dengan adanya perkembangan teknologi, mengembangkan perekonomian, pelayanan publik menjadi efektif dan efisien, memajukan pemikiran dan kemampuan setiap orang untuk mengembangkan teknologi.

### **2.1.3 Pengertian Website atau Situs Jaringan Internet dan Unsur-unsur di**

#### **Dalamnya.**

Situs dapat diartikan sebagai kumpulan halaman-halaman yang digunakan untuk menampilkan informasi, gambar gerak, suara, dan atau gabungan dari semuanya itu baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu

<sup>8</sup> Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik , Pasal 3.

<sup>9</sup> Undang-Undang No.11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, Pasal 4

rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan link-link.

Dalam membangun sebuah situs sangat diperlukan beberapa unsur-unsur yang harus ada agar situs tersebut dapat berjalan dengan baik dan sesuai apa yang diharapkan. Unsur-unsur yang harus ada dalam situs antara lain:

#### 1. Nama Domain.

Nama domain adalah alamat permanen di dalam sebuah situs di dunia internet yang digunakan untuk mengidentifikasi sebuah jaringan situs atau dengan kata lain nama domain adalah alamat yang digunakan untuk menemukan situs kita pada dunia internet. Istilah yang umum biasa digunakan adalah URL. Contoh sebuah URL adalah <http://www.facebook.com> dapat juga tanpa www. Salah satu nama domain yang sering digunakan dan tersedia di dalam internet ialah *Generic Domains* yaitu merupakan nama domain yang berakhiran dengan .Com .Net .Org .Edu .Mil atau .Gov. Jenis domain ini sering juga disebut *top level domain* dan domain ini tidak berafiliasi berdasarkan negara, sehingga siapapun dapat mendaftar domain ini.

- a. (...).com : merupakan top level domain yang ditujukan untuk kebutuhan "commercial".
- b. (...).edu : merupakan domain yang ditujukan untuk kebutuhan di dalam dunia pendidikan.
- c. (...).gov : merupakan domain untuk pemerintahan.
- d. (...).mil : merupakan domain untuk kebutuhan angkatan bersenjata atau militer.

e. (...).org : domain untuk organisasi atau lembaga non profit .<sup>10</sup>

#### A. Domain Penanda Suatu Negara Tertentu.

Domain Penanda Suatu Negara Tertentu adalah domain yang berkaitan dengan dua huruf ekstensi, dan sering juga disebut *second level domain*, seperti misalnya : .id(Indonesia), .au(Australia), .jp(Jepang) dan lain lain. Domain ini dioperasikan dan di daftarkan pada masing-masing negara.

Nama domain dari tiap-tiap situs di seluruh dunia tidak ada yang sama sehingga tidak ada satupun situs yang dapat tertukar nama atau tertukar halaman situsnya. Untuk memperoleh nama dilakukan penyewaan domain, biasanya dalam jangka tertentu (tahunan).<sup>11</sup>

#### 2. Hosting

Hosting adalah suatu ruang di dalam *harddisk* tempat untuk menyimpan berbagai file, data-data, gambar dan lain-lain sebagaimana yang akan di tampilkan di dalam sebuah situs. Kapasitas data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya hosting yang dimiliki, semakin besar hosting semakin besar juga data yang dapat dimasukkan dan ditampilkan dalam situs.<sup>12</sup>

#### 3. Scripts/Bahasa Program

Bahasa Program adalah bahasa yang dapat digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam situs yang pada saat diakses. Jenis *scripts* sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah situs. Semakin banyak ragam *scripts* yang digunakan maka akan terlihat situs semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat

<sup>10</sup>J.C. Klensin, J. Klensin, *Role of the Domain Name System (DNS)*, 2003, Hlm 326.

<sup>11</sup>P. Mockapetris, *Domain names--Implementation and specification*, 1987, Hlm 527.

<sup>12</sup>Fahrizal Alamsyah, Smitdev Community, **Membangun Hosting dan Domain**, Elex Media Computindo, Jakarta, 2009, Hlm 132.

bagus. Bagusnya situs dapat terlihat dengan tanggapan pengunjung serta frekwensi kunjungan.

Berbagai macam *scripts* pada saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas situs. Jenis jenis *scripts* yang banyak dipakai para designer antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, dan sebagainya.

#### 4. Desain Suatu Jaringan Situs/*Design Web*.

Setelah melakukan penyewaan domain dan hosting serta penguasaan *scripts*, unsur situs yang paling penting dan utama adalah sebuah desain. *Design web* sangat menentukan kualitas dan keindahan situs. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan menarik atau tidaknya sebuah *web site*.<sup>13</sup>

#### 5. Publikasi

Untuk mengenalkan ke dalam Masyarakat banyak dilakukan dengan berbagai macam cara seperti melalui berbagai macam selebaran, baliho dan lain sebagainya tapi cara ini bisa dikatakan masih kurang efektif dan sangat terbatas. Cara yang biasanya dilakukan dan paling efektif dengan tak terbatas ruang atau waktu adalah publikasi langsung di internet melalui *search engine* atau mesin pencari, seperti : Yahoo, Google, Search Indonesia, dan sebagainya.<sup>14</sup>

#### 2.1.4 Sejarah dan Pengertian Nama Domain

Sebelum dipergunakannya DNS (*Domain Name System*), jaringan komputer menggunakan *HOSTS/Hosting files* yang berisi informasi dari nama komputer dan IP (*internet protocol*) address atau yang dalam bahasa indonesia berarti alamat internet protokol. *Hosting files* sendiri berarti adalah tempat atau jasa internet untuk membuat halaman website yang telah anda buat menjadi online dan bisa diakses

<sup>13</sup>Wahana Komputer, **Desain Web**, Andi Publisher, 2012, Hlm 178.

<sup>14</sup>J. Postel, J. Reynolds, **The Internet Society**, *Domain Requirements*, 1984, Hlm 421.

oleh orang lain, jasa internet yang menyediakan sumber daya server-server untuk disewakan sehingga memungkinkan organisasi atau individu menempatkan informasi di internet berupa HTTP, FTP, EMAIL atau DNS.

*Domain Name System* atau *DNS* itu sendiri adalah sebuah sistem yang menyimpan informasi tentang nama host ataupun nama domain dalam bentuk basis data tersebar di dalam jaringan sebuah komputer, misalnya Internet. *DNS* menyediakan alamat *IP* untuk setiap nama host dan mendata setiap server transmisi surat (*mail exchange server*) yang menerima surat elektronik (email) untuk setiap domainnya.<sup>15</sup>

Di dalam Internet, file ini dikelola secara terpusat dan di setiap lokasi harus ada penggandaan versi terbaru dari *HOSTS files*, maka dari itu dibuatkan sebuah solusi dimana *DNS* di desain menggantikan fungsi *HOSTS files*, dengan kelebihan *unlimited database size*, dan performace yang baik. *DNS* adalah sebuah aplikasi services di Internet yang menerjemahkan sebuah *domain name* ke *IP address*. Sebagai contoh, *www* untuk penggunaan di Internet, lalu diketikan nama domain, misalnya: *twitter.com* maka akan di petakan ke sebuah *IP* mis 202.68.0.134. *Host* komputer mengirimkan *Queries/Query* yaitu adalah semacam kemampuan untuk menampilkan suatu data dari database dimana mengambil dari table-table yang ada di database, kemudian *Query* tersebut menampilkan berupa nama komputer dan *domain name server* ke *DNS*, lalu oleh *DNS* dipetakan ke *IP address*.

