

## PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP HAK CIPTA ATAS KARYA CIPTA DIGITAL DI INDONESIA

EVELYN ANGELITA P. MANURUNG

### ABSTRACT

*The development of current technology influenced much on the field of Intellectual Property Right. The technology of internet with various easiness not only gave benefit to the copy right but also affected loss which affect on law's breaking virtually. The digital technology improvement nowadays affected on increasing copy right law breaking in Indonesia, especially the digital copy right. The law protection on copy right which was based on digital technology in Indonesia led to the acts No 19, 2012 about copy right. The law of copy right basically had accommodated the development of technology in Indonesia but law enforcement for the cases in digital technology basis was important element. The state's responsibility was to give protection towards the copy right based on the government law. The law should also be implemented precisely, to make sure that the developed digital technology did not ruin basic principle of copy right.*

*Keywords : Copy Right, Digital Copy Right, Technology*

### I. PENDAHULUAN

Internet dengan berbagai kelebihan dan kemudahan ternyata bukan hanya memberi manfaat kepada pelaku usaha tetapi juga menimbulkan kerugian yang berdampak pada perbuatan yang melanggar hukum seperti keamanan dan privasi data juga perlindungan hukum terhadap hak-hak asasi yang dimiliki setiap *netter*. Dengan adanya kemajuan teknologi digital ternyata dewasa ini telah berdampak terhadap peningkatan pelanggaran Hak Cipta di Indonesia. Khususnya terhadap karya cipta digital berupa *software* komputer, musik digital, film digital, buku digital (*e-book*), dan lainnya.

Salah satu implikasi dari perkembangan teknologi informasi yang saat ini menjadi perhatian penting adalah pengaruhnya terhadap eksistensi Hak Atas Kekayaan Intelektual (HKI). Hak Kekayaan Intelektual merupakan bagian hukum yang berkaitan erat dengan perlindungan usaha-usaha kreatif dan investasi ekonomi dalam usaha kreatif. Berdasarkan *Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights* (TRIPs) yang merupakan perjanjian Hak-Hak Milik Intelektual berkaitan dengan perdagangan dalam Badan Perdagangan Dunia (WTO), Hak Kekayaan Intelektual ini meliputi *copyrights* (hak cipta), dan *industrial property* (paten, merek, desain industri, perlindungan sirkuit terpadu, rahasia dagang dan indikasi geografis asal barang). Diantara hak-hak tersebut, Hak Cipta yang semula bernama hak pengarang (*author rights*) merupakan kajian Hak Kekayaan Intelektual yang bertujuan untuk melindungi karya kreatif yang dihasilkan oleh penulis, seniman, pengarang dan pemain musik, pengarang sandiwara, serta pembuat film dan piranti lunak (*software*).

Disamping memberikan manfaat, tingginya penggunaan internet justru telah memberi akibat berupa ancaman terhadap eksistensi karya cipta dan invensi yang ditemukan oleh para penghasil Hak Kekayaan Intelektual. Internet memiliki beberapa karakteristik teknis yang membuat masalah-masalah HKI tumbuh dengan subur.<sup>1</sup> Salah satu masalah yang timbul adalah berkaitan dengan pembajakan Hak Cipta. Hak Kekayaan Intelektual memang berperan penting dalam kehidupan dunia modern dimana di dalamnya terkandung aspek hukum yang berkaitan erat dengan aspek teknologi, aspek ekonomi, maupun seni budaya. Hak Kekayaan Intelektual adalah sistem hukum yang melekat pada tata kehidupan modern terutama pada perkembangan hukum Hak Cipta terhadap produk digital.

Jika melihat banyaknya kasus yang terjadi sesungguhnya tidak ada perbedaan hukum Hak Cipta antara karya cipta digital (termasuk musik digital, film digital, program / dokumen digital) dan karya cipta non digital karena merujuk pada karya cipta saja. Namun pada beberapa kasus pelanggaran Hak Cipta, karya cipta digital menjadi substansi baru dalam hukum Hak Cipta. Yang menjadi spesifikasi dalam karya cipta digital yaitu ide / gagasan maupun pikiran

---

<sup>1</sup> Sutan Remy Syahdeini, *Kejahatan & Tindak Pidana Komputer* (Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 2009), hlm. 59.

yang sudah tertuang dalam bentuk karya intelektual yang dibuat dengan bantuan teknologi digital dengan proses pengalihwujudan atau konversi dari bentuk fisik (misalnya buku, kaset/CD) ke dalam bentuk digital (misalnya *e-book*, MP3) atau karya cipta yang langsung dihasilkan dalam media digital tanpa melewati proses pengalihwujudan atau konversi.

