



UNIVERSITAS INDONESIA

ANALISA YURIDIS TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA
PADA DESAIN WEBSITE (STUDI KASUS: WEBSITE “SALING SAPA”
DAN BLOG “SMELLS LIKE FACEBOOK”)

TESIS

Nama : Erna Amalia
NPM : 0806477812

FAKULTAS HUKUM
PROGRAM STUDI MAGISTER HUKUM

JAKARTA
JANUARI 2012



UNIVERSITAS INDONESIA

ANALISA YURIDIS TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA
PADA DESAIN WEBSITE (STUDI KASUS: WEBSITE “SALING SAPA”
DAN BLOG “SMELLS LIKE FACEBOOK”)

TESIS

Diajukan sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar
Magister Ilmu Hukum

Nama : Erna Amalia
NPM : 0806477812

FAKULTAS HUKUM
PROGRAM STUDI MAGISTER HUKUM

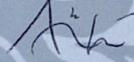
JAKARTA
JANUARI 2012

HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS

Tesis ini adalah hasil karya sendiri,
dan semua sumber baik yang dikutip maupun dirujuk
telah saya nyatakan dengan benar

Nama : Erna Amalia

NPM : 0806477812

Tanda Tangan : 

Tanggal : 19 Januari 2012

HALAMAN PENGESAHAN

Tesis ini diajukan oleh:

Nama : Erna Amalia
NPM : 0806477812
Program Studi : Magister Hukum
Judul Tesis : Analisa Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Desain Website (Studi Kasus: Website “Saling Sapa” dan Blog “Smells Like Facebook”)

Telah berhasil dipertahankan dihadapan Dewan Penguji dan diterima sebagai bagian persyaratan yang diperlukan untuk memperoleh gelar Magister Hukum pada Program Pascasarjana, Universitas Indonesia.

DEWAN PENGUJI

Pembimbing : Dr. Edmon Makarim S.Kom., S.H., LL.M

Penguji : Brian Amy Prastyo S.H., MLI

Penguji : Abdul Salam S.H., M.H

Ditetapkan di : Jakarta

Tanggal : 19 Januari 2012

KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis panjatkan kepada Allah SWT, karena atas berkat dan rahmat-Nya, penulis dapat menyelesaikan tesis ini dengan judul: **“Analisa Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Desain Website (Studi Kasus: Website “Saling Sapa” dan Blog “Smells Like Facebook”)**”.

Penulisan tesis ini dilakukan dalam rangka memenuhi salah satu syarat untuk mencapai gelar Magister Hukum pada Program Studi Pascasarjana, Universitas Indonesia. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dan bimbingan dari berbagai pihak, dari masa perkuliahan sampai pada penyusunan tesis ini, sangatlah sulit bagi penulis untuk menyelesaikan tesis ini.

Bersama ini, perkenankanlah penulis menyampaikan rasa hormat dan ucapan terima kasih yang tak terhingga atas segala bantuan, perhatian, bimbingan dan arahan dari berbagai pihak, sehingga tesis ini dapat selesai dengan baik.

Terima kasih kepada para dosen penguji yaitu: Bapak Dr. Edmon Makarim, S.Kom., S.H., LL.M., selaku dosen pembimbing yang telah penuh dedikasi, menyediakan waktu, tenaga dan pikiran dalam membimbing dan mengarahkan penulis guna penyusunan tesis, sehingga tesis ini selesai dengan baik; Bapak Brian Amy Prastyo S.H., MLI dan Bapak Abdul Salam S.H., M.H selaku penguji yang telah memberikan perhatian dan arahan sehingga tesis ini menjadi lebih baik

Terima kasih kepada Ibu Prof. Dr. Rosa Agustina, S.H., M.H. selaku Ketua Program Pascasarjana Fakultas; Bapak Heru Susetyo, S.H., LL.M., M.Si. selaku Sekretaris Program Pascasarjana Fakultas; Segenap Bapak dan Ibu dosen yang telah memberikan ilmu dan bimbingan selama penulis kuliah di Universitas Indonesia; Bapak Watijan dan staf administrasi yang telah membatu kelancaran penulis selama masa perkuliahan;

Terima kasih kepada Bapak Insan Budi Maulana dari Maulana and Partners Law Firm; dan Saudara Ainun Nazieb, sebagai narasumber yang telah memberikan waktu disela-sela kesibukannya untuk mendiskusikan kasus terkait dengan desain website;

Terima kasih kepada keluarga besar B-6: Papa & Mama (Abdul Rachim & Asnidar), Kakak-kakakku (Ni Linda dan Mas Andi; Da’Em dan Mbak Trusye; Da’Icau

dan Febi). Juga untuk keponakan-keponakanku yang selalu ceriakan suasana (Bhagas, Bunga, Danti dan Daiyan); Serta keluarga besar Agus Lelo; Keluarga 48: Papa & Mama (Sardjono Sudjono & Irmawati), Maz Tinton; beserta keluarga besar Suryopranoto, atas doa dan semangat yang diberikan; juga kepada Cece dan Pak Yayat yang telah memberikan bantuan.

Terima kasih kepada teman-teman MH-UI sore: Santa, Peter, Kak Tantri, Sari, Yonna, Rizki, Dindin Pram, atas bantuan dan dukungannya; Sahabat-sahabatku: Lulu, Dina, Diana, Aan, Nia yang selalu memberikan bantuan dan semangat;

Terima kasih kepada keluarga besar Orbicom: Bapak Bambang Santoso, Ibu Nurbaiti, Yayat, dan rekan-rekan lain yang telah memberikan support; MR & Partners: Bapak Dodi S. Abdulkadir, Bapak Toni, Bapak Arief, Bapak Asep, Bapak Jonas, Bapak Rae, Bu Mieke, Bu Yani, Bu Rini, Bu Linda, Bu Lia; juga partner lainnya: Bapak Nopsinus, Bapak Lorens, Bapak Purnomo, Bapak Marbun yang sudah memberikan ilmu dan pengalaman dibidang hukum. Juga kepada teman-teman yang pernah tergabung dalam satu tim: Dewi, Novena, Rika, Amanu, Wahyu, Adji; atas kebersamaannya

Khusus kepada Suamiku SKSW terima kasih atas pengertian, doa dan semangat yang telah diberikan, *“You are a part of everything”*;

Terima kasih kepada Unika Atma Jaya dan Kementerian PAN, serta pihak-pihak lain yang telah mendukung penulis dalam penyusunan tesis ini, semua pihak yang mungkin tidak pernah cukup untuk penulis ungkapkan, atas dorongan, sumbangan dan atas segalanya, penulis ucapkan terima kasih.

Penulis menyadari bahwa penyusunan tesis ini masih jauh dari sempurna. Akhir kata penulis berharap semoga tesis ini dapat bermanfaat untuk menambah wacana keilmuan dan berguna bagi pihak-pihak yang membutuhkannya.

Jakarta, Januari 2012

Erna Amalia

**HALAMAN PERNYATAAN PERSETUJUAN PUBLIKASI
TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS**

Sebagai sivitas akademik Universitas Indonesia, saya yang bertanda tangan di bawah ini:

Nama : Erna Amalia
NPM : 0806477812
Program Studi : Magister Hukum
Fakultas : Hukum
Jenis Karya : Tesis

Demi pengembangan ilmu pengetahuan, menyetujui untuk memberikan kepada Universitas Indonesia Hak Bebas Royalti Noneksklusif (Non-exclusive Royalty-Free Right) atas karya ilmiah saya yang berjudul:

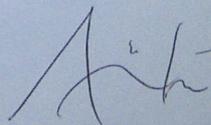
**Analisa Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Desain Website
(Studi Kasus: Website “Saling Sapa” dan Blog “Smells Like Facebook”)**

beserta perangkat yang ada (jika diperlukan). Dengan Hak Bebas Royalti Noneksklusif ini Universitas Indonesia berhak menyimpan, mengalihmedia/format-kan, mengelola dalam bentuk pangkalan data (database), merawat dan memublikasikan tugas akhir saya tanpa meminta izin dari saya selama tetap mencantumkan nama saya sebagai penulis/pencipta dan sebagai pemilik Hak Cipta.
Demikian pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya.

Dibuat di : Jakarta

Pada tanggal : 19 Januari 2012

Yang menyatakan



Erna Amalia

ABSTRAK

Nama : Erna Amalia
Program Studi : Magister Hukum
Judul : Analisa Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Desain Website (Studi Kasus: Website “Saling Sapa” dan Blog “Smells Like Facebook”)

Website adalah sistem informasi yang tidak terpisahkan dalam interaksi di dunia maya, website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman. Perlindungan website diatur oleh pasal 25 Undang-undang nomor No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan pasal tersebut merujuk kepada peraturan perundang-undangan dibidang Hak Kekayaan Intelektual. Karya seni yang ditampilkan pada halaman website erat kaitannya dengan Hak Cipta yang melindungi ekspresi yang bersifat orisinal (asli). Kreasi intelektual yang terdapat pada desain website komponen-komponen pada website dilindungi oleh Undang-undang Hak Cipta yaitu program komputer, typographical arrangement dan database. Pelanggaran Hak Cipta kerap kali terjadi, tidak terkecuali terhadap desain website. Dalam hal peniruan pada website dapat dikatakan sebagai pelanggaran apabila perbuatan tersebut melanggar hak moral dan hak ekonomi dari Pencipta atau Pemegang hak Cipta. Sebagai contoh kasus yang baru terjadi yaitu masalah hukum berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta pada desain website, adalah masalah kontroversi website Saling Sapa dan pelanggaran Hak Cipta pada blog “Smells Like Facebook”. Untuk itu pada tesis ini akan membahas mengenai bagaimana ketentuan hukum yang mengatur perlindungan terhadap kreasi desain *website* dan apakah penggunaan suatu desain *template* pada sebuah website merupakan pelanggaran Hak Cipta. Penulisan ini bersifat prespektif analitis dan mempergunakan metode penelitian yuridis normatif yaitu penelitian yang didasarkan oleh studi terhadap bahan-bahan kepustakaan/studi terhadap dokumen berupa peraturan tertulis dan bahan-bahan hukum lainnya.

Kata Kunci:

Hak Kekayaan Intelektual; Hak Cipta; Website; Desain Website

ABSTRACT

Name : Erna Amalia
Program : Magister Hukum
Title : Juridical Analysis on Copyright Infringement of Website Design
A Case Study Of “Saling Sapa” Website and “Smells Like
Facebook” Blog)

Website is a part of information system that cannot be separated from the virtual world, that it is a compilation of web pages that presents text information data, picture or/and motion picture, animation, audio, video, or mix of it all, that either static or dynamic form a series of web pages that connect one to another. Website rights protection has been regulated in Article 25 of Law Number 11/2008 concerning Information and Electronic Transaction, in which the article referring to the regulation of Intellectual Property Right Law. Artworks on the website is connected with copyright, which protect expression that is original. Components of intellectual creation on website's design has been protected by Copyright Law, such as computer programs, typographical arrangement, and database. Copyright's infringement often occurred on website's design. Impersonation on website considered to be infringement if it violates creator's or rights owner's moral rights and economy rights. A case example of copyright infringement on website's design that has been recently happened is the controversies of “Saling Sapa” website and copyright infringement of “Smells Like Facebook” blog. This thesis will discussed on how law regulate the protection on website's design, and whether the use of design's template on a website is an infringement of copyright? It is an analysis perspective that utilize normative juridical writing methods, based on study of documents, regulations and other Legal materials.

Keywords:

Intellectual Property Rights; Copyrights; Website; Website Design

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL	i
HALAMAN PENGESAHAN	ii
HALAMAN PERNYATAAN ORISINALITAS	iii
KATA PENGANTAR	iv
HALAMAN PERSETUJUAN PUBLIKASI TUGAS AKHIR UNTUK KEPENTINGAN AKADEMIS	vi
ABSTRAK	vii
DAFTAR ISI	ix
1. PENDAHULUAN	1
1.1. Latar Belakang Permasalahan	1
1.2. Pokok Permasalahan	4
1.3. Tujuan Penelitian	5
1.4. Manfaat Penelitian	5
1.5. Kerangka Teori	6
1.6. Definisi Operasional	10
1.7. Metode Penelitian	13
1.8. Sistematika Penulisan	14
2. TINJAUAN UMUM MENGENAI WEBSITE SEBAGAI CIPTAAN	16
2.1. Tinjauan Umum mengenai Website	16
2.1.1. Unsur-unsur Dalam Website	18
2.1.2. Jenis Website	29
2.2. Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Website	31
2.3. Aspek Hukum Mengenai Hak Cipta dan Desain Website	38
2.3.1. Perlindungan Hak Cipta	39

2.3.2. Pelanggaran Hak Cipta	53
2.3.3. Pembatasan Hak Cipta	56
2.3.4. Yurisdiksi	61
2.4. Perlindungan Hak Cipta Pada Website	71
2.4.1. Typographical Arrangement	71
2.4.2. Program Komputer	72
2.4.3. Database	77
2.4.4. Pemegang Hak Cipta Pada Website	79
3. ANALISA YURIDIS TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA PADA DESAIN WEBSITE	83
3.1. Studi Kasus Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Desain Website	83
3.1.1. Kontroversi Website Saling Sapa	83
3.1.2. Pelanggaran Hak Cipta Pada Blog “Smells Like Facebook”	92
4. PENUTUP	102
4.1. Kesimpulan	102
4.2. Saran	105

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang Permasalahan

Internet semakin merebak dan penggunaannya menyeluruh, hampir pada semua aspek kehidupan menggunakan internet. Sampai dengan tahun 2010, pengguna internet di Indonesia telah mencapai 30.000.000 jiwa, atau 12,3%¹ dari populasi di Indonesia sebanyak 239.870.940 jiwa.² Dapat dikatakan internet telah menjadi kultur masyarakat modern, karena melalui internet berbagai aktifitas masyarakat *cyber* seperti berpikir, berkreasi, dan bertindak dapat diekspresikan di dalamnya, kapanpun dan dimanapun. Kehadirannya telah membentuk dunia tersendiri yang dikenal dengan dunia maya (*Cyberspace*) atau dunia semu yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru berbentuk tidak langsung dan tidak nyata (*virtual*).

Sejumlah informasi bisa didapat dari internet dengan membuka sistem informasi atau yang biasa disebut dengan situs atau website, sesuai dengan kebutuhan masing-masing. *Website* yang telah terkoneksi atau telah diupload dapat diakses oleh siapapun yang juga terkoneksi dengan internet, sehingga hal inilah yang menyebabkan pesatnya perpindahan informasi yang dilakukan tanpa mengenal istilah lintas batas Negara atau *non boundaries states*.

Apabila dilihat sekilas, hampir semua bentuk website sama, namun sesungguhnya terdapat perbedaan pada website, karena setiap desain website

¹ <http://www.internetworldstats.com/asia/id.htm>, diunduh pada 4 Januari 2012

² http://www.google.co.id/publicdata/explore?ds=d5bncppjof8f9_&met_y=sp_pop_totl&idim=country:IDN&dl=id&hl=id&q=penduduk+indonesia, diunduh pada 4 Januari 2012

mencerminkan ekspresi dari pembuatnya. Berkaitan dengan Hak Kekayaan Intelektual, desain website mempunyai beberapa unsur yaitu:

1. Literal

Website terbentuk dari untaian program komputer (*Scripts Program*).

2. Seni (Artistik)

Website dipenuhi dengan berbagai ciptaan yang bernilai artistik, baik itu dalam bentuk gambar, tulisan, musik, sinematografi, fotografi, *database* maupun karya seni lainnya yang merupakan karya-karya yang dilindungi oleh prinsip-prinsip Undang-undang Hak Cipta.³

3. Keindahan

Website di desain semenarik mungkin, karena semakin menarik desain sebuah *website* maka akan semakin sering *website* tersebut dikunjungi. Desain *website* merupakan bagian yang paling esensial dari sebuah *website*.

4. Fungsional

Setiap *website* mempunyai fungsi berbeda, seperti: media untuk promosi (iklan), jual-beli (toko *online*), profile perusahaan, transaksi bank, surat-menyerat (*electronic mail*), sebagai mesin pencari data (*search engine*), penyedia berita, media untuk bersosialisasi (jejaring sosial), dan lain sebagainya.

Seseorang yang telah mendesain bentuk halaman *website* yang kemudian ditampilkan agar dapat diakses oleh siapapun juga diinternet dianggap telah menciptakan suatu ciptaan.

³ Tim Lindsey, et all, Hak kekayaan intelektual suatu pengantar, alumni, bandung 2002, hal 163

Perlindungan terhadap *website* diatur pada Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, ketentuannya terdapat pada Pasal 25 yang berbunyi:

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

Pada undang-undang ini, perlindungan atas *website* merujuk kepada peraturan mengenai Hak Kekayaan Intelektual yang berlaku. Oleh karena pada desain *website* terdapat karya intelektual sehingga desain *website* dilindungi oleh Undang-undang Hak Cipta. Dibidang Hak Cipta sangat memungkinkan terjadinya suatu perbuatan pelanggaran Hak Cipta yang dilakukan oleh seseorang atas ciptaan orang lain, suatu perbuatan dikategorikan sebagai pelanggaran apabila perbuatan tersebut melanggar hak moral dan hak ekonomis pencipta.

Undang-undang nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta memberikan perlindungan otomatis kepada para pembuat *website* atas desain serta isi atau konten dari *website* dari pihak yang mempublikasi template desain atau konten milik pencipta tanpa izin. Desain dan konten *website* yang diberikan perlindungan adalah desain dan konten yang asli atau *original* hasil karya sendiri bukan meniru atau memplagiat hasil ciptaan orang lain tanpa izin. Sebagai studi kasus, pada karya tulis ini akan membahas dua contoh bentuk pelanggaran Hak Cipta atas desain *website* yang baru-baru ini terjadi di Indonesia yaitu:

1. *Website* Saling Sapa dengan nama domain www.salingsapa.com, dimana pemberitaannya di media massa telah menimbulkan kontroversi dikalangan masyarakat atas keaslian dari desain *website* tersebut.

2. Pelanggaran Hak Cipta pada *blog* dengan tema “*Smells Like Facebook*” dimana tampilan *blog* tersebut serupa dengan tampilan *website* Facebook, sehingga Facebook sebagai pemilik hak cipta melakukan tindakan hukum kepada pembuat *blog* tersebut.

Berdasarkan uraian diatas, maka penulis akan menganalisis aspek-aspek hukum yang ada pada desain *website*, berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku dan melihat dari contoh kasus pelanggaran pada desain *website* beserta permasalahannya sebagai acuan yang sesuai dengan penulisan tesis ini yang berjudul “Analisa Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Desain *Website* (Studi Kasus: Website “Saling Sapa” dan Blog “Smells Like Facebook”)”.

1.2. Pokok Permasalahan

Untuk mempermudah pelaksanaan penelitian dan agar penelitian yang dilakukan menjadi jelas terarah serta dapat memberikan pembatasan yang jelas sehingga terbentuk hubungan dengan masalah yang dibahas serta agar dapat mencapai hasil yang dikehendaki maka perlu adanya perumusan masalah-masalah yang akan dibahas secara sistematis.

Beberapa permasalahan yang akan dibahas dalam tesis ini dirumuskan sebagai berikut:

1. Bagaimana ketentuan hukum yang mengatur perlindungan terhadap kreasi desain *website*?
2. Apakah penggunaan suatu desain *template* pada sebuah *website* merupakan pelanggaran Hak Cipta?

1.3. Tujuan Penelitian

Sesuai dengan perumusan masalah yang tersebut diatas, maka tujuan yang ingin dicapai dalam penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui dan memahami ketentuan hukum yang mengatur perlindungan terhadap kreasi desain *website*.
2. Untuk mengetahui dan memahami apakah penggunaan suatu desain *template* pada sebuah website merupakan pelanggaran Hak Cipta.

1.4. Manfaat Penelitian

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan manfaat teoritis dan manfaat praktis. manfaat teoritis pada penelitian ini adalah untuk memberikan sumbangan pemikiran bagi peningkatan dan perkembangan dibidang hukum Hak Cipta, khususnya mengenai pelanggaran terhadap desain *website* serta guna menambah literatur dan bahan-bahan informasi ilmiah.

Sedangkan manfaat praktis, adalah:

1. Guna mengembangkan penalaran, membentuk pola pikir dinamis, sekaligus untuk mengetahui kemampuan penulis dalam menerapkan ilmu yang sudah diperoleh;
2. Guna mengetahui ketentuan hukum yang mengatur perlindungan terhadap kreasi desain *website*.
3. Untuk memberikan masukan serta tambahan pengetahuan bagi para pihak yang terkait dengan masalah yang diteliti, dan berguna bagi pihak-pihak lain yang berkepentingan mengenai Hak Cipta, khususnya mengenai pelanggaran terhadap desain *website*;

1.5. Kerangka Teori

Hukum sebagai aturan akan selalu dijadikan acuan bagi manusia untuk menjalankan kegiatannya sehari-hari. Hukum bertugas menciptakan ketertiban. Hukum yang menentukan apa yang boleh dan apa yang tidak, apa yang dianggap sebagai kejahatan dan apa yang bukan, dan sanksi apa yang dikenakan bila terjadi pelanggaran. Oleh karena itu hukum harus stabil, suatu aliran positivisme fungsional atau pragmatis menganggap bahwa faktor sosial yang menentukan hukum, hal ini berarti hukum harus mengikuti perkembangan masyarakat.⁴ Dalam kaitannya dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, hukum selalu muncul setelah teknologi baru diperkenalkan, karena hukum tidak mungkin muncul lebih dahulu sebelum teknologi ditemukan agar tidak menghambat inovasi.

Negara telah menjamin setiap warga negaranya mendapatkan hak untuk mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapatkan pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.⁵ Manfaat ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya tersebut erat kaitannya dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI).⁶

⁴ Soetikno, Filsafat Hukum I, pradya paramita, Jakarta, 1997, hal 42.

⁵ Pasal 28C ayat 1 Undang-Undang Dasar 1945

(1) Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni dan budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.

(2) Setiap orang berhak untuk memajukan dirinya dengan memperjuangkan haknya secara kolektif untuk membangun masyarakat, bangsa dan negaranya.

⁶ HKI secara substantif dapat diartikan sebagai Hak atas kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia. HKI dikelompokkan dalam hak yang dimiliki secara perorangan yang tidak dalam wujud kebendaan (immaterial). Hak tersebut secara khusus diberikan kepada pemilik dan pemegang hak dalam hal mengumumkan, memperbanyak

Dalam perlindungan Hak Cipta, Teori hukum alam atau disebut juga sebagai hukum moral biasanya digunakan sebagai landasan moral atau tuntutan untuk melindungi kekayaan intelektual. Gagasan dasarnya adalah bahwa kekayaan intelektual merupakan hak milik sang kreator. Oleh karena itu pengambilan dengan tidak memberikan kompensasi bagi pemiliknya adalah suatu tindakan yang tidak dapat dibenarkan karena melanggar ajaran moral yang baik karena dalam ajaran moral biasanya diwujudkan dengan doktrin: *“jangan mencuri atau jangan mengambil apa yang bukan milikmu”*.⁷

Disamping itu, karena pencipta telah memperkaya masyarakat melalui ciptaannya, pencipta memiliki hak untuk mendapatkan imbalan yang sepadan dengan nilai sumbangannya. Jadi hak cipta, memberi hak milik eksklusif atas suatu karya pencipta. Hal ini berarti mempertahankan hukum alam dari individu untuk mengawasi karya-karyanya dan mendapat kompensasi yang adil atas sumbangannya kepada masyarakat.⁸

Pada dasarnya teori hukum alam hanya semata-mata sebagai titik awal dan merupakan justifikasi terbatas untuk HKI. Sebagai alternatif bagi proposisi terhadap hukum alam, dalam hal perlindungan hak-hak kekayaan tidak berwujud, orang harus bergantung pada teori hukum utilitarian yang dipelopori oleh Jeremy Bentham,⁹ didalam teorinya, Jeremy Bentham menyatakan bahwa *“the ultimate end of legislation is the greatest happiness of the greatest*

dan mengedarkannya, atau memberikan ijin kepada orang lain atas ciptaannya tersebut dengan batasan waktu tertentu.

⁷ Agus Sardjono, Pengetahuan Tradisional Studi Mengenai Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Atas Obat-Obatan, Cet. 1, (Jakarta: Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2004), hal. 19

⁸ Hendra Tanu Atmadja, Hak Cipta Musik Atau Lagu, Cet. 1, (Jakarta: Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2003), hal. 19.

