

## DARI REDAKSI



### Susunan Redaksi

**Penasehat**  
Ahmad M. Ramli

**Pengarah**  
Bambang Iriana Djajaatmadja  
Timbul Sinaga  
Corrie Naryati  
Razilu  
Mohammad Adri

**Penanggung Jawab**  
Yuslisar Ningsih

**Pemimpin Redaksi**  
Sri Lastami

**Redaktur**  
Nila Manilawati

**Editor**  
Agus Dwiyanto  
Wiliayu  
Wulandari

**Desainer Grafis**  
Tomy Kurniawan  
Sarah Arinda Simanjuntak

**Fotografer**  
Erick Saropie

**Staf Sekretariat**  
Meigi

**Penerbit dan Redaksi**  
Direktorat Jenderal  
Hak Kekayaan Intelektual  
Jl. Daan Mogot Km. 24,  
Tangerang - 15119  
Banten - Indonesia  
Telepon & Faksimile : (021) 5517921  
Laman: [www.dgip.go.id](http://www.dgip.go.id)  
Pos-el: [mediaHKI@dgip.go.id](mailto:mediaHKI@dgip.go.id)  
Facebook: Direktorat Jenderal Hak  
Kekayaan Intelektual  
Twitter: [@ditjen\\_hki](https://twitter.com/ditjen_hki)

Pembaca setia Media HKI,

Kami kembali menemui Anda sekalian pada tahun 2012 ini dengan tampilan dan susunan redaksi baru. Tanpa terasa, Media HKI telah memasuki usia 9 tahun. Kami sangat berharap dan akan selalu berusaha agar, dengan pelajaran dan pengalaman yang didapatkan selama ini, Media HKI bisa menjadi lebih baik dan berkualitas, baik dari segi isi/subtansi maupun tampilan.

Mengawali tahun 2012 ini, Media HKI akan menyuguhkan fokus bahasan tentang kejahatan di dunia maya (*cybercrime*). Perkembangan teknologi yang begitu pesat memunculkan berbagai permasalahan di masyarakat. Salah satu akibatnya tersebut adalah terciptanya sebuah media baru untuk berinteraksi yang disebut *cyberspace*. Di *cyberspace* orang bebas melakukan apapun tanpa diketahui oleh orang lain karena tidak diketahui asal-usul maupun kewarganegaraan asli seseorang. Hal ini dimanfaatkan oleh sebagian orang untuk melakukan suatu kejahatan yang disebut *cybercrime*. Telah banyak usaha untuk melakukan pengaturan di *cyberspace* untuk mencegah terjadinya *cybercrime* baik oleh hukum internasional maupun hukum nasional. Salah satunya adalah dengan lahirnya *Convention on Cybercrime* yang dibuat oleh Dewan Eropa. Aspek yang menjadi perhatian khusus dalam konvensi ini adalah masalah yurisdiksi sebuah negara dalam menangani kasus *cybercrime* karena

semua negara tidak senang yurisdiksi negaranya dilampaui oleh negara lain, termasuk Indonesia.

Dalam edisi ini, Media HKI menampilkan buah pena dari beberapa penulis. Dua orang penulis **Afitrahim M.R.** dan Yudistira Aditya Warman akan menetengahkan dua tema yang saling terkait yakni Yurisdiksi Berdasarkan *Convention on Cybercrime* dan Sengketa *Cybersquatting* antara Sony AK VS Sony Corp Japan. Sementara itu, untuk rubrik Kolom HKI diisi oleh Lily Evelina Sitorus yang membahas tentang SOPA: Bentuk Lain Perlindungan Hak Cipta? Selanjutnya, Rani Nuradi akan mengupas tentang Polimorfisme, Invensi, atau *Discovery*?

Untuk rubrik Bincang-Bincang kali ini Media HKI akan menetengahkan hasil wawancara dengan musisi jazz tradisional yakni Dwiki Dharmawan yang sudah sukses mengeksplorasi musik tradisi Indonesia. Selain itu, berbagai informasi akan disuguhkan dalam rubrik-rubrik tetap lainnya.

Selamat membaca Media HKI edisi pertama tahun 2012. Semoga kita semua bisa lebih sukses dalam berkarya di bidang masing-masing.

Salam sukses.

Redaksi Media HKI

# DAFTAR ISI



## FOKUS >> 03

### Yurisdiksi Berdasarkan *Convention On Cybercrime*

Perkembangan internet yang sangat pesat melahirkan konsep-konsep baru dalam dunia informasi teknologi salah satu teori yang berkembang adalah teori *cyberspace* sebagai sebuah “dunia baru atau rumah baru yang oleh segelintir orang yang dimanfaatkan sebagai media kejahatan



## FOKUS >> 11

### Sengketa *Cybersquatting* Antara Sony AK VS Sony Corp. Japan

Nama domein mempunyai arti yang sangat penting bagi seseorang atau organisasi sebagai bagian dari identitas bisnis, usaha, ataupun pribadi. sehingga saat ini muncul banyak kasus pegambilalihan nama domein secara ilegal.

KOLOM HKI >> 20  
Bentuk Lain perlindungan Hak Cipta

KOLOM HKI >> 23  
POLIMORFISME, INVENSI, atau *DISCOVERY*?

BINCANG-BINCANG >> 25  
Dwiki Dharmawan  
& Musik Jazz Tradisional



RAGAM HKI >> 30

KOMIK MPOK MERKI >> 31  
Episode : Tahun Baru Semangat Baru





Baris pertama ki-ka: Yuslisar Ningsih (Direktur Kerja Sama dan Promosi), Ahmad M. Ramli (Direktur Jenderal Hak Kekayaan Intelektual), Corrie Naryati (Direktur Paten)

Baris kedua ki-ka : Razilu (Direktur Teknologi Informasi), Moh. Adri (Direktur Merek), Bambang Iriatna D. (Sekretaris Direktorat Jenderal), Timbul Sinaga (Direktur Hak Cipta, Desain Industri, Rahasia Dagang dan DTLST), Fatlurachman (Direktur Penyidikan)

**Pimpinan dan Pegawai  
Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual  
Mengucapkan**

**SELAMAT TAHUN BARU 2012**

# YURISDIKSI

## Berdasarkan *Convention On Cybercrime*

Afitrahim M.R., S.H.\*

### Pendahuluan

Perkembangan teknologi dewasa ini menyebabkan kita tidak bisa lepas dari sebuah perangkat elektronik yang bernama komputer, istilah komputer yang diambil dari bahasa latin yaitu *computare* yang artinya menghitung pada mulanya diciptakan untuk melakukan penghitungan yang kompleks.

Awal mula komputer yang sebenarnya dibentuk oleh seorang profesor matematika Inggris, Charles Babbage (1791-1871). Tahun 1812, Babbage memperhatikan kesesuaian alam antara mesin mekanik dan matematika: mesin mekanik sangat baik dalam mengerjakan tugas yang sama berulangkali tanpa kesalahan; sedang matematika membutuhkan repetisi sederhana dari suatu langkah-langkah tertentu. Masalah tersebut kemudian berkembang hingga menempatkan mesin mekanik sebagai alat untuk menjawab kebutuhan mekanik.

Usaha Babbage yang pertama untuk menjawab masalah tersebut

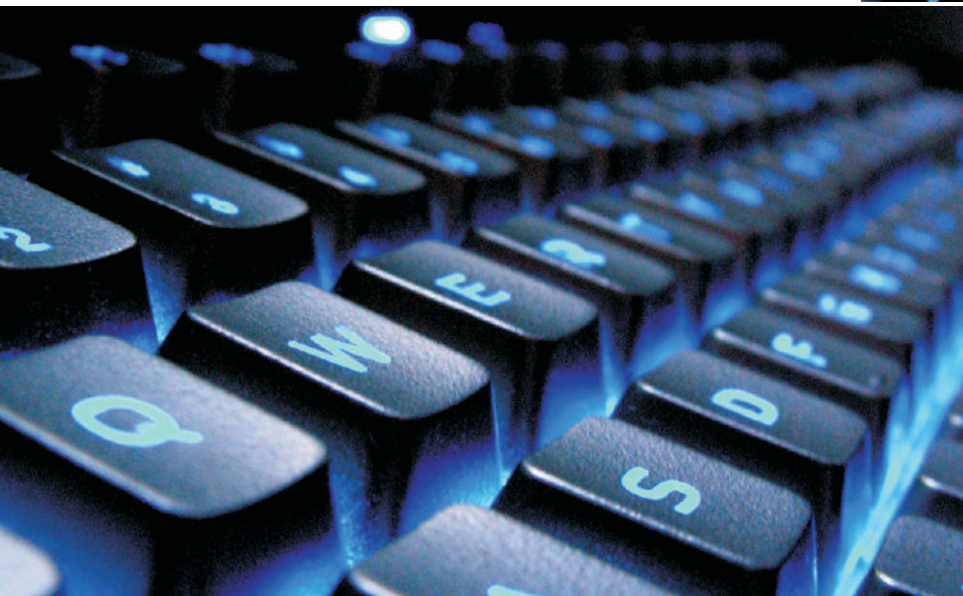
muncul pada tahun 1822 ketika ia mengusulkan suatu mesin untuk melakukan perhitungan persamaan diferensial. Mesin tersebut dinamakan Mesin Diferensial. Dengan menggunakan tenaga uap, mesin tersebut dapat menyimpan program dan dapat melakukan penghitungan serta mencetak hasilnya secara otomatis. Setelah bekerja dengan Mesin Diferensial selama sepuluh tahun untuk menyempurnakan penemuannya Babbage membuat komputer *general-purpose* yang pertama, yang disebut *Analytical Engine*.<sup>1</sup>