Masyarakat pengguna internet / *netter* di Indonesia sebagian besar melakukan pembajakan perangkat lunak (*software piracy*) dikarenakan mahalnya aplikasi / program komputer yang asli yang tidak terjangkau oleh sebagian besar masyarakat *netter* di Indonesia, dengan demikian masyarakat berusaha mendapatkan *software* komputer dengan harga yang lebih murah meskipun hasil bajakan. Selain pembajakan *software*, bentuk pelanggaran Hak Cipta lainnya yang juga marak terjadi di Indonesia saat ini adalah musik digital berupa MPEG-1 Audio Layer 3 atau yang lebih dikenal dengan MP3. Permasalahan hukum Hak Cipta dalam MP3 adalah mewabahnya produk MP3 di masyarakat yang telah melanggar Hak Cipta. Perkembangan pembajakan musik digital di Indonesia dimulai dari hasil kualitas suara musik atau lagu yang asli berbeda dengan kualitas lagu atau musik yang hasil bajakan. Namun dengan adanya teknologi konversi digital seperti adanya MP3, penurunan kualitas suara pada produk bajakan bisa diminimalisir, bahkan kualitas suara produk bajakan setara dengan kualitas suara pada CD (*Compact Disk*) original. Selain itu harga sebuah keping MP3 illegal (bajakan) jauh lebih murah dari harga keping CD original. Sebagai perbandingan, harga suatu keping MP3 illegal yang mampu memuat lebih dari seratus lagu berkisar lima ribu rupiah hingga sepuluh ribu rupiah.<sup>2</sup> Hasil duplikasi yang juga memiliki kualitas yang sama dengan aslinya juga terjadi pada *e-book*. Hal ini memudahkan pembajakan *e-book*, penggandaan (duplikasi/*copying*) *e-book* sangat mudah dan murah. Untuk membuat ribuan *copy* dari *e-book* dapat dilakukan dengan murah, sementara untuk mencetak ribuan buku membutuhkan biaya yang sangat mahal.<sup>3</sup> Tentunya kemudahan penggandaan ini memiliki efek negatif, yaitu mudah dibajak.

---

<sup>2</sup> Kompas Cyber Media, "Bisnis CD/VCD Bajakan Marak", <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0605/15/Jabar/2080.htm>, diakses 1 April 2012.

<sup>3</sup>Budi Rahardjo, "Rancangan abc e-Book", <http://budi.insan.co.id/articles/ebooks/ebooks.pdf>, diakses 12 Maret 2012.

Salah satu kasus yang terjadi terkait adanya pelanggaran Hak Cipta digital adalah kasus musisi Dodo Zakaria v Telkomsel dalam perkara No.24/Hak Cipta/2007/PN.NIAGA.JKT PST yang mana pihak Telkomsel digugat karena melakukan eksploitasi Hak Cipta dengan melakukan mutilasi / pemotongan atas lagu Dodo Zakaria dalam bentuk Nada Sambung Pribadi (NSP) dengan mengabaikan hak moral dan hak ekonominya

Persoalan yang dihadapi bangsa Indonesia dalam upaya perlindungan Hak Cipta atas karya cipta digital ini adalah masalah proses penegakan hukum dan perlindungan hukum terhadap karya cipta yang yang dihasilkan dari proses alih media/digitalisasi dan yang dibuat langsung dalam format digital disertai masalah-masalah seperti kesadaran masyarakat terhadap pentingnya Hak Cipta itu sendiri dan kondisi ekonomi bangsa Indonesia yang secara tidak langsung mendukung tindakan pelanggaran Hak Cipta.

Berdasarkan uraian di atas maka untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap karya cipta digital dilakukan penelitian dengan judul: “Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Atas Karya Cipta Digital Di Indonesia.”

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka masalah yang perlu dibahas dalam tulisan ini adalah:

1. Bagaimana perkembangan teknologi digital serta pengaruhnya terhadap Hak Cipta?
2. Bagaimana perlindungan hukum terhadap karya cipta digital di Indonesia?
3. Bagaimanakah perlindungan Hak Cipta atas karya cipta digital di beberapa negara?

Dalam penelitian ini ditentukan apa yang menjadi batasan materi yang akan diuraikan. Hal ini perlu dilakukan agar materi atau isi dari tulisan ini tidak menyimpang dari pokok-pokok permasalahan sehingga pembahasannya dapat terarah dan diuraikan secara sistematis. Penelitian ini bertujuan:

1. Untuk mengetahui perkembangan teknologi digital serta pengaruhnya terhadap Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap karya cipta digital di Indonesia.

3. Untuk mengetahui perlindungan Hak Cipta atas karya cipta digital di beberapa negara.

## II. Metode Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif analisis. Disebut dengan penelitian yang bersifat deskriptif analisis karena bertujuan untuk melukiskan suatu realitas sosial dengan diawali dengan pengumpulan data. Selanjutnya, data yang diperoleh akan dianalisa untuk memperoleh gambaran secara komprehensif tentang masalah-masalah yang ada.

Berdasarkan disiplin ilmu hukum, maka metode pendekatan terhadap permasalahan pada penulisan tesis ini baik untuk kepentingan analisisnya maupun pembahasannya adalah melalui pendekatan yuridis normatif yaitu mengkaji hukum tertulis dari berbagai aspek, yaitu aspek teori, sejarah, filosofi, perbandingan, struktur dan komposisi, lingkup dan materi, konsistensi, penjelasan umum dan pasal demi pasal, formalitas dan kekuatan mengikat serta undang-undang, bahasa hukum yang digunakan.<sup>4</sup> Pendekatan yuridis normatif digunakan dalam penelitian ini untuk meneliti norma-norma hukum yang berlaku serta terkait dengan perlindungan Hak Cipta atas karya cipta digital.

Pada penelitian hukum ini, bahan pustaka merupakan data dasar yang dalam penelitian digolongkan sebagai data sekunder. Dimana sumber data yang digunakan dalam penelitian data sekunder adalah meliputi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tertier.<sup>5</sup>

Dalam penelitian ini bahan hukum yang dijadikan rujukan adalah data sekunder, antara lain:

1. Bahan Hukum Primer, yaitu bahan-bahan hukum yang berhubungan dan mengikat, yakni:
  - a. Peraturan Perundang-undangan, yaitu:
    - 1) *World Intellectual Property Organization Copyright Treaty* (Perjanjian Hak Cipta WIPO).

