



**PERLINDUNGAN DESAIN WEBSITE DIHUBUNGKAN DENGAN  
UNDANG-UNDANG NO.19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA**



**SKRIPSI**

**Diajukan Untuk Memenuhi Sebagai Syarat Guna Memperoleh Gelar .  
Sarjana Hukum Pada Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin**

**OLEH :**

**INDAH PERMATASARI**  
**B 111 03 122**

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS HASANUDDIN  
MAKASSAR  
2008**

| UNIVERSITAS HASANUDDIN |             |
|------------------------|-------------|
| Tgl. Terima            | 3 - 3 - 08  |
| Asal Dari              | Fak. Hukum  |
| Banyaknya              | 1 eksemplar |
| Harga                  | Gratis      |
| No. Inventaris         | 63          |
| No. Klas.              |             |

**PENGESAHAN SKRIPSI**

**PERLINDUNGAN DISAIN *WEBSITE* DIHUBUNGKAN DENGAN  
UNDANG-UNDANG NO.19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA**

Disusun dan diajukan oleh

**INDAH PERMATASARI  
NIM B11103122**

Telah dipertahankan di hadapan Panitia Ujian Skripsi yang Dibentuk dalam  
rangka Penyelesaian Studi Program Sarjana Program Kekhususan  
Hukum Ekonomi Program Studi Ilmu Hukum  
Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin  
pada Kamis, 21 Februari 2008  
dan dinyatakan diterima

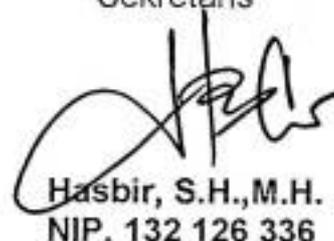
Panitia Ujian

Ketua,



**Dr. Ahmadi Miru, S.H.,M.H.  
NIP. 131 569 707**

Sekretaris



**Hasbir, S.H.,M.H.  
NIP. 132 126 336**



Dekan  
Pembantu Dekan I,  
**Prof. Dr. Muh. Guhtur, S.H.,M.H.  
NIP. 131 876 817**

## PERSETUJUAN PEMBIMBING

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswi :

Nama : Indah Permatasari  
Nomor induk : B 111 03 122  
Program kekhususan : Hukum Ekonomi  
Judul Skripsi : Perlindungan Hak Cipta Desain *Website*  
Dihubungkan Dengan Undang-Undang No.19  
Tahun 2002 Tentang Hak Cipta

Telah diperiksa dan disetujui untuk diajukan dalam skripsi

Makassar, Februari 2008

Pembimbing I



Dr. Ahmadi Miru, S.H.,M.H.  
NIP. 131 569 707

Pembimbing II



Hasbir, S.H.,M.H.  
NIP. 132 126 336

## PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI

Diterangkan bahwa skripsi mahasiswa :

Nama : Indah Permatasari  
Nomor Induk : B111 03 122  
Program Kekhususan : Hukum Ekonomi  
Judul Skripsi : Perlindungan Hak Cipta Disain Website  
Dihubungkan Dengan UU No.19 Tahun 2002  
Tentang Hak Cipta.

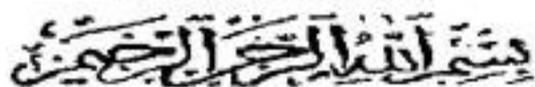
Memenuhi syarat untuk diajukan dalam ujian skripsi sebagai ujian akhir program studi.

Makassar, 18 Februari 2008



Pembantu Dekan I,  
Prof. Dr. Muh. Guntur, S.H.,M.H.  
NIP. 131 876 817

## KATA PENGANTAR



Puji dan Syukur di panjatkan ke Hadirat Allah SWT, sebab hanya dengan berkah, anugerah dan karunia-Nya serta nikmat kesehatan dan kesempatan yang diberikan sehingga skripsi ini dapat diselesaikan oleh penulis dengan baik.

Penulis menyadari sepenuhnya bahwa skripsi ini masih jauh dari kesempurnaan, mengingat keterbatasan yang dimiliki sebagai makhluk ciptaan-Nya, namun kesemuanya itu merupakan pengalaman dan proses pembelajaran yang akan digunakan dalam menjalani kehidupan. Oleh karenanya, penulis mengharapkan kritik dan saran yang bersifat konstruktif agar penulis dapat memperbaiki kekurangan-kekurangan yang ada dalam skripsi ini. Penulis berharap skripsi ini dapat berguna bagi semua pihak.

Dengan selesainya penulisan skripsi ini, maka sampailah penulis pada tahap akhir strata pendidikan. Bagi penulis sendiri tercapainya akhir perjalanan studi ini bukan semata hasil karya sendiri, melainkan kontribusi berupa semangat, doa, dorongan, tenaga, pikiran dari banyak pihak. Oleh karenanya wajarlah apabila melalui kesempatan ini penulis ingin menghaturkan rasa terima kasih yang tak terhingga dan penghargaan setinggi-tingginya kepada mereka semua.

Pertama kali, kepada kedua orangtua, ibunda tercinta **Hj. Maulida Ibrahim** dan ayahanda **Achmad Ivan Makkulau** yang merupakan muara

dan memelihara penulis. Semoga skripsi ini dapat membuat mereka bangga sebagai orangtua penulis dan dapat mengobati semua luka yang pernah penulis torehkan. Semoga tetap memperoleh rahmat dan perlindungan Allah SWT.

Kemudian secara khusus penulis menyampaikan terima kasih kepada semua pihak yang secara langsung maupun tidak langsung telah memberikan begitu banyak bantuan dan dorongan yang sangat berharga dalam penyusunan skripsi ini, yakni kepada :

1. Bapak Prof. Dr. H. Syamsul Bachri, S.H.,M.S., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
2. Bapak Prof. Dr. Muh. Guntur, S.H.,M.H., selaku Pembantu Dekan I, Bapak Anshori Ilyas, S.H.,M.H., selaku Pembantu Dekan II, dan ibu Farida Patittingi S.H.,M.H., selaku Pembantu Dekan III.
3. Bapak Dr. Ahmadi Miru, S.H.,M.H., selaku Pembimbing I dan Bapak Hasbir S.H.,M.H., selaku pembimbing II.
4. Seluruh Staf Pengajar dan Pegawai Civitas Akademika Fakultas Hukum Universitas HAsanuddin yang telah banyak membantu dan membimbing penulis selama menimba ilmu di Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin.
5. Adik-adikku, Indri Yuliani Ivan dan Muh. Agung Syahputra ivan.
6. Yang terkasih, yang selalu memberikan bantuan, masukan, dorongan, semangat, dukungan, kasih dan sayang.

7. Sahabat-sahabat yang menjadi rekan seperjuangan selama kuliah yang tergabung dalam ADVOKASI\_03. Surya, u'r my best friend.
8. Teman-teman KKN BONTOALA yang saya sayangi. Terima kasih atas keceriaan yang selalu diberikan. Kata papi said "JANGAN TAKUP".
9. Sahabat-sahabatku COOLCHONE. Niar, terima kasih tinta printernya (nanti diganti ya), liez, May, Sukma, Chi-Chie, Rini, Anna, Elha, Inchi, terima kasih atas bantuan dan semangat yang diberikan selama ini.
10. Sahabatku Melly, teman seperjuangan menempuh studi. Terima kasih telah menjadi teman yang baik selama ini.
11. Adik-adikku, SAKSI\_04 terima kasih atas bantuannya. Bakti infonya sangat membantu, bukunya nanti dikembalikan ya.
12. Rekan-rekan pengajar dan para santri di TPA Darul Ma'arif Diponegoro. Terima Kasih atas doanya.
13. Seluruh teman-teman dan pihak-pihak lain yang tidak dapat saya uraikan satu demi satu.

Kiranya segala harapan yang pernah penulis tanamkan dalam institusi ini, di masa depan akan menjadi bekal untuk kehidupan yang lebih baik dan berguna lagi.

*Amien.....*

Makassar, Februari 2008

**P e n u l i s**

## ABSTRAK

**INDAH PERMATASARI, B 111 03 122, Perlindungan Hak Cipta Desain *Website* Dihubungkan dengan Undang-Undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, dibawah bimbingan Dr. Ahmadi Miru, S.H.,M.H., selaku pembimbing I dan Hasbir, S.H.,M.H., selaku pembimbing II.**

Penelitian ini adalah penelitian hukum normatif yang dilakukan di Makassar, yang bertujuan Untuk mengetahui pengaturan hukum Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta terhadap pelanggaran dalam bidang desain *website* dan bentuk pelanggaran desain *website* serta untuk mengetahui faktor-faktor penghambat pelaksanaan perlindungan hukum Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dalam melindungi hak cipta desain *website*.

Data yang penulis peroleh kemudian dianalisis secara yuridis, yaitu dengan memperhatikan hirarki perundang-undangan, agar tidak terjadinya pertentangan antara peraturan perundang-undangan yang ada. Serta dengan memperhatikan aspek kepastian hukum yaitu perundang-undangan yang berlaku.

Berdasarkan hasil penelitian yang telah dilakukan, temuan yang diperoleh antara lain adalah (1) Pelaksanaan hukum terhadap pelanggaran hak cipta desain *website* berdasarkan Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta belum dapat dilaksanakan secara efektif. Pelanggaran hak cipta desain *website* dapat berupa tindakan mengopi, memperbanyak dan menggunakan tanpa ijin materi-materi yang terdapat dalam suatu *website* serta perlindungan hukum terhadap hak cipta dalam bidang desain *website* tersebut. (2) Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan perlindungan hukum terhadap desain *website*, yaitu faktor yurisdiksi, pembuktian, serta kemampuan dan kualitas aparat penegak hukum. Selain itu, faktor-faktor nonhukum yang mempengaruhi perlindungan hukum terhadap hak cipta desain *website* yaitu sarana dan prasarana penegak hukum, faktor kesadaran hukum para pengguna internet (*internet global community*) dan faktor teknis penggunaan internet.

## DAFTAR ISI

|   | Halaman |
|---|---------|
| HALAMAN JUDUL.....  | i       |
| HALAMAN PENGESAHAN.....   | ii      |
| PERSETUJUAN PEMBIMBING.....   | iii     |
| PERSETUJUAN MENEMPUH UJIAN SKRIPSI.....   | iv      |
| KATA PENGANTAR.....   | v       |
| ABSTRAK.....  | vi      |
| DAFTAR ISI.....   | ix      |
| DAFTAR GAMBAR.....  | xi      |
| <br>  |         |
| <b>BAB I PENDAHULUAN</b>  |         |
| A. Latar Belakang Masalah.....  | 1       |
| B. Perumusan Masalah.....   | 6       |
| C. Tujuan Penelitian.....   | 6       |
| <br>  |         |
| <b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>  |         |
| A. Hak cipta.....   | 8       |
| 1. Pengertian, Sifat, Prinsip dan Pembatasan Hak Cipta.....                             | 8       |
| 2. Sejarah pengaturan hukum Hak Cipta.....  | 19      |
| a. Sejarah pengaturan hukum Hak Cipta di dunia.....                                     | 19      |
| b. Sejarah pengaturan hukum Hak Cipta di Indonesia.....                                 | 25      |
| B. Dasar Hukum Perlindungan Hukum Hak Cipta di Indonesia.....                           | 30      |
| C. Internet.....  | 35      |
| 1. Pengertian dan fungsi Internet.....  | 35      |
| 2. Sejarah Internet.....  | 36      |
| 3. Keistimewaan dan Keunggulan Internet.....  | 38      |
| D. Desain Website.....  | 41      |
| 1. Defenisi dan ruang lingkup desain website.....                                       | 41      |
| 2. Prosedur perizinan pendaftaran website.....  | 42      |
| E. Desain Website dalam kaitannya dengan Hak Cipta.....                                 | 48      |
| F. Pelanggaran Hak Cipta dalam bidang Desain Website.....                               | 49      |
| 1. Para pihak yang terkait dalam pelanggaran Hak Cipta dalam bidang Desain Website..... | 49      |
| 2. Bentuk Penggaran Hak Cipta dalam bidang Desain Website.....                          | 51      |

|   |    |
|---|----|
| BAB III METODE PENELITIAN   |    |
| A. Lokasi Penelitian .....  | 54 |
| B. Jenis dan Sumber data .....  | 54 |
| C. Teknik Pengumpulan data .....  | 54 |
| D. Analisis data .....  | 54 |
|   |    |
| BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN  |    |
| A. Gambaran umum tentang Hak Cipta dan Hak Cipta Desain <i>Website</i> .....  | 56 |
| B. Pelaksanaan Hukum terhadap pelanggaran desain <i>website</i> berdasarkan UU No.19 tahun 2002 tentang Hak Cipta .....         | 66 |
| C. Faktor hukum maupun nonhukum yang mempengaruhi desain <i>website</i> berdasarkan UU No.19 tahun 2002 tentang Hak Cipta ..... | 78 |
|   |    |
| BAB V PENUTUP   |    |
| A. Kesimpulan .....   | 84 |
| B. Saran .....  | 85 |
|   |    |
| DAFTAR PUSTAKA .....  | 86 |
|   |    |
| LAMPIRAN  |    |

## DAFTAR GAMBAR

|          | <b>Halaman</b>  |
|----------|---|
| Gambar 1 | Desain <i>website</i> pada <i>web pages</i> yahoo..... 62                                   |
| Gambar 2 | Desain <i>website</i> pada <i>web pages</i> yahoo mail..... 62                              |
| Gambar 3 | Desain <i>website</i> pada <i>web pages</i> hukumonline..... 63                             |
| Gambar 4 | Desain <i>website</i> pada <i>web pages</i> hukumonline <i>member</i> ..... 63              |
| Gambar 5 | Desain <i>website</i> pada <i>eb pages</i> gmail..... 64                                    |
| Gambar 5 | Desain <i>website search engine</i> (mesin pencari)<br>pada <i>web pages</i> google..... 64 |

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Perkembangan teknologi yang semakin pesat menyebabkan begitu banyaknya penemuan yang dapat memudahkan aktivitas manusia. Melalui teknologi manusia dapat mengatasi kesulitan-kesulitan yang timbul dari batas-batas jarak, ruang, dan waktu.

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung sangat cepat. Teknologi informasi saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus dapat dijadikan sarana yang sangat efektif dalam kegiatan yang dikategorikan sebagai perbuatan melawan hukum (Ahmad M.Ramli, 2004 : 1).

Teknologi informasi adalah suatu teknologi yang digunakan untuk mengolah data, termasuk memproses, mendapatkan, menyusun, menyimpan, dan memanipulasi data dalam berbagai cara untuk menghasilkan informasi yang berkualitas, yaitu informasi yang relevan, akurat dan tepat waktu yang digunakan untuk

keperluan pribadi, bisnis, dan pemerintahan juga merupakan informasi yang strategis untuk pengambilan keputusan.

Teknologi informasi menggunakan sarana berupa seperangkat komputer dalam mengolah data, serta sistem jaringan untuk menghubungkan komputer yang satu dengan komputer yang lain sesuai dengan kebutuhan. Teknologi telekomunikasi digunakan agar data dapat disebar dan diakses secara global. Peran yang dapat diberikan oleh aplikasi teknologi informasi ini adalah mendapatkan informasi untuk kehidupan pribadi seperti informasi tentang kesehatan, hobi, rekreasi, dan rohani, kemudian untuk profesi seperti sains, teknologi, perdagangan, berita, dan asosiasi profesi serta sarana kerjasama antar pribadi atau kelompok yang satu dengan yang lain tanpa mengenal batas jarak, waktu, negara, ras, kelas ekonomi, ideologi atau faktor lainnya yang dapat menghambat dalam bertukar pikiran.

Teknologi informasi memacu suatu cara baru dalam kehidupan, dari dimulainya kehidupan sampai dengan berakhirnya kehidupan, hal ini dikenal dengan *e-life*, artinya kehidupan ini sudah dipengaruhi oleh berbagai kebutuhan secara elektronik. Kehidupan masyarakat sekarang ini sedang semarak dengan berbagai huruf yang dimulai dengan awalan e seperti *e-commerce*, *e-government*, *e-education*, *e-library*, *e-journal*, *e-medicine*, *e-laboratory*, *e-biodiversity*, dan lain-lain yang berbasis elektronika.

Pemanfaatan teknologi informasi berkaitan pula dengan Hak Atas Kekayaan Intelektual, dan hal itu sering menimbulkan berbagai masalah. Permasalahan mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual akan menyentuh berbagai aspek, (<http://www.digilib.unikom.ac.id>) seperti:

1. Aspek teknologi, misalnya adalah dalam perlindungan terhadap karya cipta-karya cipta yang pembuatannya memanfaatkan sarana teknologi informasi, seperti perlindungan terhadap pemuatan buku yang formatnya berbentuk elektronik yang dimuat dalam internet;
2. Aspek industri, misalnya adalah perlindungan terhadap bentuk-bentuk desain dari perangkat-perangkat elektronik seperti perlindungan terhadap hak paten dari papan sirkuit terpadu;
3. Aspek sosial dan budaya, misalnya dalam hal perlindungan terhadap karya seni-karya seni yang dihasilkan dari keanekaragaman budaya yang dimiliki oleh Indonesia, salah satu contohnya adalah perlindungan terhadap hak cipta corak batik.

Aspek terpenting dalam upaya perlindungan bagi karya intelektual adalah aspek hukum. Hukum diharapkan mampu mengatasi berbagai permasalahan yang timbul berkaitan dengan Hak Atas Kekayaan Intelektual tersebut. Hukum harus dapat

memberikan perlindungan bagi karya intelektual, sehingga seseorang mampu mengembangkan daya kreasinya.

Aspek teknologi juga merupakan aspek yang sangat dominan dalam perkembangan dan perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual. Perkembangan teknologi informasi yang sangat cepat saat ini telah menyebabkan dunia terasa semakin sempit, informasi dapat dengan mudah dan cepat tersebar keseluruh pelosok dunia. Keadaan ini menyebabkan perlindungan terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual menjadi semakin penting, hal ini disebabkan Hak Atas Kekayaan Intelektual merupakan hak monopoli yang dapat digunakan untuk melindungi investasi dan dapat dialihkan haknya.

