

BAB II

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Sejarah Pengaturan Hak Cipta

Sejarah mencatat, Indonesia baru memiliki Undang-Undang Hak Cipta Nasional pada tahun 1982 menggantikan *Auteurswet* 1912.³¹ Sebagai bagian dari upaya pembangunan hukum nasional, penyusunan Undang-Undang Hak Cipta Nasional pada tahun 1982³² pada dasarnya merupakan tonggak awal era pembangunan sistem HKI nasional. Meski substansinya bernuansa monopoli dan berkarakter individualistik, kelahiran Undang-Undang Hak Cipta nyaris tanpa reaksi. Reaksi pro – kontra justru terjadi sewaktu Undang-Undang Hak Cipta direvisi pada tahun 1987. Yang menjadi sumber penolakannya adalah langkah kebijakan Pemerintah mengembangkan hukum Hak Cipta yang dinilai lemah aspirasi dan kurang tepat waktu.

Salah satu alasan yang mendasari sikap resistensi yang menonjol adalah karena kebijakan serupa itu dianggap tidak sejalan dengan nilai-nilai dan semangat gotong royong yang telah menjadi budaya yang mengakar dalam kehidupan masyarakat Indonesia. Pengembangan konsepsi dan peraturan Hak Cipta pragmatis dianggap tidak kondusif dan bahkan berseberangan dengan upaya mencerdaskan kehidupan bangsa. Pandangan-pandangan yang sering mengemuka dalam seminar-

³¹ *Auteurswet* 1912, *Staatsblad* No. 600 Tahun 1912 yang mulai berlaku 23 September 1912. Baca Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, (Bandung: Alumni, 2009), hlm 144-146.

³² Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Tahun 1982 No. 15, Tambahan Lembaran Negara No. 3217).

seminar Hak Cipta mendalilkan perlunya “kebebasan” untuk memanfaatkan ciptaan secara cerdas dan berbudaya.³³

Sasarannya adalah buku-buku seperti itu sedapat mungkin bebas diperbanyak tanpa izin atau persetujuan penulisannya dan tanpa pembayaran royalty. Dalam kondisi normal, tindakan seperti itu merupakan pelanggaran hukum. Apabila hal yang secara normatif dikualifikasi sebagai pelanggaran hukum ingin dilegalkan, bagaimana dengan tindakan plagiarisme yang dinilai telah menjadi semacam epidemi? Dalam perkembangannya, setelah direvisi kedua kalinya tahun 1997, Undang-Undang Hak Cipta diganti dengan Undang-Undang No. 19 Tahun 2002. Perubahan dan penyempurnaan substansi, seluruhnya diarahkan untuk menyesuaikan dengan konvensi internasional di bidang Hak Cipta, termasuk Persetujuan TRIPS/WTO.

Untuk kebutuhan praktis, upaya memahami Hak Cipta dapat diawali dengan mengenali objeknya. Yaitu, segala bentuk ciptaan yang bermuatan ilmu pengetahuan, berbobor seni dan bernuansa sastra. Singkatnya, karya ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Lingkup ketiga objek ini yang menjadi wilayah perlindungan Hak Cipta. Karena luasnya ragam ciptaan, prinsip-prinsip dan norma pengaturan perlindungan Hak Cipta sangat dipengaruhi oleh bentuk dan sifat berbagai ragam ciptaan itu.³⁴

Artinya, bentuk dan sifat masing-masing ciptaan akan menentukan ada tidaknya subsistem Hak Cipta tanpa mempertimbangkan kualitas artistiknya. Misalnya bentuk ciptaan yang berupa lagu. Sebagai karya seni yang bersifat orisinal,

³³ Henry Soelistyo, *Plagiarisme: Pelanggaran Hak Cipta dan Etika*, (Yogyakarta: Kanisius, 2011), hlm 50

³⁴ *Ibid*, hlm 51

ciptaan itu akan diakui memiliki Hak Cipta apabila telah ditulis dalam bentuk notasi termasuk liriknya atau telah direkam secara sedemikian rupa sehingga orang lain dapat mendengarkan atau menikmatinya. Karya yang telah selesai diwujudkan seperti itulah yang mendapatkan perlindungan Hak Cipta. Untuk jenis ciptaan lain, fiksasinya mengikuti bentuk dan sifat ciptaan yang bersangkutan. Misalnya, ciptaan buku, fiksasinya berupa hasil penerbitannya dalam bentuk karya cetak. Adapun karya tulis lainnya, merujuk pada publikasi atau pemuatan karya tulis dalam jurnal atau media cetak milik universitas atau penerbitan resmi lainnya.

2.2 Pengertian dan Ruang Lingkup Hak Cipta

a. Pengertian

Hukum mengakui, Hak Cipta lahir sejak saat ciptaan selesai diwujudkan. Pengertian diwujudkan mengandung makna dapat dibaca, didengar atau dilihat sesuai dengan bentuk ciptaan. Ini yang disyaratkan dalam kriteria fiksasi atau *fixation*.³⁵ Ciptaan, sebagaimana ditegaskan dalam Pasal 1 ayat 3UU Hak Cipta 2002 adalah hasil setiap karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni atau sastra.

Dalam UU Hak Cipta 1982 jo. 1987 jo. 1997 yang pernah berlaku sebelumnya disyaratkan adanya bentuk yang khas yang merupakan kriteria yang menunjuk pada ekspresi atau hasil akhir dari proses penciptaan. UU Hak Cipta 2002 tidak mengatur

³⁵ David I. Bainbridge, *Cases & Materials in Intellectual Property Law*, (London: Pitman Publishing, 1995), hlm 87

persyaratan seperti itu. Khusus mengenai syarat keaslian atau *originality*, hal itu menunjuk pada kriteria teknis yang lazim mengacu pada perbandingan dengan ciptaan lain yang telah ada terlebih dahulu.

b. Kriteria Orisinal dan Refleksi Personal Pencipta

Kriteria orisinal sesungguhnya tidak mensyaratkan adanya derajat kualitas keaslian yang akurat.³⁶ Prinsipnya jelas bahwa suatu ciptaan tidak boleh sama dengan ciptaan lainnya. Orisinal juga tidak harus berarti unik atau khas. Ciptaan orisinal adalah ciptaan yang dihasilkan oleh atau berasal dari diri pencipta sendiri. Artinya, berdasarkan kreatifitas pencipta yang sekaligus menunjukkan adanya hubungan moral antara pencipta dengan ciptaannya. Kreatifitas menjadi faktor penentu yang memberi ciri atau refleksi kepribadian penciptanya. Sebaliknya, karakter sebuah ciptaan merupakan refleksi kreatifitas pribadi penciptanya. Dengan demikian, merupakan refleksi Hak Moral pencipta pula yang tidak boleh dicerai, baik melalui tindakan perusakan atau pemotongan ciptaan maupun tindakan distortif lainnya yang dapat mengganggu pribadi dan sekaligus Hak Moral yang melekat pada penciptanya.³⁷

Selain itu, secara berlapis juga disyaratkan harus bukan merupakan hasil peniruan ciptaan lain yang telah ada sebelumnya. Betapapun, penerapan kriteria ini acapkali menimbulkan perdebatan. Misalnya, lukisan sebuah vas bunga dapat

³⁶ Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, (Bandung: Alumni, 2009), hlm 100.

³⁷ Henry Soelistyo, *op.cit*, hlm 52

dianggap tidak orisinal bila disain dan ornamennya tidak diciptakan sendiri oleh pencipta pada saat melukis. Kegiatan melukis hanya dianggap mengalihkan ekspresi vas bunga ke dalam bentuk lukisan. Ini berarti tidak ada yang orisinal dalam ciptaan lukisan seperti itu. Namun, dari sisi lain, kuat pula pendapat yang menggunakan argumentasi bahwa melukis vas bunga naturalis berdasar objek benda riil memerlukan kemampuan, keterampilan, dan keahlian. Karenanya, sepersis apa pun lukisan yang dihasilkan, karya itu tidak sama dan harus tidak diartikan sama. Wujud lukisan itu juga bukan merupakan perbanyakan dari vas bunga. Karya lukisan itu diakui sepenuhnya memang berasal dari diri pencipta. Untuk tidak merancukan maknanya, maka karya lukisan naturalis itu dianggap sebagai bentuk pengalihwujudan ciptaan. Karenanya, terhadap lukisan itu berlaku pengakuan orisinalitas dan berhak mendapatkan perlindungan Hak Cipta.

Tes orisinalitas dari persyaratan “harus bukan hasil peniruan” juga tidak mudah penerapannya.³⁸ Masalahnya, banyak ragam ciptaan yang mempunyai basis ciptaan serupa yang telah ada sebelumnya. Apabila suatu ciptaan yang mengandung elemen peniruan-seminim apa pun- serta merta dianggap sebagai pelanggaran, hal itu akan menyulitkan pencipta untuk mengeksploitasi ciptaannya. Sebab, setiap bentuk pemanfaatan yang dilakukannya akan dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta. Karenanya, hukum menetapkan pembatasan, yaitu sepanjang peniruan itu bukan merupakan bagian yang substansial dari ciptaan orang lain sebelumnya maka akan

³⁸ Jill Mc Keough, Kathy Bowrey, dan Philip Griffith, *Intellectual Property, Commentary and Materials*, (Sidney: Lawbook Co, A. Thomson Company, 2002), hlm 60.

dianggap sah dan orisinal. Namun, ketentuan pembatasan ini tidak tuntas memberikan arahan. Semestinya harus ada penegasan-meskipun sudah merupakan konsekuensi logis-bahwa peniruan elemen substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran apabila ciptaan yang ditiru telah menjadi *public domain*.