---

<sup>4</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum dan Penelitian Hukum* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2004), hlm. 101.

<sup>5</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif (Suatu Tinjauan Singkat)*, (Jakarta: PT. Rajawali Pers, 2010), hlm. 33.

- 2) *Trade Related Intellectual Property Right Agreement* (TRIPs).
  - 3) *Berne Convention the Protection of Literary and Artistic Works* (Konvensi Berne untuk Karya Cipta Seni dan Sastra).
  - 4) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.
2. Bahan Hukum Sekunder adalah bahan hukum yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer.<sup>6</sup> Seperti hasil penelitian, artikel, buku-buku referensi, jurnal dan media informasi lainnya seperti internet yang juga menjadi tambahan bagi tesis ini sepanjang memuat informasi yang relevan dengan penelitian yang dilakukan.
  3. Bahan Hukum Tertier, yaitu bahan hukum yang memberi petunjuk dan penjelasan terhadap bahan hukum sekunder, berupa kamus hukum, kamus umum dan ensiklopedia.

### **III. Hasil Penelitian dan Pembahasan**

#### **A. Perkembangan Dan Pengaruh Digitalisasi**

Perubahan pesat teknologi ke arah kemajuan globalisasi berdampak ke hampir semua aspek kehidupan masyarakat. Apabila pemanfaatan teknologi tidak diatur dengan baik, maka ada kecenderungan pemanfaatan teknologi tersebut menjadi tidak terkendali yang berakibat pada pelanggaran hukum. Era globalisasi saat ini menjadi sangat tergantung pada kemajuan teknologi yang dapat menciptakan efisiensi dengan jangkauan wilayah yang luas tanpa dihalangi oleh batas-batas negara. Salah satu wujud teknologi yang berhasil menjawab kebutuhan tersebut adalah teknologi internet.<sup>7</sup>

Tanda yang signifikan dalam era digital saat ini adalah perkembangan yang sangat cepat pada sektor ilmu pengetahuan dan teknologi. Tantangan era digital di Indonesia utamanya dimana bangsa Indonesia harus berusaha menyetarakan atau mengikuti perkembangan zaman akan perkembangan teknologi dunia, karena perkembangan teknologi dan informasi sangatlah pesat. Bangsa Indonesia harus meningkatkan kreatifitasnya dalam dunia teknologi agar

---

<sup>6</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Laporan Hukum*, Cet. 3 (Jakarta: UI Press, 2007), hlm. 144.

<sup>7</sup> OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, (Jakarta: PT. RajaGravindo Persada, 2004), hlm. 519.

dapat mengikuti perkembangan zaman yang sekarang ini dalam kondisi yang serba mutakhir.

Ketika teknologi konversi data muncul, banyak karya cipta konvensional yang telah diubah ke dalam media digital. Dalam kaitan dengan konversi bentuk digital ini, banyak pekerjaan dan produk karya cipta dapat dengan mudah diakses oleh kebanyakan orang-orang dengan bantuan dari komputer, perangkat lunak dan jaringan internet. Dengan berkembangnya era digital saat ini para penghasil karya cipta memiliki pilihan teknologi yang dapat membantu dalam berkarya dan berkreasi dengan lebih mudah, maksimal, dan sempurna. Para pencipta dan atau pemegang Hak Cipta juga memiliki pilihan teknologi untuk lebih mendekatkan diri pada masyarakat luas. Pengaruh kemajuan teknologi digital yang tidak sehat akan berdampak jauh lebih berbahaya dibandingkan dengan keunggulan dan kemanfaatannya, terutama dikalangan *netter* pemula.

Dengan semakin mudah diakses banyak orang semakin banyak pula orang yang mengalterasi, duplikasi, menggandakan, dan distribusi. Maka semakin lemah perlindungan hukum terhadap pencipta. Potensi pelanggaran atas *moral rights & economic rights* pencipta dan atau pemegang Hak Cipta semakin besar ketika tulisan yang diakses tanpa mencantumkan nama, menggunakan karya tidak sesuai peruntukannya.

Melihat kasus pelanggaran Hak Cipta karya digital yang terjadi di Indonesia, Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002 belum sepenuhnya meng-cover dan memberi solusi hukum untuk kasus yang berbasis teknologi. Berdasarkan pengumuman yang dilansir Kantor Perwakilan Dagang Amerika Serikat (*United State Trade Representative*) di Washington DC dalam laporan tahunan yang dikenal dengan *2012 Special 301 Report* bahwa Indonesia termasuk dalam daftar "*priority watch list*" negara sangat bermasalah dalam pelanggaran Hak Cipta atau kekayaan intelektual.<sup>8</sup>

---

<sup>8</sup> Ambassador Ronald Kirk-Office of the United States Trade Representative, "2012 Special 301 Report", <http://www.ustr.gov>, diakses 8 Juni 2012.