Kemampuan seseorang dalam memanfaatkan dan menggunakan teknologi informasi perlu mendapat pengaturan sekaligus perlindungan hukum. Seperti halnya kemampuan seseorang dalam mendesain suatu *website*, yang memerlukan keahlian dan pengetahuan dalam menggunakan berbagai program komputer, khususnya program-program komputer yang biasa digunakan dalam mendesain suatu *website*. Dengan demikian maka diperlukan suatu aturan hukum yang mampu melindungi hasil pendesainan suatu *website*, hal ini diperlukan agar tidak terjadi berbagai bentuk pelanggaran, seperti kegiatan peniruan terhadap isi maupun struktur dalam desain suatu *website*.

Beberapa permasalahan HKI yang berkaitan dengan internet dalam era digital diantaranya teknis dalam hal pembuatan *website* yang berpotensi untuk melanggar hak cipta. Contoh pelanggaran Hak Cipta di Internet, diantaranya :

- Seorang dengan tanpa izin membuat situs penyanyi terkenal yang berisikan lagu-lagu beserta liriknya, foto dan cover album dari penyanyi tersebut. Kasus : Bulan mei 1997, grup musik aal Inggris, Oasis menuntut ratusan situs internet tidak resmi yang telah memuat foto-foto, lagu-lagu beserta liriknya serta video klip dari pemusik tersebut.
- Seorang tanpa izin membuat situs di internet yang berisikan lagu-lagu milik penyanyi lain yang lagunya belum dipasarkan. Kasus : Grup musik U2 menuntut si pembuat situs internet yang membuat lagu mereka belum dipasarkan.
- Seorang dengan tanpa izin membuat sebuah situs yang dapat mengakses secara langsung isi berita yang termuat dalam situs internet milik orang lain atau perusahaan lain. Kasus : *Shetland Times Ltd v Wills (1997) 37 IPR 71, The Washington Post Company and Others v Total News Inc and others.*

Perlindungan hukum terhadap desain *website* dapat dilakukan dengan mengacu pada peraturan perundang-undangan yang berlaku, yaitu Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

## **B. RUMUSAN MASALAH**

Adapun masalah yang akan penulis bahas dalam penulisan hukum ini, yaitu:

1. Bagaimanakah pelaksanaan hukum dan bentuk pelanggaran terhadap pelanggaran desain *website* berdasarkan Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang hak Cipta ?
2. Apa saja faktor-faktor hukum/nonhukum yang mempengaruhi pelaksanaan perlindungan hukum terhadap desain *website* berdasarkan Undang-Undang No.19 Tahun 2002 tentang hak cipta?

## **C. Tujuan dan Kegunaan Penelitian**

Tujuan dari penulisan hukum ini adalah :

1. Untuk mengetahui pelaksanaan hukum dan bentuk pelanggaran Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta terhadap pelanggaran dalam bidang desain *website*.

2. Untuk mengetahui faktor-faktor penghambat pelaksanaan perlindungan hukum Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dalam melindungi hak cipta desain *website*.

Adapun kegunaan penelitian ini dapat digolongkan menjadi 2 yaitu :

1. Kegunaan Teoritis  
Memberikan sumbangan pemikiran dalam rangka meningkatkan perkembangan ilmu hukum, khususnya aspek hukum desain *website* dalam kaitannya dengan hukum hak cipta.
2. Kegunaan Praktis  
Memberikan masukan kepada pihak berwenang dalam pembentukan peraturan di bidang hukum hak cipta, khususnya mengenai perlindungan desain *website* dilihat dari sudut pandang hukum hak cipta.

## BAB II TINJAUAN PUSTAKA



### A. Hak Cipta

#### 1. Pengertian, Sifat, Prinsip dan Pembatasan Hak Cipta

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang antara lain dapat terdiri dari buku, program komputer, ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu, serta hak terkait dengan hak cipta. Rekaman suara dan/atau gambar pertunjukan seorang pelaku (*performer*), misalnya seorang penyanyi atau penari diatas panggung merupakan hak terkait yang dilindungi hak cipta (Tim Lindsey, 2003 : 6).

Berdasarkan perjanjian Hak Cipta Sedunia (Universal Copyright Convention) Pasal 5 adalah (Ramdlon Naning, 1982 : 2):

*Copyright shall include the exclusive right of the author to make, publish, and authorize the making and publication of translation of works protected under this Convention.* (Hak Cipta meliputi hak tunggal sipencipta untuk membuat, menerbitkan dan memberi kuasa untuk membuat dan menerbitkan terjemahan dari karya yang dilindungi oleh perjanjian ini).

Undang-Undang Hak Cipta/Auteurswet tahun 1912 Staatsblad No.600 tahun 1912 Pasal 1 menyatakan bahwa (Ramdlon Naning, 1982 : 2) :

Hak Cipta adalah hak tunggal dari pencipta atau hak dari yang mendapatkan hak tersebut, atas hasil ciptaannya dalam lapangan kesusastraan, pengetahuan dan kesenian untuk mengumumkan dan memperbanyaknya, dengan mengingat pembatasan-pembatasan yang ditentukan dalam undang-undang.

Istilah Hak cipta mulai dipergunakan pada Kongres Kebudayaan Indonesia ke-II yang diselenggarakan di Bandung tahun 1951 yang diusulkan pertama kali oleh Prof.St.Moh.Syah, S.H. Sebelumnya istilah yang dipergunakan adalah Hak Pengarang, sebagai terjemahan dari istilah bahasa belanda *auteursrechts* atau *copyrights* dalam bahasa Inggris. Istilah Hak Pengarang memberikan kesan penyempitan arti seolah cakupannya hanya karang-mengarang saja. Sedangkan kandungan arti Hak Cipta lebih tepat dan luas, tidak hanya karang-mengarang saja tapi juga meliputi penciptaan karya-karya lain seperti lukisan, komposisi musik, perencanaan bangunan, program computer dan lain sebagainya (Rachmadi, 2003 : 85).

Berdasarkan Pasal 1 angka 1 Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta,

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.

Sedangkan yang dimaksud dengan hak terkait dalam Undang-undang No. 19 Tahun 2002 Pasal 1 angka 9 adalah :

hak yang berkaitan dengan hak cipta, yaitu hak eksklusif bagi pelaku untuk memperbanyak atau menyiarkan pertunjukannya bagi

produser rekaman suara untuk memperbanyak atau menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyinya dan bagi Lembaga Penyiaran untuk membuat, memperbanyak, atau menyiarkan karya seninya.

Berdasarkan Pasal 1 angka 1 Undang-Undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta terdapat 2 unsur penting yang terkandung dalam rumusan pengertian Hak Cipta,(Edmon, 2003 : 257), yaitu :

- 1) Hak ekonomis (*economic rights*). Hak ekonomi adalah hak yang dimiliki oleh seorang pencipta untuk mendapatkan keuntungan atas ciptaannya. Hak ekonomis ini pada setiap Undang-Undang Hak Cipta setiap negara selalu berbeda, baik terminologinya, jenis hak yang diliputinya, ruang lingkup dari setiap jenis hak ekonomis tersebut. Undang-Undang Hak Cipta Indonesia memberi hak ekonomis kepada pencipta, antara lain : hak untuk memperbanyak, hak untuk adaptasi, hak untuk distribusi, hak untuk pertunjukan, hak untuk display.
- 2) Hak moral (*moral rights*). Hak moral adalah hak khusus serta kekal yang dimiliki si pencipta atas hasil ciptaannya, dan hak itu tidak dipisahkan dari penciptanya. Hak moral ini adalah hak pencipta atau ahli warisnya, untuk menuntut kepada Pemegang Hak Cipta supaya nama pencipta Pencipta tetap dicantumkan pada Ciptaannya; memberi persetujuan dalam perubahan hak ciptaannya; memberi persetujuan terhadap perubahan atau nama samaran pencipta; menuntut seseorang yang tanpa

persetujuannya meniadakan nama pencipta yang tercantun pada ciptaannya.

Sifat hukum hak cipta berdasarkan Pasal 2 angka 1 Undang-undang Hak Cipta No.19 Tahun 2002 (OK Saidin, 2004 : 63), yaitu:

- a. Hak cipta itu merupakan hak yang bersifat khusus, istimewa, atau eksklusif (*exclusive rights*) yang diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta, dengan hak yang bersifat khusus ini berarti tidak ada orang lain yang boleh menggunakan hak tersebut, terkecuali dengan ijin pencipta atau pemegang hak cipta tersebut.
- b. Hak yang bersifat khusus, tunggal, atau monopoli yang merupakan hak pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan ciptaannya, memperbanyak ciptaannya dan memberi ijin kepada orang lain untuk mengumumkan atau memperbanyak hasil ciptaannya tersebut.
- c. Dalam melaksanakan hak yang bersifat khusus ini, baik pencipta, pemegang hak cipta, maupun orang lain yang telah diberi ijin untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya tadi harus dilakukan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku, yang merupakan pembatasan-pembatasan tertentu.

- d. Hak cipta tersebut dianggap sebagai benda bergerak yang bersifat immateriil yang dapat beralih atau dialihkan kepada orang lain, baik untuk seluruh maupun sebagian.

Hak cipta mengandung beberapa prinsip dasar (*basic principles*) yang secara konseptual digunakan sebagai landasan pengaturan hak cipta disemua negara, baik itu yang menganut *Civil Law System* maupun *Common Law System*. Beberapa prinsip yang dimaksud adalah (Eddy Damian, 2004 : 98) :

- a. Hal yang dilindungi hak cipta adalah ide yang telah berwujud dan asli. Prinsip ini adalah prinsip yang paling fundamental dari perlindungan hak cipta, dengan artian bahwa hak cipta hanya berkenaan dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan. Prinsip ini menurunkan beberapa prinsip lain sebagai prinsip-prinsip yang berada lebih rendah atau *sub-principles*, yaitu:
- 1) Suatu ciptaan harus mempunyai keaslian (*orsinil*) untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan oleh undang-undang. Keaslian sangat erat hubungannya dengan bentuk perwujudan suatu ciptaan.
  - 2) Suatu ciptaan mempunyai hak cipta jika ciptaan yang bersangkutan diwujudkan dalam bentuk tulisan atau bentuk material yang lain, ini berarti satu ide atau pemikiran belum merupakan suatu ciptaan.

3) Hak cipta adalah hak eksklusif dari pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, berarti tidak ada orang lain yang boleh menggunakan hak tersebut tanpa seijin pencipta atau pemegang hak cipta.

b. Hak cipta timbul dengan sendirinya (otomatis)

Suatu hak cipta eksis pada saat seorang pencipta mewujudkan idenya dalam suatu bentuk yang berwujud, dengan adanya wujud dari suatu ide maka suatu ciptaan lahir. Ciptaan tersebut dapat diumumkan (*to make public/openbaarmaken*) maupun tidak diumumkan, suatu ciptaan yang tidak diumumkan, hak ciptanya tetap ada pada pencipta.

c. Suatu ciptaan tidak perlu selalu diumumkan untuk memperoleh hak cipta, suatu ciptaan yang diumumkan maupun yang tidak diumumkan (*published/unpublished works*) kedua-duanya memperoleh hak cipta.

d. Hak cipta suatu ciptaan merupakan suatu hak yang diakui hukum (*legal right*) yang harus dipisahkan dan harus dibedakan dari penguasaan fisik suatu ciptaan.

e. Hak cipta bukan hak mutlak (absolut)

Hak cipta bukan merupakan suatu monopoli mutlak melainkan hanya suatu monopoli terbatas (*limited monopoly*). Hal ini dikarenakan hak cipta secara konseptual tidak mengenal konsep monopoli penuh, dikarenakan mungkin saja seorang

pencipta menciptakan suatu ciptaan yang sama dengan ciptaan yang telah tercipta lebih dahulu, dengan syarat tidak terjadi suatu bentuk peniruan atau plagiat secara murni.

Walaupun hak cipta merupakan hak istimewa yang hanya dimiliki oleh pencipta atau pemegang hak cipta, penggunaan atau pemanfaatannya hendaknya berfungsi sosial, hal ini dikarenakan adanya pembatasan-pembatasan tertentu yang diatur dalam Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, dengan kata lain, hasil karya cipta atau ciptaan bukan saja hanya dapat dinikmati oleh penciptanya saja, tetapi juga dapat dinikmati, dimanfaatkan, dan digunakan oleh masyarakat luas, sehingga ciptaan itu mempunyai nilai guna, disamping nilai moral dan ekonomis. Mengenai pembatasan masa berlakunya hak cipta didasarkan atas sifat ciptaan dan jangka waktu perindungannya. Kecuali program komputer, sinematografi, fotografi dan database yang hanya diberi perlindungan hukum selama 50 (lima puluh) tahun sejak diumumkan, karya cipta lainnya diberikan perlindungan hukum selama pencipta hidup dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia.

Bentuk-bentuk pembatasan khusus terhadap hak cipta yang dilakukan oleh Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dapat dijumpai dalam pasal-pasal berikut :

- a. Pasal 1 angka 1 Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang menyatakan 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".

Sifat khusus atau eksklusif baik bagi pencipta, pemegang hak cipta atau orang lain, harus dilakukan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku, yang merupakan pembatasan-pembatasan tertentu, pembatasan-pembatasan tersebut telah memberikan sarana guna mewujudkan prinsip fungsi sosial yang harus melekat pada hak milik sebagaimana lazimnya, yang memberikan kemungkinan kepada masyarakat luas untuk memanfaatkan atau menikmati suatu ciptaan yang dilindungi hak ciptanya sebagai salah satu hak milik (Rachmadi, 2003 : 87).

- b. Pasal 14 Undang-Undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, mengatur pembatasan penggunaan Hak Cipta dengan tanpa syarat yang dianggap tidak atau bukan sebagai pelanggaran atas Hak Cipta. Yaitu :

- 1) Lambang negara dan lagu kebangsaan;
- 2) Segala sesuatu yang diumumkan dan/atau diperbanyak oleh pemerintah;
- 3) Berita aktual.

- c. Pasal 15 Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang mengatur pembatasan dengan syarat. Pasal ini menyatakan bahwa tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta pengutipan atau pengambilan ciptaan pihak lain asalkan hal itu dilakukan dengan menyebutkan sumbernya secara lengkap dan untuk keperluan yang tidak bersifat komersial, termasuk untuk kegiatan sosial, yaitu :
- 1) Pengutipan, pengulangan atau sitasi (*citation*).
  - 2) Pembatasan dalam bidang ilmu, seni dan sastra.
  - 3) Pembatasan dalam bidang arsitek.
  - 4) Pembatasan dalam bidang komputer.
- d. Pasal 16 Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, menyatakan bahwa apabila negara, pemerintah melalui Menteri Kehakiman setelah mendengar pertimbangan Dewan Hak Cipta memandang perlu untuk kepentingan nasional, terutama bagi perkembangan dan kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan dan kegiatan penelitian dan pengembangan, dapat mewajibkan pemegang hak cipta untuk dalam waktu yang ditentukan, menerjemahkan atau memperbanyaknya didalam wilayah Negara Republik Indonesia. Seandainya hal itu tidak dapat dilakukan, negara dapat mewajibkan pemegang hak cipta yang bersangkutan untuk memberikan ijin kepada pihak lain untuk melakukannya. Pihak lain disini dapat berupa perseorangan

atau badan hukum yang berkedudukan di Indonesia. Arti pembebanan kewajiban kepada pemegang hak cipta untuk memberikan ijin kepada pihak lain, dengan tidak perlu menunggu hingga selesainya jangka waktu yang diberikan kepada pemegang hak cipta untuk melaksanakan sendiri kewajiban tersebut. Jika hal tersebut tidak dilakukan pula oleh pihak yang menerima ijin dari pemegang hak cipta dalam waktu yang ditentukan, negara dapat dan berhak melakukannya sendiri.

- e. Pasal 17 Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa :

"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".

Pembatasan oleh Pasal 17 Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta bertujuan agar tidak terjadi gejolak sosial dalam masyarakat, karena bidang-bidang yang disebutkan dalam Pasal 17 adalah bidang-bidang yang dianggap sangat sensitif dan krusial dalam masyarakat.

- f. Pasal 18 Undang-undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, yang mengatur tentang penggunaan hak cipta dalam kaitannya dengan pengumuman suatu ciptaan melalui siaran radio, televisi dan/atau sarana lain.

- g. Pasal 19, 20, 21, 22, dan 23 Undang-undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, yang mengatur mengenai pembatasan pengumuman atau perbanyakkan atas potret atau foto seseorang.
- h. Pasal 24 Undang-undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, yang mengatur pembatasan penggunaan hak cipta yang berkenaan dengan hak moral.

Pembatasan-pembatasan berdasarkan Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta sudah barang tentu bertujuan agar dalam setiap menggunakan atau mengfungsikan hak cipta harus sesuai dengan tujuannya. Pembatasan hak cipta menghendaki agar setiap orang atau badan hukum tidak menggunakan haknya secara sewenang-wenang, artinya bahwa setiap penggunaan hak cipta harus memperhatikan terlebih dahulu apakah hal itu tidak bertentangan atau tidak merugikan kepentingan umum. Namun dengan adanya pembatasan, berarti pula dalam penggunaannya tetap didasarkan atas kepentingan umum. Oleh karena itu, Indonesia tidak menganut paham individualistis dalam arti sebenarnya, dimana hak individu tetap dihormati sepanjang tidak bertentangan dengan kepentingan umum. Penggunaan hak cipta harus disesuaikan dengan keadaan dan sifat dari hak cipta tersebut sehingga mendatangkan manfaat

bagi kepentingan umum dan kepentingan negara dan bangsa (Rachmadi, 2003 : 87).

