

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Belakangan ini dapat kita temukan aspek-aspek budaya dari negara lain berkembang dan hidup di lintas negara, mulai dari bahasa, musik, film, drama, dan sebagainya. Budaya yang disukai secara luas oleh banyak orang disebut budaya populer.¹ Masuknya budaya populer tersebut menyebabkan pertumbuhan penggemar berkembang pesat. Penggemar tersebut muncul akibat mudahnya perolehan informasi dari perkembangan teknologi berupa media sosial yang sudah menjadi bagian dari keseharian masyarakat Indonesia. Contohnya adalah penggemar penyanyi asal Amerika seperti Justin Bieber, penggemar *group band* seperti Nirvana atau Green Day, penggemar Anime, penggemar K-Pop, dan lainnya.

Besarnya popularitas budaya populer tidak hanya dapat dijadikan hiburan semata namun juga sebagai ladang penghasilan. Banyak dari penggemar budaya populer yang memanfaatkannya dengan menjual *official merchandise* (Merchandise yang dikeluarkan langsung oleh agensi yang bersangkutan) dan *unofficial merchandise* (Merchandise yang bukan dibuat dan dijual oleh agensi atau pihak yang bersangkutan). Harga *official merchandise* yang cukup tinggi menjadi sumber munculnya inovasi dan kreasi dari para penggemar bahkan kolektor untuk menjual *unofficial*

¹ Wulan Puspitasari dan Yosafat Hermawan, “Gaya Hidup Penggemar K-Pop (Budaya Korea) Dalam Mengekspresikan Kehidupannya Studi Kasus K-Pop Lovers di Surakarta”, *Sosialitas; Jurnal Ilmiah Pendidikan Sosial Antropologi*, Edisi No.1 Vol.5, Fakultas Keguruan dan Ilmu Pendidikan Universitas Sebelas Maret, 2018, hlm. 3, terdapat dalam <https://jurnal.fkip.uns.ac.id/index.php/sosant/article/view/1708/1235>. Diakses terakhir tanggal 18 Oktober 2022.

merchandise, yang dijual baik melalui media sosial ataupun *e-commerce* yang tersedia dan dapat berupa stiker, tas, poster, pakaian, dan sebagainya.

Selain *unofficial merchandise*, terdapat juga istilah *bootleg* yang sering digunakan dalam konteks *fashion*. Pengertian *bootleg* menurut *Urban Dictionary* adalah remix tidak resmi dari sebuah lagu yang didistribusikan bukan dari distributor aslinya atau imitasi palsu dari sesuatu yang otentik.² Hal yang menjadi ciri khas dari *bootleg* adalah adanya penambahan unsur tertentu dari sebuah *brand*, yang pada produk orisinilnya tidak ada.³ Dari pengertiannya, memang *bootleg* mengarah ke sesuatu yang negatif dan identik dengan produk palsu yang banyak beredar di masyarakat. Namun pada kenyataannya, budaya *bootleg* memiliki dampak yang besar bagi penggemar, khususnya kolektor.⁴

Biasanya, *Bootleg* mencantumkan elemen yang berasal dari desain *official*, lirik lagu, logo, ataupun hal-hal yang terkait dengan karya dari budaya populer yang mereka suka. Akibat dari perkembangan teknologi, karya seni berbentuk digital memang tidak bisa dihindari, sehingga tidak membatasi para produsen untuk berinovasi dan berkreasi sesuai dengan kemampuan mereka untuk menciptakan sebuah karya seni.

Sebuah karya baru bisa mendapatkan perlindungan jika telah diwujudkan dan harus bersifat pribadi, khas, dan menunjukkan orisinalitas

² <https://www.urbandictionary.com/define.php?term=Bootleg>. Diakses terakhir tanggal 28 November 2022.

³ Darell Girasto, *Bootleg Brand: Seni atau Plagiasi?*, terdapat dalam <https://medium.com/kultur-ekstensif/bootleg-brand-seni-atau-plagiasi-232602a8e6d5>. Diakses terakhir tanggal 28 November 2022.

⁴ Kevin Andreas, *Bootleg di Kultur Sneakers dan Streetwear, Bukan Sekadar Imitasi*, terdapat dalam <https://ussfeed.com/bootleg-di-kultur-sneakers-dan-streetwear-harusnya-bukan-lagi-sekadar-imitasi/sneakers/>. Diakses terakhir tanggal 28 November 2022.

yang muncul dari kemampuan dan kreativitas seseorang.⁵ Perlu diketahui bahwa saat ini ada banyak orang yang belum mengetahui dan memahami eksistensi Hak Kekayaan Intelektual dan Hak Cipta, terutama para penggemar budaya populer yang memanfaatkan keadaan pasar dengan menjual *bootleg*.⁶

Hak Cipta yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, yang selanjutnya disebut UUHC. Menurut Pasal 1 angka 1 UUHC, Hak Cipta adalah Hak Eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Ciptaan yang dilindungi oleh Hak Cipta meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra seperti buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan dan semua hasil karya tulis lainnya, ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan jenis lain, alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan, lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks, drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, pantomim, segala bentuk karya seni rupa, karya seni terapan, karya arsitektur, peta, karya seni batik atau seni motif lain, fotografi, dan lainnya. Hak Cipta merupakan benda bergerak yang tidak berwujud dan dapat beralih atau dialihkan.