## B. Konsep Perlindungan Hak Cipta

Hak Cipta memberi kewenangan yang sangat luas bagi pencipta. Secara konseptual kedudukan pencipta berada pada tempat yang sangat terhormat di tengah-tengah masyarakat.<sup>9</sup>

Hak Cipta melindungi suatu bidang luas dari karya-karya cipta dan telah berkembang pesat semenjak mulanya sebagai suatu bentuk pengawasan cetak pada awal abad ke-16. Hak Cipta mempunyai suatu pendekatan pragmatis dan cakupannya meluas sampai segala jenis karya cipta tanpa memandang segi kualitas, tunduk kepada beberapa persyaratan dasar, yang biasanya dipenuhi secara mudah.<sup>10</sup> Perkembangan praktis Hak Cipta tersebut telah ditunjang oleh para hakim yang umumnya menaruh simpati terhadap prinsip perlindungan suatu karya cipta, keterampilan, dan usaha perorangan.<sup>11</sup>

Hal mendasar dari Hak Cipta sebagai konsep kepemilikan, yaitu memungkinkan adanya perlindungan bagi hasil karya seseorang. Dimana karya-karya tersebut merupakan ekspresi dari gagasan yang diperkenalkan kepada publik. Oleh karena itu, Hak Cipta memberikan jaminan bahwa para pencipta tidak hanya menjaga hasil karyanya di bawah pengawasan, dengan jalan mencegah terjadinya peng-*copy*-an atau perbanyakan tanpa izin, tetapi juga memberikan jaminan bahwa para pencipta dapat memperoleh manfaat dari hasil karya intelektualnya tersebut. Hal ini merupakan sebuah insentif untuk mempublikasikan karyanya. Hak Cipta juga bekerja sebagai sebuah kompensasi atas risiko keuangan dari penerimaan pemilik Hak Cipta dengan jalan mempublikasikan hasil karyanya. Tanpa adanya perlindungan Hak Cipta, seorang pencipta mungkin saja akan menolak untuk mempublikasikan hasil karyanya, yang pada akhirnya publik juga tidak dapat menikmati karya tersebut.

Dalam karya-karya yang dihasilkan dari atau oleh media digital, skill manusia dapat ditemukan masing-masing pada diri orang yang memasukkan informasi ke dalam komputer untuk menghasilkan output atau pada karya cipta yang menyangkut penulisan program yang digunakan atau kombinasi keduanya.<sup>12</sup>

---

<sup>9</sup> Otto Hasibuan, *Hak Cipta di Indonesia* (Bandung: Alumni, 2008), hlm. 51.

<sup>10</sup> David I. Bainbridge, *Komputer dan Hukum* (Jakarta: Sinar Grafika, 1993), hlm. 15.

<sup>11</sup> *Ibid.*

<sup>12</sup> *Ibid.*, hlm. 39.



Dari banyaknya kasus karya cipta digital yang dihasilkan dari media digital menimbulkan kesulitan-kesulitan untuk menyatakan secara tegas apakah karya itu berpegang seorang manusia atau bukan.<sup>13</sup>

### C. Hak-Hak Atas Karya Cipta Digital

Pada prinsipnya, karya cipta dalam bentuk tradisional tidak akan kehilangan perlindungan Hak Cipta apabila diubah ke dalam bentuk digital. Sebaliknya sebuah pesan digital dalam bentuk *email* juga akan dilindungi oleh Hak Cipta sama seperti halnya jika pesan tersebut ditulis tangan, diketik, ataupun dicetak dalam bentuk surat pada kertas.

Sebagian besar karya cipta dalam bentuk digital dilindungi oleh Hak Cipta, termasuk di dalamnya aktifitas *online*. Dengan kata lain, tidak mungkin melakukan aktifitas di internet dan menikmati informasi yang ada tanpa melibatkan satu atau lebih hak yang dimiliki oleh pemilik Hak Cipta. Misalnya menampilkan sebuah halaman *web* telah melibatkan dua tindakan terhadap muatan *website* yang dilindungi oleh Hak Cipta, yaitu pengguna yang menampilkan *website* dikatakan telah membuat *copy* / salinan atas halaman *website* dan pemilik *website* sendiri disebut telah melakukan aktifitas menampilkan karya cipta kepada publik. Semua tindakan tersebut merupakan hak yang secara eksklusif dimiliki oleh pemilik Hak Cipta berdasarkan undang-undang.

Karya cipta dalam bentuk digital memang sangat mudah untuk diduplikasi dan hasil atas perbuatan tersebut juga nyaris tidak dapat dibedakan dengan aslinya. Tidak hanya itu, orang pun dapat melakukan modifikasi terhadap hasil penggandaan tersebut dan mendistribusikannya ke seluruh dunia dengan nyaris tanpa biaya. Di satu sisi, hal ini tentu membuat sangat mudah bagi hampir semua orang untuk melanggar Hak Cipta milik orang lain dalam skala yang sangat besar, tetapi di sisi lain sangat sulit bagi pemilik Hak Cipta untuk mengetahui tentang terjadinya pelanggaran, mengenali, atau pun kemudian melakukan upaya hukum.<sup>14</sup> Beberapa pemilik Hak Cipta tidak jarang pula meniadakan upaya tuntutan hak terhadap karya yang dihasilkannya sebagai upaya meningkatkan

---

<sup>13</sup> *Ibid.*

<sup>14</sup> *Ibid.*, hlm. 28.

promosi usaha / bisnisnya. Misalnya, penerbit atau pemilik usaha di internet menyediakan muatan *web* secara gratis sebagai bentuk iklan / promosi terbuka dalam mengajak pembaca yang membuka *web* tersebut untuk membeli produk barang atau jasa yang mereka cantumkan dalam *web*.