Pembatasan terhadap hak cipta bukan berarti hak individu terhadap hak cipta akan terdesak oleh kepentingan umum. Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta memperhatikan pula kepentingan-kepentingan perseorangan. Oleh karena itu kepentingan masyarakat dan kepentingan perseorangan harus saling mengimbangi, sehingga pada akhirnya akan tercapai tujuan pokok yang hendak dicapai dalam pemanfaatan atau penggunaan hak cipta tersebut. Hak cipta yang pada dasarnya merupakan hak milik, mendapat pembatasan dari peraturan perundang-undangan yang dapat dilakukan oleh hukum tata usaha negara. Hal ini mencerminkan bahwa adanya pembatasan terhadap penggunaan hak milik oleh pihak yang berkuasa dalam hal ini pemerintah (Rachmadi, 2003 : 89).

## **2. Sejarah Pengaturan Hak Cipta**

### **a. Sejarah Pengaturan Hak Cipta di Dunia**

Pengertian hak cipta sebagaimana kita kenal sekarang, tidak dapat lepas dari perkembangan sejarahnya. Faktor-faktor yang mempunyai pengaruh terhadap perkembangan hak cipta adalah factor sosial, ekonomi, politik dan teknologi. Khusus mengenai teknologi dapat diutarakan bahwa setelah ditemukannya mesin

cetak oleh J. Gutenberg pada pertengahan abad ke-15, maka terjadilah perubahan dalam perbanyakan karya tulis. Karya tulis dapat diperbanyak dalam jumlah banyak dan dalam waktu yang pendek serta dengan biaya yang lebih ringan, sehingga perdagangan buku menjadi meningkat. Keuntungan perdagangan karya tulis dalam bentuk buku dinikmati oleh para penerbit, pencetak dan para pedagang buku. Hak cipta sebagaimana kita kenal sekarang sebagai hak yang melekat pada karya intelektual dari para pencipta belum muncul (Harsono, 1989 : 1).

Sebelum ditemukannya mesin cetak alasan moral adalah satu-satunya alasan yang dijadikan sebagai dasar untuk melindungi hak cipta. Hal ini terjadi karena seorang penjiplak yang menjiplak ciptaan karya tulis seorang pencipta melakukannya hanya dengan tulisan tangan, yang pada hakikatnya dianggap juga melakukan pekerjaan fisik yang sama yaitu menyalin dengan menggunakan tulisan tangan ( Eddy Damian, 2004 : 47).

Faktor sosial juga mendukung terjelmanya hak cipta yang melekat atas karya tulis para pengarang dan penulis. Pada tahun 1690, John Locke dalam bukunya yang berjudul *Two Treaties on Civil Government* mengutarakan bahwa pengarang atau penulis mempunyai hak dasar (*natural right*) atas karya ciptaannya. Pandangan ini pada hakikatnya didahului dengan adanya gerakan *renaissance* yang menjunjung tinggi kemampuan manusia sebagai

pribadi yang mandiri, yang ingin membebaskan diri dari kungkungan raja dan gereja.

Pada tahun 1709 di Inggris diundangkan suatu Undang-Undang Hak Cipta yang pertama di dunia, undang-undang ini diberi nama *Statute of Anne*. Undang-undang ini sangat berpengaruh dalam merubah status seorang pencipta menjadi pemilik eksklusif karya ciptaannya, sehingga seorang pencipta karya tulis mempunyai hak khusus dan kebebasan dalam mencetak hasil karyanya.

*Statute of Anne* besar pengaruhnya terhadap kedudukan seorang pencipta suatu karya tulis berdasarkan kemampuan intelektualnya, hal ini juga membuktikan untuk pertama kalinya dalam sejarah umat manusia seorang pencipta diakui secara sah mempunyai hak cipta atas ciptaannya yang tidak boleh diperbanyak dengan cara apapun oleh orang lain tanpa seijin pemilik hak cipta yang bersangkutan.

Setelah diundangkannya *Statute of Anne* disusul kemudian diundangkannya *Engraving Copyright Act 1734* yang melindungi ukiran-ukiran yang diciptakan seorang pengukir, kemudian disusul dengan diundangkannya *Sculpture Copyright Act 1814*, *Fine Arts Copyriht Act 1862*, *Dramatic Copyright Act 1833* yang melindungi berbagai ciptaan secara terpisah, yang kemudian pada tahun 1911

dikodifikasikan dalam suatu undang-undang yang diberi nama *Copyright Act*.

Perkembangan perlindungan hak cipta di Inggris berproses demikian pesat, hal ini memberikan inspirasi bagi masyarakat internasional dalam hal perlindungan terhadap hak cipta. Pada tahun 1866 di Swiss didirikan organisasi internasional *Bern Copyright Union*, yang menangani atau mengadministrasi dan melindungi berbagai ciptaan manusia dibidang sastra (*literary*) dan seni (*artistic*) sebagaimana diatur dalam *Bern Convention for the Protection of Literary and Artistic Works* (Eddy Damian, 2004 : 51).

Konvensi Bern 1866 pada garis besarnya memuat tiga prinsip dasar, berupa sekumpulan ketentuan yang mengatur standar minimum perlindungan hukum (*minimum standard of protection*), yang diberikan kepada pencipta dan juga memuat sekumpulan ketentuan yang berlaku khusus bagi negara-negara berkembang. Keikutsertaan suatu negara sebagai anggota Konvensi Bern menimbulkan kewajiban negara tersebut untuk menerapkan dalam perundang-undangan nasionalnya di bidang Hak Cipta. Tiga prinsip dasar yang dianut Konvensi Bern 1866, prinsip tersebut adalah (Eddy Damian, 2004 : 61) :

1) Prinsip *National Treatment*.

Yaitu prinsip yang beranggapan bahwa ciptaan yang berasal dari salah satu negara peserta perjanjian harus mendapat

perlindungan hukum yang sama dinegara-negara peserta Konvensi yang lain.

2) Prinsip *Automatic Protection*.

Yaitu prinsip pemberian perlindungan hukum harus diberikan secara langsung tanpa harus memenuhi syarat apapun (*must not be conditional upon compliance with any formality*).

3) Prinsip *Independence of Protection*.

Yaitu suatu perlindungan hukum diberikan tanpa harus bergantung kepada pengaturan perlindungan hukum negara asal pencipta.

Bagi negara-negara berkembang Konvensi Bern menetapkan beberapa pasal yang memberi kemudahan-kemudahan tertentu, pengaturannya dikelompokkan tersendiri dalam suatu dokumen yang merupakan bagian yang tidak terpisahkan dari Konvensi Bern yang direvisi di Stockholm, yang kemudian disusul dengan revisi pada tahun 1971 di Paris yang antara lain merubah Protokol Konvensi Bern dengan revisi di Stockholm tahun 1967 menjadi *Appendix* (tanpa perubahan) sebagaimana diatur dalam Pasal 21 Konvensi Bern (Eddy Damian, 2004 : 65).

Menurut *Appendix* ini, negara-negara berkembang pada waktu melakukan ratifikasi atau aksesi dapat memperoleh kemudahan-kemudahan tertentu yang merupakan *Faculties Open*

*to Developing Countries*. Kemudahan-kemudahan yang diberikan oleh Appendix kepada negara-negara berkembang berupa (Eddy Damian, 2004 : 66) :

- 1) Hak melakukan penerjemahan (*right to translation*).
- 2) Hak melakukan reproduksi (*right to reproduction*).

Menurut ketentuan Konvensi Bern seorang pencipta mempunyai hak eksklusif untuk membuat terjemahan dan atau memberikan izin kepada orang lain untuk membuat terjemahan dari ciptaan asli yang merupakan ciptaannya. Demikian pula seorang pencipta mempunyai hak eksklusif untuk memberikan izin kepada orang lain untuk melakukan reproduksi dari ciptaannya dengan cara atau bentuk apapun.

Perjanjian Internasional lain yang substansi utamanya adalah pengaruh perlindungan terhadap hak cipta, beberapa perjanjian tersebut adalah (Tim Lindsey, 2003 : 98) :

- 1) Perjanjian umum mengenai tarif dan perdagangan (*The General Agreement on Tariffs and Trade/GATT*), yang mencakup perjanjian internasional mengenai aspek-aspek yang dikaitkan dengan perdagangan dari HaKI (*Trade Related Aspect of Intellectual Property rights/TRIPs*).
- 2) Konvensi hak cipta universal (*The Universal Copyright Convention/UCC*).

- 3) Konvensi internasional untuk perlindungan para pelaku (*performer*), produser rekaman suara dan lembaga penyiaran (*The Rome Convention*).

Dengan adanya perjanjian internasional tentang aspek-aspek yang dikaitkan dengan perdagangan kekayaan intelektual (TRIPs), materi yang harus dilindungi diperluas dengan ciptaan-ciptaan sebagai berikut (Tim Lindsey, 2003 : 99) :

- 1) Karya-karya yang harus dilindungi menurut Konvensi Bern.
- 2) Program komputer.
- 3) Kumpulan data atau informasi.
- 4) Pertunjukan-pertunjukan (berupa pertunjukan langsung, disiarkan atau perekaman gambar pertunjukan).
- 5) Rekaman Suara.
- 6) Penyiaran.

Indonesia turut menandatangani *Trade Related Aspect of Intellectual Property rights* (TRIPs) pada tahun 1997 dan setuju untuk memenuhi kewajiban-kewajiban berdasarkan ketentuan TRIPs pada tahun 2000.

#### **b. Sejarah Pengaturan Hak Cipta di Indonesia**

Setelah masa revolusi sampai tahun 1982, Indonesia masih memakai undang-undang pemerintahan kolonial Belanda *Auteurswet* 1912, sampai saat undang-undang hak cipta nasional pertama diberlakukan pada tahun 1982. Berdasarkan Undang-

undang No. 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta perlindungan atas pencipta dianggap kurang memadai dibandingkan dengan yang diberikan oleh hukum hak cipta di luar negeri. Pada tahun 1987, undang-undang hak cipta Indonesia direvisi dan skala perlindungannya diperluas, di antara perubahan mendasar yang terjadi adalah masa berlaku perlindungan karya cipta diperpanjang menjadi selama hidup pencipta dan 50 tahun setelah meninggalnya pencipta. Karya-karya seperti rekaman dan video dikategorikan sebagai karya-karya yang dilindungi, hak negara untuk mengambil alih hak cipta demi kepentingan nasional dicabut karena pasal-pasal wajib mengenai lisensi hak cipta dianggap telah memadai untuk menjaga kepentingan nasional (Tim Lindsey, 2003 : 93).

Keikutsertaan Indonesia dalam meratifikasi *Trade Related Aspect of Intellectual Property rights* (TRIPs) merupakan salah satu bentuk keseriusan pemerintah dalam melakukan perlindungan terhadap hak cipta. Hal ini diimplementasikan dengan merevisi Undang-undang No. 12 Tahun 1997 tentang Hak Cipta, dalam undang-undang ini Hak yang berkaitan dengan hak cipta (*neighboring right*) secara khusus diakui dan dilindungi dalam bagian undang-undang baru tersebut.

Pada tahun 2002 Undang-undang Hak Cipta yang baru diundangkan dengan ketentuan mencabut dan menggantikan Undang-undang No. 12 Tahun 1997 tentang Hak Cipta. Undang-



undang No.19 tahun 2002 tentang Hak Cipta adalah undang-undang yang memuat perubahan-perubahan untuk disesuaikan dengan *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs), dan menyempurnakan beberapa hal yang diperlukan untuk memberikan perlindungan hukum terhadap karya-karya intelektual di bidang hak cipta, termasuk upaya untuk memajukan perkembangan karya intelektual yang berasal dari keaneka ragaman seni dan budaya tradisional Indonesia.

Keikutsertaan Indonesia dalam upaya perlindungan terhadap hak cipta sebenarnya telah berlangsung sejak tahun 1950. Upaya perlindungan ini dimulai sejak Indonesia meratifikasi Konvensi Paris, yaitu perjanjian internasional di bidang hak kekayaan industri. Indonesia kemudian bergabung dalam Putaran Uruguay (1986-1994) yang merupakan salah satu rangkaian terakhir perundingan perdagangan multilateral.

Perundingan Putaran Uruguay menetapkan sebuah paket komprehensif yang mencakup aturan-aturan perdagangan dan pembentukan *World Trade Organization* (WTO), yang merupakan sebuah lembaga formal untuk administrasi dan perundingan lebih lanjut dari aturan-aturan yang telah dihasilkan. Selanjutnya Indonesia juga ikut menjadi negara peserta dalam organisasi HKI dunia atau lebih dikenal dengan *World Intellectual Property Organization* (WIPO). Ketika WIPO mengadakan perundingan

mengenai perjanjian internasional dalam bidang hak cipta dalam lingkungan digital, atau dikenal sebagai perjanjian internasional hak cipta WIPO (*WIPO Copyrights Treaty/WTC*), Indonesia merupakan negara pertama yang meratifikasi perjanjian tersebut. Keseriusan pemerintah Indonesia dalam upaya perlindungan terhadap HKI dapat dilihat pula dari terus-menerusnya meninjau perundang-undangan dibidang HKI agar sesuai dengan TRIPs.

Komitmen Indonesia terhadap mekanisme regional maupun internasional yang berkaitan dengan HaKI meliputi (Tim Lindsey, 2003 : 26) :

- 1) Keanggotaan aktif di WTO, yang diperkuat oleh ratifikasi konvensi pembentukan WIPO pada tahun 1979.
- 2) Kepatuhan terhadap perjanjian-perjanjian internasional yang bersifat mendasar mengenai hukum HKI secara substansif yang dikelola oleh WIPO khususnya konvensi Paris tentang perlindungan kekayaan industri.
- 3) Kepatuhan terhadap perjanjian internasional yang diselenggarakan oleh WIPO yang bersifat teknis dan administratif, yaitu :
  - a) Traktat Kerjasama Paten (PCT) diratifikasi pada tanggal 5 September 1997.
  - b) Traktat Hukum Merek (TLT) diratifikasi tanggal 5 September 1997.

- c) Traktat Hukum Paten (Indonesia mengambil bagian dalam konferensi diplomatik yang mengadopsi naskah traktat ini tanggal 1 Juni 2000, dan perjanjian Den Haag tentang penyimpanan desain industri secara internasional (Indonesia telah meratifikasi *London Act* 1934 tanggal 24 Desember 1950, tetapi belum meratifikasi perubahannya).
- 4) Keikutsertaan dalam proses pembuatan kebijakan WIPO, misalnya panitia kerja mengenai berbagai aspek hukum HKI internasional, dan konsultasi mengenai isu-isu yang baru muncul, misalnya perdagangan elektronik, pengetahuan tradisional dan perlindungan *database*, dan didalam kegiatan-kegiatan kerjasama WIPO secara teknis baik ditingkat nasional, regional maupun internasional.
- 5) Keikutsertaan dalam kegiatan kerjasama regional, misalnya perjanjian kerangka kerja ASEAN mengenai kerjasama dibidang HKI, yang diputuskan di Bangkok pada tanggal 15 Desember 1995, dan Kelompok Ahli Kerjasama Ekonomi Asia Pasifik tentang HKI (IPEG), dan deklarasi politik yang dibuat bersama misalnya Agenda Kerja OSAKA APEC tahun 1995 dan pernyataan bersama APEC mengenai pelaksanaan WTO/Perjanjian TRIPs, yang dikeluarkan di Darwin pada tanggal 6-7 Juni 2000, dan.

- 6) Kepatuhan terhadap instrumen-instrumen internasional mengenai permasalahan terkait dengan sistem HKI misalnya Konvensi Keanekaragaman Hayati (CBD, diratifikasi oleh Indonesia pada tanggal 23 Agustus 1994) dan Deklarasi Hak Asasi Manusia seluruh dunia (*Universal declaration of Human Rights*) (Pasal 27 angka 7 Deklarasi ini menyatakan bahwa setiap orang mempunyai hak terhadap perlindungan secara moral dan material atas karya-karya baik keilmuan, sastra, maupun sastra yang diciptakannya).

#### B. Dasar Hukum Perlindungan Hak Cipta di Indonesia

Politik hukum merupakan salah satu faktor yang menyebabkan terjadinya dinamika masyarakat, karena politik hukum diarahkan kepada *iure constituendo* atau hukum yang seharusnya berlaku. Hukum nasional, termasuk hukum tentang hak cipta, diharapkan dapat menjangkau setiap kegiatan dan setiap perbuatan hukum dengan kepastiannya yang benar dan handal, dalam arti dapat menjadi perangkat hukum yang memberi kemanfaatan, kepastian hukum dan sesuai dengan rasa keadilan masyarakat. Sedangkan ruang lingkup hukum yang berlaku sekarang, yang berlaku di waktu yang lalu, maupun yang seharusnya berlaku di waktu yang akan datang, yang mempunyai ruang gerak dalam batas negara, maupun tidak tertutup

kemungkinan politik hukum dari negara tersebut melewati batas-batas negara yang bersangkutan dan menembus dunia internasional (R.Harjowidigdo, 2005 : 34).

Secara keseluruhan peraturan perundang-undangan untuk perlindungan hak cipta yang berlaku dalam hukum positif Indonesia sampai saat ini dianggap sudah memadai meskipun tetap diperlukan beberapa perubahan di masa datang sesuai dengan perkembangan masyarakat. Sejak *Auteurswet Staatsblad* No.600 Tahun 1912 dicabut dengan Undang-Undang No.6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta, telah dilakukan beberapa kali perubahan dengan Undang-Undang No.7 Tahun 1987 dan Undang-Undang No.12 Tahun 1997.

Secara umum pembentukan peraturan perundang-undangan di bidang hak cipta di Indonesia didasarkan pada ratifikasi terhadap perjanjian-perjanjian internasional di bidang hak cipta, antara lain adalah :

- a. Konvensi Bern 1886.
- b. Konvensi Hak Cipta Universal 1955.
- c. Konvensi Roma 1961.
- d. Konvensi Jenewa 1967.
- e. *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rigghs (TRIPs)* 1994.