Hasil ciptaan seperti itu betapapun tidak layakanya mendapatkan perlindungan Hak Cipta. Hal ini sesuai dengan prinsip bahwa ciptaan harus bukan merupakan hasil peniruan, tetapi harus merupakan karya yang berasal dari diri pencipta sendiri. Sebaliknya, harus juga diakui bahwa karya-karya kompilasi ataupun katalog yang datanya berasal dari informasi yang telah umum diketahui, berhak mendapatkan perlindungan Hak Cipta.³⁹ Dalam hal ini, dasarnya bukan karena kualitas data atau orisinalitas informasinya, melainkan pada kemampuan berkreasi pencipta dalam memilih dan menata data-data yang relevan secara sedemikian rupa sehingga memberi manfaat kepada penggunanya. Menurut Jill Mc Keough, originalitas karya kompilasi tetap dipersyaratkan berdasarkan *skill* pencipta: *“The relevant skill involved in rendering a compilation original is skill in putting the material together, as distinct from skill and labour in ascertaining the information. Compilations are usually regarded as literary works; however, the principles apply equally to other categories of work.”*⁴⁰

³⁹ *Ibid*, hlm 58

⁴⁰ *Ibid*, hlm 57

Sebagaimana telah disinggung di atas, pengertian orisinal tidak merujuk pada kualitas. Orisinalitas tidak merujuk pada ide atau inspirasi yang harus sangat kreatif atau inventif. Hak Cipta tidak melihat orisinalitas ide, tetapi ekspresi yaitu, ekspresi dari ide atau pemikiran pencipta. Misalnya, karya tulis, yang dilindungi Hak Cipta adalah karya tulis, baik yang berupa hasil cetakan atau tulisan tangan. Hak Cipta tidak memberi perlindungan terhadap ide-ide atau pemikiran yang disampaikan lewat tulisan-tulisan itu. Hak Cipta hanya melindungi tulisan, yaitu yang merupakan fiksasi dari ide atau pemikiran pencipta. Ini berarti, terhadap ide yang sama, dapat lahir beberapa ciptaan berikut Hak Ciptanya, yaitu apabila difiksasikan dalam berbagai ekspresi karya tulis oleh penulis yang berbeda. Yang pasti, ekspresi atau wujud akhir ciptaan harus bukan merupakan hasil peniruan.⁴¹

Dalam kaitan persyaratan originalitas ini layak dibahas suatu permasalahan hipotesis yang secara akademik menarik untuk didiskusikan.

Pokok persoalannya bertolak dari prinsip yang menegaskan bahwa ide semata tidak mendapatkan perlindungan hukum.⁴² Normanya, yang berhak mendapatkan perlindungan hukum adalah ekspresi yang berupa wujud akhir suatu ciptaan. Dengan kata lain, untuk mendapatkan pengakuan sebagai ciptaan dan memperoleh perlindungan hukum, suatu ide harus telah selesai diekspresikan. Artinya, dengan melalui proses fiksasi, ide tersebut telah diwujudkan menjadi karya nyata yang dapat

⁴¹ David I. Bainbridge, *Intellectual Property*, (London: Third Edition, Pitman Publishing, 1996), hlm 35

⁴² *Ibid*, hlm 38

didengar, dibaca dan dilihat (*fixation*). Singkatnya, yang mendapatkan perlindungan hukum adalah wujud akhir atau bentuk fiksi ciptaan.

Masalah timbul, misalnya dalam hal terdapat dua ciptaan yang secara substansial sama atau mirip tetapi dihasilkan oleh pencipta yang berbeda. Apabila terbukti keduanya tidak saling melakukan peniruan, maka keduanya harus diakui eksistensinya dan dilindungi. Dalam hal ini pembuktian orisinalitas dilakukan dengan melihat proses pembuatan kedua ciptaan tersebut yang pada kenyataannya benar-benar terpisah dan tidak saling meniru. Kedua ciptaan tersebut dianggap orisinal karena didukung oleh ide yang bersifat pribadi, maka melekat terhadapnya aspek Hak Moral dari pencipta. Dengan kata lain, dalam ciptaan tersebut terefleksi nilai-nilai kepribadian dan Hak Moral penciptanya. Dalam kaitan ini apabila suatu ciptaan dibuat tanpa didukung ide orisinal di dalamnya, maka yang dilakukan pencipta pada dasarnya adalah meniru atau hanya melakukan “perbanyak” ciptaan orang lain yang telah ada sebelumnya.⁴³ Dari paparan di atas tampak bahwa ide merupakan unsure penentu perlindungan. Dengan kata lain, ide semata sebenarnya “mendapatkan perlindungan” pula.

c. Lingkup dan Jenis-jenis Ciptaan yang Dilindungi Hak Cipta

Mengikuti konsepsi pengaturan Konvensi Bern, UU Hak Cipta 2002 menegaskan bahwa ciptaan adalah setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni atau sastra.

⁴³ Jill Mc Keough, Kthy Bowrey, dan Philip Griffith, *op.cit*, hlm 43

Sejauh menyangkut criteria keaslian, hal itu telah dibahas dalam konsep orisinalitas. Selebihnya, perlu diulas lingkup ciptaan yang dilindungi Hak Cipta yang menjangkau ketiga bidang ciptaan di atas. Dalam kaitan ini, ketentuan Pasal 12 sesungguhnya telah menyiratkan lingkup ciptaan dalam urutan jenis-jenis ciptaan sesuai dengan kelompok bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Yang termasuk dalam lingkup ilmu pengetahuan adalah ciptaan buku, program computer, pamphlet, perwajahan atau *lay out* karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain. Disamping itu, ciptaan yang berubah ceramah, kuliah, pidato, dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu. Selebihnya, alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan.⁴⁴

Ciptaan yang termasuk dalam lingkup seni meliputi lagu atau musik dengan atau tanpa teks, drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan dan pantomime. Selain itu, ciptaan seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan, juga termasuk di dalamnya. Selebihnya, karya arsitektur, peta, seni batik, fotografi, dan sinematografi. Adapun yang termasuk dalam karya sastra meliputi terjemahan, tafsir, saduran, bungan rampai, *database*, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Apabila pengelompokan itu benar-benar dimaksudkan sebagai perincian yang didata sesuai dengan lingkup ciptaan, maka lingkup bidang sastra tidak sepenuhnya menggambarkan hal itu secara defenitif. Misalnya, karya terjemahan. Apakah setiap

⁴⁴ Henry Soelistyo, *Op.Cit*, hlm 61

bentuk terjemahan merupakan karya sastra? Hal ini tentu menimbulkan perdebatan mengingat isi buku itu lebih merupakan ilmu pengetahuan. Pertanyaannya kemudian, apakah perlindungan Hak Cipta bagi karya sastra seperti itu hanya didekati dari aspek kemampuan dan keterampilan dalam alih bahasa. Apakah terjemahan dialog dalam cerita film, seminar atau ceramah multibahasa, dapat diartikan termasuk di dalamnya?⁴⁵

Betapapun harus diakui, terjemahan lebih merupakan bentuk karya tulis. Karenanya, dengan segala kekurangtepatan klasifikasi, karya seperti itu lebih tepat disebut karya tulis, apa pun isinya. Masalahnya UU Hak Cipta No 19 tahun 2002 tidak membuat pengelompokan tersendiri bagi karya tulis sebagaimana Konvensi Bern mengklasifikasikan dengan *literary and artistic works* yang diartikan lebih lanjut sebagai karya tulis, karya ilmu pengetahuan dan karya seni atau *literary, scientific and artistic domain, whatever may be the mode or form of its expression*. Dengan pemikiran dan alasan yang sama, jenis-jenis ciptaan lainnya seperti tafsir, saduran, bunga rampai dan *database*,⁴⁶ perlu dipertanyakan kembali pengelompokannya. Demikian pula karya-karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Ditinjau dari berbagai titik lemah tadi, barangkali perlu dipertanyakan sekali lagi kesepakatan dan pemahaman mengenai makna sastra. Apakah istilah sastra dipahami sepenuhnya sebagai bentuk karya tulis atau sebatas karya-karya yang berisi

⁴⁵ *Ibid*, hlm 62

⁴⁶ Muhammad Djumhana, *Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2006), hlm 63

pemikiran seni budaya seperti novel, puisi ataupun prosa. Kamus Bahasa Indonesia menjelaskan pengertian sastra sebagai bahasa atau kata-kata, gaya bahasa yang dipakai di kitab-kitab atau bukan bahasa sehari-hari. Sastra juga diartikan sebagai karya tulis, yang jika dibandingkan dengan tulisan lain, memiliki berbagai ciri keunggulan seperti keaslian, keartistikan, keindahan dalam isi dan ungkapannya. Selain itu, sastra diberi makna sebagai kitab suci Hindu, kitab ilmu pengetahuan, pustaka, kitab primbon yang berisi ramalan, hitungan atau tulisan dan huruf. Ini berarti, kamus member makna yang beragam.

Ketidakkonsistenan terhadap Konvensi Bern betapapun bukan merupakan kebijakan yang salah. Tetapi, hal itu tetap akan mengundang masalah, khususnya kesulitan bagi pemahaman di kalangan awam.