⁹ Utilitarianisme Bentham, <http://ahmadsidqi.wordpress.com/2009/11/30/utilitarianisme-bentham/>, diunduh pada 20 November 2011

number".¹⁰ Beranjak pada teori tersebut, maka dapat dikatakan bahwa hukum yang dibuat oleh pemerintah harus dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya pada masyarakat baik melalui perlindungan secara moral dan memberikan keuntungan secara ekonomis dan meningkatkan kesejahteraan atas penciptaan suatu karya dalam hal ini karya yang ditampilkan sebagai *website*. Sedangkan dalam teori pembangunan ekonomi, teori utilitarian dikembangkan menjadi *reward theory*.

Reward theory menyatakan bahwa apabila individu-individu yang berhasil menciptakan karya kreatif diberikan insentif yang berupa hak eksklusif, maka akan merangsang kreatifitas lainnya yang pada akhirnya akan meningkatkan pembangunan ekonomi dan kesejahteraan sosial. Pendekatan *reward theory* dalam hal ini lebih ditekankan kepada motif ekonomi dari individu-individu. *Reward theory* ini dapat membangkitkan tiap-tiap individu untuk menciptakan karya-karya yang memiliki nilai ekonomis.

Disamping adanya hak moral dan hak ekonomis dari pencipta, dalam perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi harus diperhatikan keseimbangan antara hak individual dengan hak masyarakat dalam mendapatkan serta memanfaatkan ilmu pengetahuan dan teknologi.

Pada dasarnya hak milik mempunyai konsep komunal artinya bila hak individual itu diperlukan oleh masyarakat luas, negara dapat mencabut atau mengalihkannya kepada pihak lain demi kepentingan umum atas dasar undang-undang walau ada pembayaran ganti rugi. Konsep komunal beranggapan bahwa karya intelektual adalah merupakan karya milik bersama.

¹⁰ Jeremy bentham dalam W. Friendmann, legal thory, (New York: Colombia University Press, 1967, Hal 313, diambil dari buku Hak kekayaan Intelektual dan pengetahuan tradisional karangan Agus Sardjono, cet. Ke-1, (alumni, Bandung, 2006) hal 32

Walau tidak benar seluruhnya hal ini yang menyebabkan lemahnya penegakan hukum HKI di Indonesia. Sistem HKI di negara-negara berkembang memahami hak milik sebagai hak alami ini tidak relevan karena hak milik mempunyai fungsi sosial dan menjadi milik bersama. Fenomena-fenomena itu tidak mudah dipahami dan tidak berakar pada adat istiadat Indonesia sehingga peraturan-peraturan tentang HKI sulit diterapkan dan pelanggaran-pelanggaran seperti pembajakan-pembajakan dan pemalsuan ide sulit dihindari.

Kepemilikan hak dapat dilihat dalam ketentuan Pasal 27 (2) Deklarasi Hak Asasi Manusia (*Declaration of Human Right*) sedunia menjadi dasar bahwa "setiap orang memiliki hak untuk mendapat perlindungan (moral dan materi) yang diperoleh dari ciptaan ilmiah, kesusasteraan atau artistik dalam hal dia sebagai pencipta".

Dengan demikian, prinsip-prinsip keseimbangan antara kepentingan publik dan individu mendasari HKI adalah sebagai berikut:

- a. Prinsip keadilan (*the Principal of Natural Justice*). Hak kekayaan intelektual menganut prinsip ini dengan memberikan hak kepada pencipta, inventor, atau pendisain untuk memperoleh imbalan dengan memberikan hak ekonomi dan hak moral.
- b. Prinsip ekonomi, yaitu prinsip untuk dapat menikmati keuntungan. Misalnya dalam bentuk royalty, *technical fee*, dll.
- c. Prinsip kebudayaan, yaitu bahwa hasil inventor, ciptaan, atau pendesain dapat meningkatkan taraf hidup, peradaban, dan martabat manusia.
- d. Prinsip sosial, yaitu prinsip bahwa di dalam hak yang diberikan oleh negara terkandung juga pemenuhan kepentingan masyarakat yang harus dipenuhi.

1.6. Definisi Operasional

Untuk menghindari perbedaan pengertian dan memperoleh pemahaman yang sama, maka perlu diuraikan istilah-istilah yang akan dipergunakan dalam penelitian ini. Istilah-istilah tersebut yaitu:

1. Internet adalah jaringan komunikasi elektronik yang menghubungkan jaringan komputer diseluruh dunia.¹¹
2. Program Komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.¹²
3. *Database* adalah kompilasi data dalam bentuk apapun yang dapat dibaca oleh mesin (komputer) atau dalam bentuk lain, yang karena alasan pemilihan atau pengaturan atas isi data itu merupakan kreasi intelektual.¹³
4. *Website* atau Situs web atau sering disingkat dengan istilah Situs adalah sejumlah halaman *World Wide Web* yang biasanya saling terhubung satu sama lain dan tersedia secara online baik secara individu, perusahaan, institusi pendidikan, pemerintah, dan organisasi.¹⁴

¹¹ Definition of Internet: an electronic communications network that connect computer networks and organizational computer facilities around the world, <http://www.merriam-webster.com/dictionary/internet>, diunduh pada 4 Januari 2012

¹² Pasal 1 ayat (8) Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta

¹³ Penjelasan Pasal 12 ayat (1) huruf (l) Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta

¹⁴ Definition of website: a group of World Wide Web paged usually containing hyperlinks to each other and made available online by an individual, company, educational institution, government, or organization. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/website>, diunduh pada 4 Januari 2012

5. Desain suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi.¹⁵
6. Desain *Website* atau Perancangan *Website* adalah sebuah proses dalam membuat sebuah halaman website atau *website* secara keseluruhan yang menggabungkan estetika dan konten *website* meskipun kegunaan utamanya adalah untuk membuat *website* menjadi menarik. Beberapa aspek yang termasuk didalam desain website adalah kreasi grafis dan animasi, seleksi warna, huruf, perancangan navigasi, kreasi konten, penulisan HTML/XML. Design website adalah alat publikasi elektronik.¹⁶
7. Blog adalah sebuah website yang berisikan jurnal personal secara online yang didalamnya bisa terjadi interaksi antara penulis dengan pembaca.¹⁷
8. Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.¹⁸
9. 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.¹⁹

¹⁵ Pasal 1 ayat (1) Undang-undang Nomor 31 tahun 2000 tentang Desain Industri

¹⁶ <http://desktoppub.about.com/cs/basic/g/webdesign.htm>, diunduh pada 19 Juli 2011

¹⁷ Definition of Blog: a website that contains an online personal journal with reflection, comments, and often hyperlink provided by the writer. <http://www.merriam-webster.com/dictionary/internet>, diunduh pada 4 Januari 2012.

¹⁸ Pasal 1 ayat (1) Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta

¹⁹ Pasal 1 ayat (2) Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta

10. Ciptaan adalah hasil setiap karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni atau sastra.²⁰
11. Hak Eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya. Dalam pengertian “mengumumkan atau memperbanyak”, termasuk kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengkomunikasikan Ciptaan kepada publik melalui sarana apa pun.²¹
12. Hak Moral adalah hak yang melekat pada diri Pencipta atau Pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apa pun, walaupun Hak Cipta atau Hak Terkait telah dialihkan.²²
13. Hak Ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan serta produk Hak Terkait.²³
14. Lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu.²⁴
15. *Typographical Arrangement* atau Kreasi Tata Letak Perwajahan adalah ekspresi seni pada susunan dan bentuk penulisan karya tulis. Hal ini mencakup antara lain format, hiasan, warna dan susunan atau tata letak

²⁰ Pasal 1 ayat (3) Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta

²¹ Penjelasan Pasal 2 ayat (1) Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta

²² Penjelasan umum Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta

²³ ibid

²⁴ Pasal 1 ayat (14) Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta

huruf indah yang secara keseluruhan menampilkan wujud yang khas.²⁵ Dalam hal ini, *Typographical Arrangement* bukan hanya aspek seni yang ada pada susunan dan bentuk penulisan karya tulis, tetapi juga format, hiasan, warna dan susunan atau tata letak huruf serta fungsi-fungsi tertentu yang ditampilkan pada halaman *website*.

1.7. Metode Penelitian

Penelitian bersifat prespektif analitis, yaitu memaparkan ketentuan hukum dan menerapkannya kedalam kasus yang terjadi di masyarakat. Untuk mengkaji pokok permasalahan, penelitian ini mempergunakan metode penelitian yuridis normatif yaitu penelitian yang didasarkan oleh studi terhadap bahan-bahan kepustakaan/studi terhadap dokumen berupa peraturan tertulis dan bahan-bahan hukum lainnya.

Hasil yang diperoleh dari penelitian ini diharapkan dapat memberikan gambaran secara menyeluruh dan sistematis mengenai pelanggaran Hak Cipta pada desain *website* dan terhadap data yang diperoleh selanjutnya akan dilakukan analisa dari aspek yuridis berkaitan dengan permasalahan tersebut.

Jenis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah data sekunder, diantaranya:

- a. Bahan hukum primer, yaitu semua bahan/materi hukum yang mempunyai kedudukan mengikat secara yuridis. Meliputi peraturan perundang-undangan, konvensi internasional dan instrumen peraturan perundang-undangan lainnya yang berhubungan dengan masalah hukum yang diteliti.

²⁵ Penjelasan Pasal 1 ayat (1) huruf a Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta

- b. Bahan hukum sekunder, yaitu semua bahan hukum yang memberikan penjelasan terhadap bahan-bahan hukum primer. Meliputi jurnal, buku-buku referensi, hasil karya ilmiah para sarjana, hasil-hasil penelitian ilmiah yang mengulas mengenai masalah hukum yang diteliti dengan mengikursertakan ilmu-ilmu sosial lain.
- c. Bahan hukum tersier, yaitu semua bahan hukum yang memberikan petunjuk/penjelasan terhadap bahan hukum premier dan sekunder, meliputi bahan dari media internet, kamus, ensiklopedia dan sebagainya.

Teknik pengumpulan data yang digunakan dalam penelitian ini adalah dengan studi kepustakaan atau teknik dokumentasi dan wawancara. Studi kepustakaan yaitu berupa pengumpulan data melalui penelitian kepustakaan dengan cara mempelajari buku-buku atau literatur-literatur yang berhubungan dengan judul dan permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini. Sedangkan studi dokumen yaitu berupa data yang diperoleh melalui bahan-bahan hukum yang berupa Undang-undang atau Peraturan-peraturan yang berhubungan dengan penelitian ini. Wawancara dilakukan kepada narasumber yang berkaitan dengan contoh kasus.

1.8. Sistematika Penulisan

Sistematika dari suatu tulisan merupakan suatu uraian mengenai susunan penulisan sendiri yang dibuat secara teratur dan rinci. Sistematika penulisan disusun untuk mempermudah dan memberikan gambaran secara menyeluruh dengan jelas dari isi penelitian tersebut.

Hasil penelitian ini disusun dan disajikan dalam suatu karya ilmiah yang terdiri dari 4 (empat) bab dan tiap-tiap bab akan dirinci lagi menjadi beberapa sub bab, dengan susunan sebagai berikut:

Bab I merupakan pendahuluan, dalam bab ini menjelaskan hal-hal yang berkaitan dengan latar belakang masalah, perumusan permasalahan, tujuan penelitian, manfaat penelitian, kerangka teori, definisi operasional, metode penelitian dan sistematika penulisan.

Bab II merupakan tinjauan umum mengenai *website* sebagai suatu kreasi intelektual, dalam bab ini penulis akan menguraikan mengenai tinjauan umum mengenai *website*, perlindungan Hak Kekayaan Intelektual terhadap *website*, aspek-aspek hukum mengenai Hak Cipta dan desain *website*, dan perlindungan Hak Cipta pada *website*.

Bab III merupakan analisa yuridis terhadap pelanggaran hak cipta pada desain *website*, dalam bab ini penulis akan membahas mengenai masalah kontroversi *website* saling sapa & kasus pelanggaran Hak Cipta *Blog "Smells Like Facebook"*.

Bab IV merupakan penutup, dalam bab ini akan diuraikan suatu kesimpulan dan saran yang berguna bagi perorangan serta instansi yang terkait sehubungan dengan hasil pembahasan masalah yang telah diuraikan pada bab-bab sebelumnya.

BAB II TINJAUAN UMUM MENGENAI *WEBSITE* SEBAGAI SUATU KREASI INTELEKTUAL

2.1. Tinjauan Umum Mengenai *Website*

Kehadiran internet sebagai sebuah fenomena kemajuan teknologi menyebabkan terjadinya percepatan globalisasi dan lompatan besar bagi penyebaran informasi dan komunikasi diseluruh dunia, kini melalui internet dalam waktu yang sangat singkat kita dapat menyaksikan rangkaian peristiwa dunia dan kemajuan ilmu pengetahuan.

Dengan segala kelebihan yang dimilikinya, ada hal yang menarik untuk dibahas yaitu bagaimana hukum mampu mengatasi dan mengatur fenomena ini. Layaknya pada kehidupan nyata, di internet juga berkembang berbagai permasalahan sebagai akses dari teknologi dan interaksi didalamnya.

Suatu perkembangan didunia internet telah melahirkan fasilitas layanan sistem informasi berupa situs atau *website*, yang merupakan layanan terpenting internet. Berbagai informasi bisa kita dapatkan dengan mengakses *website*, hanya dengan mengetik alamat *website* atau nama domain yang dituju secara langsung atau dengan menggunakan mesin pencari (*search engine*).

Website merupakan kumpulan halaman yang menampilkan informasi data teks, data gambar diam atau bergerak, data animasi, suara, video atau gabungan dari semuanya, baik yang bersifat statis maupun dinamis yang membentuk satu rangkaian bangunan yang saling terkait dimana masing-masing dihubungkan dengan jaringan-jaringan halaman atau *hyperlink*.²⁶

²⁶<http://www.balebengong.net/topik/teknologi/2007/08/01/pengertian-website-dan-unsur-unsurnya.html>, diakses 19 Juni 2011

Halaman *website* (*web page*) adalah dokumen yang ditulis dalam format HTML (*Hyper Text Markup Language*)²⁷, yang disampaikan kepada pengguna atau user melalui sebuah protokol HTTP, yaitu protokol yang menyampaikan informasi dari server *website* untuk ditampilkan kepada para user melalui *web browser*. Semua publikasi dari *website* tersebut dapat membentuk sebuah jaringan informasi yang sangat besar.

Beberapa *website* membutuhkan subskripsi (data masukan) agar para *user* bisa mengakses sebagian atau keseluruhan isi *website* tersebut. Contohnya, ada beberapa *website* atau situs bisnis, situs *e-mail* gratis, yang membutuhkan subkripsi agar kita bisa mengakses situs tersebut.²⁸

Penemu sistem HTTP pada *website* adalah Sir Timothy John Berners-Lee, sedangkan *website* yang tersambung dengan jaringan, pertama kali muncul pada tahun 1991. Ketika membuat *website*, Tim bermaksud untuk mempermudah tukar menukar dan memperbarui informasi kepada sesama peneliti ditempat dia bekerja. Pada tanggal 30 April 1993, CERN (*Conseil Européene pour la Recherche Nucléaire*, tempat Tim bekerja) menginformasikan bahwa *World Wide Web* (WWW) atau yang dikenal dengan *web* dapat digunakan secara gratis oleh semua orang.²⁹

Website dibuat di dalam sebuah sistem komputer yang dikenal dengan *server web*, juga disebut HTTP *Server*, dan pengertian ini juga bisa menunjuk pada *software* yang dipakai untuk menjalankan sistem ini, yang kemudian

²⁷ HTML adalah suatu sistem penulisan perintah dan formatting hypertext sederhana yang ditulis ke dalam dokumen teks ASCII agar dapat menghasilkan tampilan visual yang terintegrasi

²⁸ http://id.wikipedia.org/wiki/Situs_web, diakses 19 Juni 2011

²⁹ *ibid*

menerima lalu mengirimkan halaman-halaman yang diperlukan untuk merespon permintaan dari pengguna.³⁰

Ada beberapa perbedaan dalam penulisan dari terminologi *website*. Walaupun “*Website*” sudah secara umum dipakai, namun untuk *Associated Press Stylebook*, *Reuters*, *Microsoft*, *Academia*, dan kamus-kamus yang ada, penulisan yang mereka pakai adalah dengan menggunakan 2 kata, yaitu *Web site*. Hal ini karena “*Web*” bukanlah terminologi umum, namun kependekan dari *World Wide Web*.

2.1.1. Unsur-unsur Dalam *Website*

Unsur yang terdapat pada *website* menurut Han Sheng Beh yaitu *webaddress*, *webpages* dan komputer, dan lebih spesifik adanya *service provider* atau *host*,³¹ Secara umum, unsur-unsur tersebut dapat diuraikan sebagai berikut:

1) *Webaddress* (alamat *website*)

Webaddress atau yang biasa dikenal dengan *Domain Name* (nama domain) atau *URL Uniform Resource Locator* adalah alamat unik di dunia internet yang digunakan untuk memudahkan pengguna internet dalam mengakses, membuka *server* dan membedakan nama situs satu dengan yang lainnya, atau dengan kata lain *domain name* adalah alamat yang digunakan untuk menemukan sebuah *website* pada dunia internet, hal ini untuk menghindari adanya komputer atau *server* yang menggunakan nama yang sama, oleh

³⁰ *ibid*

³¹ Han Seng Beh, “Applying the doctrine of work for hire and joint works to website development”, *Tauro law Review* 2009, www.westlaw.com

karena itu penamaan ini dikelola secara terpusat (satu *database* untuk seluruh dunia) dan dikembangkan dengan apa yang disebut *Domain Name System* (DNS).³²

Nama domain diperjualbelikan secara bebas di internet dengan status sewa tahunan dengan prinsip *first come first served*, sehingga siapa pun yang lebih dahulu mendaftar dialah pemilik nama tersebut. Setelah Nama Domain itu terbeli di salah satu penyedia jasa pendaftaran, maka pengguna disediakan sebuah kontrol panel untuk administrasinya. Jika pengguna lupa atau tidak memperpanjang masa sewanya, maka nama domain itu akan dilepas lagi ketersediaannya untuk umum.

Mengingat adanya kepentingan hukum dari para pihak, maka *domain name* dibedakan dalam dua klasifikasi, yaitu³³:

(1) *Generic Top Level Domain* (gTLDs)

Sistem ini dibedakan atas dua jenis yaitu:

- a) Bersifat *open*, misalnya:
 - i) *.com* : untuk kegiatan komersial atau perusahaan
 - ii) *.org* : untuk organisasi
 - iii) *.net* : untuk penghubung antar *network*
- b) Bersifat *restricted*, misalnya:
 - i) *.edu* : untuk institusi pendidikan
 - ii) *.gov* : untuk badan perusahaan
 - iii) *.mil* : untuk militer

³² <http://www.baliorange.web.id/pengertian-website-webhosting-domainname/16>, diunduh pada 19 Juli 2011

³³ http://en.wikipedia.org/wiki/Generic_top-level_domain, diunduh pada 19 Juli 2011

(2) *Country Code Top Level Domain* (ccGLTDs)

Pada dasarnya dapat dikatakan sebagai indikasi geografis suatu *domain name*, yang pada hakikatnya bersifat *restricted*, misalnya:

- a) .id : untuk Indonesia
- b) .us : untuk Amerika Serikat
- c) .jp : untuk Jepang

Untuk sebagian orang, *domain name* bisa dijadikan bisnis besar, hal ini sehubungan dengan kebijakan *first come first served* pada wewenang pengontrolan registrasi *domain name*, disamping itu sering juga ditemukan pelanggaran-pelanggaran terhadap *domain name* sehubungan dengan merek dagang atau identitas orang terkenal maka banyak pihak yang percaya bahwa ketika identitas unik mereka didaftarkan, maka nama tersebut harus dijaga sedemikian rupa.

2) *Service provider (hosting)*

Service provider dalam hal ini dikenal dengan *web hosting*, *web hosting* dapat diartikan sebagai ruangan atau *space* dimana suatu website diletakkan pada server, yang didalamnya terdapat *harddisk* tempat menyimpan berbagai data, *file-file*, gambar, video, data *e-mail*, statistik, *database* dan lain sebagainya yang akan ditampilkan di *website*. Besarnya data yang bisa dimasukkan tergantung dari besarnya *web hosting* yang disewa/dipunyai, semakin besar *web hosting* semakin besar pula data yang dapat

dimasukkan dan ditampilkan dalam *website*. Besarnya *hosting* ditentukan ruangan *harddisk* dengan ukuran MB (*Mega Byte*) atau GB (*Giga Byte*). Lama penyewaan *web hosting* rata-rata dihitung per tahun. Penyewaan *hosting* dilakukan dari perusahaan-perusahaan penyewa jasa *web hosting* yang banyak dijumpai baik di Indonesia maupun luar negeri, dengan harga sewa bervariasi.³⁴

3) *Webpages (halaman website)*

Webpages adalah sekumpulan kode pada komputer yang digunakan untuk menampilkan konten atau isi dari suatu *website*. Dengan mengetik *domain name* atau URL, maka kita akan terhubung dengan sekelompok data pada komputer yang digunakan untuk menampilkan konten *website* yang tersaji pada *webpage* atau halaman *web*. *Webpages* ini dibuat dalam suatu format standar HTML (*Hypertext Mark-up Language*) dimana dokumen HTML tersebut disimpan dalam suatu *server*. Sedangkan untuk menampilkan halaman tersebut digunakan *web browser*.

Webpages terdiri dari:³⁵

1) *Untaian Program (Scripts Program)*.

Adalah bahasa yang digunakan untuk menerjemahkan setiap perintah dalam *website* yang pada saat diakses. Jenis bahasa program sangat menentukan statis, dinamis atau interaktifnya sebuah *website*. Semakin banyak ragam bahasa program yang

³⁴<http://basyeer.blogspot.com/2011/02/pengertian-webwebpageswebsite-dan.html>, diunduh pada 19 Juli 2011

³⁵ Loc Cit, <http://www.baliorange.web.id>

digunakan maka akan terlihat *website* semakin dinamis, dan interaktif serta terlihat bagus. Beragam bahasa program saat ini telah hadir untuk mendukung kualitas *website*. Jenis jenis bahasa program yang banyak dipakai para desainer *website* antara lain HTML, ASP, PHP, JSP, Java Scripts, Java applets, XML, Ajax dsb. Bahasa dasar yang dipakai setiap situs adalah HTML sedangkan PHP, ASP, JSP dan lainnya merupakan bahasa pendukung yang bertindak sebagai pengatur dinamis, dan interaktifnya situs. Bahasa program ASP, PHP, JSP atau lainnya bisa dibuat sendiri. Bahasa program ini biasanya digunakan untuk membangun portal berita, artikel, forum diskusi, buku tamu, anggota organisasi, email, mailing list dan lain sebagainya yang memerlukan *update* setiap saat.

2) Program transfer data ke pusat data.

Para *web designer* mengerjakan *website* dikomputernya sendiri. Berbagai bahasa program, data informasi teks, gambar, video, dan suara telah menjadi file-file pendukung adanya *website*. File tersebut bisa dibuka menggunakan program penjelajah (*browser*) sehingga terlihatlah sebuah *website* utuh di dalam komputer sendiri (*offline*). Tetapi file-file tersebut perlu untuk diletakkan dirumah *hosting* versi *online* agar terakses ke seluruh dunia. Pengguna akan diberikan akses FTP (*File Transfer*

Protocol)³⁶ setelah memesan sebuah *web hosting* untuk memindahkan *file-file website* ke pusat data *web hosting*. Untuk dapat menggunakan FTP diperlukan sebuah program FTP, misalnya WS FTP, Smart FTP, Cute FTP, dll. Program FTP ini banyak ditemui di internet dengan status penggunaan gratis maupun harus membayar. Para *web designer* pun dapat menggunakan fasilitas FTP yang terintegrasi dengan program pembuat *website*, misal Adobe Dreamweaver.

3) **Desain website.**

Setelah melakukan penyewaan *domain name* dan *web hosting* serta penguasaan *scripts program*, unsur *website* yang penting dan utama adalah desain. Desain *website* adalah proses perencanaan dan menciptakan sebuah *website*. Teks, gambar, media digital dan elemen interaktif yang digunakan oleh desainer *web* untuk menghasilkan halaman dilihat pada *web browser*.