⁵ Muhammad Hanifannur, Skripsi, “*Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Uploader Youtube Dalam Pasal 40 No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Islam*” (Yogyakarta: UII, 2021), hlm. 4.

⁶ Hari S. Disemadi, Raihan Radinka Yusuf, dan Novi Wira Sartika Zebua, “Perlindungan Hak Eksklusif Atas Ciptaan Digital Painting Dalam Tatanan Hak Kekayaan Intelektual di Indonesia”, *Widya Yuridika: Jurnal Hukum*, Edisi No.1, Vol.4, Fakultas Hukum, Universitas Internasional Batam, 2021, hlm. 41, terdapat dalam <http://publishing-widyagama.ac.id/ejournal-v2/index.php/yuridika/article/view/1834>. Diakses terakhir tanggal 18 Oktober 2022.

Bootleg merupakan salah satu karya seni yang dilindungi oleh Hak Cipta, dan termasuk dalam jenis karya seni terapan yang diatur dalam Pasal 40 ayat (1) huruf g Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Dalam penjelasannya, yang dimaksud dengan karya seni terapan merupakan karya yang dibuat dengan menerapkan aspek seni dalam sebuah produk yang dihasilkan sehingga tetap ada unsur estetika dalam memenuhi kebutuhan praktisnya, dengan menggunakan gambar, motif, atau ornamen pada suatu produk.

Menurut Pasal 1 ayat (2) UUHC, pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Sedangkan menurut Pasal 1 ayat (4) UUHC, Pemegang Hak Cipta adalah pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah. Dua subjek hukum yang mendapatkan perlindungan Hak Cipta adalah perorangan dan badan hukum. Sebuah hasil penciptaan dapat dimiliki oleh badan hukum, baik badan hukum privat maupun badan hukum publik yang diatur dalam Pasal 37 UUHC.⁷

Dalam Hak Cipta terdapat asas *deklaratif* yang menyatakan bahwa perlindungan hukum otomatis diberikan kepada pencipta ketika sebuah hasil ciptaan telah dilahirkan tanpa harus melakukan pendaftaran terlebih dahulu. Suatu ide tidak dapat diberikan Hak Eksklusif, kecuali sudah diwujudkan dalam bentuk nyata. Menurut *Trade Related Aspect on Intellectual Property*

⁷ Khoirul Hidayah, *Hukum HKI Hak Kekayaan Intelektual*, Ctk. Pertama, Setara Press, Malang, 2017, e-book, hlm.37.

Rights atau TRIPs, ciptaan layak mendapatkan perlindungan hukum ketika ciptaan tersebut merupakan ekspresi atau perwujudan ide. Dalam hal ini Hak Cipta juga menuntut adanya syarat keaslian yang berdasarkan kemampuan dan kreativitas pencipta yang bersifat pribadi.⁸

Sesuai dalam Pasal 40 ayat (1) UUHC, negara melindungi ciptaan-ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, seperti:

- a. Buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan sejenis lainnya;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. Lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;

Tidak hanya di Indonesia, Amerika Serikat juga memiliki undang-undang khusus yang mengatur mengenai Hak Cipta. Di Amerika Serikat, seluruh bagian dari Hukum Kekayaan Intelektual adalah kewenangan dari pemerintah (nasional) federal dan bukan pemerintah negara bagian. Hal tersebut dimaksudkan agar terdapat kesamaan pengaturan mengenai penerapan Hukum Kekayaan Intelektual yang memiliki peranan penting dalam konteks perdagangan internasional.⁹ Undang-Undang yang mengatur tentang Hak Cipta di Amerika Serikat adalah *US Copyright Act of 1976* (17 U.S.C. § 101-1101).

⁸ *Ibid*, hlm. 32.

⁹ Adya Paramita Prabandari, "Komparasi Pengaturan Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat", *Jurnal Masalah-Masalah Hukum*, Edisi No.2, Vol.42, Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, 2013, hlm. 167, terdapat dalam <https://ejournal.undip.ac.id/index.php/mmh/article/view/5803>. Diakses terakhir tanggal 15 Desember 2022.

Pada *US Copyright Act of 1976 section 102* diatur mengenai karya-karya yang dilindungi oleh Hak Cipta, yaitu:

- a. *literary works;*
- b. *musical works, including any accompanying words;*
- c. *dramatic works, including any accompanying music;*
- d. *pantomimes and choreographic works;*
- e. *pictorial, graphic, and sculptural works;*
- f. *motion pictures and other audiovisual works;*
- g. *sound recordings; and*
- h. *architectural works.*

Pasal ini menyatakan bahwa ciptaan yang dilindungi harus sudah memiliki bentuk atau *tangible*, yang bisa diraba atau disentuh keberadaannya. Karya-karya yang dapat dilindungi tersebut harus merupakan benda yang memiliki bentuk fisik. Hal itu bertujuan agar karya-karya tersebut dapat diketahui keberadaannya. Untuk membuktikan keberadaan dari suatu karya dapat dilakukan baik secara langsung maupun dengan menggunakan alat bantu mesin.