Dalam UU Hak Cipta No 19 Tahun 2002, jenis-jenis ciptaan yang dilindungi diuraikan secara kategoris dalam Pasal 12 ayat (1) yang meliputi:

- a. buku, program computer, pamflet, perwajahan, atau *lay out* karya tulis yang di terbitkan, 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 pantomime;

- 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 hasil pengalihwujudan.

Rincian jenis-jenis ciptaan ini pada dasarnya tidak *exhaustive*. Artinya di luar yang telah secara eksplisit tercantum, dapat saja “ditambahkan” dengan jenis ciptaan lainnya sepanjang ciptaan itu memang merupakan karya ilmu pengetahuan, atau karya seni atau sastra. Karya program computer dan seni batik misalnya, merupakan contoh penambahan itu. Keduanya baru dicantumkan dalam revisi UU HAK Cipta Tahun 1987. Dalam UU Hak Cipta Tahun 1982, keduanya belum diakui sebagai ciptaan yang dilindungi Hak Cipta. Demikian pula karya perwajahan karya tulis yang diterbitkan atau *typographical arrangement*, serta karya kolase yang baru ditambahkan pada revisi UU Hak Cipta Tahun 1997. Sebaliknya, perlu pula dicatat adanya pengurangan atau peniadaan. Dalam UU Hak Cipta Tahun 2002, karawitan tidak lagi dicantumkan sebagai ciptaan yang dilindungi.

2.3 Pendaftaran Ciptaan dan Pembatalan

Meskipun Undang-Undang Hak Cipta tidak mewajibkan suatu ciptaan untuk didaftarkan,⁴⁷ undang-undang mengatur secara khusus ketentuan mengenai pendaftaran ciptaan dari Pasal 35 sampai dengan Pasal 44. Prinsip-prinsip ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang tersebut adalah sebagai berikut :

- 1) Direktorat Jenderal menyelenggarakan pendaftaran Ciptaan dalam Daftar Umum Ciptaan. Pendaftaran Ciptaan tidak merupakan kewajiban untuk mendapatkan Hak Cipta.
- 2) Pendaftaran tidak mengandung arti sebagai pengesahan atas isi, arti, atau bentuk Ciptaan yang didaftar.
- 3) Pendaftaran Ciptaan dilakukan atas dasar permohonan yang diajukan oleh Pencipta atau oleh Pemegang Hak Cipta atau kuasa (konsultan pendaftar). Dalam hal permohonan diajukan oleh lebih dari seorang atau suatu badan hukum yang secara bersama-sama berhakl atas Ciptaan, maka permohonan itu harus dilampiri salinan resmi akta atau keterangan yang membuktikan kepemilikan haknya.
- 4) Pendaftaran Ciptaan dianggap telah dilakukan pada saat diterimanya permohonan oleh Direktorat Jenderal dengan lengkap, termasuk yang diajukan oleh lebih dari seorang atau satu badan hukum.

⁴⁷ Ahmad Zen Umar Purba, *Hak Kekayaan Intelektual Pasca Trips*, (Bandung: Alumni, 2005), hlm 126

- 5) Dalam hal Ciptaan didaftar tidak sesuai dengan nama Pencipta atau pihak yang berhak, maka pihak yang berhak atas Hak Cipta tersebut dapat mengajukan gugatan pembatalan melalui Pengadilan Niaga.
- 6) Kekuatan hukum suatu pendaftaran Ciptaan hapus karena dinyatakan batal oleh putusan pengadilan. Selain itu, penghapusan dapat dilakukan atas permohonan orang atau badan hukum yang namanya tercatat sebagai Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Selebihnya, pendaftaran hapus karena berakhirnya jangka waktu perlindungan Hak Cipta.

Pengaturan gugatan pembatalan pendaftaran Hak Cipta tersebut pada dasarnya merupakan manifestasi dari jaminan perlindungan Hak Moral, terutama dari aspek atributif. Dalam hal ciptaan terdaftar atas nama orang lain selain pencipta atau pemegang hak cipta, pendaftaran itu harus dapat digagalkan. Caranya, dengan mengajukan gugatan ke pengadilan guna meluruskan status kepemilikannya pada pencipta yang sebenarnya. Selain itu, Undang-Undang Hak Cipta juga mengatur administrasi pencatatan Ciptaan yang memiliki dimensi hak moral. Intinya, perubahan nama orang atau badan hukum yang namanya tercatat sebagai pencipta atau pemegang hak cipta, dicatat dalam daftar umum ciptaan dan diumumkan dalam berita resmi ciptaan.⁴⁸

Sehubungan dengan prinsip-prinsip diatas, pemerintah memfasilitasi kebutuhan pencipta untuk mendaftarkan alat bukti kepemilikan ciptaannya. Hal itu

⁴⁸ Henry Soelistyo, *Plagiarisme...*, *op.cit*, hlm 78

dilakukan pemerintah dengan menyelenggarakan administrasi khusus pendaftaran ciptaan, dengan menetapkan syarat-syarat dan biaya pendaftaran. Administrasi pendaftaran ciptaan diatur dalam Peraturan Menteri Kehakiman Nomor: M.01-HC.03.01 Tahun 1987 yang diadministrasikan oleh Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual.

Peraturan Menteri Kehakiman tersebut hingga saat ini masih berlaku meski Undang-Undang Hak Ciptaan sudah diubah dan diganti dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002.

Berbeda dengan permintaan paten dan pendaftaran merek yang mensyaratkan kewajiban mengajukan permintaan untuk itu guna memperoleh status dan perlindungan hukum, pendaftaran ciptaan lebih bersifat pilihan atau *optional*. Pendaftaran sekadar berfungsi sebagai pencatatan hak pencipta atas ciptaan, identitas pencipta dan data lain yang relevan. Tujuannya, untuk mendapatkan catatan formal status kepemilikan hak cipta. Hal ini penting, terutama untuk mendukung pembuktian dalam hal terjadi sengketa kepemilikan hak cipta., termasuk kebenaran mengenai siapa yang dianggap sebagai pencipta. Demikian pula dalam pengalihan atau perlisensian hak cipta. Yang terakhir ini akan lebih mudah dilakukan apabila tersedia dokumen tertulistentang ciptaan. Misalnya, sertifikat pendaftaran hak cipta yang bersangkutan.⁴⁹

⁴⁹ Ok Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, (Jakarta: Taja Grafindo Persada, 2007), hlm 91

Dari segi hukum, pendaftaran ciptaan tidak memberi dasar bagi lahirnya hak cipta. Hak cipta lahir secara otomatis sejak saat ciptaan selesai diwujudkan. pendaftaran juga tidak memberi arti pengesahan seseorang sebagai pencipta.

2.4. Pelanggaran Hak Cipta

a. Pelanggaran Terhadap Musik

Dalam era global ini, musik lebih banyak hadir sebagai hiburan atau *entertainment*. Musik seperti itu membanjiri masyarakat melalui radio, televisi, kaset CD/VCD maupun medium MP3. Di luar itu, musik tampil di panggung-panggung pertunjukan, cafe, restoran, pub dan tempat-tempat hiburan lainnya. Di sisi lain, masih ada pula religius, dan terapi. Musik rakyat atau *folklore* merupakan musik etnik yang biasanya juga bersifat ritual yang sering dianggap sebagai musik tradisional. Dalam catatan sejarah musik Indonesia, pernah ada musik rakyat dan musik keraton yang menjadi hiburan. Di antaranya, seperti yang dikatakan oleh pengamat musik, Dieter Mack, Legong Keraton dan Tari Bedoyo yang diciptakan semata-mata sebagai hiburan meski memiliki nilai estetis yang tinggi. Musik-musik pop religius yang banyak dimunculkan pada bulan puasa, memiliki nuansa agamais.

Harus diakui bahwa penyesuaian terhadap tuntutan masyarakat yang homogen menjadikan kreativitas para pencipta lagu menurun dari tahun ke tahun. Industri rekaman Indonesia dipenuhi dengan lagu-lagu bertema cinta. Dengan trend dan iklim

penciptaan seperti itu, maka ukuran originalitas suatu karya menjadi terabaikan. Padahal, itulah ukuran normatif penentu eksistensi Hak Cipta, berikut pengakuan Hak Moralnya. Peniruan, penjiplakan dan adaptasi ciptaan lagu karena tuntutan selera pop masyarakat dapat menjadi hal yang biasa dan tidak ada yang mempersoalkannya. Hal ini dapat dipahami karena aturan hukum Hak Cipta masih menjadi aturan tidur dan tidak ditegakkan dengan optimal.

b. Pelanggaran Hak Moral di Bidang Seni Tari

Sesuai tuntutan zaman, seni tari Indonesia bergerak mengarah pada polarisasi ke kutub komoditi *entertainment*, yang bersifat menghibur dan *efficacy*, yang hadir sebagai santapan rohani yang memperkaya pengalaman batin. Pola yang pertama telah menampilkan keindahan bentuk, *glamor*, *spectacle* dan seks. Yang kedua erat dengan nilai keagamaan, ritual, laku dan jati diri. Senada dengan polarisasi itu, kalangan seniman juga merasakan adanya perkembangan yang mengarah pada terbentuknya tradisi besar dari tradisi kecil. Tradisi besar berisi tari, drama, wayang dan gamelan yang mengacu pada nilai-nilai *alus*, *anteng*, *jatmiko*, *regu* dan menampilkan bentuk-bentuk kesenian dengan sifat-sifat kasar, rongek, urakan, dan brangasan seperti tampak pada tarian *Ledhek*, *Tayub*, *Srandul*, *Regong*, *Ngremo*, dan *Topeng*.