---

\*Penulis adalah lulusan Fakultas Hukum Universitas Indonesia, saat ini sedang menempuh pendidikan di program Magister Hukum Universitas Indonesia

<sup>1</sup>Ivan Sudirman & Romi Satria Wahono; *Sejarah Komputer*, Makalah disampaikan pada Training Ilmu Komputer, bahan didownload dari [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com), hal 2

Saat ini komputer mengalami perkembangan yang sangat pesat, hal ini ditandai dengan munculnya penelitian yang dilakukan oleh Joshepson Junction,<sup>3</sup> dalam penelitiannya tersebut Joshepson mencoba untuk menggantikan bahan dasar prosesor yang ada saat ini dengan helium cair yang telah didinginkan mendekati nol derajat absolut (sekitar minus 200 derajat celcius), penggantian bahan ini dapat meningkatkan *processing ability* (kemampuan memproses) prosesor tersebut



Seiring dengan perkembangan komputer ternyata terdapat pula perkembangan yang sangat signifikan di bidang piranti lunak maupun jaringan yang digunakan untuk melengkapi fungsi komputer. Salah satu perkembangan tersebut adalah dengan ditemu-kannya internet yang sudah tentu pada saat ini merupakan teknologi yang sudah sangat luas dipakai oleh orang banyak. Kata internet sendiri memiliki 2 arti yaitu:<sup>5</sup>

a. Jaringan internet (huruf “i” kecil sebagai huruf awal)

adalah suatu jaringan komunikasi yang mana komputer-komputer terhu-bung dapat berkomunikasi walaupun perangkat keras dan perangkat lunaknya berlainan (sering disebut *internet-working*).

b. Jaringan Internet (huruf “I” besar sebagai huruf awal) adalah jaringan dari sekumpulan jaringan yang terdiri dari jutaan komputer yang dapat berkomunikasi satu sama lain dengan menggunakan suatu aturan komunikasi jaringan komputer (protokol) yang sama. Protokol yang digunakan tersebut adalah *Transmission Control Portocol/Internet Protocol (TCP/IP)*.

dari milyar per detik menjadi trilyun per detik. Joshepson mengambil ide dari novel fiksi karya Arthur C. Clarke yang berjudul *2001: Space Odyssey*,<sup>4</sup> dalam novel tersebut ada komputer bernama HAL 9000, komputer tersebut menampilkan seluruh fungsi yang diinginkan dari sebuah komputer generasi kelima. Dengan *artificial intelligence* (kecerdasan buatan), HAL memiliki nalar yang cukup untuk melakukan percakapan dengan manusia, menggunakan masukan visual, dan belajar dari pengalamannya sendiri.

<sup>3</sup> Edmon Makarim; *Kompilasi Hukum Telematika*, cet kedua, hal 59

<sup>4</sup> Sudirman, *op.cit.*, hal 9

<sup>5</sup> Francisca Haryanti Chandra, *Internet: Information Superhighway*, Makalah pada Penataran Kualitas Dosen di Bidang Pengolahan Data dan Penyusunan Presentasi Melalui Media Komputer bagi Dosen PTS Kopertis Wilayah VI di Semarang, 4-8 September 1995, hal 1-2 Innovation - Linking the World

Sedangkan *The Federal Networking Council* (FNC) memberikan definisi mengenai internet dalam resolusinya tanggal 24 Oktober 1995. Definisi yang diberikan adalah sebagai berikut:<sup>6</sup> *Internet refers to the global information system that--*

- (i) *is logically linked together by a globally unique addresses space based in the Internet Protocol (IP) or its subsequent extensions/follow-ons;*
- (ii) *is able to support communications using the Transmission Control Protocol/Internet Protocol (TCP/IP) suite or it's subsequent extension/follow-ons, and/other Internet Protocol (IP)-compatible protocols; and*
- (iii) *Providers, uses or makes accessible, either publicly or privately, high level services layered on the communications and related infrastructure described herein*

Sejarah internet dimulai ketika perang dingin antara Amerika Serikat (AS) dan Uni Soviet (USSR) dimulai dengan diluncurkannya satelit buatan pertama milik Uni Soviet, *Sputnik* pada tahun 1957. Sebagai respons atas perbuatan Uni Soviet, AS membentuk *Advance Research Project Agency* (ARPA) pada tahun 1958 yang berada di bawah *Department of Defense* (DoD), lalu untuk melindungi data-data dan arsip rahasia yang penting.

Tugas pertama ARPA adalah membangun sebuah jaringan untuk melindungi data dan arsip tersebut. Untuk itu ditunjuklah J.C.R Licklider, seorang ahli komputer dari *Massachusetts Institute of Technology* (MIT) untuk menjadi ketua program *Computer Research* di *Defense Advance Research Project Agency* (DARPA), bagian dari ARPA yang mengkhususkan diri untuk mengembangkan program-program yang berkaitan dengan pertahanan dan keamanan. Hasilnya terciptalah sebuah jaringan komputer yang disebut ARPANET.

Komersialisasi ARPANET pertama kali dilakukan oleh salah satu kontraktornya, yaitu *Bolt, Beranet & Newman* (BBN) yang membuka layanan paket data pertama bagi publik yang disebut *telnet*, istilah internet baru populer pada tahun 1982 dimana ARPANET tidak lagi berfungsi sebagai *host* utama yang menghubungkan setiap komputer di dunia. Sebagai pengganti ARPANET digunakanlah *Transmission Control Portocol/Internet Protocol* (TCP/IP) sebagai protokol universal yang mengizinkan pengguna komputer agar dapat terhubung ke sebuah *host* tanpa mengetahui jalur pasti ke *host* tersebut.

Setelah menggunakan TCP/IP, pada kurun waktu 1980-1990, Tim Berners-Lee seorang kontraktor di *European Organization on Nuclear Research* (CERN) Swiss, mengembangkan ENQUIRE, sebuah database bagi karyawan CERN, dia memakai konsep *hypertext* yang dipopulerkan oleh Ted Nelson pada tahun 1965.<sup>7</sup> *Hypertext* adalah teknologi yang memungkinkan setiap halaman (*page*) langsung terhubung dengan sebuah link tanpa harus mengetik alamat *page* tujuan.

Lalu Berners-Lee dan partnernya Robert Cailliau meng-gabungkan konsep *hypertext* dengan internet. Hasilnya pada 1990 terciptalah halaman web pertama di dunia, yang kita kenal

<sup>6</sup> Agus Raharjo, *Cybercrime: Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi*, hal. 60

<sup>7</sup> Sejarah Internet, [www.id.wikipedia.org/wiki/sejarah\\_internet](http://www.id.wikipedia.org/wiki/sejarah_internet), diakses tanggal 15 Maret

dengan nama *World Wide Web* (disingkat *www*). Pada tahun 1994-1996 dimulai komersialisasi *www*, dimana ide Berners-Lee dan Cailliau diambil oleh DARPA dan mereka mendirikan *World Wide Web Consortium* (W3C). Saat ini internet sudah memasuki masa apa yang disebut dengan *web 2.0*,<sup>8</sup> dimana tampilan dan bahasa programnya semakin kompleks dan rumit.

Perkembangan internet yang sangat pesat melahirkan konsep-konsep baru dalam dunia informasi teknologi salah



satu teori yang berkembang adalah teori *cyberspace* sebagai sebuah “dunia baru atau rumah baru”.<sup>9</sup> Istilah *cyberspace* pertama kali dipopulerkan oleh William Gibson dalam novel *science fiction* yang berjudul *Neuromancer*.<sup>10</sup> Secara singkat *cyberspace* dapat didefinisikan sebagai suatu tempat yang tidak terbatas dimana data-data diorganisir sedemikian rupa kedalam suatu lintas media.<sup>11</sup> Sementara definisi yang lain mengatakan bahwa *cyberspace* adalah fenomena dunia digital yang telah merasuki segala segi dari kehidupan manusia.<sup>12</sup>

Dibalik kegunaan internet sebagai media penyampai informasi yang lebih cepat, ada juga kekurangan dari internet, kekurangannya adalah dari segi keamanan. Meskipun sampai saat ini telah banyak ditemukan program-program untuk melindungi data-data penting di internet (*firewall*), masih saja ada segelintir orang yang memanfaatkannya sebagai media kejahatan. Kejahatan yang dilakukan pada awalnya hanya sebatas menembus *firewall* jaringan sebagai hobi, mereka ini dikenal dengan sebutan *cracker*.<sup>13</sup>

Selain *cracker* ada pula segelintir orang yang tidak hanya sekedar menembus *firewall*, tapi juga menyalahgunakan informasi bahkan mengubah informasi tersebut untuk hal-hal yang melanggar hukum (penipuan, pencurian, pencemaran nama baik, dan lain-lain), golongan ini dikenal dengan sebutan *hacker*.<sup>14</sup> Mereka bebas beroperasi dari berbagai belahan dunia untuk masuk ke jaringan yang bersifat rahasia.