Dalam *US Copyright Act* diatur mengenai perlindungan karya-karya tersebut untuk menghindari adanya pelanggaran, yang disebutkan dalam *section 501* definisi pelanggaran dari Hak Cipta yaitu:

“Anyone who violates any of the exclusive rights of the copyright owner as provided by sections 106 through 122 or of the author as provided in section 106A(a), or who imports copies or phonorecords into the United States in violation of section 602, is an infringer of the copyright or right of the author, as the case may be. For purposes of this chapter (other than section 506), any reference to copyright shall be deemed to include the rights conferred by section 106A(a). As used in this subsection, the term “anyone” includes any State, any instrumentality of a State, and any officer or employee of a State

or instrumentality of a State acting in his or her official capacity. Any State, and any such instrumentality, officer, or employee, shall be subject to the provisions of this title in the same manner and to the same extent as any nongovernmental entity.”

Pada pasal ini disebutkan bahwa pelanggar dari Hak Cipta bisa dari berbagai kalangan. Mulai dari orang sipil biasa, pejabat negara, bahkan negara dalam arti pemerintahan. Pelanggaran dalam undang-undang ini merupakan kegiatan yang hanya pemegang Hak Cipta yang boleh melakukannya, dan kegiatan itu dilakukan oleh orang lain.

Adanya penggunaan desain resmi atau *official design* tanpa izin pencipta atau pemilik Hak Cipta, maka dalam *bootleg* jelas melekat Hak Cipta di dalamnya. Penggunaan desain yang telah didaftarkan Hak Ciptanya merupakan salah satu bentuk pelanggaran Hak Cipta. Penjualan *bootleg* di kalangan penggemar ataupun kolektor memang menimbulkan keuntungan yang besar, namun juga perlu diperhatikan terkait eksistensi Hak Cipta yang melekat pada ikon atau desain yang berkaitan dengan bagian dari budaya populer itu. Penjualan *bootleg* dengan adanya elemen yang terkait dengan artis atau karya dari luar negeri ini berkaitan erat dengan izin atau lisensi dari manajemen pihak yang terkait. Pasalnya, dalam pembuatan *bootleg*, mereka kerap menyertakan nama atau elemen desain dari artis/karya yang mereka sukai tanpa melakukan izin terlebih dahulu, dan juga sering kali membuat karya berupa *fan art* didasarkan atas kreativitas dan inovasi sendiri.¹⁰ Selain

¹⁰ Karina Widyadhari Argyapalastru Ayanto Putri, “Tinjauan Yuridis Komersialisasi *Fanart* Idol K-Pop Pada *Unofficial Merchandise* Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta”, *Jurnal Unizar Law Review*, Edisi Vol.4, Issue 2, Fakultas Hukum, Universitas Padjajaran, 2021, hlm. 148, terdapat dalam <https://e-journal.unizar.ac.id/index.php/ulr/article/view/451>. Diakses terakhir tanggal 18 Oktober 2022.

itu pada *bootleg* juga terdapat elemen-elemen tertentu yang tidak ada pada desain aslinya.

Barang *bootleg* yang sering ditemukan saat ini kebanyakan berkaitan dengan *band-band* yang berasal dari luar negeri, yang tersebar di berbagai *e-commerce* yang tersedia di Indonesia. Salah satu barang *bootleg* yang banyak ditemui saat ini adalah kaos dengan logo khas band Nirvana, yaitu logo *smiley*-nya.

Pada November tahun 2018, sebuah brand asal Amerika yaitu Marc Jacobs meluncurkan koleksi *Redux Grunge Collection*. Dalam peluncuran tersebut, terdapat beberapa item kaos dan *sweater* yang menggunakan logo *smiley* milik Nirvana, namun terdapat beberapa modifikasi seperti diubahnya tulisan “Nirvana” menjadi “Heaven” dan mereka juga melakukan sedikit perubahan terhadap logo senyum tersebut.¹¹



Dari peluncuran koleksi tersebut, Nirvana menggugat Marc Jacobs karena menurut mereka, Marc Jacobs telah memasukkan Nirvana dalam

¹¹Nabilla Tashandra, *Nirvana Gugat Marc Jacobs Karena Gunakan Logo Senyum*, terdapat dalam <https://amp.kompas.com/lifestyle/read/2019/01/02/083500820/nirvana-gugat-marc-jacobs-karena-gunakan-logo-senyum>. Diakses terakhir tanggal 28 November 2022.

kampanye marketingnya untuk mendapatkan atensi dan meningkatkan daya tarik bagi konsumen mereka. Pihak dari Nirvana menganggap Marc Jacobs telah melanggar nilai-nilai lisensi Nirvana dengan lisensi produk pakaian, sehingga mereka mengajukan gugatan ganti rugi melalui pengadilan distrik Amerika Serikat di *California*.¹²

Namun pada tahun 2021, muncul nama Robert Fisher yang merupakan orang yang menggambar logo *smiley* tersebut. Robert Fisher menjadi pihak intervensi dalam kasus Nirvana vs Marc Jacobs karena merasa memiliki hak atas logo tersebut, meskipun pemilik Hak Cipta resminya adalah Kurt Cobain yang merupakan salah satu anggota dari Nirvana.¹³