Adanya *domain name* sebagai pintu gerbang menuju dunia maya, banyak berbagai hal yang harus dipikirkan dan dipertimbangkan pada saat seseorang atau suatu perusahaan hendak menciptakan dan melaksanakan aktifitas perdagangan elektronik di dunia maya (*cyberspace*). Salah satu persyaratan tersebut adalah

---

<sup>15</sup> Niniek Suparni, *op.cit.* Hlm 79.

nama domain, yang merupakan spesies baru dari hak milik intelektual yang memiliki kerangka peraturan perundang-undangan tersendiri yang sangat kompleks dan rumit.

Stephen York dan Ken Chia menyebutkan bahwa nama domain ini sebagai pintu gerbang menuju ke dunia maya (*cyberspace*) karena nama domain ini sangat vital artinya untuk memasuki dan menghadirkan keberadaan seseorang atau suatu perusahaan di dunia internet. Bahkan, menurut Stephen York dan Ken Chia, langkah pertama yang harus dilakukan sebelum menghadirkan keberadaan seseorang atau suatu perusahaan di dunia maya adalah memilih nama domain yang akan digunakan.<sup>16</sup>

Sementara itu dalam bukunya yang berjudul *Computer, Internet, and Electronic Commerce Terms: Judicial, Legislative, and Technical Definitions*,

Barry B. Sookman menjelaskan nama domain ini sebagai berikut :

*“A domain name can be likened to an address. It identifies a particular internet site. A particular domain name will only be allocated to a company or individual. It represents that company’s site and is the means by which that company’s customers can find it on the internet.”*<sup>17</sup>

*(“Nama domain dapat disamakan dengan sebuah alamat. Ia menunjukkan alamat suatu situs internet tertentu. Suatu nama domain hanya akan diberikan kepada suatu perusahaan atau individu saja. Nama domain tersebut merupakan representasi dari situs internet perusahaan pemiliknya dan sekaligus merupakan sarana yang dapat digunakan oleh konsumen-konsumen untuk menemukan lokasi perusahaan itu.”—terjemahan bebas penulis)*

Dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia pun dijelaskan mengenai pengertian nama domain yaitu dalam Pasal 1 Ayat 20 Undang-Undang Nomor 11

<sup>16</sup> Stephen York dan Ken Chia, *E-Commerce: A Guide to the Law of Electronic Business*, London: Butterworths, 1999, Hlm. 1.

<sup>17</sup> Barry B. Sookman, *Computer, Internet and Electronic Commerce Terms: Judicial, Legislative and Technical Definitions*, Canada: Carswell, 2011, Hlm. 43.

Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE)<sup>18</sup>, Nama domain dalam ketentuan Pasal 1 dinyatakan bahwa Nama Domain adalah:

*“Alamat internet penyelenggara negara, Orang, Badan Usaha, dan/atau masyarakat, yang dapat digunakan dalam berkomunikasi melalui internet, yang berupa kode atau susunan karakter yang bersifat unik untuk menunjukkan lokasi tertentu dalam internet”.*

### 2.1.5 Sejarah mengenai PANDI (Pengelola Nama Domain Internet Indonesia)

PANDI (Pengelola Nama Domain Internet Indonesia) dibentuk tanggal 29 Desember 2006 di Jakarta, adalah badan hukum yang dibentuk oleh perwakilan dari komunitas teknologi informasi dan telah memenuhi syarat sebagai badan hukum di Indonesia.<sup>19</sup>

Perkumpulan ini banyak memiliki maksud dan tujuan tertentu dalam pendiriannya, berikut adalah penjelasan secara singkat mengenai tujuan didirikannya PANDI adalah dengan maksud agar dapat menyediakan layanan pendaftaran suatu nama domain tingkat tinggi Indonesia (ccTLD-ID) agar terciptanya kualitas layanan standar internasional, dapat mengembangkan jasa layanan yang lain yang terkait nama domain yang sesuai dengan ketentuan suatu perkumpulan, melindungi kepentingan para anggota dan pengguna domain, menyelenggarakan komunikasi antar anggota dan pengguna nama domain pada umumnya, dapat memberikan konsultasi dan dukungan teknis kepada anggota dalam pengelolaan sebuah nama domain, sebagai mitra rekanan Pemerintah dalam membangun sarana informasi dan komunikasi Nasional dan Internasional,

<sup>18</sup> Indonesia, Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

<sup>19</sup> Internet, PANDI (Pengelola Nama Domain Internet Indonesia), **Sejarah PANDI**, <http://pandi.or.id/id/sejarah>, diakses pada tanggal 13 Maret 2014.

Perselisihan nama domain dapat diselesaikan oleh Pemerintah dan PANDI akan melaksanakan hasil keputusan yang sudah memiliki kekuatan hukum tetap.<sup>20</sup>

### 2.1.6 Perkembangan Domain di Indonesia

Domain adalah suatu nama unik yang dapat diberikan untuk mengetahui nama server komputer di dalam jaringan komputer ataupun internet.<sup>21</sup> Fungsi Domain adalah untuk mempermudah pengguna di internet pada saat melakukan akses ke server, selain itu juga dapat dipakai untuk mengingat nama server yang dikunjungi tanpa harus mengenal deretan angka yang rumit yang dikenal sebagai *IP (internet protocol) address* atau yang dalam bahasa Indonesia disebut dengan alamat internet protokol. Nama suatu domain ini juga dapat dikenal sebagai sebuah kesatuan dari sebuah situs *web* seperti contohnya “detik.com”. Nama domain biasanya disebut dengan istilah *URL (Uniform Resource Locator)*<sup>22</sup> atau yang biasa disebut dengan rangkaian [karakter](#) menurut suatu format standar tertentu, yang digunakan untuk menunjukkan alamat suatu sumber seperti dokumen dan gambar di suatu jaringan internet. *URL (Uniform Resource Locator)*<sup>23</sup> adalah rangkaian karakter menurut suatu format standar tertentu, yang digunakan untuk menunjukkan alamat suatu sumber seperti dokumen dan gambar di Internet. *URL* pertama kali diciptakan oleh Tim Berners-Lee pada tahun 1991 agar penulis-penulis dokumen dokumen dapat mereferensikan pranala ke *World Wide Web*. Sejak 1994, konsep *URL* telah dikembangkan menjadi istilah *Uniform Resource Identifier (URI)* yang lebih umum sifatnya.

<sup>20</sup>Internet, PANDI (Pengelola Nama Domain Internet Indonesia), **Struktur Pengelolaan PANDI**, <http://pandi.or.id/id/sejarah>, diakses pada tanggal 13 Maret 2014.

<sup>21</sup>Agus Raharjo, **Cybercrime, pemahaman dan upaya pencegahan kejahatan berteknologi tinggi**, Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2002, Hlm. 147.

<sup>22</sup>Agus Raharjo, *op.cit.*, Hlm. 65.

<sup>23</sup>Jubilee Enterprice, *op.cit.*, Hlm.249.