Desain sebuah *website* antara yang satu dengan lainnya berbeda, karena dalam desain *website* itu terdapat ciri khas tersendiri yang berasal dari pihak yang membangun *website* tersebut, Jacci Howard Bear, seorang desainer lepas (*freelance designer*) penulis serta salah satu penemu situs The FidoNet Ink echo and Austink, memberikan pengertian atas desain *website*

³⁶ File Transfer Protocol adalah sebuah protokol internet yang berjalan di dalam lapisan aplikasi yang merupakan standar untuk pentransferan berkas (file) komputer antar mesin-mesin dalam sebuah internetwork

yaitu:³⁷

“web design is the art and process of creating a single web page or entire websites and may involve both the aesthetics and the mechanics of web site’s operation although primarily it focuses on the look and feel of the website. Some of the aspects that may be included in web design or web production are graphics and animation creation, color selection, font selection, navigation design, content creation, HTML/XML authoring. Web design is a form of electronic publishing.”

Secara keseluruhan, proses desain *website* dapat mencakup konseptualisasi, perencanaan, produksi, pasca produksi, penelitian, iklan. Desain *website* menentukan kualitas dan keindahan sebuah *website*. Desain sangat berpengaruh kepada penilaian pengunjung akan bagus tidaknya sebuah *website*.

Desain *website* merupakan hasil dari sebuah seni dalam membuat satu maupun keseluruhan halaman dari *website* tersebut yang dapat menyangkut keindahan serta fungsi bekerjanya suatu *website*, walaupun secara utama memfokuskan pada tampilan atau *look and feel* dari suatu *website*. Beberapa aspek yang dapat dimasukkan ke dalam desain *website* atau produksi *website* adalah hasil animasi dan grafis, pemilihan warna, font, desain navigasi, kreasi isi, penulisan HTML/XML, pemrograman java script & perkembangan *electronic commerce* (e-commerce). Desain *website* merupakan suatu bentuk penerbitan elektronik.

³⁷ <http://desktoppub.about.com/cs/basic/g/webdesign.htm>, diunduh pada 19 Juli 2011

Untuk membuat *website* biasanya dapat dilakukan sendiri atau menyewa jasa *web designer*. Perlu diketahui bahwa kualitas situs sangat ditentukan oleh kualitas *designer*. Semakin banyak penguasaan *web designer* tentang beragam program/software pendukung pembuatan situs maka akan dihasilkan situs yang semakin berkualitas, demikian pula sebaliknya. Jasa *web designer* ini yang umumnya memerlukan biaya yang tertinggi dari seluruh biaya pembangunan situs dan semuanya itu tergantung kualitas desainer. Program komputer dalam membuat desain *website* salah satunya adalah Macromedia Firework, Adobe Photoshop, Adobe Dreamweaver, Microsoft Frontpage, dan lain sebagainya.

Desain *website* merupakan ilmu yang kompleks dalam hal merencanakan dan memproduksi sebuah *website* yang termasuk didalamnya *technical development*, struktur informasi, desain visual dan penyampaian informasi didalam jaringan internet. Dari beberapa pengertian diatas, dapat disimpulkan bahwa desain *website* adalah penggunaan teknologi komputer dengan menggabungkan *typesetting*, desain dan produksi yang mengalir bersama-sama dalam proses penerbitan.

Desain sebuah *website* berbeda dengan desain pada material yang dicetak, seperti pada surat kabar dan majalah. Untuk media cetak, pada saat desain telah mencapai proses terakhir, dengan sekali “menekan gulungan” maka produksi sudah selesai dan desain sudah tidak dapat diganti lagi. Sedangkan

pada *website*, walaupun desain telah dikirim ke internet, desainer tetap dapat menambah gambar baru, mengubah teks atau menyisipkan lagu ataupun suara pada sebuah wawancara. Pada kenyataannya mendesain ulang dan memperbaharui halaman pada *website* atau *webpage* tidak pernah ada akhirnya. Apa yang pengunjung (*viewer*) lihat disuatu hari mungkin akan benar-benar berbeda dari apa yang dilihat dikemudian hari.

Dengan semakin berkembangnya teknologi, maka berdasarkan struktur *script*-nya *website* dikelompokkan menjadi: *weblog* (blog), CMS³⁸, web 2.0³⁹ dan lain sebagainya.

Website merupakan hasil buah karya para desainer *website*, yang dibuat dan dikelola dengan keahlian yang tidak dimiliki oleh setiap orang, sehingga dapat diuraikan pihak yang berperan dalam pembuatan dan pengelolaan *website*, yaitu:

1) Desainer Website

Desainer *website* atau disebut juga pembuat *website*, yang dapat berupa orang perorangan atau suatu perusahaan yang menyediakan jasa pembuatan *website*, adalah pihak yang bertanggung jawab atas pembangunan sebuah *website* dari awal sampai pada *website* tersebut selesai secara *offline* (belum dapat diakses melalui internet).

³⁸ CMS atau Content Management System adalah *website* yang sudah mempunyai fasilitas seperti halnya blog, akan tetapi CMS memiliki fasilitas yang lebih dibandingkan Blog, diantaranya adalah teknologi shopping chart. Contoh dari CMS adalah PHPnuke, Drupal, Joomla, Xoops dan lain sebagainya.

³⁹ Web 2.0 adalah *website* yang mempunyai fitur dimana pengunjung bisa mengatur konfigurasi dari fasilitas *website* tersebut. Contoh Youtube, Facebook, Myspace, dan lain sebagainya.

Cara kerja seorang desainer *website* sebenarnya tidak banyak berbeda dengan cara kerja seorang desainer grafis, hanya saja dalam mendesain suatu *website* ada batas-batas yang harus diperhatikan, seperti warna yang ditampilkan pada media internet tidak sebagus warna yang ditampilkan pada media cetak.

2) *Programmer Website*

Dalam pembuatan *website*, selain dibutuhkan seorang desainer *website* juga dibutuhkan seorang programmer *website*. Programmer *website* adalah seorang yang ahli dalam bidang pemrograman, khususnya pemrograman *website* seperti PHP, MySQL dan IT.

Seorang programmer *website* memiliki tugas untuk menghadirkan sistem dan layanan dari sebuah *website* yang mana hasil kerja seorang programmer *website* tidak secara mudah terlihat oleh pengguna karena sistem yang dibangun tidak dapat terlihat indah secara langsung. Indahya sebuah sistem dapat dilihat dari segi struktur program yang mungkin hanya dapat dinikmati oleh sesama programmer yang benar-benar mengerti tentang teknis-teknis pembangunan sebuah program. Untuk *website* dinamis, programmer *website* membangunnya dengan menggunakan *web scripting*.

Web scripting adalah penggunaan kode program (*script*) untuk membuat *webpage* yang mengandung perhitungan dan perubahan data secara dinamis. Pengguna *web scripting*

tersebut akan menutupi kelemahan-kelemahan kode HTML murni untuk membuat halaman yang interaktif. Biasanya bahasa pemrograman untuk *web scripting* dapat langsung dijalankan pada browser tanpa harus di kumpulkan terlebih dahulu.

Web scripting ini dapat dibagi menjadi dua yaitu:

- a) *Client side script* yang merupakan tipe scripting yang menampilkan *website* dinamis melalui sisi klien (*browser*) atau script yang sering digunakan dikomputer pengguna seperti javascript, VBScript.
- b) *Server side scripting* yang merupakan tipe scripting yang dijalankan pada sisi webserver yang kemudian hasil dari perhitungan script tersebut akan dikirimkan ke komputer pengguna.

Seorang programmer website lebih fokus pada efektifitas dan efisiensi dari program yang dibangunnya, yang mana termasuk kecepatan, keamanan dan kerapihan sistem.

Beberapa perusahaan di bidang internet sering membagi tugas programmer website dengan administrator database. Administrator database adalah seseorang yang bertugas untuk membangun dan menjaga sebuah website agar tetap efektif dan efisien, baik dari segi keamanan, kecepatan amupun kerapihan. Pada sistem yang relatif kecil, pekerjaan administrator database sering dirangkap oleh seorang programmer website.

3) Administrator Website

Adalah orang yang bertugas untuk memelihara website, khususnya pada server setelah website tersebut selesai dibangun dan di upload di internet. Seorang administrator website harus dapat memahami secara mendalam tentang sistem operasi yang digunakan pada server, proses penginstalan, keamanan data server serta dapat mengatasi masalah troubleshooting yang merupakan kegiatan mencari, menampilkan dan memperbaiki kesalahan suatu program atau suatu perangkat.

2.1.2. Jenis Website

Secara umum jenis *website* dibagi menjadi dua yaitu⁴⁰:

1) *Website* statis

adalah salah satu bentuk *website* yang isi di dalam *website* tersebut tidak dimaksudkan untuk diperbaharui atau *update* secara berkala, dan biasanya di maintain secara manual oleh beberapa orang yang menggunakan *software editor*.

2) *Website* dinamis

adalah *website* yang informasi di dalamnya berubah secara berkala, atau *website* ini bisa berhubungan dengan *user* dengan berbagai macam cara atau metode (*HTTP cookies* atau *Variabel Database*, sejarah kunjungan, variabel sesi dan lain-lain) bisa juga dengan cara interaksi langsung menggunakan *form* dan pergerakan

⁴⁰ ibid

mouse. Ketika *web server* menerima permintaan dari *user* untuk memberikan halaman tertentu, maka halaman tersebut akan secara otomatis di ambil dari media penyimpanan sebagai respon dari permintaan yang diminta oleh *user*. Sebuah *website* dapat menampilkan dialog yang sedang berlangsung di antara dua *user*, memantau perubahan situasi, atau menyediakan informasi yang berkaitan dengan *user*.

Bila dilihat dari fungsinya, *website* dibagi menjadi beberapa jenis yaitu⁴¹:

1. *Web Search Engine* adalah *web* yang memiliki kemampuan untuk pencarian dokumen berdasarkan kata kunci tertentu,
2. *Web Portal* adalah *web* yang berisikan kumpulan *link*, *search engine* dan informasi,
3. *Web Perusahaan* adalah *web* yang mendeskripsikan suatu perusahaan, layanan, fasilitas, dan segala sesuatu tentang perusahaan, baik yang bersifat komersial maupun non komersial,
4. *Web Pribadi* adalah *web* yang memberikan profil pemilik *web*.

Berdasarkan uraian tersebut diatas, maka peran serta website menjadi semakin strategis dan berkembang, oleh karena website adalah sekumpulan informasi elektronik yang merupakan kumpulan karya intelektual yang didalamnya mempunyai elemen-elemen yang erat kaitannya dengan karya seni, sehingga agar hukum tetap stabil, berdasarkan alitan positivisme fungsional atau pragmatis, yang mana

⁴¹ Budi Sutejo Dharma Oetomo et all., Pengantar Teknologi Informasi Internet: Konsep dan Aplikasi, Penerbit Andi, Yogyakarta, 2007, hal 145

faktor sosial yang menentukan hukum, dalam hal perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi, dibutuhkan suatu pengaturan hukum Hak Cipta yang mampu untuk mengadopsi setiap perubahan yang khususnya disebabkan oleh kecepatan penyebaran akses informasi melalui internet. Dengan adanya website, seseorang akan dengan mudah melakukan proses penyebaran informasi, namun disisi lain juga meningkatkan terjadinya pelanggaran Hak Cipta.

2.2. Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual terhadap Website

Website adalah suatu karya yang erat kaitannya dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) seseorang, HKI dapat dideskripsikan sebagai Hak atas kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia, dan pada dasarnya HKI memang menjadikan karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia sebagai inti dari objek pengaturannya.⁴² Objek yang diatur dalam HKI adalah karya-karya yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia.

Pada esensinya, Hak Kekayaan Intelektual adalah pengakuan dan perlindungan hukum terhadap kepentingan si Intelektual dengan memberikannya hak eksklusif baik moral maupun ekonomis terhadap pemanfaatan hasil kreasi intelektualnya sebagai bentuk incentive ataupun reward kepada semua investasinya (uang, ruang dan waktu) untuk memberikan peningkatan nilai tambah mutu peradaban manusia. Istilah 'kekayaan intelektual' mencerminkan bahwa hal tersebut merupakan hasil pikiran atau

⁴² Suyud Margono, Aspek Hukum Kpmersialisasi Aset Intelektual, Penerbit Nuansa Aulia, Bandung, 2009, Hal: 2

intelektualitas, dan bahwa hak kekayaan intelektual dapat dilindungi oleh hukum sebagaimana bentuk hak milik lainnya.

Secara umum HKI dibagi dalam dua kelompok besar yaitu:

1. Hak Cipta dan Hak Terkait
2. Hak Kekayaan Industri, yang terdiri dari; Paten, Merek, Rahasia Dagang, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, Indikasi Geografis, Perlindungan Varietas Tanaman.

Website dapat dilindungi oleh beberapa jenis Hak Kekayaan Intelektual, yaitu:

1) Hak Cipta

Seperti yang telah diuraikan sebelumnya bahwa website adalah sejumlah halaman web berisi informasi dengan topik yang saling terkait, yang dapat terdiri dari teks atau tulisan, foto-foto, gambar-gambar, bahkan musik, video, database dan software, elemen-elemen dari desain website tersebut dilindungi oleh Hak Cipta.

Perlindungan Hak Cipta diatur secara nasional maupun internasional, secara nasional perlindungan Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta melindungi secara otomatis tanpa harus mendaftar ke Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual (“Ditjen HKI”) baik desain website maupun isi (konten) website, dari publikasi dan perbanyakannya oleh pihak lain tanpa izin pemegang Hak Cipta. Perlindungan Hak Cipta diperoleh pencipta atau penerima hak, sepanjang desain dan konten website tersebut merupakan hasil karya yang original.

Sedangkan secara internasional perlindungan Hak Cipta diatur oleh perjanjian internasional yaitu TRIPs Agreement dan WIPO Copyright

Treaty yang dibentuk sebagai tambahan dan untuk memperkuat Konvensi Berne dalam rangka memenuhi perlindungan atas karya cipta yang berhubungan dengan kemajuan teknologi.

2) Paten⁴³

Beberapa website menampilkan fitur-fitur dengan teknologi web seperti sistem navigasi pada mesin pencarian atau *search engine* (seperti yang dipergunakan situs *www.google.com*), *teknologi interaktif pada search engine* (*www.yahoo.com*) dan sistem pembelian online (*www.amazon.com*), melindungi fungsi-fungsi tersebut dapat dilindungi oleh Hak Paten khususnya Paten Sederhana. Suatu desain website dapat diberikan hak paten apabila mengandung invensi⁴⁴ baru dibidang teknik dan merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya. Berbeda dengan perlindungan Hak Cipta yang diperoleh secara otomatis, untuk bisa mendapatkan perlindungan paten, sebuah website harus didaftarkan terlebih dahulu.

Invensi pada desain website dapat dikategorikan sebagai Paten Sederhana, sesuai dengan Pasal 6 Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten yang berbunyi sebagai berikut:

“Setiap Invensi berupa produk atau alat yang baru dan mempunyai nilai kegunaan praktis disebabkan oleh bentuk, konfigurasi, konstruksi, atau

⁴³ Pasal 1 angka 1 Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 menyebutkan definisi paten yaitu: “Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh Negara kepada Inventor atas hasil Invensi dibidang teknologi, yang untuk selama waktu tertentu melaksanakan sendiri Penemuannya tersebut atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk melaksanakannya.

⁴⁴ Pasal 1 angka 2 Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 menyebutkan definisi invensi yaitu: Invensi adalah ide Inventor yang dituangkan ke dalam suatu kegiatan pemecahan masalah yang spesifik di bidang teknologi dapat berupa produk atau proses, atau penyempurnaan dan pengembangan produk atau proses.

komponennya dapat memperoleh perlindungan hukum dalam bentuk Paten Sederhana”.

Paten sederhana hanya diberikan untuk invensi berupa alat atau produk yang bukan sekedar berbeda ciri teknisnya, tetapi harus memiliki fungsi atau kegunaan yang lebih praktis daripada invensi sebelumnya dan bersifat kasat mata atau berwujud (tangible).⁴⁵

Namun Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 memberikan pengecualian untuk invensi-invensi yang tidak dapat dilindungi Paten yaitu: kreasi estetika, skema, aturan dan metode untuk melakukan kegiatan (yang melibatkan kegiatan mental, permainan, bisnis), aturan dan metode mengenai komputer, presentasi mengenai suatu informasi. Apabila dilihat dari ketentuan tersebut, maka desain website tidak dapat dilindungi oleh Hak Paten, sebaliknya sebagai contoh di Amerika Serikat, yang menggunakan paten untuk melindungi Desain Website.

Contoh kasus desain website yang berkaitan dengan masalah paten yaitu kasus Mekiki Co. Melawan Facebook Inc., kasus ini berawal dari digugatnya Mark Zuckerberg sebagai pencetus ide situs jejaring sosial Facebook oleh perusahaan Jepang, Mekiki Co. Ltd dan Mekiki Creates Co. Ltd., yang merupakan perusahaan-perusahaan dibalik situs jejaring sosial SamuraiTime.com. dimana pada tahun 2000, Hikaru Deguchi, Ph.D., mengajukan permohonan pendaftaran Paten yang konsep idenya diperuntukan bagi jaringan sosial, dalam artian memperluas lingkaran pertemanan dengan menghubungkan antara satu teman dengan teman yang lain. Penemuan berjudul “Sistem registrasi hubungan manusia, metode dan peralatan untuk registrasi hubungan manusia, program untuk

⁴⁵ Penjelasan Pasal 6 Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001

registrasi hubungan manusia dan media penyimpan registrasi hubungan manusia dan dapat dibaca oleh komputer” telah diberi daftar pada tahun 2005 oleh Kantor Paten Amerika Serikat dengan No. US 6,879,985 dengan menyebut nama Hikaru Deguchi sebagai inventornya. Sehingga pada tanggal 7 Oktober 2009 Facebook digugat oleh perusahaan Jepang, Mekiki Co. Ltd dan Mekiki Creates Co. Ltd., yang merupakan perusahaan-perusahaan dibalik situs jejaring sosial SamuraiTime.com, gugatan diajukan di Pengadilan Distrik Delaware.⁴⁶

Dari contoh kasus tersebut, sudah seharusnya desain website dapat dilindungi oleh Undang-undang Paten, dan dapat dijadikan sebagai bahan pertimbangan untuk dapat memperbaiki Undang-undang Paten yang berlaku untuk tidak membatasi program komputer atau metode komputer sebagai hasil karya yang dilindungi sebagai Paten Sederhana.

3) Merek

Merek adalah simbol dalam menilai kualitas produk yang memiliki spesifikasi yang beragam dan mudah dikenali. Dalam kaitannya dengan HKI, simbol tersebut berarti memiliki nilai, yang dapat diukur kualitasnya secara ekonomis dan bersifat eksklusif.

Selain desain website dan konten website yang berupa teks atau tulisan, foto-foto, gambar-gambar, bahkan musik, video, database dan software yang juga merupakan obyek perlindungan Hak Cipta, elemen lain yang sering dijumpai pada sebuah website adalah logo, nama usaha, brand atau

⁴⁶Facebook Sued by Samurai Network Owner Over Patents (Update1), <http://www.bloomberg.com/apps/news?pid=newsarchive&sid=amILQxodzoCk>

nama produk atau jasa, simbol, slogan; nama domain; dan fitur-fitur dengan teknologi web misalnya *search engines*, sistem *online shopping* dan sistem navigasi, yang mana di Indonesia untuk logo, nama produk atau jasa (*brand*), *icon-icon* dan slogan, sangat erat hubungannya dengan merek⁴⁷ dan perlindungannya diatur oleh Undang-Undang No. 15 Tahun 2001 tentang Merek.

3. Rahasia Dagang

Dalam UU No. 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang, pasal 1 bahwa : *“Rahasia Dagang adalah informasi yang tidak diketahui oleh umum di bidang teknologi dan/atau bisnis, mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha dan dijaga kerahasiaannya oleh pemilik rahasia dagang.”*

Berdasarkan definisi tersebut terdapat unsur-unsur, sebagai berikut:

- (1) Informasi yang tidak diketahui umum di bidang teknologi atau bisnis.
- (2) Mempunyai nilai ekonomi karena berguna dalam kegiatan usaha, dan
- (3) Dijaga kerahasiaannya oleh pemilik rahasia dagang

Pada dasarnya lingkup perlindungan rahasia dagang meliputi metode produksi, metode pengolahan, metode penjualan, atau informasi lain di bidang teknologi dan/atau bisnis yang memiliki nilai ekonomi dan tidak diketahui oleh masyarakat umum.⁴⁸ Rahasia dagang juga melindungi banyak jenis informasi seperti daftar pelanggan dan metoda bisnis dan

⁴⁷ Pasal 1 angka 1 Undang-undang Nomor 15 Tahun 2001 menyebutkan definisi merek yaitu: *“Merek adalah tanda yang 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 atau jasa.”*

⁴⁸ Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual dan APEC, Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual 2003, Tangerang, 2003, hal. 69.

dapat pula terdiri dari suatu formula senyawa kimia, pola, alat atau kompilasi informasi, proses manufakturing, bahan-bahan percobaan-percobaan dan pengawetan, pola mesin atau alat lain. Hal ini diatur dalam Pasal 2 UU No30 Tahun 2000, bahwa Ruang Lingkup dari rahasia dagang adalah:

“ Lingkup perlindungan rahasia dagang meliputi metode produksi, metode pengolahan, metode penjualan atau informasi lain di bidang teknologi dan atau bisnis yang memiliki nilai ekonomi dan tidak diketahui oleh masyarakat umum.”

Desain website, dapat dilindungi oleh Undang-undang Rahasia Dagang, apabila didalam desain tersebut terpenuhi unsur-unsur yang terdapat dalam rahasia gadang.

4. Desain Industri

Desain website dapat dilindungi dengan Desain Industri yang diatur secara nasional oleh Undang-undang Nomor 31 tahun 2000 tentang Desain Industri. Desain industri merupakan karya cipta intelektual manusia yang bernilai seni yang dihasilkan secara industri.⁴⁹

Desain industri merupakan hak eksklusif yang diberikan oleh negara selama waktu tertentu untuk menggunakan sendiri atau memberikan persetujuannya kepada pihak lain untuk mempergunakan hak tersebut, dengan pengecualian bila hak desain industri tersebut dipergunakan untuk

⁴⁹ Pasal 1 angka 1 Undang-undang Nomor 31 Tahun 2000 meyebutkan definisi desain industri yaitu: “Desain Industri adalah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi, atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan.”

kepentingan penulisan dan pendidikan sepanjang tidak merugikan kepentingan yang wajar dari pemegang hak desain industri tersebut.

Untuk dapat dikatakan sebagai desain industri, sebuah website harus memenuhi beberapa unsur yang telah ditentukan oleh Pasal 1 angka 1 Undang-undang Nomor 31 tahun 2000 tentang Desain Industri, yaitu:

- (1) Memenuhi unsur “*kreasi tentang bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripadanya yang berbentuk 3 atau 2 dimensi yang memberikan kesan estetis*”. Tujuan dibuatnya website adalah agar website tersebut dikunjungi oleh banyak orang, agar tujuan itu dapat terpenuhi maka website dibuat semenarik mungkin sehingga memiliki daya estetik yang dapat membuat pengunjung yang membuka website ingin mengeksplorasi lebih jauh website tersebut, atau dengan kata lain website tersebut memiliki eye appeal sehingga dapat memberi kesan bagi pengunjungnya.
- (2) Memenuhi unsur “*dapat diwujudkan dalam pola 3 atau 2 dimensi*”, website merupakan produk yang ditampilkan dalam wujud 2 dimensi.
- (3) Memenuhi unsur “*dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan*”, pada unsur ini dapat diartikan bahwa sebuah kreasi desain industri dapat menghasilkan produk secara industri yang jika diproduksi ulang memberikan hasil yang konsisten.

Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual atas desain website yang akan dibahas pada penelitian ini, bukanlah yang termasuk pada lingkup paten, merek,

rahasia dagang maupun desain industri yang perlindungannya dibuat untuk memenuhi kebutuhan industri, tetapi lebih kepada karya seni yang ditampilkan pada halaman website.

2.3. Aspek Hukum Mengenai Hak Cipta dan Desain Website

Suatu karya cipta akan dilindungi oleh Hak Cipta baik itu dalam bentuk tradisional maupun dalam bentuk digital, seperti gambar pada secarik kertas tidak akan kehilangan perlindungan Hak Cipta apabila ditampilkan dalam bentuk digital. Begitu pula sebaliknya, sebuah pesan digital dalam bentuk e-mail juga akan dilindungi oleh Hak Cipta sama seperti jika pesan tersebut dicetak disebuah kertas.