Tidak hanya di Amerika Serikat, namun di Indonesia juga terdapat permasalahan serupa terkait beredarnya produk *bootleg* di pasaran. Salah satunya adanya produk *bootleg* kaos Band Seringai yang dijual bebas. Kaos-kaos tersebut bukan produk asli keluaran *management* dari band tersebut, dan dijual dalam harga yang tidak begitu jauh dari harga *merchandise* aslinya.¹⁴

Penggunaan ciptaan dengan sepihak tanpa melakukan izin terlebih dahulu menimbulkan kerugian baik materiil maupun imateriil bagi penciptanya. Dari segi materiil, adanya pelanggaran atas Hak Cipta ini dapat berdampak pada bidang ekonomi pencipta, terutama jika dikomersilkan. Sedangkan dari segi imateriil, pelanggaran ini dapat meningkatkan taraf

¹² *Ibid.*

¹³ Tina Benitez-Evez, *Nirvana in Ongoing Legal Dispute Over Who Created Band's Iconic 'Smiley Face' Logo*”, terdapat dalam <https://americansongwriter.com/nirvana-in-ongoing-legal-dispute-over-who-created-bands-iconic-smiley-face-logo/>. Diakses terakhir tanggal 13 Desember 2022.

¹⁴ *Merchandise Band Bajakan, Seberapa Serius Permasalahannya?*, terdapat dalam <https://kumparan.com/millennial/merchandise-band-bajakan-seberapa-serius-permasalahannya-21dM5TZ8CO/3>. Diakses terakhir tanggal 29 Mei 2023.

penyalahgunaan produk sehingga apabila tidak segera ditangani, perilaku tersebut akan dinormalisasikan oleh masyarakat terutama para penggemar.¹⁵

Minimnya pengetahuan penggemar dan kolektor terkait Hak Cipta mengakibatkan banyak permasalahan yang timbul, terutama pencurian atas karya yang berkaitan dengan budaya populer yang mereka sukai. *Copyright Law of the United States* mengatur mengenai Hak Cipta di Amerika Serikat, yang menjadi dasar gugatan yang dilayangkan oleh Nirvana tersebut. Selain itu juga terdapat *The Lanham Act*, yang mengatur tentang Hak Merek dan pelanggaran-pelanggarannya. Sedangkan di Indonesia, Hak Cipta diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta. Meskipun sudah jelas pengaturannya dalam Undang-Undang Hak Cipta, masih banyak orang di Indonesia yang belum paham dan mengerti terkait dengan pentingnya memahami Hak Cipta. Kedua undang-undang tersebut bertujuan untuk mencegah terjadinya pelanggaran terhadap Hak Cipta, yang juga merupakan hasil ratifikasi dari TRIPs.

Berdasarkan permasalahan yang sudah dijelaskan di atas, penulis tertarik untuk melakukan penelitian dengan judul “Perlindungan Hukum Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat bagi Pencipta yang Karyanya Digunakan dalam *Bootleg* (Studi Kasus Nirvana vs Marc Jacobs vs Robert Fisher)”.

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan, maka rumusan masalah dalam penelitian ini adalah:

¹⁵ *Mengulas Dampak Pelanggaran Hak Cipta Secara Saksama; Seberapa Besar Bahayanya?*, terdapat dalam <https://blog.bplawyers.co.id/dampak-pelanggaran-hak-cipta/>. Diakses terakhir tanggal 19 Oktober 2022.

1. Bagaimana perlindungan hukum bagi pemilik Hak Cipta sebuah desain yang digunakan dalam barang *bootleg* berdasarkan Hukum Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat?
2. Bagaimana perbandingan hukum Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat dalam memandang kasus Nirvana vs Marc Jacobs vs Robert Fisher?

C. Tujuan Penelitian

Untuk mencapai sasaran atau arah yang dituju, maka setiap usaha harus mempunyai maksud dan tujuan yang jelas. Adapun tujuan dari penelitian ini adalah:

1. Mengetahui perlindungan hukum bagi pemilik Hak Cipta sebuah desain yang digunakan dalam barang *bootleg* berdasarkan Hukum Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat.
2. Mengetahui perbandingan hukum Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat dalam memandang kasus Nirvana vs Marc Jacobs vs Robert Fisher.

D. Orisinalitas Penelitian

Berdasarkan penelusuran yang penulis lakukan pada berbagai referensi, ditemukan berbagai penelitian yang berkaitan dengan penelitian ini. Judul penelitian “Perlindungan Hukum Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat bagi Pencipta yang Karyanya Digunakan dalam *Bootleg* (Studi Kasus Nirvana vs Marc Jacobs vs Robert Fisher)” sepanjang pengetahuan penulis belum pernah diteliti oleh peneliti lain sebelumnya. Penelitian yang sudah pernah dilakukan memuat perbedaan dengan penelitian ini, sehingga keaslian

penelitian ini dapat dipertanggungjawabkan. Terdapat beberapa penelitian terdahulu yang memiliki kaitan dengan penelitian ini.