*Country Code Top Level Domain* (ccTLD). Bagian terakhir ini (ccTLD) adalah kode yang diperuntukkan bagi masing-masing negara, di ccTLD ini kita tidak menggunakan angka sebagai kode domain negara, tetapi dengan menggunakan tanda titik (.) atau (dot) diikuti dengan kode negara. Misalnya Indonesia kode domain negaranya adalah ID, jadi kalau ada domain dibelakangnya ada .co.id atau .net.id atau .or.id yang berarti domain itu adalah domain Indonesia.

## 2.2 Tinjauan Umum Mengenai *Cybersquatting*

### 2.2.1 Sejarah dan Pengertian *Cybersquatting*

Seringkali terjadi praktik oleh pihak-pihak tertentu untuk mendahului mendaftarkan suatu *domain name*<sup>24</sup> tertentu dengan suatu perusahaan lain. Tujuan dari pihak tersebut adalah untuk memperoleh keuntungan yang besar yang dapat diperoleh dengan cara menjual *domain name* tersebut ke perusahaan yang seharusnya memiliki *domain name* tersebut terlebih dahulu. Praktik atau perbuatan itu disebut dengan *Cybersquatting*. Sedangkan pihak yang melakukan *Cybersquatting* disebut dengan *Cybersquatters*.<sup>25</sup>

Bukti atau alat kejahatan *Cybersquatting* atau sesuatu yang disengketakan dari *Cybersquatting* adalah sebuah nama domain. nama domain atau *Domain Name Service*(DNS) adalah sebuah sistem yang menyimpan informasi tentang nama host ataupun nama domain dalam bentuk basis data tersebar (*distributed database*) di dalam jaringan komputer. DNS menyediakan pelayanan yang cukup penting untuk Internet, ketika perangkat keras komputer dan jaringan bekerja dengan alamat IP untuk mengerjakan tugas seperti pengalamatan dan penjaluran

<sup>24</sup> *Domain name* adalah alamat di internet yang untuk mendapatkannya dilakukan dengan cara mendaftarkannya melalui InternNIC berdasarkan sistem *first come first served*. Budi Agus Riswandi, *op.cit.*, Hlm.88.

<sup>25</sup> Niniek Suparni, *Op.cit.*, Hlm.40.

(*routing*), manusia pada umumnya lebih memilih untuk menggunakan nama host dan nama domain.<sup>26</sup>

Yang pada kesimpulannya yaitu *Cybersquatting* adalah kegiatan mendaftarkan, menjual atau menggunakan nama domain dengan maksud mengambil keuntungan dari merek dagang atau nama orang lain. Umumnya mengacu pada praktek membeli nama domain yang menggunakan nama-nama bisnis yang sudah ada atau nama orang-orang terkenal dengan maksud untuk menjual nama tersebut demi memperoleh keuntungan bagi bisnis mereka.<sup>27</sup>

*Cybersquatting* atau penyerobotan nama domain adalah kejahatan yang dilakukan dengan cara mendaftarkan nama domain perusahaan orang lain dan kemudian berusaha menjualnya kepada perusahaan tersebut dengan harga yang lebih mahal. Adapun penyerobotan nama domain yaitu dengan mendaftarkan situs dengan memakai nama atau merek dari orang lain secara tanpa sepengetahuan pemilik yang sah atau melanggar hak pemilik yang ingin mendaftarkan, kemudian berusaha untuk menawarkan situs tersebut kepada orang atau pemilik merek yang bersangkutan dengan harga yang sangat tinggi.<sup>28</sup>

*Cybersquatting* didefinisikan menurut Hukum Federal Amerika Serikat yaitu adalah mendaftarkan, atau menggunakan nama domain dengan niat buruk untuk mengambil keuntungan dari merek dagang milik orang lain. Biasanya nama domain yang di beli oleh *Cybersquatter* adalah nama domain milik suatu perusahaan atau nama perseorangan yang cukup terkenal reputasinya, popularitasnya dan merek dagangnya, sehingga sang *cybersquatter*/Pesaing (Pelaku *cybersquatting*) mendahului untuk menyerobot dengan membeli dengan

<sup>26</sup>Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual, Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, PT.Alumni, Bandung, 2003, Hlm.320

<sup>27</sup>Edmon Makarim, *op.cit.*, Hlm. 86.

<sup>28</sup>Edmon Makarim, *Ibid*, Hlm. 98.

modus untuk menjual kembali kepada si pemilik asli domain dengan harga yang lebih mahal atau meminta sejumlah tebusan berupa uang. Dengan dimana biasanya jika si pemilik domain aslinya tidak mengindahkan tawaran permintaan sang *CyberSquatter* atas sejumlah tebusan tersebut, maka *CyberSquatters* biasanya tidak segan-segan mengancam atas domain asli si pemilik domain dengan cara yang tidak diinginkan dan menurunkan atau akan memperburuk reputasi atas nama domain dan pemilik asli domain tersebut.<sup>29</sup>

Selain *Cybersquatting* ada pula tindakan yang menyerupainya yang disebut dengan *Typosquatting*, *Typosquatting* yaitu adalah tindakan seseorang dalam membuat domain plesetan yang dibuat dari asumsi ketika salah ketik atau istilah *missed typing* dari seseorang, yaitu domain yang mirip dengan nama domain milik orang lain atau suatu perusahaan. Atau biasanya nama tersebut merupakan nama domain saingan perusahaan.<sup>30</sup>

Salah satu praktik dari *cybersquatting*, dimana sang *cybersquatter* mendaftarkan satu atau lebih nama domain yang merupakan “kesalahan ketik” dari domain terkenal berharap dapat menguangkan kesalahan ketik dari pengguna internet. Ketika pengguna internet secara tidak sengaja memasukan alamat situs yang salah (*wrong sites*), mereka mungkin akan di arahkan ke situs alternatif yang dimiliki oleh *cybersquatter* dan biasanya *link* tersebut akan diarahkan sama persis seperti tampilan *website* domain asli dari si korban, atau biasanya ke halaman yang mengandung banyak *malware*<sup>31</sup> dan halaman-halaman internet yang mengandung asusila.

<sup>29</sup>Ahmadi M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT. Refika Aditama, Bandung, 2004, Hlm. 11

<sup>30</sup>Asril Sitompul, *Hukum Internet Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2005, Hlm. 36.

<sup>31</sup>*Malware* merupakan suatu perangkat lunak (program) yang dirancang untuk menyusup atau merusak suatu sistem komputer tanpa terlebih dahulu memberitahukan atau minta ijin pemilik nya, Jubilee

## 2.3 Tinjauan Umum Mengenai Merek

### 2.3.1 Sejarah Perkembangan Merek

Sejarah merek berumur hampir sama dengan umat manusia dan agama. Di Mesir para arkeolog menemukan berbagai simbol untuk tujuan keagamaan. Metode-metode untuk membedakan atau identifikasi selanjutnya berkembang. “*Proprietary mark*” berbentuk simbol atau nama dipakai untuk barang untuk memampukan seseorang membedakan penguasaan bendanya dengan orang lain. Perkembangan Merek secara ringkas dapat dijelaskan sebagai perkembangan dari sifat Merek sebagai ‘tanda pemilikan/*proprietary marks/possessory marks*’ (pada Merek mula-mula) sampai dengan sifat Merek sebagai ‘citra produk/*product image*’ ataupun ‘simbol gaya hidup/*way of life*’ sebagaimana yang terjadi pada saat sekarang. Asal usul merek bisa dilacak sampai asal mula perputaran barang.<sup>32</sup>

Perlindungan Hukum atas merek makin meningkat seiring majunya perdagangan dunia. Demikian juga merek pun makin berperan untuk membedakan asal-usul barang dan kualitasnya serta untuk menghindari penipuan. Di Inggris bahkan di Australia pengertian merek justru berkembang pesat dengan mengikutsertakan bentuk tampilan produk didalamnya. Perkembangan ini mencerminkan adanya kesulitan untuk membedakan perlindungan merek dengan perlindungan desain produk.