<sup>8</sup> History of The World Wide Web, [www.en.wikipedia.org/wiki/history\\_of\\_the\\_world\\_wide\\_web](http://www.en.wikipedia.org/wiki/history_of_the_world_wide_web), diakses tanggal 16 Maret

<sup>9</sup> Yang dimaksud dengan dunia baru yaitu dunia yang bersifat virtual (maya) dimana belum ada seperangkat aturan yang berlaku dan masih perlu dijelajahi lagi (Abdul Wahid & Muhammad Labib, *Kejahatan Mayantara (cyber crime)*, hal 3)

<sup>10</sup> Makarim, *op.cit*, hal 5

<sup>11</sup> *Ibid*

<sup>12</sup> *Ibid*, hal 13

<sup>13</sup> Definisi *cracker* yang umum adalah “a person who breaks security, encryption, or digital rights management schemes — a software cracker or password cracker”, <http://en.wikipedia.org/wiki/Cracker>

<sup>14</sup> Definisi *hacker* yang umum adalah “ hacker is a person who breaks into computers.”, [http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker\\_\(computer\\_security\)](http://en.wikipedia.org/wiki/Hacker_(computer_security))

Untuk menangkal mereka (baik *cracker* maupun *hacker*) maka dibutuhkan sebuah hukum yang tegas dan mengikat bagi semua orang yang menggunakan internet. Namun yang menjadi permasalahan utama adalah tentang yurisdiksi Negara. Apakah setiap negara berhak mengadili pelaku *cybercrime* yang berasal dari negara lain? Untuk mengatasi permasalahan ini, banyak negara-negara yang mencoba untuk membahas *cybercrime*. Salah satu usaha yang terlihat jelas adalah Dewan Eropa (*Council of Europe*) membahas dan mengkaji masalah *cybercrime*.

Dewan Eropa telah menghasilkan suatu konvensi internasional tentang *cybercrime* yang dikenal dengan nama *The Council of Europe Convention on Cybercrime* yang dikenal dengan sebutan *Convention on Cybercrime*. Konvensi ini di tandatangani di Budapest, Hungaria pada tanggal 23 November 2001. Masalah yang diatur dalam konvensi tersebut meliputi segala aspek yang menyangkut kepentingan negara termasuk masalah yurisdiksi. Hingga tanggal 16 Maret 2009, negara yang telah meratifikasi konvensi ini berjumlah 24 Negara dengan Jerman menjadi negara terbaru yang meratifikasi konvensi ini pada tanggal 9 Maret 2009.<sup>15</sup>

Saat ini sudah banyak pembicaraan mengenai permasalahan *cybercrime* baik secara bilateral mau pun multilateral, contohnya perjanjian bilateral antara Jepang dan Perancis<sup>16</sup> yang dilakukan di sela-sela konferensi G8 pada tahun 2008. Pasca *cybercrime convention 2001*, negara-negara Eropa juga tengah membicarakan untuk membuat sebuah peraturan mengenai penanganan terhadap serangan *denial-of-services* (DOS-attack) dan *hacking*.<sup>17</sup>

### Yurisdiksi Menurut *Convention on Cybercrime*

Permasalahan yurisdiksi dalam *Convention on Cybercrime* yang dibuat oleh Dewan Eropa, secara khusus ditempatkan pada pasal tersendiri yakni pada pasal 22. Pasal yang terdiri dari lima ayat tersebut antara lain berbunyi sebagai berikut:<sup>18</sup>

- 1 *Each Party shall adopt such legislative and other measures as may be necessary to establish jurisdiction over any offence established in accordance with Articles 2 through 11 of this Convention, when the offence is committed:*
  - a *in its territory; or*
  - b *on board a ship flying the flag of that Party; or*
  - c *on board an aircraft registered under the laws of that Party; or*
  - d *by one of its nationals, if the offence is punishable under criminal law where it was committed or if the offence is committed outside the territorial jurisdiction of any State.*
- 2 *Each Party may reserve the right not to apply or to apply only in specific cases or conditions the jurisdiction rules laid down in paragraphs 1.b through 1.d of this article or any part thereof.*
- 3 *Each Party shall adopt such measures as may be necessary to establish jurisdiction over the offences referred to in Article 24, paragraph 1, of this Convention, in cases where an alleged offender is present in its territory and it does not extradite him or her to another Party, solely on the basis of his or her nationality, after a request for extradition.*
- 4 *This Convention does not exclude any criminal jurisdiction exercised by a Party in accordance with its domestic law.*

<sup>15</sup> <http://conventions.coe.int/Treaty/Commun/ChercheSig.asp?NT=185&CM=&DF=&CL=ENG>, diakses tanggal 10 Maret 2008

<sup>16</sup> Secara garis besar dalam perjanjian tersebut disebutkan yang termasuk *cybercrime* adalah pornografi anak (*child pornography*), pelecehan melalui internet (*internet harassment*), dan masalah hak cipta yang dilakukan melalui jaringan komputer (*copyright crimes through in peer-to-peer networks*), selain itu juga dijalin kerjasama dalam bentuk pertukaran informasi oleh kepolisian antar kedua negara, <[www.crime-research.org/news/26.06.2008/3428/](http://www.crime-research.org/news/26.06.2008/3428/)>

<sup>17</sup> <http://news.zdnet.co.uk/security/0,1000000189,39156968,00.htm>,

<sup>18</sup> *European Committee on Crime Problems, "Final Draft Convention on Cybercrime", Strasbourg, 25 Mei 2001*



5 *When more than one Party claims jurisdiction over an alleged offence established in accordance with this Convention, the Parties involved shall, where appropriate, consult with a view to determining the most appropriate jurisdiction for prosecution.*

Dewan Eropa melalui *Committee of Experts on Crime in Cyberspace* sebagai panitia perumus konvensi ini menerbitkan penjelasan resmi mengenai pasal-pasal dalam konvensi tersebut. Penjelasan tersebut dimuat dalam suatu dokumen yang dinamakan *Explanatory Report of The Draft Convention on Cybercrime* yang telah disetujui pada bulan November 2001. Pasal 22 ini memuat sejumlah kriteria yang mewajibkan setiap pihak dalam konvensi ini untuk menerapkan yurisdiksinya terhadap kejahatan-kejahatan yang disebutkan mulai dari pasal 2 hingga pasal 11 dalam konvensi ini.



Kejahatan-kejahatan tersebut antara lain:

- Penyadapan secara tidak sah (*illegal interception*),
- Memasuki suatu sistem komputer secara tidak sah (*illegal access*),
- Intervensi terhadap data (*data intervention*),
- Intervensi terhadap sistem (*system interference*),
- Penyalahgunaan alat (*misuse of device*),
- Pemalsuan melalui komputer (*computer related forgery*),
- Penipuan melalui komputer (*computer related fraud*),
- Kejahatan pornografi anak (*offences related to child pornography*),
- Pelanggaran hak cipta dan hak-hak lainnya yang terkait (*offences related to infringements of copyright and related rights*),
- Segala bentuk percobaan, pembantuan, dan persekongkolan yang berkaitan dengan kejahatan-kejahatan tersebut di atas.<sup>19</sup>

Ayat pertama dalam pasal tersebut menganut prinsip teritorial, artinya setiap negara yang menjadi pihak dalam konvensi ini berhak mengadili terhadap kejahatan-kejahatan yang tercantum dalam konvensi ini yang dilakukan di wilayahnya. Sebagai contoh misalnya suatu negara dapat menerapkan yurisdiksi

<sup>19</sup> "Explanatory Report of Convention on Cybercrime", Adopted November 2001 [www.coe.net](http://www.coe.net)

teritorialnya jika baik pelaku maupun sistem komputer yang diserang berada di wilayahnya atau jika sistem komputer yang diserang berada di wilayahnya, tetapi pelakunya tidak berada di wilayahnya.<sup>20</sup>

Pada awal perumusannya, dalam pasal tersebut juga dipertimbangkan untuk memasukkan klausul yang memungkinkan suatu negara peserta konvensi menerapkan yurisdiksinya berdasarkan jenis kejahatan dalam konvensi ini yang melibatkan satelit yang terdaftar pada negara tersebut. Namun tim perumus konvensi pada akhirnya menganggap hal ini tidak perlu mengingat kejahatan yang melibatkan satelit bagaimanapun juga selalu berasal dari bumi dan tertuju ke bumi. Dalam hal ini, salah satu dasar penentuan yurisdiksi yang tercantum dalam ayat (1) butir (a) hingga (c) dapat diterapkan oleh suatu negara jika transmisi melalui satelit tersebut berasal atau dilakukan di luar wilayahnya.