Dalam hal ini, website yang ditampilkan di internet merupakan objek yang dapat dilindungi oleh Hak Cipta karena website dibuat dengan menggunakan ide atau gagasan, kreatifitas, imajinasi, usaha dan keahlian yang tidak dimiliki oleh setiap orang, disamping itu pada setiap halaman website terdapat karakteristik masing-masing yang berfungsi sebagai daya ukur originalitas website tersebut, disamping itu pada sebuah website terdapat berbagai macam karya cipta dalam bentuk digital yang sangat mudah untuk diduplikasi.

2.3.1. Perlindungan Hak Cipta

Pada awalnya, perlindungan atas Hak Cipta lahir melalui Konvensi Berne yaitu *International Convention for the Protection of Literary and Artistic Work*, yang didalamnya mengakui perlindungan atas teknologi informasi. Konvensi Berne ditandatangani pada tanggal 9 September 1886 dan

hingga kini kurang lebih 133 negara telah ikut menandatangani konvensi ini.

Secara internasional, Indonesia adalah anggota dari Organisasi Perdagangan Dunia (WTO), dan sejak 15 April 1994 terikat dengan Persetujuan TRIPs. Kemudian pada tahun 1977 Indonesia meratifikasi Konvensi Berne dengan Keputusan Presiden No. 18 tahun 1997 tanggal 7 Mei 1997 dan telah dinotifikasikan kepada *World Intellectual Property Organization* (WIPO) pada tanggal 5 September 1997. Konsekuensi dari ratifikasi tersebut adalah Indonesia harus melindungi ciptaan dari seluruh negara anggota Konvensi Berne.⁵⁰ Peraturan perundang-undangan Indonesia mengenai Hak Cipta sangat erat hubungannya dengan Konvensi Berne.

Baik Konvensi Bern maupun TRIPs memberikan pengaturan mengenai standar-standar minimum perlindungan hukum atas ciptaan, hak pencipta dan jangka waktu yang diberikan, yaitu:

1. Ciptaan yang dilindungi, adalah semua ciptaan dibidang sastra, ilmu pengetahuan dan seni, dalam bentuk apapun perwujudannya.
2. Kecuali jika ditentukan dengan cara reservasi (*reservation*), pembatasan (*limitation*) atau pengecualian (*exception*), yang tergolong sebagai hak eksklusif adalah:
 - a. hak untuk menterjemahkan,
 - b. hak untuk mempertunjukkan di muka umum suatu ciptaan sastra,
 - c. hak mendeklamasi (*to recite*) di muka umum suatu ciptaan sastra,
 - d. hak penyiaran (*broadcast*),

⁵⁰ Edmon makarim, Kompilasi Hukum Telematika, Jakarta, Raja Grafindo Persada, 2003 Hal. 258-259

- e. hak membuat reproduksi dengan cara dan bentuk perwujudan apapun,
- f. hak untuk menggunakan ciptaannya sebagai bahan untuk ciptaan audiovisual,
- g. hak untuk membuat aransemen dan adaptasi dari suatu ciptaan.

Disamping hak cipta bersifat orisinal, juga dilindungi hak turunannya yaitu hak salinan (*neighboring right* atau *ancillary rights*) yang secara khusus hanya tertuju pada orang-orang yang berkecimpung dalam bidang pertunjukan, perekaman, dan badan penyiaran.

Pada Desember 1996 terdapat 2 (dua) perjanjian internasional yang dihasilkan di Jenewa, perjanjian tersebut yaitu *WIPO Copyright treaty* (WCT) dan *WIPO Performances And Phonograms Treaty* (WPPT). WCT dibentuk sebagai tambahan dan untuk memperkuat Konvensi Berne sebagai jawaban bagi kemajuan digitalisasi dan jaringan.⁵¹ Indonesia telah meratifikasi aturan yang ditetapkan didalam perjanjian WTC ini didalam Keppres no, 19 tahun 1997 yang sudah diberlakukan sejak tanggal 6 maret 2002. Didalam WTC diatur mengenai 3 ketentuan yang disebut dengan “digital agenda”, antara lain yaitu:

1) Hak berkomunikasi (*communication right*)

Pada ketentuan ini ditegaskan bahwa negara peserta perjanjian harus memberikan perlindungan hak eksklusif kepada pemilik Hak Cipta, apabila ciptaannya telah diumumkan bagi publik dalam berbagai bentuk maupun macam apapun (sebagai contoh adalah penempatan

⁵¹ Buku panduan Hak Cipta asia, cara kerja perlindungan internasional, diunduh dari (http://www.accu.or.jp/appreb/10copyr/hb_pdf/hbindone.pdf), hal 61

suatu hasil ciptaan pada sebuah website yang dapat diakses oleh umum). Hal ini sesuai dengan pasal 8 WCT yaitu:

“Without prejudice to the provisions of Articles 11(1)(ii), 11bis(1)(i) and (ii), 11ter(1)(ii), 14(1)(ii) and 14bis(1) of the Berne Convention, authors of literary and artistic works shall enjoy the exclusive right of authorizing any communication to the public of their works, by wire or wireless means, including the making available to the public of their works in such a way that members of the public may access these works from a place and at a time individually chosen by them.”

2) Perlindungan hukum yang memadai (*adequate legal protection*)

Pada ketentuan ini diatur bahwa setiap pihak yang merupakan peserta perjanjian harus memberikan perlindungan hukum yang memadai terhadap suatu tindakan yang diambil berdasarkan ukuran teknologi secara efektif atau sebagai sarana pengontrol teknologi “*effective technological measures*” yang diberlakukan bagi pencipta untuk melindungi haknya. Hal ini sesuai dengan pasal 11 WCT yang mengatur bahwa:

“Contracting Parties shall provide adequate legal protection and effective legal remedies against the circumvention of effective technological measures that are used by authors in connection with the exercise of their rights under this Treaty or the Berne Convention and that restrict acts, in respect of their works, which are not authorized by the authors concerned or permitted by law.”

3) Hak untuk pengaturan informasi (*rights management information*)

Pada ketentuan ini diatur bahwa setiap negara peserta harus memberikan persamaan perlindungan didepan pengadilan. Para pihak yang merasa dirugikan haknya didalam mengatur setiap informasi yang ada, yaitu setiap informasi yang digunakan didalam proses pembuatan suatu ciptaan maupun pengembangannya sehingga dapat menunjukkan ataupun mengidentifikasi pencipta

dari suatu ciptaan. Setiap negara peserta akan mengambil tindakan-tindakan hukum yang efektif dan memadai terhadap seseorang yang melakukan tindakan-tindakan sesuai dengan yang telah diatur pada pasal 12 WCT yang berbunyi:

(1) Contracting Parties shall provide adequate and effective legal remedies against any person knowingly performing any of the following acts knowing, or with respect to civil remedies having reasonable grounds to know, that it will induce, enable, facilitate or conceal an infringement of any right covered by this Treaty or the Berne Convention:

(i) to remove or alter any electronic rights management information without authority;

(ii) to distribute, import for distribution, broadcast or communicate to the public, without authority, works or copies of works knowing that electronic rights management information has been removed or altered without authority.

(2) As used in this Article, "rights management information" means information which identifies the work, the author of the work, the owner of any right in the work, or information about the terms and conditions of use of the work, and any numbers or codes that represent such information, when any of these items of information is attached to a copy of a work or appears in connection with the communication of a work to the public.

WCT juga mengatur mengenai hak reproduksi secara tradisional yang tetap diterapkan didalam era digital, termasuk penyimpanan ini dalam bentuk digital pada media elektronik. Kemudian WCT juga menegaskan bahwa pencipta dapat mengontrol apa dan bagaimana ciptaan-ciptaan yang tersedia secara online dapat diakses oleh para konsumen pada waktu dan tempat yang dipilih oleh konsumen, contohnya adalah seseorang yang mengakses internet dari rumah.

Secara umum isi perjanjian WCT adalah sebagai berikut:

- 1) Perlindungan program komputer
- 2) Perlindungan kompilasi data dan pangkalan data (*database*)

- 3) Ketentuan tentang pengalihan hak bagi semua ciptaan
- 4) Hak komersial mengenai program komputer, karya sinematografi dan rekaman suara
- 5) Hak komunikasi dengan masyarakat luas (hak siar interaktif dan hak membuat ciptaan mudah diperoleh)
- 6) Perpanjangan jangka waktu perlindungan bagi foto (lebih dari 50 tahun setelah kematian)
- 7) Larangan mencabut perlindungan Hak Cipta, dan sebagainya; dan
- 8) Larangan mengubah hak mengelola informasi

Dengan berjalannya waktu dan adanya tuntutan dari masyarakat internasional, bahwa sebagai anggota WTO, Indonesia selain harus melindungi HKI warganegaranya juga dari negara-negara anggota WTO lainnya, hal ini berdasarkan prinsip nasional treatment. Oleh karena itu perlindungan Hak Cipta di Indonesia diatur dalam Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut: UUHC 2002), yang pengertian Hak Cipta diatur pada pasal 1 ayat (1) UUHC 2002, yaitu:

“Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.”

Suatu karya cipta harus terwujud dalam bentuk yang khas, Hak Cipta tidak memberikan perlindungan untuk ide atau gagasan, sebab ide belum memiliki wujud yang memungkinkan untuk dilihat,

didengar atau dibaca. Ciptaan yang dilindungi adalah suatu karya yang menunjukkan keaslian, artinya karya tersebut berasal dari kemampuan kreatifitas pikiran, imajinasi, kecekatan dan keterampilan atau keahlian pencipta itu sendiri, dengan kata lain suatu karya bukan hasil dari meniru atau menjiplak inspirasi, gagasan atau ide orang lain.

Pendaftaran Hak Cipta tidak diwajibkan oleh UUHC 2002, karena Hak Cipta telah diakui sejak suatu karya cipta dipublikasikan,⁵² namun jika pencipta ingin hasil karyanya tidak dilanggar oleh orang lain (dalam hal ini website), maka website tersebut harus dilindungi, perlindungan atas website akan didapatkan setelah pencipta melakukan pendaftaran dengan mengajukan permohonan pada Dirjen HKI. Pendaftaran Hak Cipta penting untuk keperluan pembuktian didepan pengadilan bila terjadi sengketa dikemudian hari.

Hak Cipta memberikan jangka waktu perlindungan terhadap ciptaan selama hidup pencipta dan akan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia. Dalam hal ciptaan yang dimiliki oleh 2 (dua) orang atau lebih, maka Hak Cipta berlaku selama hidup pencipta yang terlama hidupnya dan berlangsung sesudah pencipta yang terlama hidupnya tersebut meninggal dunia.⁵³

Kecuali untuk program komputer, sinematografi, fotografi,

⁵² Berdasarkan Penjelasan Pasal 35 ayat (4) UUHC 2002, yang menyatakan: Pendaftaran Ciptaan bukan merupakan suatu keharusan bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, dan timbulnya perlindungan suatu Ciptaan dimulai sejak Ciptaan itu ada atau terwujud dan bukan karena pendaftaran. Hal ini berarti suatu Ciptaan baik yang terdaftar maupun tidak terdaftar tetap dilindungi.

⁵³ Berdasarkan Pasal 29 UUHC 2002

database, dan karya hasil pengalihwujudan berlaku 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali ciptaan diumumkan.⁵⁴

Konsep perlindungan hak dalam hak cipta dapat diuraikan sebagai berikut:

1. Hak Eksklusif

Hak eksklusif adalah bahwa hanya si pencipta atau pemegang hak cipta lah yang bebas melaksanakan hak cipta tersebut, sementara orang atau pihak lain dilarang melaksanakan hak cipta tersebut tanpa persetujuan pemegang hak cipta. Konsep tersebut juga berlaku di Indonesia. Di Indonesia, hak eksklusif pemegang hak cipta termasuk kegiatan menterjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengkomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apapun.

Beberapa hak eksklusif yang umumnya diberikan kepada pemegang hak cipta adalah hak untuk:

- (1) membuat salinan atau reproduksi ciptaan dan menjual hasil salinan tersebut (termasuk, pada umumnya, salinan elektronik),
- (2) mengimpor dan mengekspor ciptaan,
- (3) menciptakan karya turunan atau derivatif atas ciptaan (mengadaptasi ciptaan),

⁵⁴ Berdasarkan Pasal 30 UUHC 2002

- (4) menampilkan atau memamerkan ciptaan di depan umum,
- (5) menjual atau mengalihkan hak eksklusif tersebut kepada orang atau pihak lain.

2. Hak Ekonomi (*Economy Right*)

Hak ekonomi adalah hak yang di miliki oleh seorang pencipta untuk mendapatkan keuntungan atas ciptaannya. Hak ekonomi ini merupakan hak khusus bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dan memberi ijin untuk itu. Hak ekonomi ini dapat di alihkan kepada pihak lain. Hak ekonomi tersebut di antaranya adalah⁵⁵:

1) Hak Pengadaan Atas Ciptaan

Bentuk pengandaan atau perbanyakkan ini bisa dilakukan secara tradisional maupun melalui peralatan modern Hak pengandaan ini juga mencakup perubahan bentuk ciptaan satu keciptaan lainnya misalnya: karya tulis, rekaman musik, pertunjukan drama dan film.

2) Hak Adaptasi

Hak untuk mengadakan adaptasi, dapat berupa penerjemahan dari bahasa satu ke bahasa lainnya, aransemen musik, dramatisasi dari non dramatik, merubah menjadi cerita fiksi dari karangan non fiksi atau sebaliknya Hak ini diatur baik dalam konvensi berne maupun konfensi universal.

⁵⁵ Yusran Isnaini, Hak Cipta dan tantangannya di era cyberspace, Ghalia Indonesia, Bogor, 2009, Hal 20

Karya cetak berupa buku, misalnya novel, mempunyai hak turunan (*derivative*) yaitu diantaranya hak film (*film rights*), hak dramatisasi (*dramatitation*), hak menyimpan dalam media elektronik (*electronic rights*). Hak film dan hak-hak dramatisasi adalah hak yang timbul bila si novel tersebut dirubah menjadi isi skenario film, atau skenario drama yang bisa berupa opera, balet maupun drama musikal.

3) Hak Distribusi

Hak distribusi adalah hak dimiliki pencipta untuk menyebarkan kepada masyarakat setiap hasil ciptaannya. Penyebaran tersebut dapat berupa bentuk penjualan, penyewaan, atau bentuk lain yang maksudnya agar ciptaan tersebut dikenal oleh masyarakat. Dalam hak ini termasuk pula bentuk dalam UU Hak Cipta 2002, disebut dengan pengumuman yaitu pembacaan penyuaran, penyiaran atau penyebaran sesuatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun dan dengan cara sedemikian rupa sehingga ciptaan dapat dibaca, di dengar atau di lihat oleh orang lain.

4) Hak Penampilan

Hak ini dimiliki para pemusik, dramawan, maupun seniman lainnya yang karyanya dapat terungkap dalam bentuk pertunjukan. Pengaturan tentang hak pertunjukan ini dikenal dalam konvensi Berne maupun konvensi universal bahkan diatur dalam sebuah konvensi yaitu konvensi roma.

3. Hak Moral (Moral Rights)

Hak moral adalah hak pencipta untuk mengklaim sebagai pencipta suatu ciptaan dan hak pencipta untuk mengajukan keberatan terhadap setiap perbuatan yang bermaksud mengubah, mengurangi atau menambah keaslian ciptaannya (*any mutilation or deformation or other modification or other derogatory action*) yang dapat meragukan kehormatan dan reputasi (*auther's honoror reputation*) hak-hak moral (*moral rights*) yang diberikan kepada seorang pencipta mempunyai kedudukan yang sejajar dengan hak-hak ekonomi (*economic rights*) yang dimiliki pencipta atas ciptaannya.

Menurut desbois dalam bukunya *Le Droit D Auteur* (1966) berpendapat bahwa sebagai suatu elektrin, hak moral seorang pencipta mengandung empat makna, yaitu :

- a. *Droit De publication*: hak untuk melakukan atau tidak melakukan pengumuman ciptaannya;
- b. *Droit De Repentier*: hak untuk melakukan perubahan - perubahan yang dianggap perlu atas ciptaannya dan hak untuk menarik dari peredaran atas ciptaan yang telah diumumkan;
- c. *Droit Au Respect*: hak untuk tidak menyetujui dilakukannya perubahan - perubahan atas ciptaannya oleh pihak lain
- d. *Droit A La Patemite*: hak untuk mencantumkan nama pencipta, hak untuk tidak menyetujui perubahan atas nama

pencipta yang akan dicantumkan dan hak untuk mengumumkan sebagai pencipta setiap waktu yang diinginkan.

4. Hak Terkait

Hak terkait adalah terminologi dalam hak cipta, yang digunakan sebagai kebalikan dari hak pencipta atau *authors' rights*. Terminologi *neighbouring rights* juga sama pengertiannya dengan hak terkait. Sampai saat ini belum ada definisi yang seragam tentang hak terkait, cakupan dari hak terkait juga sangat luas dan berbeda-beda di setiap negara. Hak dari penampil, produser rekaman, dan organisasi penyiaran tercakup dalam hak terkait ini dan disepakati secara internasional oleh "*the Rome Convention for the Protection of Performers, Producers of Phonograms and Broadcasting Organisations*" (Konvensi Roma) yang ditandatangani tahun 1961. Definisi praktis dari hak terkait adalah semua hak-hak yang tidak dicakup dalam *Berne Convention*.

Sebagai bagian dari Konvensi Roma, ada beberapa perjanjian yang dibuat untuk menjelaskan lebih lanjut dari perlindungan hak terkait:

- (1) *Convention for the Protection of Producers of Phonograms Against Unauthorized Duplication of Their Phonograms*
(Geneva Phonograms Convention, 1971)

- (2) *Convention Relating to the Distribution of Programme-Carrying Signals Transmitted by Satellite* (Brussels Convention, 1974)
- (3) *Treaty on Intellectual Property in Respect of Integrated Circuits* (IPIC Treaty, 1989)
- (4) *Agreement on Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPS, 1994)
- (5) *WIPO Performers and Phonograms Treaty* (WPPT, 1996)

Menurut UUHC, Hak Terkait mencakup:

- (1) Pelaku memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak, atau menyiarkan rekaman suara dan/atau gambar pertunjukannya.
- (2) Produser Rekaman Suara memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya memperbanyak dan/atau menyewakan Karya Rekaman suara atau rekaman bunyi.
- (3) Lembaga Penyiaran memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak, dan/atau menyiarkan ulang karya siarannya melalui transmisi dengan atau tanpa kabel, atau melalui sistem elektromagnetik lain.

5. Lisensi

Hak Cipta melindungi ekspresi ide dalam bentuk nyata (*tangible*) dan berlaku untuk karya sastra, software, lukisan, patung, dan benda-benda lain yang sifatnya nyata. Pemegang Hak Cipta bisa memberikan hak kepada orang lain sesuai dengan perjanjian yang dibuat antara para pihak. Ijin yang diberikan untuk menggunakan suatu karya yang dilindungi Hak Cipta disebut dengan lisensi. Lisensi pada umumnya diberikan dalam bentuk perjanjian tertulis.

Pengaturan mengenai perjanjian lisensi Hak Cipta ditentukan dalam Pasal 45 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002. Berdasarkan pasal tersebut, perjanjian lisensi hanya bersifat pemberian ijin atau hak yang dituangkan dalam akta perjanjian untuk dalam jangka waktu tertentu dan dengan syarat tertentu menikmati manfaat ekonomi suatu ciptaan yang dilindungi Hak Ciptaan.

Dan pada Pasal 47 Undang-undang Hak Cipta ditentukan bahwa perjanjian lisensi dilarang memuat ketentuan yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Perjanjian lisensi lazimnya tidak dibuat secara khusus, artinya pemegang Hak Cipta tetap dapat melaksanakan Hak Ciptaannya atau memberikan lisensi yang sama kepada pihak ketiga.

Perjanjian lisensi tersebut harus dicatatkan di kantor Hak Cipta sehingga dapat berlaku bagi pihak ketiga.

Perjanjian Lisensi yang sering digunakan oleh berbagai Negara, adalah :

a. Lisensi Wajib

Yaitu lisensi yang didasarkan pada pengaturan pejabat pemerintah. Bentuk lisensi ini jarang dipergunakan.

b. Lisensi karena Permufakatan

Seseorang atau badan hukum yang menerima lisensi dapat memberikan lisensi yang dimilikinya kepada pihak lain dengan sepengetahuan pihak penciptanya berdasarkan suatu kontrak tertentu.

Perjanjian lisensi Hak Cipta atas perangkat lunak komputer (software) juga memperhatikan segala ketentuan yang ada di dalamnya beserta ketentuan-ketentuan tambahan di luar perjanjian tersebut yang telah dan akan dibuat. Lisensi pengumuman software komputer diberikan oleh pencipta software komputer tersebut dalam bentuk sertifikat lisensi pengumuman program komputer yang merupakan bagian yang tak terpisahkan dengan perjanjian tersebut.

Lisensi pengumuman software komputer yang diberikan oleh pencipta program komputer kepada pemakai software komputer (user) berlaku tanpa hak substitusi (tidak dapat dialihkan oleh pihak manapun).

2.3.2. Pelanggaran Hak Cipta

Pelanggaran hak cipta adalah perbuatan yang melanggar hak eksklusif dari pencipta atau pemegang hak cipta, pelanggaran terjadi jika suatu tindakan yang seharusnya mendapatkan izin terlebih dahulu dari pencipta atau pemegang hak cipta, namun izin tersebut tidak pernah diberikan sebagai contoh pelanggaran Hak Cipta yang terjadi antara lain pembajakan, peniruan atau plagiarisme, dan pelanggaran terhadap lisensi.

Pembajakan adalah tindakan menggandakan hasil karya cipta untuk tujuan komersil, berbeda dengan plagiarisme, plagiarisme merupakan tindakan menggandakan ciptaan dengan mengakui bahwa ciptaan tersebut milik pihak yang menggandakan. Penggunaan Hak Cipta tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta tidak hanya melanggar hak ekonomi tetapi juga hak moral

Peniruan sebuah website dapat terjadi bila ada dua buah website yang sama baik secara keseluruhan maupun sebagian. Peniruan sebuah website dapat meliputi desain, tampilan atau *look and feel* serta isi atau materi yang terdapat dalam website tersebut. Berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia, kata “plagiarisme” mempunyai arti penjiplakan yang melanggar Hak Cipta.⁵⁶ Plagiat dapat diartikan sebagai mengambil atau meniru karya orang lain, lalu mengakuinya sebagai karya sendiri. Meniru karya orang lain tanpa mencantumkan sumber aslinya, sama saja dengan

⁵⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Departemen Pendidikan Nasional, Balai Pustaka, Jakarta, 2007, hal: 881

mengakui karya orang lain sebagai karya sendiri. Plagiat bisa terjadi dalam dengan 5 cara:⁵⁷

a. Dengan cara menyalin (*Copy and Paste plagiarism*)

Plagiasi ini dilakukan dengan cara menyalin sebagian atau keseluruhan tulisan. Sebagian dalam hal ini batasannya adalah kalimat. Satu kalimat saja disalin tanpa penggantian apapun, maka sudah masuk dalam kelompok plagiat *copy + paste*.

b. Dengan cara mengganti kata (*word switching plagiarism*)

Plagiasi dilakukan dengan hanya mengganti kata-kata yang ada dalam tulisan sumber dengan kata lain yang memiliki makna sama.

c. Dengan cara meniru gaya (*style plagiarism*)

Mengambil informasi dari suatu sumber, meskipun tidak melakukan jenis pertama dan kedua diatas, tetapi menggunakan gaya penulisan: plot dan struktur tulisan yang sama persis dengan sumbernya, ini masih dianggap sebagai plagiat juga.

d. Dengan Metafora (*metaphor plagiarism*)

Setiap penulis memiliki gaya berbeda di dalam membuat metafora atau cara menganalogikan suatu masalah atau fenomena. Menulis topik yang sama, lalu menggunakan gaya metafora yang sama persis seperti sumbernya, dianggap sebagai plagiat.

e. Dengan meniru ide (*idea plagiarism*)

Mengambil ide orang lain dan mengakuinya sebagai ide sendiripun bisa disebut plagiat. Jenis plagiasi ini sering terjadi akibat kesulitan

⁵⁷ <http://media.kompasiana.com/new-media/2011/01/13/copas-terjemahan-plagiat-dan-copyright/> , diunduh pada 19 Juli 2011

membedakan antara ‘solusi kreatif’ dengan ‘solusi umum atau solusi yang sudah menjadi khasanah publik (*public heritage*)’.