Peraturan merek yang pertama kali diterapkan Inggris adalah hasil adopsi dari Perancis tahun 1857, dan kemudian membuat peraturan tersendiri yakni *Merchandise Act* tahun 1862 yang berbasis hukum pidana. Tahun 1883 berlaku Konvensi Paris mengenai hak milik industri (paten dan merek) yang banyak

---

Enterprice, **Membuat Jaringan Internet *Wireless* Tanpa Bantuan Teknisi**, Elex Media Computindo, 2009, Hlm. 241.

<sup>32</sup>Endang Purwaningsih, **Hak Kekayaan Intelektual dan Lisensi**, Mandar Maju, Bandung, 2012, Hlm. 48.

diratifikasi oleh Negara maju dan Negara berkembang. Kemudian pada tahun 1973 lahir pula perjanjian Madrid yaitu perjanjian internasional yang disebut dengan *Trademark Registration Treaty*.

### 2.3.2 Perkembangan Merek Di Indonesia

Mengenai berkembangnya merek di Indonesia, telah terdapat perjalanan panjang sejak zaman penjajahan kolonial belanda hingga saat ini. Ketika Indonesia masih di bawah kekuasaan Belanda, di Hindia Belanda berlakunya *Reglement Industriële Eigendom Kolonien* pada tahun 1912. Setelah Indonesia merdeka, maka dibentuklah beberapa peraturan perundang-undangan di bidang Merek yaitu antara lain adalah Undang-Undang Nomor 21 Tahun 1961 tentang Merek Perusahaan dan Merek Perniagaan, dan Undang-undang Nomor 19 Tahun 1992 tentang Merek yang kemudian direvisi kembali pada tahun 1997 yang kemudian menjadi Undang-Undang Nomor 14 Tahun 1997 tentang Merek.<sup>33</sup>

Pada perkembangannya di forum internasional terdapat beberapa perubahan signifikan dalam perdagangan yaitu dengan terbentuknya *World Trade Organization* (selanjutnya akan disebut WTO), organisasi yang bermarkas di kota Jenewa, Swiss ini adalah organisasi internasional yang mengawasi banyak persetujuan atau perjanjian yang mendefinisikan tentang aturan perdagangan di antara anggotanya.

WTO kemudian membuat ketentuan mengenai perdagangan di bidang HKI yaitu *Agreement on Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights* (selanjutnya akan disebut sebagai persetujuan TRIPs), hal ini banyak berpengaruh bagi Negara-negara yang meratifikasi persetujuan dalam pembentukan WTO tidak

---

<sup>33</sup> *Ibid.*, Hlm. 56.

terkecuali yaitu Indonesia yang melakukan penyesuaian, maka dari itu dibentuklah Undang-Undang baru pada tahun 2001 yaitu Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek sebagai penyesuaian dengan persetujuan WTO.<sup>34</sup>

### 2.3.3 Definisi Merek

Merek adalah salah satu aset yang sangat berharga bagi suatu perusahaan. Dengan adanya merek yang diseleksi dan dipelihara secara baik, sebuah perusahaan dapat menjalankan dan mengembangkan bisnisnya. Perlindungan hukum yang memadai di bidang merek akan sangat berpengaruh bagi kelangsungan sebuah perusahaan dan sekaligus meningkat daya saing di pasar global dan nasional. Di samping itu, melalui perlindungan hukum yang memadai, pihak konsumen akan terlindungi dari kegiatan-kegiatan yang dapat merugikan akibat pelanggaran merek. Dalam hal ini, Undang-Undang Merek adalah salah satu hal yang sangat penting untuk meningkatkan daya saing di pasar global dan nasional dan untuk melindungi konsumen. Secara umum, beberapa tanda yang dapat diklasifikasikan sebagai merek adalah kata, huruf, angka, gambar-gambar, warna atau gabungan dari unsur-unsur tersebut<sup>35</sup>

Namun dalam perkembangannya lebih lanjut, beberapa Negara, terutama negar-negara maju mulai memperkenalkan unsur-unsur baru diluar unsur-unsur tradisional yang telah dikenal selama ini. Unsur-unsur baru tersebut diantaranya:<sup>36</sup>

1. Satu warna (*single color*)
2. Tanda-tanda tiga dimensi (*Three-Dimensional Signs*)
  - a. Bentuk sebuah produk (*shapes of products*) atau
  - b. Kemasan (*packaging*)

<sup>34</sup> *Ibid.*, Hlm. 60

<sup>35</sup> Tomi Suryo Utomo, **Hak Kekayaan Intelektual di Era Global**, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2010, Hlm. 209.

<sup>36</sup> *Ibid.*, Hlm. 210.

3. Tanda-tanda yang dapat didengar (*Audible Signs*)
4. Tanda-tanda yang dapat dicium (*Olfactory Signs*)
5. Tanda-tanda bergerak (*motion signs*)

Merek bukanlah ciptaan suatu karya seperti dalam bidang hak cipta atau pun invensi dalam bidang Paten. Sementara itu pengertian Merek Pasal 1 Ayat 1 Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek yang mengartikan sebagai berikut:<sup>37</sup>

*“Tanda berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang dan jasa”.*

#### 2.3.4 Syarat dan Fungsi Merek

Agar suatu merek dapat dilindungi hukum maka harus dilakukan pendaftaran merek. Dalam proses aplikasi, syarat-syarat yang harus dipenuhi oleh suatu merek agar bias terdaftar adalah sebagai berikut:

1. Memiliki daya pembeda.
2. Merupakan tanda pada barang atau jasa.
3. Tidak bertentangan dengan moralitas agama, kesusilaan dan ketertiban umum.
4. Bukan menjadi milik umum.
5. Tidak berupa keterangan atau berkaitan dengan barang dan jasa yang dimintakan pendaftaran.

Pasal 7 ayat (1) Undang-Undang Tentang Merek No.15 Tahun 2001 menyebutkan bahwa:<sup>38</sup>

<sup>37</sup> Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek, Pasal 1 (1)

<sup>38</sup> Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek, Pasal 7 (1)

“Permohonan harus diajukan secara tertulis dalam bahasa Indonesia kepada Direktorat Jenderal dengan mencantumkan:

- a. Tanggal, bulan, tahun;
- b. Nama lengkap, kewarganegaraan, dan alamat pemohon;
- c. Nama lengkap dan alamat Kuasa apabila permohonan diajukan melalui kuasa;
- d. Warna-warna apabila merek yang dimohonkan pendaftarannya menggunakan unsur-unsur warna;
- e. Nama Negara dan tanggal permintaan Merek yang pertama kali dalam hal permohonan diajukan dengan Hak Prioritas<sup>39</sup>.”

Hal penting selanjutnya adalah peran pemeriksa substantive dalam memeriksa merek yang didaftarkan yang akan menentukan dapat atau tidaknya suatu merek didaftarkan.