Sementara ayat (1) butir (d) dapat diterapkan jika kejahatan tersebut dilakukan oleh warganegara yang bersangkutan dan dilakukan di luar wilayah yurisdiksi negara tersebut. Selanjutnya sempat dipertanyakan juga apakah tepat jika menempatkan negara dimana satelit tersebut terdaftar sebagai penentuan yurisdiksi criminal. Hal ini mengingat dalam banyak kasus sebenarnya tidak ada hubungan yang berarti antara kejahatan yang dilakukan dengan negara tempat satelit tersebut terdaftar karena pada dasarnya fungsi satelit hanya sebagai pengirim.<sup>21</sup>

Pasal 22 Ayat 1 butir b dan c menganut prinsip teritorial yang diperluas, dimana dimungkinkan setiap negara menerapkan yurisdiksinya terhadap kejahatan yang dilakukan di kapal laut yang mengibarkan bendera atau pesawat yang terdaftar menurut hukum negara tersebut. Prinsip ini secara praktek telah dikenal luas dan

tercantum dalam beberapa hukum nasional sejumlah Negara. Hal ini khususnya semenjak kapal laut dan pesawat dianggap sebagai perluasan dari yurisdiksi suatu negara. Penerapan ini hanya akan berguna jika kapal laut atau pesawat tersebut berada di luar yurisdiksi negara yang dimaksud.<sup>22</sup>

Pasal 22 Ayat (1) butir (d) berisi prinsip nasionalitas yang oleh banyak negara-negara penganut sistem *civil law*. Prinsip ini memungkinkan seorang warganegara diproses menurut hukum negaranya atas suatu perbuatan yang dilakukan di luar wilayah yurisdiksi negara yang bersangkutan.<sup>23</sup>

Ayat (2) memuat ketentuan yang memungkinkan negara peserta konvensi untuk melakukan pengecualian (persyaratan) terhadap ayat (1) butir (b), (c), dan (d). Sementara pengecualian tersebut tidak diperkenankan terhadap pemberlakuan yurisdiksi teritorial seperti yang tercantum dalam butir a. Pengecualian ini berlaku juga terhadap penerapan yurisdiksi berdasarkan prinsip *aut dedere aut judicare* (pengekstradisan atau penuntutan) seperti yang tercantum dalam ayat 3. Ayat 3 ini mengatur dalam hal suatu negara menolak untuk mengekstradisi seorang pelaku kejahatan karena status kewarganegaraannya serta pelaku berada di wilayah negara tersebut.

Ketentuan ayat 3 tersebut perlu untuk menjamin bahwa negara peserta konvensi yang menolak mengekstradisi tetap mempunyai kewenangan untuk melakukan penyelidikan dan prosedur hukum lainnya terhadap warganegarannya. Hal tersebut berlaku jika ekstradisi dimaksud diminta oleh negara peserta konvensi lainnya berdasarkan syarat-syarat dalam Pasal 24 ayat (6). Pasal ini menyatakan bahwa jika permintaan ekstradisi terhadap pelaku kejahatan-kejahatan dalam konvensi ini ditolak dengan alasan status

<sup>20</sup> *Ibid.*

<sup>21</sup> *Ibid.*

<sup>22</sup> *Ibid.*

<sup>23</sup> *Ibid.*

kewarganegaraannya atau pihak yang diminta menganggap mereka mempunyai yurisdiksi terhadap kejahatan tersebut, maka negara yang menolak tersebut harus menyampaikan kepada pihak yang meminta serta memberikan laporan hasil proses yang dilakukan.<sup>24</sup>

Dasar penerapan yurisdiksi yang tercantum dalam ayat 1 tidak bersifat baku. Hal ini dikarenakan dalam ayat (4) disebutkan bahwa negara peserta konvensi diperkenankan untuk mempergunakan jenis yurisdiksi lainnya yang didasarkan pada hukum nasionalnya masing-masing.<sup>25</sup> Dalam hal kasus kejahatan yang melibatkan sistem komputer, terdapat kemungkinan dimana lebih dari satu negara peserta yang mengklaim mempunyai yurisdiksi terhadap kejahatan tersebut. Misalnya, banyak kejahatan seperti serangan virus, penipuan, atau pelanggaran hak cipta yang dilakukan lewat internet dengan korban lebih dari satu negara.

Untuk menghindari persaingan antar negara dalam hal penegakan hukum, maka negara peserta yang terlibat dalam situasi tersebut dapat mengadakan perundingan untuk menentukan yurisdiksi yang tepat terhadap kejahatan yang dimaksud. Perundingan yang dimaksud tidak bersifat wajib, melainkan hanya dilakukan jika dianggap perlu. Sebagai contoh misalnya salah satu pihak yang memiliki kepentingan atas suatu kejahatan yang melibatkan lebih dari satu negara telah mendapat pemberitahuan bahwa pihak lain yang juga memiliki kepentingan tidak akan mengajukan tuntutan apa-apa.<sup>26</sup>

### Penutup

Berdasarkan uraian mengenai Pasal 22 beserta penjelasannya di atas, dapat dilihat bahwa *Convention on Cybercrime* ciptaan Dewan Eropa ternyata masih menggunakan konsep yurisdiksi yang selama ini dikenal dan dipergunakan secara internasional. Selain itu, meskipun tidak secara tegas menyatakan dukungan terhadap konsep analogi, konvensi ini cenderung 'melepaskan' diri dari konsep pemisahan. Sikap ini dimaklumi, mengingat desakan untuk menciptakan hukum tersendiri terhadap *cyberspace*<sup>27</sup> selama ini masih sebatas wacana yang terus berkembang dan praktis belum ada konsep yang jelas mengenai hal ini.

Sementara disisi lain, intensitas kejahatan komputer yang merupakan dampak negatif dari kecanggihan komputer terus meningkat. Kondisi ini akan berbahaya dan dapat menimbulkan 'anarkisme' di *cyberspace* jika tidak segera dibuat suatu produk legislasi yang nantinya berfungsi menertibkan segala aktivitas di *cyberspace*. Lebih jauh lagi, dengan adanya ketentuan mengenai yurisdiksi yang tercantum dalam Pasal 22, maka negara peserta konvensi mempunyai 'sandaran' hukum yang pasti dalam menerapkan yurisdiksinya terhadap *cybercrime*. Pada akhirnya konflik yang potensial terjadi karena perebutan penerapan yurisdiksi dapat dihindari.

**NIKMATI KARYANYA, HARGAI KREATORNYA,  
LINDUNGI HAK KEKAYAAN INTELEKTUALNYA, & HINDARI BAJAKANNYA!!!!**  
- - Ahmad M. Ramli "Direktur Jenderal Hak Kekayaan Intelektual" - -

sumber gambar:  
<http://naecea.deviantart.com/art/Undiceanic-Cyber-Space-173504476>  
<http://touyabanderas.blogspot.com/2012/01/wawasan-cyber-politics-hackivism.html>  
<http://belajarilmuku.blogspot.com/2010/12/12-penipuan-cyber-yang-patut-diwaspadai.html>  
[http://www.theedge.me/category/infotech/cyber\\_security/](http://www.theedge.me/category/infotech/cyber_security/)  
<http://lieggio.deviantart.com/art/Cyber-Seven-172619750>  
<http://www.twotsi.com/pdata/APP-1308405321-how-to-register-a-domain-name.jpg> = www

<sup>26</sup> *Ibid.*

<sup>27</sup> Mark D. Rasch, *loc.cit*

# SENGKETA CYBERSQUATTING

## Antara Sony AK VS Sony Corp Japan

YUDISTIRA ADITYA WARMAN

### Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi sejak akhir 1990-an telah membawa perubahan terhadap hubungan antar manusia. Penggunaan sarana internet dalam bertransaksi telah membawa dimensi baru dalam perdagangan. Tidak lagi ada keharusan untuk bertemu secara langsung antara penjual dan pembeli, akan tetapi cukup menggunakan sarana internet maka transaksi pun bisa dilakukan.

Penggunaan sarana internet dalam perdagangan secara *on-line* juga dikenal di Indonesia misalnya banyak situs-situs internet yang berkedudukan di Indonesia melakukan layanan pembelian secara *on-line*. Selain melakukan transaksi perdagangan biasa ada juga situs-situs yang memberikan kemudahan melakukan transaksi perbankan.

Kemudahan-kemudahan dalam bertransaksi tersebut bukannya tanpa resiko, baik bagi pelaku usaha maupun bagi konsumen, karena ternyata perkembangan teknologi internet juga menimbulkan bentuk kejahatan yang berdimensi baru misalnya penipuan dengan



menggunakan kartu kredit (*carding*), perusakan sistem pengaman situs (*hacking*), pembajakan nama domain (*cyberpiracy*), penyerobotan nama domain (*cybersquatting*), penggunaan nama domain yang mirip atau hampir sama (*typosquatting*).

Timbulnya berbagai kejahatan berdimensi baru tersebut terjadi selain disebabkan oleh perkembangan teknologi internet, juga belum adanya undang-undang yang secara substansial

\* Mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Bengkulu.

dapat menjangkau kejahatan tersebut. Sedangkan kerugian yang diderita oleh korban secara nyata telah terjadi. Hal ini dapat dicermati dari banyaknya kasus penyalahgunaan sarana internet misalnya penipuan dengan menggunakan kartu kredit, perusakan situs POLRI (*hacking*), dan penyerobotan nama domain mustikaratu.com.