Keikutsertaan Indonesia dalam Organisasi Perdagangan Dunia (*World Trade Organization*), serta diratifikasinya perjanjian WTO termasuk TRIPs menimbulkan implikasi harus adanya penyesuaian terhadap peraturan perundang-undangan dibidang hak cipta agar sejalan dengan TRIPs, dengan adanya pemahaman ini maka pemerintah Indonesia mengantisipasinya dengan mengundang delapan perundang-undangan, yaitu (Eddy Damian, 2004 : 91) :

- a. Keppres No. 15 Tahun 1997 tentang Perubahan Keppres No. 24 Tahun 1979 tentang Pengesahan *Paris Convention for The Protection of Industrial Property and Convention Establishing the World Intellectual Property Organization*.
- b. Keppres No. 16 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Patent Cooperation Treaty (PCT) and Regulations under The PCT*.
- c. Keppres No. 17 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Trademark Law Treaty*.
- d. Keppres No. 18 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Bern Convention for The Protection of Literary and Artistic Work*.
- e. Keppres No. 19 Tahun 1997 tentang Pengesahan *WIPO Copyright Treaty*.

Disahkannya *Persetujuan Agreement Establishing the World Trade Organization* (Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) oleh pemerintah Indonesia yang memuat lampiran IC : *Persetujuan*

*Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights (TRIPs)*, melalui Undang-Undang No.7 Tahun 1994 menimbulkan kebutuhan untuk menyempurnakan dan mengubah beberapa peraturan perundang-undangan dalam bidang hak cipta. Perubahan terhadap peraturan perundang-undangan dalam bidang hak cipta yang terdahulu diimplementasikan dengan diberlakukannya Undang-Undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

Pemberlakuan Undang-Undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta berkenaan dengan beberapa ciri pokok dan unsur-unsur yang dimaksud dalam persetujuan TRIPs, (Eddy Damian, 2004 : 92) bentuknya berupa :

- a. Memberlakukan konvensi Bern 1971 yang belum berlaku bagi Indonesia.
- b. Mencabut ketentuan-ketentuan hak cipta yang tidak sesuai dan menggantinya dengan yang sesuai dengan ketentuan-ketentuan dalam persetujuan TRIPs.
- c. Menetapkan penambahan ciptaan-ciptaan yang diatur dalam persetujuan TRIPs yang dinamakan hak-hak yang berkaitan dengan hak cipta.

Selain perjanjian-perjanjian internasional di bidang hak cipta yang dijadikan dasar hukum pembentukan undang-undang hak cipta, hukum positif Indonesia juga dijadikan sebagai dasar hukum (<http://www.digilib.unikom.ac.id>), yaitu :

- a. Pancasila sila ke-5 yang menyebutkan bahwa :

Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia

Sila ke-5 dapat dikatakan sebagai jiwa dari pembentukan perundang-undangan Hak Cipta, karena tujuan pembuatan Undang-Undang Hak Cipta adalah terciptanya suatu keadilan bagi seluruh rakyat Indonesia, karena dengan adanya Undang-Undang Hak Cipta maka terdapat pula suatu bentuk kepastian dan perlindungan hukum terhadap karya-karya baik itu seni, ilmu pengetahuan maupun sastra, sehingga tercapainya suatu rasa keadilan bagi pencipta.

- b. Pasal 28 D angka 1 Undang-Undang Dasar 1945, yang menyatakan bahwa :

Setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum

Berdasarkan pasal 28 D angka 1 Undang-Undang Dasar 1945, dapat dikatakan bahwa pembentukan Undang-Undang Hak Cipta merupakan upaya pemerintah mewujudkan pengakuan, jaminan dan perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta.

- c. Pasal 33 Undang-Undang Dasar 1945, yang mengatur mengenai Perekonomian Nasional dan Kesejahteraan Sosial. Pembentukan Undang-Undang Hak Cipta pada dasarnya

merupakan pengaturan yang dilakukan oleh negara dalam bidang ekonomi sehingga tercipta kesejahteraan sosial.

Perubahan terhadap Undang-Undang Hak Cipta dilakukan agar Undang-Undang Hak Cipta dapat mengantisipasi perkembangan yang terjadi dalam bidang perdagangan dunia, sehingga terciptanya kepastian hukum di bidang hak cipta.

## **C. Internet**

### **1. Pengertian dan Fungsi Internet**

Perkembangan Teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat (M.Ramli, 2004 : 1). Perkembangan yang terjadi disuatu daerah atau negara dapat dengan mudah diketahui oleh seluruh masyarakat dunia, masyarakat dunia dapat dengan mudah mendapat informasi dengan memanfaatkan sarana yang tersedia dalam teknologi informasi, media itu dapat melalui media elektronik seperti televise dan radio, serta dengan memanfaatkan fasilitas internet.

Teknologi internet adalah teknologi informasi yang menggunakan jaringan (*network*), dengan prinsip dasar menghubungkan suatu komputer dengan komputer lain, yang terhubung satu sama lain melalui media komunikasi, seperti

telepon, serat optik, satelit ataupun gelombang frekuensi, jaringan komputer ini dapat berukuran kecil seperti *Local Area Network* (LAN) yang biasa dipakai secara intern di kantor-kantor, bank maupun perusahaan atau yang biasa disebut dengan internet, dapat juga berukuran super besar seperti internet. Hal yang membedakan antara jaringan kecil dan jaringan super besar adalah terletak pada ada atau tidaknya *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* (TCP/IP). Internet adalah jaringan komputer antar negara atau antar benua yang berbasis protokol *Transmission Control Protocol/Internet Protocol* (TCP/IP) (Raharjo, 2002 : 59).

Internet pada tahun 2003 telah menghubungkan jaringan komputer lebih dari tiga ratusan ribu jumlahnya (*network of network*), yang menjangkau sekitar seratus negara di dunia. Dalam setiap tiga puluh menit (waktu rata-rata) muncul satu jaringan tambahan lagi, ratusan halaman informasi (*web pages*) yang baru tersajikan setiap menitnya sehingga memperkaya khazanah yang telah ada, sejumlah lebih dari 50-an juta halaman (Budi, 2003 : 13).

## **2. Sejarah Internet**

Sejarah penemuan teknologi internet bermula dari Negara Amerika Serikat. Sejarah internet ini mengalami perkembangan dan membutuhkan waktu cukup panjang. Deskripsi pertama yang terekam secara tertulis mengenai interaksi sosial yang mungkin

terjadi melalui sebuah jaringan adalah sebuah buku berjudul *Series of Memos* yang ditulis oleh J.C.R Licklider dari MIT Agustus 1962 mengulas mengenai konsepnya tentang "Galatic Network". Beliau memimpikan sebuah jaringan global yang terkoneksi dengan menggunakan komputer, sehingga memungkinkan setiap orang dengan mudah dapat mengakses data dan program dari sebuah site. Saat itu konsep ini sangat mirip dengan fungsi internet sekarang (Budi, 2003 : 11).

Cikal bakal internet yang kita kenal saat ini, pertama kali dikembangkan pada tahun 1969 oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat dengan nama ARPAnet (*US Defence Advanced Research Project Agency*). ARPAnet dibangun dengan sasaran untuk membuat suatu jaringan komputer yang tersebar, untuk menghindari pemusatan informasi disatu titik yang dipandang rawan untuk dihancurkan bila terjadi peperangan. Dengan cara ini diharapkan apabila satu jaringan terputus, maka jalur yang melalui jaringan tersebut dapat secara otomatis dipindahkan ke saluran lainnya (Abdul Wahid, 2005 : 34)

Pada Oktober 1972, Khan mengorganisir sebuah demonstrasi ARPAnet yang cukup besar, dan sukses di *International Computer Communication Conference (ICCC)*. Ini adalah tampilan demo public pertama dari teknologi baru kepada public. Begitu juga di tahun 1972, aplikasi terpanas *electronic mail*

*software* dasar untuk penulisan, pengiriman dan pembaca pesan *email*, termotivasi dari kebutuhan pengembangan ARPAnet atas mekanisme sederhana, cepat dan terkoordinasi antara mereka (Budi, 2003 : 12).

### 3. Keistimewaan dan Keunggulan Internet

Penggunaan internet pada saat ini dapat dikatakan terjadi berbagai bidang kehidupan hal ini terjadi karena internet memiliki beberapa keunggulan dibandingkan dengan media-media lain, keunggulan itu adalah (Budi, 2003 : 15) :

#### a. *Efficiency* (efisiensi)

Internet dianggap lebih efisien dibanding media lain, misalnya dalam pemuatan suatu produk, misalnya buku dengan ketebalan sekitar 300 halaman, dalam oplah seribu eksemplar dengan mutu cetak baik, memerlukan anggaran sekitar sepuluh juta rupiah, sementara dengan menggunakan internet, seribu halaman buku dapat ditampilkan dalam waktu satu tahun penuh hanya dengan biaya operasional sekitar dua sampai tiga juta rupiah, biaya ini semakin lama akan semakin menurun (murah) seiring dengan pertumbuhan jumlah pemakai internet.

#### b. *Without Boundary* (tanpa batas)

Salah satu kendala bagi media-media cetak biasa (*conventional*) ialah kesulitan dalam penyebaran ketempat-tempat lain, yang selain menuntut biaya tambahan juga

membutuhkan waktu yang lama. Kendala ini tidak terdapat dalam internet karena internet tidak mengenal batas negara, benua dan juga waktu.

c. *24-Hours Online* (terbuka 24 jam)

Salah satu kelemahan media seperti radio dan televisi ialah bahwa informasi yang ditayangkan hanya berlangsung pada saat siaran, begitu habis masa siarnya maka itu semua lenyap tak berbekas, padahal belum pasti semua pemirsa sempat menyaksikannya. Hal ini tidak terjadi pada internet, sebab internet adalah suatu media informasi yang berlangsung sepanjang waktu. Salah satu contohnya adalah TEMPO Interaktif yang mempunyai pusat dokumentasi yang menyimpan artikel-artikel yang pernah dimuat di TEMPO sejak terbitan perdana hingga terakhir.

d. *Interactive*

Hampir semua media yang telah dipakai secara meluas merupakan suatu media yang menyajikan informasi satu arah. Para pemirsa sama sekali tidak diberi peluang untuk ikut andil didalamnya, mau tidak mau mereka harus menerima suguhan yang dimasukkan oleh pembuat acara secara keseluruhan. Dalam media internet pemirsa diberi andil yang besar dalam mengatur jalannya penyajian informasi, misalnya dalam CNN

*Interactive (internet online)* seluruh berita disajikan dalam bentuk menu yang dapat dipilih sesuka hati.

e. *Hyperlink* (terjalin dalam sekejap)

Seperti halnya CD-ROM Multimedia, informasi dalam internet lazimnya tersajikan dalam bentuk *hyperlink*, ini berarti bahwa para pengunjung dapat meloncat dari satu informasi ke informasi lainnya yang mempunyai kaitan langsung maupun tidak langsung, hanya dengan satu kali klik tombol *mouse*.

f. *No License Required* (tak perlu izin)

Untuk dapat menayangkan informasi dalam internet, tidak memerlukan surat izin (SIUPP) terlebih dahulu, namun hal ini tidak berarti bahwa penerbitan pers akan menjadi liar dan tidak dapat ditertibkan lagi.

g. *No Censorship* (tanpa sensor)

Pada saat ini dapat dikatakan bahwa tidak ada satupun badan di dunia yang berwenang resmi untuk menyensor, apalagi membredel informasi dalam internet. Kebebasan untuk berbicara, berekspresi, dan berkabar (*freedom of speech, expression and the press*) telah mengakar kuat dalam masyarakat internet.

## D. Desain Website

### 1. Defenisi dan Ruang Lingkup Desain Website

*World Wide Web (WWW)*, lebih dikenal dengan web, merupakan salah satu layanan yang didapat oleh pemakai komputer yang terhubung ke Internet. Web pada awalnya adalah ruang informasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi *hyperteks*, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam browser web (Betha Sidik, 2005 :1).

*Website* adalah kumpulan dari *web pages* mengenai hal atau organisasi tertentu. *Web pages* adalah tampilan sebuah halaman di internet yang memiliki alamat tertentu, di mana alamat itu tidak ada yang sama satu dengan yang lainnya (Edmon, 2003 : 268).

Sebuah *Website* biasanya terdiri dari *homepage* yang isinya bervariasi tergantung kehendak pemasangan *website* tersebut. *Homepage* adalah penampilan informasi dari suatu organisasi perusahaan ataupun personal di *World Wide Web* internet untuk berbagai tujuan baik komersial maupun nonkomersial. Jika yang membuat *website* tersebut adalah perusahaan rekaman atau penyanyi terkenal maka *homepagenya* akan berisikan album-album yang telah dipasarkan, biasanya dilengkapi dengan lagu-lagu, lirik lagu, kover kaset atau CD serta video klip dari lagu-lagu yang telah dikenal masyarakat. Jika yang memasang *website* adalah kalangan

perguruan tinggi maka *homepagenya* akan berisikan sejarah pendirian, tujuan dari pendidikan tersebut, serta dilengkapi juga dengan jurnal yang diterbitkan beserta isinya (OK. Saidin, 1995 : 520).

## **2. Prosedur perizinan Pendaftaran Website**

Penyelenggaraan dan pencatatan pendaftaran *website* sebagai ciptaan dilakukan oleh Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual (Ditjen HKI), yang kini berada di bawah Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia. Pendaftaran hak cipta tidak mutlak diharuskan, karena tanpa pendaftaran hak cipta dilindungi. Pendaftaran hak cipta dimaksudkan untuk memudahkan pembuktian dalam hal terjadi sengketa mengenai hak cipta. Pencipta atau pemilik hak cipta dapat mendaftarkan langsung ciptaannya maupun melalui konsultan Hak Kekayaan Intelektual.

Permohonan pendaftaran hak cipta yang diajukan kepada Menteri Hukum dan HAM melalui Direktorat Jenderal HKI dengan surat rangkap dua, ditulis dalam bahasa Indonesia di atas kertas polio berganda. Dalam surat permohonan itu tertera :

- a. Nama, kewarganegaraan dan alamat pencipta;
- b. Nama, kewarganegaraan dan alamat pemegang hak cipta;
- c. Nama, kewarganegaraan dan alamat kuasa;
- d. Jenis dan judul ciptaan;
- e. Tanggal dan tempat ciptaan diumumkan untuk pertama kali;

f. Uraian rangkap tiga.

Adapun syarat-syarat permohonan pendaftaran ciptaan pada Departemen Hukum dan HAM, yaitu :

1. Permohonan pendaftaran diajukan dengan cara mengisi formulir yang disediakan untuk itu dalam bahasa Indonesia dan diketik rangkap dua.
2. Pemohon wajib melampirkan :

- a. Surat Kuasa khusus, apabila permohonan diajukan melalui kuasa.

Contoh ciptaan dengan ketentuan sebagai berikut :

- Buku dan karya tulis lainnya : 2 (dua) buah yang telah dijilid dengan edisi terbaik.
- Apabila suatu buku berisi foto seseorang harus dilampirkan surat tidak keberatan dari orang yang difoto atau ahli warisnya.
- Program komputer : 2 (dua) buah disket disertai buku petunjuk pengoperasian dari program komputer tersebut.
- CD/VCD/DVD : 2 (dua) buah disertai dengan buku petunjuknya.
- Lagu : 10 (sepuluh) buah berupa notasi dan atau syair.
- Drama : 2 (dua) buah naskah tertulis atau rekamannya.
- Tari (koreografi) : 10 (sepuluh) buah gambar atau 2 (dua) buah rekamannya.

- Pewayangan : 2 (dua) buah naskah tertulis atau rekamannya.
  - Pantomim : 10 (sepuluh) buah gambar atau 2 (dua) buah rekamannya.
  - Karya siaran : 2 (dua) buah rekamannya.
  - Seni lukis, seni motif, seni batik, seni kaligrafi, logo dan gambar : masing-masing 10 (sepuluh) lembar berupa foto.
  - Seni ukir, seni pahat, seni patung, seni kerajinan tangan dan kolase : masing-masing 10 (sepuluh) lembar berupa foto.
  - Arsitektur : 1 (satu) buah gambar arsitektur.
  - Peta : 1 (satu) buah.
  - Fotografi : 10 (sepuluh) lembar.
  - Senimatografi : 2 (dua) buah rekamannya.
  - Terjemahan : 2 (dua) buah naskah yang disertai izin dari pemegang hak cipta.
  - Tafsir, saduran dan bunga rampai : 2 (dua) buah naskah.
- b. Salinan resmi akta pendirian badan hukum atau fotokopinya yang dilegalisasi notaries, apabila pemohon badan hukum.
- c. Fotokopi kartu tanda penduduk (KTP).
- d. Bukti pembayaran biaya permohonan.

3. Dalam hal permohonan pendaftaran ciptaan yang pemegang hak ciptanya bukan si pencipta sendiri, pemohon wajib melampirkan bukti pengalihan hak cipta tersebut.

Adakalanya nama pencipta dan pemegang hak cipta orangnya berbeda. Hal ini dapat terjadi bila ciptaan itu telah dialihkan kepada pihak lain. Pemegang hak cipta bisa jadi adalah orang yang mempekerjakan pencipta dan bukan pencipta itu sendiri bila ciptaan tersebut dibuat dalam kaitannya dengan hubungan dinas.

Surat permohonan pendaftaran ciptaan hanya diajukan untuk satu ciptaan saja, yang berarti pula tidak dapat diajukan bermacam-macam ciptaan dalam satu surat permohonan. Surat permohonan tersebut ditandatangani oleh pemohon atau pemohon-pemohon dalam hal penciptanya lebih dari satu orang atau oleh kuasanya yang khusus dikuasakan untuk mengajukan permohonan tersebut disertai contoh ciptaan atau penggantinya dan bukti tertulis yang menerangkan tentang kewarganegaraannya (OK. Saidin, 2003 : 95).