Suatu tindakan peniruan tidak bisa dikatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta bila telah mendapatkan izin dari pemegang Hak Cipta, atau dengan mencantumkan sumber karya tersebut, sehingga suatu perbuatan dapat dikatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta apabila perbuatan tersebut melanggar hak moral serta hak ekonomi dari Pencipta maupun Pemegang Hak Cipta.

2.3.3. Pembatasan Hak Cipta

Hak Cipta mengenal doktrin Fair Use. Fair use adalah pembatasan yang beralasan mengenai penggunaan karya cipta tanpa ijin pencipta, seperti : mengutip dari buku dalam review buku atau menggunakan bagian dari buku tersebut untuk kepentingan parodi.⁵⁸ Berdasarkan pengertian tersebut, dapat dikatakan fair use adalah doktrin atau prinsip yang memperbolehkan pihak lain untuk menggunakan kreasi Hak Cipta tertentu untuk kepentingan atau tujuan yang spesifik.

Doktrin fair use di Indonesia diatur pada bagian V “Pembatasan Hak Cipta” Pasal 14 sampai dengan Pasal 18 Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002.⁵⁹ Berdasarkan Pasal 15 Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 menggunakan kreasi tertentu tidak dinyatakan sebagai sebuah pelanggaran terhadap Hak Cipta selama sumber kreasi tersebut disebutkan secara jelas dan hal tersebut hanya

⁵⁸ *Black Law Dictionary Third Pocket Edition 279* (Thomson West.2001)

⁵⁹ Pan Muhammad Faiz, “*Legal Doctrine of Fair Dealing in Various Countries*”, <http://faizlawjournal.blogspot.com/2006/10/fair-dealing.html>, diunduh pada 10 Desember 2011

digunakan terbatas untuk tujuan yang tidak menghasilkan profit atau komersial, termasuk kegiatan sosial, seperti pendidikan dan pengetahuan, penelitian dan pengembangan.⁶⁰

Pada Pasal 15 Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 menyatakan bahwa tindakan fair use diperbolehkan selama tidak merugikan kepentingan wajar dari pencipta. Kepentingan wajar dari pencipta berarti keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu ciptaan.

Tindakan pengguna karya cipta dapat dikategorikan sebagai fair use jika bersifat *non-profit*, *edukatif*, penelitian dan kepentingan pengembangan. Untuk tujuan pendidikan dan penelitian yang berkaitan dengan literatur, sumber asli harus dicantumkan dengan jelas diikuti dengan kutipan lengkap. Dengan kata lain, kita paling tidak harus menyebutkan nama pencipta, judul nama dari karya cipta dan nama penerbit. Selain hal tersebut, pemilik program komputer diperbolehkan untuk membuat *copy* atau salinan *copy* orisinal dari program komputer miliknya dengan tujuan sebagai duplikat atau *back up*.

yang diatur dalam pasal 15 UUHC 2002 yang berbunyi:

Dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta:

- a. penggunaan Ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta;*
- b. pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan pembelaan di dalam atau di luar Pengadilan;*
- c. pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan:*

⁶⁰ [html www.wipo.int/tk/en//laws/pdf/indonesia_copyright.pdf](http://www.wipo.int/tk/en//laws/pdf/indonesia_copyright.pdf), diunduh pada 10 Desember 2011

- (i) *ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau*
- (ii) *pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta.*
- d. *Perbanyakkan suatu Ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dalam huruf braille guna keperluan para tunanetra, kecuali jika Perbanyakkan itu bersifat komersial;*
- e. *Perbanyakkan suatu Ciptaan selain Program Komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apa pun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktivitasnya;*
- f. *perubahan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis atas karya arsitektur, seperti Ciptaan bangunan;*
- g. *pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.*

Sebagai perbandingan pengaturan fair use, dapat dilihat di Amerika Serikat, Doktrin fair use diatur dalam 17 U.S.C Section 107. Pada pembukaan *section* ini, Undang-undang menekankan bahwa : “fair use menyalin dengan “tujuan seperti kritikan, komentar, laporan berita, kegiatan belajar mengajar (termasuk penggunaan salinan materi untuk keperluan kelas), beasiswa, atau penelitian bukanlah suatu pelanggaran terhadap Hak Cipta.”⁶¹ Pada dasarnya, hampir semua analisis doktrin fair use dibagi menjadi dua kategori, yaitu komentar dan kritik atau *parody*.⁶² Empat faktor pada undang-undang ini yang digunakan sebagai pedoman adalah sebagai berikut :⁶³

1. Tujuan dan karakter penggunaan (*The purpose and character of the use*)

⁶¹ 17 U.S.C. Section 107, <http://www.law.cornell.edu/U.S.code/17/107.shtml>, diunduh pada 10 Desember 2011

⁶² *ibid*

⁶³ *ibid*

untuk mengevaluasi efek dari faktor pada fair use dengan teknologi, pengadilan harus mengevaluasi karakter komersial dan keaslian perubahan bentuknya. Isu umum yang terjadi pada dunia pendidikan adalah apakah materi yang digunakan mampu membantu untuk menciptakan sesuatu yang baru, atau apakah materi tersebut mampu menghasilkan salinan sesuatu yang karya cipta baru. Hal paling penting yang harus disadari adalah nilai dari karya cipta asli milik pencipta dan informasi yang ditambahkan. Hal ini berarti bahwa fair use terpenuhi jika faktor pertama, yaitu orang yang menggunakan karya cipta pencipta menambahkan suatu informasi baru dan memiliki perbedaan dengan karya asli pencipta sebelumnya.

2. Karakteristik Ciptaan atau Kenaturalan karya cipta (*the nature of the copyrighted work*)

Tidak seperti faktor pertama fair use, yang titik beratnya pada hal salinan atau karya cipta baru hasil dari penggunaan karya cipta asli. Faktor yang kedua ini menitik beratkan pada orisinalitas. Keaslian dari karya cipta memiliki argumen kuat menggunakan doktrin fair use bila si pengguna menggunakan karya yang telah dipublikasikan atau karya faktual daripada karya yang belum dipublikasikan atau karya fiksi. Hal ini beralasan sebab orisinalitas penulis memiliki hak untuk mengontrol penampilan publik pertama kalinya lewat ekspresi.

3. Jumlah dan porsi substansi isi yang digunakan (*the amount and substantiality of the portion used in relation to the copyrighted work as a whole*)

Alat yang digunakan untuk memutuskan berapa banyak jumlah dan substansi yang digunakan adalah “makin sedikit apa yang diambil, makin besar pula perbuatan tersebut berada pada kategori doktrin fair use”. Ini berarti makin sedikit materi yang diambil makin besar kemungkinan bahwa perbuatan tersebut termasuk doktrin fair use dan bukan pelanggaran Hak Cipta. Bagaimanapun, doktrin ini tidak akan berlaku jika porsi yang diambil adalah bagian yang paling penting dari suatu karya cipta.

4. Efek dari penggunaan karya cipta tersebut terhadap pasar (*the effect of the use upon the potential market for or value of the copyrighted work*)
Faktor keempat ini berhubungan dengan potensi pemasaran atas barang yang diciptakan menggunakan tindakan fair use. Faktor keempat ini bertujuan untuk mengevaluasi potensi pasar atas karya cipta baru yang dihasilkan tersebut.

Apabila keempat faktor tersebut terpenuhi dalam pemakaian ciptaan, maka tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta apabila sumbernya disebut atau dicantumkan dengan jelas dan hal itu dilakukan terbatas untuk kegiatan yang bersifat non-komersial termasuk untuk kegiatan sosial, misalnya, kegiatan dalam lingkup pendidikan dan ilmu pengetahuan, kegiatan penelitian dan pengembangan, dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari penciptanya

Disamping mengatur tentang hak-hak yang didapat oleh pencipta, Undang-undang Hak Cipta juga mengatur tentang kewajiban Pencipta dalam hal penyebaran pengetahuan untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan serta kegiatan penelitian dan pengembangan terhadap

Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra, sesuai dengan Pasal 16 Undang-undang Hak Cipta.⁶⁴

Selain itu, untuk melindungi kepentingan masyarakat suatu Ciptaan tidak boleh bertentangan dengan kebijaksanaan pemerintah dibidang agama, pertahanan dan keamanan Negara, kesusilaan, serta ketertiban umum, hal ini sesuai dengan Pasal 17 Undang-undang Hak Cipta.⁶⁵

2.3.4. Yurisdiksi

Pemanfaatan teknologi digital dilingkungan yang tidak mengenal batas yurisdiksi serta penggunaan internet oleh siapa saja dan kapan saja diseluruh dunia, mengakibatkan internet menjadi jaringan informasi dan komunikasi yang bersifat terbuka. Hal ini yang kemudian menjadi alasan bagi diperlukannya sebuah landasan untuk menentukan hukum yang digunakan, guna menangani kasus atau sengketa hukum yang terjadi.

⁶⁴ Pasal 16 ayat (1) UUHC mengatur:

Untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, serta kegiatan penelitian dan pengembangan, terhadap Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra, Menteri setelah mendengar pertimbangan Dewan Hak Cipta dapat:

- a. mewajibkan Pemegang Hak Cipta untuk melaksanakan sendiri penerjemahan dan/atau Perbanyak Ciptaan tersebut di wilayah Negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan;
- b. mewajibkan Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk menerjemahkan dan/atau memperbanyak Ciptaan tersebut di wilayah Negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan dalam hal Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan tidak melaksanakan sendiri atau melaksanakan sendiri kewajiban sebagaimana dimaksud dalam huruf a;
- c. menunjuk pihak lain untuk melakukan penerjemahan dan/atau Perbanyak Ciptaan tersebut dalam hal Pemegang Hak Cipta tidak melaksanakan kewajiban sebagaimana dimaksud dalam huruf b.

⁶⁵ Pasal 17 UUHC menyatakan: Pemerintah melarang Pengumuman setiap Ciptaan yang bertentangan dengan kebijaksanaan Pemerintah di bidang agama, pertahanan dan keamanan Negara, kesusilaan, serta ketertiban umum setelah mendengar pertimbangan Dewan Hak Cipta.

Berdasarkan kamus besar Bahasa Indonesia, Yurisdiksi mempunyai arti:⁶⁶

1. Kekuasaan untuk mengadili; lingkup kuasa kehakiman; peradilan;
2. Lingkungan hak dan kewajiban, serta tanggung jawab di suatu wilayah atau lingkungan kerja tertentu; kekuasaan hukum.

Dalam kaitannya dengan penentuan hukum yang berlaku, dikenal beberapa asas yang biasa digunakan, yaitu sebagai berikut:⁶⁷

a. Asas *subjective territoriality*

Asas ini menekankan bahwa keberlakuan hukum ditentukan berdasarkan tempat perbuatan dilakukan dan penyelesaian tindak pidananya dilakukan dinegara lain.

b. Asas *objective territoriality*

Asas ini menyatakan bahwa hukum yang berlaku adalah hukum dimana akibat utama perbuatan itu terjadi dan memberikan dampak yang sangat merugikan bagi negara yang bersangkutan.

c. Asas *nationality*

Asas ini menentukan bahwa negara mempunyai yurisdiksi untuk menentukan hukum berdasarkan kewarganegaraan pelaku.

d. Asas *passive nationality*

Asas ini menekankan yurisdiksi berdasarkan kewarganegaraan korban

e. Asas *protective principle*

Asas ini yang menyatakan berlakunya hukum didasarkan atas keinginan negara untuk melindungi kepentingan negara dari kejahatan yang dilakukan di luar wilayahnya, yang umumnya digunakan apabila korban adalah negara atau pemerintah.

⁶⁶ Kamus Besar Bahasa Indonesia, Balai Pustaka, edisi ketiga, Jakarta, 2007, Hal 1278

⁶⁷ Yusran Isnaini, Op Cit, Hal: 47 - 48

f. Asas universality

Asas ini selayaknya memperoleh perhatian khusus terkait dengan penanganan hukum kasus-kasus di internet. Asas ini disebut juga sebagai “*universal interest jurisdiction*”. Pada mulanya, asas ini menentukan bahwa setia negara berhak untuk menangkap dan menghukum para pelaku pembajakan. Asas ini kemudian diperluas sehingga mencakup pula kejahatan terhadap kemanusiaan (*crimes against humanity*), misalnya penyiksaan, genosida, pembajakan udara, dan lain-lain. Meskipun dimasa kini asas yurisdiksi ini mungkin dikembangkan untuk internet piracy, seperti computer cracking, carding, hacking, viruses, dan lain lain. Namun, perlu dipertimbangkan bahwa penggunaan asas ini hanya diberlakukan untuk kejahatan yang sangat serius berdasarkan perkembangan hukum internasional.

Menurut prinsip umum hukum internasional yang telah mengakui bahwa pilihan yurisdiksi hukum pidana terhadap cyber crime yang bersifat transnasional merupakan wewenang negara locus delicti, yaitu dilihat dari sisi nasionalitas pelaku atau korban ditempat sarana teknologi komputer itu digunakan. Selain berdasarkan locus delicti, juga dapat digunakan prinsip yurisdiksi yang bersifat optional bahwa negara lain yang telah dirugikan karena kejahatan transnasional tersebut dapat mengajukan klaim yurisdiksi yang sama.

Di Indonesia, sejak diberlakukannya Undang-undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (UU ITE), yurisdiksi yang berlaku diterapkan untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum

sebagaimana telah diatur oleh UU ITE, baik yang berada diwilayah Indonesia maupun di luar Indonesia, yang memiliki akibat hukum di Indonesia dengan mengacu kepada prinsip universal interest jurisdiction.

Hal ini dinyatakan dalam pasal 2 UU ITE yaitu:

“Undang-undang ini berlaku untuk setiap orang yang melakukan perbuatan hukum sebagaimana diatur dalam undang-undang ini, baik yang berada di wilayah hukum Indonesia maupun diluar wilayah hukum Indonesia, yang memiliki akibat hukum diwilayah hukum Indonesia dan/atau diluar wilayah hukum Indonesia dan merugikan kepentingan Indonesia.”

Kemudian, Pasal 36 UU ITE menyatakan larangan terhadap 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. Kemudian, hal ini dipertegas dengan Pasal 37 UU ITE yang menyatakan bahwa siapapun yang melakukan perbuatan melanggar hukum sebagaimana dalam pasal 36 termasuk orang yang melaksanakan aksinya diluar wilayah Indonesia, dapat dikenakan sanksi menurut UU ITE selama perbuatan tersebut membawa kerugian terhadap sistem elektronik yang berada diwilayah yurisdiksi Indonesia.

Dalam hal sengketa yang terjadi, berkaitan dengan website, pada pasal 25 UU ITE, mengatur mengenai sistem elektronik atau dokumen elektronik yang merupakan karya intelektual dan dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual, pasal 25 UU ITE tersebut berbunyi sebagai berikut:

“Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai

*Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan.*⁶⁸

Pada Hak Cipta, pencipta mempunyai hak moral sehingga dapat menggugat atau menuntut seseorang yang telah melakukan pelanggaran atas ciptaannya tersebut, baik dengan melakukan peniruan atau dengan cara meniadakan nama pencipta yang tercantum pada ciptaannya atau mengganti atau mengubah judul ciptaan tanpa persetujuan pencipta sebenarnya. Oleh karena itu, UUHC memberikan hak menggugat kepada pencipta seperti yang diatur dalam pasal 55 UUHC yang berbunyi:

“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*

Berdasarkan ketentuan ini, pencipta mempunyai hak untuk menggugat atau menuntut seseorang yang meniru desain website, namun hukum Hak Cipta memperkenankan penggunaan ciptaan orang lain tanpa izin pencipta, asalkan penggunaannya dilakukan secara wajar berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan apabila terdapat pelanggaran baik terhadap desain website, apabila terjadi pelanggaran Hak Cipta maka prosedur penegakan hukum Hak Cipta harus dilakukan secara adil dan setara (fair and equitable) seperti yang ditetapkan TRIPs yang

⁶⁸ 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.

memungkinkan pemegang Hak Cipta untuk mengajukan gugatan perdata ke muka pengadilan niaga berdasarkan UUHC.

Berdasarkan UUHC, penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan dengan beberapa cara yaitu:

1. Penyelesaian sengketa melalui pengadilan, dengan cara:

- a. Gugatan ganti rugi melalui Pengadilan Niaga
- b. Pidana

2. Penyelesaian sengketa diluar pengadilan⁶⁹:

- a. Arbitrase
- b. Alternatif Penyelesaian Sengketa, antara lain⁷⁰:
 - (i) Negosiasi
 - (ii) Mediasi
 - (iii) Konsiliasi
 - (iv) Online Dispute Resolution (ODR)

1) Penyelesaian sengketa melalui pengadilan

1. Melalui Pengadilan Niaga

Tata cara gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga diatur dalam pasal 59 sampai dengan pasal 66 UUHC, namun dalam kasus pelanggaran hak cipta pada website sangat sulit diselesaikan melalui peradilan niaga, seperti yang telah disebutkan sebelumnya bahwa website memiliki karakteristik yang tidak mengenal batas negara secara nyata, sehingga yurisdiksi antara dua belah pihak

⁶⁹ Pasal 65 UUHC: selain penyelesaian sengketa sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55 dan Pasal 56, para pihak dapat menyelesaikan perselisihan tersebut melalui arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa.

⁷⁰ Penjelasan pasal 65 UUHC: yang dimaksud dengan alternatif penyelesaian sengketa adalah negosiasi, mediasi, konsiliasi, dan cara lain yang dipilih oleh para pihak sesuai dengan Undang-undang yang berlaku.

yang bersengketa bisa berbeda dan UUHC membatasi keberlakukannya pada semua ciptaan warga negara, penduduk dan badan hukum Indonesia; semua ciptaan bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia dan bukan badan hukum Indonesia yang diumumkan untuk pertama kali di Indonesia; semua ciptaan bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia, dengan ketentuan: negaranya mempunyai perjanjian bilateral mengenai perlindungan Hak Cipta dengan Negara Republik Indonesia atau negaranya dan Negara Republik Indonesia merupakan pihak atau peserta dalam perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan Hak Cipta.

2. Pidana

Di dalam masalah yurisdiksi hukum pidana yang berkaitan dengan penyalahgunaan teknologi informasi yang berdampak pada aspek ekstrateritorial, sangat erat terkait dengan status hukum “pelaku” sesuai dengan ketentuan dalam pasal 55 Kitab Undang-undang Hukum Pidana, yang menyatakan:

(1) Dipidana sebagai pelaku tindak pidana:

- 1. mereka yang melakukan, yang menyuruh melakukan, dan yang turut serta melakukan perbuatan;*
- 2. mereka yang dengan memberi atau menjanjikan sesuatu dengan menyalahgunakan kekuasaan atau martabat, dengan kekerasan, ancaman atau penyesatan, atau dengan memberi kesempatan, sarana atau keterangan, sengaja menganjurkan orang lain supaya melakukan perbuatan.*

(2) Terhadap penganjur, hanya perbuatan yang sengaja dianjurkan sajalah yang diperhitungkan, beserta akibat-akibatnya.

Dan berlaku pula prinsip-prinsip yurisdiksi hukum pidana yang selama ini telah diakui dalam hukum pidana yang berlaku diseluruh negara.

UUHC mengatur mengenai ketentuan pidana terhadap tindak pidana dibidang Hak Cipta, yang diatur pada pasal 71 sampai dengan pasal 73 UUHC.

Oleh karena website hasil kreatifitas menggunakan program komputer, sehingga dalam hal terjadinya tindak pidana sehubungan dengan website maka dapat dikenakan Pasal 72 ayat

(3) yang berbunyi:

“Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/ atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).”

2) Penyelesaian sengketa diluar pengadilan

Adapun alternatif penyelesaian sengketa yang dapat dipilih oleh para pihak bila terjadinya pelanggaran terhadap Hak Cipta adalah sebagai berikut:

1. Arbitrase

Arbitrase adalah salah satu mekanisme alternatif penyelesaian sengketa dimana salah satu pihak atau lebih menyerahkan sengketanya dengan satu pihak lain kepada satu orang arbiter atau lebih, yang akan bertindak sebagai hakim atau peradilan swasta

yang akan mengeluarkan putusan final dan mengikat bagi para pihak.⁷¹

Kelebihan arbitrase dibandingkan dengan pengadilan umum yaitu berada pada sifat kerahasiaannya, karena dalam hal ini keputusan arbitrase tidak dipublikasikan. Pengaturan mengenai arbitrase di Indonesia secara khusus diatur dalam Undang-undang No. 30 tahun 1999 tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa. Pada Pasal 1 ayat (1) UU No. 30 tahun 1999 dinyatakan bahwa arbitrase adalah cara penyelesaian suatu sengketa perdata diluar pengadilan umum yang didasarkan pada perjanjian arbitrase yang dibuat secara tertulis oleh pihak yang bersengketa.

2. Alternatif Penyelesaian Sengketa, yaitu:

a. Negosiasi

Negosiasi adalah cara penyelesaian sengketa yang paling dasar dan yang paling tua digunakan oleh umat manusia.

Penyelesaian sengketa melalui negosiasi merupakan cara yang paling penting, hal ini karena para pihak yang bersengketa melakukan perundingan secara langsung, metode penyelesaian dengan cara negosiasi ini dilakukan tanpa adanya campur tangan dari pihak ketiga.

Kelemahan dari penggunaan cara ini adalah, apabila kedua pihak berada pada kedudukan yang tidak seimbang, misalnya salah satu pihak lebih kuat daripada pihak yang lainnya, maka

⁷¹ <http://dodiksetiawan.wordpress.com/2009/04/14/definisi-arbitrase/>, diunduh pada 19 Juli 2011

pihak yang kuat berada pada posisi untuk menekan pihak yang lainnya dalam menyelesaikan sengketa tersebut.

b. Mediasi

Mediasi merupakan proses penyelesaian sengketa secara damai yang dilakukan oleh para pihak yang bersengketa dengan melalui pihak ketiga. Pihak ketiga disebut sebagai mediator (yaitu seseorang atau pihak yang mengatur pertemuan antara dua pihak atau lebih yang bersengketa) untuk mencapai hasil akhir yang adil, tanpa membuang biaya yang terlalu besar akan tetapi tetap efektif dan putusan dapat diterima sepenuhnya oleh kedua belah pihak yang bersengketa secara sukarela. Yang dapat menjadi mediator adalah pihak-pihak yang dianggap netral terhadap para pihak yang bersengketa.

c. Konsiliasi

Konsiliasi adalah alternatif penyelesaian sengketa yang bersifat lebih formil daripada mediasi. Konsiliasi adalah suatu cara penyelesaian sengketa oleh pihak ketiga yang menggunakan suatu komisi yang dibentuk oleh para pihak, dimana keputusan komisi konsiliasi ini bersifat tidak mengikat bagi para pihak.

d. *Online Dispute Resolution (ODR)*⁷²

ODR merupakan salah satu mekanisme alternatif penyelesaian sengketa yang dilakukan secara online atau para pihak yang

⁷² Bambang Sutyoso, Penyelesaian Sengketa Bisnis melalui online dispute resolution dan pemberlakukannya di Indonesia, *Mimbar Hukum*, vol 20, 2008

bersengketa langsung menyelesaikan sengketa yang ada dengan cara berhubungan secara langsung dengan media perantara internet. Penggunaan metode penyelesaian sengketa secara online ini sangatlah mirip dengan metode penyelesaian negosiasi dimana para pihak yang bersengketa berhubungan secara langsung; yang membedakan metode penyelesaian secara negosiasi dan ODR hanya media perantaranya saja, dimana ODR menggunakan media perantara internet yang memungkinkan menghubungkan para pihak menyelesaikan sengketa secara online.