Seperti Hak Cipta pada umumnya, perlindungan karya cipta berbasis media digital diperoleh secara otomatis (*automatic protection*) untuk semua bentuk karya yang termasuk dalam kualifikasi perlindungan Hak Cipta, sehingga pemilik dan atau pemegang Hak Cipta di internet memiliki hak-hak eksklusif, yaitu sebagai berikut:<sup>15</sup>

1. Hak menggandakan karya cipta (*the reproduction rights*)

Hak Cipta memberikan hak eksklusif kepada pencipta untuk menggandakan dan memberikan izin kepada pihak lain melakukan hal yang sama. Menurut UUHC, reproduksi atau perbanyakannya adalah penambahan jumlah sesuatu ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian, yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama atau pun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer.

2. Hak membuat karya derivatif (*the adaptation right*)

Hak Cipta memberikan hak eksklusif kepada pemilik karya untuk membuat karya turunan (*derivative work*) atas karya cipta yang telah dibuatnya. Karya derivative adalah suatu karya baru yang terwujud karena didasarkan pada karya sebelumnya yang telah ada. Hal ini dapat berupa revisi dari karya asli, terjemahan dari satu bahasa ke bahasa lainnya, atau dapat berupa sebuah karya yang disusun, diubah atau pun diadopsi menjadi bentuk lain.

3. Hak mendistribusikan karya cipta kepada publik (*the distribution right*)

UUHC memberikan hak eksklusif kepada pemilik Hak Cipta untuk mendistribusikan karya ciptanya. Secara virtual apapun karya atau informasi yang dinikmati atau dikomunikasikan dari satu komputer ke komputer lainnya akan melibatkan distribusi muatan digital.

---

<sup>15</sup> *Ibid.*

4. Hak mempertunjukkan karya cipta kepada publik (*the public performance right*)

Pemilik karya cipta juga memiliki hak eksklusif untuk mempertunjukkan karya mereka di depan publik. Hak ini berkaitan dengan segala jenis karya yang dapat dipertunjukkan atau diperagakan, seperti karya sastra, music, drama, pantomime, film dan sebagainya. Sifatnya yang harus dilakukan di depan publik menyebabkan hak ini tidak berlaku bagi pertunjukan yang sifatnya pribadi.

5. Hak memamerkan karya cipta kepada publik (*the public display right*)

Hak Cipta berkaitan dengan karya yang dapat dilihat dan dinikmati oleh umum. Dalam UUHC hak ini disebut dengan “pengumuman”. Konsep memamerkan atau memperlihatkan di depan publik ini meliputi segala tindakan memperlihatkan suatu karya, baik secara langsung atau dengan menggunakan film, slide, termasuk alat atau proses tertentu, seperti penggunaan komputer. Hak memperlihatkan dan hak mempertunjukkan mempunyai pengertian yang sama dalam kaitannya dengan aktifitas di depan publik. Secara virtual semua aktifitas memperlihatkan karya cipta melalui internet dapat dikatakan sebagai “memperlihatkan di depan publik.”

#### **D. Pembatasan Hak Cipta**

Hak Cipta pada dasarnya dibatasi kecuali dalam kaitan dengan beberapa syarat tertentu. Dibatasi berarti bahwa hak itu dikontrol atau dengan pengertian lain bahwa Hak Cipta tidak berlaku dan ciptaan bersangkutan dapat dengan bebas dieksploitasi, kecuali dalam kaitan dengan beberapa syarat tertentu yang spesifik. Namun dewasa ini, timbul banyak masalah akibat penggunaan ketentuan ini berdasarkan interpretasi yang sangat luas. Selain itu, belum ada pengertian yang cukup pasti mengenai perbedaan antara “kutipan” (*quotation*) yang secara hukum diakui, dengan “penggunaan” (*use*) yang memerlukan izin. Batas-batas Hak Cipta harus diartikan sebagai tidak lebih dari mengakui beberapa pengecualian dalam aturan-aturan yang ada. Penting untuk diingat bahwa tujuan akhir adalah melindungi keuntungan pemegang Hak Cipta. Juga perlu untuk dipahami bahwa hak moral pencipta, dalam hal batas-batas Hak Cipta diakui sekalipun, tidak

terpengaruh, kecuali dalam hal perubahan ejaan atau istilah perlu dilakukan untuk kepentingan pendidikan.<sup>16</sup>

UUHC memuat tentang pembatasan Hak Cipta yang terkait dengan pendidikan. Hal tersebut tercantum pada Bab II UUHC Bagian Kelima. Tentang penggunaan literatur dalam mencantumkan sumber yang ditentukan, atau kewajiban pemegang Hak Cipta yang bersangkutan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk menerjemahkan dan atau memperbanyak ciptaan tersebut atau dapat juga menunjuk pihak lain untuk melakukan penerjemahan / perbanyak ciptaan tersebut. Hal ini dilakukan terhadap ciptaan dalam ilmu bidang pendidikan, ilmu pengetahuan, sastra, serta penelitian dan pengembangan.

Setiap pencipta atau pemegang izin Hak Cipta bebas untuk dapat menggunakan hak ciptanya, akan tetapi undang-undang menentukan pula adanya pembatasan terhadap penggunaan Hak Cipta itu. Pembatasan tersebut dimaksudkan supaya para pencipta dalam kegiatan kreatif dan inovatifnya tidak melanggar norma-norma atau asas kepatutan yang berlaku dalam kehidupan bermasyarakat dan bernegara, terutama di negara hukum seperti Indonesia mengingat hasil ciptaan umumnya akan dijual ke pasar (dalam dan luar negeri) untuk memperoleh keuntungan ekonomis bagi para pencipta atau pemegang izin guna dapat dinikmati oleh masyarakat luas. Oleh karena sudah ditentukan pembatasan oleh ketentuan undang-undang, maka kebebasan penggunaan Hak Cipta tidak boleh melanggar pembatasan tersebut. Apabila pembatasan tersebut dilanggar oleh pencipta dan pemegang izin Hak Cipta, maka pencipta akan memperoleh sanksi hukum.