Surat permohonan tanda terima yang berisikan nama pencipta, pemegang hak cipta, nama kuasa, jenis dan judul ciptaan, tanggal dan jam surat permohonan diterima, berfungsi sebagai bukti penyerahan permohonan pendaftaran ciptaan.

Permohonan pendaftaran ciptaan yang telah memenuhi persyaratan tersebut oleh Direktorat Jenderal HKI diperiksa apakah pemohon benar-benar pencipta atau pemegang hak atas ciptaan yang dimohonkan. Pemeriksaannya hanya bersifat administratif saja. Hasil pemeriksaan tersebut kemudian disampaikan kepada Menteri Hukum dan HAM untuk mendapatkan keputusannya. Keputusan Menteri hukum dan HAM diberitahukan kepada pemohon oleh Direktorat Jenderal HKI.

Dalam hal permohonan pendaftaran ciptaan ditolak oleh Direktorat Jenderal HKI, pemohon dapat mengajukan permohonan kepada Pengadilan Niaga dengan surat gugatan yang ditandatangani pemohon atau kuasanya agar ciptaan yang dimohonkan pendaftarannya didaftarkan dalam daftar umum ciptaan Direktorat Jenderal HKI. Permohonan kepada Pengadilan Niaga tersebut harus diajukan dalam waktu 3 (tiga) bulan setelah diterimanya penolakan pendaftaran tersebut oleh pemohon atau kuasanya.

Apabila surat permohonan pendaftaran ciptaan telah memenuhi syarat-syarat tersebut, ciptaan yang dimohonkan pendaftarannya didaftarkan oleh Direktorat Hak Cipta, Paten dan Merek dalam daftar umum ciptaan dengan menerbitkan surat pendaftaran ciptaan dalam rangkap 2 (dua) yang telah ditandatangani oleh Direktur Jenderal HKI atau pejabat yang

ditunjuk sebagai bukti pendaftaran. Lembar pertama surat pendaftaran tersebut disimpan di kantor Direktorat Jenderal HKI sedangkan lembar kedua surat pendaftaran ciptaan beserta surat permohonan pendaftaran ciptaan dikirim kepada pemohon.

Setelah dimuat dalam daftar umum ciptaan, hak cipta yang telah didaftarkan tersebut diumumkan dalam Berita Resmi ciptaan Ditjen HKI yang berisikan tentang :

- a. Nama, kewarganegaraan dan alamat pencipta;
- b. Nama, kewarganegaraan dan alamat pemegang hak cipta;
- c. Jenis dan judul ciptaan;
- d. Tanggal dan tempat ciptaan diumumkan untuk pertama kali;
- e. Uraian ciptaan;
- f. Pemindahan hak, perubahan nama, perubahan alamat, penghapusan pembatalan;
- g. Lain-lain yang dianggap perlu.

Seluruh rangkaian proses pendaftaran hak cipta tersebut dikenakan biaya. Besarnya biaya tergantung pada jenis permohonan. Biaya untuk mendaftarkan hak cipta sebesar Rp.75.000,- (tujuh puluh lima ribu rupiah) untuk pendaftaran ciptaan selain program komputer sedangkan untuk program komputer sebesar Rp. 150.000,- (seratus lima puluh ribu rupiah). Penerimaan dari hasil pungutan biaya-biaya tersebut dimaksudkan sebagai penerimaan Negara yang harus disetorkan seluruhnya ke kas

Negara sesuai dengan Peraturan Perundang-undangan yang berlaku.

#### E. **Desain *Website* dalam Kaitannya dengan Hak Cipta**

*Copyright, Designs and Patents Act* 1988 secara tegas mengakui, untuk yang pertama kalinya di Inggris, bahwa karya-karya cipta yang dihasilkan oleh atau dengan bantuan komputer adalah pantas memperoleh perlindungan hak cipta (David, 1993 : 39).

Pada pembuatan *website*, semua tahap persiapan sebelum *peng-up-load-an website* tersebut kedalam internet, *website* itu dirancang dalam suatu *HTML Editor*. *HTML Editor* adalah sebuah program komputer. Pembuatan merancang *website* dengan menggunakan program *HTML Editor* sebagai sarana, adalah sama seperti membuat suatu program aplikasi dengan menggunakan program Pascal. Kesimpulan dari hal tersebut bahwa rancangan *website* yang dibuat dalam bentuk *HTML Editor* itu adalah program komputer. Dengan demikian, maka secara keseluruhan, *website* itu dilindungi oleh hak cipta (Edmon, 2003 : 271).

Dalam desain *website* juga berlaku hak cipta atas desain. Desain yang dimaksud tersebut adalah gambar-gambar, logo dan lain-lain yang merupakan karya seni artistik.

Selain yang disebut di atas *Typographical Arrangement* (tata cara penyusunan suatu karya) atas suatu *website* diberikan perlindungan hak cipta. *Typographical Arrangement* biasa disebut perwajahan karya tulis yaitu aspek seni pada susunan dan bentuk penulisan karya tulis. Hal ini mencakup antara lain format, hiasan, warna dan susunan atau tata letak huruf indah yang secara keseluruhan menampilkan wujud yang khas (Rachmadi, 2003 : 128).

#### **F. Pelanggaran Hak Cipta dalam Bidang Desain *Website***

##### **1. Para Pihak yang Terkait dalam Pelanggaran Hak Cipta dalam Bidang Desain *Website***

Untuk mengetahui siapa saja pihak yang terkait dalam pelanggaran hak cipta desain *website* penulis terlebih dahulu menguraikan tentang pelanggaran hak cipta.

Umumnya, hak cipta dilanggar apabila materi hak cipta tersebut digunakan tanpa izin dari penciptanya. Untuk terjadinya pelanggaran hak cipta, harus ada kesamaan antara dua ciptaan yang sama. Hak cipta juga dilanggar jika seluruh atau bagian substansial dari suatu ciptaan yang dilindungi hak cipta diperbanyak.

Adapun pihak yang terkait dalam pelanggaran hak cipta desain *website* adalah :

##### **1. Pencipta dan/atau pemegang hak cipta**

## 1. Pencipta dan/atau pemegang hak cipta

Yang digolongkan sebagai pencipta dan pemegang hak cipta adalah pemerintah, pegawai swasta, pekerja lepas (*freelancers*) dan Negara

Berdasarkan Pasal 1 angka 2 Undang-Undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, yang menyatakan bahwa :

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.

Suatu ciptaan yang diciptakan oleh beberapa orang (dua orang atau lebih), maka yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan. Jika orang yang memimpin tidak ada maka yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang menghimpunnya dengan tanpa mengurangi hak cipta masing-masing atas bagian ciptaannya (Tim Lindsey, 2003 : 114).

Kemudian Pasal 1 angka 4 Undang-Undang No.19 tahun 2002 tentang Hak Cipta, menyatakan bahwa :

Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai Pemilik Hak Cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari pencipta atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut.

## 2. Badan Hukum

Yang digolongkan sebagai badan hukum yaitu Produser rekaman Suara dan Lembaga Penyiaran.

Berdasarkan dengan ketentuan Pasal 9 Undang-Undang No.19 tahun 2002 tentang Hak Cipta, yang menyatakan bahwa :

Jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa Ciptaan berasal dari padanya dengan tidak menyebut seseorang sebagai Penciptanya, badan hukum tersenut dianggap sebagai Penciptanya, kecuali jika terbukti sebaliknya.

## 2. Bentuk Pelanggaran Hak Cipta dalam Bidang Desain Website

Internet sebagai bagian dari era digital telah memberikan tantangan bagi HKI. Pasalnya, karya cipta manusia dapat dialihrupakan dalam bentuk digital yang kemudian perbanyakannya sangat mudah dilakukan. Beberapa permasalahan HKI yang berkaitan dengan internet dalam era digital diantaranya teknis dalam hal pembuatan *website* yang berpotensi untuk melanggar hak cipta, yakni *deep linking* dimana pengguna internet dapat mengunjungi suatu halaman dalam suatu *website* tanpa melewati *homepage*, *framing* yaitu teknik dengan penggunaan suatu *frame*, memungkinkan *webmaster* dapat menampilkan isi suatu situs lainnya tanpa meninggalkan situs yang memberikan *frame* tersebut, dan *inlining* yaitu bentuk *linking* yang memungkinkan *webmaster* secara otomatis menampilkan suatu *graphic file*, entah itu foto, kartun ataupun gambar lain dalam bentuk digital dalam *webpagesnya* yang berasal dari situs lain tanpa perlu memuatnya dalam situs yang dibuatnya (<http://www.hukumonline.com>).

Beberapa hal menarik yang perlu diketahui adalah bahwa kebanyakan orang membangun *website*-nya dengan meniru *website* orang lain. Meniru yang dimaksud adalah mengopi sebagian dari *website* orang lain, misalnya *icon* (lambang yang berbentuk gambar) dari *website* orang lain.

Hak cipta atas desain yang terdapat dalam sebuah *website* dapat berdiri sendiri (dengan tetap mengingat bahwa keseluruhan *website* dilindungi Hak Cipta sebagai program komputer). Hal ini berarti mengopi suatu desain dari sebuah *website* (tanpa harus mengopi keseluruhan *website*) dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap Hak Cipta atas karya seni berupa desain tersebut (Edmon, 2003 : 271).

Pemilik hak atas *typographical arrangement* atas suatu *website* (pengaturan letak tulisan, *icon*, desain, gambar dalam *website*) diberikan pada orang yang mengaturnya. Jadi, bila pengaturan 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 (Edmon, 2003 : 272).

Bila hal ini terjadi, maka jelas ada suatu modifikasi pada suatu karya cipta, yang tentunya melanggar hak si pencipta, baik itu hak atas pencipta atas karya turunan dari karya aslinya maupun hak moralnya atas karya cipta tersebut.

## BAB III

### METODE PENELITIAN



#### A. Lokasi Penelitian

Penulis mengambil lokasi penelitian di Perpustakaan Pusat Universitas Hasanuddin dan Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin serta fasilitas Internet.

#### B. Jenis dan Sumber Data

Dalam penulisan skripsi ini jenis dan sumber data penulis adalah melalui studi kepustakaan dengan cara pengambilan data dari berbagai literatur tertulis dan situs-situs internet yang berkaitan dengan judul penulisan hukum ini. Hal ini dilakukan untuk mencari landasan teoritis juga informasi yang berhubungan dengan topik penelitian.

#### C. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang penulis lakukan yaitu melalui penelaahan data yang penulis peroleh dari peraturan perundang-undangan, buku-buku teks, hasil penelitian, jurnal, artikel dan lain-lain.

#### D. Analisis Data

Data yang penulis peroleh kemudian dianalisis secara yuridis, yaitu dengan memperhatikan hirarki perundang-undangan, agar tidak terjadinya pertentangan antara peraturan perundang-

undangan yang ada. Serta dengan memperhatikan aspek kepastian hukum yaitu perundang-undangan yang berlaku betul-betul dilaksanakan dengan baik oleh para penegak hukum.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Gambaran umum tentang Hak Cipta dan Hak Cipta Disain Website

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang antara lain dapat terdiri dari buku, program komputer, ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu, serta hak terkait dengan hak cipta. Rekaman suara dan/atau gambar pertunjukan seorang pelaku (*performer*), misalnya seorang penyanyi atau penari diatas panggung merupakan hak terkait yang dilindungi hak cipta (Tim Lindsey, 2003 : 6).

Istilah Hak cipta mulai dipergunakan pada Kongres Kebudayaan Indonesia ke-II yang diselenggarakan di Bandung tahun 1951 yang diusulkan pertama kali oleh St.Moh.Syah. Sebelumnya istilah yang dipergunakan adalah Hak Pengarang, sebagai terjemahan dari istilah bahasa belanda *auteursrechts* atau *copyrights* dalam bahasa Inggris. Istilah Hak Pengarang memberikan kesan penyempitan arti seolah cakupannya hanya karang-mengarang saja. Sedangkan kandungan arti Hak Cipta lebih tepat dan luas, tidak hanya karang-mengarang saja tapi juga

meliputi penciptaan karya-karya lain seperti lukisan, komposisi musik, perencanaan bangunan, program computer dan lain sebagainya (Rachmadi, 2003 : 85).

Berdasarkan Pasal 1 angka 1 Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta,

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.

Sedangkan yang dimaksud dengan hak terkait dalam Undang-undang No. 19 Tahun 2002 Pasal 1 angka 9 adalah :

hak yang berkaitan dengan hak cipta, yaitu hak eksklusif bagi pelaku untuk memperbanyak atau menyiarkan pertunjukannya bagi produser rekaman suara untuk memperbanyak atau menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyinya dan bagi Lembaga Penyiaran untuk membuat, memperbanyak, atau menyiarkan karya seninya.

Pengertian hak cipta sebagaimana kita kenal sekarang, tidak dapat lepas dari perkembangan sejarahnya. Faktor-faktor yang mempunyai pengaruh terhadap perkembangan hak cipta adalah faktor sosial, ekonomi, politik dan teknologi. Khusus mengenai teknologi dapat diutarakan bahwa setelah ditemukannya mesin cetak oleh J. Gutenberg pada pertengahan abad ke-15, maka terjadilah perubahan dalam perbanyakan karya tulis. Karya tulis dapat diperbanyak dalam jumlah banyak dan dalam waktu yang pendek serta dengan biaya yang lebih ringan, sehingga

perdagangan buku menjadi meningkat. Keuntungan perdagangan karya tulis dalam bentuk buku dinikmati oleh para penerbit, pencetak dan para pedagang buku. Hak cipta sebagaimana kita kenal sekarang sebagai hak yang melekat pada karya intelektual dari para pencipta belum muncul (Harsono, 1989 : 1).

Pada tahun 1709 di Inggris diundangkan suatu Undang-Undang Hak Cipta yang pertama di dunia, undang-undang ini diberi nama *Statute of Anne*. Undang-undang ini sangat berpengaruh dalam merubah status seorang pencipta menjadi pemilik eksklusif karya ciptaannya, sehingga seorang pencipta karya tulis mempunyai hak khusus dan kebebasan dalam mencetak hasil karyanya.

Setelah masa revolusi sampai tahun 1982, Indonesia masih memakai undang-undang pemerintahan kolonial Belanda *Auteurswet* 1912, sampai saat undang-undang hak cipta nasional pertama diberlakukan pada tahun 1982. Berdasarkan Undang-undang No. 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta perlindungan atas pencipta dianggap kurang memadai dibandingkan dengan yang diberikan oleh hukum hak cipta di luar negeri. Pada tahun 1987, undang-undang hak cipta Indonesia direvisi dan skala perlindungannya diperluas, diantara perubahan mendasar yang terjadi adalah masa berlaku perlindungan karya cipta diperpanjang menjadi selama hidup pencipta dan 50 tahun setelah meninggalnya

pencipta. Karya-karya seperti rekaman dan video dikategorikan sebagai karya-karya yang dilindungi, hak negara untuk mengambil alih hak cipta demi kepentingan nasional dicabut karena pasal-pasal wajib mengenai lisensi hak cipta dianggap telah memadai untuk menjaga kepentingan nasional (Tim Lindsey, 2003 : 93).

Secara keseluruhan peraturan perundang-undangan untuk perlindungan hak cipta yang berlaku dalam hukum positif Indonesia sampai saat ini dianggap sudah memadai meskipun tetap diperlukan beberapa perubahan di masa datang sesuai dengan perkembangan masyarakat. Sejak *Auteurswet Staatsblad* No.600 Tahun 1912 dicabut dengan Undang-Undang No.6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta, telah dilakukan beberapa kali perubahan dengan Undang-Undang No.7 Tahun 1987 dan Undang-Undang No.12 Tahun 1997.

Pada tahun 2002 Undang-undang Hak Cipta yang baru diundangkan dengan ketentuan mencabut dan menggantikan Undang-undang No. 12 Tahun 1997 tentang Hak Cipta. Undang-undang No.19 tahun 2002 tentang Hak Cipta adalah undang-undang yang memuat perubahan-perubahan untuk disesuaikan dengan *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs), dan menyempurnakan beberapa hal yang diperlukan untuk memberikan perlindungan hukum terhadap karya-karya intelektual di bidang hak cipta, termasuk upaya untuk memajukan

perkembangan karya intelektual yang berasal dari keaneka ragaman seni dan budaya tradisional Indonesia.

*Copyright, Designs and Patents Act 1988* secara tegas mengakui, untuk yang pertama kalinya di Inggris, bahwa karya-karya cipta yang dihasilkan oleh atau dengan bantuan komputer adalah pantas memperoleh perlindungan hak cipta (David, 1993 : 39).

*World Wide Web (WWW)*, lebih dikenal dengan web, merupakan salah satu layanan yang dipakai oleh pemakai komputer yang terhubung ke Internet. Web pada awalnya adalah ruang informasi dalam internet, dengan menggunakan teknologi hypertexts, pemakai dituntun untuk menemukan informasi dengan mengikuti link yang disediakan dalam dokumen web yang ditampilkan dalam browser web (Betha Sidik, 2005 :1).

Pada awalnya *website* merupakan *website* yang pasif, di mana tidak terjadi interaksi yang intensif antar pemakai internet disebut *netter*, dengan sumber informasi sehingga informasi hanya berjalan satu arah. Keadaan yang demikian mendorong para pengguna internet untuk dapat berinteraksi dengan sumber informasi (wahana, 2001 : 2).