Perkembangan terakhir mencatat Pendet telah digunakan oleh Kementerian Pariwisata Malaysia untuk iklan wisata.⁵⁰ Penggunaan rekaman film tari pendet untuk iklan tersebut mengundang reaksi kemarahan publik Indonesia, karena sebelumnya Malaysia juga menggunakan lagu Rasa Sayange untuk iklan serupa tanpa izin.⁵¹ Sebagian masyarakat menganggap itu pencurian aset budaya dan sebagainya lagi menganggap ini soal etika budaya saja yang tidak diindahkan oleh Malaysia. Masalahnya, karya-karya seperti itu beserta *folklore* dan karya *public domain* lainnya di Indonesia dinyatakan dilindungi Hak Ciptanya dan dipegang oleh negara.

2.5 Perlindungan Atas Hak Cipta Kesenian Daerah

a. Sistem Nilai Budaya

Sistem nilai budaya, menurut Konejjaraningrat, merupakan tingkat yang paling abstrak dari adat. Suatu sistem nilai budaya terdiri dari konsepsi-konsepsi yang hidup dalam alam pikiran sebagian besar warga masyarakat mengenai hal-hal yang mereka anggap bernilai dalam kehidupan. Karena itu, suatu sistem nilai budaya biasanya berfungsi sebagai pedoman tertinggi bagi perilaku manusia. Sistem nilai serupa itu seolah-olah menjadi penuntun para individu dalam masyarakat.⁵² Melalui

⁵⁰ “Tari Pendet Bisa Dipakai Iklan, Asal Jangan Diklaim”, <http://www.menkokesra.go.id/content/view/12363/1>, diakses pada tanggal 21 Desember 2009

⁵¹ “Indonesia dan Malaysia Mengkaji Rasa Sayange”, <http://www.tempo.co.id/hg/nasional/2007/11/17>, diakses pada tanggal 21 Desember 2009

⁵² Koentjaraningrat, *Kebudayaan: Mentaalitas dan Pembangunan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004), hlm 25

sistem nilai yang terus-menerus diinternalisasikan pada individu akan terbentuk sikap mental atau *attitude* seperti yang diharapkan.⁵³ Secara normatif, sikap adalah suatu keadaan mental seorang individu untuk bereaksi terhadap lingkungannya. Sikap seperti itu dapat dibentuk atau dipengaruhi oleh nilai-nilai budaya.

b. Nilai-nilai Penghargaan Terhadap Karya Orang Lain

Seiring dengan upaya-upaya perlindungan berdasarkan hukum adat, dikembangkan pula nilai-nilai dan kesadaran untuk menghargai hasil karya orang lain. Sasaran orientasinya adalah demi karya cipta itu sendiri dan bukan nilai ekonomi atas ciptaannya. Tujuan orientasi demi hasil karya dan demi kepuasan batin merupakan orientasi capaian berkarya yang tidak dapat diukur dengan parameter ekonomi. Secara psikologis, orientasi seperti itu lebih mengarah pada aktualisasi harkat dan martabat pencipta, sebagaimana dimaksud D.C. McClelland sebagai *achievement orientation*.⁵⁴

Perkembangan pada tiga dekade terakhir ini menunjukkan kecenderungan adanya perubahan signifikan dalam cara-cara pengelolaan Hak Cipta. Hal itu ditandai dengan banyaknya kreasi ciptaan yang dibuat tanpa menghargai nilai-nilai yang terkandung dalam ciptaan. Motif dan orientasi untuk berkarya dengan demikian

⁵³ *Ibid*, hlm 26

⁵⁴ D.C. McClelland dalam Koentjaraningrat, *kebudayaan: Mentalitas dan Pembangunan*, (Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2004), hlm 35

hanya untuk kepentingan komersil dan mencari keuntungan. Masalahnya, apa yang dianggap menguntungkan sering kali harus diperoleh dengan mengorbankan etika penghormatan terhadap hak-hak pencipta. Karya seni seperti itu juga sering dibuat dengan mengambil, memotong, memodifikasi ataupun mengubah ciptaan orang lain secara tanpa izin,. Lebih dari itu, ciptaan yang dibuat dengan orientasi komersil, umumnya tidak berbobot jika dinilai dari aspek estetika, dan bahkan cenderung menafikan martabat dan keluhuran budaya.⁵⁵

2.6 Jenis-Jenis Pelanggaran Hak Cipta

1. Pelanggaran Langsung (*Direct Infringement*)

Perbuatan yang melanggar hak cipta secara langsung atau *directment* adalah perbuatan yang melanggar hak eksklusif pencipta atasannya untuk memperbanyak atau mereproduksi, mengumumkan, dan nyewakan suatu ciptaan tanpa izin pemegang hak cipta atau hak istilah pelanggaran langsung (*direct infringement*) memang tidak digunakan dalam redaksional Undang-Undang Hak Cipta, tetapi secara eksplisit terkandung dalam redaksional Pasal 2, 20, dan 49 Hak Cipta, Yaitu:

1. Tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra
2. Tanpa hak memperbanyak dan mengumumkan suatu potret
3. Tanpa hak memperbanyak atau menyewakan suatu karya sinematografi dan program komputer untuk kepentingan komersial.
4. Tanpa hak membuat, memperbanyak. atau menyiarkan rekaman suara atau gambar pertunjukannya.

⁵⁵ Henry Soelistyo, *op.cit*, hlm 181

5. Tanpa hak memperbanyak, menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyi.
6. Tanpa hak melakukan pertunjukan umum (*publik performance*), mengomunikasikan pertunjukan langsung (*live performance*) dan mengomunikasikan secara interaktif suatu karya rekaman pelaku atau artis.
7. Tanpa hak membuat, memperbanyak dan atau menyiarkan ulang karya siaran melalui transmisi dengan atau tanpa kabel atau melalui sistem elektromagnetik lainnya.

Di luar Undang-Undang Hak Cipta pun ditemukan peraturan lain yang mengatur tentang pelanggaran hak cipta secara khusus atas ciptaan yang terkandung dalam informasi elektronik, dokumen elektronik, dan situs internet. Dalam Pasal 25 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik disebutkan bahwa:

“informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs Internet, dan karya intelektual yang ada di dalamnya dilindungi sebagai hak kekayaan intelektual berdasarkan ketentuan perundang-undangan.”

Selanjutnya, dalam Pasal 32 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 disebutkan cara-cara yang berkaitan dengan perbuatan yang dilarang sehubungan dengan informasi elektronik atau dokumen elektronik yang dilindungi dengan hak kekayaan intelektual, yakni:

1. Secara tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun mengubah, menambah, mengurangi, melakukan transmisi, merusak, menghilangkan, memindahkan, ataupun menyembunyikan suatu informasi elektronik atau dokumen elektronik milik orang lain atau milik publik.
2. Secara tanpa hak atau melawan hukum dengan cara apa pun memindahkan atau mentranster informasi elektronik atau dokumen elektronik pada sistem elektronik orang lain yang tidak berhak.

3. Dalam praktiknya, bentuk pelanggaran memperbanyak atau mengumumkan suatu ciptaan yang dilarang dalam undang-undang hak cipta dapat dibagi menjadi tiga jenis perbuatan yang akan dijelaskan berikut ini.

Memperbanyak dengan cara reproduksi Undang-Undang Hak Cipta telah merumuskan secara luas perbuatan mengumumkan dan memperbanyak suatu ciptaan secara tanpa hak. Dalam Bab Penjelasan Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Hak Cipta disebutkan perbuatan mengumumkan dan memperbanyak meliputi tindakan:

1. Menerjemahkan
2. Mengadaptasi
3. Mengaransemen
4. Mengalihwujudkan
5. Menjual;
6. Menyewakan;
7. Meminjamkan
8. Mengimpor;
9. Memamerkan;
10. Mempertunjukkan kepada publik;
11. Menyiarkan
12. Merekam; dan
13. Mengomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apa pun.

Ruang lingkup perbuatan memperbanyak atau mereproduksi yang begitu luas menimbulkan pertanyaan bagaimana cara menentukan bahwa suatu perbuatan memperbanyak sudah melanggar hak cipta?

Adakah kriteria yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta sebagai pedoman untuk menentukan bahwa suatu ciptaan telah diperbanyak dan karenanya telah melanggar hak eksklusif dan pemegang hak cipta?

Sebagaimana telah dijelaskan terdahulu bahwa mencontoh atau mengg unakan ide orang lain bukan merupakan suatu pelanggaran hak cipta. Namun, dengan

menerapkan format ide atau ekspresi ide orang lain menjadi suatu ciptaan atau menjiplak ciptaan orang lain telah masuk pada kategori perbuatan memperbanyak atau mengumumkan suatu ciptaan secara tanpa hak. Untuk menilai ada tidaknya pelanggaran hak cipta dikenal pendekatan yang disebut *substantial similarity approach*. Berdasarkan pendekatan ini ada beberapa elemen yang dipergunakan untuk menguji apakah suatu ciptaan merupakan reproduksi dan ciptaan yang sudah ada sebelumnya. Elemen-elemen tersebut adalah:⁵⁶

1. Ada koneksi kedekatan antara satu ciptaan dan ciptaan lainnya, baik secara langsung maupun tidak langsung (*causal connection factor*).
2. Ada kesamaan substansial antara kedua ciptaan (*objective similarity factor*).
3. Telah diwujudkan dalam bentuk materiil yang dapat dilihat, didengar, atau diraba (*production of something in material form factor*).

Namun demikian, harus diperhatikan bahwa faktor kedekatan hubungan (*causal connection factor*,) antara suatu ciptaan dan ciptaan yang diduga telah melanggar hak cipta tidak semata-mata ditentukan oleh kuantitas atau banyaknya persamaan antara satu ciptaan dan ciptaan lain. Dalam Undang-Undang Hak Cipta Indonesia ada kriteria yang dapat digunakan untuk menilai *causal connection factor*, yaitu pengambilan bagian yang paling substansial dan khas yang menjadi ciri dari ciptaan atau *the most substantial part approach*.

⁵⁶ Elyta Ras Ginting, *Hukum Hak Cipta Indonesia, Analisis Teori dan Praktik*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2012), hlm 203

Berdasarkan pendekatan *the most substantial part approach*, suatu ciptaan dianggap sebagai reproduksi dan ciptaan lain jika ada bagian yang paling substansial dan khas yang menjadi ciri dari ciptaan yang pernah ada telah diambil. Undang-Undang Hak Cipta membuat jumlah batasan yang diambil adalah kurang dari 10%. Sebagai perbandingan. Australia menerapkan pendekatan substantiat *similarity in quantity* yang lebih menekankan pada persamaan substansi meskipun bagian substansi yang diambil sangat sedikit. McKeough dan Stewart menegaskan ada beberapa hal dari ciptaan yang dinilai substansial sehingga meskipun jumlah yang diambil sedikit, hal tersebut sudah merupakan pelanggaran hak cipta yaitu:

“Oleh karena itu, pelanggaran hak cipta dianggap telah terjadi jika suatu bagian yang substansial dari suatu ciptaan telah diambil meskipun jumlahnya sangat minim. Demikian juga jika bagian yang diambil dari suatu ciptaan merupakan hasil dari suatu keahlian dan daya upaya yang sungguh-sungguh dari si pencipta. Bagian tersebut dianggap sebagai bagian yang substansial dari suatu ciptaan walaupun yang diambil itu jumlahnya sangat sedikit. Di sisi lain, tidak ada pelanggaran hak cipta jika yang diambil bukan bagian yang arisinal dari suatu ciptaan meskipun jumlahnya cukup banyak”⁵⁷

a. Ilustrasi Film *Jaws* dan *Great White*

Pada Tahun 1975 film *Jaws* yang diangkat dari novel *Jaws* karangan Benchky sangat terkena di seluruh dunia sampai dibuat sequel film *Jaws II* pada tahun 1977 dan juga mendapat sukses yang luar biasa dan meraup keuntungan sebesar US\$20 juta pada awal tahun 1980 sebuah perusahaan film Italia membuat film, judul *La Utimo Squalo* (Italia) atau dengan judul *Great White* kedua film tersebut berangkat

⁵⁷ Jill McKeough dan Andres Stewart, op.cit., Intellectual Property in Australia, hlm 191, dalam Elyta Ras Ginting, ibid, hlm 204

dari ide yang sama. yaitu tentang monster laut sejenis ikan hiu pembunuh yang meneror dan membahayakan kehidupan masyarakat di daerah pantai.⁵⁸

Merasa film *Great White* telah menjiplak film *Jaws*, produser film *Jaws* mengajukan gugatan terhadap perusahaan film *great white*. Namun, pihak Perusahaan Film Italia membantah dengan alasan sumber ide dari pembuatan kedua film tersebut berbeda. film *Jaws* merupakan hasil adaptasi dari novel karya Peter Benchky sedangkan film *Great White* sebagian merupakan Imajinasi dan produser film tersebut dan sebagian lagi bersumber dan buku karangan Ramon Bravo yang hanya diterbitkan di Spanyol dalam bahasa Spanyol berjudul *Carmada*.

Dalam kasus film *Jaws*, ada film *Great White* yang juga mengangkat ide yang sama dalam film *Jaws*, yaitu tentang serangan monster berwujud ikan hiu di daerah pinggiran pantai. Ada beberapa isu hukum yang men gemuka dalam ilustrasi film *Jaws* tersebut di atas, yaitu apakah film *Great White* telah mengambil bagian yang substansial dan film *Jaws* atau apakah film *Great White* telah mengambil bagian yang sangat spesifik dan film *Jaws* meskipun jumlahnya sangat sedikit. Apakah film *Great White* merupakan reproduksi dan novel atau screenplay dan film *Jaws*? Isu hukum hak cipta lainnya adalah tentang orisinalitas suatu ciptaan di bidang sinematografi. Apakah tema cerita dalam film *Jaws* dilindungi oleh hak cipta?

Untuk mengetahui apakah suatu tema film dilindungi hak cipta, Hakim Lockhart. salah seorang hakim yang ikut memutuskan kasus film *Jaws* berpendirian bahwa tema film meskipun orisinal atau asli tidak dilindungi hak cipta.

⁵⁸ Elyta Ras Ginting, *ibid*, hlm 205

In general, there is no copyright in the central idea or theme of a story or play, however original it may be; copyrights subsists in the combination of situations, events and scenes which constitute the particular working out or expression of the idea or theme. It these are totally different the taking of the idea or theme does not constitut an infringement of copyright.⁵⁹

Dalam kasus film *Jaws* pengadilan mendapati fakta bahwa ternyata sekenario film *Jaws* yang dibuat berdasarkan novel *Jaws*, secara *prima facie* telah direproduksi dalam film *Great White*. Dengan kata lain, film *Great White* adalah reproduksi dan ekspresi ide dan film *Jaws*. Pengadilan menilai terdapat koneksi substansi yang teramat dekat antara film *Jaws* dan *Great White*. Ibarat tanaman hasil propagasi yang menghasilkan tanaman varietas baru, film *Great White* masih dapat ditelusuri genotipenya yaitu dari film *Jaws*. Jika dibandingkan dengan manusia, film *Great White* adalah replika dan orang tuanya, yaitu film *Jaws*. Dalam kasus ini, pengadilan tidak menganggap penting adanya fakta bahwa film *Great White* berasal dari sebuah novel berjudul *Carmada* yang diterbitkan dalam bahasa Spanyol dan hanya beredar di wilayah Spanyol. Secara visual, film *Great White* dinilai merupakan hasil perbanyakannya atau reproduksi dari film *Jaws*, baik dari ide, tema, maupun plot ceritanya.

b. ilustrasi Meteor Garden, Siapa Takut Jatuh Cinta, So What Gitu Lho???

Pada era tahun 2000-an, pihak Stasiun Televisi Swasta di Indonesia kerap kali menayangkan sinetron yang diduga sebagai jiplakan dari sinetron-sinetron favorit dan

⁵⁹ Lihat *Zeccola v Universal City Studios Inc.* (1982) 46 ALR 189, dalam Elyta Ras Ginitng, *ibid.*

terkenal, baik dari Taiwan, Korea, Jepang, maupun Amerika Serikat. Contohnya, sinetron berjudul Siapa Takut Jatuh Cinta disinyalir menjiplak sinetron favorit pemirsa remaja dan Taiwan berjudul Meteor Garden atau sinetron berjudul So What Gitu Lho?, memiliki alur cerita dan karakter pemain yang sangat serupa dengan serial populer Friends produksi Warner Brothers yang ditayangkan TV NBC Amerika Serikat dan oleh RCTI di Indonesia.⁶⁰

Dalam Siapa Takut Jatuh Cinta, ide cerita mengusung tema kehidupan remaja kota, yaitu persahabatan seorang gadis dengan tiga pria, cinta segitiga, cinta terpendam dilema hubungan keluarga, dan perbedaan status sosial. Sedangkan dalam Sinetron So What Gitu Lho2!? ide cerita kurang lebih sama dengan ide cerita film serial Friends, yaitu tentang persahabatan enam orang anak muda Yang tinggal di sebelah rumah kontrakan, yang sering nongkrong di kafe, dan menghadapi berbagai masalah tipikal kaum urban di metropolitan seperti, masalah pekerjaan keluarga, dan asmara. Benarkah sinetron Siapa Takut Jatuh Cinta merupakan jiplakan dari Meteor Garden? Dan So What Gitu Lho? Identik dengan film serial Friends? Seandainya tidak, apa yang membedakan antara keduanya?

Dalam dunia entertainment khususnya di bidang sinematografi pembuatan suatu film pada umumnya berangkat dan pengulangan suatu ide atau tema sentral yang sama. Pemilihan ide yang sama ini mungkin dilakukan berdasarkan pertimbangan strategi bisnis karena ide atau tema tersebut ternyata pernah meraup keuntungan sehingga ada kecenderungan untuk mengulang Sukses film terdahulu

⁶⁰ Elyta Ras Ginitng, *ibid*, hlm 206

Oleh karena itu, sering dibuat prequel sequel, dan remake dan suatu film yang pernah masuk dalam kategori box office, seperti film *Jaws* dengan sequel-nya *Jaws II*, film trilogi *The Lord of the Rings*, atau film animasi *The Lion King* dengan sequel-nya *The Lion King II*.

Namun demikian untuk menghindari terjadinya pelanggaran hukum hak cipta yang berkaitan dengan perbuatan memperbanyak atau mereproduksi suatu ciptaan, pengulangan ide yang sama tersebut haruslah dikemas dalam bentuk materiil yang berbeda sama sekali dengan ciptaan yang sudah ada sebelumnya Dengan kemasan yang sama sekali berbeda dan baru tersebut terdapat unsur orisinalitas dan suatu ciptaan sehingga film yang berangkat dan ide yang sudah umum tersebut dapat dikategorikan sebagai suatu ciptaan baru yang dilindungi oleh hak cipta. Dalam bisnis pembuatan film terdapat banyak contoh film yang dibuat berdasarkan ide atau tema sentral yang sama, tetapi dalam kemasan yang sama sekali berbeda. Seperti film *Kinder Garten Cop* dengan pemeran utamanya Arnold Schwarzeneger yang memiliki tema sentral cerita yang sama dengan film *The Pacifier* yang diperankan oleh Vin Diesel.⁶¹

Karena itu, untuk menilai apakah sinetron *Siapa Takut Jatuh Cinta* merupakan reproduksi dari film seri *Meteor Garden* atau sinetron *So What Gitu Lho'!* adalah identik dengan serial film terkenal boqudui *Friends* produksi dari Warner Brothers dan Amerika Serikat harus diuji dengan menggunakan pendekatan ketiga elemen yang telah disebutkan di atas. Misalnya, apakah yang orisinal dan serial film *Friends* atau

⁶¹ Ibid, hlm 207

Meteor Garden? Dalam hal ini dilakukan pengujian apakah sinetron *So What Gitu Lho?!?* telah mengambil bagian yang orisinal yang bersifat substansial dan khas yang menjadi, ciri dari film serial *Friends*. Atau apakah sinetron *So What Gitu Lho?!?* atau *Siapa Takut Jatuh Cinta* hanya mengambil bagian yang umum dari suatu tema sentral dan bukan bagian yang sangat spesifik dan film seri *Friends* atau *Meteor Garden?*

Selain menggunakan pendekatan pengujian tiga elemen dan pengambilan bagian substansial dari suatu ciptaan, pendekatan yang lebih sederhana adalah pendekatan visual atau *judging by the eyes atau look and feel*. Berdasarkan pendekatan visual atau mengandalkan kemampuan belahan otak sebelah kanan dan manusia, suatu ciptaan dapat dinilai sebagai hasil perbandingan suatu ciptaan yang telah ada dengan adanya persamaan yang sangat mencolok antara suatu ciptaan dan ciptaan lainnya. Apabila waktu menyaksikan sinetron *So What Gitu Lho?!?* kita seakan-akan sedang menonton serial film *Friends* dalam versi bahasa Indonesia dan dengan wajah-wajah Indonesia, secara visual dapat disimpulkan bahwa sinetron *So What Gitu Lho?!?* adalah replika dan serial film *Friends* yang dapat dikategorikan sebagai perbuatan memperbanYak suatu ciptaan secara tanpa hak.

c. Ilustrasi Lagu-Lagu Jiplakan

Dunia rekaman lagu di Indonesia pernah diramaikan dengan dugaan bahwa salah satu band terkenal di Indonesia *D'Masiv* telah melakukan plagiat secara tanpa sadar (*cryptomnesia*) dan beberapa lagunya yang dinilai memiliki persamaan dengan

lagu-lagu milik pihak lain. Misalnya, lagu berjudul Cinta ini Membunuhku memiliki kedekatan dengan lagu berjudul *Idon't Love You* yang dinyanyikan oleh My Chemical Romance. Lagu berjudul Cinta Sampai di Sini serupa dengan lagu *Into the Sun* milik Lighthouse. Bahkan, lagu grup Dewa berjudul Arjuna Mencari Cinta tidak hanya diduga telah melanggar hak cipta atas novel berjudul Arjuna Mencari Cinta, tetapi juga disinyalir memiliki kesamaan dengan lagu U2 yang berjudul *I Still Haven't Found What I'm Looking For*.⁶²

Kasus lainnya adalah tentang lagu The Beatles berjudul *My Sweet Lord* yang disinyalir mengambil melodi dan harmonis dan lagu milik The Chittons berjudul *He is So Fine*. Lagu The Beatles berjudul *My Sweet Lord* adalah ciptaan George Harrison sang gitaris The Beatles. Pengadilan memutuskan George Harrison telah melakukan plagiat secara tanpa sadar (*cryptomnesia*) merodis dan harmonis dari lagu *He is So Fine* tersebut.

Dalam Penjelasan Pasal 11 ayat (r) huruf d Undang-Undang Hak cipta disebutkan bahwa:

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 dirnaksud dengan utuh adalah bahwa lagu atau musik tersebut merupakan satu kesatuan karya cipta.”

Ciptaan berupa musik dan lagu berbeda sifatnya dengan ciptaan di bidang sinematografi atau film karena musik dan lagu memiliki karakter tersendiri di mana, baik unsur melodi maupun musik merupakan satu kesatuan yang tidak terpisahkan.

⁶² Ibid, hlm 208

Sebuah lagu dari genre pop, jazz, blues, rapp, country, ataupun dangdut pada umumnya berangkat dari pola ritme yang sama sehingga pendengar awam dapat langsung mengenali genre lagu tersebut apakah pop atau dangdut. Sedangkan yang membedakan satu lagu dengan lagu lainnya adalah syair ataupun lirik dari lagu itu sendiri. Karena itu, sebenarnya sulit untuk menentukan aspek keaslian dalam sebuah lagu jika hanya mengacu pada pola ritmenya. Etnomusikologi Indonesia Rizaldi Siagian bahkan dengan tegas berpendapat bahwa polaritme dalam sebuah lagu adalah sebuah ciptaan yang individu penciptanya tidak diketahui (anonim) sehingga statusnya adalah publik domain. Karenanya, siapa pun boleh menggunakannya.⁶³

Jika demikian halnya, pola ritme dari lagu genre pop, blues, atau dangdut tidak dilindungi hak cipta dan oleh karenanya unsur keaslian sebuah lagu dapat ditelusuri dari syair atau liriknya. Ada berbagai pendapat yang mengatakan bahwa sebuah lagu merupakan reproduksi atau karya jiplakan dari lagu lainnya jika memiliki kesamaan delapan bar atau adanya persamaan pada intro lagu atau menggunakan kunci dasar yang sama dari sebuah lagu karena kunci dasar lagu adalah jiwa dari sebuah lagu.

Dari sudut pendekatan *substantial similarity*, hal pertama yang perlu diperhatikan adalah memperbandingkan kedua lagu tersebut untuk melihat apakah ada *causal connection factor* antara lagu yang pernah ada dan lagu yang baru tersebut dan apakah ada persamaan yang sangat substansial dan khas antara keduanya.

⁶³ http://i/Rizaldi_siagian.wordpress.com/2010/06/16/146: Undang-undang Hak cipta. Tiba di Mata Dipicingkan, Tiba di perut Dikempiskan, visit tanggal 15 Oktober 2010

Misalnya, lagu D'Masiv berjudul *Cinta ini Membunuhku* memiliki kesamaan yang sangat substantif, baik dengan melodi, harmoni, ritme, pitch, tempo, *tone*, *consonance* maupun *dissonance* dengan lagu *I Don't Love You* yang dibawakan oleh My Chemical Romance, Jika ternyata kesamaan itu ada dan sangat dekat sehingga pendengar seakan-akan mendengar terjemahan lagu *I Don't Love You* ke bahasa Indonesia dalam lagu *Cinta Ini Membunuhku*, kemungkinan telah terjadi reproduksi sebuah ciptaan dan sebuah lagu.

Pembuktian di persidangan dalam kasus reproduksi sebuah lagu dengan cara menjiplak yang dilakukan secara sengaja atau tidak sengaja (*cryptomnesia*) tentunya tidak mudah. Oleh karena itu, pendapat seorang ahli, baik di bidang musik (*musicology*) maupun orang yang berprofesi di bidang musik, seperti komposer musik dan lagu merupakar, suatu keharusan agar pengadilan tidak sesat rmemutuskan suatu ciptaan lagu telah melanggar hak cipta dan lagu lainnya.⁶⁴

2. Memperbanyak suatu ciptaan secara materiil

Selain memperbanyak suatu ciptaan dengan cara mereproduksi suatu ekspresi ide dan suatu ciptaan menjadi ciptaan lainnya dalam bentuk materiil, perbuatan menggandakan atau memperbanyak suatu ciptaan juga dapat dilakukan dalam bentuk materiil. Perbuatan tersebut dapat dilakukan dengan berbagai cara, misalnya, menyalin kembali, membuat gambar yang sama, memfotokopi, merekam ulang, atau mengopi suatu ciptaan. Tindakan memperbanyak atau menggandakan suatu ciptaan

⁶⁴ Elyta Ras Ginitng, *op.cit*, hlm 210

tanpa izin pencipta sering juga disebut sebagai pembajakan hak cipta (*piracy*) dengan bantuan peralatan sederhana, seperti alat tulis atau dengan sarana teknologi. seperti mesin fotokopi, alat perekam suara, atau melalui media komputer dengan menggunakan CD-Burner/Writer ataupun melalui media internet.⁶⁵

Perbuatan memperbanyak suatu ciptaan secara materil telah berevolusi menjadi beragam modus operandi sejalan dengan makin canggihnya teknologi. Secara konvensional, perbuatan memperbanyak suatu ciptaan secara materil biasanya dilakukan dengan cara mengutip meniru, memperagakan menyalin kembali, atau menggambar ulang suatu ciptaan secara tanpa hak. Untuk itu dibutuhkan keahlian dan keterampilan serta kerja keras agar didapatkan hasil akhir yang sama persis dengan ciptaan yang asli sehingga sulit dibedakan antara ciptaan yang asli dan produk perbanyakannya.

Namun, penemuan mesin Fotokopi telah merevolusi cara konvensional dalam memperbanyak suatu ciptaan dalam bentuk materil. Tradisi menyalin ulang suatu ciptaan yang dahulunya dilakukan oleh para biarawan telah digantikan dengan cara yang jauh lebih mudah, praktis dan tidak memerlukan keahlian ataupun keterampilan khusus karena perbanyakannya telah dilakukan oleh mesin yang akan menghasilkan duplikat ciptaan yang sama persis dengan aslinya secara otomatis.

Pada era selanjutnya seakan dengan makin bertambah canggihnya teknologi percetakan dan rekaman perbuatan memperbanyak suatu ciptaan tidak lagi dilakukan dalam bentuk satu media, tetapi dalam bentuk media yang berbeda yang hanya dapat

⁶⁵ Ibid, hlm 210

dilihat atau didengar secara virtual atau dengan bantuan alat teknologi seperti komputer atau DVD/VCD. Revolusi berbentuk perbanyakan suatu ciptaan dalam media yang berbeda tetapi dalam bentuk materil yang sama terutama terjadi di bidang musik dan film, di mana tindakan memperbanyak ciptaan secara materil dilakukan dalam bentuk media yang berbeda, seperti kaset atau CD/DVD ataupun *storage appliance* lainnya, seperti *memory card*, *hard disk*, atau USB.⁶⁶

Di bidang musik atau lagu, perbuatan perbanyakan secara materil suatu lagu dianggap telah terjadi jika dilakukan perubahan atas lagu, seperti melakukan penambahan syair, pengurangan atau tindakan *remixing* atas lagu tersebut, atau mengubah lagu solo dinyanyikan secara duet (*feat*). Misalnya, lagu asli dengan musik rap *di-mixing* dengan musik tradisional mengubah lagu berbahasa Mandarin ke bahasa Indonesia; mengubah syair lagu-lagu kelompok musik Scorpion ke bahasa Jawa menjadi versi dangdut atau campur sari; dan sebagainya.

Di bidang program komputer, hasil perbanyakan program komputer dapat dilakukan dengan menggunakan *source code* yang sama, tetapi dengan hasil perbanyakan yang secara visual tidak sama. Namun, pelanggaran hak cipta dapat ditelusuri dan *source code* program komputer yang diperbanyak tersebut karena tampilan dan instruksi ataupun kode-kode instruksinya tetap sama dengan *source code* program komputer yang asli. Khusus untuk ciptaan .program komputer, bentuk perbuatan memperbanyak secara terperinci disebutkan dalam Penjelasan Pasal 72 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta, yaitu:

⁶⁶ Ibid, hlm 211

Memperbanyak penggunaan adalah mengandakan atau menyamakan 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*).

a. Ilustrasi Kasus MP3.Com.Inc.⁶⁷

MP3.com menyediakan sarana di *website-nya* yang memungkinkan *subscriber* mengakses musik dan lagu-lagu yang mereka inginkan melalui internet termasuk untuk mendengarkan, menyimpan, atau *men-download* lagu-lagu tersebut ke dalam CD atau *nasli disk* pribadi mereka. Dengan cara ini *subscriber* tidak perlu membeli kaset atau CD dan lagu-lagu yang mereka inginkan dari toko musik, tetapi cukup hanya dengan melakukan *log in* ke MP3.com, *subscriber* dapat menghimpun lagu-lagu yang mereka inginkan dalam CD dan *nash disk* mereka.

Kasus *MP3.Com.Inc.* adalah salah satu contoh kasus memperbanyak suatu ciptaan tanpa hak yang terjadi di media internet dengan melibatkan teknologi komputer. Salah satu karakter dari kasus *MP3. Corn. Inc.* adalah memperbanyak suatu ciptaan dan satu medium yang berbeda ke medium lainnya, yaitu dan medium internet yang bersitat virtual ke medium CD atau DVD yang bersifat kasat mata. Bentuk perbuatan mengalihwujudkan medium suatu ciptaan ke dalam medium lain termasuk sebagai perbuatan memperbanyak suatu ciptaan tanpa hak.

⁶⁷ Disarikan dan kasus UMG Recording Inc. v MP3.Com.Inc.92FSupp.2d.349 [S.DN.Y.2000], dalam Elyta Ras Ginitng, *ibid*, hlm 212

Memang ada argumen bahwa memperbanyak suatu ciptaan dan internet berbeda dengan tindakan memperbanyak secara konvensional, seperti merekam ulang atau memfotokopi ciptaan tersebut. Argumen ini dilandasi oleh pemikiran bahwa tindakan memperbanyak ciptaan yang ada di internet dengan cara *men-download* suatu ciptaan bukan merupakan suatu tindakan memperbanyak secara materiil. Hal ini disebabkan tampilan ciptaan di media internet akan berbeda hasilnya dengan *hardcopy-nya* dibandingkan jika ciptaan tersebut dikopi dalam bentuk materiil dan juga berbeda jika ciptaan tersebut hanya disimpan di CD, DVD, *nippy disk*, atau *nash memory*.⁶⁸

Dalam kasus gugatan *Roland Corporation v Lorenzo & Son Pty Ltd.* dipertanyakan apakah *print out* dan sebuah ciptaan yang disimpan di dalam *nippy disk* dilindungi hak cipta. Justice Pinjus dalam putusan pengadilan pada pokoknya menyatakan perubahan bentuk materiil dan suatu ciptaan dan digital ke bentuk lainnya merupakan perbuatan memperbanyak suatu ciptaan dalam bentuk materiil.

*“The copyright work was the digital or electronic manual and that copying a print out work was the digital or electronic manual and that copying a print out of the manual was infringement of copyright. A change in form from digital to alphabetic expression would constitute a reproduction of the copyright work. Therefore, storage of copyright materials on an Internet Service Provider’s hard disk will be a material from that might potentially constitute a reproduction.”*⁶⁹

Dalam ilustrasi kasus *MP3.Com.Inc.* pengadilan juga berpendapat bahwa *MP3. Com. Inc.* telah melakukan pelanggaran hak cipta dengan memperbanyak suatu

⁶⁸ Ibid, hlm 213

⁶⁹ *Roland Corporation v Lorenzo & Son Pty Ltd.* (1991)33 FCR 11, dalam Elyta Ras Ginting, *ibid*, hlm 213

lagu dalam bentuk media yang lain. Tindakan *MP3.Com.Inc.* yang menyediakan fasilitas agar *user* yang *log in* dapat mendengar bahkan *men-download* lagu-lagu yang ada di internet ke dalam CD pribadi mereka merupakan bentuk memperbanyak suatu ciptaan dalam *material form* yang lain. Dengan adanya fasilitas tersebut para user tidak perlu lagi membeli kaset atau CD asli lagu-lagu tersebut sehingga para pemegang hak cipta mengalami kerugian materlil. Perbuatan *MP3.Com.Inc.* tersebut tidak hanya menimbulkan kerugian secara finansial kepada pemegang hak cipta atas lagu-lagu tersebut, tetapi juga secara tidak langsung dianggap telah mengambil alih fungsi kontrol dan perusahaan rekaman lagu yang berhak, tidak hanya untuk mengumumkan dan memperbanyak suatu lagu, tetapi juga mengontrol distribusi lagu-lagu tersebut. Keadaan ini tergambar dalam laporan Toney yang dikutip oleh Kerry yang menyatakan:

*MP3 is a powerful competitor against the current distribution system because it removes the recording industiy from the distrib ution of chain. Recording industrf not only 'osing control of distrib ution but losing revenue as well.*⁷⁰

3. Memperbanyak dengan mengubah bentuk dimensi ciptaan

Umumnya perbuatan memperbanyak suatu ciptaan secara langsung dilakukan dengan bantuan teknologi, seperti komputer; media internet; mesin fotocopy; alat perekam gambar dan suara, seperti *Betamax*, *video*, dan *tape recorder*, melalui *mobile phone* atau telepon genggam dengan *fitur* standar sampai pada *smart phone*

⁷⁰ Elyta Ras Ginitng, *ibid*, hlm 215

(seperti *Black Beriy*) ataupun peralatan rekam lainnya dengan bantuan *infra-red*, *CD-Burner*, atau *blue tooth*, dan sebagainya. Peralatan teknologi canggih ini mampu mentransfer suatu ciptaan secara akurat dan dapat memperbanyak ciptaan dan satu medium ke medium lainnya. Perbuatan lain yang juga dinilai sebagai perbuatan memperbanyak ciptaan secara tanpa hak adalah dengan cara mengubah bentuk dimensi ciptaan dan yang berbentuk satu dimensi menjadi dua atau tiga dimensi atau sebaliknya.

Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya bahwa gambar atau sketsa merupakan suatu ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta. Apabila ada gambar atau sketsa sebuah kalung dan mutiara hitam dan berlian gaya Persia dijadikan contoh untuk membuat perhiasan berupa kalung yang sama persis dengan gambar tersebut, ciptaan berbentuk satu dimensi (gambar atau sketsa) telah berubah menjadi dua dimensi, yaitu sebuah perhiasan berupa kalung. Perbuatan membuat perhiasan sebagaimana yang ada dalam gambar yang dilindungi hak cipta tanpa seizin dan pencipta dianggap sebagai bentuk memperbanyak suatu ciptaan meskipun tampil dengan wujud berbentuk dua atau tiga dimensi.

Dalam kehidupan sehari-hari ada banyak contoh dan perbuatan memperbanyak suatu ciptaan dengan mengubah dimensi media dan ciptaan tersebut. Misalnya, mewujudkan sebuah bangunan berdasarkan gambar dan maket bangunan yang merupakan sebuah karya arsitektur yang dilindungi dengan hak cipta atau memfoto para peragawati yang sedang membawakan rancangan busana para desainer

terkenal pada suatu pameran dan kemudian menerbitkan foto-foto tersebut menjadi kalender mode atau buku mode busana dianggap sebagai perbuatan memperbanyak suatu ciptaan secara tanpa hak.