Dalam Hak Cipta dikenal adanya perkecualian Hak Cipta yang berarti tidak berlakunya hak eksklusif yang diatur dalam hukum tentang Hak Cipta. Contoh perkecualian Hak Cipta adalah doktrin *fair use* atau *fair dealing* yang diterapkan pada beberapa negara yang memungkinkan perbanyak ciptaan tanpa dianggap melanggar Hak Cipta. Berdasarkan UUHC ada beberapa hal yang dinyatakan tidak melanggar Hak Cipta yaitu dalam Pasal 14 sampai dengan Pasal 18.

---

<sup>16</sup> Tamotsu Hozumi - Asia/Pacific Cultural Centre for UNESCO, "Asian Copyright Handbook", (Seminar dan Workshop Nasional Peningkatan Kesadaran tentang Hak Cipta, 2006), hlm. 36.

Perlindungan Hak Cipta sesungguhnya meletakkan Hak Cipta sebagai alat untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta, membatasi penggunaan Hak Cipta dan menindak segala bentuk pelanggaran Hak Cipta sebagaimana yang telah dirumuskan melalui ketentuan Hak Cipta. Adanya pemahaman atas perlindungan Hak Cipta sebagaimana rumusan tersebut, hal ini tentu harusnya mampu diharmonisasikan pada upaya pengakomodasian teknologi sebagai alat perlindungan Hak Cipta. Bilamana teknologi diakomodasi sebagai alat perlindungan Hak Cipta, maka kedudukan teknologi sebagai penguat perlindungan Hak Cipta atas karya digital tidaklah hanya diposisikan sebagai alat pencegahan dari penyalahgunaan Hak Cipta atas karya digital, tetapi diharapkan dapat berfungsi untuk pengawasan dan penindakan atas pelanggaran Hak Cipta serta mampu menyeimbangkannya dengan akses informasi publik sebagaimana yang dikonseptualisasikan dalam doktrin *fair use*.<sup>17</sup>

Perlindungan hukum terhadap Hak Cipta merupakan suatu sistem hukum yang terdiri dari unsur-unsur sistem berikut:<sup>18</sup>

1. Subyek perlindungan. Subyek yang dimaksud adalah pihak pemilik atau pemegang Hak Cipta, aparat penegak hukum, pejabat pendaftaran dan pelanggar hukum.
2. Obyek perlindungan. Obyek yang dimaksud adalah semua jenis Hak Cipta yang diatur dalam undang-undang.
3. Pendaftaran perlindungan. Hak Cipta yang dilindungi hanya yang sudah terdaftar dan dibuktikan pula dengan adanya sertifikat pendaftaran, kecuali apabila undang-undang mengatur lain.
4. Jangka waktu. Jangka waktu adalah adanya Hak Cipta dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta, yakni selama hidup ditambah 50 tahun setelah pencipta meninggal dunia.
5. Tindakan hukum perlindungan. Apabila terbukti terjadi pelanggaran Hak Cipta, maka pelanggar harus dihukum, baik secara perdata maupun pidana.

---

<sup>17</sup> Budi Agus Riswandi, "Mengurai Hak Cipta di Internet", <http://pusathki.uui.ac.id>, diakses 7 Juni 2012.

<sup>18</sup> Teguh Sulistia dan Aria Zumetti, "Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta", <http://www.balitbang.kemhan.go.id>, diakses 10 Juni 2012.

Mengalihwujudkan dokumentasi digital seperti dari media kaset yang berisi musik yang kemudian dikonversikan ke file MP3 yang digunakan untuk kepentingan pribadi dan bukan komersial juga tidak lepas dari perlindungan hukum. Berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UUHC dinyatakan bahwa “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.” Sepanjang pengalihwujudan karya cipta dari media kaset menjadi file MP3 tersebut adalah semata-mata untuk penggunaan pribadi dan bukan dikomersilkan, tindakan tersebut tidaklah melanggar Hak Cipta. Karena yang dilarang dan dinyatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta yaitu pengumuman dan perbanyak terhadap suatu ciptaan yang dilakukan oleh orang yang tidak memiliki hak atau bukan pemegang Hak Cipta. Berdasarkan Pasal 1 ayat (5) UUHC yang dimaksud dengan “pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu Ciptaan dengan menggunakan alat apa pun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu Ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain”. “Perbanyak adalah penambahan jumlah sesuatu Ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer” (Pasal 1 ayat (6) UUHC). Disamping itu Pasal 57 UUHC juga diberikan perlindungan bagi pihak yang beritikad baik untuk tidak dapat digugat ganti rugi dalam hal pihak tersebut memperoleh suatu Ciptaan semata-mata untuk keperluan sendiri dan tidak digunakan untuk suatu kegiatan komersial dan / atau kepentingan yang berkaitan dengan kegiatan komersial.

Hukum Hak Cipta melihat bahwa melakukan digitalisasi dari media kaset ke dalam bentuk file MP3 bukanlah pelanggaran Hak Cipta sepanjang dipergunakan hanya untuk konsumsi pribadi dan tidak merugikan kepentingan ekonomi yang wajar dari pemegang Hak Cipta. Walaupun begitu digitalisasi untuk keperluan pribadi tidak menutup kemungkinan menjadi sebuah pelanggaran, karena pelanggaran yang banyak terjadi justru awalnya digunakan untuk kepentingan pribadi.