No	Nama dan Tahun Penelitian	Jenis dan Instansi Penelitian	Judul	Kemiripan dan Perbedaan
1.	Novita Ratna Cindi Filianky dan Hernawan Hadi, Tahun 2021	Jurnal, Jurnal Private Law Volume 9 Nomor 1 (Januari-Juni 2021)	Perlindungan Hukum Sengketa Desain Industri dan Hak Cipta	Kemiripan jurnal dengan penelitian ini adalah membahas tentang pelanggaran Hak Cipta yang berkaitan dengan desain industri yang dalam barang <i>bootleg</i> juga terdapat desain yang sering digunakan tanpa izin pemilik hak. Perbedaannya adalah, pada jurnal fokusnya kepada pengaturannya saja, namun dalam penelitian ini penulis

				membahas mengenai pengaturan Hak Cipta terkait <i>bootleg culture</i> di Indonesia dan Amerika Serikat.
2.	Putu Devya Checya Awatari, Tahun 2020	Jurnal, Jurnal Kertha Semaya Vol. 9 No. 1 Tahun 2020	Pelindungan Hukum Terhadap Hasil Karya Seni Transformasi Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta	Kemiripan dengan penelitian ini adalah pembahasan mengenai sebuah karya seni yang dimodifikasi dan dijual kembali tanpa seizin dari pemilik Hak Cipta. Perbedaan dengan penelitian ini adalah objek penelitiannya, karena penulis membahas mengenai ciptaan dari budaya populer yang diperjualbelikan dalam bentuk <i>unofficial</i>

				<i>merchandise dan bootleg.</i>
3.	Muchtar AH Labetubun, Tahun 2019	Jurnal, Jurnal Hukum Acara Perdata ADHAPER Vol. 5, No. 1 (Januari-Juni 2019)	Penyelesaian Sengketa Hak Atas Logo (Suatu Kajian <i>Overlapping</i> Hak Cipta dan Merek)	Kemiripan dengan penelitian ini adalah sama-sama membahas tnetang pengaturan Hak Cipta di Indonesia terkait logo. Dalam barang <i>bootleg</i> sering kali mencantumkan logo dari suatu <i>brand</i> , dan penggunaan tersebut perlu dikaji legalitasnya dari perspektif hukum Hak Cipta di Indonesia. Perbedaannya, pada penelitian ini penulis membahas tentang tidak hanya logo namun seluruh komponen yang telah

				didaftarkan Hak Cipta-nya oleh pemilik hak.
4.	Sarah Istighfariin, Fauzul Aliwarman, Tahun 2021	Jurnal, Jurnal Yuridis Vol. 8, No. 2, Desember 2021	Perlindungan Hukum Desainer Pakaian yang Desainnya Digunakan Tanpa Izin Untuk Kepentingan Komersial	Kemiripan dengan penelitian ini adalah meneliti terkait dengan perlindungan hukum desainer atau pemilik hak dalam penggunaan desainnya secara ilegal dan dikomersialkan. Sedangkan perbedaannya adalah jurnal ini melihat dari sudut pandang hukum Hak Cipta di Indonesia saja, dan objek yang berbeda karena pada penelitian ini penulis meneliti tentang

				fenomena <i>bootleg culture</i> .
5.	Adya Paramita Prabandari, Tahun 2013	Jurnal, Jurnal Masalah- Masalah Hukum Jilid 42, No. 2, Tahun 2013	Komparasi Pengaturan Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat	Kemiripan dengan penelitian ini adalah keduanya membahas mengenai perbedaan pengaturan Hak Cipta di Indonesai dan Amerika Serikat. Perbedaanannya adalah, dalam jurnal Komparasi Pengaturan Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat ini masih menggunakan undang-undang yang lama, yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, dan dalam penelitian ini penulis fokus pada perbedaan pengaturan Hak Cipta di

				Indonesia dan Amerika Serikat terkait <i>bootleg culture</i> .
6.	Moch Zairul Alam, Tahun 2018	Jurnal, Legal Spirit Vol. 2, No. 1, Tahun 2018	Perbandingan Perlindungan Sarana Kontrol Teknologi Atas Ciptaan Menurut Ketentuan Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat	Kemiripan dengan penelitian ini adalah membahas tentang pengaturan Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat. Namun perbedaannya berada pada objeknya, dalam jurnal tersebut objeknya adalah karya digital. Sedangkan pada penelitian ini objeknya adalah <i>bootleg culture</i> yang menjadi fenomena besar di dunia <i>fashion</i> saat ini.

E. Tinjauan Pustaka

1. Hak Cipta

Hak Cipta merupakan jenis kepemilikan pribadi atas sebuah ciptaan dari perwujudan suatu ide pencipta di bidang seni, sastra, dan ilmu pengetahuan. Oleh karena itu, orang lain yang bukan pemilik Hak Cipta tersebut tidak memiliki hak untuk mengumumkan dan memperbanyak suatu ciptaan tersebut tanpa seizin dari pemiliknya.¹⁶ Pada Pasal 1 angka 1 Peraturan Pemerintah Nomor 16 Tahun 2020, disebutkan bahwa suatu ciptaan yang telah berwujud nyata secara otomatis akan timbul Hak Eksklusif yang melekat padanya, yaitu Hak Cipta.