Dari contoh perbuatan-perbuatan tersebut di atas jelas bahwa ciptaan sketsa atau gambar perhiasan ataupun gambar arsitektur bangunan yang berbentuk satu dimensi telah direproduksi menjadi bentuk dua atau tiga dimensi. Sebaliknya, karya desainer yang berbentuk dua atau tiga dimensi (model baju) telah diubah menjadi bentuk satu dimensi berupa buku mode atau kalender. Semua bentuk perbuatan tersebut di atas dapat dikategorikan sebagai bentuk pelanggaran hak cipta dengan cara memperbanyak atau mereproduksi ciptaan dengan mengubah bentuk dimensi suatu ciptaan secara tanpa hak.

Di negara-negara *common law*, seperti Australia ataupun Selandia Baru, mengubah bentuk suatu ciptaan dalam bentuk satu atau dua dimensi menjadi bentuk tiga dimensi atau sebaliknya telah dianggap sebagai suatu pelanggaran hak cipta. Misalnya, membuat sebuah *boat* yang dicontoh dan bentuk boat lain yang sudah ada dianggap telah melanggar hak cipta dan rancangan asli *boat* yang dicontoh tersebut. Demikian juga, meniru suatu bentuk sistem pemanas air dengan menggunakan panas matahari (a *solar hot water system*) dianggap sebagai perbuatan memperbanyak gambar asli desain dan pemanas air dengan menggunakan tenaga matahari tersebut.⁷¹

⁷¹ Lihat kasus *Doring v Honnor Marinate Ltd.* [1965] Ch 1 dan *British Leyland Motor Corp. Ltd. v Armstrong Patents Co. Ltd.* [1986] 2 WLR 400, dalam Elyta Ras Ginitng, *ibid*, hlm 216

4. Pelanggaran Tidak Langsung (*Indirect Infringement*)

Pelanggaran tidak langsung atau *indirect infringement* di bidang hak cipta pada umumnya berkaitan dengan ciptaan yang merupakan hasil dari pelanggaran hak cipta atas ciptaan lain. Secara konvensional, pelanggaran secara tidak langsung terhadap hak cipta dilakukan dengan cara memperdagangkan atau mengimpor barang hasil pelanggaran hak cipta, seperti CD-DVD lagu-lagu bajakan ataupun karya sinematografi bajakan tanpa izin dari pemilik hak cipta. Dalam bentuk lain, pelanggaran hak cipta secara tidak langsung adalah suatu perbuatan yang secara tidak langsung ditujukan terhadap suatu ciptaan, tetapi perbuatan tersebut berakibat pada terjadinya pelanggaran hak cipta. Misalnya, dengan menciptakan suatu alat atau teknologi untuk membuka kode atau sarana teknologi pengamanan atas ciptaan.

Adapun perbedaannya dengan pelanggaran langsung (*direct infringement*) menurut McKeough dan Stewart adalah:

*“No intention to infringe need be established: a person is still liable if they act in innocence of the plaintiff’s copyright. By contrast, certain other ‘indirect’ infringements do require actual or constructive knowledge of wrongdoing.”*⁷²

Berdasarkan rumusan McKeough dan Stewart tersebut, didapati bahwa unsur pembeda antara pelanggaran langsung (*direct infringement*) dan tidak langsung (*indirect infringement*) terletak pada niat, kesengajaan, atau pengetahuan dan pelaku dalam melakukan perbuatannya. Dalam pelanggaran secara langsung, niat pelaku

⁷² Jill McKeough dan Andrew Stewart, *op.cit*, *Intellectual Property in Australia*. hlm 190.

selamanya harus ada. Sedangkan dalam pelanggaran secara tidak langsung, niat atau kesengajaan pelaku untuk melakukan pelanggaran tidak selamanya disyaratkan. Pelaku tetap dapat dinyatakan bersalah dan dihukum meskipun ia tidak berniat melanggar hak cipta. Namun, dalam perbuatan tertentu pengetahuan atau niat dan pelaku tetap disyaratkan untuk menentukan kesalahannya.

Dalam Undang-Undang Hak Cipta, ketentuan tentang *indirect infringement* ditafsirkan dan redaksional kalimat berbunyi: “yang diketahuinya”. Kalimat ini mengindikasikan adanya delik ‘*pro parte dolus pro pane culpa*’, yaitu bentuk kesalahan tanpa adanya kesengajaan, tetapi cukup adanya kealpaan berupa suatu pengetahuan yang patut disangkanya. Bentuk dari pelanggaran hak cipta secara tidak langsung dalam Undang-Undang Hak Ciptaan diatur dalam pasal-pasal sebagai berikut:

1. Pasal 72 ayat (2)

Menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait.

2. Pasal 72 ayat (4)

Pengumuman suatu ciptaan yang bertentangan dengan kebijaksanaan pemerintah di bidang agama, pertahanan dan keamanan negara, kesusilaan, serta ketertiban umum. Termasuk di dalamnya menyiarkan atau mempertunjukkan film yang tidak lolos sensor oleh Badan Sensor Film.

3. Pasal 72 ayat (7) dan (8)

Secara tanpa hak telah meniadakan atau mengubah informasi manajemen pencipta dalam suatu ciptaan serta merusak sarana kontrol teknologi pengamanan hak cipta dan suatu ciptaan.

a. Ilustrasi Kasus Streambox⁷³

Sebuah perusahaan *software* di Amerika Serikat bernama *Real- Network Inc.* menciptakan program komputer yang disebut *Real- Producer*, *RealServer*, dan *RealPlayer*. Program ini adalah sejenis manajemen sarana kontrol teknologi bagi pemegang hak cipta yang menampilkan ciptaan mereka di internet sehingga pemegang hak cipta dapat mengontrol perlindungan atas ciptaan tersebut dan perbuatan *end user* yang tidak berhak untuk *men-downl oad* ciptaan tersebut dan Internet ke dalam *personal computer* mereka. Dengan kontrol teknologi ini *end user* hanya dapat *men- download* ciptaan tersebut dengan menggunakan proses yang disebut *streaming*, yaitu semacam transaksi elektronik di mana *user* dapat *men-download* sebuah ciptaan setelah membayar sejumlah *fee* secara *on line*.

Ternyata, sistem pengamanan tersebut dapat dibuka oleh *end user* dengan menggunakan produk *Streambox VCS* yang didesain khusus untuk menembus sistem pengamanan yang digunakan oleh *RealNetwork*. Dengan menggunakan program

⁷³ Disarikan dari kasus *RealNetworks Inc. v Streambox, Inc.* 2000 WL 127311 (W.D.wash.2000), dalam Elyta Ras Ginitng, *op.cit*, hlm 218

Streambox ini, *end user* dengan bebas dapat mengakses dan mengopi tile *RealNetwork Inc.* tanpa harus menjalani proses *Streaming*.

Dalam kasus ilustrasi *StreamBox VCS*, pengadilan memutuskan perusahaan tersebut telah melakukan pelanggaran hak cipta secara tidak langsung (*indirect infringement*), yaitu dengan sengaja mendesain secara khusus alat untuk merusak sarana kontrol teknologi pengaman suatu ciptaan. Tindakan *StreamBox* ini memang tidak secara langsung memperbanyak atau mereproduksi suatu ciptaan tanpa izin, tetapi secara tak langsung dianggap telah memfasilitasi terjadinya pelanggaran hak cipta karena telah mendesain alat khusus yang ditujukan untuk merusak sarana kontrol teknologi pengaman hak cipta. Dengan alat ini, pihak *StreamBox* dinilai telah memberi peluang pada pihak lain untuk melakukan pelanggaran hak cipta, padahal perusahaan tersebut mengetahui bahwa adalangan untuk merusak sarana kontrol teknologi pengaman dan suatu ciptaan.

Kasus *StreamBox* berbeda dengan tindakan memproduksi dan menjual kaset kosong (*blank tape*), pita seluloid, CD kosong, *Personal Videos Rec order* (PVR), atau *tape recorder* dengan fasilitas *double recorder*, *nasli drive*, atau *nasli memori* karena produsen barang-barang tersebut dianggap tidak dapat mengontrol setiap penyalahgunaan pemakaian dan kaset kosong atau perekam video tersebut. Lagi pula, tujuan utama diproduksinya barang-barang tersebut di atas tidak ditujukan semata-mata untuk merekam atau untuk memperbanyak suatu ciptaan, tetapi dirancang untuk berbagai keperluan lainnya dan konsumen. Sedangkan *StreamBoxdic* diciptakan

khusus untuk merusak suatu sistem sarana teknologi pengaman dan suatu ciptaan. Akan tetapi, perbuatan merekam suatu *live show* dan suatu pertunjukan, konser, atau drama tanpa izin dan pemegang hak cipta atau disebut juga "*boot-legging*" dapat dikategorikan sebagai suatu perbuatan melanggar hak cipta secara langsung. Sedangkan perbuatan merekam suatu pertunjukan tanpa suatu izin dan *performer* atau artis dengan tujuan komersial telah melanggar hak terkait sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 49 ayat (1) Undang-undang Hak Cipta yang menyatakan:

“Pelaku memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak, atau menyalurkan rekaman suara dan/atau gambar pertunjukannya.