Pelanggaran Hak Cipta tentunya sangat membawa dampak buruk bagi pengembangan ilmu pengetahuan, teknologi, dan bidang karya cipta lainnya. Tanpa adanya perlindungan hukum yang memadai atas Hak Cipta seseorang, maka akan sangat mengurangi daya inovasi dan kreatifitas pencipta dan dapat merugikan banyak pihak. Sudah menjadi kewajiban dari negara melalui instansi yang berwenang untuk mampu melindungi hasil karya cipta terutama berbasis digital dengan melakukan penegakan hukum terhadap para pelanggarnya. Tetapi hal penting yang harus diperhatikan penegakan hukum Hak Cipta harus hati-hati dalam memilah bentuk pelanggaran yang dilakukan dan diharapkan penegak hukum betul-betul dapat memahami tentang makna akan Hak Cipta sesungguhnya tanpa menggeneralisasikan begitu saja suatu perbuatan pelanggaran Hak Cipta dalam pemikiran orang atau masyarakat awam.

Sanksi hukum yang tegas diharapkan dapat mengurangi atau memberikan efek jera para pelaku pelanggaran Hak Cipta yang tanpa izin dan prosedur hukum menggunakan karya cipta orang lain dengan maksud tertentu untuk mencari keuntungan tersendiri dan disalahgunakan pemanfaatannya. Pemberian sanksi hukum dalam ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tidak akan menjamin pelanggaran Hak Cipta dapat berkurang, sejauh kesadaran hukum masyarakat akan Hak Cipta orang lain masih rendah dan kurang menghargai akan pengorbanan hasil karya intelektualitas orang atau bangsa lain.

#### **IV. Kesimpulan dan Saran**

##### **A. Kesimpulan**

1. Digitalisasi karya cipta telah membuat proses menyalin, mempublikasikan dan mendistribusikan hasil karya salinan digital menjadi sangat mudah. Kemajuan teknologi digital dengan media konversi sangat memberikan dampak positif bagi insan-insan penghasil karya cipta diantaranya publikasi karya cipta di media digital menghemat biaya dan waktu pendistribusian, karya cipta yang ditampilkan pun dapat dilihat oleh semua orang di seluruh dunia dengan mengakses media digital tersebut. Namun, dampak negatif juga muncul dari digitalisasi karya cipta digital yaitu penggandaan/perbanyakannya secara ilegal perangkat lunak (*software*) pada komputer, foto digital, musik

digital, film digital, *e-book* dan *e-journal* dan karya cipta digital lainnya yang menimbulkan kerugian moral dan ekonomi bagi si pencipta.

2. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta secara normatif mengatur Hak Cipta atas karya cipta digital. Namun seiring perkembangan zaman yang modernitas, media digital pun semakin berkembang terutama dalam menghasilkan karya cipta. Pelanggaran Hak Cipta yang berbasis media digital semakin sulit diminimalisir dengan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002. Sudah menjadi kewajiban dari negara untuk mampu melindungi hasil karya cipta terutama berbasis digital dengan melakukan penegakan hukum dan perlindungan hukum terhadap para pelaku pelanggaran.
3. Hukum di Indonesia dituntut untuk dapat menyesuaikan perangkat aturan yang mengikuti perkembangan zaman seperti di negara-negara maju Amerika Serikat, Australia, Singapura, dan lainnya. Sangat penting bahwa aturan hukum ditetapkan dan diterapkan secara tepat, untuk memastikan bahwa teknologi digital yang terus berkembang tidak merusak prinsip dasar Hak Cipta.

#### **B. Saran**

1. Dampak kemajuan teknologi digital yang semakin tidak terkendali dan tidak sehat akan berakibat jauh lebih berbahaya dibandingkan dengan keunggulan dan kemanfaatannya, terutama dalam aktifitas digitalisasi karya cipta. Teknologi digital saat ini adalah suatu alternatif bagi para penghasil / pencipta untuk mempublikasikan hasil karyanya maka dari itu setiap *netter* diharapkan sadar hukum dalam menghargai karya dan Hak Cipta seseorang. Mengingat pesatnya perkembangan teknologi, para pencipta sebaiknya melakukan usaha preventif dengan mendaftarkan hasil karya/ciptaannya secara legal kepada pemerintah untuk mencegah terjadinya pelanggaran Hak Cipta.
2. Upaya perlindungan hukum juga harus sejalan dengan pemberian sanksi yang tegas dan tepat kepada para pelanggar Hak Cipta oleh aparat penegak hukum sesuai dengan aturan perundang-undangan yang berlaku.
3. Teknologi digital yang diakomodasikan dalam hukum dan disesuaikan dengan perkembangan zaman diharapkan dapat berperan sebagai alat



pendukung untuk mencapai tujuan hukum yaitu keadilan bagi pencipta dan karya cipta itu sendiri sendiri. Kehadiran teknologi bukan berarti merevolusi semua produk hukum yang berlaku saat ini. Tuntutan akan adanya aturan hukum baru juga tidak bisa dihindari, namun sebaiknya sifatnya sebagai penyesuaian dari perangkat hukum yang telah ada.