Pada pembuatan *website*, semua tahap persiapan sebelum *peng-up-load-an website* tersebut kedalam internet, *website* itu dirancang dalam suatu *HTML Editor*. *HTML Editor* adalah sebuah

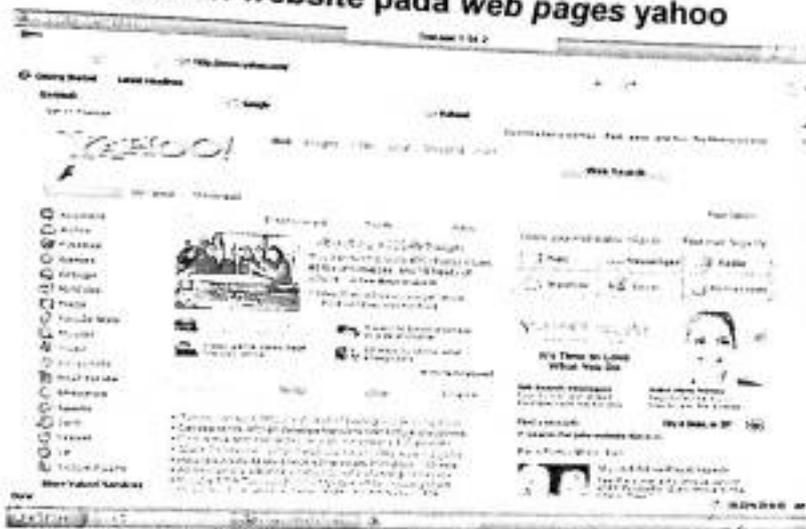
program komputer. Perbuatan merancang *website* dengan menggunakan program *HTML Editor* sebagai sarana, adalah sama seperti membuat suatu program aplikasi dengan menggunakan program Pascal. Kesimpulan dari hal tersebut bahwa rancangan *website* yang dibuat dalam bentuk *HTML Editor* itu adalah program komputer. Dengan demikian, maka secara keseluruhan, *website* itu dilindungi oleh hak cipta (Edmon, 2003 : 271).

*Website* adalah kumpulan dari *web pages* mengenai hal atau organisasi tertentu. *Web pages* adalah tampilan sebuah halaman di internet yang memiliki alamat tertentu, di mana alamat itu tidak ada yang sama satu dengan yang lainnya (Edmon, 2003 : 268).

Untuk membuat desain *website* yang baik, perlu diperhatikan fitur/kebutuhan yang akan ditampilkan dalam *website*, yang berarti desainer harus membuat struktur informasi yang baik di dalam sistem. Perbedaan struktur informasi antara kebutuhan eksplorasi dan pencarian (*browsing-searching*) adalah pada eksplorasi lebih efektif jika ditunjang oleh stuktur informasi jaringan (*network*), contohnya *hiperlink*, sedangkan pada pencarian lebih efektif jika ditunjang oleh struktur hierarkis. Visualisasi halaman *website* dengan format tiga dimensi juga lebih memudahkan dan mempercepat pengguna dalam hal navigasi dibandingkan dengan format dua dimensi.

Untuk lebih jelasnya yang dimaksud dengan desain *website*, dapat dilihat seperti gambar-gambar dibawah ini :

**Gambar 1**  
**Desain *website* pada *web pages* yahoo**



Sumber data : <http://www.yahoo.com/>, download pada hari kamis tanggal 24 Januari 2008.

**Gambar 2**  
**Desain *Website* pada *web pages* yahoo mail**



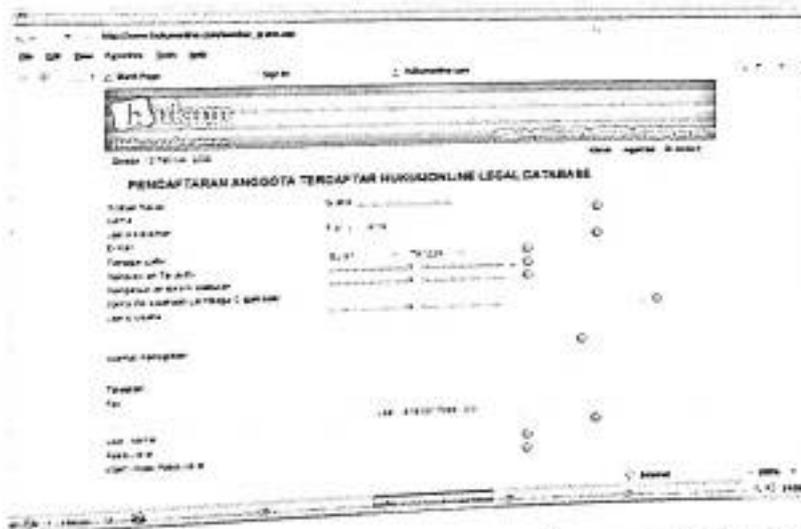
Sumber data : <https://login.yahoo.com/config/mail?intl=us>, download pada hari kamis tanggal 24 Januari 2008.

**Gambar 3**  
**Desain website pada web pages hukumonline**



Sumber data : <http://www.hukumonline.com/>, download pada hari selasa tanggal 12 february 2008.

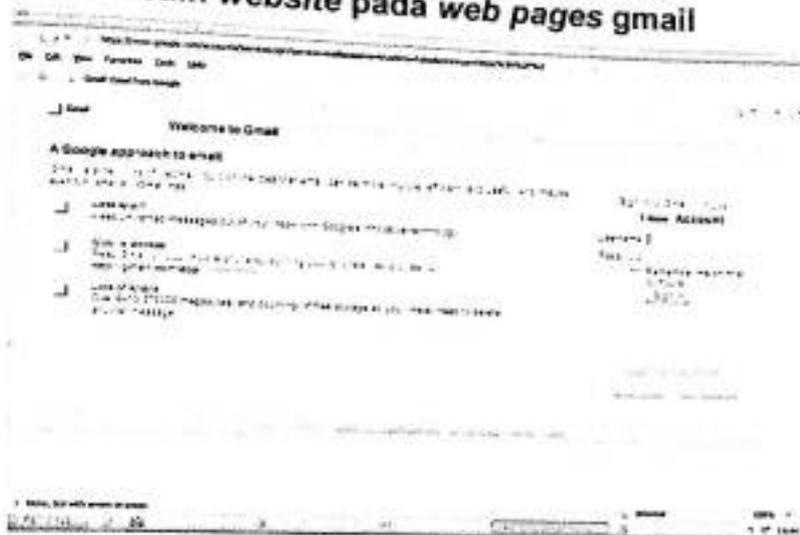
**Gambar 4**  
**Desain website pada web pages hukumonline member**



Sumber data : [http://www.hukumonline.com/member\\_gratis.asp](http://www.hukumonline.com/member_gratis.asp), download pada hari selasa tanggal 12 february 2008.

Gambar 5

Desain website pada web pages gmail



Sumber data : <http://www.google.com/accounts/serviceLogin?Service=mail&passive=true&rm=false&Continue=https%3A%2F%2F>, download pada hari selasa tanggal 12 februari 2008

Gambar 6

Desain website search engine (mesin pencari) pada web pages google



Sumber data : <http://www.google.co.id/>, download pada hari kamis tanggal 24 januari 2008.

Desain *website* yang telah dirancang, kemudian tahap meng *up-load website* yang bersangkutan. Ada dua cara untuk hal ini, yaitu dengan menggunakan (menyewa jasa) *server* orang lain, atau dengan menggunakan *server* sendiri. Yang pertama adalah yang paling banyak dilakukan, karena biaya yang dibutuhkan jauh lebih kecil, dan tidak menambah pekerjaan untuk mengawasi *server* terkait. Pilihan kedua biasanya dilakukan oleh perusahaan yang memang bergerak di bidang usaha di mana *Information Technology* (IT) merupakan hal vital bagi perusahaan itu. Perusahaan itu pada umumnya merupakan perusahaan yang besar. Pekerjaan di atas dapat diserahkan pada jasa *web hosting*, yang akan mengurus *up-load* dari *website* tersebut, termasuk pemeliharaan *website* tersebut (tidak termasuk materi *website*, karena itu dilakukan oleh orang/perusahaan pemilik *website* terkait). Pemeliharaan *website* adalah pemeliharaan (*up-dating*) dari materi *website* tersebut, dan juga pekerjaan teknis yang terkait dengan pemeliharaan *server* (Edmon, 2003 : 271).

Setelah memperoleh *webhost*, anda biasanya akan diberikan kode *login* dan *password*. Sebelum mengisi nama *login* dan *password* anda harus mengisikan terlebih dahulu URL *Webhost* anda. Setelah itu barulah anda mengisikan nama *login* dan *password* anda, dan kemudian anda akan masuk ke direktori *website* anda (Frans, 2002 : 254).

Sebuah *webhost* merupakan tempat anda meletakkan *website* anda. Sekarang ini ada begitu banyak penyedia jasa layanan *web hosting*, mulai dari yang memberikan jasa secara gratis hingga yang komersil.

**B. Pelaksanaan Hukum terhadap Pelanggaran desain *website* berdasarkan Undang-Undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta**

Perkembangan teknologi, khususnya teknologi informasi yang berbasis komputer yang awalnya dipergunakan kalangan tertentu saat ini sudah sedemikian luas dan dipakai dalam berbagai bidang, baik di bidang industri, pendidikan, pemerintahan ataupun bisnis. Perkembangan yang luar biasa ini paling tidak memberi kesempatan pada siapa saja untuk terlibat dengan hal tersebut, yang merupakan lapangan kerja baru yang tiada terbatas.

Pada perkembangannya, dengan ditemukannya komputer sebagai produk ilmu pengetahuan dan teknologi, terjadilah konvergensi antara teknologi telekomunikasi, media dan komputer. Konvergensi antara teknologi komunikasi, media dan komputer menghasilkan sarana baru yang disebut dengan internet (Abdul Wahid, 2005 : 23)

Perkembangan teknologi informasi pada umumnya dan teknologi internet pada khususnya telah mempengaruhi dan

setidak-tidaknya memiliki keterkaitan yang signifikan dengan instrumen hukum positif nasional.

Hak cipta sebagai bagian dari Hak Kekayaan Intelektual merupakan suatu persoalan yang menarik dari beragamnya aktivitas di Internet. Beberapa hal yang perlu dilindungi berkaitan dengan hak cipta di internet meliputi semua bentuk informasi yang tersedia secara *online* (Budi, 2003 :131). Hak cipta lebih dari sekadar hukum properti intelektual yang melarang duplikasi dan distribusi hasil karya orang lain secara ilegal, tetapi juga membuka kesempatan untuk menghasilkan karya yang lebih kreatif. Hak cipta di internet, seandainya *users* ingin terhindar dari sanksi moral atau hukum, tetapi di sisi lain dia membutuhkan data dari internet tersebut untuk keperluan pendidikan, penelitian, dan karya ilmiah, maka penerapan doktrin *fair use* ( pelanggaran hak cipta di internet dianggap bukan sebagai pelanggaran hak cipta) akan menghindarkan *users* dari tuntutan moral maupun hukum (Budi, 2003 : 134).

Berikut ini disajikan materi keterkaitan Undang-Undang No19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang terkait dengan teknologi internet yaitu (A. M. Ramli, 2004 :72) :

#### 1. Defenisi

Pasal 1 angka 1 dan 3

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.

Ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.

- **Keterkaitan dengan teknologi internet**

Ciptaan termasuk segala bentuk karya pencipta yang terdapat di media internet.

## 2. **Publikasi dan Penggandaan**

Pasal 1 angka 5 dan 6

Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.

Perbanyakan adalah penambahan jumlah suatu ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer.

- **Keterkaitan dengan teknologi internet**

Perlu adanya harmonisasi aturan menyangkut penggandaan hak cipta di media internet sebab proses *copy* dan *save as* merupakan mekanisme biasa yang sangat diperlukan dalam akses di internet yang termasuk pengumuman adalah termasuk publikasi melalui internet.

### 3. Program Komputer

Pasal 1 angka 8

Program komputer adalah sekumpulan intruksi 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 untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang intruksi-intruksi tersebut.

- Keterkaitan dengan teknologi internet

Perlu dikaji lebih lanjut tentang bentuk objek yang dilindungi dan kapan dimulai perlindungan objek tersebut jika program tersebut belum diumumkan.

### 4. Lembaga Penyiaran

Pasal 1 angka 12

Lembaga penyiaran adalah Organisasi penyelenggara siaran yang berbentuk badan hukum, yang melakukan penyiaran atas suatu karya siaran dengan menggunakan transmisi dengan atau tanpa kabel atau melalui sistem elektromagnetik.

- Keterkaitan dengan teknologi internet

Perlu dikaji lebih lanjut pengertian lembaga penyiaran apakah juga termasuk yang menggunakan media internet.

### 5. Perbanyakkan rekaman suara

Pasal 49

- (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 bunti.
- (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.

- Keterkaitan dengan teknologi internet

Perbanyak rekaman suara termasuk proses *download* lagu-lagu Mp3 melalui media internet, sebagai contoh kasus nepster.

## 6. Ciptaan yang dilindungi

### Pasal 12

- (1) Dalam Undang-Undang ini Ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, yang mencakup :
  - a. buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (*lay out*) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
  - b. ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
  - c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
  - d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
  - e. drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
  - f. seni rupa dalam segala bentuk seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
  - g. arsitektur;
  - h. peta;
  - i. seni batik;
  - j. fotografi;
  - k. sinematografi;
  - l. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.
- (2) ciptaan sebagaimana dimaksud dalam huruf l dilindungi sebagai ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi hak cipta atas ciptaan asli.
- (3) Perlindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), termasuk juga semua ciptaan yang tidak atau belum diumumkan, tetapi sudah merupakan suatu bentuk

kesatuan yang nyata, yang memungkinkan memperbanyak hasil karya itu.

### Pasal 13

Tidak ada Hak Cipta atas :

- a. hasil rapat terbuka lembaga-lembaga Negara;
- b. peraturan perundang-undangan;
- c. pidato kenegaraan atau pidato pejabat Pemerintah;
- d. putusan pengadilan atau penetapan hakim; atau
- e. keputusan badan arbitrase atau keputusan badan-badan sejenis lainnya.

- Keterkaitan dengan teknologi internet

Program Komputer, dan ciptan-ciptaan lain yang terdapat di internet dilindungi berdasarkan undang-undang ini.

## 7. Pembatasan Hak Cipta

### Hak Cipta dan Cyber Media

Pasal 14 huruf c

Tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta :

- c. pengambilan berita aktual baik seluruhnya maupun sebagian dari kantor berita, Lembaga Penyiaran dan surat kabar atau sumber sejenis lain, dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap.

- Keterkaitan dengan teknologi internet

Perlu dikaji lebih lanjut pengambilan berita dari *cybermedia* yang dijadikan sumber berita oleh media massa lainnya.

## 8. Kepentingan ilmiah dan *e-learning*

Pasal 15

Dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta :

- a. pengumuman 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 :
    - (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. memperbanyak suatu ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra dalam huruf braille guna keperluan para tunanetra, kecuali jika memperbanyak itu bersifat komersial;
  - e. memperbanyak suatu ciptaan selain program komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apapun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang non komersial semata-mata untuk kepentingan aktivitasnya;
  - f. perubahan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis atas karya arsitektur, seperti ciptaan bangunan;
  - g. pembuatan salinan cadangan suatu program komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

- Keterkaitan dengan teknologi internet

Untuk kepentingan ilmiah *e-learning* pembatasan ini harus dapat dipertahankan.

## 9. Informasi dan sarana kontrol teknologi

Pasal 25 angka 1

Informasi elektronik tentang informasi manajemen hak pencipta tidak boleh ditiadakan atau diubah.

Pasal 27 angka 1

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

- Keterkaitan dengan teknologi internet

Hal ini terkait dengan wajib simpan dokumen elektronik yang memungkinkan di akses oleh pihak yang berkepentingan.

#### 10. Pasal 28 angka 1

Ciptaan-ciptaan yang menggunakan sarana produksi berteknologi tinggi, khususnya di bidang cakram optik (*optical disk*), wajib memenuhi semua peraturan perizinan dan persyaratan produksi yang ditetapkan oleh instansi yang berwenang.

#### • Keterkaitan dengan teknologi internet .

Teknologi informasi/ sistem informasi yang digunakan untuk melindungi hak cipta juga dilindungi dari upaya destruktif yang juga dilakukan dengan perangkat teknologi maju.

#### 11. Jangka waktu perlindungan

##### Pasal 29 angka 1

- (1) Hak cipta atas ciptaan :
  - a. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lain;
  - b. drama atau drama musikal, tari, koreografi;
  - c. segala bentuk seni rupa, seperti seni lukis, seni pahat, dan seni patung;
  - d. seni batik;
  - e. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
  - f. arsitektur;
  - g. ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan sejenis lain;
  - h. alat peraga;
  - i. peta;
  - j. terjemahan, tafsir, saduran, dan bunga rampai berlaku selama hidup pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia.

##### Pasal 30

- (1) Hak cipta atas ciptaan :
  - a. Program komputer;
  - b. Sinematografi;

- e. karya hasil pengalihwujudan berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.
- (2) Hak cipta atas perwajahan karya tulis yang diterbitkan berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diterbitkan.
  - (3) Hak cipta atas ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) Pasal ini serta Pasal 29 ayat (1) yang dimiliki atau dipegang oleh suatu badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.

- Keterkaitan dengan teknologi internet

Karya-karya yang terdapat dalam Pasal 29 dan 30 mendapat perlindungan yang sama dalam media internet tetapi jangka waktu lima puluh tahun untuk perlindungan komputer agak berlebihan mengingat program komputer sangat cepat berubah.

## 12. Administrasi :

### Pasal 35

- (1) Direktorat Jenderal menyelenggarakan pendaftaran ciptaan dan dicatat dalam Daftar Umum Ciptaan.
- (2) Daftar Umum Ciptaan tersebut dapat dilihat oleh setiap orang tanpa dikenai biaya.
- (3) Setiap orang dapat memperoleh untuk dirinya sendiri suatu petikan dari Daftar Umum Ciptaan tersebut dengan dikenai biaya.
- (4) Ketentuan tentang pendaftaran sebagaimana dimaksud ayat (1) tidak merupakan kewajiban untuk mendapatkan Hak Cipta.

- Keterkaitan dengan teknologi internet

Hak Cipta menerapkan stelsel deklaratif sehingga pendaftaran tidak merupakan kewajiban dan ini sangat bermanfaat untuk

dunia internet yang perlu serba praktis dan tanpa birokrasi yang berbelit.