Terdapat dua unsur yang terdapat dalam konsep Hak Cipta, yaitu hak yang dapat dipindahkan atau dialihkan kepada pihak lain, dan yang kedua adalah Hak Moral yang melekat pada suatu ciptaan itu sendiri.¹⁷ Hak yang dapat dipindahkan atau dialihkan meletakkan Hak Cipta dalam ranah hak kebendaan immateriil atau benda tidak berwujud, yang dapat dialihkan pada pihak ketiga.¹⁸ Hak Cipta yang terdiri atas Hak Ekonomi dan Hak Moral, perlindungan terhadap Hak Cipta tersebut tidak diberikan kepada ide atau gagasan karena sebuah ciptaan harus memiliki

¹⁶ Tim Lindsey, Eddy Damian, Simon Butt, Tomy Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Ctk. ke-7, Penerbit PT Alumni, Bandung, 2013, hlm.96.

¹⁷ Athiatul Haqqi, "Hak Cipta Pada Penyebaran Informasi di Indonesia", *Baitul 'Ulum: Jurnal Ilmu Perpustakaan dan Informasi*, Edisi No.1 Vol. 1, Fakultas Adab dan Humaniora UIN Sulthan Thaha Saifuddin Jambi, 2018, hlm. 222, terdapat dalam http://baitululum.fah.uinjambi.ac.id/index.php/b_ulum/article/view/27/13. Diakses terakhir pada 15 November 2022.

¹⁸ OK. Saidin, *Op. Cit*, hlm.201.

bentuk yang khas, bersifat pribadi, dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan yang lahir dari hasil kemampuan, kreativitas, dan keahlian penciptanya.¹⁹

Hak Ekonomi merupakan Hak Eksklusif pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan. Sedangkan Hak Moral merupakan hak yang melindungi kepentingan pribadi atau reputasi pencipta yang melekat pada pribadi pencipta. Hak Moral ini tidak bisa dipisahkan dari pencipta karena bersifat pribadi. Substansi dari Hak Moral itu sendiri adalah hak untuk mendapatkan pengakuan sebagai pencipta suatu ciptaan, hak untuk menolak tindakan yang dapat mendistorsi, memotong, ataupun menghilangkan sebagian dari ciptaan dan juga memodifikasi ciptaan yang dapat merusak reputasi pencipta, serta hak untuk menolak segala bentuk perlakuan yang dapat merendahkan reputasi dari pencipta.²⁰

2. Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual

Bentuk-bentuk pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual:

a. Pelanggaran Hak Cipta (*copyright*)

Pelanggaran Hak Cipta merupakan suatu pelanggaran ketika ada pihak lain yang menjalankan apa yang menjadi Hak Eksklusif pencipta atau pemilik Hak Cipta tanpa dilakukannya izin terlebih dahulu. Pelanggaran Hak Cipta terdiri dari pelanggaran langsung (*direct infringement*); pelanggaran atas dasar kewenangan

¹⁹ Ermansyah Djaja, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Ctk. pertama, Sinar Grafika, Jakarta, 2009, *e-book*, hlm. 4.

²⁰ Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Rajawali Pers, Jakarta, 2011, hlm.105-106.

(*authorization of infringements*); dan pelanggaran tidak langsung (*indirect infringement*).²¹

b. Pelanggaran Hak Merek (*trademark*)

Pelanggaran Hak Merek merupakan perbuatan melawan hukum yang berupa: pelanggaran yang menyebabkan kebingungan mengenai sumber, sponsor, afiliasi, atau koneksi karena adanya persamaan.²² Pelanggaran sebuah merek pada dasarnya dilakukan terhadap sesuatu yang sudah memiliki reputasi. Dari pelanggaran tersebut, pihak pemegang Hak Merek dapat mengajukan gugatan terhadap pihak yang melanggar, dengan tujuan untuk mendapatkan ganti rugi dan penghentian perbuatan ilegal yang terkait. Gugatan tersebut dapat diajukan di Pengadilan Niaga.²³

c. Pelanggaran Hak Desain Industri (*industrial design*)

Pelanggaran Hak Desain Industri merupakan pelanggaran yang terjadi ketika seseorang tanpa izin memproduksi, menjual, atau mengimpor suatu barang yang telah dilindungi Hak Desain Industri milik pihak lain yang merupakan sebuah tiruan dari desain industri yang telah dilindungi tersebut. Pelanggaran tersebut bukan saja desain yang identik namun juga mencakup desain yang mirip.²⁴

²¹ Rahmi Jened, *Hukum Hak Cipta (Copyright's Law)*, Ctk. pertama, Penerbit PT Citra Aditya Bakti, Bandung, 2014, e-book, hlm.215.

²² Ari Widarti, "Tanggung Jawab Pribadi Direksi Terhadap Utang Perseroan (Analisis Putusan Mahkamah Agung No: 1914 K/Pdt/2009)", *Jurnal Surya Kencana Satu: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan*, Edisi No. 2, Vol. 6, Fakultas Hukum Universitas Pamulang, 2016, hlm. 34, terdapat dalam <http://openjournal.unpam.ac.id/index.php/sks/article/view/332/258>, Diakses terakhir tanggal 30 November 2022.