## V. Daftar Pustaka

### A. BUKU

- Abdulkadir, Muhammad. *Hukum dan Penelitian Hukum*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2004.
- Bainbridge, David I. *Komputer dan Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika, 1993.
- Bajaj, Kamlesh K. dan Debjani Nag. *E-Commerce (The Cutting Edge of Business)*, 2<sup>nd</sup> Edition. New Delhi: Tata McGraw-Hill Publishing Company Ltd, 2005.
- Gautama, Sudargo Mr. *Segi-Segi Hukum Hak Milik Intelektual*. Bandung: Eresco, 1995.
- Goldstein, Paul. *Hak Cipta: Dahulu, Kini dan Esok*. Jakarta: Yayasan Obor Indonesia, 1997.
- Hasibuan, Otto. *Hak Cipta di Indonesia*. Bandung: PT. Alumni, 2008.
- Isnaini, Yusran. *Hak Cipta Dan Tantangannya Di Era Cyber Space*. Jakarta: Ghalia Indonesia, 2009.
- Kantaatmaja, Mieke Komar. *Cyberlaw: Suatu Pengantar*. Jakarta: Elips, 2002.
- Locke, John. *The Second Treatise of Civil Government and a Letter Concerning Toleration*. disunting oleh J.W. Gough, Oxford: Blackwell, 1964.
- \_\_\_\_\_. *Two Treatises of Government*. edited and introduced by Peter Laslett, 1988, hlm. 285. dalam *Hukum Tentang Perlindungan Hak Milik Intelektual Dalam Menghadapi Era Globalisasi*, Syafrinaldi, UIR Press, 2010.
- Makarim, Edmon. *Kompilasi Hukum Telematika*. Jakarta: PT. RajaGrafindo Persada, 2003.
- Mansur, Dikdik M. Arif & Elisatris Gultom. *Cyberlaw: Aspek Hukum Teknologi Informasi*. Bandung: Refika Aditama, 2005.
- Margono, Suyud. *Hukum Hak Cipta Indonesia*. Bogor: Ghalia Indonesia, 2010.
- Maulana, Insan Budi. *Bianglala HaKI*. Jakarta: Hecca Mitra Utama, 2005.

- Muis, A. *Indonesia Di Era Dunia Maya*. Bandung: Remaja Rosdakarya, 2001.
- Munandar, Haris & Sally Sitanggang. *Mengenal HAKI (Hak Cipta, Paten, Merek dan Seluk-beluknya)*. Jakarta: Esensi Erlangga, 2008.
- Purba, Ahmad Zen. *Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs*. Bandung: PT. Alumni, 2005.
- Rahardjo, Satjipto. *Ilmu Hukum*. Bandung: PT. Alumni, 1982.
- Ramli, Ahmad M. *Cyber Law dan HAKI (Dalam Sistem Hukum Indonesia)*. Bandung: Refika Aditama, 2004.
- Saidin. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: PT. RajaGravindo Persada, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jakarta: PT. RajaGravindo Persada, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Edisi Revisi 6. Jakarta: PT. RajaGravindo Persada, 2007.
- Sardjono, Agus. *Hak Kekayaan Intelektual dan Pengetahuan Tradisional*. Bandung: PT. Alumni, 2006.
- Sitompul, Asril. *Hukum Internet*. Bandung: PT. Citra Aditya Bakti, 2001.
- Sjahputra, Iman., Pandapotan Simorangkir & G.Windrarto. *Problematika Hukum Internet Indonesia*. Jakarta: Prenhalindo, 2002.
- \_\_\_\_\_. *Menggali Keadilan Hukum (Analisis Politik Hukum & Hak Kekayaan Intelektual)*. Bandung: PT. Alumni, 2009.
- Soekanto, Soerjono & Sri Mamudji. *Penelitian Hukum Normatif: Suatu Tinjauan Singkat*, Cet. 4. Jakarta: PT. Rajawali Pers, 1995.
- \_\_\_\_\_. *Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum*. Jakarta: PT. RajaGravindo Persada, 2004.
- \_\_\_\_\_. *Pengantar Laporan Hukum*, Cet. 3. Jakarta: UI Press, 2007.
- Syahdeini, Sutan Remy. *Kejahatan & Tindak Pidana Komputer*. Jakarta: Pustaka Utama Grafiti, 2009.

## **B. MAKALAH**

- Tamotsu Hozumi, Asia/Pacific Cultural Centre for UNESCO, “Asian Copyright Handbook”, Seminar dan Workshop Nasional Peningkatan Kesadaran tentang Hak Cipta, tanggal 23 -26 Januari 2006.

### **C. WEBSITE**

Ambassador Ronald Kirk, Office of the United States Trade Representative, “2012 Special 301 Report”, <http://www.ustr.gov>, diakses tanggal 8 Juni 2012.

Budi Agus Riswandi, “Mengurai Hak Cipta di Internet”, <http://pusathki.uui.ac.id>, diakses tanggal 7 Juni 2012.

Budi Rahardjo, “Rancangan abc e-Book”, <http://budi.insan.co.id/articles/ebooks/ebooks.pdf>, diakses tanggal 12 Maret 2012.

Kompas Cyber Media, “Bisnis CD/VCD Bajakan Marak”, <http://www.kompas.com/kompas-cetak/0605/15/Jabar/2080.htm>, diakses tanggal 1 April 2012.

“Pelanggaran Hak Cipta dan Akibat Hukumnya”, <http://pusathki.uui.ac.id/konsultasi/konsultasi/pelanggaran-hak-cipta-dan-akibat-hukumnya.html>, diakses tanggal 11 Maret 2012.

Teguh Sulistia & Aria Zumetti, “*Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta*”, <http://www.balitbang.kemhan.go.id>, diakses tanggal 10 Juni 2012.

### **D. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN**

Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta