TANGGUNG JAWAB PENGELOLA WARUNG INTERNET TERHADAP KEPEMILIKAN HAK CIPTA ATAS *GAME* YANG DIKOMERSIALISASIKAN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

SKRIPSI

Diajukan untuk Memenuhi Persyaratan Guna Memperoleh Gelar Sarjana (Strata – 1) pada Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia Yogyakarta

Oleh:

WAHDY KURNIAWAN ARIFIN

No. Mahasiswa : 07410229

Program Studi : Ilmu Hukum

UNIVERSITAS ISLAM INDONESIA

FAKULTAS HUKUM

YOGYAKARTA

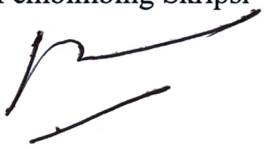
2012

HALAMAN PENGESAHAN TUGAS AKHIR PRA PENDADARAN

TANGGUNG JAWAB PENGELOLA WARUNG INTERNET TERHADAP KEPEMILIKAN HAK CIPTA ATAS *GAME* YANG DI KOMERSIALISASIKAN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Telah Diperiksa dan Disetujui oleh Dosen Pembimbing Skripsi untuk
Diajukan ke Depan Tim Penguji dalam Ujian Tugas Akhir atau Pendadaran
Pada Tanggal 01 Juni 2012

Yogyakarta, 10 mei 2012
Dosen Pembimbing Skripsi



(Budi Agus Riswandi, SH, M.Hum.)
NIP/NIK. 014100109

بسم الله الرحمن الرحيم

SKRIPSI

TANGGUNG JAWAB PENGELOLA WARUNG INTERNET TERHADAP KEPEMILIKAN HAK CIPTA ATAS GAME YANG DIKOMERSIALISASIKAN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA

Telah dipertahankan di hadapan Tim Penguji dalam Ujian Pendadaran pada tanggal **7 Juni 2012** dan dinyatakan **LULUS**

Yogyakarta, 07 Juni 2012

Tim Penguji	**Tanda Tangan**
1. **Ketua : Prof. Dr. Ridwan Khairandy, SH., MH.**	
2. **Anggota : Budi Agus Riswandi, SH. M.Hum.**	
3. **Anggota : H. Aunur Rohim Fakih, SH, M.Hum.**	

Mengetahui:
Universitas Islam Indonesia Yogyakarta
Fakultas Hukum

Dekan

Dr. H. Rusli Muhammad, SH., MH.
NIP. 834.100.201

HALAMAN PERSEMBAHAN



Kupersembahkan goresan pemikiran ini kepada:

Papa, Mama, adekku dan Fitrin

Serta seluruh sahabatku yang selalu memberikan motivasi dan mengisi hari – hariku selamaini. Spesial untuk diriku, sebagai penhargaan atas hasil dari proses yang telah kulewati selama ini.

MOTTO



Jika kamu berusaha menghitung – hitung nimat Allah SWT, pasti tidak akan dapat menghitungnya, Allah SWT sungguh maha pengampun lagi maha penyayang.

“(Q.S. An Nahl: 18)

Tugas kita bukanlah untuk berhasil. Tugas kita adalah untuk mencoba, karena didalam mencoba itulah kita menemukan dan belajar membangun kesempatan untuk berhasil.

“(Mario Teguh)”

Lakukanlah apapun yang kamu mau selagi itu tidak merugikan dirimu dan orang lain. Jangan hiraukan komentar buruk dari mereka, karena mereka belum tentu lebih baik dari kamu.

“(Dian Sukma Lestari)”

Semuanya pasti bakal tercapai, asalkan mau berdoa dan berusaha.

“(Ramaniah)”

Tidak ada hal yang tidak mungkin di dunia ini, kecuali makan kepala sendiri. Maka oleh sebab itu berusahalah demi mewujudkan impianmu.

“(Yobi Chandra)”

Mimpi itu menjadi nyata bukan karena keajaiban, tapi membutuhkan keringat, kerja keras dan doa.

“(Muhammad Ramdhanie SH, Mkn)”

KATA PENGANTAR



Assalamu'alaikum Warahmatullahi wabarakatuh'

Alhamdulillah, segalah puji bagi Allah SWT, yang jikalau seluruh pohon di atas muka bumi ini dijadikan pena dan lautan dijadikan tinta untuk menuliskan ilmu Allah, maka tiada akan habis ilmu Allah. Shalawat beriring salam semoga senantiasa dilimpahkan kepada Raulullah SAW, yang tiada lagi nabi setelahnya. Serta kepada keluarga dan para sahabat. Segala puji bagi Allah SWT atas segala limpahan taufiq dan hidayah-Nya yang tiada putudan henti - hentinya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi yang "TANGGUNG JAWAB PENGELOLA WARUNG INTERNET TERHADAP KEPEMILIKAN HAK CIPTA ATAS *GAME* YANG DIKOMERSIALISASIKAN DI DAERAH ISTIMEWA YOGYAKARTA", yang merupakan salah satu prasyarat guna memperoleh gelar sarjana (STRATA-1) dalam Ilmu Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Indonesia.

Dalam penyusunan dan penyelesaian skripsi ini, penulis banyak mendapat bantuan, bimbingan, dorongan, dan perhatian dari berbagai pihak. Penulis menyadari bahwa tanpa bantuan dari berbagai pihak, skripsi ini tidak akan terwujud dengan baik. Pada kesempatan ini pula, dengan segala ketulusan dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang sebesar – besarnya kepada:

1. Bpk Budi Agus Riswandi, SH, M.Hum. selaku Dosen Pembimbing Tugas Akhir yang dengan kesabaran telah bersedia meluangkan waktu serta memberikan banyak ilmu,

bimbingan, nasehat, motivasi dan semangat kepada penulis hingga selesainya tugas akhir ini.

2. DR. Rusli Muhammad, SH., MH., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Islam Indonesia.
3. Ery Arifuddin, SH., MH., selaku Dosen Pembimbing Akademik.
4. Ayahanda Zainal Aripin dan Ibunda Ramaniah serta Syuhada Dermawan Arifin, Muhammad Ikhwanul Setiawan Arifin dan Abdul Hafidz Gunawan Arifin adik – adikku tercinta yang selalu memberikan doa serta kasih sayang yang tidak terhingga kepada ananda selama ini.
5. Pacarku Fitrin Hapsari Sukainah yang selama ini selalu memberi dukungan dan semangat kepada aku dalam penulisan skripsi serta mau mendengar keluh kesah aku selama penulisan skripsi ini dari awal sampai selesai.
6. Mantanku yang telah banyak memberikan pelajaran berarti tentang hidup dan telah membuat aku jadi pribadi yang lebih dewasa dan kuat dalam menghadapi cobaan dalam menjalani hidup.
7. Teman – teman asal pekanbaru yang telah menemani hari – hari aku selama di kota Yogjakarta melewati kebersamaan secara bersama – sama baik suka maupun duka, sekali lagi terima kasih.
8. Buat teman – teman alumni SMA Cendana atas *support* dan motivasi yang tiada hentinya kalian berikan dalam penulisan skripsi ini.
9. Teman – teman FH 07 yang telah banyak memberikan pelajaran dan pengalaman selama kurang lebih 5 tahun dan babe yang selalu memberikan masukan dan semangat kepada aku.

10. Teman – teman di mojo: oky, lukman, sandy, rendi, angga, niko, dany, mas adit, mas bagus, aan, prama, risto, zen dan teman – teman lainnya yang tidak sempat disebutkan, sekali lagi terima kasih atas kepedulian dan pengalaman yang telah dilalui bersama - sama semoga semua hal yang dilakukan dapat bermanfaat bagi kita semua.
11. Semua pihak yang telah membantu dalam penyusunan skripsi ini baik secara langsung maupun tidak langsung, yang tidak dapat disebutkan satu persatu.

Semoga Allah SWT selalu membeikan ridho-Nya dan membalas amal kebaikan yang penulis terima dengan pahala berlipat ganda, Amin.

Tiada kata yang dapat diungkapkan dan terucap kecuali adanya sebuah harapan semoga skripsi ini dapat berguna dan bermanfaat khusunya bagi lingkungan akademik maupun masyarakat pada umumya Amin.

Wassalamu'alaikum Warahmatullahi Wabarakatuh'

Yogyakarta, 8 Mei 2012

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL……

HALAMAN PENGESAHAN…….

HALAMAN PERSEMBAHAN…….

HALAMAN MOTTO…….. i

KATA PENGANTAR……. ii

DAFTAR ISI……. vi

Bab I PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah……..... 1

B. Rumusan Masalah…..... 14

C. Tujuan Penelitian……..... 15

D. Tinjauan Pustaka……. 15

E. Metode Penelitian……... 22

Bab II KAJIAN PUSTAKA

TINJAUAN UMUM MEGENAI HAK CIPTA

A. Pengertian dan Lingkup Hak Cipta……..... 25

B. Perolehan dan Pendaftaran Hak Cipta…...……. 31

C. Masa Berlaku dan Hak – Hak dalam

Hak Cipta……... 34

D. Pelanggaran dan Penyelesaian Hak Cipta……..... 36

E. Lisensi Hak Cipta……. 40

F. Pertanggungjawaban Terhadap Hak Cipta……... 42

G. Hak Cipta dalam Prespektif Islam……..... 44

Bab III PEMBAHASAN

TANGGUNG JAWAB DAN TINDAKAN PREVENTIF TERHADAP PELANGGARAN KEPEMILIKAN HAK CIPTA DALAM GAME

A. Bagaimana Tanggung Jawab Pengelola Warung Internet Terhadap Kepemilikan Hak Cipta Atas Game yang Dikomersialisasikan di Daerah Istimewa Yogyakarta…… 48

B. Tindakan Preventif Terhadap Pelanggaran Kepemilikan Hak Cipta Dalam Game……..... 64

Bab IV PENUTUP

A. Kesimpulan…… 75

B. Saran…….. 76

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

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

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

Indonesia sebagai negara berkembang mempunyai hambatan dalam bidang teknologi maupun ekonomi untuk menghasilkan produk- produk kekayaan

---

[1] Tim Lindsey, 2002, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung: Alumni, Hal 57
[2] *Ibid,* hlm. 58

intelektual. Oleh karena itu Departemen Perdagangan Republik Indonesia melalui Konvensi Pengembangan Ekonomi Kreatif Tahun 2009-2015 yang diselenggarakan pada pekan produk budaya Indonesia pada tanggal 4-8 juni 2008 menyatakan arah ekonomi Indonesia menuju ekonomi kreatif, dengan menciptakan produk - produk kreatif yang bermutu tinggi dari hasil kekayaan intelektual bangsa. Sehingga diyakinkan dapat meningkatkan kualitas, kuantitas produk dan memperkecil ketergantungan Indonesia pada produk-produk negara maju.

Berdasarkan uraian diatas tergambarkan bahwa, dengan berkembangnya teknologi dan perdagangan internasional secara pesat, penggunaan dan pemanfaatan hak kekayaan intelektual telah memberikan pengaruh yang besar terhadap ekonomi global maupun nasional. Sehingga perlu langkah- langkah untuk melindungi hak kekayaan intetelektual tidak saja secara bilateral, melainkan secara multilateral dan selanjutnya timbul keinginan bangsa-bangsa untuk membentuk suatu organisasi internasional yang bertujuan untuk melindungi hak kekayaan intelektual secara keseluruhan. Pada tahun 1995 terbentuk *World Trade Organization* (WTO) yang di dalamnya terdapat *Trade Related Aspect Of Intelectual Property Rights and counterfeiting goods* (TRIPs) suatu perjanjian multilateral tentang hak kekayaan intelektual.[3] Indonesia sebagai peserta dan pendiri WTO berkewajiban untuk mengimplementasikan *WTO Agreement* dan merevisi berbagai undang-undang dibidang hak kekayaan intelektual.[4]

---

[3] Abdulkadir Muhamad,2001, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual* , Bandung: Citra Aditya Bakti, hlm 29-30

[4] Achmad Zen Umar, Purba, 2005, *Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs*, Bandung: Alumni hlm 161- 162

Berbicara mengenai hak kekayaan intelektual, maka tidak akan terlepas dengan yang namanya hak cipta. Berdasarkan Pasal 1 angka (1) Undang-Undang nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta memberi pengertian mengenai Hak Cipta sebagai berikut:

> *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.*

Salah satu kreativitas intelektual manusia yang dapat mendorong industri kreatif berkembang adalah karya cipta, berupa ciptaan di bidang sastra, seni, dan ilmu pengetahuan, dan ciptaan tersebut dilindungi oleh hak cipta dalam Pasal 12 ayat (1) Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2002 menyatakan "Ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang pengetahuan, seni, dan satra.

Setiap karya yang telah tercipta secara otomatis akan melekat hak cipta terhadap karya tersebut tanpa harus didaftarkan terlebih dahulu. Seperti terdapat dalam penjelasan pasal 2 Ayat (1) Undang-Undang no.19 Tahun 2002 menyatakan:

> *Hak ekslusif adalah hak yang semata- mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya. Dalam pengertian mengumumkan atau memperbanyak, menerjemahkan, dan mempertunjukkan kepada publik melalui sarana apapun.*

Sangat jelas maksud dari pasal ini, yang menyatakan hak cipta itu secara otomatis melekat terhadap karya yang diciptakan, namun dalam penggunaannya dan pemakaiannya harus mendapat izin dari pencipta, namun jika penggunaannya tidak mendapatkan izin dari pencipta, maka ini

merupakan suatu pelanggaran hak cipta, dan perbuatan tersebut dapat dikenakan sanksi, baik sanksi berupa pidana maupun perdata.

Permainan animasi atau *Game* berkembang sangat cepat di abad 21 ini, seiring dengan berkembangnya ciptaan yang terdapat dalam pengetahuan teknologi dan seni. Dalam 10 tahun terakhir permainan elektronik atau animasi yang sering kita sebut dengan *Game* ini telah mengalami kemajuan yang sangat pesat. Dalam hal ini penulis membahas terhadap *Game* yang terhubung dengan koneksi internet yang biasa disebut dengan *Game Online* dan *game* yang tidak terkoneksi dengan jaringan internet atau *Game Offline*. Perkembangan *game* ini bisa kita lihat dikota- kota besar dan kota- kota kecil yang terdapat di Negara Republik Indonesia.[5] Dan hal ini juga dapat kita temui di kota Jogjakarta pada saat sekarang ini, dengan ditandai banyaknya *Game center* atau warung internet yang semakin hari semakin bermunculan, pada dasarnya hanya *game center* saja yang menyediakan fasilitas *game* bagi para pelanggan yang ingin menggunakannya, namun seiring dengan berkembangnya waktu dan persaingan bisnis, maka *game center* dan warung internet telah dilebur menjadi satu kesatuan yang menjual jasa *game* dan internet.

Game tidak seperti dahulu, jika *game* dahulu hanya bisa maksimal dimainkan oleh dua orang saja, namun sekarang dengan kemajuan teknologi terutama jaringan internet, *game* bisa dimainkan oleh 100 orang sekaligus dalam waktu yang bersamaan.[6]

---

[5] Tabloid INTISARI, *perlakuan yang bijak terhadap invasi teknologi internet,*Oktober. 2010. no. 568 hlm. 45

[6] Tabloid HOTGAME, *Nasib Game Offline Di Tahun 2011,* Januari. 2011. Edisi XLVII hlm.25.

Perkembangan *game online* sendiri tidak lepas juga dari perkembangan teknologi komputer dan jaringan komputer itu sendiri, meledaknya *game online* sendiri merupakan cerminan dari pesatnya jaringan komputer yang dahulunya berskala kecil (*small local network*) sampai menjadi internet dan terus berkembang sampai dengan sekarang. *Games online* saat ini tidaklah sama seperi ketika *games online* diperkenalkan untuk pertama kalinya. Pada saat muncul pertama kalinya tahun 1960, komputer hanya bisa dipakai 2 orang saja untuk bermain *game*, lalu muncullah komputer dengan kemampuan *time - sharing* sehingga pemain yang bisa memainkan *game* tersebut bisa lebih banyak dan tidak harus berada di suatu ruangan yang sama (*Multi Player Games*) Lalu pada tahun 1970 ketika muncul jaringan computer berbasis paket (*packet based computer networking*) jaringan computer tidak hanya sebatas LAN saja tetapi sudah mencakup WAN dan menjadi internet.[7]

Game online pertama kali muncul kebanyakan adalah *game - game* simulasi perang ataupun pesawat yang dipakai untuk kepentingan militer yang akhirnya dilepas lalu dikomersialkan, *game - game* ini kemudian menginspirasi *game - game* yang lain untuk muncul dan berkembang dan pada tahun 2001 adalah puncak dari demam dot.com sehingga penyebaran informasi *game online* semakin cepat.

Menurut Ligagame Indonesia (ligagames.com), *game online* muncul di Indonesia pada tahun 2001, dimulai dengan masuknya *Nexia online*, *Game online* yang beredar di Indonesia cukup beragam, mulai dari yang bergenre

[7] http://www.gamer/detikInet 'Negeri Sejuta Gamer' Lahirkan Berapa Juta Game

action, sport, maupun RPG (*role playing game*).[8] Tercatat beberapa judul *game online* yang beredar di Indonesia. Ini menandakan betapa besarnya antusiasme para *gamer* di Indonesia dan juga pangsa pasar *games* di Indonesia. Berikut ini adalah beberapa *game* yang hadir di Indonesia.

Nama Games	Muncul Tahun	Pemegang Lisensi	Tipe Game	Tipe grapis	Status
Nexia	2001	BolehGame	RPG	2D	Ditutup thn 2004
RedMoon	2002	-	RPG	2,5D	Ditutup thn 2005
Laghaim	2003	Boleh Game	RPG	3D	Ditutup thn 2006
Ragnarok	2005	Lyto	RPG	3D	Masih
GunBound	2007	Boleh Game	Action RPG	3D	Masih
Command Conquer	2009	Electronic Art	Strategy RPG	3D	Masih
Call Of Duty	2009	Activision	Action FPS	3D	Masih
Medal Of Honnor	2010	Electronic Art	Action FPS	3D	Masih
Pro Evolution Soccer Online	2011	Konami	Sports	3D	Masih

Tabel 1. Nama beberapa *game online* yang beredar di Indonesia**.**

Dan beberapa judul *game* lainya, yang dibagi berdasarkan kategori dan genre dari masing- masing *game* tersebut, agar memudahkan pengguna dan pemain dalam memainkan *game* yang di inginkan.

Banyaknya permintaan dan peminat dalam memainkan games ini tidak dibarengi dengan perkembangan ekonomi masyarakat dan juga kurangnya pemahaman hukum dalam masyarakat dalam menikmati dan menghargai suatu karya cipta, menimbulkan kecendrungan untuk menikmati dan

[8] http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia

menggunakan dengan cara yang salah. Karya cipta dijadikan obyek untuk memperoleh keuntungan yang lebih dan berlipat, dengan cara memperbanyak karya cipta itu tanpa sepengetahuan dan seizin dari penciptanya, atau telah terjadi pembajakan terhadap karya cipta tersebut.

Hak cipta mempunyai masa berlaku dan ini diatur dalam Pasal 29 ayat 2 Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta yang menyatakan bahwa Untuk Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang dimiliki oleh 2 (dua) orang atau lebih, Hak Cipta berlaku selama hidup Pencipta sampai meninggal dunia dan berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun sesudahnya. Jadi hak cipta tersebut berlaku selama penciptanya masih hidup dan dapat diperpanjang selama 50 tahun setelah penciptanya meninggal dunia, dan setiap penggunaan karya cipta dari seorang pencipta tanpa melalui izin dan proses yang berlaku maka dapat dikatakan sebagai suatu tindakan pencurian atau pembajakan.

Pembajakan dan pelanggaran hak cipta tampaknya telah mendarah daging di masyarakat Indonesia. Terkadang masyarakat sendiri tidak menyadari, bahwa tindakan yang mereka lakukan adalah suatu bentuk pelanggaran hak cipta. Bahkan, kegiatan pelanggaran hak cipta seperti tindakan legal yang setiap orang boleh melakukannya. Salah satu karya cipta di bidang ilmu pengetahuan seni dan sastra yang sangat rentan menjadi korban pembajakan adalah *game*.

Pelanggaran hak cipta atau pembajakan di bidang ilmu pengetahuan seni *game* dapat terjadi baik di dunia nyata maupun dunia maya (internet). Pelanggaran yang terjadi adalah dengan menggunakan, mengubah,

mengumumkan dan memperbanyak suatu karya seni *games* milik orang lain tanpa seizin penciptanya. Apalagi dengan kemajuan teknologi informasi dan adanya media internet yang sifatnya tanpa batas, mudah diakses dan melampaui teritori suatu negara. Sehingga pelanggaran terhadap hak cipta pengetahuan, seni dan sastra lebih mudah dilakukan dan lebih beragam[9]

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

Tidak dapat dipungkiri saat ini banyak orang melakukan upload dan download karya seni dari internet sepuasnya tanpa meminta izin dan memberikan kompensasi kepada penciptanya, karena ada dogma yang berlaku bahwa segala sesuatu yang tersedia di internet seperti teks, gambar, musik, perangkat lunak dan lain - lain adalah gratis.[11] Orang-orang melakukan hal tersebut baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk kepentingan komersil.

Akan tetapi dalam prakteknya masih sering terjadi pembajakan dan semakin tidak dapat dikendalikan sebagai contoh di Daerah Istimewa Yogyakarta. Akibatnya, *game* hasil dari pembajakan semakin marak beredar di dunia maya. Pengertian pembajak berasal dari kata plagiat (*plagiarism*) atau pembajakan (*privacy*) sebagai pelanggaran ciptaan seseorang. Kata atau istilah juga berasal dari kata latin: *plagiarus* yang menurut terjemahan secara harfiah berarti penculik (*kidnapper*). Pembajakan merupakan tindakan

---

[9] Ahmad M. Ramli, 2006, *Cyberlaw dan HAKI dalam sistem hukum Indonesia*, Bandung: Refika Aditama,hlm 1

[10] Edmon Makarim, 2003, *Kompilasi Hukum Telematika*, Jakarta : Raja Grafindo Persada,.

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

mengambil sesuatu yang bukan miliknya, baik secara terang - terangan maupun secara diam - diam terhadap data - data dan karya - karya orang lain yang terdapat dalam dunia internet.

Pembajakan *game* yang sedang *trend* di dunia maya atau internet saat ini mengakibatkan banyak penerbit yang rugi. *Game* dari hasil pembajakan dapat diedarkan dalam jumlah dua kali lipat dari *game* yang diproduksi oleh penerbit. “kami sebagai pengelola warung internet tidak bisa mengelakkan pembajakan ini terjadi, karena dapat lebih menekankan pengeluaran yang sedikit dan pemasukan yang banyak bagi warung internet, dan ini hampir semua dilakukan oleh warung internet yang ada di Jogja” kata seorang pengelola salah satu warung internet yang terdapat di Jogjakarta yaitu “Afro net”.[12]

Akses yang mudah dan gampangnya ditembus sistem pengamanan yang terdapat dalam situs internet itu pun menjadi daya tarik untuk dilakukannya pembajakan tersebut, ditambah lagi dengan membajak *game* yang didapat merupakan *update*an *game* terbaru yang diproduksi, tanpa perlu waktu yang lama untuk menunggu *game* itu resmi hadir di Indonesia seperti yang terdapat dalam *game original*.[13]

Setelah melakukan pemantauan terhadap beberapa warung internet di Yogjakarta, maka penulis dapat menyimpulkan bahwa banyak terdapat *game* - *game* yang dikomersialisasikan secara *ilegal* atau *game* itu didapat dan dimiliki dari hasil pembajakan. Beberapa nama warung internet yang terbukti

[12] Wawancara dengan Gusri Hermawan, Pengelola Warung Internet Afro, Timoho, Yogyakarta, 17 Februari 2012

[13] *Ibid.,*

mengkomersilkan *game – game* dari hasil tindakan pemabajakan tersebut adalah:[14]

No	Nama Warung Internet	Alamat	Tahun Berdiri
1.	Aztro Net	Jalan Nusa Indah no. 155	2005
2.	Regno Net	Jalan Jaya Kusuma no. 340	2005
3.	Telaga Net	Jalan Candi Gebang no. 15	2007
4.	Monster Gane Net	Jalan Raya Seturan	2010
5.	Green Game Center	Jalan Kalimantan no. 33	2009
6.	Clock Net	Jalan babarsari no. 66	2010
7.	Cyber Net	Jalan Raya Seturan no. 15	2007
8.	Permata Net	Jalan Suropati no. 02	2007
9.	Spyder Net Game Center	Jalan Mlati Wetan no.5	2008
10.	1st Net	Jalan Kaliurang km 5,5	2008
11.	Fresh Net and Game Center	Jalan Kaliurang km 6	2007
12.	Peninti Net	Jalan Kaliurang km 7	2009
13.	Cs Warnet dan Game Center	Jalan Barek no. 11	2010
14.	Afro Net	Jalan Mojo no. 393	2007
15.	Genesis Game Center	Jalan Kaliurang km 4,5	2006
16.	Platinum Game Center	Jalan Solo di depan studio XXI	2008
17.	Puri Sari Net	Jalan Babarsari no. 34	2009
18.	Rumi Net	Jalan Anggajaya no. 13	2010
19.	Cross Net	Jalan Nusa Indah No. 75	2009

Tabel 2. Daftar nama warung internet yang mengkomersilkan game bajakan.

Bukan rahasia umum jika pengelola warung internet lebih memilih melakukan pembajakan lewat internet dari pada melakukan pembelian langsung terhadap kaset - kaset *games* yang dijual di toko resmi penjual aplikasi atau kaset *games*. Hal ini kembali lagi ke faktor finansial yang dimana jika melakukan pembajakan lewat internet jauh lebih murah dibandingkan dengan membeli langsung di toko resmi penjualan *game*.

[14] Observasi dan Penelitian Lapangan oleh Penulis., Yogyakarta 15 Februari 2012.

Karena harga kaset *game original* yang beredar dipasaran masih terhitung mahal, satu *game* dapat terdiri dari 2 sampai 6 keping dvd *disc*, mempunyai harga yang variatif mulai dari 600 ribu sampai 800 ribu.[15] Dan hal ini menjadi alasan marak dan banyaknya pembajakan *game* terjadi, tentu saja ini bukan suatu harga yang murah, namun dengan harga segitu sudah selayaknya dikeluarkan untuk menikmati dari hasil karya cipta pihak lain.

Untuk mengetahui apakah *game* itu hasil dari pembajakan atau tidak tidaklah sulit, untuk membuktikannya dapat dilihat secara kasat mata, antara lain:

a. Dalam *game original* terdapat lisensi *original* produknya yang melekat pada *cover* kaset tersebut, dan ini tidak terdapat dalam kaset bajakan.

b. Dari segi harga *game original* jauh lebih mahal dari pada yang bajakan, *game original* berkisar harga 200 ribuan sampai 600 ribuan, sedangkan *game* bajakan hanya berkisar harga 10 ribuan.

c. *Game original* tidak perlu memakai *crack* dalam penginstallannya, namun dalam *game* bajakan *crack* sangat dibutuhkan.

d. *Game* bajakan dapat diambil melalui situs - situs *hacker* dan bajakan yang terdapat dalam internet, seperti www.piratebay.com dan beberapa situs lainnya, sedangkan game original hanya dapat ditemui di toko- toko resmi penjualan *game.*

Berdasarkan hal tersebut di atas maka setidaknya penegakan hukum harus lebih giat dan sungguh-sungguh dalam hal menangani kasus pembajakan *software game* yang sudah sedemikian memperihatinkan. Hal ini

[15] http://id.answers.yahoo.com/question/index?qid=20110301065909AAmcpTL

terbukti dari tahun ketahun jumlah kasus pembajakan *game* yang serupa terus-menerus meningkat dengan cepat seiring dengan kemajuan teknologi yang terutama di bidang hak cipta sehingga pembajakan *game* dapat dilakukan dengan mudah sekali dengan kualitas yang hampir sama bagusnya dengan *game* yang asli.

Persoalan hak cipta selain menyangkut kepentingan pemegang hak cipta itu sendiri, juga secara tidak langsung mempengaruhi pencipta dan penerbit, karena para penerbitlah yang secara langsung terlibat dalam melestarikan ciptaan para pencipta *game*. Dengan adanya *game* yang beredar secara tidak sah yang dilakukan oleh pihak-pihak tertentu mempengaruhi para pencipta dan penerbit yang merasa dirugikan sebagai persaingan dagang yang tidak sehat. Hal ini dapat menimbulkan kemacetan bagi penerbit karena *game* yang berdar itu tanpa izin pencipta maupun penerbit dan kemudian di jual belikan kepada umum. Selain kerugian materiil yang secara nyata dialami oleh penerbit dan pencipta, juga terdapat kerugian imateriil yaitu berupa menurunnya gairah-gairah serta kemampuan pencipta untuk menciptakan karya-karya *game* yang bermutu tinggi.

Maraknya pelanggaran hak cipta dalam bentuk pembajakan bukan hanya karena tingkat kesadaran hukum masyarakat yang masih rendah, tetapi faktor penegakan hukum yang masih kurang konsisten menjadi kontribusi maraknya perbuatan tersebut. Ada bebarapa alasan yang dapat didentifikasi kenapa hingga kini sulit sekali melakukan tindakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta. Hal ini tidak lepas dari keberadaan penegakan hukum yang ada di Indonesia, di mana penegakan hukum kita masih cenderung korup.

Dampaknya jelas, hal ini dapat pula menimpa terhadap penegakan hukum hak cipta.

Sudah menjadi suatu rahasia umum dikalangan pelaku usaha yang menyatakan bahwa ada oknum aparat penegak hukum yang coba mengail di air keruh atas keberadaan hukum hak cipta dengan cara melakukan tindakan-tindakan transaksional atas penegakan hak cipta.[16]

Persoalan penegakan hukum merupakan masalah yang tidak sederhana bukan saja karena kompleksitas sistem hukum itu sendiri, tetapi juga rumitnya jalinan hubungan antara sistem sendiri, tetapi juga rumitnya jalinan hubungan antara sistem hukum dengan sosial, politik, ekonomi, dan budaya masyarakat. Ada beberapa faktor terkait yang menentukan proses penegakan hukum sebagaimana diungkapan oleh Lawrence M Friedman yaitu kompensasi subtansi, struktural dan kultural. Selain itu juga, penegakan hukum membutuhkan institusi-institusi hukum sperti hakim, jaksa, advokat, dan polisi. Institusi-institusi hukum tersebut merupakan unsur klasik dalam merealisasikan penegakan hukum.[17]

Dalam prakteknya perlindungan hukum terhadap pencipta dan penerbit *game* ternyata belum dapat berjalan secara optimal karena pembajakan terhadap *game* hingga sampai saat ini masih marak terjadi, hal tersebut mengindikasikan bahwa dalam penegakan dari Undang - Undang Hak Cipta ini masih terdapat kendala dan hambatan.

---

[16] Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta Di Internet Aspek Hukum Dan Permasalahannya Di Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta, 2009, hlm 190.

[17] Satjipto Raharjo, *Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis*, Genta Publishing, Yogyakarta, 2009, hlm 8.

Seharusnya Undang - Undang Hak Cipta diharapkan mampu memberikan perlindungan bagi pencipta, karya ciptanya dan penerbit, karena secara normatif Undang-Undang Hak Cipta telah memberikan pengaturan yang jelas tentang karya-karya cipta yang dilindungi yaitu di Pasal 12 ayat 1 huruf a, dan pada Pasal 72, 73 terdapat pengaturan menganai sanksi pidana kepada setiap orang yang melakukan pelanggaran terhadap Undang - Undang ini. Sehingga pembajakan-pembajakan buku, kerugian materil dan non materil dari pencipta dan penerbit, tidak perlu terjadi jika Undang-Undang Hak Cipta ini dapat diimplementasikan, dijalankan dan ditegakan.

Dari permasalahan diatas penulis tertarik untuk meneliti dan mengkaji implementasi dari penegakan Undang-Undang No 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, juga terkait perlindungan hukum bagi pencipta dan penerbit dari pembajakan karya cipta tersebut, serta faktor-faktor apa yang menjadi penghambat dari penegakan Undang- Undang Hak Cipta ini.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan rumusan masalah diatas, maka permasalahan yang akan diajukan dalam penelitian ini adalah:

1. Bagaimana tanggung jawab pengelola warung internet terhadap kepemilikan Hak Cipta atas *game* yang dikomersialisasikan sebagai bentuk penegakan terhadap Undang – Undang Hak Cipta.
2. Bagaimana tindakan preventif terhadap pelanggaran kepemilikan hak cipta dalam *game* tersebut.

C. Tujuan Penelitian

Penelitian pada umumnya mempunyai tujuan - tujuan tertentu dan penulis memiliki tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui tanggung jawab pengelola warung internet terhadap *game* sebagai bentuk penegakan Undang – Undang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui cara pencegahan atau tindakan preventif agar pelanggaran dapat diminimalisir.

D. Tinjauan Pustaka

Pada bagian ini penulis mencoba untuk mempertajam rumusan masalah dengan cara menampilkan kerangka pemikiran yang berkaitan dengan tema penulisan hukum ini. Kerangka pemikiran dimaksudkan untuk mengarahkan penulis untuk membentuk kategori subtantif terhadap objek penelitian.[18]

Pembentukan kategori subtantif dilakukan dengan melakukan eksplorasi terhadap konsep-konsep utama dari tema penelitian. Adapun konsep-konsep utama tersebut adalah: ruang lingkup mengenai hak cipta dan subjek hak cipta gagasan tersebut mempunyai kaitan yang sangat erat satu sama lain khususnya terhadap penelitian ini, sehingga penulis menganggap penting untuk mengetengahkan gagasan tersebut.

Upaya penegakan dan perlindungan hukum terhadap pembajakan menjadi perhatian yang penting dari pemerintah, Undang- Undang Hak Cipta dilihat belum dapat memberikan perlindungan yang maksimal baik dikarenakan terlenanya masyarakat dan juga aturannya sendiri belum lengkap.

---

[18] Lexi. J. Moleong, *Metedologi Penelitian Kualitatif, Bandung* : PT. Remaja Posdakarya, 1990, hlm. 81

Di dalam Undang- Undang Hak Cipta belum terdapat aturan yang secara eksplisit menjelaskan tentang pembajakan *game* tersebut.

Pencipta adalah seseorang atau beberapa orang secara bersama - sama atas inspirasinya melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang dituangakan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.

Hak Cipta di jelaskan dalam Undang- Undang No. 10 Tahun 2002 adalah sebagai hak esklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin itu dengan tidak mengurangi pembatasan - pembatasan menurut peraturan perundang - undangan yang berlaku.

Terdapat dua unsur penting yang terkandung dalam rumusan pengertian Hak Cipta tersebut, yaitu pertama, hak yang dapat dialihkan atau dipindahkan kepada pihak lain dan kedua hak moral yang dalam keadaan bagaimanapun dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan dari padanya, seperti megumumkan karyanya, menetapkan judulnya, mencantumkan nama sebenarnya atau nama samarannya dan mempertahankan keutuhan karyanya.[19]

Dalam Undang- Undang Hak Cipta bab 2 bagian keempat tentang ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang mencakup:

1. Buku, program komputer (pamflet), perwajahan (layout) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis yang lain.
2. Ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu.

[19]Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensinya di Indonesia*, Alumni, Bandung, 2003, Hlm 86.

3. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan pengetahuan.
4. Lagu atau musi dengan atau tanpa teks.
5. Drama, atau drama musikal, tari koreografi, pewayangan dan pantomim.
6. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase dan seni terapan.
7. Arsitektur.
8. Peta.
9. Seni batik.
10. Fotografi.
11. Sinematografi.
12. Terjemahan, tafsir saduran, bunga rampai *database* dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Karya seni *game* merupakan bagian dari hak cipta, hak cipta adalah hak ekslusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu. Karya seni *game* merupakan suatu ciptaan dari penciptanya yang dalam Undang- Undang Hak Cipta mengatakan bahwa ciptaan itu adalah hasil disetiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni dan sastra.

Hak Cipta terdiri dari hak ekonomi (*economic rights*) dan hak moral (*moral rights*), Hak Ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk terkait. Hak moral adalah hak yang melekat

pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apapun walaupun hak cipta itu dan hak terkait itu dialihkan.[20]

Pengaturan standar minimum perlindungan hukum atas ciptaan-ciptaan, hak - hak pencipta dalam jangka waktu perlindungan Konven Bern adalah yang pertama, ciptaan dibidang satra, ilmu pengetahuan, teknologi dan seni dalam bentuk apapun perwujudannya. Kedua, jika ditentukan cara reservasi, pembatasan, atau pengecualian tergolong hak- hak seperti (a) hak untuk menterjemahkan, (b) hak untuk mempertunjukkan di depan umum ciptaan drama *music* atau ciptaan *music*, (c) hak penyiaran, (d) hak menggunakan ciptannya sebagai bahan ciptaan, (e) hak membuta reproduksi dengan cara apa pun, (f) hak mendeklasikan di depan umum suatu ciptaan sastra, (g) hak untuk membuat aransemen dan adapsi dari suatu ciptaan. Selain itu, Konversi Bern juga mengatur sekumpulan hak yang dinamakan hak- hak moral (*moral rights*), menurut A. Komen dan D.WS Verkade hak moral pencipta mengandung empat makna : pertama, hak untuk melakukan dan tidak melakukan pengumuman ciptaannya. Kedua, hak untuk melakukan perubahan- perubahan yang dianggap perlu atas ciptaannya, dan hak untuk menarik dari peredaran ciptaan yang telah diumumkan dihadapan publik. Ketiga, hak untuk tidak menyetujui dilakukannya perubahan - perubahan atas ciptannya oleh pihak lain. Keempat, hak untuk mencantumkan nama pencipta yang akan dicantumkan, dan hak untuk mengumumkan sebagai pihak pencipta setiap waktu yang diinginkan.[21]

---

[20] Djaja Ermansyah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, 2009,hlm8

[21] http://buletinlitbang.dephan.go.id/index.asp?vnomor=14&mnorutisi=9, Mar. 10, 2010.

Undang-Undang Hak Cipta memuat sistem deklaratif (*first to use system*), yaitu perlindungan hukum hanya diberikan kepada pemegang atau pemakai pertama atas hak cipta. Apabila ada pihak lain yang mengaku sebagai pihak yang berhak atas hak cipta, maka pemegang/pemakai pertama harus membuktikan bahwa dia sebagai pemegang pertama yang berhak atas hasil ciptaan itu.

Sebagai subjek hak cipta, bisa manusia dan badan hukum. Inilah yang oleh UUHC dinamakan dengan Pencipta. Menurut Pasal 1 angka 2 UUHC 2002, yang tidak jauh berbeda dengan Pasal 1 angka 1 UUHC 1997, bahwa Pencipta adalah seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi. Dengan sendirinya pencipta juga menjadi pemegang hak cipta, tetapi tidak semua pemegang hak cipta adalah penciptanya.

Pengertian pemegang hak cipta dinyatakan dalam Pasal 1 angka 4 UUHC 2002 atau sebelumnya dalam Pasal 1 angka 3 UUHC 1997 menyatakan, bahwa :[22] "*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."*

Subyek hak cipta ada dua yaitu:[23]

1. Pemilik hak cipta (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 dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi

[22] Rachmadi Usman, *Op.,Cit.*,Hlm 114.
[23] http://id.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Hak_cipta, Mar. 10, 2010.

2. Pemegang hak cipta, yaitu:

   a. Pemilik hak cipta (pencipta)
   b. Pihak yang menerima hak cipta dari pencipta
   c. Pihak lain yang menerima lebih lanjut hak cipta dari pihak yang menerima hak cipta tersebut
   d. Badan hukum
   e. Negara, atas karya peninggalan prasejarah, sejarah, benda budaya nasional lainnya, foklor, hasil kebudayaan yang menjadi milik bersama, dan ciptaan yang tidak diketahui penciptanya dan ciptaan itu belum diterbitkan

UUHC 2002 membedakan penggolongan Pencipta Hak Cipta dalam beberapa kualifikasi, sebagai berikut :[24]

1. Seseorang yakni :
   a. Orang yang namanya terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan yang Direktorat Jenderal HAKI;
   b. Orang yang namanya disebut dalam Ciptaan atau diumumkan sebagai Pencipta pada suatu Ciptaan;
   c. Seseorang yang berceramah tidak menggunakan bahan atau secara tidak tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa penciptanya
   d. Seseorang yang membuat Ciptaan dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaannya atau hubungan dinas berdasarkan pesanan atau hubungan kerja atau berdasarkan pesanan.

Pasal 5 UUHC 2002 menyatakan :

(1) Kecuali terbukti sebaliknya, yang dianggap sebagai Pencipta adalah :
a. orang yang namanya tercantum dalam Daftar Umum Ciptaan pada Direktorat Jenderal atau;
b. orang yang namanya disebut dalam Ciptaan atau diumumkan sebagai Pencipta pada suatu ciptaan.
(2) Kecuali terbukti sebaliknya, pada ceramah yang tidak menggunakan bahan tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa Penciptanya, maka orang yang berceramah dianggap sebagai Pencipta ceramahnya.

[24] Rachmadi Usman, *Op.,Cit.*, hlm 86.

Pasal 8 UUHC 2002 menyatakan :

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

2. Dua orang atau lebih

Jika suatu Ciptaan diciptakan oleh beberapa orang, maka yang dianggap sebagai penciptanya :

a. Orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh Ciptaan yang bersangkutan atau penghimpunannya;

b. Perancang Ciptaan yang bersangkutan.

Pasal 6 UUHC 2002 menyatakan :

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

3. Lembaga atau instansi pemerintah :

Pasal 8 UUHC 2002 menyatakan :

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

atau Pemegang Hak Cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak.

4. Badan hukum

Pasal 9 UUHC 2002 menyatakan :

Jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa Ciptaan berasal daripadanya dengan tidak menyebut seseorang sebagai Penciptanya, badan hukum tersebut dianggap sebagai Penciptanya, kecuali jika dibuktikan sebaliknya

E. Metode Penelitian

1. Objek Penelitian

Bagaimana tanggung jawab pengelola warung internet atau *game center* atas kepemilikan hak cipta atas *game* yang dikomersialisasikan serta tindakan preventif terhadap tindakan pembajakan *Software Game* baik berupa *game* yang terkoneksi oleh internet *(game* online) maupun *game* yang tidak terkoneksi oleh internet *(game offline)* di Daerah Istimewa Yogyakarta.

2. Lokasi Penelitian

Dalam melakukan penelitian ini penulis mengambil lokasi penelitian di beberapa *warung internet dan game center* di beberapa lokasi yang berbeda di Daerah Istimewa Yogyakarta.

3. Sumber Data

Sumber data dalam penelitian ini adalah :

a. Sumber data primer, yaitu sumber data yang diperoleh dari berbagai pihak yang berhubungan langsung dengan permasalahan yang diteliti, yang diperoleh dengan cara wawancara.

b. Sumber data sekunder, yaitu sumber data tidak langsung yang dapat mendukung sumber data primer, yang berupa peraturan perundangan, buku, jurnal serta dokumen kepustakaan lainnya yang ada hubungannya dengan masalah yang diteliti.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dalam penelitian ini dilakukan melalui :

a. Observasi

Observasi yang dilakukan pada obyek penelitian dimaksudkan untuk memperoleh gambaran secara nyata yang terjadi (terdapat) di tempat obyek penelitian, dengan cara mengamati secara langsung pada obyek yang diteliti yaitu beberapa *warung internet dan game center* di Daerah Istimewa Yogyakarta.

b. Wawancara

Wawancara sebagai teknik pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara secara bebas terpimpin dengan responden yaitu para pengguna saja dan pengakses di beberapa *warung internet dan game center* dan pihak terkait yang telah ditentukan yang menyangkut tentang masalah yang diteliti.

c. Studi Kepustakaan

Teknik pengumpulan data ini dilakukan untuk mendapatkan data sekunder yang dapat mendukung data primer yang berupa buku literatur, peraturan perundang-undangan, yurisprudensi dan dokumen-dokumen kepustakaan lainnya, sehingga mendapatkan pengertian secara teoritis.

5. Pendekatan Penelitian

   Pendekatan yang digunakan dalam penelitian ini adalah *Yuridis Sosiologis* yaitu pendekatan dari sudut pandang hukum yang berlaku dalam masyarakat.

6. Analisis Data

   Analisis data yang digunakan dalam penelitian ini adalah analisis deskriptif kualitatif, yaitu data yang diperoleh berdasarkan kenyataan kemudian dikaitkan dengan penerapan peraturan perundang-undangan yang berlaku, dibahas, dianalisa, kemudian ditarik kesimpulan yang akhirnya digunakan untuk menjawab permasalahan yang ada.[25]

[25] Roni Hanitijo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum*, Jakarta, Cet IV, Ghalia Indonesia,1990, Hlm 13.

BAB II

TINJAUAN UMUM MENGENAI HAK CIPTA

A. Pengertian dan Lingkup Hak Cipta

Karya-karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sasta, pada dasarnya adalah karya intelektual manusia yang dilahirkan sebagai perwujudan Rasa, Karsa dan Ciptanya, karya-karya seperti itu pada akhirnya selain memiliki arti sebagai karya yang secara fisik hadir di tengah-tengah manusia, juga sebagai sarana pemenuhan kebutuhan batiniah setiap orang. Semakin banyak semakin besar dan semakin tinggi kualitas karya-karya seseorang pada akhirnya akan memberikan nilai terhadap harkat dan martabat manusia yang melahirkannya dan kehidupa manusia pada umumnya.[1]

Sebelum memasuki pengertian Hak Cipta pertama kali perlu diketahui bahwa Hak Cipta merupakan bagian dari atau merupakan ruang lingkup dari Hak Atas Kekayaan Intelektual yang di sana mencakup juga Hak Atas Kekayaan Industri, pengertian dari Hak Atas Kekayaan Intelektual menurut Sri Rejeki Hartono mengemukakan bahwa hak milik intelektual pada hakekatnya merupakan suatu hak dengan karakterisme khusus dan istimewa karena hak tersebut diberikan oleh negara. Negara berdasarkan ketentuan undang-undang, memberikan hak khusus itu kepada yang berhak, sesuai dengan prosedur yang harus dipenuhi[2] jadi hakikat dari Hak Atas Kekayaan Intelektual adalah suatu kreasi, kreasi ini mungkin di dalam bidang kesenian atau di dalam bidang Industri maupun di dalam ilmu pengetahuan ataupun kombinasi diantara ketiganya.

---

[1] Richard Burton Simatupang, *Aspek Hukum Dalam Bisnis*, Rineka Cipta, Jakarta:1996,hlm 86.

[2]Sentosa Sembiring, *Prosedur Dan Tata Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual Di Bidang Hak Cipta Dan Merek Sebagaimana di Kutip dari Sri redjeki Hartono,* Aspek Hukum Perdata Perlindungan Hak Milik Intelektual, Semarang: Pascsasarjana Program Studi Undip, 1993.hal 2.

Istilah hak cipta diusulkan pertama kali oleh Sutan Mohammad Syah pada Kongres Kebudayaan di Bandung pada tahun 1951 (yang kemudian diterima oleh kongres tersebut) sebagai pengganti hak pencipta yang dianggap kurang luas cakupan pengertiannya, karena istilah hak pencipta itu memberikan kesan penyempitan arti seolah-olah yang dicakup oleh pencipta itu hanyalah hak dari pencipta saja, atau yang ada sangkut pautnya dengan ciptaannya saja, padahal tidak demikian.[3]

Ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keaslian dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra. Hak cipta merupakan salah satu jenis hak kekayaan intelektual, namun hak cipta berbeda secara mencolok dari hak kekayaan intelektual lainnya (seperti paten, yang memberikan hak monopoli atas penggunaan invensi), karena hak cipta bukan merupakan hak monopoli untuk melakukan sesuatu, melainkan hak untuk mencegah orang lain yang melakukannya.

Hak Cipta dijelaskan dalam Undang-Undang No. 10 Tahun 2002 adalah sebagai hak ekslusif 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.

Hak cipta berfungsi untuk melindungi ciptaan – ciptaan para pancipta dari perbuatan pihak lain yang tanpa izin menggunakan, mengubah, megumumkaan (membacakan, menyiarkan, memamerkan, menjual, mengedarkan, atau menyebarkan suatu ciptaan dengan menggunakan alat apa pun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.[4] Atau memperbanyak (menambahkan jumlah suatu ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat

[3] Rachmadi Usman, *Op.,Cit.,* hlm 85.
[4] Undang–Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

substansial dengan menggunakan bahan – bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalih wujudkan secara permanen atau temporer suatu karya ciptanya.[5]

Dalam lingkup Hak Cipta pencipta merupakan subyek yang sangat penting. Pencipta adalah seseorang atau beberapa orang secara besama – sama yang atas insprasinya melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi, kecuali terbuktikan sebaliknya yang dianggap sebagai Pencipta.[6]

Jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa Ciptaan berasal dari badan hukum tersebut dengan tidak menyebut seseorang sebagai penciptanya, maka badan hukum tersebut dianggap sebagai penciptanya, kecuali terbukti sebaliknya. Ciptaan yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, maka pihak yang membuat karya cipta itu yang dianggap sebagai Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua belah pihak.[7]

Hak cipta berlaku pada berbagai jenis karya seni atau karya cipta. Menurut UU Hak Cipta Bab 2 Bagian Keempat tentang Ciptaan yang Dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sasra, yang mencakup :[8]

1. Buku, program komputer pampflet, perwajahan (*lay out*) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain,
2. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu,
3. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan,
4. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks,
5. Drama atau drama musikal, tari koregrafi, pewayangan, dan pantomim,
6. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase dan seni terapan,
7. Arsitektur,
8. Peta,

---

[5] *Ibid.*
[6] Tim Lindsey, *Op Cit*, Hlm 97
[7] Hozumi Tomotsu, *Op.Cit*.,, 2004 hal 89
[8] Undang–Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

9. Seni batik,
10. Fotografi,
11. Sinematografi,
12. Terjemahan, tafsir saduran, bunga rampai database, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Hak cipta memiliki beberapa hak eksklusif yang umumnya diberikan kepada pemegang hak cipta adalah hak untuk membuat salinan atau reproduksi ciptaan dan menjual hasil salinan tersebut (termasuk, pada umumnya, salinan elektronik), mengimpor dan mengekspor ciptaan, menciptakan karya turunan atau derivatif atas ciptaan (mengadaptasi ciptaan), menampilkan atau memamerkan ciptaan di depan umum, menjual atau mengalihkan hak eksklusif tersebut kepada orang atau pihak lain. Yang dimaksud dengan "hak eksklusif" dalam hal ini adalah bahwa hanya pemegang hak ciptalah yang bebas melaksanakan hak cipta tersebut, sementara orang atau pihak lain dilarang melaksanakan hak cipta tersebut tanpa persetujuan pemegang hak cipta. Hak eksklusif pemegang hak cipta juga termasuk kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengkomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apapun.[9]

Istilah Hak Cipta dalam TRIPs disebut sebagai "Hak Cipta dan hak-hak yang berkaitan" atau *"copyright and related rights"*, sedangkan dalam Konvensi Bern disebut perlindungan terhadap karya-karya sastra dan seni atau "*protection of literary and artistic work*".

Apabila memperhatikan beberapa ketentuan yang terdapat dalam Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002, maka akan ditemukan beberapa sifat dari hak cipta. Hal ini dapat dilihat pada Pasal 2, Pasal 3, Pasal 4 Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002, yaitu :

[9] http://id.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Hak_cipta. Jun. 03, 2010.

1. Hak eksklusif, yaitu hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya. Dalam Pasal 2, terkandung tiga hak khusus, yaitu:[10]

   ca Hak untuk mengumumkan ciptaan. Mengumumkan artinya membacakan, menyuarakan, menyiarkan atau menyebarkan ciptaan dengan menggunakan alat apapun dan dengan cara sedemikian rupa, sehingga ciptaan itu dapat dibaca, didengar atau dilihat oleh orang lain.
   cb Hak untuk memperbanyak ciptaan. Yang dimaksud memperbanyak adalah menambah suatu ciptaan dengan pembuatan yang sama, hampir sama, atau menyerupai ciptaan tersebut dengan menggunakan bahan-bahan yang sama maupun tidak sama termasuk mengalih wujudkan sesuatu ciptaan;
   cc Hak untuk memberi izin yaitu memberi lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan mengumumkan dan/atau memperbanyak ciptaan. Perbuatan ini harus dilaksanakan dengan perjanjian tertulis dalam bentuk akta otentik atau tidak otentik. Perbuatan yang diizinkan untuk dilaksanakan adalah perbuatan yang secara tegas disebutkan dalam akta.

2. Hak Cipta dianggap sebagai perbuatan benda bergerak immaterial.

   Undang-undang menganggap HKI, khususnya Hak Cipta adalah benda bergerak tidak berwujud (*intangible movable goods*). Sebagai benda bergerak, Hak Cipta dapat dialihkan seluruh atau sebagian karena pewarisan, hibah, wasiat dijadikan milik negara, perjanjian yang harus dilakukan dengan akta, dengan ketentuan bahwa perjanjian itu hanya mengenai wewenang yang disebut dalam akta. Oleh karena itu, Hak Cipta tidak dapat dialihkan secara lisan, melainkan secara tertulis dengan akta otentik atau akta di bawah tangan. Hak Cipta yang beralih karena pewarisan terjadi berdasarkan ketentuan undang-undang, sehingga kepemilikan beralih kepada ahli waris karena ketentuan undang-undang, beralih secara otomatis sejak meninggalnya pemilik hak, meskipun dapat juga dialhikan dengan akta disaat pewaris hidup.

[10] Penjelasan Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002.

3. Hak Cipta dapat disita

Hak Cipta bersifat pribadi dan manunggal dengan diri pencipta, sehingga hak pribadi itu tidak dapat disita darinya, kecuali Hak Cipta tersebut diperoleh secara melawan hukum. Apabila pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hukum diancam dengan hukuman, maka hukuman ini tidak dapat mengenai Hak Cipta, tetapi yang dapat disita adalah hasil ciptaannya.

Adapun beberapa istilah yang sering dipakai dalam Hak Cipta itu sendiri adalah, sebagai berikut :

Pencipta, adalah seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya lahir suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.[11] *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.[12] *Rekaman Suara atau Lagu,* adalah rekaman musik atau rekaman bukan musik seperti misalnya rekaman lawak, rekaman dakwah, rekaman suara burung dan lain sebagainya.[13] *Karya Seni,* adalah ciptaan utuh yang terdiri dari karya kreatif baik yang mempunyai wujud maupun yang tidak mempunyai wujud.[14] *Pelaku,* adalah aktor, penyanyi, pemusik, penari, atau mereka yang menampilkan, memperagakan, mempertunjukkan, menyanyikan, menyampaikan, mendeklamasikan, atau memainkan suatu karya drama, tari, sastra, folklor, atau karya seni lainnya.[15] *Produser,* adalah orang atau badan hukum yang

---

[11] *Undang-Undang Hak Cipta* 1982 jo *Undang-Undang Hak Cipta* 1987 jo UUHC 1997, ayat (1).
[12] UUHC No.19 tahun 2002 pasal 1 angka 4.
[13] *Ibid.*
[14] *Ibid.*
[15] Konvensi Roma 1961, *The International Convention for the Protection of Performers, Produsers of Phonograms and Broadcasting Organizations*, ditetapkan pada tanggal 26 Oktober 1961 di Roma.

pertama kali merekam, membiayai dan memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan perekama.[16] *Lisensi Hak Cipta,* adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu. *Royalti,* adalah imbalan bagi hak untuk menggunakan materi karya cipta atau kompensasi untuk jasa-jasa.[17] *Hak Penggandaan,* hak khusus pencipta untuk merekam dan mengedarkan karya ciptanya.[18]

Hak cipta itu terdiri dari hak ekonomi (*economic rights*) dan hak moral (*moral rights*), Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta hak produk terkait. Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apapun walaupun hak cipta atau hak terkait itu dialihkan.[19]

B. Perolehan dan Pendaftaran Hak Cipta

Dalam memperoleh Hak Cipta ternyata di setiap negara menerapkan persyaratan yang berbeda untuk menentukan bagaimana dan bilamana suatu karya berhak mendapatkan hak cipta; di Inggris misalnya, suatu ciptaan harus mengandung faktor "keahlian, keaslian, dan usaha". Pada sistem yang juga berlaku berdasarkan Konvensi Bern, suatu hak cipta atas suatu ciptaan diperoleh tanpa perlu melalui pendaftaran resmi terlebih dahulu; bila gagasan ciptaan sudah terwujud dalam bentuk tertentu, misalnya pada medium tertentu (seperti lukisan, partitur, lagu, foto, pita video, atau surat), pemegang hak cipta sudah berhak atas hak cipta tersebut.[20]

---

[16] Konvensi Roma 1961, *Loc.cit.*

[17] Tim Whisett, *The Dictionary of Music Business Terms,* (PRIMEDIA Intertec Publishing Corp., 1998), hlm. 211.

[18] Bina Hak Cipta, Bulletin, Desember 1991, hlm. 4.

[19] Djaja Ermansyah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, 2009, hlm6

[20] http://arisastia.blogspot.com/2011/03/perolehan-hak-cipta.html

Namun demikian, walaupun suatu ciptaan tidak perlu didaftarkan dulu untuk melaksanakan hak cipta, pendaftaran ciptaan (sesuai dengan yang dimungkinkan oleh hukum yang berlaku pada yurisdiksi bersangkutan) memiliki keuntungan, yaitu sebagai bukti yang sah. Pemegang hak cipta bisa jadi adalah orang yang memperkerjakan pencipta dan bukan pencipta itu sendiri bila ciptaan tersebut dibuat dalam kaitannya dengan hubungan dinas. Prinsip ini umum berlaku; misalnya dalam hukum Inggris (*Copyright Designs and Patents Act* 1988) dan Indonesia (UU 19/2002 pasal 8). Dalam undang-undang yang berlaku di Indonesia, terdapat perbedaan penerapan prinsip tersebut antara lembaga pemerintah dan lembaga swasta.

Hakikat dari Hak Atas Kekayaan Intelektual adalah suatu kreasi, kreasi ini mungkin di dalam bidang kesenian atau di dalam bidang Industri maupun di dalam ilmu pengetahuan ataupun kombinasi diantara ketiganya. Oleh karena itu apabila seseorang ingin hak kekayaan intelektualnya mendapatkan perlakuan khusus atau lebih tepatnya dilindungi oleh Hukum maka harus mengikuti prosedur tertentu yang telah ditetapkan oleh negara, prosedur yang dimaksud di dalam konteks tiada lain adalah melakukan pendaftaraan Hak atas Kekayaan Intelektual di tempat yang telah ditentukan oleh undang-undang. Perlunya pendaftaran tersebut mengingat Hak Atas Kekayaan Intelektual di era globalisasi ini, informasi begitu cepat sehingga tidak ada batas antar negara. Oleh sebab itu tidak mengherankan jika Hak Atas Kekayaan Intelaktual merupakan salah satu objek bisnis yang diminati oleh seluruh pelaku bisnis, karena dapat segera menghasilkan keuntungan tanpa harus memulai dari nol.

Ciptaan dilindungi secara otomatis pada saat ciptaan tersebut diwujudkan dalam suatu bentuk kesatuan yang nyata, dan diumumkan sehingga memungkinkan pihak lain mengumumkan dan/atau memperbanyak hasil karya yang dilindungi oleh Hak Cipta. Ciptaan

yang masih berbentuk ide tidak dilindungi oleh Hak Cipta, selain itu ciptaan harus orisinil, yaitu ciptaan yang khas, baru, dan bukan tiruan dari ciptaan orang lain. Ciptaan yang sudah merupakan milik umum tidak dilindungi oleh Undang – Undang ini.[21]

Hak Cipta atas suatu ciptaan diperoleh dan dilindungi sejak ciptaan itu diwujudkan dalam bentuk nyata dan diumumkan. Menurut pasal 29 Undang – Undang Hak Cipta atas ciptaan:[22]

a. Buku, pamflet dan semua hasil karya tulis lain.
b. Drama atau drama musical, 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, saudara dan bunga rampai.

Hak Cipta itu diperoleh secara otomatis disaat karya cipta tersebut selesai dibuat maupun dikerjakan, pendaftaran segera dilakukan yang bertujuan untuk melindungi Hak Cipta atas karya tersebut jika terjadi permasalahan yang dimana ada pemakaian karya cipta tersebut tanpa seizin dari pemegang Hak Cipta terhadap karya itu. Pendaftaran Hak Cipta dapat dilakukan secara sukarela atau bukan merupakan suatu kewajiban untuk mendapatkan Hak Cipta, pencipta maupun pemegang Hak Cipta yang mendaftarkan ciptaannya dapat menjadikan surat pendaftaran sebagai alat bukti di pengadilan apabila timbul sengketa.

---

[21] Undang–Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta
[22] *Ibid.*

Hak cipta pada prinsipnya ada atau lahir bersamaan dengan terwujudnya suatu karya cipta atau ciptaan. Dari sisi hukum hal ini harus ada penegasan untuk mengetahui kapan Hk Cipta lahir atau selesai diwujudkan. Undang – Undang Hak Cipta menentukan bahwa untuk keperluan saat mulau perlindungan hukum hak cipta, ciptaan tersebut dianggap mulai sejak pertama kali diumumkan atau dipublikasikan, atau disebarluaskan dengan cara apapun sehingga dapat dibaca, didengar, dan dilihat oleh orang lain.

Pada dasarnya, keuntungan – keuntungan yang diperolah dari pendaftaran dimaksudkan untuk membantu membuktikan kepemilikan, adalah bijak mendaftarkan ciptaan bernilai /komersial atau penting dalam situasi tertentu karena seringkali muncul kesulitan untuk membuktikan kepemilikan di pengadilan. Ketidakmampuan untuk membuktikan kepemilikan secara meyakin sangat menentukan dalam kasus – kasus hak cipta di Indonesia.[23]

Sebelumnya kita tidak dapat mengenal lembaga pendaftaran hak cipta, pendaftaran hak cipta berlaku tanpa formalitas apapun, asal diketahui penciptanya, yang namanya tercantum pada karya ciptannya. Tidak ada instansi pemerintah yang menerima pendaftaran hak cipta tersebut. Ketidakadaan lembaga pendaftaran ciptaan inilah yang menjadi kelemahan.[24]

C. Masa Berlaku dan Hak – Hak Dalam Hak Cipta

Hak Cipta berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia. Apabila diciptakan leh dua orang atau lebih maka Hak Cipta berlaku sampai Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun sesudahnya.[25] Hak cipta yang dimiliki atau dipegang oleh suatu badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.[26]

---

[23] Ridwan Khairandy, *Hukum Kekayaan Intelektual (Hak Cipta dan Paten)*, hlm. 108.
[24] *Ibid.,*
[25] Undang–Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta
[26] *Ibid*, Pasal 30

Hak moral Pencipta agar nama dan nama samaran Pencipta tetap dicantumkan atau tidak diubah dalam Ciptaannya dilindungi tanpa batas waktu, sedangkan hak moral pencipta agar ciptannya tidak boleh diubah baik sebagian maupun seluruhnya walupun Hak Ciptanya telah diserahkab kepada pihak lain, kecuali dengan persetujuan Pencipta atau denga persetujuan ahli warisnya berlaku selama berlangsungnya jangka waktu Hak Cipta atas Ciptaan yang bersangkutan.[27]

Dalam hak cipta berisikan hak ekonomi (*ecomomic right*) dan hak moral *(moral right*). Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk hak terkait. Sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apapun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Dari pengertian tersebut, jelas bahwa hak ekonomi dari hak cipta dapet beralih atau dialihkan kepada orang lain oleh pencipta, walaupun hak ekonomi dari pencipta tersebut telah beralih atau dilaihkan itu hanyalah hak ekonomi saja dari hak pencipta, sedangkan hak moralnya tidak dapat dipisahkan dari diri penciptanya.

Hak ekonomi dalam suatu karya cipta adalah sebagai bentuk hak yang dapat dieksploitasi secara ekonomis dan secara gamblang dapat dikatakan bahwa hak ekonomi merupakan hak yang dapat dipisahkan dari penciptanya, sedangkan hak moral berbeda dengan hak ekonomi, yakni merupakan hak yang tidak dapat dipisahkan dan terus melekat secara substansial kepada penciptanya. Hak moral ini tetap berlaku sekalipun hak ekonomi atas suatu karya cipta sudah dialihkan oleh penciptanya kepada pihak lain.

Sesuai dengan sifat manunggal hak cipta dengan penciptannya dari segi moral seseorang atau badan hukum tidak diperkenankan untuk melakukan perubahan terhadap sesuatau hasil karya cipta, baik itu mengenai judul, isi, apalagi penciptanya. Hal demikian dapat dilakukan

[27]*Ibid*, Pasal 33

apabila mendapat izin dari pencipta atau ahli warisnya jika meninggal dunia. Dengan demikian, pencipta atau ahli warisnya saja yang memiliki hak untuk mengadakan perubahan pada ciptannya untuk disesuaikan dengan perkembangannya. Namun, jika pencipta tidak dapat melaksanakan sendiri penyesuaian karya ciptanya dengan perkembanagn, hal itu dapat dialihkan kepada pihak lain dengan izin penciptanya untuk melaksanakan penerjannya.[28]

D. Pelanggaran dan Penyelesaian Hak Cipta

Umumnya, Hak Cipta dilanggar apabila materi Hak Cipta tersebut digunakan tanpa izin dari penciptanya yang mempunyai hak ekslusif atas ciptannya, tetapi khusunya pelanggaran terjadi apabila ada kesamaan antara dua ciptaan yang ada. Namun pencipta atau pemegang Hak Cipta harus membuktikan bahwa karyanya telah ditiru, dijiplak, atau karya lain tersebut berasal dari karyanya. Hak Cipta juga dilanggar dan diumumkan tanpa seizin pencipta. Pelanggaran terhadap hak cipta seperti:[29]

a. Meniadakan nama Pencipta yang tercantum pada Ciptaan itu.
b. Mencantumkan namanya pada Ciptaan orang lain atau pihak lain.
c. Mengganti atau mengubah judul dan isi suatu Ciptaan.
d. Mengumumkan atau memperbanyak ciptaan tanpa seizin Pencipta engan cara apapun termasuk media internet.

Adapun cara lain yang dianggap sebagai pelaggaran terhadap Hak Cipta, adalah seseorang atau badan hukum:[30]

a. Memberi wewenang kepada pihak lain untuk melanggar Hak Cipta.
b. Memiliki hubungan komersil dengan barang bajakan ciptaan – ciptaan yang dilindungi Hak Cipta.
c. Mengimpor barang – barang bajakan ciptaan yang dilindungi Hak Cipta untuk dijual eceran atau didistribusikan.
d. Memperbolehkan suatu tempat pementasan umum untuk digunakan sebagai tempat pementasan atau penayangan karya yang melanggar Hak Cipta.

---

[28] Rachmadi Usman*, Op. Cit*., hlm. 112 - 113
[29] *Ibid*,Pasal 55 - 66
[30] Tim Lindsey, *Op Cit*, Hlm 122 - 123

Pencipta atau ahli waris dapat melakukan gugatan kepada pihak lain apabila pihak lain:[31]

a. Meniadakan nama Pencipta yang tercantum pada Ciptaan itu.
b. Mencantumkan namanya pada Ciptaan orang lain atau pihak lain.
c. Mengganti atau mengubah judul Ciptaan.
d. Mengubah isi Ciptaan.
e. Menggunakan, mengumumkan dan memperbanyak ciptaan tanpa seizin pencipta dengan cara apapun (Media Internet).

Penggunaan ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik, atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan pencipta, dengan syarat bahwa sumber harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta. Pengambilan ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan ceramah atau pertunjukan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan pencipta.[32]

Penyelesaian sengketa dapat dilakukan diluar jalur pengadilan (non ligitasi) maupun melalui jalur pengadilan (ligitasi).

a. Non Ligitasi

   Penyelesaian sengketa dapat dilakukan melalui jalur diluar pengadilan seperti arbitrase dan alternatif penyelesaian sengketa (konsultasi, mediasi, negosiasi, konsiliasi, atau penilaian ahli). Hal ini dilakukan untuk:[33]

   1. Mengurangi proses pengadilan yang berkepanjangan sehingga memakan biaya yang tinggi dan sering memberikan hasil yang kurang memuaskan.
   2. Meningkatkan ketertiban masyarakat dalam proses penyelesaian sengketa.
   3. Memperlancar serta memperluas akses keadilan.

[31] Pasal 55 – 56 Undang-Undang No 19 tahun 2002 Tentang Hak Cipta
[32] Muhammad Firmansyah, *Tata Cara Mengurus HAKI*, Jakarta : visimedia, 2008. Hlm 15 - 16
[33] Margono Suyud et. Al., *Op. Cit*.,. hal 21

4. Memberikan kesempatan bagi tercapainya penyelesaian sengketa yang menghasilkan keputusan yang dapat diterima oleh semua pihak dan memuaskan secara damai.

Adapun penyelesaian sengketa di luar jalur pengadilan dapat ditempuh dengan beberapa cara berikut ini:[34]

1. Negosiasi

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

2. Konsultasi atau Penilaian Ahli

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

3. Mediasi

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

[34] Suminar Sri Ratna, 2006, *Alternatif Penyelesaian Sengketa Antara Dokter Dengan Pasien Dalam Malpraktek,* Syiar Madani Jurnal Ilmu Hukum, Vol VIII No 3, Hlm 59

4. Konsiliasi

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

5. Arbitrase

   Arbirase merupakan sistem metode penyelesaian sengketa diluar jalur pengadilan yang diajukan para pihak yang merupakan adjudikasi pribadi atau privat dan prosesnya cepat. Penyelesaoian melalui arbitrase dipilih untuk sengketa yang menyangkut permasalahan kontraktual dan sengketa permasalahan faktual maupun hukum.

b. Ligitasi

Gugatan atas pelanggaran Hak Cipta melalui jalur peradilan kepada Ketua Pengadilan Niaga. Upaya hukum yang dapat dilakukan para pihak terhadap suatu putusan pengadilan niaga hanya kasasi. Permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung melalui pengadilan niaga. Pencipta dan Pemegang Hak Cipta berhak untuk:[35]

1. Mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran Hak Ciptanya.
2. Meminta pengadilan niaga mengeluarkan penetapan sementara untuk melakukan penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil perbanyakan Ciptaan itu.
3. Meminta pengadilan niaga untuk memerintahkan penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari pelanggaran Hak Cipta.

[35] Tim Lindsay, Op.Cit.,, Hlm 127

4. Meminta pengadilan niaga untuk menghentikan kegiatan pengumuman dan perbanyakan Ciptaan atau barang yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.
5. Meminta pengadilan niaga untuk menyimpan barang bukti untuk menghindari penghilangan barang bukti.

Kegiatan diatas dilakukan untuk mencegah berlanjutnya pelanggaran terhadap Hak Cipta. Adapun ketentuan pidana dan perdata yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta di dalam segala bentuk yang diatur didalam peraturan perundang – undangan adalah:

a. Pasal 1365 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata

"Tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, maka mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut"

b. Pasal 72 ayat 1 UUHC

"Barangsiapa dengan sengaja dan dengan tanpa hak mengumumkan dan memperbanyak ciptaan, ,maka akan dipidana dengan pidan penjara paling singkat 1 bulan dan denda paling sedikit Rp 1. 000. 000, 00, atau pidana penjara paling lama 7 tahun atau denda paling banyak Rp 5.000. 000. 000, 00."

c. Pasal 72 ayat 2 UUHC

"Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 tahun dan denda paling banyak Rp 500. 000. 000, 00"

d. Pasal 72 ayat 6 dan ayat 7 UUHC

"Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar hak moral dipidana penjaea paling lama 2 tahun dan denda paling banyak Rp 150. 000. 000, 00"

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

E. Lisensi Hak Cipta

Lisensi dalam pengertian umum dapat diartikan memberi izin. Pemberian lisensi dapat dilakukan jika ada pihak yang memberi lisensi dan pihak yang menerima lisensi, hal ini termasuk dalam sebuah perjanjian.[36] Definisi lain, pemberian izin dari pemilik barang atau jasa kepada pihak yang menerima lisensi untuk menggunakan barang atau jasa yang dilisensikan. Salah satu jenis lisensi adalah lisensi atas hak intelektual, misalnya perangkat lunak komputer. Pemilik lisensi memberikan hak kepada pengguna untuk memakai dan menyalin sebuah perangkat lunak yang memiliki hak paten kedalam sebuah lisensi.[37]

Lisensi atas hak intelektual biasanya memiliki beberapa pasal atau bagian didalamnya, antara lain syarat dan ketentuan (*term and condition*), wilayah (*territory*), pembaruan (*renewal*) dan syarat-syarat lain yang ditentukan oleh pemilik lisensi. Kebanyakan lisensi dibatasi oleh jangka waktu pemakaian. Hal ini untuk melindungi kekayaan intelektual dari pemilik lisensi, karena sering atau adanya perubahan kondisi peraturan pemberian lisensi atau pasar. Hal ini juga melindungi pemilik lisensi dari pemakaian lisensi dengan beberapa alamat IP (*Internet Protocol*) dalam satu (nomer seri) untuk satu jenis perangkat lunak.[38] Dalam aturannya lisensi terdiri dari berbagai macam, diantaranya:[39]

1. Lisensi massal

   Adalah lisensi dari pemilik ke perorangan untuk menggunakan sebuah perangkat lunak dalam satu komputer. Rincian lisensi biasanya tertuang dalam "Kesepakatan Lisensi Pengguna tingkat Akhir" (*End User License Agreement (EULA)*) dalam sebuah perangkat

[36] http://id.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Lisensi_Hak Cipta. Feb, 22, 2012
[37] *Ibid.,*
[38] *Ibid.,*
[39] *Ibid.,*

lunak. Dibawah perjanjian "*EULA*" ini pengguna komputer dapat melakukan instalasi perangkat lunak dalam satu atau lebih komputer (tergantung perjanjian lisensi).

2. Lisensi merek barang atau jasa

   Pemilik barang atau jasa dapat memberikan izin (lisensi) kepada individu atau perseroan agar individu atau perseroan tersebut dapat mendistribusikan (menjual) sebuah produk atau jasa dari pemilik barang atau jasa dibawah sebuah merek dagang. Dengan pemakaian lisensi tipe ini, pemakai lisensi dapat menggunakan (menjual atau mendistribusikan) merek barang atau jasa di bawah sebuah merek dagang tanpa khawatir dituntut secara hukum oleh pemilik lisensi. Sebagai contoh, sebuah perusahaan dapat memakai desain dan teknologi sebuah produk atau jasa yang berasal dari suatu negara dan dipasarkan dengan memakai nama lain di negaranya sendiri.

3. Lisensi hasil seni dan karakter

   Pemilik lisensi dapat memberikan izin atas penyalinan dan pendistribusian hak cipta material seni dan karakter (misalnya, *Mickey Mouse* menjadi Miki Tikus).

4. Lisensi bidang pendidikan

   Gelar akademis termasuk sebuah lisensi. Sebuah Universitas memberikan izin kepada perorangan untuk memakai gelar akademis. Misalnya (Diploma I (D1), Ahli Madya (Diploma III, (D3)), Sarjana (S1), Magister (S2), Doktor (S3)).

Diantara beberapa lisensi diatas ternyata terdapat juga pembatasan wilayah dalam lisensi. Pembatasan wilayah adalah batasan pemakaian produk untuk digunakan dalam satu wilayah atau regional terbatas (tertentu). Sebagai contoh, sebuah lisensi produk atau jasa untuk daerah

atau regional *"North America*" (Amerika Serikat dan Kanada) tidak dapat dipakai di Indonesia (regional Asia Tenggara), begitu juga sebaliknya.

F. Pertanggungjawaban Terhadap Hak Cipta

Tanggung jawab hukum adalah istilah khas di Indonesia yang lazim diterima sebagai sebagai konotasi penerapan atas penegakan Undang-Undang, dan dikenal dengan istilah "*law responbility*" sekalipun pada masa sekarang ini timbul pengertian bahwa tanggung jawab hukum adalah *a great of disoresion in the implementation of the law*. Secara istilah tanggung jawab hukum adalah suatu kegiatan yang berani dan mau menanggung resiko dari segala perbuatan hukum yang dilakukan dan akibat - akibat yang timbul setelah perbuatan itu demi penegakan terhadap Undang – Undang.[40]

Secara konsepsional, inti dari tanggung jawab hukum terletak pada kegiatan menyerasikan hubungan nilai-nilai yang terjabarkan di dalam kaidah-kaidah yang mantap dan mengejawantah dan sikap tindak sebagai rangkaian penjabaran nilai tahap akhir, untuk menciptakan, memelihara dan mempertahankan kedamaian pergaulan hidup.

Konsepsi tersebut, memerlukan penjelasan lebih lanjut, sehingga akan tampak lebih konkrit. Tanggung jawab hukum bukan semata-mata berarti pelaksanaan perundang-undangan, walaupun di dalam kenyataan di Indonesia kecendrungannya adalah demikian. Selain itu ada kecendrungan yang kuat untuk mengartikan tanggung jawab hukum sebagai pelaksanaan keputusan hakim.[41]

Tanggung jawab hukum merupakan suatu proses yang pada hakikatnya merupakan penerapan diskresi yang menyangkut membuat keputusan yang secara ketat diatur oleh

---

[40] Rina Antasari, *Tindak Pidana Korupsi dan Penegakan Hukum*, Gama Media, Yogyakarta, 2006, hlm.39.

[41] Soerjono Soekanto,*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum,* Jakarta, Rajawali Press, 1983, hlm. 5.

kaidah hukum, akan tetapi mempunyai unsur penilaan pribadi dan pada hakikatnya diskresi berada di antara hukum dan moral. Atas dasar ini dapat dikatakan gangguan terhadap tanggung jawab hukum dalam penegakannya mungkin terjadi apabila ada ketidakserasian antara tritunggal, yakni nilai, kaidah, dan pola perilaku. Jadi, tanggung jawab hukum itu bukanlah semata-mata berarti pelaksanaan Undang - Undang.[42]

Tanggung jawab hukum mempunyai keterkaitan yang erat dengan penegakan hukum, karena tanggung jawab hukum merupakan salah satu upaya demi terciptanya penegakan hukum tersebut. Penegakan hukum menurut Lawrence M. Friedman, hukum harus diartikan sebagai suatu isi hukum (*content of law*), tata laksana hukum (*structure of law*) dan budaya hukum (*culture of law*). Penegakan hukum tidak saja dilakukan melalui perundang-undangan, namun juga bagaimana memberdayakan aparat dan fasilitas hukum serta bagaimana menciptakan budaya hukum masyarakat yang kondusif. penegakan hukum harus memperhatikan keselarasan antara keadilan dan kepastian hukum. Karena, tujuan hukum antara lain adalah untuk menjamin terciptanya keadilan (*justice*), kepastian hukum (*certainty of law*), dan kesebandingan hukum (*equality before the law*).[43]

G. Hak Cipta Dalam Prespektif Islam

Di dalam Al-Qur'an terdapat beberapa ayat yang mewajibkan penyebarluasan ilmu dan ajaran agama seperti dalam Surat Al-Maidah ayat 67 dan Yusuf ayat 108. Dan di samping itu terdapat pula beberapa ayat yang melarang, mengutuk dan mengancam dengan azab neraka pada hari akhirat nanti kepada orang-orang yang menyembunyikan ilmu, ajaran agama, dan mengkomersialkan agama untuk kepentingan dunia kehidupan duniawi, seperti dalam surat Ali Imran ayat 187; Al- Baqoroh ayat 159-160; dan ayat 174-175. Ilmu yang wajib dipelajari

[42] *Ibid.,*hlm 39.
[43] http://herususetyo.multiply.com/journal/item/9, Jun. 03, 2010.

(fardhu ‘ain) dan wajib pula disebarluaskan ialah pokok-pokok ajaran Islam tentang akidah, ibadah, mu’amalah dan akhlak. Di luar itu, hukumnya bisa jadi fardhu kifayah, sunnah atau mubah, tergantung pada urgensinya bagi setiap individu dan umat.[44]

Mengenai hak cipta seperti karya seni atau karya kreatif seperti *game*, menurut pandangan Islam tetap pada penciptanya. Sebab karya seni itu merupakan hasil usaha yang halal melalui kemampuan berfikir dan daya cipta sehingga karya itu menjadi hak milik pribadi. Karena itu karya seni itu dilindungi hukum, sehingga bisa dikenakan sanksi hukuman terhadap siapapun yang berani melanggar hak cipta seseorang. Misalnya dengan cara pencurian, penyerobotan, penggelapan, pembajakan, plagiat dan sebagainya.

Islam sangat menghargai karya – karya cipta yang bermanfaat untuk kepentingan agama dan umat, sebab itu termasuk amal saleh yang pahalanya terus menerus bagi penciptanya, sekalipun ia telah meninggal, sebagaimana dalam hadits Rasul riwayat Bukhari dan lain-lain dari Abu Hurairah ra: *“apabila manusia telah meninggal dunia, terputuslah amalnya, kecuali tiga, yaitu sedekah jariyah (wakaf), ilmu yang bermanfaat, dan anak saleh yang mendoakan dia.”*

Karena hak cipta itu merupakan hak milik pribadi, maka agama melarang orang yang tidak berhak (bukan pemilik hak cipta), mengkopi baik untuk kepentingan pribadi maupun untuk bisnis. Demikian pula dengan mengkomersilkannya juga dilarang, kecuali dengan izin pencipta atau penerbit yang diberi hak untuk menerbitkannya.

Perbuatan mengkopi, mencetak dan membajak terhadap karya seni *game* seseorang tanpa izin pencipta sebagai pemilik hak cipta atau ahli warisnya yang sah atau penerbit yang diberi wewenang oleh penciptanya, adalah perbuatan tidak etis yang dilarang oleh Islam. Sebab

[44] http://www.eramuslim.com/konsultasi/fikih-kontemporer/hukum-barang-bajakan.htm, Juni. 03, 2010.

perbuatan semacam itu bisa termasuk kategori ‘pencurian’ kalau dilakukan dengan sembunyi-sembunyi dan diambil dari tempat penyimpanan karya tulis itu atau disebut ‘perampasan atau perampokan’ kalau dilakukan dengan terang-terangan dan kekerasan atau ‘pencopetan’ kalau dilakukan dengan sembunyi-sembunyi dan di luar tempat penyimpanannya yang semestinya; atau ‘penggelapan/khianat’ kalau dilakukan dengan melanggar amanat atau perjanjiannya, misalnya, penerbit mencetak 10.000 keping *disc game* yang akan dipasarkan padahal menurut perjanjian hanya mencetak 5.000 keping *disc game*, atau ghasab kalau dilakukan dengan cara dan motif selain tersebut di atas.

Adapun dalil-dalil syar’i yang dapat dijadikan dasar melarang pelanggaran hak cipta dengan perbuatan-perbuatan tersebut di atas antara lain :[45]

1. Al-Qur’an Surat Al-Baqoroh:188 “*Dan janganlah sebahagian kamu memakan harta sebahagian yang lain diantara kamu dengan jalan yang batil*….”

2. Hadits Nabi riwayat Daruqutni dari Anas (hadits marfu’) : “*tidak halal harta milik seorang muslim kecuali dengan kerelaan hatinya*.”

3. Hadits Nabi: *Nabi bertanya,*

   ‘apakah kamu tahu siapakah orang yang bangkrut (muflis, Arab) itu?’ jawab mereka (sahabat): ‘orang yang bangkrut di kalangan kita ialah orang yang sudah tidak punya uang dan barang sama sekali’. Kemudian Nabi bersabda: ‘sebenarnya orang bangkrut (bangkrut amalnya) dari umatku itu ialah orang yang pada hari kiamat nanti membawa berbagai amalan yang baik, seperti shalat, puasa dan zakat. Ia juga membawa berbagai amalan yang jelek, seperti memaki-maki, menuduh-nuduh, memakan harta orang lain, membunuh dan memukul orang. Lalu amalan-amalan baiknya diberikan kepada orang-orang yang pernah dizalimi/dirugikan dan jika hal ini belum cukup memadai, maka amalan-amalan jelek dari mereka yang pernah dizalimi itu ditransfer kepada si zalim itu, kemudian ia dilemparkan ke dalam neraka’.

Ayat dan kedua hadits di atas mengingatkan umat Islam agar tidak memakai atau menggunakan hak orang lain, dan tidak pula memakan harta orang lain, kecuali dengan

[45] *Ibid.,*

persetujuannya. Pelanggaran terhadap hak orang lain termasuk hak cipta juga bisa termasuk ke dalam kategori muflis, yakni orang yang bangkrut amalnya nanti di akhirat. Islam menghormati hak milik pribadi, tetapi hak milik pribadi itu bersifat sosial, karena hak milik pribadi pada hakikatnya adalah hak milik Allah yang diamanatkan kepada orang yang kebetulan memilikinya. Karenanya, karya seni itu pun harus bisa dimanfaatkan oleh umat, tidak boleh dirusak, dibakar atau disembunyikan oleh penciptanya.[46]

Pencipta atau penerbit tidak dilarang oleh agama mencamtumkan "dilarang mengutip atau memperbanyak dalam bentuk apapun bila tidak ada izin tertulis dari pencipta atau penerbit", sebab pernyataan tersebut dilakukan hanya bertujuan untuk melindungi hak ciptanya dari usaha pembajakan, plagiat dan sebagainya yang menurut peraturan perundang-undangan di negeri kita juga dilindungi (Undang-Undang Nomor Tahun 1982 jo UU Nomor 19 Tahun 2001 tentang Hak Cipta). Jadi, pernyataan tersebut jelas bukan bermaksud untuk menyembunyikan ilmunya, sebab siapapun dapat memperbanyak, mengkopi dan sebagainya setelah mendapat izin atau mengadakan perjanjian dengan pencipta, ahli waris atau penerbitnya.

[46] *Ibid.,*

BAB III

TANGGUNG JAWAB DAN TINDAKAN PREVENTIF TERHADAP PELANGGARAN KEPEMILIKAN HAK CIPTA DALAM *GAME*

A. Tanggung Jawab Pengelola Warung Internet Terhadap Kepemilikan Hak Cipta Atas *Game* yang Dikomersialisasikan di Daerah Istimewa Yogyakarta

Tanggung jawab hukum (*law responbility*) dalam arti luas mencakup kegiatan untuk melaksanakan dan menanggung akibat terhadap tindakan hukum yang dilakukan oleh subjek hukum, baik melalui prosedur peradilan ataupun melalui prosedur arbitrase dan mekanisme penyelesaian sengketa lainnya (*alternative desputes or conflicts resolution*) terhadap tindakan hukum yang telah dilakukan. Dalam arti sempit, Tanggung jawab hukum itu menyangkut sikap menanggung akibat dari setiap pelanggaran atau penyimpangan terhadap peraturan perundang-undangan, khususnya yang lebih sempit lagi melalui proses peradilan pidana yang melibatkan peran aparat kepolisian, kejaksaan, advokat atau pengacara, dan badan-badan peradilan.[1] Pertanggung jawaban terhadap hukum merupakan sikap awal agar terciptanya penegakan hukum dalam suatu negara hukum, dan dapat dikatakan tanggung jawab hukum mempunyai hubungan yang erat terhadap penegakan hukum.

Salah satu aspek penting tanggung jawab dalam rangka penegakan hukum adalah proses pembudayaan, pemasyarakatan, dan pendidikan hukum (*law socialization and law education*). Tanpa didukung oleh kesadaran, pengetahuan dan pemahaman oleh para subjek hukum dalam masyarakat, *nonsens* suatu norma hukum dapat diharapkan tegak dan ditaati. Karena itu pembudayaan, pemasyarakatan dan pendidikan hukum ini perlu dikembangkan

[1] http://banjani.wordpress.com/2010/03/06/peran-advokat-dalam-penegakan-hukum/. Sept. 11, 2010

dalam rangka perwujudan ide negara hukum di masa depan. Beberapa faktor yang terkait agar pembudayaan, dan pendidikan hukum bagi masyarakat dapat dibangun :[2]

1. Pembangunan dan pengelolaan sistem dan infra struktur informasi hukum yang berbasis teknologi informasi (*information technology*).
2. Peningkatan Upaya Publikasi, Komunikasi dan Sosialisasi Hukum.
3. Pengembangan pendidikan dan pelatihan hukum.
4. Pemasyarakatan citra dan keteladanan-keteladanan di bidang hukum.

Hak cipta pada dasarnya merupakan hak yang melekat pada penciptanya, pencipta memperoleh beberapa hak terkait ciptaannya tersebut, yaitu hak moral dan hak ekslusif. Oleh karena itu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (selanjutnya akan ditulis UUHC 20002) mengatur supaya hak-hak tersebut dapat dipergunakan oleh pencipta dan dilindungi oleh negara selaku pembuat regulasi.

UUHC 2002 hadir sebagai salah satu aspek untuk mendukung penegakan hukum di Indonesia yang notabene Negara Indonesia merupakan Negara berkedaulatan hukum. Undang-undang tersebut merupakan unsur penting agar dalam kehidupan bermasyarakat ada etika atau aturan yang mengatur bagaimana seharusnya sebuah ciptaan diperoleh, dan pentingnya hak cipta tersebut dilindungi.

Dengan diberlakukannya UUHC Tahun 2002 juga, berarti Indonesia telah mempunyai perangkat perundang-undangan nasional yang lebih sesuai dengan kewajiban-kewajiban internasionalnya dan lebih kuat dasar hukumnya bagi penegakan perlindungan hukum Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia. Meskipun demikian, tidak dapat dipungkiri hingga sampai dewasa ini, penegakan hukum hak cipta masih menghadapi kendala-kendala yang cukup berat.

Ada beberapa penyebab (*causa*) terjadinya pelanggaran terhadap hak cipta yaitu, masih kurangnya budaya atau etika bangsa Indonesia untuk mau mengahargai ciptaan seseorang,

[2] *Ibid.,*

dan kurang pemahaman masyarakat dan penegak hukum tentang arti dan fungsi Hak Cipta, serta kurangnya fungsi pencegahan (*deterrent*) dari UU Hak Cipta yang lama. Penyebab-penyebab ini masih ditambah lagi dengan penyebab lain berupa kurangnya koordinasi di antara para penegak hukum kepolisian, kejaksaan, hakim, instansi bea cukai dan instansi terkait lainnya yang membidangi persoalan pelaksanaan dan strategi penegakan hukum Hak Cipta.[3]

Salah satu ciptaan yang wajib dilindungi adalah karya seni *Game*. *Game* adalah permainan yang menggunakan interaksi dengan antar muka pengguna melalui gambar yang dihasilkan oleh piranti *video* yang pada umumnya menyediakan sistem penghargaan berupa *score* (hitungan angka) yang dihitung berdasarkan tingkat keberhasilan yang dicapai dalam menyelesaikan tugas – tugas di dalam permainan.[4]

Dewasa ini penggunaan *game* telah menjadi kebutuhan tambahan dalam hidup manusia, penggunaan *game* kebanyakan bertujuan sebagai kegiatan untuk melepas jenuh dan rasa bosan dari aktivitas sehari - hari yang dilakukan seperti belajar dan bekerja. Perkembangan perangkat canggih ini semakin lama semakin cepat dengan menghadirkan inovasi terbaru di tiap tahunnya.[5] Salah satu inovasi dari perangkat canggih ini adalah kualitas gambar dari *game* yang semakin bagus dan mempesona di setiap tahunnya seiring dengan perkembangan ilmu teknologi.

Game seperti wabah penyakit yang secara *masiv* menyerang berbagai golongan yang ada, tidak hanya pada anak – anak, orang dewasa pun ikut bagian dalam memainkan permainan *game* ini. Manifestasi atau bukti nyata dari wabah *game* ini adalah banyaknya pihak – pihak yang mempunyai modal yang bisa membaca peluang dengan membangun usaha berupa

[3] Eddy Damian, Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, Alumni, Bandung, Cetakan kedua, 2002, hlm. 276
[4] http://www.edu-games.com
[5] http://id.wikipedia.org/wiki/Komputer

warung internet atau *game center* (pusat game) yang bertujuan untuk memenuhi dan memuaskan rasa penasaran dari berbagai pihak yang ingin memainkan *game* ini. Dan hal ini pun berlaku di Daerah Istimewa Yogyakarta, dengan semakin menjamurnya warung - warung internet di beberapa tempat yang ada di kota Yogyakarta belakangan ini. Kota Yogyakarta dipilih karena bukan tanpa alasan, karena di kota ini penulis melakukan penelitian dan pengambilan data – data yang berkaitan dengan judul dan tujuan tulisan ini dibuat, oleh karena itu penulis memfokuskan di kota Yogyakarta saja.

Warung internet merupakan salah satu jenis wirausaha yang menyediakan jasa untuk melakukan akses internet.[6] Internet adalah jaringan dari sekumpulan jaringan yang terdiri dari jutaan komputer yang dapat berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan suatu komputer yang sama. Internet mempunyai beberapa kegunaan seperti surat menyurat, pertukaran data serta informasi, sebagai forum untuk diskusi, untuk percakapan secara langsung (*online chating*), untuk transaksi bisnis atau kegiatan komersil, untuk pelatihan secara langsung, sebagai alat hiburan dan sebagai akses informasi dalam berbagai topik seluruh dunia.[7] Dengan begitu internet telah menjadi kebutuhan hidup manusia modern di zaman teknologi sekarang ini yang tidak terlepas dari kegiatan – kegiatan dalam menunjang kehidupan orang banyak, dan setiap aspek dalam semua bidang membutuhkan teknologi internet ini.

Berkembangnya teknologi internet ini seiring juga dengan berkembangnya tindakan pembajakan terhadap *game*, karena internet merupakan salah satu media dalam melakukan tindakan pembajakan terhadap *game* tersebut. Karena *game* merupakan karya cipta di bidang ilmu pengetahuan seni dan kreatifitas yang sangat rentan menjadi korban pembajakan.

---

[6] http://id.wikipedia.org/wiki/Warung_Internet
[7] Hanson Ward, 2000, *Pemasaran Internet*., Edisi pertama, Jakarta : Salemba Empat, hal.22

Game sebagai salah satu ciptaan yang perlu mendapatkan perlindungan karena merupakan bentuk kreatifitas dari daya cipta dan butuh keahlian tinggi dalam membuatnya, dan juga karena *game* mempunyai empat fungsi positif yang terkandung di dalamnya yaitu :[8]

1. *Game* sebagai media atau perantara artinya *game* dapat menjadi latar belakang bagi kita atau pendorong untuk melakukan sesuatu.
2. *Game* sebagai milik artinya *game* adalah sesuatu yang sangat berharga, yang dapat disimpan dan dapat dimainkan kapan saja.
3. *Game* sebagai pencipta suasana artinya *game* setiap saat dapat menjadi teman dalam situasi apapun, *game* dapat menciptakan suasana akrab hingga mampu mempengaruhi keadaan emosional pemainnya.

Game sebagai sumber kreativitas artinya dengan memainkan *game* maka dapat mendorong kreativitas yang kaya pengetahuan karena di dalam *game* banyak menghadirkan teka – teki, tantangan dan pemecahan masalah yang menuntut kreativitas dan pengetahuan pemain dalam menyelesaikannya.

Karena *game* memiliki fungsi positif tersebut maka *game* diatur sebagai karya seni dan salah satu ciptaan yang harus dilindungi, sebagaimana yang terdapat dalam Bab 2 Bagian Keempat huruf a UUHC yaitu ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, yang mencakup *game*, musik, lukisan, karya tulis seperti buku, karya ilmiah, *software* komputer dan semua hasil karya cipta lainnya.

Dengan diaturnya *game* sebagai salah satu ciptaan yang dilindungi oleh berbagai perundang-undangan nasional dan dua konvensi utama hak cipta, tidak dapat disangkal lagi bahwa *game* sebagai ciptaan harus dilindungi sudah jelas diakui. Hal ini disebabkan *game* merupakan hak kekayaan intelektual seorang pencipta selain mempunyai arti ekonomis bagi yang mengeksploitasinya, juga mempunyai arti yang penting bagi pembangunan ekonomi suatu negara.

[8] http://www.nyit-nyit.net/topic/96132-manfaat-game-online

Persoalan permasalahan hukum hak cipta dapat disimpulkan bahwa dari segi sejarahnya peraturan tertulis di bidang hak cipta di Indonesia yang berlaku sekarang dilatarbelakangi oleh pemikiran berasal dari zaman penjajahan Belanda yang disebut *Auteurswet* 1912, sehingga terjadi perbedaan pandangan antara UU Hak cipta yang bersifat individualis dengan pandangan masyarakat Indonesia yang mengacu pandangan hukum adat yang bersifat kebersamaan.[9]

Adanya perbedaan pandangan tersebut menyebabkan pelaksanaan UU Hak Cipta berjalan tidak lancar karena sampai sekarang masih banyak terjadi pelanggaran. Hal ini menunjukkan kenyataan bahwa walaupun peraturan hak cipta demikian bagusnya akan tetapi kesadaran hukum masyarakatnya masih tergolong rendah, sehingga apa yang hendak dicapai oleh Undang - Undang belum sesuai dengan yang diharapkan.[10]

Beredarnya *game* bajakan di beberapa warung internet dan *game center* di Daerah Istimewa Yogyakarta mengindikasikan tidak adanya tanggung jawab pengelola warung internet terhadap hukum hak cipta tersebut. Hal ini mungkin di latar belakangi kurangnya pengetahuan terhadap hukum itu sendiri. Ditambah lagi dari kurangnya perhatian dan keseriusan aparat penegak hukum untuk melindungi hak cipta karya seni game serta melindungi UU Hak Cipta.

Pelanggaran hak cipta atas game ini semakin menjamur dan marak terjadi di Daerah Istimewa Yogyakarta akhir - akhir ini, pelanggaran berupa pembajakan sangat gampang ditemukan di beberapa warung – warung internet yang ada di beberapa tempat di Daerah Istimewa Yogyakarta. Pengelola warung internet pasti mengetahui *game* yang mereka pasarkan merupakan *game – game* yang didapat secara *ilegal* yang melanggar Undang -

[9] Gatot Suparmono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Ctk. Pertama, Rineka Cipta, Jakarta, 2010, hlm. 162

[10] *Ibid.,*

Undang Hak Cipta. Hal ini senada dengan yang disampaikan oleh Bapak Agung Putra Setiadi, sebagai pengelola warung internet *Spider* yang berlokasi di Jalan Mlati Wetan. Beliau menyatakan, ”pembajakan *game* atau *software* internet itu sudah menjadi sesuatu yang lumrah dan sering di temukan di warung – warung internet, hal ini dikarenakan masih mahalnya *game – game* tersebut jika dibeli secara asli atau *original* dan tentu banyak memangkas anggaran pengeluaran warung internet tersebut. *Game* yang sering dibajak tidak semua *game* hanya beberapa *game* yang sedang ramai dimainkan atau yang sedang di gandrungi para *gamer* (pengguina *game*) seperti *game* jenis FPS (*first person shoter*) dan *game sports”*.[11]

Pembajakan *game* ini dilakukan tentu dengan inisiatif sendiri dan itu tidaklah sulit melakukannya karena banyak *website – website* yang menyediakan *software game* tersebut secara gratis namun tidak *legal*. yang namanya *game ilegal* tentu saja banyak terdapat kekurangan di dalam *game* tersebut, jika keseluruhan *game* itu telah selesai di *install* dan mulai di programkan ke dalam komputer maka akan terlihat kekurangan - kekurangan dari *game* tersebut, salah satunya tidak adanya menu *online* yang tersedia, jika *game* itu *original* maka terdapat menu *online* yang tersedia di dalam *game* tersebut.[12] Namun kekurangan tersebut tidak menjadi masalah bagi para *user* atau pengguna *game* tersebut, karena itu tidak berpengaruh banyak dalam menjalankan *game*, karena *menu online* hanyalah *tools* dalam memainkan *game* tersebut, jika para *user* ingin bermain dengan ruang lingkup yang lebih luas seperti terhubung kepada para pengguna *game* yang lain. Karena hanya sebatas *tools* maka tanpa menu tersebut para *user* tetap bisa menjalankan *game* tersebut seperti yang tersedia didalam *game* versi originalnya.

[11] Wawancara dengan Agung Putra, Pengelola Warung Internet *Spyder* Yogyakarta, 16 Februari 2012.
[12] *Ibid.,*

Terkait dengan tindakan pembajakan terhadap karya cipta *game* terhadap Undang – Undang Hak Cipta, maka penulispun melakukan beberapa observasi ke beberapa tempat yang terbukti mengkomersilkan *game* dari hasil pembajakan tersebut. Berikut ini beberapa nama – nama warung internet di Daerah Istimewa Yogyakarta yang terbukti menyediakan dan mengkomersialisasikan *game – game* dari hasil tindakan pembajakan:[13]

No	Nama Warung Internet	Alamat	Tahun Berdiri
1.	Aztro Net	Jalan Nusa Indah no. 155	2005
2.	Regno Net	Jalan Jaya Kusuma no. 340	2005
3.	Telaga Net	Jalan Candi Gebang no. 15	2007
4.	Monster Gane Net	Jalan Raya Seturan	2010
5.	Green Game Center	Jalan Kalimantan no. 33	2009
6.	Clock Net	Jalan babarsari no. 66	2010
7.	Cyber Net	Jalan Raya Seturan no. 15	2007
8.	Permata Net	Jalan Suropati no. 02	2007 \
9.	Spyder Net Game Center	Jalan Mlati Wetan no.5	2008
10.	1st Net	Jalan Kaliurang km 5,5	2008
11.	Fresh Net and Game Center	Jalan Kaliurang km 6	2007
12.	Peninti Net	Jalan Kaliurang km 7	2009
13.	Cs Warnet dan Game Center	Jalan Barek no. 11	2010
14.	Afro Net	Jalan Mojo no. 393	2007
15.	Genesis Game Center	Jalan Kaliurang km 4,5	2006
16.	Platinum Game Center	Jalan Solo di depan studio XXI	2008
17.	Puri Sari Net	Jalan Babarsari no. 34	2009
18.	Rumi Net	Jalan Anggajaya no. 13	2010
19.	Cross Net	Jalan Nusa Indah No. 75	2009

Tabel 3. Nama- nama warung internet di Yogyakarta yang mengkomersilkan *game* bajakan.
Sumber : Data primer hasil pemantauan dan wawancara diolah.

Nama – nama warung internet diatas merupakan beberapa warung internet yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta yang mau membantu penulis dalam memberikan keterangan dan data – data yang dibutuhkan untuk penulisan karya ilmiah ini.

[13] Observasi dan penelitian Lapangan oleh Penulis., Yogyakarta 10 Januari 2012.

Beberapa judul *game* yang sering dilakukan pembajakan terkait pelanggaran hak cipta:[14]

No	Judul Game	Tipe Game	Pemegang Lisensi
1.	Pro Evolution Soccer	Sports Game	Konami
2.	Laghaim	Rolling Playing Game	Boleh Game
3.	Ragnarok	Rolling Playing Game	Lyto
4.	Command Conquer	Strategy Rolling Playing Game	Electronic Art
5.	Call Of Duty	First Person Shooter	Activision
6.	Medal Of Honnor	First Person Shooter	Electronic Art
7.	Red Moon	Rolling Playing Game	Squarenix
8.	Nexia	Rolling Playing Game	Boleh Game
9.	Final Fantasy	Rolling Playing Game	Squarenix
10.	Battlefield	First Person Shooter	Electronic Art
11.	Devil May Cry	Adventure	Squarenix

Tabel 4. Nama *game* bajakan yang dikomersil oleh beberapa warung internet di Yogyakarta.

Untuk mengetahui apakah game tersebut merupakan *game original*/asli atau *game* tersebut palsu/bajakan, maka berikut ciri – ciri *game* palsu/bajakan dan *game original*/asli adalah:[15]

1. *Game original*/asli mempunyai harga lebih mahal dari pada *game* bajakan/*ilegal* dan cara membelinya hanya tersedia di agen – agen resmi penjualan. *Game* asli mempunyai harga kisaran 600 ribu sampai 900 ribu, sedangkan *game* bajakan/palsu hanya berkisar 5000 ribu sampai 150 ribu.
2. Sejak tahun 2003 sampai sekarang setiap *game original* yang dikeluarkan penerbit pasti memiliki fasilitas *online* yang bisa menghubungkan pemain antara satu dan lainnya melalui jaringan internet, namun fasilitas ini tidak dimiliki oleh *game* bajakan atau *illegal*.
3. Dalam *game* bajakan dalam pengoperasiannya membutuhkan *crack, crack* merupakan *software* yang bertujuan sebagai alat bantu dalam pengoperasiannya, sedangkan dalam *game original, software crack* ini tidak dibutuhkan.

[14] *Ibid.,*
[15] Tabloid HOTGAME, *Nasib Game Offline Di Tahun 2011,* Januari. 2011. Edisi XLVII, hlm. 15

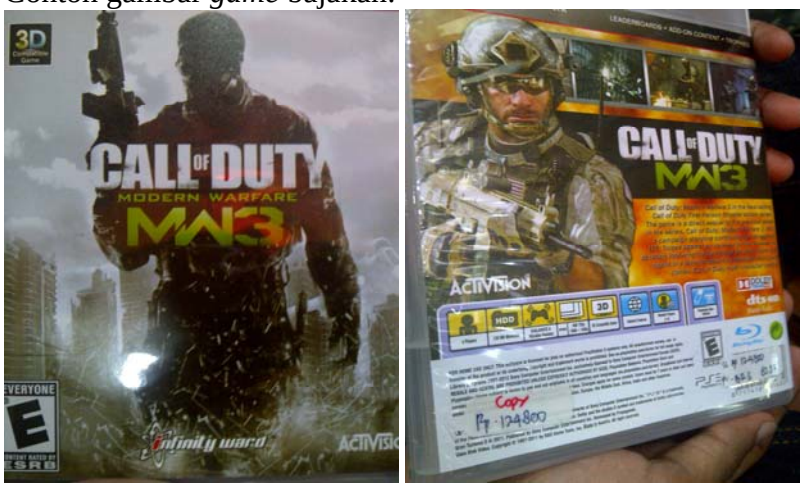
4. *Game* bajakan atau *illegal* bisa di *download* di beberapa situs yang menyediakan *link* atau alamat untuk mengunduhnya, sedangkan *game original* tidak menggunakan cara tersebut dalam memasarkan produknya.

5. *Game* bajakan banyak mempunyai kelemahan dalam menjalakannya, seperti *game* akan berhenti dengan sendirinya, atau terdapat beberapa fitur grafik di dalam *game* tersebut yang tidak sempurna, seperti gambar bunga yang kabur dan tidak terlalu jelas, dan *game* akan keluar dengan sendirinya ke menu *desktop* pada saat menjalankannya, karena beberapa data yang belum lengkap. Dan semua hal ini tidak terdapat dalam *game original*.

6. Dalam *game* bajakan kebanyakan terdapat keterbatasan dalam menjalakannya, seperti *demo game,* jadi *game* tersebut hanya bisa dimainkan sampai batas waktu tertentu. Jika tertera hanya seminggu maka *game* hanya dapat dimainkan secara seminggu, setelah itu program *game* dengan sendirinya tidak dapat dijalankan. Dan ini berbeda dengan *game original* yang bisa bertahan sampai kapan saja, tergantung *user* mau men*delete*nya atau tidak dari pemograman.

7. *Game* bajakan tidak memiliki *hologram* dalam *cover*/kotak *disc* yang dijual, sedangkan *game original* mempunyai *hologram* yang berasal dari penerbit, yang menunjukkan *game* itu asli diproduksi oleh perusahaan penerbit tersebut.

Contoh gambar *game* bajakan:



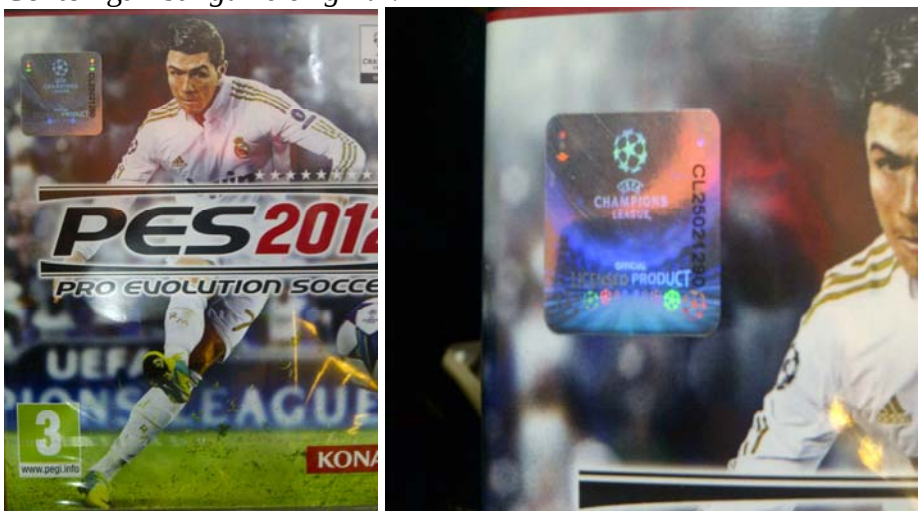
Gambar 1. Salah satu bentuk contoh dari *game* bajakan

a. Terlihat polos dan tidak adanya *hologram* serta harga dibawah 200 ribu rupiah

b. Dilihat dari warna *cover disc game* bajakan tersebut lebih kusam dibandingkan *game original*

c. Tidak adanya pembatasan umur dalam menjalankan *game* tersebut

Contoh gambar *game original*:



Gambar 2. bentuk contoh *hologram* dari *game* asli atau *original*

a. Terdapat *hologram* dalam kaset tersebut.

b. Harga diatas 300 ribu rupiah.

Peredaran *game – game* bajakan ini sangat gampang ditemukan di beberapa tempat penjualan tidak resmi kaset atau *disc game* dan beberapa warung internet dan *game center*, kebanyakan para penjual mendapatinya dari hasil membajak di internet kemudian di komersialisasi dengan cara data tersebut dipindahkan ke dalam kepingan *disc* dan dijual dalam bentuk kaset dan ada juga dengan cara menyewakan game tersebut di beberapa warung internet dan *game center*.

Tentu saja *game* bajakan ini sangat merugikan pemegang hak cipta atau penerbit terhadap *game* yang bersangkutan, pemilik hak cipta dirugikan secara ekonomis maupun moral. Pemilik ataupun pengelola warung internet harus bertanggung jawab terhadap tindakan yang mereka lakukan, karena hampir semua game bajakan yang disewakan di beberapa warung internet di Daerah Istimewa Yogyakarta terbukti *ilegal* dan dimiliki secara tidak sah ditambah lagi tindakan pembajakan ini dilakukan oleh pengelola warung internet tersebut dengan berbagai alasan, namun yang namanya pelanggaran hukum harus ditindak lanjuti

sesuai dengan peraturan yang berlaku, masalah alasan dan kenapa tindakan itu dilakukan itu semua ada prosedur yang mengurusnya di langkah – langkah hukum berikutnya.

Sebagai pihak yang melakukan maka dia harus bertanggung jawab terhadap tindakan yang dilakukan, dalam kasus ini siapa pihak yang bertanggung jawab? "Tindakan pembajakan merupakan hal yang lumrah dan sering terjadi hampir di setiap warung internet di Yogyakarta dan pengelola internet pun tahu akan hal itu dan malahan pengelola warung internet yang mendownload game tersebut secara ilegal, mau tidak mau hal ini pasti terjadi dengan alasan terjadinya mungkin karena iseng atau ingin memiliki secara gratis, siapa sih yang gak mau memiliki barang secara gratis".[16] Tentu saja pengelola warung internet ini dapat dimintai pertanggung jawaban secara hukum karena mereka terlibat langsung dengan pelanggaran hak cipta, dengan melakukan pembajakan tersebut dan mengetahui adanya praktek tersebut di tempat usahanya. Namun hanya membiarkannya saja dan tidak acuh dengan persoalan tersebut dapat dikatakan melindungi tindakan pelanggaran tersebut.

Namun ada 2 macam upaya hukum bagi pencipta *game* untuk menyelesaikan pelanggaran yang dilakukan pihak pengelola terhadap pembajakan *game* yang dilakukan, yaitu secara perdata dengan mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga ataupun dengan proses pidana. Maka pelanggaran hak cipta ini dapat dibagi menjadi 2 (dua) macam yaitu pelanggaran terhadap ketentuan pidana yang terdapat dalam UUHC dan pelanggaran terhadap permasalahan hak cipta yang bersifat keperdataan.

Bentuk pelanggaran terhadap ketentuan pidana dan perdata yaitu: [17]

Pelanggaran terhadap Ketentuan Pidana. Bentuk pelanggaran ketentuan pidana dalam UUHC pada dasarnya berkisar pada empat hal pokok yaitu:

[16] Wawancara dengan Agung Putra, Pengelola Warung Internet *Spyder* Yogyakarta, 16 Februari 2012.
[17] Djaja Ermansyah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, 2009.

1. Dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan, memperbanyak dan member izin untuk itu. (Pasal 72 ayat (1) UUHC)
2. Dengan sengaja memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan, atau barang hasil pelanggaran hak cipta (Pasal 72 ayat (2) UUHC).
3. Dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu program komputer (Pasal 72 ayat (3) UUHC).
4. Dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 24 dan Pasal 55 (Pasal 72 ayat(6) UUHC) yaitu tentang pelanggaran Hak Moral.

Pelanggaran terhadap ketentuan Perdata pada dasarnya diatur dalam pasal 1365 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata mengenai tindakan pelanggaran melawan hukum. Dan beberpa definisi perbuatan melawan hukum adalah :[18]

1. Tidak memenuhi sesuatu yang menjadi kewajiban sendiri selain dari kewajiban kontraktual atau kewajiban quasi *contractual* yang menerbitkan hak untuk mengganti rugi.
2. Suatu perbuatan atau tidak berbuat sesuatu yang mengakibatkan timbulnya kerugian bagi orang lain tanpa sebelumnya ada suatu hubungan hukum, kewajiban mana ditujukan terhadap setiap orang pada umumnya dan dengan tidak memenuhi kewajibannya tersebutdapat diminta suatu ganti rugi.
3. Tidak memenuhi suatu kewajiban yang dibebankan oleh hukum, kewajiban mana ditujukan terhadap setiap orang pada umumnya dan dengan tidak memenuhi kewajibannya tersebut dapat diminta suatu ganti rugi.
4. Suatu kesalahan perdata terhadap mana suatu ganti kerugian dapat dituntut yang bukan wanprestasi terhadap kontrak, atau wanprestasi atas kewajiban *trust*, ataupun wanprestasi terhadap kewajiban *equity* lainnya.
5. Suatu kerugian yang tidak disebabkan wanprestasi tehadap kontrak, atau lebih tepatnya merupakan suatu perbuatan yang merugikan hak – hak orang yang diciptakan oleh hukum yang tidak tertib dari hubungan kontraktual.
6. Suatu perbuatan atau tidak bebrbuat sesuatu yang secara bertentangan dengan hukum melanggar hak orang lain yang diciptakan oleh hukum, dan karenanya suatu ganti rugi dapat dituntut oleh pihak yang dirugikan.

Ketentuan Perdata lainnya diatur juga dalam Pasal 55 dan 56 UUHC maka pelanggaran Hak Cipta yang menjadi objek sengketa perdata dapat mengenai :

1. Pelanggaran Hak Moral, yaitu pelanggaran dalam hal tanpa persetujuan Pencipta atas ahli warisnya, yang berdasarkan Pasal 55 berupa meniadakan nama Pencipta yang tercantum pada ciptaan itu; mencantumkan nama Pencipta pada Ciptaannya; mengganti atau mengubah judul Ciptaan; dan mengubah isi Ciptaan.
2. Pelanggaran Hak Ekonomi, yaitu pelanggaran karena mengumumkan dan memperbanyak suatu ciptaan tanpa ijin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. (Pasal 56 ayat (1) UUHC)

[18] Kitab Undang – Undang Hukum Perdata

Ketentuan Perdata

Pasal 1365 Kitab Undang – Undang Hukum Perdata yaitu:

"Tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, maka mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk menggantikan kerugian tersebut"

Pasal 55 UUHC menyatakan:

Penyerahan Hak Cipta atas seluruh ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak pencipta atau ahli warisnya untuk meggugat yang tanpa persetujuannya:

a. Meniadakan nama pencipta yang tercantum pada ciptaan itu.
b. Mencantumkan nama pencipta pada ciptaannya;
c. Mengganti atau mengubah judul ciptaan, atau
d. Mengubah isi ciptaan.

Pasal 56 UUHC menyatakan:

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

Ketentuan Pidana

Pasal 72 UUHC menyatakan:

(1) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan penjara masing – masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah)
(2) Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling

lama 5 (lima) tahun dan/atau denda palng banayak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

(3) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu program computer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Dalam aturan diatas menyebutkan bahwa pelanggaran hak cipta dapat dikenai sanksi berupa sanksi perdata maupun pidana, sanksi perdata menyatakan bahwa menurut Pasal 55 dan 56 setiap pemegang hak cipta dan ahli waris dapat meminta ganti rugi terhadap pihak yang melakukan pelanggaran tersebut. Dan jika dilihat kasus diatas pengelola dan pemilik warung internet bertanggung jawab dengan memberikan ganti rugi kepada pihak pencipta mauapun ahli waris. Dan pertanggungjawaban secara pidana mengatakan bahwa pihak yang melakukan pelanggaran dapat dikenai sanksi pidana penjara dan denda sesuai dalam Pasal 72 Undang – Undang Hak Cipta.

Terhadap pelanggaran baik terhadap Hak Moral maupun Hak Ekonomi yang mereka miliki. Hak Moral pencipta *game* agar namanya tetap dicantumkan atau tidak diubah menurut pasal 33 ayat 1 UUHC dilindungi tanpa batas waktu, sedangkan Hak Ekonomi yaitu pencipta mendapatkan keuntungan secara finansial dari penjualan karya game. Pencipta atau ahli warisnya dapat mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran yang dilakukan dan gugatan – gugatan atas pelanggaran Hak Cipta tersebut dapat diajukan kepada Ketua Pengadilan Niaga. Akan tetapi berdasarkan Pasal 66 UUHC, meskipun pemegang Hak Cipta telah mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran Hak Cipta yang terjadi, hal itu tidak menghilangkan hak negara untuk mengajukan tuntutan pidana atau pelanggran Hak Cipta tersebut.

Dalam Pasal 72 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 menentukan bentuk pelanggaran hak cipta sebagai delik undang-undang (*wetdelict*), yakni dengan sengaja dan tanpa hak

mengumumkan, memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin untuk itu dengan sengaja memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang-barang hasil pelanggaran hak cipta dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu program komputer.[19]

Pengadilan yang berwenang menyelesaikan sengketa hak cipta bukan pengadilan negeri melainkan pengadilan niaga. Pengadilan niaga adalah pengadilan khusus yang dibentuk untuk mengadili sengketa-sengketa di bidang perniagaan. Keberadaan pengadilan niaga merupakan bagian dari pengadilan negeri. Pengaturan pengadilan niaga tidak dibentuk dengan undang-undang tersendiri tetapi peraturannya menjadi satu dengan UU No. 04 Tahun 1998 tentang Penetapan Peraturan Pemerintah Pengganti Undang-Undang (PERPU) No. 01 Tahun 1998 tentang perubahan atas Undang-Undang tentang Kepailitan menjadi Undang-Undang. Di dalam UU tersebut ketentuan pengadilan niaga diatur pada Bab Ketiga dari Pasal 280 sampai dengan Pasal 288 dan wewenangnya waktu itu hanya mengadili perkara kepailitan dan penundaan kewajiban pembayaran utang. Untuk melaksanakan ketentuan Undang-Undang tersebut kemudian di bentuk pengadilan niaga yang berada di 5 (lima) pengadilan negeri yaitu di Medan, Jakarta, Semarang, Surabaya dan Makasar. Jumlah pengadilan tersebut sampai sekarang tidak berubah jumlahnya.[20]

Namun pada tahun 2002 peraturan hak cipta mengalami perubahan yang kesekian kalinya, UU No. 6 Tahun 1982 jo UU No. 7 Tahun 1987 jo UU No. 12 Tahun 1997 diganti dengan UU No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Dengan adanya penggantian Undang-Undang tersebut telah membawa dampak baru terhadap penyelesaian sengketa hak cipta,

[19] http://kaskus.us.forum/hobi-games dan komputer /.Sept.11,2011
[20] http://viedkamedia.wordpress.com/peradilan-niaga/.Sept.11,2010

karena sejak berlakunya UU No. 19 Tahun 2002 sengketa hak cipta diajukan ke pengadilan niaga.[21]

Pengadilan niaga sebagai pengadilan khusus dengan petugas hukum yang khusus pula. Hakim yang mengadili perkara hak cipta adalah hakim niaga. Hakim niaga direkrut dari hakim yang telah berpengalaman menyidangkan berbagai perkara di pengadilan negeri, dan telah memperoleh pendidikan khusus di bidang hukum perniagaan serta menguasai masalah di bidang hak cipta.[22]

Gugatan pelanggaran hak cipta di samping penggugat menuntut ganti rugi, penggugat juga dapat menuntut agar pengadilan niaga memerintahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari hasil pelanggaran hak cipta.

Untuk dapat menuntut penyerahan hasil pelanggaran hak cipta bukan pekerjaan yang mudah dilakukan begitu saja, karena sebelum mengajukan gugatan penggugat harus mengetahui lebih dahulu hal-hal sebagai berikut :[23]

1. Sejak kapan tergugat melakukan pelanggaran hak cipta.
2. Kegiatan apa saja yang dilakukan dengan hasil pelanggaran hak cipta.
3. Berapa banyak penghasilan tergugat yang diperoleh dari kegiatan tersebut.

Untuk dapat mengetahui ketiga hal tersebut maka penggugat harus melakukan pelacakan dengan cara terjun ke masyarakat untuk mencari informasi yang akurat tentang kegiatan-kegitan tergugat. Tanpa adanya alat bukti tersebut penggugat akan mengalami kesulitan untuk membuktikan dalil-dalil gugatannya bahwa tergugat pernah melakukan kegiatan-kegiatan yang melanggar hak cipta.

Dalam kasus ini para pengelola warung internet jelas merupakan orang yang paling bertanggung jawab terhadap penyebaran *game* bajakan tersebut, karena mereka adalah aktor

---

[21] *Ibid.,*
[22] Gatot Suparmono, *Op.Cit.,* hlm. 121
[23] *Ibid.,* hlm. 127

yang melakukan pembajakan tersebut, mereka mengetahui pembajakan itu dilarang namun mereka tetap melakukannya demi kepentingan ekonomi semata. Namun si pemilik juga tidak dapat dikatakan tidak bersalah, jika dia mebgetahui bahwa warung internetnya mengkomersilkan barang – barang bajakan, namun dia mendukung ataupun hanya diam saja, maka si pemilik juga dapat dimintai pertanggungjawabannya. Jelas dengan *game* bajakan mereka tidak mengeluarkan sepersen pun uang untuk mendapatkannya dan akan mendapatkan untung yang lebih banyak dalam penjualannya.

B. Tindakan Preventif Terhadap Pelanggaran Kepemilikan Hak Cipta Dalam *Game*

Semakin menjamurnya *game* ini juga diikuti dengan semakin banyaknya tindakan pembajakan, pembajakan ini sangat sulit dihindari dalam dunia piranti lunak seperti *game* ini, karena banyaknya akses agar tindakan pembajakan ini dapat dilakukan. Antara lain dengan men*download* melalui beberapa situs yang ada di internet dan setelah itu meng*copy* ke dalam kepingan *disc* dan di jual ke pembeli dan ada juga dengan cara meng*copy* dan mengkomersilkannya dengan cara menjual jasa penyewaan bermain *game*, hal ini sangat banyak dijumpai di beberapa warung internet yang berada di Daerah Istimewa Yogyakarta.

Lemahnya pengawasan, kurangnya kesadaran hukum, harga *game* asli yang sangat mahal dan gampangnya akses dalam melakukan pembajakan ini menjadi faktor penting terjadinya pembajakan terhadap *game*.[24] Hal ini juga ditambah dengan keterangan dari saudara Aulia Rahman selaku mahasiswa Fakultas Teknologi Informasi Negeri ternama di Yogyakarta dan juga sebagai pengelola Peniti Net. Saudara Aulia menjelaskan bagaimana cara – cara

[24] Tabloid Zinga Games, *prediksi game di awal tahun*, Januari. 2012. Edisi XLVII.

melakukan pembajakan atau pengambilan terhadap *game – game* yang tidak legal tersebut, saudara Aulia menjelaskan sebagai berikut :[25]

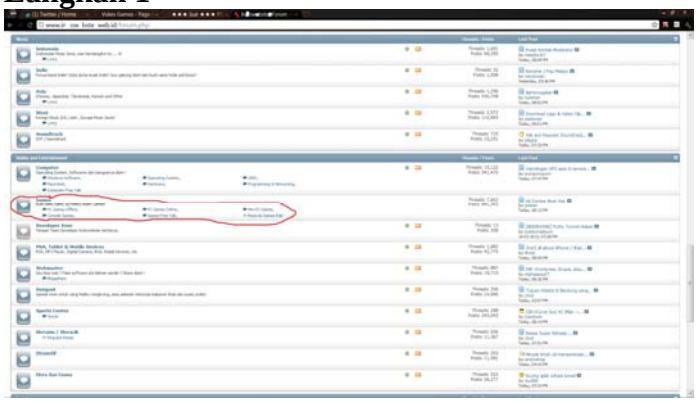
1. Bergabung atau join di forum kaskus (*www.kaskus.us*) atau di indowebster (*www.indowebster.web.id*)
2. Cari sub forum *game* di tiap forum.
3. Cari *thread game* yang di inginkan.
4. Baca dan cari *user* yang mempost *link game* tersebut.
5. Untuk situs lokal, biasanya sang *uploader* membajak dan meng*upload file*nya di indowebster/maknyos. com
6. untuk situs luar,biasanya menggunakan mediafire, enter*upload* atau situs – situs luar yang *resumable* (dapat di *pause* dan *resume*).
7. Pilih katalog dari daftar nama *game* yang ingin di *download*.
8. Setelah itu pilih game yang di inginkan, beserta *crack* yang telah dimodifikasi dalam bentuk *no original*, perlu diketahui inti dari *game* bajakan adalah "*crack*" yang mana dari *game original* tersebut telah dirusak, sehingga dapat di *download* dan dimainkan namun tetap saja ada kelemahannya.
9. Setelah keluar gambar dan tulisan *download*, maka klik *download* dan pilih dimana akan disimpan program *game* tersebut, tergantung selera masing – masing *user*.
10. Setelah pemograman *download* berhasil, maka buka kembali *game* tersebut sesuai dimana folder bersangkutan disimpan, ada orang yang menyimpan di folder D dan tidak sedikit juga yang menyimpan di folder C.
11. Nah, di folder ini maka carilah *software* yang bertuliskan setup atau *install game*, kemudian pilh folder tersebut, dan ikuti petunjuk yang terdapat di dalamnya.
12. Setelah *install game* berhasil, maka kita tidak dapat langsung memainkan *game* tersebut, kita harus ingat bahwa *game* bajakan haru memakai *tools* (alat bantu) dalam pengoperasiannya yang bernama *crack.*
13. Setelah *crack* ketemu, maka pindahkan *crack* tersebut kedalam program *files game* dimana tersimpan.
14. Selamat bermain dan *enjoy your game*.

[25] Wawancara dengan Aulia Rahman, Pengelola Warung Internet Peniti Yogyakarta, 20 Februari 2012

Berikut beberapa langkah – langkah yang disajikan dalam bentuk gambar:

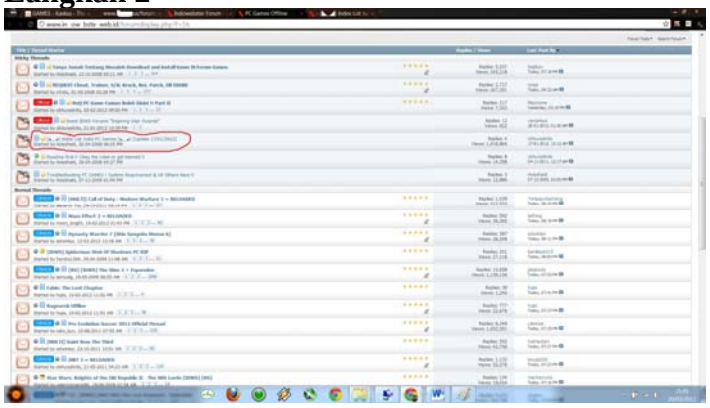
Contoh gambar:

Langkah 1



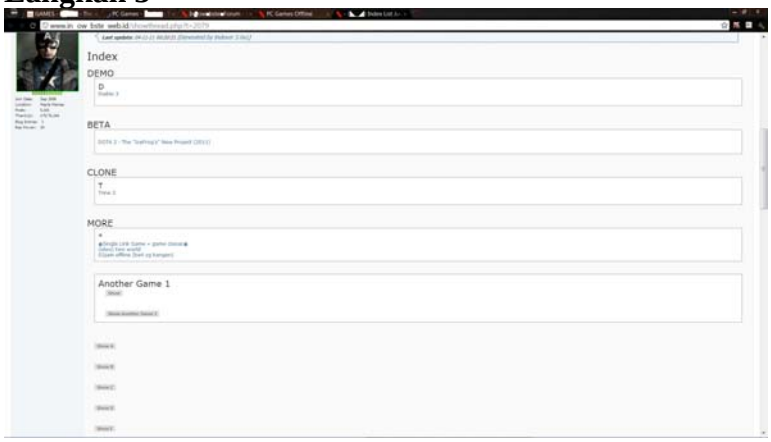
Gambar 3. Masuk kedalam situs forum indowebster, lalu pilih *menu games*.

Langkah 2



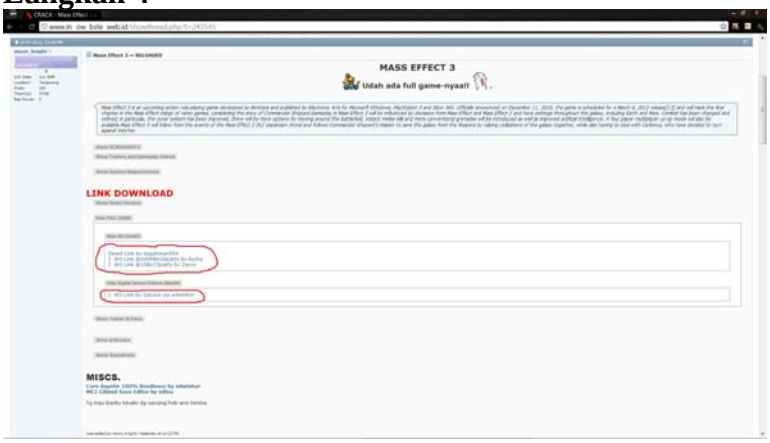
Gambar 4. Setelah masuk *menu games*, maka akan muncul *list games*

Langkah 3



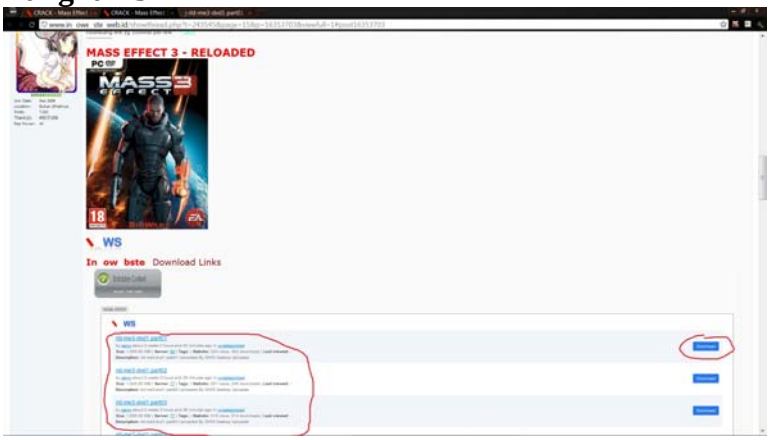
Gambar 5. Setelah memasuki indeks *list game,* maka pilihlah *game*

Langkah 4



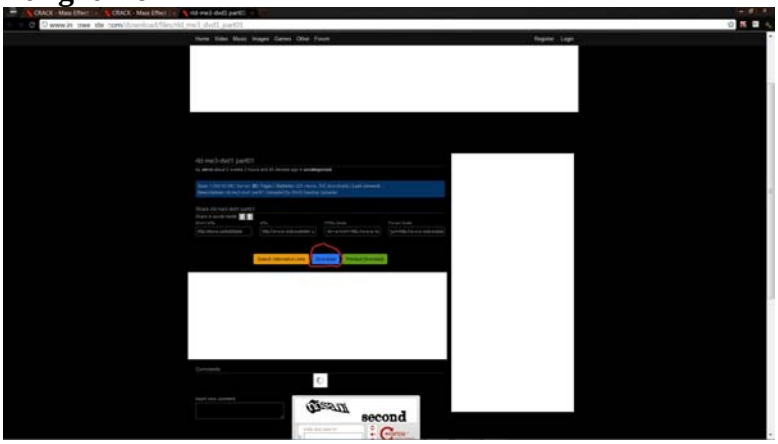
Gambar 6. Maka setelah dipilih *game* yang di inginkan, maka akan memasuki menu baru yang merupakan menu dari *game* yang telah dipilih. Disini, *game* Mass Effect 3 yg dipilih sebagai contoh.

Langkah 5



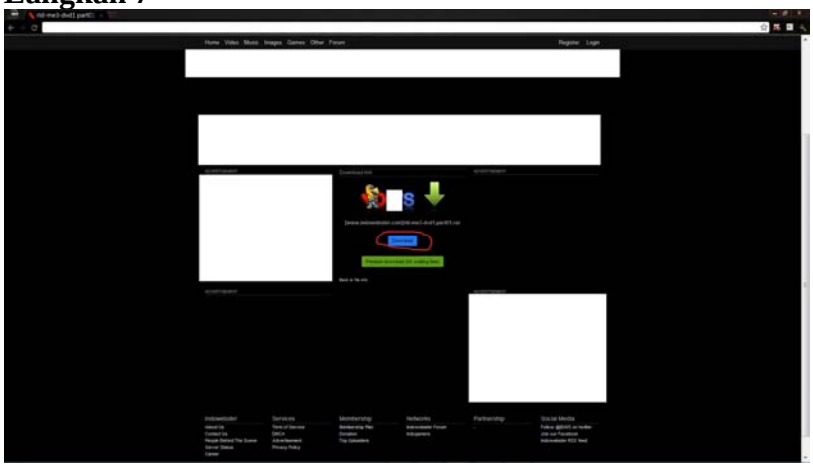
Gambar 7. Setelah memasuki judul *game* yang dipilih, maka pilih *list* judul

Langkah 6



Gambar 8. Pilih *download* setelah memasuki aplikasi pen*download*tan.

Langkah 7



Gambar 9. Setelah itu muncul tulisan *download*, tunggu beberapa detik sampai hitungan mundur detik itu selesai, setelah itu klik *download* dan pilih di folder mana *game* akan dimasukkan ke dalam komputer atau laptop, setelah itu *yes*, maka *download* akan berjalan sampai selesai. Setelah *download game* selesai, maka cari *crack* dari *game* tersebut dan *download*. *Crack* merupakan sebagai alat bantu dalam pengoperasiannya, jika *crack*nya tidak di *download* maka *game* ini tidak bisa di jalankan.

Dari beberapa contoh diatas menggambarkan bahwa tidak terlalu susah melakukan pen*download*tan terhadap *game* yang akan di unduh. Di karenakan jaringan internet yang tanpa batas dan dapat menembus setiap sistem pengamanan (*security system*) di setiap situs – situs yang ada.[26] Yang menjadi permasalahannya disini yaitu karena pencipta atau penerbit *game* tidak memasarkan *game*nya secara *free* atau gratis, dengan memberikan lisensi atau izin kepada beberapa situs sebagai media tempat menjual atau mengkomersilkan *game* yang akan diunduh.[27]

Menurut Pasal 1 huruf 2 UUHC, disebut sebagai pencipta apabila "Seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang dituangkan kedalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi."

[26] Hanson Ward, 2000, Pemasaran Internet., Edisi pertama, Jakarta : Salemba Empat,hlm 56.
[27] http://inet.detik.com/kanal/653/games?it653

Sedangkan pemegang hak cipta menurut pasal 1 huruf 4 adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta atau pihak yang menerima hak tersebut dari pencipta atau pihak lain yang menerima hak tersebut.

Teknologi digital yang telah berkembang demikian pesatnya pada akhir-akhir ini juga menjadikan tersedianya berbagai peralatan berteknologi canggih yang berkemampuan menggandakan suatu produk hak cipta secara akurat, tidak sulit, cepat dan biaya produksi rendah serta tidak padat karya. Bagi seorang pebisnis yang bercita-cita mendaptkan keuntungan besar dalam waktu singkat dengan biaya produki rendah, mudah dan segera mendapat keuntungan besar dan cepat tentunya akan mengambil peluang bisnis yang menjanjikan ini, walaupun berisiko besar melanggar rambu-rambu perundang-undangan yang berlaku.[28]

Kemudian tidak kalah penting juga adalah memberikan pemahaman yang intensif tentang Hak Cipta kepada baik masyarakat untuk menumbuhkan kesadaran masyarakat dan anak didik dan seluruh jajaran penegak hukum. Pemahaman tentang Hak Cipta, penyebar luasannya hendak juga diberikan kepada para pelaku Hak Cipta seperti pencipta industri kreatif, penulis buku, pelukis, pencipta lagu dan musik, pematung, penyanyi, penari, pemusik. Kepada pengguna ciptaan (*end-ussers*) juga perlu disosialisasikan tentang Hak Cipta beserta hak-hak dan kewajiban serta perlindungan hukumnya.[29]

Sebagaimana yang disampaikan Ibu Drs. Ernie Februaria, M.si, ”Pembinaan dan Pendidikan moral konsumen juga menjadi salah satu faktor kenapa tindakan pembajakan tetap marak di pasaran. Ketika pembinaan dan pendidikan moral masyarakat telah dapat dibina, sehingga masyarakat telah sadar dan mengerti betul betapa penting dan

[28] Eddy Damian, *Op.,Cit*, hlm 259
[29] *Ibid.*, hlm 264

berhaganya hak cipta, maka dengan sendirinya barang - barang bajakan yang banyak beredar tersebut tidak akan laku di pasaran karena tidak ada pembelinya. Secara otomatis keberadaan buku-buku bajakan dan berbagai jenis hak cipta lainnya yang di bajak akan lenyap dengan sendirinya.”[30]

Tindakan preventif merupakan bentuk perlindungan yang diberikan kepada pemegang hak cipta sebelum adanya perkara atau sebelum terjadinya suatu pelanggaran terhadap suatu karya cipta. Tindakan yang dapat dilakukan oleh pemegang hak cipta untuk memproteksi agar karya cipta tidak dilanggar oleh pihak lain adalah dengan mendaftarkan karya ciptanya. [31]

Langkah – langkah preventif dalam mengurangi pelanggaran terhadap hak cipta merupakan permasalahan yang kompleks, karena banyak faktor yang harus dibenahi. Tidak hanya pembinaan dan pendidikan moral akan tetapi aparat penegak hukum sebagai ujung tombak penegak hukum juga harus sangat berperan dalam menyelesaikan masalah pembajakan. Penegakan hukum sebagai hal yang menegakkan atau mempertahankan hukum oleh para penegak hukum apabila telah terjadi pelanggaran hukum atau diduga hukum akan atau mungkin dilanggar, secara mudah dapat dikatakan bahwa penegak hukum itu suatu sistem aksi atau sistem proses.[32]

Adanya oknum yang melindungi si pembajak tidak lain adalah aparat penegak hukum sendiri. Perlindungan tidak ditunjukan secara nyata, namun dengan tidak mau tahunya aparat terhadap tindak pembajakan dapat dikatakan aparat ikut melindungi pembajakan. Dan para penjual kaset game bajakan yang banyak terdapat di berbagai tempat penujalan

---

[30] Wawancara dengan Ernie Februaria, Kepala Seksi Humas dan Pemasaran Taman Pintar, 11 Januari 2012

[31] Ridwan Khairandy, *Hukum Kekayaan Intelektual (Hak Cipta dan Paten),* hlm. 107.

[32] Insan Budi Maulana, Ridwan Khairandy, Nurjiihad, *Kapita Selekta Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta, Yayasan Klinik Haki, 2002, hlm. 201

di kota Yogyakarta. Para pihak ini menggunakan jasa pembajakan untuk mendapatkan keuntungan dari game hasil bajakan. Mereka menjual game yang dibajak tersebut di bawah harga aslinya, dengan demikian akan memperoleh keuntungan karena harga kaset bajakan dan asli cukup jauh dan dimana kecendrungan masyarakat kita lebih menyukai harga lebih murah tanpoa memikirkan kualitas dari barang tersebut. Apabila pihak-pihak ini melaporkan pembajakan ini maka tidak akan mempunyai kesempatan untuk memperoleh keuntungan lagi. Sikap diam dan tidak melapor tersebut dianggap sebagai tindakan yang mendukung atau melindungi pelanggaran hak cipta atas pembajakan buku.[33]

Maraknya pembajakan terhadap *game* ini bukan tanpa solusi, pelanggaran ini dapat diminimalisirkan dan bahkan dihilangkan dengan beberapa tindakan preventif. Beberapa tindakan preventif tersebut adalah:[34]

1. Menurunkan harga kaset *game* tersebut. Kita mengetahui alasan yang paling mendasar terjadinya pembajakan terhadap *game* ini adalah dengan sangat mahalnya harga kaset *game* tersebut. Harga perkaset *game* ini bisa mencapai 700 ribu, dan tentu ini sangat mahal untuk sebuah kaset *game*. Dengan situasi perekonomian yang biasa – biasa saja sungguh ini sangat memberatkan. Dengan menurunkan harga kaset *game* tentu akan mengurangi tindakan pembajakan ini. Pembeli pasti akan membeli *game* yang asli yang jauh melebihi kualitas lebih baik daripada membajaknya atau membeli *game* bajakan.
2. Memperkuat sistem pengamanan (*Security system*) di dunia internet. Internet merupakan media tempat dilakukan pembajakan tersebut, sebagai penghubung atau

[33] *Ibid.*,

[34] Wawancara dengan Aulia Rahman, Pengelola Warung Internet Peniti Yogyakarta, 20 Februari 2012

jalan untuk terciptanya pembajakan ini. dengan lemahnya sistem pengamanan di internet tentu akan mudah untuk di tembus oleh para *cracker* yang bertujuan untuk membajak *game* tersebut secara ilegal. Dengan sistem pengamanan yang kuat maka akan mempersulit langkah para pembajak untuk melakukan aksinya tersebut. Namun sistem pengamanan ini harus diperbaharui terus menerus mengingat bahwa teknologi internet merupakan dunia yang sangat dinamis.

3. Melakukan edukasi terhadap masyarakat agar menghargai jerih payah dan hasil karya orang lain. Hal ini perlu dikampanyekan oleh setiap pihak. Masyarakat kita harus dididik sejak kecil dan ditanamkan pengertian bahwa yang namanya mencuri itu ukan hanya mengambil barang berbentuk fisik, namun juga beruupa nonfisik dengan mencuri hasil karya orang lain.
4. Meningkatkan upaya para aparat penegak hukum terhadap tindakan pembajakan ini. dengan adanya sikap aparat yang tegas dan peduli maka pembajakan dapat dikurangi. Bertindaknya aparat sesuai dengan hukum yang berlaku maka akan mengurangi pelanggaran ini.
5. Adanya aturan dan sanksi yang tegas terhadap tindakan pelanggaran ini. dengan adanya aturan dan sanksi yang tegas akan membuat para pelaku akan memikirkan kembali tindakan yang akan dilakukan. Mereka akan berpikir berulang kali sebelum melakukannya karena adanya sanksi yang tegas yang menunggu.
6. Adanya sosialisai hukum dari pemilik warung internet itu sendiri. Sosialisasi hukum yang dimaksud disini adalah para pemilik warung internet ikut membantu pemerintah maupun aparat penegak hukum dalam memberikan pemberitahuan terhadap hukum. Pemberitahuan ini dapat dilakuakn dengan cara menempalkan selembaran atau

pemberitahuan tentang dilarangnya melakukan pembajakan serta adanya aturan dan sanksi yang tegas dalam selebaran tersebut. Dan adanya himbauan bahwa tindakan tersebut tidak benar dan adanya ajakan untuk melakukan tindakan yang tidak merugikan orang lain.

Dapat dikatakan bahwa untuk memecahkan masalah pelanggaran hak cipta yang dihadapi oleh negara Indonesia yang utama adalah meningkatkan kesadaran hukumnya. Selama masyarakat belum memahami UU Hak Cipta pembajakan dan pelanggaran-pelanggaran hak cipta lainnya akan mengalami kesulitan untuk ditanggulangi dan kuantitasnya akan cenderung bertambah. Penyuluhan hukum melalui media masa surat kabar, elektronik dan ceramah langsung kepada masyarakat perlu perhatian dan ditinggkatkan kegiatannya yang akan membuat berkurangnya tindakan pembajakan ini.

BAB IV

PENUTUP

A. Kesimpulan

Tanggung Jawab hukum terhadap pelanggaran hak cipta dan tindakan preventif untuk mengurangi pelanggaran hak cipta terhadap game berupa pembajakan dilihat dari sudut pandang Undang – Undang Hak Cipta, maka dapat diambil beberapa kesimpulan, di antaranya sebagai berikut:

1. Tanggung Jawab pengelola warung internet terhadap *Game* yang dikomersialisasikan dapat berupa pertanggungjawaban secara perdata maupun pidana. Pertanggungjawaban secara perdata sesuai dalam pasal 55 dan 56 UUHC yaitu bahwa pencipta atau ahli warisnya dapat meminta ganti rugi terhadap pihak yang melakukan. Sedangkan pertanggungjawaban secara pidana sesuai dalam pasal 72 ayat (3) UUHC bahwa adanya ancaman pidana penjara paling lama 5 tahun dan denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah) kepada pihak yang terbukti melakukan pelanggaran tersebut, karena telah merugikan pemegang hak cipta tersebut baik secara hak moral *(morality right*) maupun hak ekonomi (*economy right*). Pengelola warung internet bertanggung jawab penuh dalam tindakan pembajakan tersebut, karena mereka mengetahui bahkan melakukan tindakan pembajakan itu sendiri demi mendapatkan keuntungan secara ekonomi. Dan menurut Undang – Undang No 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta mengatakan setiap pelanggaran terhadap hak cipta maka akan ditindak tegas sesuai dengan aturan yang berlaku.

2. Tindakan preventif yang dilakukan untuk meminimalisir ataupun mencegah pelanggaran terhadap hak cipta yaitu dapat dilakukan dengan berbagai cara diantaranya yang pertama dengan mendaftarkan hak cipta tersebut untuk melindungi karya cipta yang bersangkutan. Yang kedua dengan memberikan pengetahuan hukum terhadap masyarakat tentang pentingnya menghargai karya cipta orang lain. Yang ketiga dengan adanya kebijakan dari penerbit untung mengurangi harga dari penjualan *game* tersebut, karena salah satu faktor pembajakan itu terjadi karena harga *game* yang sangat mahal. Yang keempat adanya bantuan dari masyarakat (pemilik warung internet) untuk mensosialisaikan hukm hak cipta tersebut. Yang kelima dengan adanya bantuan aparat penegak hukum untuk bertindak lebih tegas dan adil dalam memberantas pembajakan tersebut. Yang keenam dengan memperkuat system pertahanan (security system) di setiap situs – situs tersebut, karena jalur internet merupakan salah satu jalur untuk melakukan pembajakan terhadap *game* tersebut dan yang terakhir dengan adanya sanksi yang tegas terhadap para pelaku pelanggaran pembajakan agar terciptanya efek jera dan pelaku akan berpikir berulang kali bila ingin melakukan pelanggaran tersebut.

B. Saran

Berdasarkan hasil penilitian dan studi pustaka yang dilakukan, ada beberapa saran yang dapat dipaparkan oleh penulis dengan harapan dapat memberikan kontribusi agar penegakan dan perlindungan hukum Hak Cipta game dapat lebih optimal :

1. Pembajakan game yang terjadi di beberapa warung internet di Kota Yogyakarta mengindikasikan bahwa faktor-faktor penegakkan hukum masih belum saling berkorelasi dan menunjang satu sama lainnya. Untuk itu dibutuhkan juga peran pemerintah dalam hal ini adalah Pemerintah Pusat dan Pemerintah Provinsi Daerah Istimewa Yoyakarta untuk

dapat memberikan pendidikan hukum bagi masyarakat agar mengerti kenapa hak cipta tersebut harus dilindungi. Banyak metode yang dapat digunakan supaya masyarakat dapat mengerti dan memahami arti penting dari sebuah karya cipta, diantaranya melalui selebaran, media massa, media elektronik, atau bahkan dengan terjun langsung memberikan ceramah ke masyarakat. Pemerintah juga dapat memanfaatkan ormas-ormas, LSM, dan mahasiswa sebagai salah satu media kampanye penegakan hak cipta.

2. Pembajakan merupakan perilaku amoral yang menyebabkan kerugian bagi banyak pihak, untuk itu dibutuhkan pengawasan dan perlindugan terhadap buku dari pembajakan. Agar fungsi pengawasan dan perlindungan tersebut dapat optimal, diharapkan setiap daerah memiliki lembaga atau badan yang memiliki wewenang untuk mengawasi, mengontrol dan menyelesaikan sengketa pelanggaran hak cipta, seperti salah satu contohnya adalah Badan Penyelesaian Sengketa konsumen.
3. Sebagai sebuah regulasi Undang-Undang Hak Cipta idealnya diharapkan mampu memberikan perlindungan dari perbuatan yang melanggar hak cipta contohnya pembajakan. Namun, Undang-Undang juga adalah sebuah produk politik yang dibuat oleh Lembaga Legislatif, sehingga sebagai sebuah produk politik Undang-Undang dapat diamandemen atau dilakukan perubahan. Oleh karena itu ke depan menurut penulis Undang-Undang Hak Cipta dapat di amandemen agar memberikan pengaturan yang lebih rinci dan jelas terkait pembajakan hak cipta. Salah satu contoh misalnya dengan menambah pasal-pasal mengenai badan yang berwenang untuk melakukan fungsi kontrol, pengawasan dan penyelesaian terhadap pembajakan industri kreatif.

DAFTAR PUSTAKA

Abdulkadir Muhamad,2001, *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual* , Bandung: Citra Aditya Bakti.

Achmad Zen Umar, Purba, 2005, *Hak Kekayaan Intelektual Pasca TRIPs*, Bandung: Alumni.

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

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

Budi Agus Riswandi, *Hak Cipta Di Internet Aspek Hukum Dan Permasalahannya Di Indonesia*, FH UII Press, Yogyakarta, 2009.

Djaja Ermansyah, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, 2009.

Eddy Damian, Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, Alumni, Bandung, Cetakan kedua, 2002.

Edmon Makarim, 2003, *Kompilasi Hukum Telematika,* Jakarta : Raja Grafindo Persada,.

Hanson Ward, 2000, Pemasaran Internet., Edisi pertama, Jakarta : Salemba Empat,hlm 56.

Insan Budi Maulana, Ridwan Khairandy, Nurjiihad, *Kapita Selekta Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta, Yayasan Klinik Haki, 2002.

Konvensi Roma 1961, *The International Convention for the Protection of Performers, Produsers of Phonograms and Broadcasting Organizations*, ditetapkan pada tanggal 26 Oktober 1961 di Roma.

Lexi. J. Moleong, *Metedologi Penelitian Kualitatif, Bandung* : PT. Remaja Posdakarya, 1990.

Observasi dan Penelitian Lapangan oleh Penulis., Yogyakarta 15 Februari 2012.

Penjelasan Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002.

Perdata Perlindungan Hak Milik Intelektual, Semarang: Pascsasarjana Program Studi Undip, 1993.

Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensinya di Indonesia,* Alumni, Bandung, 2003

Ridwan Khairandy, *Hukum Kekayaan Intelektual (Hak Cipta dan Paten).*

Roni Hanitijo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum,* Jakarta, Cet IV, Ghalia Indonesia,1990.

Richard Burton Simatupang, *Aspek Hukum Dalam Bisnis*, Rineka Cipta, Jakarta:1996.

Rina Antasari, *Tindak Pidana Korupsi dan Penegakan Hukum,* Gama Media, Yogyakarta, 2006.

Suminar Sri Ratna, 2006, *Alternatif Penyelesaian Sengketa Antara Dokter Dengan Pasien Dalam Malpraktek,* Syiar Madani Jurnal Ilmu Hukum, Vol VIII No 3.

Soerjono Soekanto,*Faktor-Faktor Yang Mempengaruhi Penegakan Hukum,* Jakarta, Rajawali Press, 1983.

Satjipto Raharjo, *Penegakan Hukum Suatu Tinjauan Sosiologis,* Genta Publishing, Yogyakarta, 2009.

Sentosa Sembiring, *Prosedur Dan Tata Cara Memperoleh Hak Kekayaan Intelektual Di Bidang Hak Cipta Dan Merek Sebagaimana di Kutip dari Sri redjeki Hartono,* Aspek Hukum

Tim Lindsey, 2002, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Bandung: Alumni

Tabloid INTISARI, *perlakuan yang bijak terhadap invasi teknologi internet*,Oktober. 2010.

Tabloid HOTGAME, *Nasib Game Offline Di Tahun 2011,* Januari. 2011. Edisi XLVII.

Kitab Undang – Undang Hukum Perdata

Undang–Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Undang-Undang Hak Cipta 1982 jo *Undang-Undang Hak Cipta* 1987 jo UUHC 1997.

Wawancara dengan Ernie Februaria, Kepala Seksi Humas dan Pemasaran Taman Pintar, 11 Januari 2012

Wawancara dengan Gusri Hermawan, Pengelola Warung Internet Afro, Timoho, Yogyakarta, 17 Februari 2012

Tabloid Zinga Games, *prediksi game di awal tahun*, Januari. 2012. Edisi XLVII.

Tim Whisett, *The Dictionary of Music Business Terms,* (PRIMEDIA Intertec Publishing Corp., 1998),

Muhammad Firmansyah, *Tata Cara Mengurus HAKI*, Jakarta : visimedia, 2008.

Hanson Ward, 2000, *Pemasaran Internet*., Edisi pertama, Jakarta : Salemba Empat.

Gatot Suparmono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, Ctk. Pertama, Rineka Cipta, Jakarta, 2010.

Wawancara dengan Agung Putra, Pengelola Warung Internet *Spyder* Yogyakarta, 16 Februari 2012

Observasi dan penelitian Lapangan oleh Penulis., Yogyakarta 10 Januari 2012.

Syuhada Dermawan Arifin, *invasi permainan digital*, Jakarta, Gramedia group, 2010.

Wawancara dengan Agung Putra, Pengelola Warung Internet *Spyder* Yogyakarta, 16 Februari 2012.

Wawancara dengan Aulia Rahman, Pengelola Warung Internet Peniti Yogyakarta, 20 Februari 2012

Wawancara dengan Aulia Rahman, Pengelola Warung Internet Peniti Yogyakarta, 20 Februari 2012

Sumber Internet

http://www.gamer/detikInet 'Negeri Sejuta Gamer' Lahirkan Berapa Juta Game

http://www.ligagames.com/sejarah-perkembangan-games-online-di-indonesia

http://buletinlitbang.dephan.go.id/index.asp?vnomor=14&mnorutisi=9, Mar. 10, 2010.

http://id.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Hak_cipta, Mar. 10, 2010.

http://arisastia.blogspot.com/2011/03/perolehan-hak-cipta.html

http://id.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Hak_cipta. Jun. 03, 2010.

http://id.wikipedia.org/wiki/Wikipedia:Lisensi_Hak Cipta. Feb, 22, 2012

http://herususetyo.multiply.com/journal/item/9, Jun. 03, 2010.

http://www.eramuslim.com/konsultasi/fikih-kontemporer/hukum-barang-bajakan.htm,Juni. 03, 2010.

http://banjani.wordpress.com/2010/03/06/peran-advokat-dalam-penegakan-hukum/Sept.11, 2010

http://www.edu-games.com

http://id.wikipedia.org/wiki/Komputer

http://id.wikipedia.org/wiki/Warung_Internet

http://kaskus.us.forum/hobi-games dan komputer /.Sept.11,2011

http://viedkamedia.wordpress.com/peradilan-niaga/.Sept.11,2010

http://www.nyit-nyit.net/topic/96132-manfaat-game-online

PRESIDEN
REPUBLIK INDONESIA

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 19 TAHUN 2002

TENTANG
HAK CIPTA

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA

Menimbang: a. bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki keanekaragaman etnik/suku bangsa dan budaya serta kekayaan di bidang seni dan sastra dengan pengembangan-pengembangannya yang memerlukan perlindungan Hak Cipta terhadap kekayaan intelektual yang lahir dari keanekaragaman tersebut;

b. bahwa Indonesia telah menjadi anggota berbagai konvensi/perjanjian internasional di bidang hak kekayaan intelektual pada umumnya dan Hak Cipta pada khususnya yang memerlukan pengejawantahan lebih lanjut dalam sistem hukum nasionalnya;

c. bahwa perkembangan di bidang perdagangan, industri, dan investasi telah sedemikian pesat sehingga memerlukan peningkatan perlindungan bagi Pencipta dan Pemilik Hak Terkait dengan tetap memperhatikan kepentingan masyarakat luas;

d. bahwa dengan memperhatikan pengalaman dalam melaksanakan Undang-undang Hak Cipta yang ada, dipandang perlu untuk menetapkan Undang-undang Hak Cipta yang baru menggantikan Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1987 dan terakhir diubah dengan Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997;

e. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana tersebut dalam huruf a, huruf b, huruf c, dan huruf d, dibutuhkan Undang-undang tentang Hak Cipta.

Mengingat: 1. Pasal 5 ayat (1), Pasal 20 ayat (1), Pasal 28 C ayat (1), dan Pasal 33 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;

2. Undang-undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing the World Trade Organization* (Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia), (Lembaran Negara Tahun 1994 Nomor 57, Tambahan Lembaran Negara Nomor 3564).

Dengan Persetujuan

DEWAN PERWAKILAN RAKYAT REPUBLIK INDONESIA

MEMUTUSKAN:

Menetapkan: UNDANG-UNDANG TENTANG HAK CIPTA

BAB I
KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Undang-undang ini yang dimaksud dengan:

1. 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.
2. 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.
3. Ciptaan adalah hasil setiap karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.
4. 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.
5. Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu Ciptaan dengan menggunakan alat apa pun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu Ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.
6. Perbanyakan adalah penambahan jumlah sesuatu Ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer.
7. Potret adalah gambar dari wajah orang yang digambarkan, baik bersama bagian tubuh lainnya ataupun tidak, yang diciptakan dengan cara dan alat apa pun.
8. Program Komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.
9. Hak Terkait 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 siarannya.
10. Pelaku adalah aktor, penyanyi, pemusik, penari, atau mereka yang menampilkan, memperagakan, mempertunjukkan, menyanyikan, menyampaikan, mendeklamasikan, atau memainkan suatu karya musik, drama, tari, sastra, *folklor*, atau karya seni lainnya.

11. Produser Rekaman Suara adalah orang atau badan hukum yang pertama kali merekam dan memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan perekaman suara atau perekaman bunyi, baik perekaman dari suatu pertunjukan maupun perekaman suara atau perekaman bunyi lainnya.
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.
13. Permohonan adalah Permohonan pendaftaran Ciptaan yang diajukan oleh pemohon kepada Direktorat Jenderal.
14. Lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu.
15. Kuasa adalah konsultan Hak Kekayaan Intelektual sebagaimana diatur dalam ketentuan Undang-undang ini.
16. Menteri adalah Menteri yang membawahkan departemen yang salah satu lingkup tugas dan tanggung jawabnya meliputi pembinaan di bidang Hak Kekayaan Intelektual, termasuk Hak Cipta.
17. Direktorat Jenderal adalah Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual yang berada di bawah departemen yang dipimpin oleh Menteri.

BAB II
LINGKUP HAK CIPTA

Bagian Pertama
Fungsi dan Sifat Hak Cipta

Pasal 2

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

(2) Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan Program Komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan Ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.

Pasal 3

(1) Hak Cipta dianggap sebagai benda bergerak.

(2) Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian karena
   a. Pewarisan;
   b. Hibah;
   c. Wasiat;
   d. Perjanjian tertulis; atau
   e. Sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.

Pasal 4

(1) Hak Cipta yang dimiliki oleh Pencipta, yang setelah Penciptanya meninggal dunia, menjadi milik ahli warisnya atau milik penerima wasiat, dan Hak Cipta tersebut tidak dapat disita, kecuali jika hak itu diperoleh secara melawan hukum.

(2) Hak Cipta yang tidak atau belum diumumkan yang setelah Penciptanya meninggal dunia, menjadi milik ahli warisnya atau milik penerima wasiat, dan Hak Cipta tersebut tidak dapat disita, kecuali jika hak itu diperoleh secara melawan hukum.

Bagian Kedua
Pencipta

Pasal 5

(1) Kecuali terbukti sebaliknya, yang dianggap sebagai Pencipta adalah:
   a. orang yang namanya terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan pada Direktorat Jenderal; atau
   b. orang yang namanya disebut dalam Ciptaan atau diumumkan sebagai Pencipta pada suatu Ciptaan.

(2) Kecuali terbukti sebaliknya, pada ceramah yang tidak menggunakan bahan tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa Penciptanya, orang yang berceramah dianggap sebagai Pencipta ceramah tersebut.

Pasal 6

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

Pasal 7

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

Pasal 8

(1) Jika suatu Ciptaan dibuat dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaannya, Pemegang Hak Cipta adalah pihak yang untuk dan dalam dinasnya Ciptaan itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian lain antara kedua pihak dengan tidak mengurangi hak Pencipta apabila penggunaan Ciptaan itu diperluas sampai ke luar hubungan dinas.

(2) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berlaku pula bagi Ciptaan yang dibuat pihak lain berdasarkan pesanan yang dilakukan dalam hubungan dinas.

(3) Jika suatu Ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, pihak yang membuat karya cipta itu dianggap sebagai Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak.

Pasal 9

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

Bagian Ketiga
Hak Cipta atas Ciptaan yang Penciptanya Tidak Diketahui

Pasal 10

(1) Negara memegang Hak Cipta atas karya peninggalan prasejarah, sejarah, dan benda budaya nasional lainnya.

(2) Negara memegang Hak Cipta atas *folklor* dan hasil kebudayaan rakyat yang menjadi milik bersama, seperti cerita, hikayat, dongeng, legenda, babad, lagu, kerajinan tangan, koreografi, tarian, kaligrafi, dan karya seni lainnya.

(3) Untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaan tersebut pada ayat (2), orang yang bukan warga negara Indonesia harus terlebih dahulu mendapat izin dari instansi yang terkait dalam masalah tersebut.

(4) Ketentuan lebih lanjut mengenai Hak Cipta yang dipegang oleh Negara sebagaimana dimaksud dalam Pasal ini, diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Pasal 11

(1) Jika suatu Ciptaan tidak diketahui Penciptanya dan Ciptaan itu belum diterbitkan, Negara memegang Hak Cipta atas Ciptaan tersebut untuk kepentingan Penciptanya.

(2) Jika suatu Ciptaan telah diterbitkan tetapi tidak diketahui Penciptanya atau pada Ciptaan tersebut hanya tertera nama samaran Penciptanya, penerbit memegang Hak Cipta atas Ciptaan tersebut untuk kepentingan Penciptanya.

(3) Jika suatu Ciptaan telah diterbitkan tetapi tidak diketahui Penciptanya dan/atau penerbitnya, Negara memegang Hak Cipta atas Ciptaan tersebut untuk kepentingan Penciptanya.

Bagian Keempat
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 seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
   g. arsitektur;
   h. peta;
   i. seni batik;
   j. fotografi;
   k. sinematografi;
   l. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, *database*, dan karya lain dari hasil 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 Perbanyakan 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.

Bagian Kelima
Pembatasan Hak Cipta

Pasal 14

Tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta:

a. Pengumuman dan/atau Perbanyakan lambang Negara dan lagu kebangsaan menurut sifatnya yang asli;
b. Pengumuman dan/atau Perbanyakan segala sesuatu yang diumumkan dan/atau diperbanyak oleh atau atas nama Pemerintah, kecuali apabila Hak Cipta itu dinyatakan dilindungi, baik dengan peraturan perundang-undangan maupun dengan pernyataan pada Ciptaan itu sendiri atau ketika Ciptaan itu diumumkan dan/atau diperbanyak; atau
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.

Pasal 15

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

a. penggunaan Ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta;
b. pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan pembelaan di dalam atau di luar Pengadilan;
c. pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan:
   (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. Perbanyakan suatu Ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dalam huruf braille guna keperluan para tunanetra, kecuali jika Perbanyakan itu bersifat komersial;
e. Perbanyakan suatu Ciptaan selain Program Komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apa pun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktivitasnya;
f. perubahan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis atas karya arsitektur, seperti Ciptaan bangunan;
g. pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

Pasal 16

(1) Untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, serta kegiatan penelitian dan pengembangan, terhadap Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra, Menteri setelah mendengar pertimbangan Dewan Hak Cipta dapat:
   a. mewajibkan Pemegang Hak Cipta untuk melaksanakan sendiri penerjemahan dan/atau Perbanyakan Ciptaan tersebut di wilayah Negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan;
   b. mewajibkan Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk menerjemahkan dan/atau memperbanyak Ciptaan tersebut di wilayah Negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan dalam hal Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan tidak melaksanakan sendiri atau melaksanakan sendiri kewajiban sebagaimana dimaksud dalam huruf a;
   c. menunjuk pihak lain untuk melakukan penerjemahan dan/atau Perbanyakan Ciptaan tersebut dalam hal Pemegang Hak Cipta tidak melaksanakan kewajiban sebagaimana dimaksud dalam huruf b.

(2) Kewajiban untuk menerjemahkan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dilaksanakan setelah lewat jangka waktu 3 (tiga) tahun sejak diterbitkannya Ciptaan di bidang ilmu pengetahuan dan sastra selama karya tersebut belum pernah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.

(3) Kewajiban untuk memperbanyak sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dilaksanakan setelah lewat jangka waktu:
   a. 3 (tiga) tahun sejak diterbitkannya buku di bidang matematika dan ilmu pengetahuan alam dan buku itu belum pernah diperbanyak di wilayah Negara Republik Indonesia;
   b. 5 (lima) tahun sejak diterbitkannya buku di bidang ilmu sosial dan buku itu belum pernah diperbanyak di wilayah Negara Republik Indonesia;
   c. 7 (tujuh) tahun sejak diumumkannya buku di bidang seni dan sastra dan buku itu belum pernah diperbanyak di wilayah Negara Republik Indonesia.

(4) Penerjemahan atau Perbanyakan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) hanya dapat digunakan untuk pemakaian di dalam wilayah Negara Republik Indonesia dan tidak untuk diekspor ke wilayah Negara lain.

(5) Pelaksanaan ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b dan huruf c disertai pemberian imbalan yang besarnya ditetapkan dengan Keputusan Presiden.

(6) Ketentuan tentang tata cara pengajuan Permohonan untuk menerjemahkan dan/atau memperbanyak sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan Keputusan Presiden.

Pasal 17

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.

Pasal 18

(1) Pengumuman suatu Ciptaan yang diselenggarakan oleh Pemerintah untuk kepentingan nasional melalui radio, televisi dan/atau sarana lain dapat dilakukan dengan tidak meminta izin kepada Pemegang Hak Cipta dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pemegang Hak Cipta, dan kepada Pemegang Hak Cipta diberikan imbalan yang layak.

(2) Lembaga Penyiaran yang mengumumkan Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berwenang mengabadikan Ciptaan itu semata-mata untuk Lembaga Penyiaran itu sendiri dengan ketentuan bahwa untuk penyiaran selanjutnya, Lembaga Penyiaran tersebut harus memberikan imbalan yang layak kepada Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan.

Bagian Keenam
Hak Cipta atas Potret

Pasal 19

(1) Untuk memperbanyak atau mengumumkan Ciptaannya, Pemegang Hak Cipta atas Potret seseorang harus terlebih dahulu mendapatkan izin dari orang yang dipotret, atau izin ahli warisnya dalam jangka waktu 10 (sepuluh) tahun setelah orang yang dipotret meninggal dunia.

(2) Jika suatu Potret memuat gambar 2 (dua) orang atau lebih, untuk Perbanyakan atau Pengumuman setiap orang yang dipotret, apabila Pengumuman atau Perbanyakan itu memuat juga orang lain dalam potret itu, Pemegang Hak Cipta harus terlebih dahulu mendapatkan izin dari setiap orang dalam Potret itu, atau izin ahli waris masing-masing dalam jangka waktu 10 (sepuluh) tahun setelah yang dipotret meninggal dunia.

(3) Ketentuan dalam pasal ini hanya berlaku terhadap Potret yang dibuat:
   a. atas permintaan sendiri dari orang yang dipotret;
   b. atas permintaan yang dilakukan atas nama orang yang dipotret; atau
   c. untuk kepentingan orang yang dipotret.

Pasal 20

Pemegang Hak Cipta atas Potret tidak boleh mengumumkan potret yang dibuat:
a. tanpa persetujuan dari orang yang dipotret;
b. tanpa persetujuan orang lain atas nama yang dipotret; atau
c. tidak untuk kepentingan yang dipotret,

apabila Pengumuman itu bertentangan dengan kepentingan yang wajar dari orang yang dipotret, atau dari salah seorang ahli warisnya apabila orang yang dipotret sudah meninggal dunia.

Pasal 21

Tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta, pemotretan untuk diumumkan atas seorang Pelaku atau lebih dalam suatu pertunjukan umum walaupun yang bersifat komersial, kecuali dinyatakan lain oleh orang yang berkepentingan.

Pasal 22

Untuk kepentingan keamanan umum dan/atau untuk keperluan proses peradilan pidana, Potret seseorang dalam keadaan bagaimanapun juga dapat diperbanyak dan diumumkan oleh instansi yang berwenang.

Pasal 23

Kecuali terdapat persetujuan lain antara Pemegang Hak Cipta dan pemilik Ciptaan fotografi, seni lukis, gambar, arsitektur, seni pahat dan/atau hasil seni lain, pemilik berhak tanpa persetujuan Pemegang Hak Cipta untuk mempertunjukkan Ciptaan di dalam suatu pameran untuk umum atau memperbanyaknya dalam satu katalog tanpa mengurangi ketentuan Pasal 19 dan Pasal 20 apabila hasil karya seni tersebut berupa Potret.

Bagian Ketujuh
Hak Moral

Pasal 24

(1) Pencipta atau ahli warisnya berhak menuntut Pemegang Hak Cipta supaya nama Pencipta tetap dicantumkan dalam Ciptaannya.

(2) Suatu Ciptaan tidak boleh diubah walaupun Hak Ciptanya telah diserahkan kepada pihak lain, kecuali dengan persetujuan Pencipta atau dengan persetujuan ahli warisnya dalam hal Pencipta telah meninggal dunia.

(3) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) berlaku juga terhadap perubahan judul dan anak judul Ciptaan, pencantuman dan perubahan nama atau nama samaran Pencipta.

(4) Pencipta tetap berhak mengadakan perubahan pada Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat.

Pasal 25

(1) Informasi elektronik tentang informasi manajemen hak Pencipta tidak boleh ditiadakan atau diubah.

(2) Ketentuan lebih lanjut sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Pasal 26

(1) Hak Cipta atas suatu Ciptaan tetap berada di tangan Pencipta selama kepada pembeli Ciptaan itu tidak diserahkan seluruh Hak Cipta dari Pencipta itu.

(2) Hak Cipta yang dijual untuk seluruh atau sebagian tidak dapat dijual untuk kedua kalinya oleh penjual yang sama.

(3) Dalam hal timbul sengketa antara beberapa pembeli Hak Cipta yang sama atas suatu Ciptaan, perlindungan diberikan kepada pembeli yang lebih dahulu memperoleh Hak Cipta itu.

Bagian Kedelapan
Sarana Kontrol Teknologi

Pasal 27

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

Pasal 28

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

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

BAB III
MASA BERLAKU HAK CIPTA

Pasal 29

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

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

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

Pasal 30

(1) Hak Cipta atas Ciptaan:
   a. Program Komputer;
   b. sinematografi;
   c. fotografi;
   d. *database;* dan
   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.

Pasal 31

(1) Hak Cipta atas Ciptaan yang dipegang atau dilaksanakan oleh Negara berdasarkan:
   a. Pasal 10 ayat (2) berlaku tanpa batas waktu;
   b. Pasal 11 ayat (1) dan ayat (3) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali diketahui umum.

(2) Hak Cipta atas Ciptaan yang dilaksanakan oleh penerbit berdasarkan Pasal 11 ayat (2) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali diterbitkan.

Pasal 32

(1) Jangka waktu berlakunya Hak Cipta atas Ciptaan yang diumumkan bagian demi bagian dihitung mulai tanggal Pengumuman bagian yang terakhir.

(2) Dalam menentukan jangka waktu berlakunya Hak Cipta atas Ciptaan yang terdiri atas 2 (dua) jilid atau lebih, demikian pula ikhtisar dan berita yang diumumkan secara berkala dan tidak bersamaan waktunya, setiap jilid atau ikhtisar dan berita itu masing-masing dianggap sebagai Ciptaan tersendiri.

Pasal 33

Jangka waktu perlindungan bagi hak Pencipta sebagaimana dimaksud dalam:

a. Pasal 24 ayat (1) berlaku tanpa batas waktu;
b. Pasal 24 ayat (2) dan ayat (3) berlaku selama berlangsungnya jangka waktu Hak Cipta atas Ciptaan yang bersangkutan, kecuali untuk pencantuman dan perubahan nama atau nama samaran Penciptanya.

Pasal 34

Tanpa mengurangi hak Pencipta atas jangka waktu perlindungan Hak Cipta yang dihitung sejak lahirnya suatu Ciptaan, penghitungan jangka waktu perlindungan bagi Ciptaan yang dilindungi:

a. selama 50 (lima puluh) tahun;
b. selama hidup Pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia

dimulai sejak 1 Januari untuk tahun berikutnya setelah Ciptaan tersebut diumumkan, diketahui oleh umum, diterbitkan, atau setelah Pencipta meninggal dunia.

BAB IV
PENDAFTARAN CIPTAAN

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 pada ayat (1) tidak merupakan kewajiban untuk mendapatkan Hak Cipta.

Pasal 36

Pendaftaran Ciptaan dalam Daftar Umum Ciptaan tidak mengandung arti sebagai pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan yang didaftar.

Pasal 37

(1) Pendaftaran Ciptaan dalam Daftar Umum Ciptaan dilakukan atas Permohonan yang diajukan oleh Pencipta atau oleh Pemegang Hak Cipta atau Kuasa.

(2) Permohonan diajukan kepada Direktorat Jenderal dengan surat rangkap 2 (dua) yang ditulis dalam bahasa Indonesia dan disertai contoh Ciptaan atau penggantinya dengan dikenai biaya.

(3) Terhadap Permohonan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Direktorat Jenderal akan memberikan keputusan paling lama 9 (sembilan) bulan terhitung sejak tanggal diterimanya Permohonan secara lengkap.

(4) Kuasa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) adalah konsultan yang terdaftar pada Direktorat Jenderal.

(5) Ketentuan mengenai syarat-syarat dan tata cara untuk dapat diangkat dan terdaftar sebagai konsultan sebagaimana dimaksud pada ayat (4) diatur lebih lanjut dalam Peraturan Pemerintah.

(6) Ketentuan lebih lanjut tentang syarat dan tata cara Permohonan ditetapkan dengan Keputusan Presiden.

Pasal 38

Dalam hal Permohonan diajukan oleh lebih dari seorang atau suatu badan hukum yang secara bersama-sama berhak atas suatu Ciptaan, Permohonan tersebut dilampiri salinan resmi akta atau keterangan tertulis yang membuktikan hak tersebut.

Pasal 39

Dalam Daftar Umum Ciptaan dimuat, antara lain:
a. nama Pencipta dan Pemegang Hak Cipta;
b. tanggal penerimaan surat Permohonan;
c. tanggal lengkapnya persyaratan menurut Pasal 37; dan
d. nomor pendaftaran Ciptaan.

Pasal 40

(1) Pendaftaran Ciptaan dianggap telah dilakukan pada saat diterimanya Permohonan oleh Direktorat Jenderal dengan lengkap menurut Pasal 37, atau pada saat diterimanya Permohonan dengan lengkap menurut Pasal 37 dan Pasal 38 jika Permohonan diajukan oleh lebih dari seorang atau satu badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38.

(2) Pendaftaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diumumkan dalam Berita Resmi Ciptaan oleh Direktorat Jenderal.

Pasal 41

(1) Pemindahan hak atas pendaftaran Ciptaan, yang terdaftar menurut Pasal 39 yang terdaftar dalam satu nomor, hanya diperkenankan jika seluruh Ciptaan yang terdaftar itu dipindahkan haknya kepada penerima hak.

(2) Pemindahan hak tersebut dicatat dalam Daftar Umum Ciptaan atas permohonan tertulis dari kedua belah pihak atau dari penerima hak dengan dikenai biaya.

(3) Pencatatan pemindahan hak tersebut diumumkan dalam Berita Resmi Ciptaan oleh Direktorat Jenderal.

Pasal 42

Dalam hal Ciptaan didaftar menurut Pasal 37 ayat (1) dan ayat (2) serta Pasal 39, pihak lain yang menurut Pasal 2 berhak atas Hak Cipta dapat mengajukan gugatan pembatalan melalui Pengadilan Niaga.

Pasal 43

(1) Perubahan nama dan/atau perubahan alamat orang atau badan hukum yang namanya tercatat dalam Daftar Umum Ciptaan sebagai Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, dicatat dalam Daftar Umum Ciptaan atas permintaan tertulis Pencipta atau Pemegang Hak Cipta yang mempunyai nama dan alamat itu dengan dikenai biaya.

(2) Perubahan nama dan/atau perubahan alamat tersebut diumumkan dalam Berita Resmi Ciptaan oleh Direktorat Jenderal.

Pasal 44

Kekuatan hukum dari suatu pendaftaran Ciptaan hapus karena:

a. penghapusan atas permohonan orang atau badan hukum yang namanya tercatat sebagai Pencipta atau Pemegang Hak Cipta;
b. lampau waktu sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29, Pasal 30, dan Pasal 31 dengan mengingat Pasal 32;
c. dinyatakan batal oleh putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap.

BAB V
LISENSI

Pasal 45

(1) Pemegang Hak Cipta berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2.

(2) Kecuali diperjanjikan lain, lingkup Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi semua perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 berlangsung selama jangka waktu Lisensi diberikan dan berlaku untuk seluruh wilayah Negara Republik Indonesia.

(3) Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) disertai dengan kewajiban pemberian royalti kepada Pemegang Hak Cipta oleh penerima Lisensi.

(4) Jumlah royalti yang wajib dibayarkan kepada Pemegang Hak Cipta oleh penerima Lisensi adalah berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak dengan berpedoman kepada kesepakatan organisasi profesi.

Pasal 46

Kecuali diperjanjikan lain, Pemegang Hak Cipta tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberikan Lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2.

Pasal 47

(1) Perjanjian Lisensi dilarang memuat ketentuan yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku.

(2) Agar dapat mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga, perjanjian Lisensi wajib dicatatkan di Direktorat Jenderal.

(3) Direktorat Jenderal wajib menolak pencatatan perjanjian Lisensi yang memuat ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1).

(4) Ketentuan lebih lanjut mengenai pencatatan perjanjian Lisensi diatur dengan Keputusan Presiden.

BAB VI
DEWAN HAK CIPTA

Pasal 48

(1) Untuk membantu Pemerintah dalam memberikan penyuluhan dan pembimbingan serta pembinaan Hak Cipta, dibentuk Dewan Hak Cipta.

(2) Keanggotaan Dewan Hak Cipta terdiri atas wakil pemerintah, wakil organisasi profesi, dan anggota masyarakat yang memiliki kompetensi di bidang Hak Cipta, yang diangkat dan diberhentikan oleh Presiden atas usul Menteri.

(3) Ketentuan lebih lanjut mengenai tugas, fungsi, susunan, tata kerja, pembiayaan, masa bakti Dewan Hak Cipta ditetapkan dengan Peraturan Pemerintah.

(4) Biaya untuk Dewan Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dibebankan kepada anggaran belanja departemen yang melakukan pembinaan di bidang Hak Kekayaan Intelektual.

BAB VII
HAK TERKAIT

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 bunyi.

(3) Lembaga Penyiaran memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak, dan/atau menyiarkan ulang karya siarannya melalui transmisi dengan atau tanpa kabel, atau melalui sistem elektromagnetik lain.

Pasal 50

(1) Jangka waktu perlindungan bagi:
   a. Pelaku, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak karya tersebut pertama kali dipertunjukkan atau dimasukkan ke dalam media audio atau media audiovisual;
   b. Produser Rekaman Suara, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak karya tersebut selesai direkam;
   c. Lembaga Penyiaran, berlaku selama 20 (dua puluh) tahun sejak karya siaran tersebut pertama kali disiarkan.

(2) Penghitungan jangka waktu perlindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dimulai sejak tanggal 1 Januari tahun berikutnya setelah:
   a. karya pertunjukan selesai dipertunjukkan atau dimasukkan ke dalam media audio atau media audiovisual;
   b. karya rekaman suara selesai direkam;
   c. karya siaran selesai disiarkan untuk pertama kali.

Pasal 51

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3, Pasal 4, Pasal 5, Pasal 6, Pasal 7, Pasal 8, Pasal 9, Pasal 10, Pasal 11, Pasal 14 huruf b dan huruf c, Pasal 15, Pasal 17, Pasal 18, Pasal 24, Pasal 25, Pasal 26, Pasal 27, Pasal 28, Pasal 35, Pasal 36, Pasal 37, Pasal 38, Pasal 39, Pasal 40, Pasal 41, Pasal 42, Pasal 43, Pasal 44, Pasal 45, Pasal 46, Pasal 47, Pasal 48, Pasal 52, Pasal 53, Pasal 54, Pasal 55, Pasal 56, Pasal 57, Pasal 58, Pasal 59, Pasal 60, Pasal 61, Pasal 62, Pasal 63, Pasal 64, Pasal 65, Pasal 66, Pasal 68, Pasal 69, Pasal 70, Pasal 71, Pasal 74, Pasal 75, Pasal 76, Pasal 77 berlaku *mutatis mutandis* terhadap Hak Terkait.

BAB VIII
PENGELOLAAN HAK CIPTA

Pasal 52

Penyelenggaraan administrasi Hak Cipta sebagaimana diatur dalam Undang-undang ini dilaksanakan oleh Direktorat Jenderal.

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.

BAB IX
BIAYA

Pasal 54

(1) Untuk setiap pengajuan Permohonan, permintaan petikan Daftar Umum Ciptaan, pencatatan pengalihan Hak Cipta, pencatatan perubahan nama dan/atau alamat, pencatatan perjanjian Lisensi, pencatatan Lisensi wajib, serta lain-lain yang ditentukan dalam Undang-undang ini dikenai biaya yang besarnya ditetapkan dengan Peraturan Pemerintah.

(2) Ketentuan lebih lanjut mengenai persyaratan, jangka waktu, dan tata cara pembayaran biaya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Keputusan Presiden.

(3) Direktorat Jenderal dengan persetujuan Menteri dan Menteri Keuangan dapat menggunakan penerimaan yang berasal dari biaya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) berdasarkan perundang-undangan yang berlaku.

BAB X
PENYELESAIAN SENGKETA

Pasal 55

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

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

Pasal 56

(1) Pemegang Hak Cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Ciptaannya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil Perbanyakan Ciptaan itu.

(2) Pemegang Hak Cipta juga berhak memohon kepada Pengadilan Niaga agar memerintahkan penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya, yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.

(3) Sebelum menjatuhkan putusan akhir dan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, hakim dapat memerintahkan pelanggar untuk menghentikan kegiatan Pengumuman dan/atau Perbanyakan Ciptaan atau barang yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.

Pasal 57

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

Pasal 58

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

Pasal 59

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

Pasal 60

(1) Gugatan atas pelanggaran Hak Cipta diajukan kepada Ketua Pengadilan Niaga.

(2) Panitera mendaftarkan gugatan tersebut pada ayat (1) pada tanggal gugatan diajukan dan kepada penggugat diberikan tanda terima tertulis yang ditandatangani oleh pejabat yang berwenang dengan tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran.

(3) Panitera menyampaikan gugatan kepada Ketua Pengadilan Niaga paling lama 2 (dua) hari terhitung setelah gugatan didaftarkan.

(4) Dalam jangka waktu paling lama 3 (tiga) hari setelah gugatan didaftarkan, Pengadilan Niaga mempelajari gugatan dan menetapkan hari sidang.

(5) Sidang pemeriksaan atas gugatan dimulai dalam jangka waktu paling lama 60 (enam puluh) hari setelah gugatan didaftarkan.

Pasal 61

(1) Pemanggilan para pihak dilakukan oleh juru sita paling lama 7 (tujuh) hari setelah gugatan didaftarkan.

(2) Putusan atas gugatan harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) hari setelah gugatan didaftarkan dan dapat diperpanjang paling lama 30 (tiga puluh) hari atas persetujuan Ketua Mahkamah Agung.

(3) Putusan atas gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang memuat secara lengkap pertimbangan hukum yang mendasari putusan tersebut harus diucapkan dalam sidang terbuka untuk umum dan apabila diminta dapat dijalankan terlebih dahulu meskipun terhadap putusan tersebut diajukan suatu upaya hukum.

(4) Isi putusan Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud pada ayat (3) wajib disampaikan oleh juru sita kepada para pihak paling lama 14 (empat belas) hari setelah putusan atas gugatan diucapkan.

Pasal 62

(1) Terhadap putusan Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud dalam Pasal 61 ayat (4) hanya dapat diajukan kasasi.

(2) Permohonan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajukan paling lama 14 (empat belas) hari setelah tanggal putusan yang dimohonkan kasasi diucapkan atau diberitahukan kepada para pihak dengan mendaftarkan kepada Pengadilan yang telah memutus gugatan tersebut.

(3) Panitera mendaftar permohonan kasasi pada tanggal permohonan yang bersangkutan diajukan dan kepada pemohon kasasi diberikan tanda terima tertulis yang ditandatangani oleh panitera dengan tanggal yang sama dengan tanggal penerimaan pendaftaran.

Pasal 63

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

(2) Panitera wajib mengirimkan permohonan kasasi dan memori kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada pihak termohon kasasi paling lama 7 (tujuh) hari setelah memori kasasi diterima oleh panitera.

(3) Termohon kasasi dapat mengajukan kontra memori kasasi kepada panitera paling lama 14 (empat belas) hari setelah tanggal termohon kasasi menerima memori kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dan panitera wajib menyampaikan kontra memori kasasi kepada pemohon kasasi paling lama 7 (tujuh) hari setelah kontra memori kasasi diterima oleh panitera.

(4) Panitera wajib mengirimkan berkas perkara kasasi yang bersangkutan kepada Mahkamah Agung paling lama 14 (empat belas) hari setelah lewat jangka waktu sebagaimana dimaksud pada ayat (3).

Pasal 64

(1) Mahkamah Agung wajib mempelajari berkas perkara kasasi dan menetapkan hari sidang paling lama 7 (tujuh) hari setelah permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung.

(2) Sidang pemeriksaan atas permohonan kasasi mulai dilakukan paling lama 60 (enam puluh) hari setelah permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung.

(3) Putusan atas permohonan kasasi harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) hari setelah permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung.

(4) Putusan atas permohonan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang memuat secara lengkap pertimbangan hukum yang mendasari putusan tersebut harus diucapkan dalam sidang yang terbuka untuk umum.

(5) Panitera Mahkamah Agung wajib menyampaikan salinan putusan kasasi kepada panitera paling lama 7 (tujuh) hari setelah putusan atas permohonan kasasi diucapkan.

(6) Juru sita wajib menyampaikan salinan putusan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (5) kepada pemohon kasasi dan termohon kasasi paling lama 7 (tujuh) hari setelah putusan kasasi diterima oleh panitera.

Pasal 65

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

Pasal 66

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

BAB XI
PENETAPAN SEMENTARA PENGADILAN

Pasal 67

Atas permintaan pihak yang merasa dirugikan, Pengadilan Niaga dapat menerbitkan surat penetapan dengan segera dan efektif untuk:

a. mencegah berlanjutnya pelanggaran Hak Cipta, khususnya mencegah masuknya barang yang diduga melanggar Hak Cipta atau Hak Terkait ke dalam jalur perdagangan, termasuk tindakan importasi;
b. menyimpan bukti yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait tersebut guna menghindari terjadinya penghilangan barang bukti;
c. meminta kepada pihak yang merasa dirugikan, untuk memberikan bukti yang menyatakan bahwa pihak tersebut memang berhak atas Hak Cipta atau Hak Terkait, dan hak Pemohon tersebut memang sedang dilanggar.

Pasal 68

Dalam hal penetapan sementara pengadilan tersebut telah dilakukan, para pihak harus segera diberitahukan mengenai hal itu, termasuk hak untuk didengar bagi pihak yang dikenai penetapan sementara tersebut.

Pasal 69

(1) Dalam hal hakim Pengadilan Niaga telah menerbitkan penetapan sementara pengadilan, hakim Pengadilan Niaga harus memutuskan apakah mengubah, membatalkan, atau menguatkan penetapan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 67 huruf a dan huruf b dalam waktu paling lama 30 (tiga puluh) hari sejak dikeluarkannya penetapan sementara pengadilan tersebut.

(2) Apabila dalam jangka waktu 30 (tiga puluh) hari hakim tidak melaksanakan ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), penetapan sementara pengadilan tidak mempunyai kekuatan hukum.

Pasal 70

Dalam hal penetapan sementara dibatalkan, pihak yang merasa dirugikan dapat menuntut ganti rugi kepada pihak yang meminta penetapan sementara atas segala kerugian yang ditimbulkan oleh penetapan sementara tersebut.

BAB XII
PENYIDIKAN

Pasal 71

(1) Selain Penyidik Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan departemen yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya meliputi pembinaan Hak Kekayaan Intelektual diberi wewenang khusus sebagai Penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana untuk melakukan penyidikan tindak pidana di bidang Hak Cipta.

(2) Penyidik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berwenang:
   a. melakukan pemeriksaan atas kebenaran laporan atau keterangan berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta;
   b. melakukan pemeriksaan terhadap pihak atau badan hukum yang diduga melakukan tindak pidana di bidang Hak Cipta;
   c. meminta keterangan dari pihak atau badan hukum sehubungan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta;
   d. melakukan pemeriksaan atas pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta;
   e. melakukan pemeriksaan di tempat tertentu yang diduga terdapat barang bukti pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain;
   f. melakukan penyitaan bersama-sama dengan pihak Kepolisian terhadap bahan dan barang hasil pelanggaran yang dapat dijadikan bukti dalam perkara tindak pidana di bidang Hak Cipta; dan
   g. meminta bantuan ahli dalam rangka pelaksanaan tugas penyidikan tindak pidana di bidang Hak Cipta.

(3) Penyidik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memberitahukan dimulainya penyidikan dan menyampaikan hasil penyidikannya kepada penyidik pejabat polisi negara Republik Indonesia sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana.

BAB XIII
KETENTUAN PIDANA

Pasal 72

(1) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00 (satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5.000.000.000,00 (lima miliar rupiah).

(2) Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

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

(4) Barangsiapa dengan sengaja melanggar Pasal 17 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

(5) Barangsiapa dengan sengaja melanggar Pasal 19, Pasal 20, atau Pasal 49 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).

(6) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 24 atau Pasal 55 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).

(7) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 25 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).

(8) Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 27 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).

(9) Barangsiapa dengan sengaja melanggar Pasal 28 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.500.000.000,00 (satu miliar lima ratus juta rupiah).

Pasal 73

(1) Ciptaan atau barang yang merupakan hasil tindak pidana Hak Cipta atau Hak Terkait serta alat-alat yang digunakan untuk melakukan tindak pidana tersebut dirampas oleh Negara untuk dimusnahkan.

(2) Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di bidang seni dan bersifat unik, dapat dipertimbangkan untuk tidak dimusnahkan.

BAB XIV
KETENTUAN PERALIHAN

Pasal 74

Dengan berlakunya Undang-undang ini segala peraturan perundang-undangan di bidang Hak Cipta yang telah ada pada tanggal berlakunya Undang-undang ini, tetap berlaku selama tidak bertentangan atau belum diganti dengan yang baru berdasarkan Undang-undang ini.

Pasal 75

Terhadap Surat Pendaftaran Ciptaan yang telah dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal berdasarkan Undang-undang No. 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana diubah dengan Undang-undang No.7 Tahun 1987 dan terakhir diubah dengan Undang-undang No.12 Tahun 1997 yang masih berlaku pada saat diundangkannya undang-undang ini, dinyatakan tetap berlaku untuk selama sisa jangka waktu perlindungannya.

BAB XV
KETENTUAN PENUTUP

Pasal 76

Undang-undang ini berlaku terhadap:

a. semua Ciptaan warga negara, penduduk, dan badan hukum Indonesia;
b. semua Ciptaan bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia yang diumumkan untuk pertama kali di Indonesia;
c. semua Ciptaan bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia, dengan ketentuan:
   (i) negaranya mempunyai perjanjian bilateral mengenai perlindungan Hak Cipta dengan Negara Republik Indonesia; atau
   (ii) negaranya dan Negara Republik Indonesia merupakan pihak atau peserta dalam perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan Hak Cipta.

Pasal 77

Dengan berlakunya undang-undang ini, Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana diubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1987 dan terakhir diubah dengan Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997 dinyatakan tidak berlaku.

Pasal 78

Undang-undang ini mulai berlaku 12 (dua belas) bulan sejak tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Undang-undang ini dengan penempatannya dalam Lembaran Negara Republik Indonesia.

Disahkan di Jakarta
pada tanggal 29 Juli 2002

PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA

ttd.

MEGAWATI SOEKARNOPUTRI

Diundangkan di Jakarta
pada tanggal 29 Juli 2002

SEKRETARIS NEGARA
REPUBLIK INDONESIA

ttd.

BAMBANG KESOWO

LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2002 NOMOR 85

Salinan sesuai dengan aslinya
SEKRETARIAT KABINET RI.
Kepala Biro Peraturan Perundang-undangan II,

Ttd.

EDY SUDIBYO

PENJELASAN
ATAS
UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 19 TAHUN 2002
TENTANG
HAK CIPTA

I. UMUM

Indonesia sebagai negara kepulauan memiliki keanekaragaman seni dan budaya yang sangat kaya. Hal itu sejalan dengan keanekaragaman etnik, suku bangsa, dan agama yang secara keseluruhan merupakan potensi nasional yang perlu dilindungi. Kekayaan seni dan budaya itu merupakan salah satu sumber dari karya intelektual yang dapat dan perlu dilindungi oleh undang-undang. Kekayaan itu tidak semata-mata untuk seni dan budaya itu sendiri, tetapi dapat dimanfaatkan untuk meningkatkan kemampuan di bidang perdagangan dan industri yang melibatkan para Penciptanya. Dengan demikian, kekayaan seni dan budaya yang dilindungi itu dapat meningkatkan kesejahteraan tidak hanya bagi para Penciptanya saja, tetapi juga bagi bangsa dan negara.

Indonesia telah ikut serta dalam pergaulan masyarakat dunia dengan menjadi anggota dalam *Agreement Establishing the World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) yang mencakup pula *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (Persetujuan tentang Aspek-aspek Dagang Hak Kekayaan Intelektual), selanjutnya disebut TRIPs, melalui Undang-undang Nomor 7 Tahun 1994. Selain itu, Indonesia juga meratifikasi *Berne Convention for the Protection of Artistic and Literary Works* (Konvensi Berne tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra) melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 dan *World Intellectual Property Organization Copyrights Treaty* (Perjanjian Hak Cipta WIPO), selanjutnya disebut WCT, melalui Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997.

Saat ini Indonesia telah memiliki Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1987 dan terakhir diubah dengan Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997 yang selanjutnya disebut Undang-undang Hak Cipta. Walaupun perubahan itu telah memuat beberapa penyesuaian pasal yang sesuai dengan TRIPs, namun masih terdapat beberapa hal yang perlu disempurnakan untuk memberi perlindungan bagi karya-karya intelektual di bidang Hak Cipta, termasuk upaya untuk memajukan perkembangan karya intelektual yang berasal dari keanekaragaman seni dan budaya tersebut di atas. Dari beberapa konvensi di bidang Hak Kekayaan Intelektual yang disebut di atas, masih terdapat beberapa ketentuan yang sudah sepatutnya dimanfaatkan. Selain itu, kita perlu menegaskan dan memilah kedudukan Hak Cipta di satu pihak dan Hak Terkait di lain pihak dalam rangka memberikan perlindungan bagi karya intelektual yang bersangkutan secara lebih jelas.

Dengan memperhatikan hal-hal di atas dipandang perlu untuk mengganti Undang-undang Hak Cipta dengan yang baru. Hal itu disadari karena kekayaan seni dan budaya, serta pengembangan kemampuan intelektual masyarakat Indonesia memerlukan perlindungan hukum yang memadai agar terdapat iklim persaingan usaha yang sehat yang diperlukan dalam melaksanakan pembangunan nasional.

Hak Cipta terdiri atas hak ekonomi *(economic rights)* dan hak moral *(moral rights)*. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan serta produk Hak Terkait. Hak moral adalah hak yang melekat pada diri Pencipta atau Pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus tanpa alasan apa pun, walaupun Hak Cipta atau Hak Terkait telah dialihkan.

Perlindungan Hak Cipta tidak diberikan kepada ide atau gagasan karena karya cipta harus memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi dan menunjukkan keaslian sebagai Ciptaan yang lahir berdasarkan kemampuan, kreativitas, atau keahlian sehingga Ciptaan itu dapat dilihat, dibaca, atau didengar.

Undang-undang ini memuat beberapa ketentuan baru, antara lain, mengenai:

1. *database* merupakan salah satu Ciptaan yang dilindungi;
2. penggunaan alat apa pun baik melalui kabel maupun tanpa kabel, termasuk media internet, untuk pemutaran produk-produk cakram optik *(optical disc)* melalui media audio, media audiovisual dan/atau sarana telekomunikasi;
3. penyelesaian sengketa oleh Pengadilan Niaga, arbitrase, atau alternatif penyelesaian sengketa;
4. penetapan sementara pengadilan untuk mencegah kerugian lebih besar bagi pemegang hak;
5. batas waktu proses perkara perdata di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait, baik di Pengadilan Niaga maupun di Mahkamah Agung;
6. pencantuman hak informasi manajemen elektronik dan sarana kontrol teknologi;
7. pencantuman mekanisme pengawasan dan perlindungan terhadap produk-produk yang menggunakan sarana produksi berteknologi tinggi;
8. ancaman pidana atas pelanggaran Hak Terkait;
9. ancaman pidana dan denda minimal;
10. ancaman pidana terhadap perbanyakan penggunaan Program Komputer untuk kepentingan komersial secara tidak sah dan melawan hukum.

II. PASAL DEMI PASAL

Pasal 1

Cukup jelas.

Pasal 2

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan hak eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya.

Dalam pengertian "mengumumkan atau memperbanyak", termasuk kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengomunikasikan Ciptaan kepada publik melalui sarana apa pun.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Pasal 3

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Beralih atau dialihkannya Hak Cipta tidak dapat dilakukan secara lisan, tetapi harus dilakukan secara tertulis baik dengan maupun tanpa akta notariil.

Huruf a

Cukup jelas.

Huruf b

Cukup jelas.

Huruf c

Cukup jelas.

Huruf d

Cukup jelas.

Huruf e

Sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan, misalnya pengalihan yang disebabkan oleh putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap.

Pasal 4

Ayat (1)

Karena manunggal dengan Penciptanya dan bersifat tidak berwujud, Hak Cipta pada prinsipnya tidak dapat disita, kecuali Hak Cipta tersebut diperoleh secara melawan hukum.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Pasal 5

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Pada prinsipnya Hak Cipta diperoleh bukan karena pendaftaran, tetapi dalam hal terjadi sengketa di pengadilan mengenai Ciptaan yang terdaftar dan yang tidak terdaftar sebagaimana dimaksud pada ketentuan ayat (1) huruf a dan huruf b serta apabila pihak-pihak yang berkepentingan dapat membuktikan kebenarannya, hakim dapat menentukan Pencipta yang sebenarnya berdasarkan pembuktian tersebut.

Pasal 6

Yang dimaksud dengan bagian tersendiri, misalnya suatu ciptaan berupa film serial, yang isi setiap seri dapat lepas dari isi seri yang lain, demikian juga dengan buku, yang untuk isi setiap bagian dapat dipisahkan dari isi bagian yang lain.

Pasal 7

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

Pasal 8

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan hubungan dinas adalah hubungan kepegawaian antara pegawai negeri dengan instansinya.

Ayat (2)

Ketentuan ini dimaksudkan untuk menegaskan bahwa Hak Cipta yang dibuat oleh seseorang berdasarkan pesanan dari instansi Pemerintah tetap dipegang oleh instansi Pemerintah tersebut selaku pemesan, kecuali diperjanjikan lain.

Ayat (3)

Yang dimaksud dengan hubungan kerja atau berdasarkan pesanan di sini adalah Ciptaan yang dibuat atas dasar hubungan kerja di lembaga swasta atau atas dasar pesanan pihak lain.

Pasal 9

Cukup jelas.

Pasal 10

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Dalam rangka melindungi *folklor* dan hasil kebudayaan rakyat lain, Pemerintah dapat mencegah adanya monopoli atau komersialisasi serta tindakan yang merusak atau pemanfaatan komersial tanpa seizin negara Republik Indonesia sebagai Pemegang Hak Cipta. Ketentuan ini dimaksudkan untuk menghindari tindakan pihak asing yang dapat merusak nilai kebudayaan tersebut.

Folklor dimaksudkan sebagai sekumpulan ciptaan tradisional, baik yang dibuat oleh kelompok maupun perorangan dalam masyarakat, yang menunjukkan identitas sosial dan budayanya berdasarkan standar dan nilai-nilai yang diucapkan atau diikuti secara turun temurun, termasuk:

a. cerita rakyat, puisi rakyat;
b. lagu-lagu rakyat dan musik instrumen tradisional;
c. tari-tarian rakyat, permainan tradisional;
d. hasil seni antara lain berupa: lukisan, gambar, ukiran-ukiran, pahatan, mosaik, perhiasan, kerajinan tangan, pakaian, instrumen musik dan tenun tradisional.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Pasal 11

Ayat (1)

Ketentuan ini dimaksudkan untuk menegaskan status Hak Cipta dalam hal suatu karya yang Penciptanya tidak diketahui dan tidak atau belum diterbitkan, sebagaimana layaknya Ciptaan itu diwujudkan. Misalnya, dalam hal karya tulis atau karya musik, Ciptaan tersebut belum diterbitkan dalam bentuk buku atau belum direkam. Dalam hal demikian, Hak Cipta atas karya tersebut dipegang oleh Negara untuk melindungi Hak Cipta bagi kepentingan Penciptanya, sedangkan apabila karya tersebut berupa karya tulis dan telah diterbitkan, Hak Cipta atas Ciptaan yang bersangkutan dipegang oleh Penerbit.

Ayat (2)

Penerbit dianggap Pemegang Hak Cipta atas Ciptaan yang diterbitkan dengan menggunakan nama samaran Penciptanya. Dengan demikian, suatu Ciptaan yang diterbitkan tetapi tidak diketahui siapa Penciptanya atau terhadap Ciptaan yang hanya tertera nama samaran Penciptanya, penerbit yang namanya tertera di dalam Ciptaan dan dapat membuktikan sebagai Penerbit yang pertama kali menerbitkan Ciptaan tersebut dianggap sebagai Pemegang Hak Cipta. Hal ini tidak berlaku apabila Pencipta di kemudian hari menyatakan identitasnya dan ia dapat membuktikan bahwa Ciptaan tersebut adalah Ciptaannya.

Ayat (3)

Penerbit dianggap Pemegang Hak Cipta atas Ciptaan yang telah diterbitkan tetapi tidak diketahui Penciptanya atau pada Ciptaan tersebut hanya tertera nama samaran Penciptanya, penerbit yang pertama kali menerbitkan Ciptaan tersebut dianggap mewakili Pencipta. Hal ini tidak berlaku apabila Pencipta dikemudian hari menyatakan identitasnya dan ia dapat membuktikan bahwa Ciptaan tersebut adalah Ciptaannya.

Pasal 12

Ayat (1)

Huruf a

Yang dimaksud dengan perwajahan karya tulis adalah karya cipta yang lazim dikenal dengan *"typhological arrangement"*, 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.

Huruf b

Yang dimaksud dengan Ciptaan lain yang sejenis adalah Ciptaan-ciptaan yang belum disebutkan, tetapi dapat disamakan dengan Ciptaan-ciptaan seperti ceramah, kuliah, dan pidato.

Huruf c

Yang dimaksud dengan alat peraga adalah Ciptaan yang berbentuk dua ataupun tiga dimensi yang berkaitan dengan geografi, topografi, arsitektur, biologi atau ilmu pengetahuan lain.

Huruf d

Lagu atau musik dalam undang-undang ini diartikan sebagai karya yang bersifat utuh, sekalipun terdiri atas unsur lagu atau melodi, syair atau lirik, dan aransemennya termasuk notasi.

Yang dimaksud dengan utuh adalah bahwa lagu atau musik tersebut merupakan satu kesatuan karya cipta.

Huruf e

Cukup jelas.

Huruf f

Yang dimaksud dengan gambar antara lain meliputi: motif, diagram, sketsa, logo dan bentuk huruf indah, dan gambar tersebut dibuat bukan untuk tujuan desain industri.

Yang dimaksud dengan kolase adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan (misalnya dari kain, kertas, kayu) yang ditempelkan pada permukaan gambar.

Seni terapan yang berupa kerajinan tangan sejauh tujuan pembuatannya bukan untuk diproduksi secara massal merupakan suatu Ciptaan.

Huruf g

Yang dimaksud dengan arsitektur antara lain meliputi: seni gambar bangunan, seni gambar miniatur, dan seni gambar maket bangunan.

Huruf h

Yang dimaksud dengan peta adalah suatu gambaran dari unsur-unsur alam dan/atau buatan manusia yang berada di atas ataupun di bawah permukaan bumi yang digambarkan pada suatu bidang datar dengan skala tertentu.

Huruf i

Batik yang dibuat secara konvensional dilindungi dalam undang-undang ini sebagai bentuk Ciptaan tersendiri. Karya-karya seperti itu memperoleh perlindungan karena mempunyai nilai seni, baik pada Ciptaan motif atau

gambar maupun komposisi warnanya. Disamakan dengan pengertian seni batik adalah karya tradisional lainnya yang merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang terdapat di berbagai daerah, seperti seni songket, ikat, dan lain-lain yang dewasa ini terus dikembangkan.

Huruf j

Cukup jelas.

Huruf k

Karya sinematografi yang merupakan media komunikasi massa gambar gerak (*moving images*) antara lain meliputi: film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, di layar lebar atau ditayangkan di televisi atau di media lainnya. Karya serupa itu dibuat oleh perusahaan pembuat film, stasiun televisi atau perorangan.

Huruf l

Yang dimaksud dengan bunga rampai meliputi: Ciptaan dalam bentuk buku yang berisi kumpulan karya tulis pilihan, himpunan lagu-lagu pilihan yang direkam dalam satu kaset, cakram optik atau media lain, serta komposisi berbagai karya tari pilihan.

Yang dimaksud dengan *database* adalah kompilasi data dalam bentuk apapun yang dapat dibaca oleh mesin (komputer) atau dalam bentuk lain, yang karena alasan pemilihan atau pengaturan atas isi data itu merupakan kreasi intelektual. Perlindungan terhadap *database* diberikan dengan tidak mengurangi hak Pencipta lain yang Ciptaannya dimasukkan dalam *database* tersebut.

Yang dimaksud dengan pengalihwujudan adalah pengubahan bentuk, misalnya dari bentuk patung menjadi lukisan, cerita roman menjadi drama, drama menjadi sandiwara radio dan novel menjadi film.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Ciptaan yang belum diumumkan, sebagai contoh sketsa, manuskrip, cetak biru *(blue print)* dan yang sejenisnya dianggap Ciptaan yang sudah merupakan suatu kesatuan yang lengkap.

Pasal 13

Huruf a

Cukup jelas.

Huruf b

Cukup jelas.

Huruf c

Cukup jelas.

Huruf d

Cukup jelas.

Huruf e

Yang dimaksud dengan keputusan badan-badan sejenis lain, misalnya keputusan-keputusan yang memutuskan suatu sengketa, termasuk keputusan–keputusan Panitia Penyelesaian Perselisihan Perburuhan, dan Mahkamah Pelayaran.

Pasal 14

Huruf a

Cukup jelas.

Huruf b

Contoh dari Pengumuman dan Perbanyakan atas nama Pemerintah adalah Pengumuman dan Perbanyakan mengenai suatu hasil riset yang dilakukan dengan biaya Negara.

Huruf c

Yang dimaksud dengan berita aktual adalah berita yang diumumkan dalam waktu 1 x 24 jam sejak pertama kali diumumkan.

Pasal 15

Huruf a

Pembatasan ini perlu dilakukan karena ukuran kuantitatif untuk menentukan pelanggaran Hak Cipta sulit diterapkan. Dalam hal ini akan lebih tepat apabila penentuan pelanggaran Hak Cipta didasarkan pada ukuran kualitatif. Misalnya, pengambilan bagian yang paling substansial dan khas yang menjadi ciri dari Ciptaan, meskipun pemakaian itu kurang dari 10 %. Pemakaian seperti itu secara substantif merupakan pelanggaran Hak Cipta. Pemakaian Ciptaan tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta apabila sumbernya disebut atau dicantumkan dengan jelas dan hal itu dilakukan terbatas untuk kegiatan yang bersifat nonkomersial termasuk untuk kegiatan sosial. Misalnya, kegiatan dalam lingkup pendidikan dan ilmu pengetahuan, kegiatan penelitian dan pengembangan, dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Penciptanya. Termasuk dalam pengertian ini adalah pengambilan Ciptaan untuk pertunjukan atau pementasan yang tidak dikenakan bayaran. Khusus untuk pengutipan karya tulis, penyebutan atau pencantuman sumber Ciptaan yang dikutip harus dilakukan secara lengkap. Artinya, dengan mencantumkan sekurang-kurangnya nama Pencipta, judul atau nama Ciptaan, dan nama penerbit jika ada.

Yang dimaksud dengan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta adalah suatu kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu ciptaan.

Huruf b

Cukup jelas.

Huruf c

Cukup jelas.

Huruf d

Cukup jelas.

Huruf e

Cukup jelas.

Huruf f

Cukup jelas.

Huruf g

Seorang pemilik (bukan Pemegang Hak Cipta) Program Komputer dibolehkan membuat salinan atas Program Komputer yang dimilikinya, untuk dijadikan cadangan semata-mata untuk digunakan sendiri. Pembuatan salinan cadangan seperti di atas tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta.

Pasal 16

Cukup jelas.

Pasal 17

Ketentuan ini dimaksudkan untuk mencegah beredarnya Ciptaan yang apabila diumumkan dapat merendahkan nilai-nilai keagamaan, ataupun menimbulkan masalah kesukuan atau ras, dapat menimbulkan gangguan atau bahaya terhadap pertahanan keamanan negara, bertentangan dengan norma kesusilaan umum yang berlaku dalam masyarakat, dan ketertiban umum. Misalnya, buku-buku atau karya-karya sastra atau karya-karya fotografi.

Pasal 18

Ayat (1)

Maksud ketentuan ini adalah Pengumuman suatu ciptaan melalui penyiaran radio, televisi dan sarana lainnya yang diselenggarakan oleh Pemerintah haruslah diutamakan untuk kepentingan publik yang secara nyata dibutuhkan oleh masyarakat umum.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Pasal 19

Ayat (1)

Tidak selalu orang yang dipotret akan setuju bahwa potretnya diumumkan tanpa diminta persetujuannya. Oleh karena itu ditentukan bahwa harus dimintakan persetujuan yang bersangkutan atau ahli warisnya.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Pasal 20

Dalam suatu pemotretan dapat terjadi bahwa seseorang telah dipotret tanpa diketahuinya dalam keadaan yang dapat merugikan dirinya.

Pasal 21

Misalnya, seorang penyanyi dalam suatu pertunjukan musik dapat berkeberatan jika diambil potretnya untuk diumumkan.

Pasal 22

Cukup jelas.

Pasal 23

Cukup jelas.

Pasal 24

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Dengan hak moral, Pencipta dari suatu karya cipta memiliki hak untuk:

a. dicantumkan nama atau nama samarannya di dalam Ciptaannya ataupun salinannya dalam hubungan dengan penggunaan secara umum;
b. mencegah bentuk-bentuk distorsi, mutilasi atau bentuk perubahan lainnya yang meliputi pemutarbalikan, pemotongan, perusakan, penggantian yang berhubungan dengan karya cipta yang pada akhirnya akan merusak apresiasi dan reputasi Pencipta.

Selain itu tidak satupun dari hak-hak tersebut di atas dapat dipindahkan selama Penciptanya masih hidup, kecuali atas wasiat Pencipta berdasarkan peraturan perundang-undangan.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Pasal 25

Yang dimaksud dengan informasi manajemen hak Pencipta adalah informasi yang melekat secara elektronik pada suatu ciptaan atau muncul dalam hubungan dengan kegiatan Pengumuman yang menerangkan tentang suatu Ciptaan, Pencipta, dan kepemilikan hak maupun informasi persyaratan penggunaan, nomor atau kode informasi. Siapa pun dilarang mendistribusikan, mengimpor, menyiarkan, mengkomunikasikan kepada publik karya-karya pertunjukan, rekaman suara atau siaran yang diketahui bahwa perangkat informasi manajemen hak Pencipta telah ditiadakan, dirusak, atau diubah tanpa izin pemegang hak.

Pasal 26

Ayat (1)

Pembelian hasil Ciptaan tidak berarti bahwa status Hak Ciptanya berpindah kepada pembeli, akan tetapi Hak Cipta atas suatu Ciptaan tersebut tetap ada di tangan Penciptanya. Misalnya, pembelian buku, kaset, dan lukisan.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Pasal 27

Yang dimaksud dengan sarana kontrol teknologi adalah instrumen teknologi dalam bentuk antara lain kode rahasia, *password, bar code, serial number,* teknologi dekripsi *(decryption)* dan enkripsi *(encryption)* yang digunakan untuk melindungi Ciptaan.

Semua tindakan yang dianggap pelanggaran hukum meliputi: memproduksi atau mengimpor atau menyewakan peralatan apa pun yang dirancang khusus untuk meniadakan sarana kontrol teknologi atau untuk mencegah, membatasi Perbanyakan dari suatu Ciptaan.

Pasal 28

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan ketentuan persyaratan sarana produksi berteknologi tinggi, misalnya, izin lokasi produksi, kewajiban membuat pembukuan produksi, membubuhkan tanda pengenal produsen pada produknya, pajak atau cukai serta memenuhi syarat inspeksi oleh pihak yang berwenang.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Pasal 29

Cukup jelas.

Pasal 30

Cukup jelas.

Pasal 31

Cukup jelas.

Pasal 32

Cukup jelas.

Pasal 33

Cukup jelas.

Pasal 34

Ketentuan ini menegaskan bahwa tanggal 1 Januari sebagai dasar perhitungan jangka waktu perlindungan Hak Cipta, dimaksudkan semata-mata untuk memudahkan perhitungan berakhirnya jangka perlindungan. Titik tolaknya adalah tanggal 1 Januari tahun berikutnya setelah Ciptaan tersebut diumumkan, diketahui oleh umum, diterbitkan atau Penciptanya meninggal dunia. Cara perhitungan seperti itu tetap tidak mengurangi prinsip perhitungan jangka waktu perlindungan yang didasarkan pada saat dihasilkannya suatu Ciptaan apabila tanggal tersebut diketahui secara jelas.

Pasal 35

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Pendaftaran Ciptaan bukan merupakan suatu keharusan bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, dan timbulnya perlindungan suatu Ciptaan dimulai sejak Ciptaan itu ada atau terwujud dan bukan karena pendaftaran. Hal ini berarti suatu Ciptaan baik yang terdaftar maupun tidak terdaftar tetap dilindungi.

Pasal 36

Direktorat Jenderal yang menyelenggarakan pendaftaran Ciptaan tidak bertanggung jawab atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan yang terdaftar.

Pasal 37

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan kuasa adalah Konsultan Hak Kekayaan Intelektual yaitu orang yang memiliki keahlian di bidang Hak Kekayaan Intelektual dan secara khusus memberikan jasa mengurus permohonan Hak Cipta, Paten, Merek, Desain Industri serta bidang-bidang Hak Kekayaan Intelektual lain dan terdaftar sebagai Konsultan Hak Kekayaan Intelektual di Direktorat Jenderal.

Ayat (2)

Yang dimaksud dengan pengganti Ciptaan adalah contoh Ciptaan yang dilampirkan karena Ciptaan itu sendiri secara teknis tidak mungkin untuk dilampirkan dalam Permohonan, misalnya, patung yang berukuran besar diganti dengan miniatur atau fotonya.

Ayat (3)

Jangka waktu proses permohonan dimaksudkan untuk memberi kepastian hukum kepada Pemohon.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Ayat (5)

Cukup jelas.

Ayat (6)

Cukup jelas.

Pasal 38

Cukup jelas.

Pasal 39

Cukup jelas.

Pasal 40

Cukup jelas.

Pasal 41

Cukup jelas.

Pasal 42

Cukup jelas.

Pasal 43

Cukup jelas.

Pasal 44

Cukup jelas.

Pasal 45

Cukup jelas.

Pasal 46

Cukup jelas.

Pasal 47

Cukup jelas.

Pasal 48

Cukup jelas.

Pasal 49

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan menyiarkan termasuk menyewakan, melakukan pertunjukan umum *(public performance)*, mengomunikasikan pertunjukan langsung *(life performance)*, dan mengomunikasikan secara interaktif suatu karya rekaman Pelaku.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Pasal 50

Cukup jelas.

Pasal 51

Cukup jelas.

Pasal 52

Cukup jelas.

Pasal 53

Cukup jelas.

Pasal 54

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Yang dimaksud dengan menggunakan penerimaan adalah penggunaan Penerimaan Negara Bukan Pajak (PNBP) sesuai dengan sistem dan mekanisme yang berlaku. Dalam hal ini seluruh penerimaan disetorkan langsung ke kas negara sebagai PNBP. Kemudian, Direktorat Jenderal melalui Menteri mengajukan permohonan kepada Menteri Keuangan untuk menggunakan sebagian PNBP sesuai dengan keperluan yang dibenarkan oleh Undang-undang, yang saat ini diatur dengan Undang-undang Nomor 20 Tahun 1997 tentang Penerimaan Negara Bukan Pajak (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1997 Nomor 43, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3687).

Pasal 55

Cukup jelas.

Pasal 56

Cukup jelas.

Pasal 57

Cukup jelas.

Pasal 58

Cukup jelas.

Pasal 59

Cukup jelas.

Pasal 60

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan Ketua Pengadilan Niaga adalah Ketua Pengadilan Negeri/Pengadilan Niaga.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Ayat (5)

Cukup jelas.

Pasal 61

Cukup jelas.

Pasal 62

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Kecuali dinyatakan lain, yang dimaksud dengan “panitera” pada ayat ini adalah panitera Pengadilan Negeri/Pengadilan Niaga.

Pasal 63

Cukup jelas.

Pasal 64

Cukup jelas.

Pasal 65

Yang dimaksud dengan alternatif penyelesaian sengketa adalah negosiasi, mediasi, konsiliasi, dan cara lain yang dipilih oleh para pihak sesuai dengan Undang-undang yang berlaku.

Pasal 66

Cukup jelas.

Pasal 67

Huruf a

Ketentuan ini dimaksudkan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, sehingga hakim Pengadilan Niaga diberi kewenangan untuk menerbitkan penetapan sementara guna mencegah berlanjutnya pelanggaran dan masuknya barang yang diduga melanggar Hak Cipta dan Hak Terkait ke jalur perdagangan termasuk tindakan importasi.

Huruf b

Ketentuan ini dimaksudkan untuk mencegah penghilangan barang bukti oleh pihak pelanggar.

Huruf c

Cukup jelas.

Pasal 68

Cukup jelas.

Pasal 69

Cukup jelas.

Pasal 70

Cukup jelas.

Pasal 71

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu adalah pegawai yang diangkat sebagai penyidik berdasarkan Keputusan Menteri.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Pasal 72

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Yang dimaksud dengan memperbanyak penggunaan adalah menggandakan, atau menyalin program komputer dalam bentuk kode sumber *(source code)* atau program aplikasinya.

Yang dimaksud dengan kode sumber adalah sebuah arsip *(file)* program yang berisi pernyataan-pernyataan *(statements)* pemrograman, kode-kode instruksi/perintah, fungsi, prosedur dan objek yang dibuat oleh seorang pemrogram *(programmer)*.

Misalnya: A membeli program komputer dengan hak Lisensi untuk digunakan pada satu unit komputer, atau B mengadakan perjanjian Lisensi untuk pengunaan aplikasi program komputer pada 10 (sepuluh) unit komputer. Apabila A atau B menggandakan atau menyalin aplikasi program komputer di atas untuk lebih dari yang telah ditentukan atau diperjanjikan, tindakan itu merupakan pelanggaran, kecuali untuk arsip.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Ayat (5)

Cukup jelas.

Ayat (6)

Cukup jelas.

Ayat (7)

Cukup jelas.

Ayat (8)

Cukup jelas.

Ayat (9)

Cukup jelas.

Pasal 73

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Yang dimaksud dengan “bersifat unik” adalah bersifat lain daripada yang lain, tidak ada persamaan dengan yang lain, atau yang bersifat khusus.

Pasal 74

Cukup jelas.

Pasal 75

Cukup jelas.

Pasal 76

Cukup jelas.

Pasal 77

Cukup jelas.

Pasal 78

Diberlakukan 12 (dua belas) bulan sejak tanggal diundangkan dimaksudkan agar undang-undang ini dapat disosialisasikan terutama kepada pihak-pihak yang terkait dengan Hak Cipta, misalnya, perguruan tinggi, asosiasi-asosiasi di bidang Hak Cipta, dan lain-lain.

TAMBAHAN LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 4220.