Dari kasus-kasus yang terjadi, penerapan pasal-pasal dalam Kitab Undang-Undang Hukum Pidana maupun undang-undang khusus di luar hukum pidana tampaknya belum mampu menyelesaikan kasus-kasus tersebut. Misalnya pada kasus mustikaratu.com ternyata aturan hukum yang ada dalam KUHP maupun Undang-Undang nomor 5 tahun 1999 tentang Larangan Praktek Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat tidak dapat diterapkan (Imam Syahputra, 2002 h.158-199).

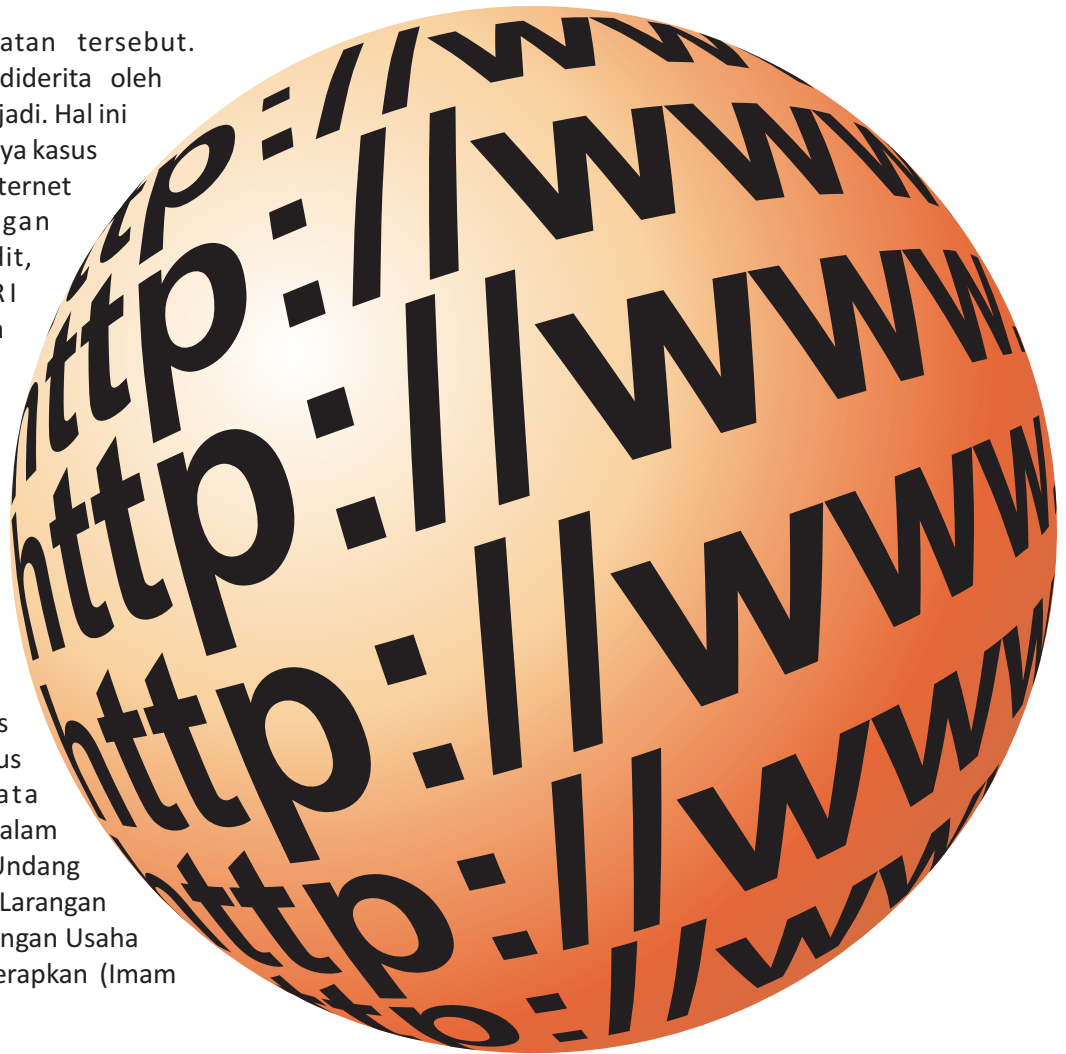
Penentuan suatu tindakan dapat dikategorikan sebagai tindak pidana di Indonesia disandarkan pada pasal 1 ayat 1 KUHP yang menyatakan: "tiada suatu perbuatan dapat dipidana tanpa ada ketentuan aturan pidana dalam perundang-undangan yang telah ada sebelum perbuatan dilakukan".

Ketentuan tersebut di atas dikenal juga sebagai azas legalitas yang penerapannya secara kaku sering kali membuat hukum pidana selalu tertinggal dari kejahatan. Ketentuan asas legalitas yang pada dasarnya menyatakan bahwa tidak ada pidana tanpa ada tindak pidana, undang-undang tidak boleh berlaku surut serta tidak boleh adanya penafsiran secara analogis membuat hukum pidana Indonesia tidak berdaya dalam menghadapi kejahatan di dunia maya.

Kondisi tersebut tidak boleh dibiarkan, karena ketiadaan norma akan sangat merugikan bagi masyarakat pengguna internet apalagi bagi korban kejahatan ini.

Di beberapa negara, misalnya Amerika Serikat telah ada undang-undang yang mengatur tentang kejahatan ini yang termuat dalam *the Lanham Act 15 U.S.C sub section 1129* atau yang lebih dikenal dengan *Anti Cybersquatting Consumer Protection Act 1999 (ACPA)* yang berlaku efektif pada tanggal 29 November 1999. (Rebecca Rohan, h.60-62). Sedangkan di Indonesia belum ada undang-undang yang dapat dipakai dasar gugatan ataupun tuntutan bagi pelaku kejahatan yang menggunakan sarana internet ini.

Tulisan ini akan difokuskan hanya pada penyalahgunaan merek sebagai nama domain yang biasa dikenal dengan istilah *cyberpiracy* dan *cybersquatting*.





### Pengertian Domain Name (Nama Domein)

*Domain Name* (Nama Domein) adalah nama yang mudah diingat dan digunakan pengguna internet untuk menemukan situs sebagai pengganti *internet protocol addresses* yang menyediakan akses ke suatu situs dan biasanya terdiri dari suatu serial angka-angka.<sup>2</sup>

Nama domein terdiri dari 3 komponen yaitu:

- a. *The second level domain* yaitu nama yang muncul setelah *www*. adalah nama yang unik yang menunjukkan alamat situs, biasanya merupakan nama orang, perusahaan atau merupakan singkatan nama perusahaan pemilik situs.
- b. *The Generic Top Level Domain* (gTLD) adalah huruf yang menunjukkan jenis organisasi dari pemilik situs. Misalnya *.com* untuk organisasi komersial, akan tetapi sekarang juga digunakan untuk situs yang tidak memiliki kekhususan, *.edu* atau *.ac* untuk institusi pendidikan, *.gov* untuk institusi pemerintahan, *.net* untuk penyedia layanan jaringan, *.org* untuk berbagai

- organisasi, *.mil* untuk institusi militer.
- c. *The country code Top Level Domain* (ccTLD) adalah huruf yang mengacu pada lokasi negara tempat pendaftaran nama domein tersebut. Misalnya: *.id* untuk Indonesia, *.jp* untuk Jepang, *.my* untuk Malaysia, *.ne* untuk Belanda dan sebagainya.<sup>3</sup>

### Pengertian *Cybersquatting* dan *Cyberpiracy*

Sampai saat ini belum ada istilah yang disepakati untuk menyebut perkara pidana maupun perdata yang menggunakan sarana internet. Ada yang menyebut *cyber crime* atau *computer related crime*.<sup>4</sup>

Jenis-jenis tindak pidana yang menggunakan sarana internet ini pada umumnya digolongkan dalam dua kelompok:

1. Merupakan tindak pidana konvensional artinya sudah dari dulu, akan tetapi modus operandinya dari internet. Misalnya penipuan dengan menggunakan kartu kredit, pornografi melalui internet, penjualan barang-barang terlarang melalui *e-commerce*.
2. Tindak pidana atau perbuatan melawan hukum yang memang baru berkaitan dengan perkembangan internet baik yang menyangkut sistem pengamanan maupun database dari suatu situs dan penyalahgunaan merek sebagai nama domein.

Pengertian dari *cyberpiracy* atau *domain name hijacking* adalah penggunaan merek terkenal atau mirip-mirip merek terkenal sebagai nama domein oleh orang yang tidak berhak yang bertujuan untuk mendapatkan keuntungan ekonomis.<sup>5</sup>

Sedangkan yang dimaksud dengan *cybersquatting* penyerobotan nama domein adalah mendaftarkan situs dengan memakai

<sup>2</sup> patrickunning, 2000, trademarks and domein names cyberlaw resources, <http://www.austlii.edu.au>.

<sup>3</sup> Michael Handler, 2000, Internet and Trademark Law, <http://wwwlaw.murdoch.edu.au>

<sup>4</sup> Barda Nawawi Arif, 2001, h.8

<sup>5</sup> Brian Firtzgerald et.al, 1998, hal. 4

nama atau merek orang lain secara tanpa hak sebelum pemilik yang sah mendaftarkan, kemudian berusaha untuk menawarkan situs tersebut kepada orang atau pemilik merek yang bersangkutan dengan harga yang sangat tinggi.<sup>6</sup>

Makarim mendefinisikan penyerobotan nama domein adalah tindakan seseorang (yang tidak berhak atau bukan pemilik sebenarnya) mendahului mendaftarkan nama-nama populer yang diketahuinya dengan tujuan untuk menjual kembali kepada pihak yang berkepentingan atas nama tersebut di atas harga perolehannya.<sup>7</sup>

### **Penyelesaian Kasus antara Sony AK dengan Sony Corp Jepang menurut UU Informasi dan Transaksi Elektronik (ITE), serta pengaturan *Cybersquatting* dan *Cyberpiracy* menurut Hukum Positif di Indonesia**

Sebelumnya, mungkin perlu dipahami perbedaan prinsip antara merek dan nama domein menurut peraturan perundang-undangan di Indonesia, yaitu:

**Pertama**, merek adalah tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa. Nama domein adalah alamat internet penyelenggara negara, orang, badan usaha, dan/atau masyarakat, yang dapat digunakan dalam berkomunikasi melalui internet, berupa kode atau susunan karakter yang bersifat unik untuk menunjukkan lokasi tertentu dalam internet. Dengan demikian, terlihat bahwa nama domein hanyalah sekedar penunjuk lokasi tertentu dalam internet dan tidak selalu digunakan dalam kegiatan barang atau jasa seperti merek.

**Kedua**, pendaftaran merek dilakukan melalui Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual (DJHKI), Kementerian Hukum dan HAM RI. Sedang untuk mendapatkan nama domein, seseorang dapat membelinya melalui pengelola nama domein, baik di dalam maupun di luar negeri, yang memiliki otoritas sebagai pengelola nama domein. Dengan demikian terlihat bahwa rezim pendaftaran merek dan nama domein berbeda.

**Ketiga**, pendaftaran merek dan nama domein sama-sama menganut prinsip pendaftar pertama, yaitu pihak yang melakukan pendaftaran pertama kali akan dianggap sebagai pemiliknya. Namun, pendaftaran nama domein tidak membutuhkan serangkaian pemeriksaan seperti halnya pendaftaran merek. Direktorat



<sup>6</sup> Brian Firtzgerald et.al, 1998, hal. 5

<sup>7</sup> Edmon Makarim, 2001, h. 24

Jenderal HKI melakukan serangkaian pemeriksaan terhadap pendaftaran merek untuk memastikan bahwa merek yang didaftarkan tidak sama secara keseluruhan atau pada pokoknya dengan merek yang telah didaftarkan sebelumnya, atau memastikan pendaftaran merek dilakukan sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

**Keempat**, pendaftaran merek ada kemungkinan ditolak apabila merek yang didaftarkan sama secara keseluruhan atau pada pokoknya dengan merek yang telah didaftarkan sebelumnya, atau pendaftaran merek dilakukan tidak sesuai dengan ketentuan yang berlaku. Sedang untuk nama domain, sepanjang belum ada orang yang mendaftarkan nama domain yang sama, setiap orang dapat memperoleh nama domain yang diinginkannya.

Sehubungan dengan perbedaan prinsip di atas, dapat dipahami apabila pemilik merek tidak dapat secara otomatis memiliki nama domain yang sama dengan mereknya. Inilah yang kemudian menimbulkan perselisihan dalam prakteknya.

Oleh karena itu, *Internet Corporation for Assigned Names and Numbers* (ICANN), sebuah organisasi non-profit yang bertugas mengatur dan mengawasi sistem registrasi dan pemanfaatan nama domain, membuat suatu panduan dalam menyelesaikan perselisihan dalam pemanfaatan nama domain, yaitu *Uniform Domain Name Dispute Resolution Policy* (UDRP) yang berlaku efektif sejak 26 Agustus 1999.

Menurut UDRP, suatu pihak dapat meminta pengelola nama domain untuk membatalkan, memindahkan, serta mengubah nama domain yang telah didaftarkan oleh pihak pemegang nama domain, karena adanya putusan atau perintah dari lembaga pengadilan maupun forum arbitrase yang berwenang.

Nama domain dapat dimohonkan pembatalan apabila dianggap telah didaftarkan dengan itikad buruk. UDRP memberikan panduan sebagai langkah awal untuk menilai apakah nama domain telah didaftarkan dengan itikad buruk, yaitu:

**Pertama**, pemegang nama domain mendaftarkan nama domain dengan tujuan untuk menjual, menyewakan, atau memindahkan nama domain tersebut kepada pemilik merek terdaftar dengan sejumlah imbalan tertentu, atau menjualnya kepada pesaing dari pemilik merek terdaftar.

**Kedua**, pemegang nama domain dengan sengaja mendaftarkan suatu nama domain untuk menghalangi pemilik merek terdaftar memiliki nama domain sesuai dengan merek yang dimilikinya.

**Ketiga**, pemegang nama domain mendaftarkan suatu nama domain dengan tujuan untuk mengganggu bisnis yang dijalankan oleh pesaing bisnisnya.

**Keempat**, pemegang nama domain secara sengaja berusaha untuk menarik perhatian publik dengan mendaftarkan nama domain yang sama atau mirip dengan merek yang didaftarkan pihak lain, sehingga membingungkan konsumen dari merek tersebut.

Suatu pihak dapat mengajukan permohonan pembatalan nama domain melalui lembaga-lembaga yang dibentuk oleh ICANN.

Putusan dari lembaga tersebut dapat dieksekusi setelah lewat 10 (sepuluh) hari sejak tanggal putusan dan tidak ada putusan pengadilan atau lembaga arbitrase yang bertentangan dengan putusan lembaga tersebut dalam waktu 10 (sepuluh) hari tersebut. Penyelesaian melalui mekanisme UDRP tidak menutup kemungkinan bagi para pihak untuk menyelesaikan sengketa melalui pengadilan, arbitrase atau mekanisme penyelesaian lain, jika materi gugatan menyangkut hal-hal lain diluar permohonan pembatalan nama domain, seperti tuntutan ganti rugi.

Oleh karena itu, sebenarnya sah saja *Sony Corp.* melalui kuasa hukumnya mengajukan somasi kepada Sony AK berkenaan dengan nama domain "sony-ak.com" yang dimilikinya. Namun, *Sony Corp.* harus memahami dulu perbedaan prinsip antara merek dan nama domain, dan harus dapat membuktikan bahwa Sony AK



melakukan pendaftaran nama domein dengan itikad buruk.

Sony AK sebenarnya telah melakukan beberapa hal yang dapat memperkuat posisi hukumnya dalam menghadapi upaya hukum berkenaan dengan nama domein yang dimilikinya itu, yaitu:

**Pertama**, Sony AK mendaftarkan nama domein sesuai dengan namanya sendiri. Dengan demikian, dugaan dia memiliki itikad buruk ketika mendaftarkan nama domein telah gugur dengan sendirinya.

**Kedua**, isi situs yang beralamat di "sony-ak.com" itu sama sekali tidak menampilkan logo, merek atau produk-produk yang dijual oleh Sony Corp., dan tidak juga menampilkan produk yang dijual oleh pesaing Sony Corp. Dengan demikian, keberadaan situs itu tidak akan membingungkan konsumen Sony Corp.

**Ketiga**, Sony AK tidak bermaksud mengkomersilkan situs tersebut dengan memasang iklan atau bentuk-bentuk komersialisasi lainnya. Oleh karena itu kecurigaan bahwa Sony AK ingin menanggung keuntungan dari kemiripan nama domein dengan merek milik Sony Corp. itu telah gugur dengan sendirinya.

**Keempat**, Sony AK memasang *disclaimer* pada situsnya yang pada pokoknya menyatakan bahwa situs itu tidak ada kaitannya sama sekali dengan Sony Corp. dan produk-produknya.

### Simpulan

Setelah mengkaji permasalahan yang timbul berkaitan dengan *cybersquatting* dan *cyberpiracy* maka simpulannya sebagai berikut:

1. Aturan perundang-undangan yang berlaku saat ini di Indonesia belum terlalu tegas menjerat pelaku *cybersquatting* dan *cyberpiracy*. Hal ini disebabkan karena adanya perbedaan konsep dasar hukum yang berlaku di dunia nyata dengan di dunia maya.
2. Harus dipahami, perbedaan prinsip antara merek dengan nama domein.
3. Undang-undang ITE setidaknya telah mengatur tentang *cybersquatting* dan *cyberpiracy* walaupun perlu beberapa penyempurnaan, dikarenakan kasus seperti ini jarang terjadi dan kasus Sony AK adalah kasus pertama di Indonesia.

### Saran

Perlu adanya pengaturan khusus untuk *cybersquatting* dan *cyberpiracy* mengingat hal ini mulai dijadikan prospek bisnis, terutama sistem pendaftaran yang menganut sistem pendaftar pertama yang harus lebih diperkuat objektivitas.

### Daftar Pustaka

Agus Rahardjo, 2002, *Cyber Crime*, Pemahaman dan Upaya Pencegahan Kejahatan Berteknologi Tinggi, Citra Aditya Bakti, Bandung.

Barda Nawawi Arif, *Antisipasi Penanggulangan Cybercrime dengan Hukum Pidana*, Citra Aditya Bakti.

Imam Syahputra, 2002, *Problematika Hukum Internet di Indonesia*, Prehallindo, Jakarta.  
Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Yulianti, S.H., LL.M., *Analisa perbuatan Cybersquatting dan Cyberpiracy di Indonesia dan Amerika Serikat*

# BENTUK LAIN PERLINDUNGAN HAK CIPTA?

Lily Evelina

Pengunjung situs Wikipedia mungkin tidak menyangka ketika membuka situs tersebut pada tanggal 18 Januari 2012, yang muncul di layar adalah tulisan *black out* dan ajakan untuk memprotes kebijakan baru yang sedang dibahas badan legislasi AS-SOPA dan PIPA.

*(Sue Gardner at the Wikimedia Foundation on the evening of January 17, 2012, discussing the English Wikipedia Blackout)*<sup>1</sup>

## Pendahuluan

Apakah yang dimaksud SOPA dan PIPA?<sup>2</sup> SOPA merupakan singkatan dari *Stop Online Piracy Act* sedangkan PIPA adalah nama lain dari *Protect IP Act*. Keduanya merupakan RUU yang sedang ramai dibahas di AS dikarenakan keberadaan kedua RUU tersebut yang mengandung pro dan kontra. Beberapa situs besar seperti Wikipedia dan Wordpress melancarkan protes dengan melakukan *black out* pada waktu-waktu tertentu<sup>3</sup> sedangkan situs-situs lainnya seperti Google, Facebook dan Twitter lebih memilih jalur resmi dengan mengirimkan surat keberatan kepada anggota senat dan dewan AS.<sup>4</sup>

Ide dibalik kedua RUU tersebut sesungguhnya merupakan cara lain dalam usaha melawan bentuk pembajakan. Namun, setiap kebijakan tentu akan mengundang kontroversi jika dilakukan tanpa proses sosialisasi terlebih dahulu. Oleh karena itu, beragam bentuk protes yang terjadi jika disikapi sebagai bentuk partisipasi publik seharusnya menjadi masukan yang berharga terhadap setiap bentuk kebijakan yang akan dibuat.

Kontroversi yang melingkupi kedua RUU tersebut bermuara pada metode atau cara yang tidak efektif dalam melawan pembajakan yang membuat sebagian besar pihak yang keberatan menganggap RUU tersebut bermasalah. SOPA dan PIPA pada awalnya dirancang untuk 2 tujuan:<sup>5</sup>

1. Untuk memungkinkan perusahaan memblokir nama domein dari situs yang melakukan pembajakan hak cipta. Sayangnya, cara ini dianggap tidak efektif karena ketika suatu perusahaan melakukan blokir terhadap nama domein tertentu bukan berarti situs yang bersangkutan sepenuhnya dapat diblokir.

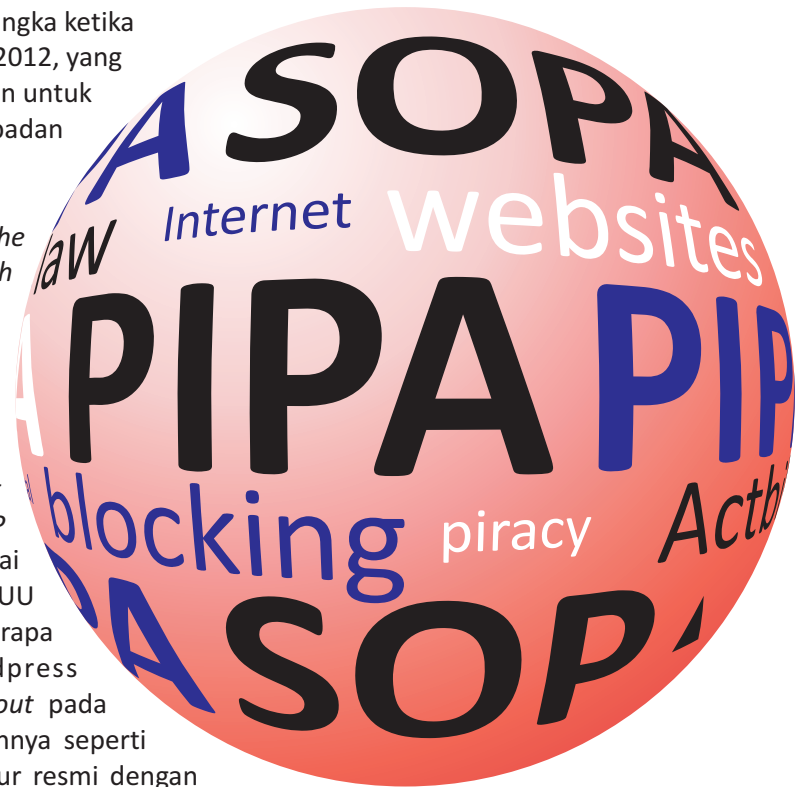
<sup>1</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Stop\\_Online\\_Piracy\\_Act](http://en.wikipedia.org/wiki/Stop_Online_Piracy_Act)

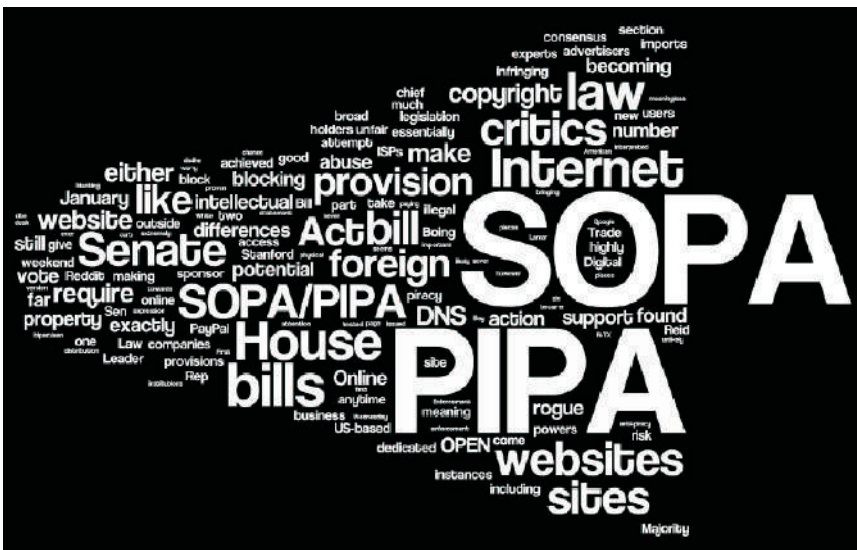
<sup>2</sup> <http://thomas.loc.gov/cgi-bin/query/z?c112:H.R.3261:>

<sup>3</sup> <http://www.tempo.co/read/news/2012/01/17/095377817/Protes-SOPA-Wikipedia-Tutup-Sehari>

<sup>4</sup> <http://tekno.kompas.com/read/2012/01/18/11561058/SOPA.dan.Pengaruhnya.bagi.Indonesia>

<sup>5</sup> <http://lifelifehacker.com/5860205/all-about-sopa-the-bill-thats-going-to-cripple-your-internet>





Hal itu dikarenakan mudahnya mengakses suatu situs melalui alamat IPnya. Bahkan saat ini banyak *software* yang mempermudah cara untuk mengakses suatu situs yang telah diblokir. Akibatnya, klausul tentang blokir IP dihapuskan.

2. Sebagai cara untuk membuat pemegang hak cipta dapat memutus akses dana terhadap situs yang dianggap melanggar ciptaannya. Hal ini juga berarti perusahaan yang melakukan praktek bisnis dengan situs yang disinyalir melanggar hak cipta tersebut dapat dihentikan. Lebih jauh, kebijakan ini juga meliputi semua akses yang terkait dengan iklan, hubungan dengan mesin pencari dan sistem pembayaran *online*.

**Perbedaan SOPA dan PIPA**

SOPA menargetkan setiap situs yang berkontribusi melakukan pelanggaran hak cipta baik sengaja atau tidak walaupun situs yang bersangkutan hanya dipakai sebagai alat untuk memfasilitasi sedangkan PIPA lebih menekankan pada situs yang terkait pelanggaran hak cipta saja. Oleh karena itu, keberadaan SOPA dianggap lebih berbahaya daripada PIPA.