²³ Tommy Hendra Purwaka, *Perlindungan Merek*, Ctk. ke-2, Yayasan Pustaka Obor Indonesia, Jakarta, 2018, e-book, hlm.42.

²⁴ Andrieansjah Soeparman, *Hak Desain Industri Berdasarkan Penilaian Kebaruan Desain Industri*, Ctk. pertama, PT. Alumni, Bandung, 2013, e-book, hlm.86.

d. Pelanggaran Rahasia dagang (*trade secret*)

Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang menyebutkan bahwa pelanggaran Rahasia Dagang merupakan perbuatan seseorang yang dengan sengaja mengungkapkan Rahasia Dagang, mengingkari kesepakatan atau kewajiban yang tertulis atau tidak tertulis untuk menjaga Rahasia Dagang yang bersangkutan. Menurut Pasal 14, seseorang dianggap telah melanggar Rahasia Dagang apabila memperoleh atau menguasai Rahasia Dagang tersebut dengan cara yang bertentangan dengan Peraturan Perundang-Undangan yang berlaku.

3. Bootleg

Bootleg merupakan istilah dari kegiatan memproduksi, mereproduksi, atau mendistribusikan secara ilegal atau tanpa izin. Dalam dunia *fashion*, seringkali *bootleg* disamakan sebagai kegiatan penghormatan terhadap sesuatu tanpa mengatur bagaimana publik atau pemilik merek bereaksi.²⁵ Barang *bootleg* tidak selalu berkaitan dengan membuat sesuatu yang sama persis dengan aslinya. Produk-produk tersebut lebih sering dibuat dengan elemen-elemen yang diambil dari produk lain untuk membuat sesuatu yang baru. Para pembuat barang *bootleg* biasanya melakukan manipulasi terhadap desain yang telah ada sebelumnya untuk menciptakan sesuatu dengan pesan yang berbeda dalam sebuah produk.

²⁵ Kendra Hunsley, *Bootleg Culture: The Evolution of Fashion*, terdapat dalam <https://www.thethrone.co.za/home/2019/4/24/bootleg-culture-the-evolution-of-fashion>. Diakses terakhir tanggal 14 Desember 2022.

²⁶Menurut sejarah, *bootleg* dalam dunia *fashion* selalu dikaitkan dengan menjadikan *luxury brand* atau merek mewah menjadi lebih mudah diakses oleh publik.²⁷

Barang *bootleg* berbeda dengan produk *fashion* palsu. Produk palsu atau *fake products* biasanya dibuat dengan cara langsung meniru produk asli yang sudah ada di pasaran dengan harga yang lebih rendah sehingga dapat menarik minat konsumen. Produk-produk palsu saat ini sudah mengakar jauh di pasar dan dapat ditemukan di mana-mana, termasuk di Indonesia.

Biasanya, produksi barang *bootleg* dilakukan untuk cetakan atau rilisan kaos *band* yang bukan *official merchandise* yang tidak memiliki lisensi resmi dari manapun. Produksi dari produk-produk ini juga dilakukan dalam jumlah terbatas, dan diproduksi karena kesulitan untuk mendapatkan *merchandise* asli dari band tersebut.²⁸

F. Definisi Operasional

Bootleg merupakan sebuah istilah yang mengacu pada pakaian yang telah disesuaikan secara artistik, dengan adanya logo atau slogan populer

²⁶ Emma Firth, *Meet The New Wave of Brandalists Disrupting Luxury*, terdapat dalam <https://www.buro247.com/culture/arts/bootleg-fashion-art-the-real-thing-exhibition>. Diakses terakhir tanggal 14 Desember 2022.

²⁷ Anastasiia Fedorova, *What's Behind Fashion's Bootleg Era?*, terdapat dalam <https://i-d.vice.com/en/article/8xg9v4/whats-behind-fashions-bootleg-era>. Diakses terakhir tanggal 14 Desember 2022.

²⁸ Bagus, Istilah Dalam Kaos Band, terdapat dalam <https://www.rocknation.id/blog/2021/12/istilah-dalam-kaos-band#:~:text=Istilah%20bootleg%20biasanya%20dipakai%20untuk,kesulitan%20mendapatkan%20merchandise%20band%20tersebut>. Diakses terakhir pada 14 Desember 2022.

yang sedikit dimodifikasi. Modifikasi dari *bootleg* biasanya diganti dengan bentuk atau frasa yang baru namun hampir sama dengan aslinya.²⁹

G. Metode Penelitian

Metode penelitian adalah cara melakukan sesuatu dengan menggunakan pikiran secara seksama untuk mencapai suatu tujuan dengan cara mencari, mencatat, merumuskan dan menganalisis sampai menyusun laporan, yang diantaranya adalah sebagai berikut:³⁰

1. Jenis Penelitian

Penelitian hukum menggunakan penelitian hukum normatif, yaitu penelitian hukum yang dilakukan dengan mengkaji tentang asas, norma, kaidah dari peraturan perundangan, putusan pengadilan, perjanjian, serta doktrin. Penelitian Hukum normatif merupakan suatu proses untuk menemukan suatu aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.³¹ Sistem norma yang dimaksudkan adalah mengenai asas-asas, kaidah, norma, perundang-undangan, putusan pengadilan, serta doktrin.