### 13. Pasal 53

Direktorat Jenderal menyelenggarakan sistem jaringan dokumentasi dan informasi Hak Cipta yang bersifat nasional, yang mampu menyediakan informasi tentang Hak Cipta seluas mungkin kepada masyarakat.

- Keterkaitan dengan teknologi internet

Jaringan dokumentasi memerlukan dukungan teknologi informasi dan internet.

Internet telah menjadi alat komunikasi terpopuler saat ini bagi berbagai lapisan masyarakat, mulai dari pengusaha, artis, penyanyi sampai kalangan masyarakat biasa telah menikmati manfaat internet. Tidak mengherankan, *website* terus bertambah dari waktu ke waktu. Maraknya permasalahan *website* di internet baik untuk tujuan komersial maupun nonkomersial ternyata membuka peluang terjadinya pelanggaran Hak cipta.

Beberapa hal menarik yang perlu diketahui adalah bahwa kebanyakan orang membangun *website*-nya dengan meniru *website* orang lain. Meniru yang dimaksud adalah mengopi sebagian dari *website* orang lain, misalnya *icon* (lambang yang berbentuk gambar) dari *website* orang lain.

Hak cipta atas desain yang terdapat dalam sebuah *website* dapat berdiri sendiri (dengan tetap mengingat bahwa keseluruhan *website* dilindungi Hak Cipta sebagai program komputer). Hal ini

berarti mengopi suatu desain dari sebuah *website* (tanpa harus mengopi keseluruhan *website*) dapat dikategorikan sebagai pelanggaran terhadap Hak Cipta atas karya seni berupa desain tersebut (Edmon, 2003 : 271).

Fenomena ini mempunyai dua akibat yang berbeda terhadap perilaku manusia. Pertama, ada sebagian manusia yang memanfaatkan internet dengan maksud yang baik. Artinya tidak menghalalkan segala cara untuk memenuhi kebutuhannya. Kedua, ada sebagian lagi yang memanfaatkan internet untuk memenuhi kebutuhannya dengan segala cara, tanpa memperhatikan etika/moral dan hukum yang ada. Untuk akibat pertama tentunya tidak menjadi persoalan, tetapi untuk akibat yang kedua justru akan meresahkan. Untuk mengantisipasi permasalahan kedua ini, maka etika dan hukum sangat diperlukan dalam upaya menjaga tingkat harmonisasi, perlindungan dan ketertiban para pengguna internet (Budi, 2003 : 131).

Undang-Undang No.19 Tahun 2002 Tentang Hak cipta mengatur tentang pengertian pencipta, ciptaan yang dilindungi, serta hak-hak yang melekat kepada pencipta berkaitan dengan ciptaannya (misalnya hak untuk memperbanyak suatu karya cipta, hak untuk mengumumkan karya cipta kepada publik, hak untuk mengalihwujudkan dan lain-lain). Pengaturan ini membawa konsekuensi tersendiri sehingga orang lain yang secara melawan

hukum dan tanpa hak dilarang untuk melaksanakan hak-hak yang hanya boleh dinikmati dan dilaksanakan oleh pencipta atau pemegang hak cipta. Prinsip-prinsip ini merupakan prinsip-prinsip utama yang dapat diaplikasikan ke dalam lingkup pelanggaran hak cipta di jaringan internet khususnya pada desain *website*.

Hak cipta atas desain yang dimaksud disini bukanlah desain dalam lingkup pengertian Undang-Undang Desain Industri. Desain yang dimaksud adalah karya seni artistik yang ditampilkan dalam sebuah *website*, yang dapat berupa gambar, logo, dan lain-lain (Edmon, 2003 : 271). Karya-karya seni yang kesemuanya itu merupakan karya-karya yang juga dilindungi oleh prinsip-prinsip yang terdapat di dalam Undang-Undang No19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

*Offense against Intellectual Property* adalah kejahatan yang ditujukan terhadap hak atas kekayaan intelektual yang dimiliki pihak lain di Internet. Sebagai contoh, peniruan tampilan pada *web page* suatu situs milik orang lain secara ilegal, penyiaran suatu informasi di Internet yang ternyata merupakan rahasia dagang orang lain, dan sebagainya (<http://www.hukumonline.com>).

Pertanyaan yang sering diangkat ke permukaan oleh para ahli di bidang Hak Kekayaan Intelektual adalah apakah prinsip-prinsip yang terdapat di dalam Undang-Undang Hak Cipta mampu menyelesaikan keseluruhan permasalahan perlindungan hak cipta

di jaringan internet. Pertanyaan ini dapat dimaklumi mengingat sifat dari teknologi internet sangat berbeda dengan teknologi dari media yang dikenal sebelumnya. Salah satu kekhasan teknologi internet adalah berupa teknologi digital yang tidak membedakan antara bentuk asli dan yang tidak dari material yang tersimpan dan terdistribusi di dalamnya (Tim Lindsey, 2003 : 163).

Berdasarkan uraian tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa pengaturan perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta desain *website* berdasarkan Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta belum dapat dilaksanakan secara efektif.

**C. Faktor-faktor Hukum maupun Nonhukum yang Mempengaruhi Pelaksanaan Perlindungan Hukum terhadap Desain *Website* berdasarkan UU No19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta**

Memasuki abad 21, yang lebih dikenal sebagai abad informasi, peran teknologi komunikasi semakin penting. Pentingnya peran tersebut lebih dipicu oleh kebutuhan aktivitas dunia modern yang serba cepat serta tuntutan zaman yang serba mengglobal. Akibatnya, aktivitas dunia modern sangat memerlukan teknologi informasi yang efisien dan dapat menjangkau wilayah yang luas tanpa dihalangi oleh batas negara. Salah satu teknologi yang berhasil menjawab kebutuhan tersebut adalah internet (Tim Lindsey, 2003 : 161).

Internet telah menciptakan dunia baru yang dinamakan *cyberspace* yaitu sebuah dunia komunikasi berbasis komputer yang menawarkan realitas yang baru berbentuk virtual (tidak langsung dan tidak nyata). Walaupun dilakukan secara virtual, kita dapat merasa seolah-olah ada di tempat tersebut dan melakukan hal-hal yang dilakukan secara nyata, misalnya bertransaksi, berdiskusi dan banyak lagi.

Meluasnya pemakaian internet di segala sektor ternyata membawa konsekuensi tersendiri. Di samping manfaat yang besar yang diberikan kepada pemakai jasa, kehadiran media internet juga memunculkan masalah baru di bidang Hak Kekayaan Intelektual, terutama Hak Cipta terhadap Desain *Website*.

Timbulnya permasalahan hukum di bidang Hak Kekayaan Intelektual, khususnya hak cipta di jaringan internet dapat mempengaruhi kesulitan pelaksanaan perlindungan hukum terhadap desain *website* disebabkan beberapa faktor yakni faktor hukum maupun nonhukum. Faktor hukum yang mempengaruhi pelaksanaan perlindungan hukum terhadap desain *website* berdasarkan Undang-Undang No19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta (Budi, 2003 : 135), diantaranya :

Pertama, faktor yurisdiksi. Dalam masalah yurisdiksi kesulitan yang ditemukan terhadap pelaksanaan perlindungan hukum desain *website* menyangkut lintas batas negara, yang pada



akhirnya berkaitan dengan yurisdiksi negara mana yang berhak melakukan proses peradilan. Di mana sistem hukum dari masing-masing negara umumnya dibatasi oleh batas-batas negara.

Pesatnya perkembangan teknologi dan internet yang merupakan media yang tidak mengenal batas-batas territorial kita, perkembangan teknologi informasi terasa kian pesat sehingga perubahan-perubahan yang terjadi tidak lagi dapat dihitung dalam hitungan hari, tetapi hampir setiap detik. Banyak keuntungan yang dapat diraih oleh umat manusia dengan adanya kemajuan teknologi ini. Bahkan, dengan teknologi ini orang tidak perlu lagi bersusah payah mencari beragam informasi yang diperlukan dengan cara mendatangi perpustakaan, tetapi mereka cukup dengan mengakses media internet, dan mendapatkan apa yang mereka butuhkan. Salah satu implikasi teknologi informasi yang saat ini menjadi perhatian adalah pengaruhnya terhadap eksistensi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) terutama hak Cipta.

Dalam dunia maya pelaku pelanggaran seringkali menjadi sulit dijerat karena hukum dan pengadilan Indonesia tidak memiliki yurisdiksi terhadap pelaku dan perbuatan hukum yang terjadi, mengingat pelanggaran hukum bersifat transnasional tetapi akibatnya justru memiliki implikasi hukum di Indonesia (A.M.Ramli, 2004 : 19).

Masalah yurisdiksi, pilihan hukum dan penegakan hukum berkaitan dengan kecakapan (kemampuan) dari suatu forum tertentu untuk mengadili kasus. Masalah yurisdiksi merupakan isu yang sangat penting dan krusial dalam dunia maya, karena dalam dunia maya batas-batas teritorial menjadi tidak jelas. Bahkan ada anggapan bahwa dunia maya dapat diibaratkan sebagai suatu tempat yang dibatasi oleh *screen* dan *password* (Edmon, 2003 : 304).

Kedua, dalam hal faktor pembuktian. Seperti diketahui dalam sistem hukum tradisional pembuktian senantiasa didasarkan kepada bentuk yang konkret dan diakui secara yuridis formal sebagai alat bukti. Tetapi dalam dunia maya pembuktian semacam ini sangat sulit untuk dapat dipenuhi. Sebab sistem hukum positif di Indonesia belum mengakui eksistensi dari data elektronik.

Kenyataan ini menjadi persoalan yang seringkali sulit terpecahkan, karena di samping perbuatan melawan hukum itu dilakukan oleh subjek yang menggunakan sarana teknologi canggih dan sulit dilacak keberadaannya bahkan seringkali dilakukan dari luar teritori Indonesia atau sebaliknya yang menyebabkan pembuktiannya menjadi lebih sulit dibandingkan dengan perbuatan melawan hukum biasa meskipun pelakunya tertangkap. (A.M.Ramli, 2004 : 5)

Faktor terakhir yang menjadi kompleksitas permasalahan pelanggaran hak cipta di internet khususnya hak cipta desain *website* adalah kemampuan dan kualitas aparat penegak hukum. Aparat penegak hukum di Indonesia masih sangat sedikit yang mengetahui teknologi internet. Sehingga terkadang apabila ada suatu kasus yang dihadapkan kepadanya, maka dia kesulitan dalam memahami permasalahan yang terjadi akibat teknologi internet, termasuk dalam hak cipta. Di lain pihak legislator dan hakim pun akan mengalami kesulitan dalam mengatur penggunaan dan penyalahgunaan materi yang diakses di internet.

Selain faktor hukum yang mempengaruhi pelaksanaan perlindungan hukum hak cipta desain *website*, faktor nonhukum juga sangat berpengaruh, yaitu faktor sarana dan prasarana penegak hukum khususnya peralatan komputer yang memadai; faktor teknis penggunaan internet; faktor kerjasama dan koordinasi dengan cara melakukan kerjasama dalam melakukan perlindungan hukum hak cipta di jaringan internet mengingat sifatnya yang *borderless* dan tidak mengenal batas wilayah, sehingga kerjasama dan koordinasi dengan aparat penegak hukum negara lain merupakan hal yang sangat penting untuk dilakukan; faktor yang paling penting dalam upaya perlindungan hukum hak cipta di internet khususnya hak cipta desain *website* adalah faktor

kesadaran hukum para pengguna internet untuk mendaftarkan  
(*internet global community*).

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pengumpulan data serta analisis pembahasan yang penulis lakukan, maka dapat ditarik kesimpulan bahwa :

1. Pelaksanaan hukum terhadap pelanggaran hak cipta desain *website* berdasarkan Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta belum dapat dilaksanakan secara efektif. Pelanggaran hak cipta desain *website* dapat berupa tindakan mengopi, memperbanyak dan menggunakan tanpa ijin materi-materi yang terdapat dalam suatu *website* serta perlindungan hukum terhadap hak cipta dalam bidang desain *website* tersebut.
2. Faktor yang mempengaruhi pelaksanaan perlindungan hukum terhadap desain *website*, yaitu faktor yurisdiksi, pembuktian, serta kemampuan dan kualitas aparat penegak hukum. Selain itu, faktor-faktor nonhukum yang mempengaruhi perlindungan hukum terhadap hak cipta desain *website* yaitu sarana dan prasarana penegak hukum, faktor kesadaran hukum para pengguna internet (*internet global community*) dan faktor teknis penggunaan internet.

## B. Saran

1. Perlunya Badan Pengawas Internet untuk mengatur beberapa hal yang krusial dalam penggunaan internet serta perluasan makna terhadap Undang-Undang Hak Cipta terkait dengan pelanggaran hak cipta terhadap desain *website*.
2. Agar Undang-Undang Hak Cipta dapat digunakan untuk menyelesaikan pelanggaran hak cipta terhadap desain *website*, Undang-Undang Hak Cipta perlu dilengkapi dengan Undang-Undang lain yang lebih khusus mengatur perbuatan-perbuatan yang tidak dapat terjangkau oleh Undang-Undang tersebut. Kiranya kebijakan tersebut dapat dijadikan prioritas oleh pemerintah untuk mengantisipasi pelanggaran-pelanggaran yang terjadi dari perkembangan teknologi informasi, terutama internet.

## DAFTAR PUSTAKA

### I. Buku

- Abdul Wahid dan Mohammad Labib, "*Kejahatan Mayaantara*", Bandung: Refika Aditama, 2005.
- Agus Raharjo, "*Cyber Crime : Pemahaan dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*", Bandung: Citra Aditya Bakti, 2002.
- Ahmad M. Ramli, "*Cyber Law dan Haki: Dalam Sistem Hukum Indonesia*", Bndung: Refika Aditama, 2004
- Betha, Ridwan Sanusi, "*Pengan HTML" Pemograman Web Dengan HTML*", Bandung: Informatika, 2002.
- Budi Agus Riswandi, "*Hukum dan Internet di Indonesia*", Yogyakarta: UII Press, 2003.
- David I. Bainbridge, Diterjemahkan oleh Prasadi T. Susmaatmadja, "*Komputer dan Hukum*", Jakarta: Sinar Grafika, 1993.
- Eddy Damian, "*Hukum Hak Cipta*", Bandung: Alumni, 2004.
- Edmon Makarim, "*Kompilasi Hukum Telematika*", Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2003.
- Frans, "*Membuat Web Dinamis dan Interaktif dengan CGI*", Yogyakarta: Andi Yogyakarta, 2002.
- OK. Saidin, "*Aspek Hak Kekayaan Intelektual: Cetakan IV*", Jakarta: Raja Grafindo Persada, 2004.
- Rachmadi Usman, "*Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*", Bandung: Alumni, 2003.
- Ramdlon Naning, "*Perihal Hak Cipta Indonesia: Tinjauan Terhadap Auteurswet 1912 dan UU Hak Cipta 1982*", Yogyakarta: Liberty, 1982.

Rooseno Harjowidigdo, *"Mengenal Hak Cipta Indonesia Beserta Peraturan Pelaksanaannya"*, Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 2005.

Tim Lindsey, Eddy Damian, Simon Butt, Tomi Suryoutomo, *"Hak Kekayaan Intelektual: Suatu Pengantar"*, Bandung: Alumni, 2003.

## **II. Perundang-Undangan**

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945 (Amandemen)

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

## **III. Alamat Website**

[www.digilib.unikom.ac.id](http://www.digilib.unikom.ac.id)

[www.google.com](http://www.google.com)

[www.hukumonline.com](http://www.hukumonline.com)

[www.yahoo.com](http://www.yahoo.com)

# LAMPIRAN

12  
13  
14  
15  
16  
17  
18  
19  
20  
21  
22  
23  
24  
25  
26  
27  
28  
29  
30  
31  
32  
33  
34  
35  
36  
37  
38  
39  
40  
41  
42  
43  
44  
45  
46  
47  
48  
49  
50  
51  
52  
53  
54  
55  
56  
57  
58  
59  
60  
61  
62  
63  
64  
65  
66  
67  
68  
69  
70  
71  
72  
73  
74  
75  
76  
77  
78  
79  
80  
81  
82  
83  
84  
85  
86  
87  
88  
89  
90  
91  
92  
93  
94  
95  
96  
97  
98  
99  
100

## CONTOH KASUS PELANGGARAN HAK CIPTA

### Warga Belanda Jadi Terdakwa Kasus Pelanggaran Hak Cipta

**SEMARANG**-Peter Nocolaas Zaal, seorang warga negara Belanda yang tinggal di Jalan Bawu Batealit Km 5,6, Kabupten Jepara, dinyatakan resmi sebagai terdakwa kasus pelanggaran hak cipta. Berkas dan barang bukti terdakwa yang sudah dinyatakan lengkap (P21), telah dilimpahkan penyidik Polwiltabes Semarang Aipda Susetyo Budi ke Kejari Semarang, kemarin. Penyidik diterima Kepala Kejari (Kajari) Semarang Soedibyo SH dan jaksa penuntut umum Eko Suwarni SH.

Peter dikenai tuduhan telah melanggar Pasal 72 Ayat 2 UU No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, karena dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum, suatu ciptaan atau barang hasil hak cipta.

Kajari mengatakan, pihaknya akan profesional dan mempertimbangkan banyak aspek dalam menghadapi persoalan perkara itu. Pasalnya, kasus tersebut memiliki dampak ekonomi dan politik. "Peter ini sudah merekrut banyak karyawan di perusahaannya. Bagaimana nasib mereka ketika bosnya dikenai perkara seperti ini, harus juga kita pikirkan. Kami perlu memperhatikan juga perundang-undangan yang menyangkut warga negara asing," tutur Kajari, sembari menambahkan, masalah itu juga dapat menimbulkan dampak pada penanam modal asing. Jadi, kasus itu tidak hanya lokal, tetapi sudah nasional, bahkan internasional.