Pada hakikatnya suatu merek digunakan oleh produsen atau pemilik merek untuk melindungi produknya baik berupa jasa atau barang dagang lainnya. Jadi suatu merek memiliki fungsi sebagai berikut:<sup>40</sup>

1. Fungsi pembeda yakni membedakan produk satu perusahaan dengan produk perusahaan lain.
2. Fungsi jaminan reputasi yakni selain sebagai tanda asal-usul produk juga secara pribadi menghubungkan reputasi produk bermerek tersebut dengan produsennya, sekaligus memberi jaminan kualitas akan produk tersebut.
3. Fungsi promosi yakni merek juga digunakan sebagai sarana memperkenalkan produk baru dan mempertahankan reputasi produk lama yang diperdagangkan, sekaligus untuk menguasai pasar.

<sup>39</sup> Hak Prioritas adalah hak pemohon untuk mengajukan permohonan yang berasal dari negara yang tergabung dalam Paris Convention for protection of Industrial Property atau Agreement Establishing the World Trade Organization untuk memperoleh pengakuan bahwa tanggal penerimaan di negara asal merupakan tanggal prioritas di negara tujuan yang juga anggota salah satu dari kedua perjanjian itu selama pengajuan tersebut dilakukan dalam kurun waktu yang telah ditentukan berdasarkan Paris Convention tersebut. Kristiyanti, Celina Tri Siwi. **Hukum Perlindungan Konsumen**, Sinar Grafika, Jakarta, 2008, Hlm. 165.

<sup>40</sup> Endang Purwaningsih, op.cit. Hlm 53.

4. Fungsi rangsangan investasi dan pertumbuhan industry yakni merek dapat menunjang pertumbuhan industri melalui penanaman modal baik asing maupun dalam negeri dalam menghadapi mekanisme pasar bebas.

### 2.3.5 Jenis Merek

Hak atas merek merupakan hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada pemilik merek terdaftar selama jangka waktu 10 tahun dengan menggunakan merek sendiri atau melisensikan kepada pihak lain. Pada prinsip merek dibedakan menjadi merek dagang, merek jasa, dan merek kolektif yang di cantumkan dalam pasal 1 Undang-undang No. 15 Tahun 2001 tentang Merek. Sementara itu pengertian merek dagang diatur dalam pasal 1 ayat (2) Undang-Undang Merek yang mengartikan sebagai berikut.<sup>41</sup>

*“Merek Dagang adalah Merek yang digunakan pada barang yang diperdagangkan oleh seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama atau badan hukum untuk membedakan dengan barang-barang sejenis lainnya”.*

Merek Jasa sendiri dalam ketentuan Pasal 1 ayat (3) UU No. 15 Tahun 2001 tentang Merek yaitu dejalaskan sebagai berikut: <sup>42</sup>

*“Merek Jasa adalah yang digunakan pada jasa yang diperdagangkan oleh seseorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama atau badan hukum untuk membedakan dengan jasa-jasa sejenis lainnya”.*

Merek Kolektif dalam ketentuan Pasal 1 ayat (4) UU No. 15 Tahun 2001 tentang Merek ya itu dijelaskan sebagai berikut: <sup>43</sup>

*“Merek Kolektif adalah Merek yang digunakan pada barang dan/atau jasa dengan karakteristik yang sama yang diperdagangkan oleh*

<sup>41</sup>Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek, Pasal 1 (2)

<sup>42</sup>Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek, Pasal 1 (3)

<sup>43</sup>Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek, Pasal 1 (4)

beberapa orang atau badan hukum secara bersama-sama untuk membedakan dengan barang dan/atau jasa sejenis lainnya”.

### 2.3.6 Pendaftaran Merek

Dalam Pendaftaran merek dikenal dua sistem pendaftaran yakni sistem deklaratif dan sistem konstitusif. Sistem deklaratif biasa disebut sistem pasif memberikan asumsi bahwa pihak yang mereknya terdaftar tersebut sebagai pemakai pertamanya. Melalui sistem ini tidak diselidiki siapa sebenarnya pemilik asli yang bersangkutan, hanya diperiksa apakah sudah lengkap permohonannya dan apakah tidak ada pihak pemilik merek serupa yang telah lebih dahulu melakukan pendaftaran. Dalam sistem konstitusif maka pihak yang berhak atas suatu merek adalah pihak yang telah mendaftarkan mereknya. Pihak pendaftar adalah pihak satu-satunya yang berhak atas suatu merek dan pihak lain harus menghormati haknya. Terhadap merek yang telah dikenal luas dalam perdagangan dan di masyarakat (*wellknown trademark*) tetapi tidak didaftarkan akan tetap diberikan perlindungan hukum.<sup>44</sup>

Sistem pendaftaran merek di Indonesia pada UU terbaru adalah menggunakan sistem konstitusif. Mengenai prosedur pendaftaran permohonan pendaftaran merek bisa menggunakan cara biasa maupun dengan menggunakan hak prioritas. Pengguna hak prioritas diatur dalam pasal 11 Undang-undang No.15 tahun 2001 tentang Merek yaitu yang dijelaskan sebagai berikut:<sup>45</sup>

*“Permohonan dengan menggunakan Hak Prioritas harus diajukan dalam waktu paling lambat 6 (enam) bulan terhitung sejak tanggal penerimaan permohonan pendaftaran Merek yang pertama kali diterima di Negara lain, yang merupakan anggota Paris Convention for the Protection of Industrial Property atau anggota Agreement Establishing the World Trade Organization”.*

<sup>44</sup>Suyud Margono dan Lingginus Hadi, **Pembaharuan Perlindungan Hukum Merek**, Novirindo Pustaka Mandiri, Jakarta, 2002, Hlm. 27.

<sup>45</sup>Undang-Undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek, Pasal 11

Mengenai sistem dan tata cara pendaftaran merek sampai terbitnya sertifikat merek ini sudah diatur melalui Pasal 7 sampai Pasal 22 Undang-Undang Merek Indonesia;<sup>46</sup> yang pada intinya sebagai berikut:<sup>47</sup>

- 1) Permohonan merek diajukan secara tertulis dalam bahasa Indonesia kepada Direktorat Jenderal HKI dengan mencantumkan identitas pemohon, tanggal permohonan, warna, nama Negara dan tanggal permintaan merek pertama kali dalam hal permohonan diajukan dengan Hak Prioritas.
- 2) Permohonan untuk 2 (dua) kelas barang atau lebih dan/atau jasa dapat diajukan dalam satu permohonan, dan berkas permohonan harus menyebutkan kelas jenis barang/jasa yang dimohonkan.
- 3) Dalam hal seluruh persyaratan administratif sudah lengkap dan dipenuhi oleh pemohon maka diberikan tanggal penerimaan, Dalam waktu paling lama 30 hari sejak tanggal penerimaan, dilakukan pemeriksaan substantif terhadap permohonan. Pemeriksaan ini diselesaikan paling lama 9 (Sembilan) bulan dan dilaksanakan oleh pemeriksa substantif Ditjen HKI bagian Merek.
- 4) Dalam hal pemeriksa melaporkan hasil pemeriksaan substantif bahwa permohonan tidak dapat didaftar atau ditolak, atas persetujuan Ditjen, Hal tersebut diberitahukan secara tertulis kepada pemohon atau kuasanya dengan menyebutkan alasan. Dalam waktu 30 hari sejak tanggal penerimaan surat pemberitahuan itu, pemohon atau kuasanya

<sup>46</sup>Indonesia, **Undang-Undang Tentang Merek**. UU. No.15, LN no.110 Tahun 2001, TLN No. 4131. Ps 7-22.

<sup>47</sup>Endang Purwaningsih, *op.cit*, Hlm. 54-55.

dapat menyampaikan keberatan atau tanggapannya dengan menyebutkan alasan.

- 5) Dalam waktu 10 hari sejak tanggal disetujuinya permohonan untuk didaftar, Ditjen HKI bagian Merek mengumumkan permohonan tersebut dalam Berita Resmi Merek. Pengumuman ini berlangsung selama 3 (tiga) bulan. Jangka waktu merek terdaftar adalah 10 (sepuluh) tahun terhitung sejak tanggal penerimaan dan jangka waktu perlindungan itu dapat diperpanjang.
- 6) Terhadap penolakan permohonan yang berkaitan dengan alasan dan dasar pertimbangan yang bersifat substantif, dapat dilakukan permohonan banding kepada Komisi Banding Merek. Permohonan ini paling lambat diajukan 3 (tiga) bulan sejak tanggal surat pemberitahuan penolakan permohonan.
- 7) Keputusan Komisi Banding Merek memberikan paling lama 3 (bulan) sejak tanggal penerimaan permohonan banding. Dalam hal Komisi Banding Merek menolak permohonan banding, pemohon atau kuasanya dapat mengajukan gugatan atas putusan penolakan permohonan banding kepada Pengadilan Niaga. Terhadap putusan PN ini hanya dapat diajukan kasasi.

### 2.3.7 Merek Yang Tidak Dapat Didaftar Dan Merek Yang Harus Ditolak

Merek yang tidak dapat didaftarkan diatur dalam Pasal 5 Undang-undang No. 15 Tahun 2001 tentang Merek yang dijelaskan sebagai berikut:<sup>48</sup>

*“Merek tidak dapat didaftar apabila Merek tersebut mengandung salah satu unsur di bawah ini:*

---

<sup>48</sup>Indonesia, **Undang-Undang Tentang Merek**. UU. No.15, LN no.110 Tahun 2001, TLN No. 4131. Ps 5.

- a. Bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, moralitas agama, kesusilaan atau ketertiban umum;
  - b. Tidak memiliki daya pembeda;
  - c. Telah menjadi milik umum;
  - d. Merupakan keterangan atau berkaitan dengan barang atau jasa yang dimohonkan pendaftarannya”.
- a. tersebut sedikit beresiko karena cenderung bersifat deskriptif.

Merek yang harus ditolak diatur dalam pasal 6 Undang-undang No.15 Tahun

2001 tentang Merek yang dijelaskan sebagai berikut:<sup>49</sup>

“(1) Permohonan harus ditolak oleh Direktorat Jenderal apabila merek tersebut:

- a. Mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan Merek milik pihak lain yang sudah terdaftar lebih dahulu untuk barang dan/atau jasa yang sejenis;
- b. Mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan Merek yang sudah terkenal mirip pihak lain untuk barang dan/atau jasa sejenisnya.
- c. Mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan indikasi-geografis yang sudah dikenal.

(2) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b dapat pula diberlakukan terhadap barang dan/atau jasa yang tidak sejenis sepanjang memenuhi persyaratan tertentu yang akan ditetapkan lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

(3) Permohonan juga harus ditolak oleh Direktorat Jenderal apabila Merek tersebut :

- a. Merupakan atau menyerupai nama orang terkenal, foto, atau nama badan hukum yang dimiliki orang lain, kecuali atas persetujuan tertulis dari yang berhak;
- b. Merupakan tiruan atau menyerupai nama atau singkatan nama, bendera, lambang atau simbol atau emblem negara atau lembaga nasional maupun internasional, kecuali atas persetujuan tertulis dari pihak yang berwenang;
- c. Merupakan tiruan atau menyerupai tanda atau cap atau stempel resmi yang digunakan oleh negara atau lembaga Pemerintah, kecuali atas persetujuan tertulis dari pihak yang berwenang.”

Berikut merupakan penjelasan dari pasal 6 Undang-undang Merek Indonesia:

<sup>49</sup>Indonesia, **Undang-Undang Tentang Merek**. UU. No.15, LN no.110 Tahun 2001, TLN No. 4131. Ps 6.

<sup>50</sup>Tomy Suryo Utomo, *op.cit.*, Hlm. 215.

UU Merek Indonesia membedakan antara merek yang tidak dapat didaftar dengan merek yang harus ditolak. Merek yang tidak dapat didaftar adalah merek yang tidak boleh diajukan untuk didaftarkan. Pasal 5 Undang-Undang Merek mengatur tentang merek yang tidak dapat didaftar. Merek yang tidak dapat didaftar disebut sebagai *absolute grounds*. Sedangkan Merek yang harus ditolak disebut sebagai *relative grounds* yang berarti bahwa merek tersebut tidak termasuk *absolut grounds* tetapi setelah diperiksa dapat membingungkan atau menyesatkan konsumen. Apabila terbukti demikian, Ditjen HKI harus menolak merek tersebut. Dasar atau patokan yang digunakan untuk menolak merek tersebut tercantum di dalam Pasal 6 Undang-Undang Merek Indonesia.

### 2.3.8 Jangka Waktu Perlindungan Merek

Jangka waktu perlindungan Merek diatur dalam Pasal 28 Undang-undang No. 15 Tahun 2001 tentang Merek, yang diterangkan sebagai berikut:<sup>51</sup>

“Merek terdaftar mendapat perlindungan hukum jangka waktu 10 (sepuluh) tahun sejak tanggal penerimaan dan jangka waktu perlindungan itu dapat diperpanjang.”

Jangka waktu perlindungan merek adalah sama dengan jangka waktu perlindungan untuk desain industri dan desain tata letak sirkuit terpadu. Perbedaannya adalah merek dapat terus diperpanjang untuk periode 10 (sepuluh) tahun berikutnya. Sepanjang jangka waktu tersebut terus diperpanjang sebelum periode perlindungan berakhir dan sepanjang merek tersebut terus dipergunakan dalam perdagangan barang dan jasa, perpanjangan merek terus dapat dilakukan tanpa ada batas waktu.

<sup>51</sup>Indonesia, **Undang-Undang Tentang Merek**. UU. No.15, LN no.110 Tahun 2001, TLN No. 4131. Ps 28.

Sedangkan untuk tata desain industri dan desain tata letak sirkuit terpadu, jangka waktu perlindungan 10 (sepuluh) tahun tidak dapat diperpanjang. Akibatnya, jika jangka waktu perlindungan tersebut berakhir desain tersebut akan menjadi milik umum/*public domain*.<sup>52</sup>

#### 2.4 Tinjauan Umum Mengenai Perbuatan Melawan Hukum Dalam Hukum Perdata.

Perbuatan melawan hukum dalam bahasa Belanda disebut dengan *onrechmatigedaad* dan dalam bahasa Inggris disebut *tort*. Kata *tort* sendiri berasal dari bahasa latin *Tortus*, atau dalam bahasa Indonesia apabila diartikan secara tata bahasa menjadi sesuatu yang salah, dan masih digunakan di Perancis '*J' ai tort*' yang berarti "saya salah". Secara hukum dapat diartikan sebagai perbuatan yang menyalahi hukum.

Dalam terminologi hukum Indonesia, *Tort* dapat diartikan sebagai perbuatan melawan hukum (PMH), yang merupakan terjemahan dari kata *Onrechtmatigedaad (Belanda)*. Perbuatan Melawan Hukum (*onrechtmatige daad*) dalam konteks perdata diatur dalam Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata atau *Burgerlijk Wetboek* ("BW"), dalam Buku III BW, pada bagian "Tentang perikatan-perikatan yang dilahirkan demi Undang-Undang", yang berbunyi:

"Tiap perbuatan melanggar hukum, yang membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang karena salahnya menerbitkan kerugian itu, mengganti kerugian tersebut."

Jadi menurut rumusan Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia, maka yang dimaksud dengan perbuatan melanggar hukum adalah

<sup>52</sup>Budi Agus Riswandi, **Hukum Republika Mengenai Cybersquatting, Domain Name dan Hukum Merek di Indonesia**, PT Raja Grafindo Persada, Yogyakarta, 2004, Hlm 107.

perbuatan yang melawan hukum yang dilakukan oleh seseorang, yang karena kesalahannya itu telah menimbulkan kerugian bagi orang lain.<sup>53</sup>

Istilah “melanggar” menurut MA Moegni Djojodirdjo hanya mencerminkan sifat aktifnya saja sedangkan sifat pasifnya diabaikan. Pada istilah “melawan” itu sudah termasuk pengertian perbuatan yang bersifat aktif maupun pasif. Seseorang dengan sengaja melakukan sesuatu perbuatan yang menimbulkan kerugian pada orang lain, maka nampaklah dengan jelas sifat aktif dari istilah melawan tersebut. Sebaliknya kalau seseorang dengan sengaja tidak melakukan sesuatu atau diam saja padahal mengetahui bahwa sesungguhnya harus melakukan sesuatu perbuatan untuk tidak merugikan orang lain atau dengan lain perkataan bersikap pasif saja, bahkan enggan melakukan kerugian pada orang lain, maka telah “melawan” tanpa harus menggerakkan badannya. Inilah sifat pasif dari pada istilah melawan.<sup>54</sup>

Ketentuan dalam Pasal 1365 BW kemudian dipertegas kembali dalam Pasal 1366 BW yaitu:

Setiap orang bertanggung jawab tidak hanya untuk kerugian yang ditimbulkan oleh perbuatannya tetapi juga disebabkan oleh kelalaiannya.

Kedua pasal tersebut di atas menegaskan bahwa perbuatan melawan hukum tidak saja mencakup suatu perbuatan, tetapi juga mencakup tidak berbuat. Pasal 1365 BW mengatur tentang “perbuatan” dan Pasal 1366 BW mengatur tentang “tidak berbuat”.

#### **2.4.1 Syarat – Syarat dan Unsur Perbuatan Melawan Hukum**

<sup>53</sup> R. Subekti dan R. Tjitrisudibio, **Kitab Undang-Undang Hukum Perdata**, Pradnya Paramita, Jakarta, 1992, halaman 346

<sup>54</sup> MA. Moegni Djojodirdjo, **Perbuatan Melawan Hukum**, Pradnya Paramita, Jakarta, 1982, halaman 13.

Sesuai dengan ketentuan Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia, suatu perbuatan melawan hukum harus mengandung unsur-unsur sebagai berikut.<sup>55</sup>

#### 1. Ada Suatu Perbuatan

Perbuatan yang dimaksud adalah perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh pelaku. Secara umum perbuatan ini mencakup berbuat sesuatu (dalam arti aktif) dan tidak berbuat sesuatu (dalam arti pasif), misalnya tidak berbuat sesuatu, padahal pelaku mempunyai kewajiban hukum untuk berbuat, kewajiban itu timbul dari hukum.

#### 2. Perbuatan itu Melawan Hukum

Perbuatan yang dilakukan itu, harus melawan hukum. Sejak tahun 1919, unsur melawan hukum diartikan dalam arti seluas-luasnya. Menurut Standaard Arest Tahun 1919, berbuat atau tidak berbuat merupakan suatu perbuatan melawan hukum jika:

- a. Perbuatan melanggar Undang – Undang
- b. Perbuatan melanggar hak orang lain yang dilindungi hukum

Yang dimaksud dengan melanggar hak orang lain adalah melanggar hak subjektif orang lain, yaitu wewenang khusus yang diberikan oleh hukum kepada seseorang untuk digunakan bagi kepentingannya.

Menurut Meyers dalam bukunya *Algemene Begrippen* mengemukakan:

Hak subjektif menunjuk kepada suatu hak yang diberikan oleh hukum kepada seseorang secara khusus untuk melindungi kepentingannya.

- b. Perbuatan yang bertentangan dengan kewajiban hukum si pelaku

<sup>55</sup> Rachmat Setiawan, **Tinjauan Elementer Perbuatan Melawan Hukum**, Alumni, Bandung, 1982, halaman 15.

Perbuatan ini juga termasuk ke dalam kategori perbuatan melawan hukum jika perbuatan tersebut bertentangan dengan kewajiban hukum dari pelakunya. Istilah “kewajiban hukum ini yang dimaksudkan adalah bahwa suatu kewajiban yang diberikan oleh hukum terhadap seseorang, baik hukum tertulis maupun hukum tidak tertulis. Jadi, bukan hanya bertentangan dengan hukum tertulis melainkan juga bertentangan dengan hak orang lain menurut undang-undang karena itu pula istilah yang dipakai untuk perbuatan melawan hukum adalah *onrechtmatige daad*, bukan *onwetmatige daad*.

c. Perbuatan yang bertentangan kesusilaan (*geode zeden*)

Dapat dinyatakan sebagai norma-norma moral yang dalam pergaulan masyarakat telah diterima sebagai norma-norma hukum. Tindakan yang melanggar kesusilaan yang oleh masyarakat telah diakui sebagai hukum tidak tertulis juga dianggap sebagai perbuatan melawan hukum, manakala dengan tindakan melanggar kesusilaan tersebut telah terjadi kerugian bagi pihak lain.

d. Perbuatan yang bertentangan sikap baik dalam masyarakat untuk memperhatikan kepentingan orang lain (bertentangan dengan kepatutan yang berlaku dalam lalu-lintas masyarakat terhadap diri atau barang oranglain.

3. Jika dilihat kembali dalam Pasal 1365 KUHPerdara terdapat dua faktor penting dari perbuatan melawan hukum, yaitu adanya faktor kesalahan dan kerugian. Kesalahan adalah perbuatan dan akibat-akibat yang dapat dipertanggung jawabkan kepada diri si pelaku. Menurut Asser's ia tetap pada pendirian untuk memberikan

pengertian atas istilah kesalahan sebagai perbuatan dan akibat-akibat yang dapat dipertanggung jawabkan si pelaku.