2. Pendekatan Penelitian

Metode pendekatan penelitian yang digunakan adalah menggunakan pendekatan perundang-undangan dan konseptual, dengan cara

²⁹ *What Is Bootleg in the Fashion Industry?*, terdapat dalam <https://veryrare.co/2021/07/06/what-is-bootleg-in-the-fashion-industry/>. Diakses terakhir tanggal 29 November 2022.

³⁰ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, Universitas Indonesia, Jakarta, 2012, e-book, hlm. 5.

³¹ Soerjono Soekanto, *Metode Penelitian Hukum*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, 1984, e-book, hlm. 234.

menganalisis pengaturan yang mengatur mengenai Hak Cipta baik di Indonesia maupun Amerika Serikat dalam kaitannya dengan fenomena *bootleg culture*, kemudian menelaah peraturan yang berkaitan dengan isu yang dibahas. Penelaahan dilakukan dengan mengkaji permasalahan dari segi hukum yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta dan *Copyright Law of the United States*, serta dari sumber-sumber pustaka yang berkaitan.

3. Objek Penelitian

Objek dari penelitian ini fenomena *bootleg culture* dilihat dari perlindungan hukumnya bagi pemilik Hak Cipta sebuah desain yang digunakan dalam barang *bootleg* berdasarkan Hukum Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat, serta perbandingan hukum Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat berdasarkan studi kasus Nirvana vs Marc Jacobs vs Robert Fisher.

4. Sumber Data Penelitian

Penelitian ini menggunakan data sekunder yang terdiri dari:

- 1) Bahan hukum primer yaitu bahan hukum yang utama, berupa peraturan perundang-undangan. Dalam hal ini bahan hukum primer yang digunakan adalah Undang-Undang Hak Cipta, dan *Copyright Law of The United States (US Copyright Act of 1976 (17 U.S.C. § 101-1101))*.
- 2) Bahan hukum sekunder, yaitu bahan yang berhubungan erat dengan bahan hukum primer seperti buku hasil karya ahli, hasil penelitian,

dan kegiatan ilmiah lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas.

3) Bahan hukum tersier, yaitu bahan yang memberikan informasi tambahan tentang bahan hukum primer dan sekunder seperti kamus hukum dan bahan hukum lainnya untuk memperoleh data pendukung yang dapat menunjang data sekunder yang berasal dari studi kepustakaan.

5. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data yang digunakan adalah *library research* yang meliputi: buku; jurnal; majalah; koran; dan lain sebagainya yang memuat materi yang terkait dengan penelitian ini.

6. Teknik Analisa

Penelitian ini menggunakan analisa data deskriptif kualitatif yang merupakan salah satu teknik yang digunakan dalam penelitian kualitatif. Analisis kualitatif merupakan sebuah prosedur penelitian yang menghasilkan data deskriptif dari penelitian yang dilakukan. Sedangkan analisis deskriptif yaitu suatu analisis dari rumusan masalah yang menjadi dasar pedoman dari penelitian yang akan diteliti. Penelitian ini lebih sering disebut dengan penelitian dengan studi kasus menggunakan dasar teori tertentu. Penelitian deskriptif kualitatif bertujuan untuk menggambarkan, menjelaskan, dan menjawab masalah yang menjadi dasar penelitian.

H. Kerangka Skripsi

Kerangka skripsi memuat suatu kerangka pemikiran yang akan dituangkan dalam bab-bab dan sub-sub bab yang disusun secara sistematis. Secara berurutan dalam kerangka ini adalah sebagai berikut:

BAB I PENDAHULUAN: Dalam bab pendahuluan ini akan dikemukakan tentang Latar Belakang, Rumusan Masalah, Tujuan Penelitian, Orisinalitas Penelitian, Tinjauan Pustaka, Definisi Operasional, Metode Penelitian, Kerangka Skripsi dan Daftar Pustaka.

BAB II TINJAUAN PUSTAKA: Dalam bab ini akan diuraikan tinjauan pustaka mengenai hal-hal yang akan dikaji berdasarkan judul dan rumusan masalah yang telah dicantumkan dalam proposal ini, yaitu mengenai Hak Kekayaan Intelektual, Hak Cipta, Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual dan *Bootleg*.

BAB III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN: Dalam bab ini akan diuraikan terkait dengan hasil penelitian pada objek yang telah ditetapkan pada penelitian ini sesuai dengan judul dan rumusan masalah yang telah dicantumkan yaitu tentang perbandingan pengaturan Hak Cipta di Indonesia dan Amerika Serikat terkait fenomena *bootleg culture* dengan dasar studi kasus sengketa antara Nirvana, Marc Jacobs, dan Robert Fisher. Keseluruhan hasil penelitian akan dibahas dengan tuntas dalam bab ini.

BAB IV PENUTUP: Dalam bab ini akan dimuat kesimpulan yang berisi ringkasan jawaban atas permasalahan yang telah diteliti, serta akan dimuat juga saran, yang berisi hal-hal yang diusulkan untuk perbaikan.