### Sarana Internet

Sementara itu, kuasa hukum PT Horrison & Gil Semarang Indra Budiman SH selaku pelapor mengatakan, pihaknya mengadukan perkaranya itu ke polisi pada 20 Mei 2005, karena Peter dinilai telah menggunakan sarana internet, membuat website, dengan nama *www.asrama furniture.com*, yang isinya adalah produk dan desain milik kliennya. "Produk yang dipasang di website milik Peter itu sudah didaftarkan hak eksklusif di Dirjen HaKI Departemen Hukum," ujar Indra.

Sementara itu, kuasa hukum terdakwa, Dwi Saputra SH, menolak tuduhan yang disangkakan kepada Peter. Menurut dia, kliennya tidak pernah membuka atau menyuruh orang untuk membuat website lain, selain yang dibuatnya sendiri, yaitu [www.custommadefurn.com](http://www.custommadefurn.com).

Ketika Peter melacak dengan [www.yournamewebhouseting.com](http://www.yournamewebhouseting.com), lanjut Dwi, ditemukan pemilik website dengan domain name [asramafurniture.com](http://asramafurniture.com) tersebut, adalah dengan administrative contact [jasmadi2005@telkom.net](mailto:jasmadi2005@telkom.net), dengan alamat Oostsingel 7 Groningen, Holland 9728, dengan nomor kontak +31505244111. "Diduga, mereka pemilik website itu. Jadi keliru kalau klien kami yang dituduhkan. Kami merasa dilecehkan dengan tuduhan ini," kata Dwi.

# CONTOH KETENTUAN PENDAFTARAN WEBSITE MELALUI LAYANAN WEBHOSTING

## Terms of Service

Terimakasih anda telah tertarik untuk menggunakan layanan Indorackspace.com, Demi menghindari kesalahpahaman di kemudian hari dan untuk menerangkan batasan - batasan dalam menggunakan layanan kami maka kami pihak Indorackspace dan klien menyatakan sepakat untuk melaksanakan dan menyetujui perjanjian berikut dibawah ini:

### 1. Deskripsi Layanan Kami

Indorackspace menyediakan Layanan Web Development antara lain menyediakan layanan fasilitas pembuatan website, re design website, web hosting, e-mail hosting, domain name, back up data ( Optional ), dan dukungan teknis lainnya yang terkait dengan layanan kami.

### 2. Pendaftaran

Klien diwajibkan untuk terlebih dahulu mendaftarkan diri melalui formulir yang telah disediakan dan memilih layanan yang di kehendaki secara online maupun offline oleh Indorackspace

Klien bersedia memberikan data profil (termasuk didalamnya alamat, email, telpon, hp, dsb) yang lengkap dan benar, dan segera memperbaharui kelengkapan data tersebut apabila ada perubahan. Hal ini di tujukan agar pihak Indorackspace dapat menghubungi klien sewaktu-waktu demi keperluan layanan kami, Dan Klien tidak berhak menyalahkan Indorackspace bilamana kami sulit menghubungi Klien akibat data yang diberikan sudah tidak akurat lagi

### 3. Penggunaan Layanan

Klien dilarang menggunakan layanan untuk:  
Bertentangan dengan hukum, memasang dan/atau menyimpan dan/atau mengirim dan/atau meletakkan dan/atau memajang dan/atau hal-hal lain dalam bentuk apapun yang mengandung dan/atau berkaitan dengan:

1. mendiskredit Suku, Agama dan Ras (SARA) tertentu;
2. hal-hal yang bersifat penghinaan, asusila termasuk tetapi tidak terbatas kepada film/ video, gambar-gambar, foto-foto, tulisan dan tulisan yang bersifat pornografi;
3. hal-hal yang dapat menimbulkan pertentangan politik; menghasut mendiskreditkan orang dan/atau kelompok dan/atau organisasi tertentu dan/atau pihak-pihak tertentu lainnya;
4. materi-materi yang bersifat pembajakan antara lain termasuk tetapi tidak terbatas kepada, lagu-lagu, film, program-program komputer dan program pendukung lainnya (wares, cracks dan lain-lain) dan hal-hal lainnya yang melanggar ketentuan hukum Hak Atas Kekayaan Intelaktual (HAKI);
5. bot IRC, atau segala macam program yang ditulis dalam Perl, Tcl atau bahasa pemrograman lain yang berkaitan dengan IRC serta program-program lainnya antara lain termasuk tetapi tidak terbatas kepada: Eggdrop, BNC;
6. untuk menjaga kenyamanan dan ketenangan pelanggan lain serta dalam menjaga kinerja sistem jaringan Indorackspace, Indorackspace melarang melakukan Spam, Mailbombing, Trolling, Script dan lain-lain;
7. program web proxy, mail proxy atau jenis-jenis proxy lain, Sniffer, Trojan, atau tool distributed DOS, exploit security hole (baik untuk tujuan mencari hole server maupun hanya sekedar mencoba), scanner (baik untuk tujuan mencari kelemahan server hosting, di mesin lain, maupun hanya sekedar mencoba).

Dalam penggunaan resources Indorackspace tidak melarang pemasangan daemon atau eksekusi proses yang berjalan dalam waktu lama (long-running processes), tetapi Indorackspace berhak untuk menghentikan setiap proses yang dilakukan Klien, jika Indorackspace merasa bahwa proses tersebut termasuk pada hal-hal tersebut dibawan ini:

1. memakan memori (RAM) terlalu banyak
2. memakan CPU time terlalu banyak
3. menghabiskan bandwidth



4. menghabiskan resources lain
5. mengganggu kegiatan user lain di server
6. melakukan kegiatan lain yang mencurigakan

Klien dilarang menggunakan account antara lain tetapi tidak terbatas kepada:

1. menjual kembali accountnya kepada kecuai melalui mekanisme reseller yang telah disetujui oleh Indorackspace.
2. membuat sub domain tanpa biaya;
3. membuat POP (forwading) E-mail publik dengan tanpa biaya.
4. Apabila Klien melanggar ketentuan pada Pasal 3.1 dan/atau 3.2 dan/atau 3.3 di atas, maka Indorackspace berhak untuk menghentikan sementara account Klien atau memberikan peringatan melalui e-mail, media online lainnya, fax atau bentuk lainnya atas pelanggaran tersebut. Apabila dalam waktu 3 (tiga) hari sejak tanggal peringatan dilayangkan masih terjadi pelanggaran maka Indorackspace berhak untuk menghentikan account Klien tanpa pemberitahuan terlebih dahulu dan Klien tidak berhak untuk meminta kembali dana yang telah dibayarkan kepada Indorackspace.
5. Indorackspace berhak untuk memblokir baik sebagian atau seluruh akses account Klien atau menghentikan tanpa peringatan terlebih dahulu, jika account Klien digunakan untuk:
  1. melakukan kegiatan pencurian data server atau data user lain;
  2. memberikan akses atau fasilitas kepada diri sendiri atau orang lain, dimana seharusnya akses atau fasilitas tersebut tidak dimiliki oleh account yang bersangkutan;
  3. melakukan Cracking atau Hacking;
  4. melanggar Peraturan dan Ketentuan uplink Provider (Data Center atau ISP);

5. melakukan kegiatan yang dapat membahayakan kinerja server dan atau membahayakan serta mengganggu privasi dan kenyamanan pelanggan lain.
6. Indorackspace berhak memberhentikan account Klien kapan saja menurut pertimbangan sepihak dari Indorackspace. Jika Klien tidak bersalah [tidak melanggar Peraturan dan Persetujuan sama sekali] dalam hal pemutusan ini, maka biaya hosting yang telah dibayar Klien akan dikembalikan sebesar harga paket dikalikan jumlah hari yang tersisa; biaya domain dan setup yang telah dibayar Klien tidak dikembalikan.
7. Bilamana diperlukan karena suatu hal tertentu Indorackspace berhak memberikan data informasi kontak Klien kepada lembaga / instansi resmi dari pemerintahan atau kenegaraan nasional maupun internasional.
8. Indorackspace berhak mendisable, menghapus, dan/atau mengedit file-file di account Anda jika menurut kami file-file tersebut mencurigakan dan melanggar Peraturan Persetujuan kami.

#### 4. Tanggung Jawab

1. Isi Web Site Indorackspace tidak bertanggung jawab terhadap isi website Klien antara lain :
  1. terhapusnya data, cracking, atau defacement atau hal-hal lain yang timbul akibat kelalaian Klien;
  2. program atau skrip yang dipasang oleh Klien pada website.
2. DomainIndorackspace tidak bertanggung jawab atas domain Klien yang tidak dapat berfungsi akibat dari antara lain tetapi tidak terbatas kepada :
  1. kelalaian Klien, kelalaian Indorackspace yang tidak sengaja;
  2. gangguan hacker, spam;
  3. terganggunya registrar utama Indorackspace yang berada di Luar Negeri maupun Dalam Negeri;

4. adanya perubahan sistem registrar utama Indorackspace yang berada di Luar Negeri maupun Dalam Negeri;
5. terjadi perubahan sistem internet di seluruh dunia;
6. pembajakan domain

Hal-hal sebagaimana tersebut di atas merupakan hal yang berada diluar kekuasaan Indorackspace dan karenanya Klien tidak dapat mengajukan tuntutan dalam bentuk apapun kepada Indorackspace.

1. Domain yang Klien daftarkan melalui Indorackspace hanya bersifat peminjaman/penyewaan bukan kepemilikan, maka apabila sewaktu-waktu domain Klien tidak dapat dipergunakan oleh sebab apapun hal tersebut bukan merupakan tanggung jawab Indorackspace dikarenakan dalam hal ini Indorackspace hanya sebagai perantara (membantukan mendaftarkan domain) yang kemudian domain tersebut digunakan oleh Klien.
2. Anda sebagai pelanggan/klien tidak akan menyalahkan Indorackspace apabila nama domain yang dipesan telah didaftar oleh pihak lain sebelum kami sempat mendaftarkannya (pada hari yang sama atau terbentur dengan hari libur atau diluar jam kerja staff Indorackspace yang berwenang), ataupun memang nama domain tersebut sudah lama didaftar oleh pihak lain, ataupun nama domain tersebut tidak bisa didaftar karena sesuatu hal yang diluar kekuasaan Indorackspace.
3. Domain yang didaftar bisa saja dibatalkan atau diwajibkan diganti jika ada kasus pelanggaran hak cipta/merek atau kasus-kasus lainnya.
4. Domain yang pernah didaftar melalui Indorackspace kemudian Klien berhenti berlangganan atau pindah hosting ketempat lain ataupun hal lainnya, maka sejak itu dan untuk selanjutnya keberadaan Domain yang pernah didaftar tersebut bukan menjadi tanggung jawab Indorackspace lagi. Situs Indorackspace tidak bertanggung jawab atas:

1. isi situs Klien;
2. keakuratan isi situs Klien;
3. hal-hal yang timbul akibat isi situs Klien;
4. tuntutan oleh pihak ketiga dalam bentuk apapun juga atas segala hal yang diakibatkan isi situs Klien;

5. Hilangnya isi situs Klien meskipun Indorackspace telah melakukan backup atas seluruh data server dan Klien dianjurkan untuk melakukan backup atas seluruh data situs masing-masing.

## 5. Biaya dan Pembayaran

1. Biaya Layanan yang akan dibayar oleh Klien sesuai dengan jumlah yang telah disepakati Klien dengan Indorackspace sesuai dengan formulir pendaftaran yang telah diisi oleh Klien;
2. Pembayaran dilakukan dengan sistem transfer pada rekening bank yang ditunjuk oleh Indorackspace;
3. Klien wajib melakukan pembayaran tepat waktu sesuai dengan tanggal yang telah ditentukan; Apabila dalam waktu 14 (empat belas) hari kalender terhitung sejak tanggal jatuh tempo pembayaran yang tertera pada tagihan yang dilakukan Indorackspace baik melalui e-mail dan/atau cara lainnya, maka Indorackspace tanpa pemberitahuan lebih lanjut berhak menghentikan Layanan.

Konfirmasi pembayaran dapat dilakukan melalui email, fax atau via situs Indorackspace. Data alamat email, nomor fax dan link situs tersebut bisa dilihat pada situs Indorackspace. Namun bagi Klien yang membayar dengan setoran tunai ke bank tanpa memberikan informasi keterangan lengkap maka untuk hal ini Klien harus mengirimkan bukti pembayarannya melalui fax atau attachment email.

Apabila ada keperluan lain yang khusus dari Klien seperti permintaan Tagihan Surat (Invoice Hardcopy), Kwitansi, Dokumen Pajak, dan lain-lain maka Klien harus meng-konfirmasikan kepada Indorackspace melalui email.

Saat ini Indorackspace mengirim tagihan hanya melalui email, jika tagihan tidak sampai atau tidak terbaca oleh klien, misalnya karena (namun tidak terbatas pada) mailbox klien penuh, email klien sudah tidak aktif lagi, maka Indorackspace tidak bertanggung jawab dan ini tidak menghapuskan kewajiban klien untuk membayar tagihannya.

Apabila setelah melewati jatuh tempo pembayaran, dan Klien masih

ingin melanjutkan penggunaan layanan Indorackspace maka prosedur pengaktifan (domain, account hosting dan layanan terkait lainnya) harus mengikuti tata cara yang Indorackspace berikan, yang mana prosesnya berbeda dengan saat pertama kali mendaftar, namun hal itu apabila masih memungkinkan. Apabila terjadi keterlambatan pembayaran lebih dari 45 (empat puluh lima) hari, maka Indorackspace berhak menghapus seluruh data Klien tanpa pemberitahuan terlebih dahulu;

4. Apabila terjadi hal sebagaimana tersebut pada Pasal 5.3 di atas Klien tetap memiliki kewajiban untuk melunasi pembayaran atas seluruh tagihan yang masih tersisa.

## **6. Pernyataan dan Jaminan**

1. Klien menyatakan dan menyetujui bahwa Layanan yang digunakan merupakan tanggung jawab Klien sepenuhnya;
2. Indorackspace tidak bertanggung jawab atas segala kerusakan yang diakibatkan penggunaan Layanan oleh Klien atas aplikasi atau sistem komputer Klien atau kehilangan data yang disebabkan penggunaan Layanan oleh Klien;
3. Klien akan bertanggung jawab atas kerugian yang diderita Klien atas hal-hal tersebut pada Pasal 6.2 di atas dan tidak akan melakukan tuntutan dalam bentuk apapun kepada Indorackspace;
4. Indorackspace akan memberitahukan status server dan akan memberikan data antara lain : data center, network usage, konektivitas, disk usage, load server data-data tersebut dapat Klien lihat pada Control Panel;
5. Indorackspace akan memberitahukan dalam waktu 24 hingga 48 jam sebelumnya melalui e-mail untuk hal-hal seperti restart sever, pemindahan server ke data sentral lain, pergantian DNS, penggantian IP, serta hal-hal penting lainnya;
6. Indorackspace akan menggunakan alamat e-mail dan alamat e-mail Klien untuk menghubungi Klien seputar layanan hosting yang Indorackspace diberikan atau yang akan diberikan, juga memberitahukan tentang pembayaran atau pengumuman penting tentang status server;

7. Indorackspace akan berusaha sebaik-baiknya agar data-data Klien di server Indorackspace yang bersifat pribadi seperti : source code yang tidak ingin diperlihatkan kepada pihak lain, database, atau data-data di directory home Klien yang tidak ingin diperlihatkan kepada pengguna lain kecuali jika Klien sendiri yang mengatur setting account agar hal-hal tersebut ingin diperlihatkan kepada pihak lain;
8. Indorackspace tidak dapat memberikan jaminan bahwa situs dengan tingkat trafik tertentu (mis: sekian pageview/hari atau sekian hit/hari) dapat kuat ditanggung oleh server di Indorackspace. Indorackspace tidak dapat memberikan jaminan bahwa program-program yang ada di server Indorackspace berada/tetap berada pada versi tertentu. Indorackspace berhak mengupgrade atau mendowngrade program-program yang ada di server Indorackspace untuk alasan keamanan atau alasan lain, dan akan menginformasikan mengenai hal ini sebelumnya kepada Klien manakala dirasa perlu oleh Indorackspace;
9. Indorackspace tidak dapat memberikan kompensasi apapun, baik material dan/atau nonmaterial, jika terjadi gangguan pelayanan dan/atau kerusakan data dan/atau kehilangan data Anda oleh sebab apapun (termasuk tapi tidak terbatas pada: downnya koneksi dari pihak uplink/ISP, kerusakan hardware, dicracknya account klien, kesalahan klien, kelalaian staf Indorackspace yang tidak sengaja, dan lain sebagainya). Namun kami selalu berupaya untuk memberikan layanan yang terbaik bagi klien kami;
10. Dengan alasan apapun, Indorackspace tidak bertanggung jawab atas semua kerugian secara langsung maupun tidak langsung, insidental atau kerugian serupa lainnya atas kerugian karena kehilangan pendapatan atau keuntungan nyata yang diharapkan Klien maupun tuntutan pihak-pihak lain akibat terputusnya pelayanan jasa Indorackspace.
11. Indorackspace berhak menolak memberikan layanan pada pihak yang sekiranya menurut Indorackspace rentan atau besar kemungkinannya melakukan pelanggaran seperti spam, hacking/cracking, atau pelanggaran lainnya.

## **7. Penyelesaian Perselisihan**

Segala perselisihan yang timbul dalam pelaksanaan perjanjian antara Indorackspace dengan Klien akan diselesaikan secara musyawarah untuk mufakat.

## **8. Layanan Bantuan**

Untuk Layanan Bantuan Klien dapat menghubungi :

E-mail: [support@indorackspace.com](mailto:support@indorackspace.com), [sales@indorackspace.com](mailto:sales@indorackspace.com)

Telephone: (0361)244560

SMS: (081)23868055

Website: <http://www.indorackspace.com>

YM! : indorackspace

## **9. Perubahan**

Indorackspace berhak melakukan perubahan Perjanjian ini tanpa pemberitahuan terlebih dahulu kepada Klien dan perjanjian ini dan/atau perubahannya mengikat sepenuhnya pada para pihak