2.4. Perlindungan Hak Cipta Pada Website

Ruang lingkup perlindungan Hak Cipta di Indonesia diatur dalam Pasal 12 ayat (1) UUHC 2002 sebagai berikut:

“Dalam undang-undang ini Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang mencakup:

- 1) *Buku, **program komputer**, pamflet, **perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan**, dan semua hasil karya tulis lain;*
- 2) *Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;*
- 3) *Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;*
- 4) *Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;*
- 5) *Drama, atau drama musikal, tari (koreografi), pewayangan dan pantomim;*
- 6) *Seni rupa dalam bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi seni pahat, seni patung, kolase dan seni terapan;*
- 7) *Arsitektur;*
- 8) *Peta;*
- 9) *Seni batik;*
- 10) *Fotografi;*
- 11) *Sinematografi;*
- 12) *Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, **database** dan karya lainnya dari hasil pengalihwujudan.”*

Berdasarkan Pasal 12 ayat (1) ini yang termasuk ciptaan pada website antara lain:

2.4.1. *Typographical Arrangement*

Typographical Arrangement (tata cara penyusunan suatu karya) diberikan perlindungan Hak Cipta berdasarkan Pasal 7 Undang-undang Hak Cipta, pemilik hak atas *typographical arrangement* atas suatu website (perancangan letak tulisan, icon, desain, gambar dalam website) diberikan pada orang yang merencangnya. Jadi, bila perancangan itu dilakukan oleh orang lain, maka orang itulah yang menjadi pemegang Hak Cipta atas *typographical arrangement* website tersebut, namun dalam hal perancangan website itu dilakukan sendiri oleh penyedia materi website, maka ia juga sebagai pemegang terhadap Hak Cipta atas *typographical arrangement* website tersebut. Hal ini penting, karena dalam hal perlindungan Hak Cipta terhadap materi website itu telah berakhir, masih ada kemungkinan bahwa perlindungan terhadap *typographical arrangement* itu belum berakhir, sehingga orang yang mengopi website itu masih dapat dikenakan tuntutan atas pelanggaran Hak Cipta.⁷³

Pada UUHC 2002 *typographical arrangement* disebut dalam Pasal 12 ayat (1) yaitu mengenai Ciptaan yang dilindungi, dikategorikan sebagai perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan. Yang dimaksud dengan perwajahan karya tulis dalam UUHC 2002 adalah karya cipta yang lazim dikenal dengan "*typographical arrangement*", yaitu aspek seni pada susunan dan bentuk penulisan karya tulis. Hal ini

⁷³ Edmon Makarim, Op Cit, hal: 272

mencakup antara lain format, hiasan, warna dan susunan atau tata letak huruf indah yang secara keseluruhan menampilkan wujud yang khas.⁷⁴

2.4.2. Program Komputer

Program komputer diartikan sebagai rangkaian instruksi dalam bahasa yang dipahami oleh komputer yang disusun sedemikian rupa sehingga menghasilkan sebuah pengertian proses, sesuai dengan tujuannya. Dengan demikian, pembuatan sebuah program tidak hanya berupa pemahaman mengenai kaidah-kaidah bahasa komputer tertentu, tetapi juga memahami kebutuhan proses seperti apa nantinya program tersebut.

Dalam ekonomi global berbasis pengetahuan, komputer teknologi merupakan persyaratan penting untuk mengakses dan menggunakan informasi, mempercepat transfer teknologi dan mendorong pertumbuhan produktivitas. Pada saat yang sama waktu, komputer produk perangkat lunak yang mungkin yang paling berat dilindungi dari semua bentuk berbasis pengetahuan produk. Berdasarkan Perjanjian TRIPS, program komputer sekarang memenuhi syarat untuk perlindungan Hak Cipta sama seperti setiap karya sastra lain, serta untuk bentuk lain perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, termasuk dengan paten di beberapa negara, seperti Amerika Serikat. TRIPs *Agreement* pada *Article 10*, menyebutkan sebagai berikut:

⁷⁴ Penjelasan Pasal 12 Ayat (1) Huruf a UUHC 2002

“Computer programs, whether in source or object code, shall be protected as literary works under the Berne Convention (1971).”

Program komputer juga diatur dalam WIPO *Copyright Treaty* pada Article 4 sebagai berikut:

“Computer programs are protected as literary works within the meaning of Article 2 of The Berne Convention. Such protection applies to computer programs, whatever may be the mode or form of their expression.”

Salah satu tujuan perlindungan Hak Cipta pada program komputer adalah untuk mencegah pihak lain memanfaatkan karya tersebut secara tidak sah atau tanpa hak untuk tujuan komersil. Tindakan pelanggaran ini biasanya dikenal dengan pembajakan Hak Cipta. Pembajakan Hak Cipta atas program komputer pada kenyataannya secara sadar maupun tidak sadar telah dilakukan oleh banyak pihak.

Secara nasional, pengertian program komputer diatur dalam pasal 1 angka 9 UUHC, dimana program komputer sebagai hasil pemikiran intelektual dari pembuat program adalah diakui sebagai suatu karya cipta, yaitu karya dari perwujudan cipta, rasa dan karsanya. Hal inilah yang dilindungi oleh hukum. Obyek perlindungan sebuah program komputer adalah serangkaian kode yang mengisi instruksi. Instruksi-instruksi dan bahasa yang tertulis ini dirancang untuk mengatur *microprocessor* agar dapat melakukan tugas-tugas sederhana yang dikehendaki secara tahap demi tahap serta untuk menghasilkan hasil yang diinginkan. Dalam instruksi inilah terlihat ekspresi dari si pembuat program atau pencipta.⁷⁵

⁷⁵ Edmon Makarim, Op Cit, hal 256

Berdasarkan kriteria tertentu, terdapat berbagai klasifikasi program komputer atau *software* berdasarkan kepemilikan yang diantaranya adalah sebagai berikut⁷⁶:

a. *Freeware*

Program ini gratis, dengan kata lain untuk mendapatkannya tidak perlu membeli dari pembuat program. Program ini biasanya dikembangkan oleh para *hobbies* atau peneliti. Biasanya syarat untuk menggunakan program ini adalah tidak digunakan untuk tujuan komersial atau hanya untuk tujuan pendidikan

b. *Shareware*

Program jenis ini saat ini banyak digunakan orang, karena mempunyai cara pembayaran yang unik. Dengan program ini kita dapat menggandakan (*copy*) program dan menggunakannya dengan bebas. Bila kita puas dan memutuskan untuk terus menggunakan program tersebut, kita harus membayar ke perusahaan pembuat program. Hal ini dikenal dengan istilah program *try and buy*. Setelah membayar program ini, perusahaan pembuat program akan mengirimkan manual dan *upgrade*. Program seperti ini bebas untuk di *copy* dan disebarakan sehingga bisa didapat dengan membeli CD-ROM atau melalui internet. Beberapa program yang tergolong jenis ini diantaranya adalah Netscape, SIMTEL dan CICA. Namun walaupun kita telah membeli CD-ROM yang berisi kumpulan program *shareware* tersebut, tetapi sebenarnya kita belum membayar program, hanya

⁷⁶ Yusran Isnaini, Op Cit, hal 32 - 33

membeli CD-ROM saja. Banyak pembuat program membatasinya dengan menggunakan tanggal. Jadi bila pengguna telah mencoba lebih dari batas yang ditentukan, maka program tersebut tidak akan berfungsi. Pada program jenis ini diharapkan kesadaran dari pengguna karena pada kenyataannya banyak program yang tetapi dapat dipakai walaupun pengguna tidak membayarnya.

c. *Commercial ware*

Program jenis ini merupakan program yang biasa diperjualbelikan. Sebelum menggunakannya, kita harus membeli program ini. Pada saat kita membeli program atau CD-ROM-nya berarti kita telah membeli program untuk jumlah pengguna tunggal atau jumlah yang telah ditentukan. Namun, untuk kebutuhan yang banyak, beberapa perusahaan pembuat program jenis ini memberikan *on site license*, yaitu lisensi untuk memperbanyak program bagi pihak yang membeli program tersebut.

Program komputer atau *software* yang didapatkan dipasaran adalah *software* yang *source code* atau kode sumbernya tidak dibuka atau tidak diberikan kepada pembeli *software*, *software* ini disebut juga dengan *proprietary software*, namun *software* jenis ini mempunyai banyak kekurangan, selain harganya yang mahal, penggunaanya juga tidak dapat melakukan perbaikan apabila terjadi kerusakan pada *software*, hal ini karena pembeli tidak memiliki *source code* yang merupakan rangkaian instruksi yang berisi perintah-perintah tentang hal-hak yang harus dilakukan oleh komputer.⁷⁷

⁷⁷ Edmon Makarim, Op Cit, hal 283

Open Source Software adalah istilah yang digunakan untuk software yang membuka atau membebaskan source code-nya untuk dilihat oleh orang lain dan membiarkan orang lain mengetahui cara kerja software tersebut dan sekaligus memperbaiki kelemahan-kelemahan yang ada pada software tersebut. Salah satu keunggulan Open Source adalah Software tersebut dapat diperoleh dan digunakan secara gratis tanpa perlu membayar lisensi. Biasanya software ini bisa didapat di internet.

Dengan pola open source software, seseorang bisa membuat dan mengembangkan free software. Software ini dapat digunakan tanpa perlu membayar lisensi atau hak cipta karena memang dikembangkan dengan pola open source. Jadi, dengan pola open source, seseorang dapat mengembangkan software dan mempublikasikannya dengan bebas melalui internet.⁷⁸

Deborah F. Buckman dalam artikel yang berjudul “copyright protection of computer programs” menyatakan bahwa:

“copyright protection subsist, in original works of authorship fixed in any tangible medium of expression, now known or later developed, from which they can be perceived, reproduced, or otherwise communicated, either directly or with the aid of a machine or device.”⁷⁹

Berdasarkan pada pernyataan tersebut dapat ditarik kesimpulan bahwa suatu Hak Cipta dapat melindungi suatu karya cipta yang diciptakan dengan bantuan alat ataupun mesin. Oleh karena itu maka suatu karya cipta pada website dapat dilindungi berdasarkan ketentuan Hak Cipta,

⁷⁸ <http://zerovirez.blogspot.com/2008/10/pengertian-open-source.html>, diunduh pada 19 Juli 2011

⁷⁹ Deborah F. Buckman, J.D., “Copyright Protection of Computer Programs”, www.westlaw.com diunduh pada 19 Juli 2011

walaupun dalam proses pembuatan website dilakukan dengan bantuan media komputer.

2.4.3. *Database*

Database adalah kumpulan data yang disusun secara sistematis untuk memudahkan dan efisien pengambilan informasi. Dalam Hal ini *database* harus dibedakan dari sebuah sistem basis data (kadang dikenal sebagai *database* sistem manajemen) yang merupakan program perangkat lunak atau komputer yang mengelola *database*. Merupakan perbedaan penting untuk diingat ketika mempertimbangkan apa yang dilindungi dalam *database*. berarti penyajian informasi, pengetahuan, fakta, konsep atau instruksi dalam teks, gambar, audio, video yang sedang diolah atau telah disusun secara formal dan telah diproduksi oleh komputer, sistem komputer atau komputer *network*. Sebuah *database* umumnya dapat dilihat sebagai kumpulan catatan, masing-masing yang berisi bidang satu atau lebih (yaitu, potongan data) tentang beberapa entitas (misalnya, objek), seperti orang, organisasi, kota, produk, karya seni, resep, kimia, atau urutan DNA. Sebagai contoh, kolom untuk *database* yang adalah tentang orang yang bekerja untuk pesan tertentu perusahaan mungkin termasuk nama ,nomor identifikasi karyawan, alamat, telepon nomor, tanggal mulai kerja, posisi dan gaji untuk setiap pekerja.

Pada perspektif Hak Cipta, *database* merupakan istilah yang digunakan untuk menggambarkan sebuah kompilasi karya, data atau lainnya bahan (koleksi yaitu fakta-fakta) yang disusun secara

sistematis atau dengan prinsip-prinsip logis cara metodis. Dengan kata lain, memerintahkan dibentuk oleh kompilator. Pada prinsipnya, fakta sendiri tidak dapat dilindungi tetapi urutan dan organisasi bisa, jika mereka menunjukkan tingkat tertentu dari kreativitas di pihak penulis. Ketika mengacu ke *database* itu perlu untuk membedakan antara kreatif dan non-kreatif *database* karena masing-masing ditangani sesuai dengan yang berbeda dari peraturan menurut hukum Tuhan Atkinson, untuk subsisten Hak Cipta, adalah perlu bahwa tenaga kerja, keterampilan dan modal harus dikeluarkan cukup untuk memberikan kepada produk beberapa kualitas atau karakter bahan baku yang tidak memiliki dan yang membedakan produk dari material. Seperti disebutkan di atas, basis data mengacu pada koleksi data, pekerjaan, informasi atau independen lain materi disusun secara sistematis atau metodis berikut beberapa Prinsip dasar penyusunan; *database* harus diberi perlindungan Hak Cipta bahkan jika mereka adalah kompilasi karya non-asli karena mereka adalah hasil dari keterampilan dan tenaga kerja dipekerjakan oleh penulis dalam menciptakan sesuatu. Dan dengan demikian, banyak negara telah memperlakukan *database* sebagai karya cipta dan perlindungan Hak Cipta telah dikeluarkan untuk *database*, asalkan, mereka original. *Database* telah diberikan perlindungan di bawah Undang-Undang Hak Cipta yang berbeda di bawah karya sastra.

2.4.4 Pemegang Hak Cipta Website

Pendaftaran Hak Cipta tidak disyaratkan bagi Pencipta untuk mendapatkan perlindungan, namun mendaftarkan akan lebih menguntungkan bagi pemegang Hak Cipta terutama dalam hal pembelaan apabila terjadi sengketa dikemudian hari. Sesuai dengan Pasal 37 ayat (1) UUHC, Hak Cipta yang didaftarkan akan dimuat di Daftar Umum Ciptaan di Direktorat Jenderal HKI dan Sertifikat Pendaftaran Hak Cipta dianggap sebagai alat bukti utama kepemilikan atas suatu ciptaan, sepanjang tidak ada pihak lain yang dapat membuktikan sebaliknya dimuka pengadilan.

Berdasarkan Pasal 1 ayat (2) UUHC 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, sedangkan Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai Pemilik Hak Cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut dari pihak yang menerima hak tersebut (Pasal 1 ayat (4) UUHC)

Sering kali terjadinya kesalahpahaman dalam hal kepemilikan Hak Cipta pada website, misalnya seseorang yang memesan website kepada seorang web developer menganggap bahwa dengan dibayarnya fee pembuatan website maka otomatis si pemesan yang menjadi pemegang hak cipta atas website. Hal

ini tergantung pada masing-masing kasus, UUHC telah mengatur mengenai pemegang hak cipta pada Pasal 6, 7 dan 8 UUHC sebagai berikut:

Pasal 6:

Jika suatu Ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh dua orang atau lebih, yang dianggap sebagai Pencipta ialah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh Ciptaan itu, atau dalam hal tidak ada orang tersebut, yang dianggap sebagai Pencipta adalah orang yang menghimpunnya dengan tidak mengurangi Hak Cipta masing-masing atas bagian Ciptaannya itu.

Website merupakan Ciptaan yang terdiri dari beberapa bagian yang biasanya diciptakan oleh dua orang atau lebih, yaitu desainer website yang bertugas untuk mendesain tampilan website, website programmer yang bertugas untuk menghadirkan sistem layanan dan fungsi-fungsi pada website dan administrator website yang bertugas memelihara website setelah website tersebut tampil di internet. Berdasarkan Pasal 6 UUHC, yang menjadi pemegang Hak Cipta adalah orang yang memimpin dan mengawasi pengerjaan website.

Berdasarkan Pasal 7:

Jika suatu Ciptaan yang dirancang seseorang diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, Penciptanya adalah orang yang merancang Ciptaan itu.

Dalam hal ini desainer website yang berhak atas Hak Cipta, karena programmer website dan administrator website hanya menjalankan konsep atau rancangan dari desainer. Dalam hal ini Undang undang menjelaskan bahwa rancangan yang

dimaksud adalah gagasan berupa gambar atau kata atau gabungan keduanya, yang akan diwujudkan dalam bentuk yang dikehendaki pemilik rancangan. Oleh karena itu, perancang disebut Pencipta, apabila rancangannya itu dikerjakan secara detail menurut desain yang sudah ditentukannya dan tidak sekedar gagasan atau ide saja. Yang dimaksud dengan di bawah pimpinan dan pengawasan adalah yang dilakukan dengan bimbingan, pengarahan, ataupun koreksi dari orang yang memiliki rancangan tersebut.

Berdasarkan Pasal 8:

- (1) Jika suatu Ciptaan dibuat dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaannya, Pemegang Hak Cipta adalah pihak yang untuk dan dalam dinasnya Ciptaan itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian lain antara kedua pihak dengan tidak mengurangi hak Pencipta apabila penggunaan Ciptaan itu diperluas sampai ke luar hubungan dinas.*
- (2) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berlaku pula bagi Ciptaan yang dibuat pihak lain berdasarkan pesanan yang dilakukan dalam hubungan dinas.*
- (3) Jika suatu Ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, pihak yang membuat karya cipta itu dianggap sebagai Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak.*

Pada pasal 8 ayat (1) dan (2) yang dimaksud dengan hubungan dinas adalah hubungan kepegawaian antara pegawai negeri dengan instansinya dan Ciptaan yang dibuat oleh seseorang berdasarkan pesanan dari instansi Pemerintah tetap dipegang oleh instansi Pemerintah tersebut selaku pemesan, kecuali diperjanjikan lain

Sedangkan pada Pasal 8 ayat (3) menjelaskan hubungan kerja atau berdasarkan pesanan di sini adalah Ciptaan yang dibuat atas dasar hubungan kerja di lembaga swasta atau atas dasar pesanan pihak lain. Pencipta dan pemegang Hak Cipta website menurut pasal ini adalah pihak yang membuat website.

Pada halaman website sebaiknya ditampilkan informasi kepemilikan Hak Cipta seperti pada website Universitas Indonesia yang memampilkan "*Copyright © 2008-2012 Universitas Indonesia*" artinya pemegang Hak Cipta atas website tersebut adalah instansi Universitas Indonesia dan diperbaharui secara teratur dan berisi materi dari tahun yang berbeda yaitu dari tahun 2008 sampai dengan 2012.

BAB III

ANALISA YURIDIS TERHADAP PELANGGARAN HAK CIPTA PADA DESAIN WEBSITE

3.1. Studi Kasus Pada Pelanggaran Hak Cipta Terhadap Desain Website

Pada bab ini, penulis akan membahas dua contoh kasus pelanggaran Hak Cipta terhadap desain website jejaring sosial yang kedua kasus tersebut terjadi di Indonesia pada tahun 2011, yaitu:

3.1.1. Kontroversi Website Saling Sapa

Pada awal tahun 2011, Beberapa forum internet di Indonesia membahas sebuah website jejaring sosial dengan nama domain www.salingsapa.com atau dikenal dengan Saling Sapa yang dibangun oleh Muhammad Yahya Harlan, seorang siswa berumur 12 tahun, hal ini dikarenakan oleh adanya pemberitaan di media massa bahwa Yahya telah membuat *website* tersebut secara otodidak dan membutuhkan perjuangan keras dalam membuat situs jejaring sosial salingsapa dengan konsep syiar Islam itu. Dalam waktu seminggu setelah website tersebut dipublikasikan, website salingsapa sudah dikunjungi sekitar 700.000 kali dari seluruh dunia.⁸⁰ Namun kemudian kontroversipun merebak dimasyarakat karena ternyata diindikasikan *website* tersebut berasal dari sebuah *Content Management System* (CMS) sehingga ada yang mengatakan bahwa Muhammad Yahya Harlan telah melakukan plagiarisme.

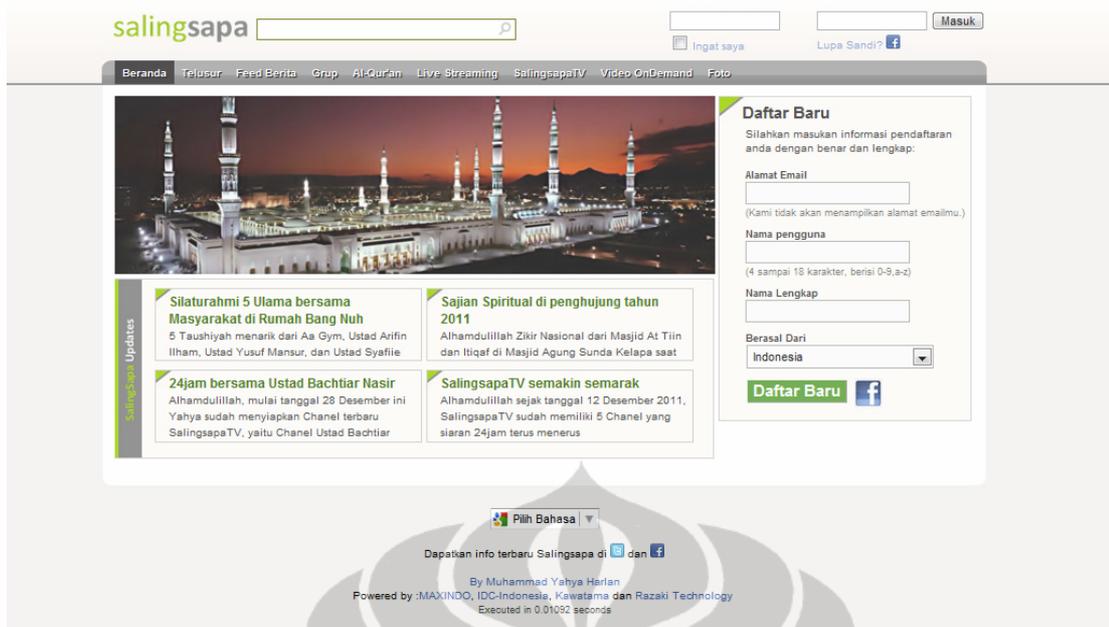
⁸⁰ Arief Pratama, <http://www.inilahjabar.com/read/detail/1230522/yahya-harlan-siswa-smp-pembuat-facebook-islami>, 11 Februari 2011, diunduh pada 19 Juli 2011

Para blogger yang merupakan para praktisi dan/atau pengamat dibidang Teknologi Informasi berpendapat bahwa Saling Sapa bukan buatan manual atau dibuat dari bahasa pemrograman *website* murni, karena terbuat dari CMS yang bernama Jcow, *Content Management System* dalam Bahasa Indonesia artinya Sistem Manajemen Konten. Maksudnya adalah sebuah sistem yang digunakan untuk mengatur isi *website* atau *blog* dengan baik dan mudah. CMS bersifat *open source*, sehingga semua orang bebas menggunakan, menyebarkan atau mengembangkan CMS tersebut yang umumnya pada segi keamanan dan kemudahan diperuntukkan agar CMS tersebut bisa berkembang lebih baik untuk digunakan.⁸¹

Jcow adalah sebuah CMS yang digunakan untuk membuat *website* bertema *social network* yang biasa disebut jejaring sosial seperti Friendster, Facebook dan lain-lain. CMS ini memudahkan untuk membuat situs jejaring sosial untuk organisasi maupun komunitas. Dengan menggunakan Jcow dalam pembuatan *website*, tidak perlu menguasai bahasa pemrograman web sehingga pembuatannya menjadi lebih mudah..⁸²

⁸¹ Mengenal Jcow <http://www.punyajimly.com/2011/03/mengenal-jcow.html>, diunduh pada 19 Juli 2011

⁸² ibid



Gambar 1. Tampilan halaman depan website SalingSapa terbaru (diambil pada 20 Januari 2012)

```

1 <!DOCTYPE html PUBLIC "-//W3C//DTD XHTML 1.0 Strict//EN" "http://www.w3.org/TR/xhtml1/DTD/xhtml1-strict.dtd">
2 <html xmlns="http://www.w3.org/1999/xhtml" xml:lang="en" lang="en">
3 <head>
4 <meta http-equiv="content-type" content="text/html; charset=UTF-8" />
5 <meta name="Generator" content="Jcow Social Networking Software. 4.2.1" /><style type="text/css" media="all">{
6 <style type="text/css" media="all">@import "http://www.salingsapa.com/themes/salingsapa/page.css";</style>
7 <link rel="shortcut icon" href="http://www.salingsapa.com/themes/salingsapa/ico.gif" type="image/x-icon" />
8
9 <base href="http://www.salingsapa.com/" />
10 <script type="text/javascript" src="http://www.salingsapa.com/js/common.js"></script>
11 <script type="text/javascript" src="http://ajax.googleapis.com/ajax/libs/jquery/1.4.3/jquery.min.js"></script>
12 <script type="text/javascript" src="http://www.salingsapa.com/js/jquery.form.js"></script>
13 <link href="http://www.salingsapa.com/js/lightbox/css/jquery.lightbox-0.5.css" media="screen" rel="stylesheet" />
14 <script src="http://www.salingsapa.com/js/lightbox/js/jquery.lightbox-0.5.js" type="text/javascript"></script>
15 <script>

```

Gambar 2. Source Code pada website SalingSapa terbaru (diambil pada 20 Januari 2012)

Setelah diketahui pembuatan website Saling sapa dengan menggunakan CMS dari Jcow, yang menjadi permasalahan berikutnya adalah mengenai lisensi. Jcow memberikan layanan CMS dengan 2 (dua) jenis lisensi yaitu:

(4) *Community Edition* yang ditujukan untuk pemula yang ketentuannya diatur oleh lisensi *open source* dalam *Common Public Attribution Licence* (CPAL),

(5) *Professional Edition*, yang ketentuannya diatur dalam *Commercial License*

Awalnya, pada website Saling Sapa, Yahya menghilangkan tulisan "*powered by jcow*" dan diganti dengan "*copyright by muhammad yahya harlan*".⁸³ Ketentuan pada Jcow tidak memperbolehkan pengguna CMS dengan *Community Edition* untuk menghilangkan tulisan "*powered by jcow*" pada website, sehingga disela-sela ramainya pembahasan mengenai website Saling Sapa ini, salah seorang blogger, Achmad Mardiansyah, berusaha untuk menghubungi pihak Jcow untuk mengklarifikasi apakah <http://salingsapa.com> melanggar *Common Public Attribution Licence* (CPAL) atau bahkan *Commercial Licence* yang tertera di halaman <http://jcow.net/licence> dengan cara mengirimkan email kepada sales@jcow.net, yang kemudian dari pihak Jcow memberikan balasan yang menyatakan bahwa <http://salingsapa.com> tidak mempunyai *Commercial Licence* dan secara melawan hukum menggunakan produk CMS mereka. Namun balasan dari pihak Jcow ini tidak sesuai dengan data

⁸³ Dapat dilihat dari gambar tampilan website Saling sapa yang terbaru, dimana tulisan "*copyright by muhammad yahya harlan*" telah diganti dengan "*by muhammad yahya harlan*", dan tetap tidak menampilkan "*powered by Jcow*" sedangkan bila kita lihat pada gambar 2 source code, menampilkan bahwa website dibangun dengan program Jcow *Social Networking Software*

yang ada di website Jcow itu sendiri yang menampilkan data bahwa <http://salingsapa.com> mempunyai Commercial License sehingga tidak melanggar *Commercial Licence* dari Jcow. Dan setelah di klarifikasi kembali kepada Jcow, diketahui ternyata terdapat kesalahan pada sistem internal Jcow sehingga Saling Sapa dianggap melanggar hukum atau ilegal, dan Jcow pun melakukan klarifikasi kembali pada e-mail yang menyatakan bahwasannya <http://salingsapa.com> "does have a commercial license" (mempunyai lisensi komersial) dari Jcow, yaitu sejak tanggal 28 November 2010. Dengan demikian keberadaan dan penggunaan CMS yang dipakai Salingsapa.com adalah sah dimata hukum karena memiliki *Commercial Licence*.

(1) Analisa Terhadap Hak Moral dan Hak Ekonomi

Mengenai hak ekonomi, Yahya telah memenuhi hak ekonomi Jcow yang merupakan pemilik hak dari CMS yang digunakan untuk membuat website saling sapa, karena telah terbukti saling sapa telah membeli lisensi Commercial License.

Namun yang harus diperhatikan pada masalah ini adalah mengenai hak moral, dengan menghilangkan tulisan "*powered by jcow*", secara tidak langsung pembuat website Saling sapa mengakui bahwa website tersebut merupakan ciptaanya secara keseluruhan.

Sedangkan dalam *Commercial Licence* terdapat klausul yang menyatakan "*Licensor is the sole owner of all intellectual property rights pertaining to the Licensed Software. Licensor reserves all rights not expressly granted herein.*" berdasarkan hal tersebut, dalam

lisensi komersial tidak berarti pengalihan seluruh hak si pencipta/pemegang hak cipta.

Walaupun pada *commercial licence* ketentuan tentang "*attribution*" tidak tegas dinyatakan boleh hilang atau diperkenankan untuk dihilangkan atau tidak disebutkan. Tetapi Undang-undang Hak Cipta pada Pasal 25 ayat (1) menyatakan secara tegas:

“Informasi elektronik tentang Informasi manajemen hak Pencipta tidak boleh ditiadakan atau diubah.”

Oleh karena itu sebagai penghargaan terhadap Jcow yang program atau *Content Management System/CMS*-nya digunakan untuk membangun website, sudah seharusnya Saling sapa mencantumkan tulisan "*powered by jcow*".

(2) Analisa Terhadap Pembatasan Hak Cipta

Apabila kasus ini dilihat dengan ketentuan pembatasan hak cipta pada UUHC, maka perlu diperhatikan kategori pengecualian berdasarkan UUHC adalah: *non-profit*, *edukatif*, penelitian dan kepentingan pengembangan, jika berkaitan dengan literatur, sumber asli harus dicantumkan

Pada website Saling sapa, kategori pencantumkan sumber asli, tidak terpenuhi, karena website terbentuk dari program komputer yang pada Konvensi Berne termasuk dalam literatur, dalam hal ini Saling sapa menggunakan CMS dari Jcow, namun ia tidak mencantumkan Jcow sebagai sumbernya.

Website Saling sapa merupakan website jejaring sosial, jika dilihat pada website tersebut, sampai saat ini yang digunakan sebagai wadah untuk bersosialisasi dan berdakwah secara online, maka disini tidak terlihat adanya unsur komersil dari pembuatan website ini.

Kategori lainnya yang termasuk dalam pembatasan Hak Cipta pada website Saling sapa adalah, kategori pendidikan, salah satu alasan website ini dibuat adalah untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan si Pembuatnya yaitu Muhammad Yahya Harlan yang masih duduk dibangku sekolah.

Sebagai perbandingan, dapat dipakai doktrin Fair Use yang diatur dalam 17 U.S.C Section 107:

1. Jika dilihat dari tujuan dan karakter penggunaan (*The purpose and character of the use*), pembuatan *website* Saling sapa tidak menghasilkan suatu karya cipta yang baru atau menambahkan informasi baru, sehingga dalam hal ini fair use tidak terpenuhi.
2. Mengenai kenaturalan karya cipta (*the nature of the copyrighted work*), secara *look and feel*, website Saling sapa mempunyai tampilan yang mirip dengan Facebook, hanya nuansa warnanya yang berbeda, namun peletakan tulisan, gambar dan lain sebagainya mirip, sehingga keaslian karya cipta tidak terpenuhi.
3. Dilihat dari jumlah dan porsi substansi isi yang digunakan (*the amount and substantiality of the portion used in relation to the copyrighted work as a whole*), materi yang diambil untuk membuat *website* ini hampir seluruhnya, karena dalam pembuatannya website Saling sapa menggunakan CMS Jcow.

4. Efek dari penggunaan karya cipta tersebut terhadap pasar (*the effect of the use upon the potential market for or value of the copyrighted work*), efeknya cukup besar, dapat dilihat dari banyaknya pengguna *website Saling sapa*.

(3) Analisa terhadap pelanggaran hak cipta

Asal mula kontroversi ini muncul dikarenakan adanya pemberitaan di media massa dimana seorang anak membuat *website Saling sapa*, dan anak tersebut diberi penghargaan atas ciptaannya tersebut, namun masyarakat, terutama pengamat dibidang teknologi informasi, yang menerima berita tersebut mencari tau kebenaran atas berita tersebut, dan ternyata *website* tersebut bukan murni ciptaan anak tersebut, ia hanya membuat *website* berdasarkan template yang tersedia dengan menggunakan CMS dari Jcow. Oleh karena itu dapat dilihat bahwa pengetahuan atas Hak Kekayaan Intelektual belum memasyarakat, sehingga terjadi kesalahpahaman antara media massa, masyarakat yang menerima berita dengan para praktisi yang mempunyai pemahaman mengenai HKI.

Selain mengenai kesalahpahaman mengenai karya cipta pada *website Saling Sapa*, ada pula kesalahan dalam pemberitaan bahwa *Salingsapa.com* akan dipatenkan, namun dilihat dari sisi HKI. Tidak jelas apa yang dimaksud “akan dipatenkan”, karena menurut Pada Undang-undang Nomor 14 tahun 2001 tentang Paten, Paten akan diberikan oleh Negara kepada Inventor atas hasil Invensinya di bidang teknologi.

Di dalam Pasal 2 Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001, ada 3 (tiga) syarat agar suatu invensi berikan Hak Paten, yaitu:

- (1) Paten diberikan untuk Invensi yang baru dan mengandung langkah inventif serta dapat diterapkan dalam industri.
- (2) Suatu Invensi mengandung langkah inventif jika Invensi tersebut bagi seseorang yang mempunyai keahlian tertentu di bidang teknik merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya.
- (3) Penilaian bahwa suatu Invensi merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya harus dilakukan dengan memperhatikan keahlian yang ada pada saat Permohonan diajukan atau yang telah ada pada saat diajukan permohonan pertama dalam hal Permohonan itu diajukan dengan Hak Prioritas.

Dari ketentuan diatas maka syarat untuk mendapatkan paten adalah bahwa merupakan penemuan baru, dapat diproduksi/diterapkan dalam industrial, dan merupakan sesuatu yang tidak terduga sebelumnya atau non obviuos.

Jika dilihat dari 3 (tiga) syarat untuk mendapatkan hak paten tersebut, maka website Saling Sapa tidak dapat diberikan Hak Paten dan tidak tepat menggunakan “powered by Muhammad Yahya Harlan” atau “Copyright by Muhamamd Yahya Harlan” karena salingsapa.com hanya mengembangkan suatu produk.

Pada akhirnya permasalahan website Saling Sapa tidak sampai menjadi sengketa hukum, hanya sebagai kontroversi karena pemberitaannya di media massa dianggap sebagai kebohongan

publik, namun apa yang telah diperdebatkan di forum-forum dapat diklarifikasi dan diselesaikan dengan baik sehingga permasalahan tersebut tidak menjadi perdebatan yang berkepanjangan.

Apabila Saling sapa ingin mendaftarkan websitenya sebagai Hak Kekayaan Intelektual, yang dapat dilakukan adalah pendaftaran atas merek yang didaftarkan yaitu Saling sapa sebagai nama domain, susunan bentuk huruf dan warna pada nama Saling sapa yang memiliki daya pembeda sebagai logo, serta warna yang menampilkan ciri khas.

3.1.2. Pelanggaran Hak Cipta Pada Blog “*Smells Like Facebook*”

Permasalahan ini terjadi ketika seorang blogger bernama Ainun Nazieb membuat blog pribadi yang beralamat di nazieb.com dan membuat tema blog bernama “*Smells Like Facebook*” yang mirip dengan tampilan Facebook versi pertama. Keisengan Nazieb dalam berkeaktifitas membuat Themes atau tema tersebut menarik perhatian kawan-kawannya sehingga Ainun pun membagikan “*Smells Like Facebook*” pada mereka yang memintanya.

Namun akibatnya, Nazieb mendapatkan somasi secara tertulis dari Facebook melalui pengacaranya. Perusahaan asal Amerika Serikat itu keberatan dengan tema blog "*Smells Like Facebook*" yang pernah dibuat Nazieb pada April 2009, karena sangat mirip dengan tampilan website Facebook.

Walaupun Nazieb mengakui tidak mempunyai motif untuk mencari keuntungan dalam membagikan template tersebut, namun

Facebook, sebagai pemilik Hak Cipta atas website merasa keberatan dengan tema blog “*Smells Like Facebook*” yang dibuat dan disebar oleh Nazieb.

Menanggapi kasus ini, seorang pengamat dari ICT Watch, Donny B.U, berpendapat:⁸⁴

"Ini soal kreativitas dia (Ainun), tapi bukan dalam kreativitas desain. Kreativitasnya dia itu soal coding dan template. Apakah motifnya soal bisnis atau bukan, itu (themes Ainun) tetap bisa dianggap pelanggaran terhadap hak cipta,"

Dari penjelasan tersebut, ada hal pokok yg dapat disimpulkan, bahwa setiap orang diperbolehkan untuk berkreatifitas, namun tetap harus memandang etika serta hukum yang berlaku. Kemahiran, kreatifitas, kecerdikan atau intelektualitas adalah hal yg sangat penting dalam hal apapun, termasuk dalam berekspresi didunia maya. Namun selayaknya tiap orang dapat mengerti etika dan mengetahui hukum agar apa yg dilakukan tidak menyalahi aturan. Facebook tidak akan serta merta melakukan tuntutan hukum tanpa alasan atau landasan hukum.

Kemiripan tampilan antara website Facebook dengan blog “*Smells Like Facebook*” dapat dilihat dari Gambar 3 dan Gambar 4 berikut ini:

⁸⁴<http://buka-rahasia.blogspot.com/2011/11/tentang-kasus-facebook-menuntut-ainun.html>, diunduh pada 20 November 2011



Gambar 3. Tampilan Blog “Smells Like Facebook”



Gambar 4. Tampilan Facebook

Menurut Edmon Makarim, sebagai mantan Staf Ahli Hukum Kementerian Komunikasi dan Informatika yang disampaikan kepada okezone.com:⁸⁵

"Esensinya ekspresi dari ide, kalo orisinil itu tidak akan jadi masalah. Tapi kalo tidak orisinil dan pemiliknya keberatan akan jadi masalah, Themes blog yang dibuat Ainun Nazieb tidak dapat dikatakan karya orisinil karena kemiripannya dengan tampilan Facebook. Bila pembuat aslinya tidak memperlmasalahkan, habis perkara, tapi jika ada yang keberatan bisa jadi masalah. Walaupun tidak ada motif bisnis di dalamnya, ini tetap dapat dikatakan sebagai pelanggaran hak cipta. Hal ini diperkarakan karena perbedaannya hilang, ciri khasnya (produk orisinil) jadi kabur dengan produk lain. Walaupun tidak dikomersilkan, kalau ini mengganggu pasarnya (Facebook), mereka dapat menuntut."

Dalam hal ini persoalan hak cipta merupakan hal yang sensitif dan harus dihargai oleh sesama pelaku kreatif. Ada etika dan aturan tertentu yang berlaku dalam soal kreatifitas. Orisinalitas merupakan rambu-rambu utama untuk menghargai karya orang lain.

(1) Analisa terhadap hak moral dan hak ekonomi

Bahwa pelanggaran yang dilakukan oleh pembuat blog "*Smells Like Facebook*", lebih mengedepankan masalah hak moral pada hak cipta, dimana hak moral tersebut merupakan hak yang melekat pada diri Pencipta atau Pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apa pun, Ainun Nazieb membuat template blog "*Smells Like Facebook*" semata-mata untuk menyalurkan kreatifitasnya hal itu tidak akan menimbulkan masalah bila hanya

⁸⁵ <http://techno.okezone.com/read/2011/11/18/55/531155/mengapa-facebook-somasi-nazieb>, diunduh pada 20 November 2011

untuk kepentingan pribadi dan tidak masuk keruang publik , tetapi nyatanya template blog “*Smells Like Facebook*” diupload diinternet kemudian menyebarkannya kepada mereka yang meminta walaupun penyebaran itu tidak untuk tujuan komersial, namun sudah seharusnya suatu kreatifitas mengedepankan orisinalitas atau keaslian serta dapat memberikan ciri khas/keunikan dan memiliki pesan sendiri dari karya yang dihasilkannya. Lain halnya dengan yang telah dilakukan oleh Ainun Nazieb, seperti yang telah dijelaskan pada blog-nya, Ainun Nazieb menyatakan bahwa ia telah berhasil membuat theme kloning dari Facebook, dan theme ini merupakan theme WordPress yang paling mirip dengan *stylesheetnya* Facebook, theme ini meng-klon halaman profil user di Facebook. Tidak seluruhnya memang, tapi garis besarnya sudah disesuaikan dengan fitur-fitur WordPress.⁸⁶

(2) Analisa Terhadap Pembatasan Hak Cipta

Pada kasus ini ketentuan pembatasan hak cipta pada UUHC tidak berlaku karena sesuai dengan pengakuan pembuat blog “*Smells Like Facebook*” bahwa blog tersebut, sehingga kategori-kategori pembatasan hak cipta tidak terpenuhi

Sebagai perbandingan, dapat dipakai doktrin Fair Use yang diatur dalam 17 U.S.C Section 107:

⁸⁶ <http://nazieb.com/456/smells-like-facebook>, diunduh pada 20 November 2011

1. Tujuan dan karakter penggunaan (*The purpose and character of the use*), Tujuan dibuatnya blog untuk kepentingan pribadi, tidak ditujukan untuk keperluan pendidikan, penelitian, tidak menghasilkan salinan sesuatu yang karya cipta baru dan tidak memiliki perbedaan dengan karya asli pencipta sebelumnya.
2. Kenaturalan karya cipta (*the nature of the copyrighted work*), Faktor ini menitik-beratkan pada orisinalitas, sedangkan blog Smeels Like Facebook tidak memiliki orisinalitas sehingga kenaturalan karya cipta pada blog tidak terpenuhi.
3. Jumlah dan porsi substansi isi yang digunakan (*the amount and substantiality of the portion used in relation to the copyrighted work as a whole*), “Makin sedikit apa yang diambil, makin besar pula perbuatan tersebut berada pada kategori doktrin fair use”. Namun blog Smeels Like Facebook dibuat dengan menjiplak desain website Facebook. Sehingga, doktrin ini tidak berlaku karena porsi yang diambil adalah bagian yang paling penting dari suatu karya cipta.
4. Efek dari penggunaan karya cipta tersebut terhadap pasar (*the effect of the use upon the potential market for or value of the copyrighted work*), blog tersebut mempunyai dampak pasar karena banyaknya permintaan copy dari template tersebut.

(3) Analisa Terhadap Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual

Ada beberapa masalah HKI yang terdapat pada kasus ini, yaitu:

1. Pelanggaran Hak Cipta

Seperti yang dapat kita lihat pada gambar 4 dan gambar 5, substansi yang digunakan pada tampilan blog Smells Like Facebook bisa dikatakan hampir seluruhnya diambil atau ditiru dari website Facebook, sehingga dapat dikategorikan sebagai peniruan atau plagiarism. Suatu perbuatan peniruan dikatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta apabila dilakukan tanpa izin dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Dan inilah yang dilakukan oleh pembuat template blog “Smells Like Facebook”.

2. Pelanggaran Merek

Pasal 1 ayat (1) Undang-undang Nomor 15 Tahun 2001 menyebutkan definisi merek yaitu:

“Merek adalah tanda yang 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 atau jasa.”

Ada dua unsur Merek yang dilanggar pada kasus ini yaitu:

- a. Nama Facebook diambil sebagai nama tema blog tersebut yaitu “Smells Like Facebook”
- b. Susunan warna, dalam hal ini warna biru yang khas pada website Facebook juga ditampilkan pada template blog Smells Like Facebook

Kedua unsur merek ini dapat mengecoh pengguna facebook karena terdapat kemiripan dari nama serta tampilannya

Tampilan pada website Facebook memiliki unsur keindahan tersendiri yang dilindungi oleh Hak Kekayaan Intelektual, sehingga ketika Ainun Nazieb membuat tiruannya berbentuk yang Template Blog Smells Like Facebook, terjadi reaksi masyarakat yang ingin memakai template tersebut pada tampilan blog mereka, apabila hal seperti ini dibiarkan, desain website Facebook sudah tidak eksklusif karena akan banyak tampilan desain website atau blog yang mirip dengan Website Facebook.

Masalah pada blog “Smells Like Facebook” telah diselesaikan secara kekeluargaan, setelah pihak Facebook memberikan somasi kepada Ainun Nazieb, ia langsung mengakui kesalahannya untuk itu pihak Facebook tidak akan melanjutkan kasus ini dan meminta agar Ainun Nazieb menghentikan peredaran tamplate blog “Smells Like Facebook” serta bertanggung jawab untuk memberitahukan kepada mereka yang telah memakai template tersebut untuk mengganti tampilan blognya.

Dengan adanya contoh kasus diatas menunjukkan bahwa perlindungan website sebagai karya cipta dari sisi perwajahan maupun kontennya sangatlah mutlak diperlukan. Penyelesaian permasalahan hukum di internet tidak terlepas dari pembahasan mengenai keberadaan yurisdiksi, karena hal ini terkait dengan penerapan hukum dilingkungan yang tidak mengenal batasan wilayah dan geografis suatu negara, dan untuk penyelesaian masalah ini dapat dilakukan secara persuasif, dengan

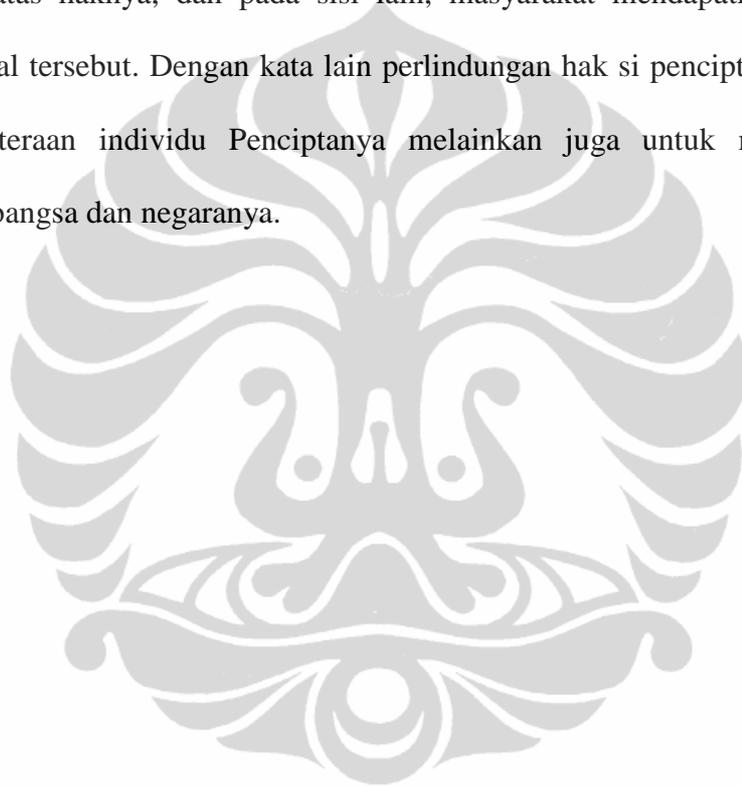
menggunakan ketentuan Perdata atau sanksi administratif, tidak dengan menggunakan ketentuan pidana, hukumannya akan terlalu berat karena hal ini tidak masuk dalam skala komersial yang merugikan masyarakat banyak seperti halnya kasus-kasus pembajakan Hak Cipta lainnya. Untuk itu perlu peraturan yang lebih tegas untuk mengukur batasan-batasan suatu masalah sehubungan dengan pelanggaran atas desain maupun konten website dapat diselesaikan secara perdata atau pidana, sehingga masyarakat dapat bebas berkreasi dan kreasinya tersebut tetap dilindungi oleh Undang-undang tanpa dihantui oleh hukuman pidana bila terjadi kekhilafan dikemudian hari

Sesuai dengan teori hukum utilitarian yang dipelopori oleh Jeremy Bentham, bahwa hukum yang dibuat harus dapat memberikan manfaat yang sebesar-besarnya pada masyarakat baik perlindungan secara moral maupun secara ekonomis. Hal ini dapat dilihat dari suatu penghargaan telah diberikan baik oleh pengaturan internasional maupun nasional, yang merupakan suatu langkah kongkrit terbaik di dalam memotifasi untuk selalu berkarya dari waktu ke waktu. Seiring dengan itu penghargaan terhadap karya cipta seseorang perlu diberikan kepada individu yang berhasil menciptakan karya seni, yaitu diberikan insentif yang berupa hak eksklusif, sehingga akan merangsang daya kreatifitas seseorang untuk terus berkarya dari hari ke hari. Apabila suatu penghargaan tidak diberikan terhadap kreatifitas seseorang, maka dikhawatirkan akan melemahkan kreatifitas orang tersebut karena tidak adanya reward atas prestasi yang dihasilkan.

Dengan adanya tujuan yang bersifat komersial tersebut, orang akhirnya menyadari bahwa hak cipta mempunyai manfaat secara ekonomi dengan adanya berbagai manfaat ekonomi tersebut dapat menimbulkan pelanggaran terhadap Hak Cipta jika penggunaannya dilakukan tanpa seizin pencipta karya seni tersebut. Pelanggaran ini

disebabkan oleh sikap dan keinginan sebagian orang untuk memperoleh keuntungan dengan cara mudah, yang pada akhirnya bukan saja merugikan pencipta atau pemegang Hak Cipta tetapi juga dapat merugikan perekonomian pada umumnya.

Secara filosofis, keberadaan Undang-undang Hak Cipta adalah ditujukan sebagai penghargaan (*reward and incentives*) kepada Pencipta atas nilai manfaat yang diberikannya kepada masyarakat. Pada satu sisi si Pencipta mendapatkan perlindungan atas haknya, dan pada sisi lain, masyarakat mendapatkan nilai dan manfaat atas hal tersebut. Dengan kata lain perlindungan hak si pencipta tidak hanya untuk kesejahteraan individu Penciptanya melainkan juga untuk meningkatkan kesejahteraan bangsa dan negaranya.



BAB IV PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Setelah dilakukannya pembahasan mengenai pelanggaran Hak Cipta pada desain website, maka dapat ditarik kesimpulan sebagai berikut:

- (a) Website merupakan karya seni yang ditampilkan melalui internet dengan menggunakan program komputer sehingga terbentuk *typographical arrangement* yang merupakan ekspresi seni dari Pencipta dan menunjukkan keaslian karyanya berbentuk format, hiasan, warna dan susunan atau tata letak huruf serta fungsi-fungsi yang ditampilkan pada halaman *website*, yang tampilan tersebut dapat dinikmati dalam bentuk susunan gambar, tulisan, musik, sinematografi, fotografi maupun karya seni lainnya yang merupakan karya-karya yang dilindungi oleh prinsip-prinsip Undang-undang Hak Cipta.

Perlindungan terhadap karya website tidak hanya dilindungi oleh Hak Cipta, tetapi juga oleh peraturan perundang-undangan dibidang Hak Kekayaan Intelektual lainnya seperti:

- (i) Paten Sederhana, apabila website tersebut mempunyai unsur invensi, seperti fungsi-fungsi dengan teknologi web seperti sistem navigasi pada mesin pencarian, atau sistem pembelian online.
- (ii) Merek, apabila elemen-elemen pada website memiliki daya pembeda dan berkaitan dengan nama produk atau jasa, simbol, slogan, serta nama domain,
- (iii) Rahasia Dagang apabila sebuah website mengandung unsur kerahasiaan dalam proses pembuatannya atau mengandung informasi

lain dibidang teknologi yang memiliki nilai ekonomi dan tidak diketahui masyarakat umum, dan

(iv) Desain Industri, apabila desain tersebut memberi kesan estetis atau keindahan, dan dipakai untuk keperluan industri.

Secara internasional perlindungan karya seni yang dihasilkan secara digital terdapat pada perjanjian internasional yang dihasilkan di Jenewa yaitu *WIPO Copyright Treaty* (WCT) yang dibentuk sebagai tambahan dan untuk memperkuat Konvensi Berne serta sebagai jawaban bagi kemajuan digitalisasi dan jaringan. Sehubungan dengan desain website, perjanjian WCT memberikan perlindungan terhadap program komputer dan perlindungan kompilasi data dan pangkalan data (*database*).

Pasal 12 UUHC memberikan perlindungan terhadap suatu ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Dalam hal ini, Pasal 12 UUHC juga memberikan perlindungan terhadap website dari segi perwajahan (*layout*), isinya (*content*) dan dari sisi pembuatannya yang dilakukan melalui program komputer.

Perlindungan hak cipta pada pasal 12 UUHC ayat (1) huruf (a), website dikategorikan sebagai program komputer, database dan perwajahan (*layout*) yang kemudian menghasilkan *typographical arrangement*.

(b) Penggunaan suatu desain template pada website bukan merupakan pelanggaran hak cipta apabila penggunaan desain template tersebut atas seijin Penciptanya, namun penggunaan yang tanpa izin pencipta dan penggunaannya tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku termasuk sebagai pelanggaran Hak Cipta. Berdasarkan Undang-undang Hak Cipta,

tindakan yang harus mendapatkan izin antara lain: memperbanyak (dengan segala aspek dan teknisnya), mengumumkan (dalam segala bentuk berdasarkan perkembangan teknologi) dan mengalih wujudkan, baik media ekspresi maupun bentuk eskpresinya.

Sebagai contoh kasus mengenai penggunaan Desain Website yang telah diuraikan pada bab sebelumnya yaitu:

1. Kontroversi website Saling Sapa

Website saling sapa dalam membangun website menggunakan *Content Management System* (CMS) dari Jcow, pada dasarnya tidak ada masalah dalam penggunaan CMS ini, namun yang menjadi perdebatan adalah publikasi yang dilakukan oleh media massa yang menyatakan bahwa website Saling sapa telah diciptakan oleh seorang anak SMP, tetapi pada kenyataannya website tersebut hanya menggunakan CMS yang merupakan sistem (*template*) untuk mengatur isi website atau blog dengan baik dan mudah. Walaupun website saling sapa telah mempunyai lisensi berbayar berdasarkan Commercial License namun pada website tidak dicantumkan tulisan “powered by jcow” sebagai apresiasi terhadap jcow yang programnya telah digunakan untuk membangun website.

2. Kasus Blog “Smells like Facebook”

Kasus ini sebagai contoh pelanggaran hak cipta dengan cara peniruan, dimana Ainun Nazieb membuat Blog “Smells like Facebook” dengan melakukan *kloning* atas website Facebook tanpa izin dari pemilik hak cipta, yaitu Facebook, disamping itu Ainun Nazieb juga menyebarkan template Blog “Smells like Facebook” kepada mereka yang

memintanya, mengetahui hal ini pihak Facebook pun mengirimkan somasi atas perbuatannya tersebut. Dan pada akhirnya, kasus ini berakhir secara damai, Ainun Nazieb mengakui kesalahannya telah membuat dan menyebarkan peniruan desain website Facebook, dan pihak Facebook pun tidak melanjutkan masalah ini.

Dengan adanya kedua contoh kasus tersebut dapat dijadikan pembelajaran bahwa setiap pelaku seni harus saling menghargai pelaku seni lainnya, karena pada tiap-tiap karya seni memiliki hak ekonomis serta hak moral penciptanya.

4.2. Saran

1. Di Indonesia peraturan mengenai sistem elektronik atau dokumentasi elektronik diatur pada UU ITE, namun pengaturan mengenai website sebagai sistem elektronik yang merupakan karya intelektual, pada UU ITE mengacu kepada UUHC. Sedangkan dengan cepatnya perkembangan ilmu pengetahuan di era digital, dan mengingat sudah banyaknya pelanggaran-pelanggaran hak cipta yang terjadi pada website, sudah selayaknya website yang merupakan hasil karya seni mendapat perlindungan yang diatur secara spesifik dan tersendiri. Karena dalam proses pembentukan website diperlukan pemikiran serta kreatifitas yang tidak mudah sampai dengan website dapat disajikan dengan menarik dan bernilai komersil sehingga dapat dinikmati oleh semua orang.
2. Adanya Hak Cipta bukan bertujuan untuk membatasi kreatifitas, namun ia sangat bermanfaat untuk mengembangkan kreatifitas, menghindari pengulangan ciptaan dan mendukung untuk berkembangnya sikap saling

menghargai antar sesama Pencipta, sehingga diharapkan kualitas ciptaan dan pencipta menjadi berkembang. Oleh karena orisinalitas merupakan hal yang sangat berharga maka untuk merangsang kreatifitas masyarakat, diharapkan Pemerintah dapat lebih mensosialisasi betapa pentingnya perlindungan atas Hak Kekayaan Intelektual kepada masyarakat.

DAFTAR PUSTAKA

I. Buku

- Anggara, Supriyadi dan Ririn Sjafriani, *Kontroversi Undang-undang ITE*, Jakarta: Degraf Publishing, 2010
- Bagby, John W., *Cyberlaw Handbook For E-commerce*, Ohio: Thomson- South-Western-West, 2005
- Charmasson, Henri dan John Buchaca, *Patents, Copyright & Trademarks for Dummies*, Indiana: Wiley Publishing, Inc., 2008
- Djumhana, Muhammad, *Hak Kekayaan Intelektual dan Budaya Hukum*, Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2006.
- Ferrera, Gerald R et al. *Cyberlaw (Text and Cases)*, America: South-Western, 2004
- Hendra Tanu Atmadja, *Hak Cipta Musik Atau Lagu*, Cet. 1, Jakarta: Program Pascasarjana Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2003
- Isnaini, Yusran, *Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyberspace*, Bogor: Ghalia Indonesia, 2009
- Kamus Besar Bahasa Indonesia, balai pustaka, edisi ketiga, jakarta, 2007
- Lutviansori, Arif, *Hak Cipta dan Perlindungan Folklor di Indonesia*, Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010.
- Mann, Ronald J. Dan Jane K. Winn, *Electronic Commerce*, New York: Aspen Law & Business, 2002

- Makarim, Edmon, *Kompilasi hukum Telematika*, Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003
- , *Tanggung Jawab Penyelenggara Terhadap Tata Kelola Yang Baik Dalam Penyelenggaraan Sistem Elektronik (Good Electronic Governance)*, Ringkasan Desertasi, Universitas Indonesia, 2009
- Margono, Suyud, *Aspek Hukum Komersialisasi Ases Intelektual*, Bandung: CV. Nuansa Aulia, 2009
- Murray, Andrew D, *The Regulation of Cyberspace*, New York: a Glass House Book, 2007
- Priapantja, Cita Citrawinda, *Budaya Hukum Indonesia Menghadapi Globalisasi, Perlindungan Rahasia Dagang dibidang Farmasi*, Jakarta: Chandra Pratama, 1999.
- , *Hak Kekayaan Intelektual, Tantangan Masa Depan*, Jakarta: Badan Penerbit Fakultas Hukum Universitas Indonesia, 2003
- Purba, Achmad Zen Umar, *Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs*, Bandung: P.T. Alumni, 2005
- Rajagukguk, Ernan, *Filsafat Hukum Ekonomi*, Universitas Indonesia
- Rodrigues Pardo, Julian, *Copyright and Multimedia*, The Hague: Kluwer Law International, 2003
- Sardjono, Agus, *Hak Kekayaan Intelektual & Pengetahuan Tradisional*, Bandung: PT. Alumni, 2006.
- , *Hak Cipta Dalam Desain Grafis*, Jakarta: Yellow Dot Publishing, 2008
- Stokes, Simon dan Rob Carolina, *Encyclopedia of E-commerce Law*, London: Sweet & Maxwell, 2003

Supramono, Gatot, Hak Cipta dan Aspek-aspek Hukumnya, Jakarta: Rineka Cipta, 2010

Soetikno, Filsafat Hukum I, pradya paramita, Jakarta, 1997

Tim Lindsey, et all, Hak kekayaan intelektual suatu pengantar, Bandung: Alumni, 2002

Valerine J.L.K., Metode Penelitian Hukum, Modul Bahan Kuliah , Universitas Indonesia, Fakultas Hukum, Pasca Sarjana

II. Peraturan Perundang-undangan

Kitab Undang-undang Hukum Perdata

Kitab Undang-undang Hukum Pidana

Undang-undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang

Undang-undang Nomor 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri

Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten

Undang-undang Nomor 15 Tahun 2001 tentang Merek

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

III. Konvensi Internasional

Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works

Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIPs Agreement)

WIPO Database of Intellectual Property Legislative Texts, *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*

IV. Sumber Lain

Han Seng Beh, "Applying the doctrine of work for hire and joint works to website development", Tauro law Review 2009,

Internet Society, Perspectives on Policy Responses to Online Copyright Infringement, 20 Februari 2011

Perlindungan haki tradisional indonesia dalam perdagangan bebas dunia,
<http://newblueprint.wordpress.com/2008/06/02/perlindungan-haki-tradisional-indonesia-dalam-perdagangan-bebas-dunia/>

<http://ahmadsidqi.wordpress.com/2009/11/30/utilitarianisme-bentham/>

<http://www.merriam-webster.com>

www.westlaw.com

www.hukumonline.com

www.wikipedia.org

www.google.com

Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual Terhadap Website

HKI	Perlindungan	Peraturan Perundang-undangan	Perolehan Hak	Jangka Waktu Perlindungan
Hak Cipta	Karya Seni dan Literatur	UU No. 19 tahun 2002	Tidak harus didaftarkan	Untuk Typographical Arrangement Selama hidup pencipta ditambah 50 tahun sesudah meninggal. Untuk ciptaan Program komputer, database, selama 50 tahun sejak diumumkan.
Paten Sederhana	Hasil invensi dibidang teknologi berupa alat yang baru dan mempunyai nilai kegunaan praktis	UU No. 14 tahun 2001	Harus didaftarkan	Selama 10 tahun dan tidak dapat diperpanjang
Merek	Tanda berupa gambar, huruf, angka yang digunakan untuk kegiatan perdagangan barang atau jasa	UU No. 15 tahun 2001	Harus didaftarkan	Selama 10 tahun dan dapat diperpanjang
Rahasia Dagang	Informasi sehubungan dengan kegiatan usaha dan dijaga kerahasiaannya	UU No. 30 tahun 2000	Tidak harus didaftarkan	Tanpa batas (selama informasi dijaga kerahasiaannya)

Desain Industri	Kreasi tentang bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna yang memberikan kesan estetis , dapat diwujudkan dalam pola tiga atau dua dimensi	UU No. 31 tahun 2000	Harus didaftarkan	Selama 10 tahun
------------------------	--	----------------------	-------------------	-----------------

request info about salingsapa.com Inbox | X

☆ r41nbuw@gmail.com to sales [show details](#) 10:50 PM (10 hours ago) ↩ Reply ▾

dear sales,

my name is achmad mardiansyah,
 I saw a website <http://salingsapa.com>, and it's quite similar to your jcow CMS.
 I was wondering, is <http://www.salingsapa.com> really have license from you?

I just want to know my rights if i buy a license.

regards,

Achmad Mardiansyah

↩ Reply → Forward

☆ from **Bruce** <sales@jcow.net> [hide details](#) 4:04 AM (4 hours ago) ↩ Reply ▾

to @ "r41nbuw@gmail.com" <r41nbuw@gmail.com>

date Mon, Feb 14, 2011 at 4:04 AM

subject Re: request info about salingsapa.com

Hello,
 Salingsapa.com has no a commercial license, and is illegally using our product. We will have our lawyer to deal with it someday.
 Thank you for your reporting.

Best Regards,
 Bruce
<http://www.jcow.net>
 - Show quoted text -

Domains	Package	Created	Updated	Status	Expired
salingsapa.com	-	2010-11-28	N/A	Active	Unlimited
salingsapa.com	-	2010-11-28	N/A	Active	Unlimited
salingsapa.com	-	2010-11-28	N/A	Active	Unlimited
salingsapa.com	-	2010-11-28	N/A	Active	Unlimited
salingsapa.com	-	2010-11-28	N/A	Active	Unlimited
salingsapa.com	-	2010-11-28	N/A	Active	Unlimited
salingsapa.com	-	2010-11-28	N/A	Active	Unlimited

If you cannot see correct results of your licenses, please contact:
support@jcow.net

☆ @ r41nbuw@gmail.com to Bruce [show details](#) 8:58 PM (16 hours ago) [Reply](#)

dear bruce,

the reason im sending you an email is that i want to check whether salingsapa.com has appropriate license. salingsapa.com is a quite big news here, and nominated in an event.

some of my colleagues reported that checking tools in <http://www.jcow.net/license/> will gives a result. which means they already have a license. however, it gives me a null when i try it.

therefore, i would like to ask you to confirm that what they have done so far is the right thing.

regards,

Achmad Mardiansyah

☆ from **Bruce** <sales@jcow.net> [hide details](#) 4:19 AM (8 hours ago) [Reply](#)

to @ "r41nbuw@gmail.com"
<r41nbuw@gmail.com>
date Tue, Feb 15, 2011 at 4:19 AM
subject Re: request info about salingsapa.com

Hi,

There was an issue with our website: every license checking request returns NULL. It is why I wrongly told you that salingsapa.com has no a commercial license.

Now the system has been fixed, and it showed me that salingsapa.com does have a commercial license from months ago:

<http://www.jcow.net/license?domain=salingsapa.com>

Best Regards,
Bruce
<http://www.jcow.net>

Jcow Commercial License

Terms and definitions

=====

"Software" means the licensed Jcow product(s).

"Adaptation" means a derivative work based upon the Licensed Software resulting from any addition to, editing of or deletion from the substance or structure of the original source code or a compiled version of the Licensed Software or any previous Adaptations or a work that programmatically interacts with the Licensed Software.

"Licensed Software" means the same as Software.

"License" means this document.

"Licensor" means jcow.net.

"Licensee" means an individual or entity exercising rights under and complying with the terms of this License who has not previously violated the terms of this License with respect to the Software, or who has received express permission from the Licensor to exercise rights under this License despite a previous violation.

License Grant

=====

Licensor hereby grants the Licensee a non-exclusive, non-transferable, non-assignable license to install, download and use a single instance of the Software on a single website server ("License") through a single installation. Each License may run one instance of the Software on one domain. Any modification of the Software intended to circumvent the foregoing is prohibited and will result in revocation of the License.

All rights not expressly granted by this Agreement are expressly reserved by Licensor.

Applicability of License

=====

This License applies to the Software version purchased by the Licensee.

Additional later versions released by the Licensor are not part of this License.

Protection of Licensed Software

=====

Except as specifically set forth herein or as otherwise agreed to between Licensor and Licensee, Licensee shall not have the right to copy, relicense, sell, lease, transfer, encumber,

assign or make available for public use the Software. Any attempt to take any such actions is void, and will automatically terminate your rights under this License.

Licensee shall use its best efforts to ensure that no unauthorized copy of the Licensed Programs shall be made, in whole or in part, in any form. Licensee shall prohibit all users of the Software from modifying, reverse-engineering or disassembling any part of the Software. All rights not expressly granted by Licensor are hereby reserved.

Effective Date

=====

The rights and licenses granted hereunder shall commence on the date any of the Software are electronically delivered to Licensee. Licensor agrees to make the Software available for electronic delivery to Licensee promptly after receipt by Licensor of the License Fee. For purposes of this Agreement, the "License Fee" means the amount of money required to be paid by Licensee to Licensor for legal usage of the Software under the terms of this agreement. License Fee is non-refundable.

Termination of the license

=====

This license is subject to termination by Licensor at any time if (a) Licensee violates any terms of this License, (b) Licensor has a reasonable basis to believe that Licensee's business is impairing Licensor's business.

Ownership of Intellectual Property

=====

Licensor is the sole owner of all intellectual property rights pertaining to the Licensed Software. Licensor reserves all rights not expressly granted herein.

NO WARRANTY

=====

TO THE FULLEST EXTENT PERMISSIBLE UNDER APPLICABLE LAW, THE LICENSED SOFTWARE IS PROVIDED TO YOU "AS IS," WITH ALL FAULTS, WITHOUT WARRANTY OF ANY KIND, AND YOUR USE IS AT YOUR SOLE RISK. THE ENTIRE RISK OF SATISFACTORY QUALITY AND PERFORMANCE RESIDES WITH YOU. LICENSOR DISCLAIMS ANY AND ALL EXPRESS, IMPLIED OR STATUTORY WARRANTIES, INCLUDING IMPLIED WARRANTIES OF MERCHANTABILITY, SATISFACTORY QUALITY, FITNESS FOR A PARTICULAR PURPOSE, NONINFRINGEMENT OF THIRD PARTY RIGHTS, ANY WARRANTIES OR CONDITIONS OF TITLE, AND WARRANTIES (IF ANY) ARISING FROM A COURSE OF DEALING, USAGE, OR TRADE PRACTICE. LICENSOR DOES NOT WARRANT AGAINST INTERFERENCE WITH YOUR ENJOYMENT OF THE PROGRAM; THAT THE PROGRAM WILL MEET YOUR REQUIREMENTS; THAT OPERATION OF THE PROGRAM WILL BE UNINTERRUPTED OR ERROR-FREE, OR

THAT THE PROGRAM WILL BE COMPATIBLE WITH THIRD PARTY SOFTWARE OR THAT ANY ERRORS IN THE PROGRAM WILL BE CORRECTED. NO ORAL OR WRITTEN ADVICE PROVIDED BY LICENSOR OR ANY AUTHORIZED REPRESENTATIVE SHALL CREATE A WARRANTY. SOME JURISDICTIONS DO NOT ALLOW THE EXCLUSION OF OR LIMITATIONS ON IMPLIED WARRANTIES OR THE LIMITATIONS ON THE APPLICABLE STATUTORY RIGHTS OF A CONSUMER, SO SOME OR ALL OF THE ABOVE EXCLUSIONS AND LIMITATIONS MAY NOT APPLY TO YOU.

LICENSEE

IS SOLELY RESPONSIBLE FOR DETERMINING THE APPROPRIATENESS OF USING AND DISTRIBUTING THE LICENSED SOFTWARE AND ASSUMES ALL RISKS ASSOCIATED WITH ITS EXERCISE OF RIGHTS UNDER THIS AGREEMENT, INCLUDING BUT NOT LIMITED TO THE RISKS AND COSTS OF PROGRAM ERRORS, COMPLIANCE WITH APPLICABLE LAWS, DAMAGE TO OR LOSS OF DATA, PROGRAMS OR EQUIPMENT, SUITABILITY FOR HOSTING AND UNAVAILABILITY OR INTERRUPTION OF OPERATIONS.

Limitation of Liability

=====

Except to the extent required by applicable law, THE CUMULATIVE, AGGREGATE LIABILITY OF LICENSOR TO LICENSEE FOR ALL CLAIMS RELATED TO THE LICENSED SOFTWARE AND THIS AGREEMENT, WILL NOT EXCEED THE TOTAL AMOUNT OF ALL LICENSE FEES PAID TO LICENSOR HEREUNDER. LICENSOR WILL NOT IN ANY CASE BE LIABLE FOR ANY SPECIAL, INCIDENTAL, CONSEQUENTIAL, INDIRECT, PUNITIVE, OR EXEMPLARY DAMAGES ARISING IN ANY WAY OUT OF THE USE OF THE PRODUCT, THE SERVICES OR THIS AGREEMENT, INCLUDING WITHOUT LIMITATION, DAMAGES FOR LOST PROFIT, LOST REVENUE, LOSS OF USE, LOSS OF DATA, COSTS OF RECREATING LOST DATA, THE COST OF ANY SUBSTITUTE EQUIPMENT, PROGRAM, OR DATA, OR CLAIMS BY ANY THIRD PARTY, INCLUDING WITH LIMITATION THIRD PARTY CLAIMS OF INFRINGEMENT OF INTELLECTUAL PROPERTY RIGHTS, INFRINGEMENT OF COPYRIGHT, TRADEMARK, PATENT, OR TRADE SECRETS. LICENSEE'S SOLE AND EXCLUSIVE REMEDY IS SET FORTH IN THIS AGREEMENT. THE LIMITATION ON DAMAGES SET FORTH IN SECTION WILL NOT APPLY TO INDEMNIFICATION OBLIGATIONS OR BREACHES BY LICENSEE.

Indemnity

=====

Licensee shall indemnify Licensor, its employees, officers, licensees and agents for all damages, costs and expenses, including, without limitation, attorneys' fees, arising from any claims arising as a result of Licensee's use of the Licensed Software, either as provided or as Adapted by Licensee.

Export

=====

Licensee agrees and certifies that it will not export or re-export, directly or indirectly, the Licensed Software contrary to the laws of the United States or any other country.

Severability

=====

If for any reason a court of competent jurisdiction finds any provision of this License or portion thereof, to be unenforceable, that provision of the License shall be enforced to the maximum extent permissible so as to effect the intent of the parties, and the remainder of this License shall continue in full force and effect.

Governing Law

=====

This Agreement shall be governed by and construed in accordance with the laws of the State of California, without regards to conflicts of laws principles. The parties hereby irrevocably consent to the jurisdiction of the state and federal courts located in Santa Clara County, State of California, in any action arising out of or relating to this Agreement, and waive any other venue to which either party may be entitled by domicile or otherwise.

Complete Agreement

=====

This License constitutes the entire agreement between Licensor and Licensee with respect to the use of the Licensed Software and supersedes all prior or contemporaneous understandings or agreements, written or oral, regarding such subject matter. No one other than Licensor has the right to modify or amend this License.

Waiver of Breach

=====

No term or provision of this License shall be deemed waived and no breach excused, unless such waiver or consent shall be in writing and signed by Licensor.