#### 4. Ada Kerugian Korban

Ada kerugian (*schade*) bagi korban merupakan unsur perbuatan melawan hukum sesuai Pasal 1365 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata Indonesia. Dalam pengertian bahwa kerugian yang disebabkan oleh perbuatan melawan hukum dapat berupa:

##### a. Kerugian materiil

Kerugian materiil dapat terdiri dari kerugian yang nyata-nyata diderita dan keuntungan yang seharusnya diperoleh. Jadi pada umumnya diterima bahwa si pembuat perbuatan melawan hukum harus mengganti kerugian tidak hanya untuk kerugian yang nyata-nyata diderita, juga keuntungan yang seharusnya diperoleh.

##### b. Kerugian immaterial/idiil

Perbuatan melawan hukum pun dapat menimbulkan kerugian yang bersifat immaterial/idiil seperti ketakutan, sakit dan kehilangan kesenangan hidup.

### 2.5 Tinjauan Umum Doktrin Hukum Perdata Internasional Terkait Perbuatan Melawan Hukum Yang Dilakukan Para Pihak Berbeda Kewarganegaraan

Doktrin hukum perdata internasional berkaitan erat dengan pembuatan suatu nama domain, hal ini dikarenakan pengguna dari suatu nama domain di seluruh dunia berasal dari berbagai sistem hukum yang berbeda.

Untuk memfasilitasi interaksi dalam penggunaan suatu nama domain apabila terjadi permasalahan hukum antara pengguna yang berbeda kewarganegaraan, maka berlaku doktrin hukum yang terkait, diantaranya:

a. Pilihan Hukum

Sesama pengguna menentukan sendiri tentang hukum mana yang akan digunakan untuk menyelesaikan permasalahan hukum tersebut.

b. Pilihan Forum

Sesama pengguna selaku para pihak, menentukan sendiri tentang pengadilan dan forum mana yang berlaku untuk menyelesaikan permasalahan hukum antara keduanya.

Melalui pilihan forum para pihak atau pengguna dapat memilih menyelesaikan permasalahan hukum tersebut melalui beberapa alternatif, yaitu:

a. Penyelesaian sengketa dengan litigasi

b. Penyelesaian sengketa dengan non litigasi

Penyelesaian sengketa dengan *non* litigasi yaitu salah satunya berupa arbitrase. Menurut ketentuan pasal 1 ayat (1) Undang – Undang No. 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa dinyatakan bahwa:<sup>56</sup>

*“Arbitrase adalah cara penyelesaian suatu sengketa perdata di luar peradilan umum yang didasarkan pada perjanjian arbitrase yang dibuat secara tertulis oleh para pihak yang bersengketa.”*

Dari rumusan di atas yang dimaksud “arbitrase adalah cara” adalah cara penyelesaian suatu sengketa perdata di luar peradilan umum yang didasarkan pada perjanjian arbitrase yang dibuat secara tertulis oleh para pihak yang bersengketa. Adapun perjanjian arbitrase diartikan sebagai suatu kesepakatan berupa klausul arbitrase yang tercantum dalam suatu perjanjian tertulis yang dibuat oleh para pihak sebelum timbulnya suatu sengketa hukum, atau suatu

<sup>56</sup> Undang – Undang No. 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa

perjanjian arbitrase tersendiri yang dibuat oleh para pihak setelah timbulnya suatu sengketa.

## 2.6 Tinjauan Umum Teori Pertanggung jawaban Hukum

Secara hukum prinsip-prinsip tanggung jawab hukum dalam hukum dapat dibedakan sebagai berikut.<sup>57</sup>

### 1. Prinsip tanggung jawab berdasarkan unsur kesalahan

Prinsip tanggung jawab berdasarkan unsur kesalahan (*faul liability* atau *liability based on fault*) adalah prinsip yang cukup umum berlaku dalam hukum pidana dan perdata.

Tercantum dalam Kitab Undang – Undang Hukum Perdata, khususnya pasal 1365, 1366, dan 1367, prinsip ini menyatakan, bahwa seseorang baru dapat diminta terkait pertanggung jawabannya secara hukum jika ada unsur kesalahan yang dilakukannya.

### 2. Prinsip Praduga Untuk Selalu Bertanggung jawab

Prinsip ini menyatakan bahwa tergugat selalu dianggap bertanggung jawab (*presumption of liability principle*), sampai dapat dibuktikan berlaku sebaliknya.

Kata “dianggap” pada prinsip “*presumption of liability principle*” adalah penting, karena ada kemungkinan tergugat membebaskan diri dari tanggung jawab, yaitu dalam hal ia dapat membuktikan bahwa ia telah “mengambil” semua tindakan yang diperlukan untuk menghindarkan terjadinya kerugian.<sup>58</sup>

<sup>57</sup> Shidarta, **Hukum Perlindungan Konsumen Indonesia**, Edisi Revisi, Jakarta, Gramedia Widiasarana Indonesia, 2006, halaman 73-79.

<sup>58</sup> E. Suherman, **Masalah Tanggung Jawab Pada Charter Pesawat Udara dan Beberapa Masalah Lain Dalam Bidang Penerbangan (Kumpulan karangan)**, Alumni, Bandung, 1979, Hlm 21.

Beban pembuktiannya terletak pada si tergugat karena berlaku beban pembuktian terbalik (*omkering van bewijslast*). Hal ini tentu bertentangan dengan asas hukum praduga tidak bersalah (*presumption of innocence*), yang berkewajiban untuk membuktikan kesalahan ada pada pihak tergugat. Tergugat harus menghadirkan bukti-bukti yang menerangkan bahwa yang bersangkutan tidak bersalah. Tentu saja konsumen tidak dapat serta merta mengajukan gugatan. Posisi penggugat selalu terbuka untuk digugat balik oleh pelaku usaha, jika ia gagal menunjukkan kesalahan tergugat.

### 3. Prinsip Praduga Untuk Tidak Selalu Bertanggung Jawab

Prinsip ini adalah kebalikan dari prinsip yang sebelumnya, yaitu adanya pembatasan tanggung jawab terhadap penggugat. Tidak semua perbuatan hukum melekat akan dipertanggung jawabkan.

### 4. Prinsip Tanggung Jawab Mutlak

Prinsip tanggung jawab mutlak (*strict liability*) sering dikaitkan dengan prinsip tanggung jawab absolut (*absolute liability*), namun demikian ada pula para ahli yang membedakan kedua pengertian tersebut.

*Strict liability* adalah prinsip tanggung jawab yang menetapkan kesalahan tidak sebagai faktor yang menentukan. Namun ada pengecualian – pengecualian yang memungkinkan untuk dibebaskan dari tanggung jawab, misalnya pada keadaan *force majeure*. Sebaliknya *absolute liability* adalah prinsip tanggung jawab tanpa kesalahan dan tidak ada pengecualiannya.

Menurut E. Suherman, *strict liability* disamakan dengan *absolute liability*, dalam prinsip ini tidak ada kemungkinan untuk membebaskan diri

dari tanggung jawab, kecuali apabila kerugian yang timbul karena kesalahan pihak yang dirugikan sendiri. Tanggung jawab adalah mutlak.<sup>59</sup>

#### 5. Prinsip Tanggung Jawab Dengan Pembatasan

Prinsip tanggung jawab dengan pembatasan (*limitation of liability principle*) dalam praktek sering digunakan untuk membatasi tanggung jawab, seperti yang dilakukan oleh pengguna nama domain sebagaimana terdapat batasan dalam menggunakan nama domain agar tidak merugikan dari pihak lain.



<sup>59</sup> Ibid, halaman 23.