Namun, walau PIPA tidak langsung memblokir akses transaksi *online*, akan tetapi kebijakan ini juga dapat disalahgunakan ketika pemegang hak

cipta diberi kekuasaan tanpa batas. Sebagai ilustrasi adalah kebijakan *Digital Millenium Copyright Act* (DMCA) yang member kuasa kepada pemegang hak cipta untuk menghapus isi dari suatu situs yang dianggap melakukan pelanggaran. Hal yang sama pernah terjadi ketika RIAA (*Recording Industry Association of America*) mengajukan tuntutan terhadap anak berusia 12 tahun yang mengunduh lagu dari internet.<sup>6</sup>

**Hubungan dengan Indonesia**

Pepatah yang mengatakan belajar harus sampai ke negeri Cina atau Roma tidak dibangun dalam waktu satu hari. Saat ini mungkin bisa dipatahkan dengan keberadaan mesin pencari Google. Seabad yang lalu, ide *handphone* dengan layar sentuh bisa jadi tidak terbayangkan atau keberadaan *software* untuk GPS seperti Siri yang bisa menjawab pertanyaan layaknya komunikasi antar dua orang manusia. Semua itu menjadikan Indonesia dan AS yang membutuhkan jangka waktu tempuh sekitar 27 jam dengan pesawat udara pun menjadi hanya beberapa detik melalui Skype.

Oleh karena itu, kebijakan yang sedang ramai dibicarakan di AS bukan tidak mustahil memiliki dampak yang sama di Indonesia. Setidaknya dalam beberapa ketentuan yang menyangkut situs asing sebagai berikut:<sup>7</sup>

1. *Order internet service providers to alter their DNS servers from resolving the domain names of websites in foreign countries that host illegal copies of videos, songs, and photos.*
2. *Order search engines like Google to modify search results to exclude foreign websites that host illegally copied material.*
3. *Order payment providers like PayPal to shut down the payment accounts of foreign websites that host illegally copied material.*
4. *Order ad services like Google's AdSense to refuse any ads or payment from foreign sites that host illegally copied content.*

<sup>6</sup> patrick gunning, 2000 , trademarks and domein names cyberlaw resources, <http://www.austlii.edu.au>.

<sup>7</sup> patrick gunning, 2000 , trademarks and domein names cyberlaw resources, <http://www.austlii.edu.au>.

Ketentuan di atas dapat ditemukan dalam SOPA bagian 102 dan PIPA bagian 3. Sebaliknya, ketentuan yang sama tidak berlaku bagi situs AS yang memiliki akhiran nama domein *.com*, *.net* dan *.org*. SOPA bagian 103 dan PIPA bagian 4 memaksa jaringan yang menggunakan sistem pembayaran *online* untuk menutup akun yang terdapat keberatan dari pemegang hak cipta. Sebagai contoh adalah situs pemutar video terpopuler seperti Youtube. Walau Youtube sendiri sebagai satu nama domein dilindungi oleh hak cipta, akan tetapi setiap video yang diunggah oleh Youtube tidak. Hal itu tentu akan menimbulkan kerugian besar bagi Youtube ketika bisnisnya berputar pada banyaknya video yang diunduh pelanggannya.

Persaingan dunia internet akan semakin parah lagi jika melihat aturan dalam SOPA bagian 104. Aturan itu memberikan imunitas terhadap situs yang tugasnya memblokir situs lain yang dianggap terkait dengan pelanggaran hak cipta tanpa harus ada perintah dari pemerintah. Jika aturan ini diterapkan maka bisa dipastikan persaingan bisnis di kalangan penyedia jasa internet akan semakin tidak menentu. Praktek tersebut bisa terlihat dari ilustrasi berikut: perusahaan penyedia jasa internet Comcast memiliki anak perusahaan NBC. NBC sebagai perusahaan berita tentu sewaktu-waktu akan berkonflik dengan perusahaan berita lain dalam menayangkan video yang sama. Jika dalam konflik tersebut Comcast turun tangan maka bisa dipastikan Comcast akan memblokir perusahaan lain yang berkompetisi dengan NBC. Sehingga tidak heran jika Comcast menjadi salah satu perusahaan pendukung RUU SOPA.

Pendukung SOPA berargumen bahwa kebijakan tersebut akan melindungi perusahaan dan warga AS dari pelanggaran hak intelektual di luar batas wilayahnya. Namun, pihak yang kontra terhadap kebijakan tersebut melihat RUU ini hanya

berpotensi mengurangi kebebasan informasi. Wikipedia dalam protes blokirnya menyebutkan bahwa SOPA dan PIPA akan mengurangi lapangan kerja dan mematikan inovasi. Selain itu juga akan melemahkan keamanan dunia maya, mensensor internet dan membuat regim asing mudah mempengaruhi kebijakan reformasi politik.<sup>8</sup>

#### Perkembangan Terbaru

Minggu lalu (pertengahan Desember 2011) aktivitas seputar SOPA meningkat ketika *House Judiciary Committee* melakukan dengar pendapat dimana perdebatan terjadi dan memutuskan apakah RUU akan diteruskan ke *House of Representatives* atau tidak. Senator perwakilan Negara bagian Texas, Lamar Smith menginginkan RUU diteruskan, akan tetapi penggugat SOPA menginginkan agar komite mendengarkan terlebih dahulu saksi ahli yang akan menjelaskan mengenai dampak UU tersebut terhadap internet. Sebelumnya, komite hanya mendengarkan kesaksian satu pihak saja yaitu perwakilan dunia industri. Perdebatan tersebut memakan waktu sehingga Smith memutuskan agar sidang dihentikan sementara dan akan diteruskan secepatnya.<sup>9</sup>

Saat ini (pertengahan Januari 2012) perdebatan tersebut belum juga menemui solusi. Penentang SOPA datang dari senator perwakilan Negara bagian California, Darrell Issa yang akan memasukkan RUU baru yang bernama *OPEN Act*. RUU tersebut diharapkan akan menggantikan SOPA dengan mengurangi pembatasan pada dunia maya, akan tetapi tetap mengatur sistem pembayaran terkait dengan pelanggaran asing yang mendapat persetujuan dalam dengar pendapat dengan komite perdagangan internasional AS. Di lain pihak, RUU PIPA telah melalui satu tahapan yaitu lolos dalam sidang komite namun masih harus melalui satu tahapan lagi sebelum menjadi produk final.

*The Internet is becoming the town square for the global village of tomorrow.*

----- Bill Gates -----

<sup>1</sup> <http://www.wikipediablackout.com/>

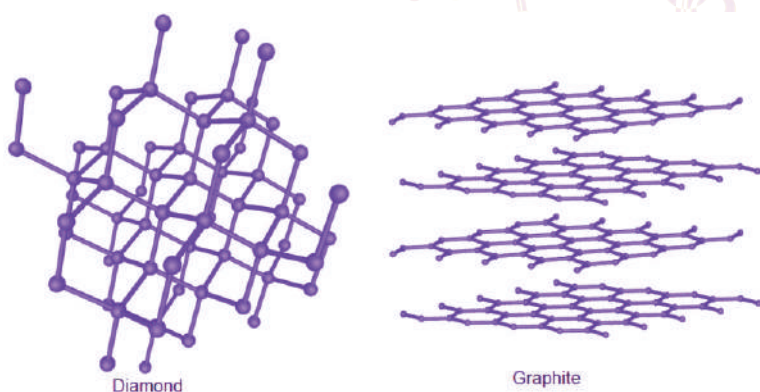
<sup>2</sup> The average.Op.cit.

# POLIMORFISME, INVENSI, ATAU DISCOVERY?

Rani Nuradi

Dalam banyak pemeriksaan paten bidang kimia/farmasi, saat ini banyak dijumpai permohonan paten yang berisi tentang substansi Polimorf. Sebelum lebih jauh dibahas mengenai apakah polimorf merupakan suatu invensi atau *discovery*, ada baiknya kita mengetahui definisi dari polimorf itu sendiri. Polimorf berasal dari bahasa Yunani yakni "**Polus**" yang berarti banyak dan "**Morph**" yang berarti bentuk, sehingga kemampuan dari suatu senyawa untuk berada dalam beberapa bentuk fasa kristalin disebut dengan polimorf. Fenomena terjadinya polimorf itu sendiri disebut dengan polimorfisme.

Polimorfisme dapat terjadi pada material kristalin seperti polimer, mineral, logam, dan jika terjadi pada unsur kimia maka disebut dengan alotropisme. Contoh dari alotropisme adalah fenomena intan dan grafit. Keduanya tersusun atas unsur karbon, akan tetapi sifat dari kedua alotrop tersebut begitu berbeda. Intan bersifat sangat keras, tidak menghantarkan listrik akan tetapi sebaliknya pada grafit, ia bersifat rapuh dan mampu menghantarkan listrik. Baik polimorfisme maupun alotropisme berhubungan dengan fenomena bagaimana suatu atom atau molekul tersusun pada suatu kisi kristal. Sebagai ilustrasi maka dapat dilihat dari gambar berikut:



Gambar 1. Alotropisme pada intan dan grafit

Kuarsa merupakan salah satu mineral yang memiliki beberapa polimorf, diantaranya adalah bentuk alfa, dan beta. Secara umum kuarsa dalam temperatur ruang akan berada dalam bentuk alfa yang memiliki sistem kristal trigonal, sedangkan jika dipanaskan sampai dengan temperatur 573°C maka ia akan stabil berada dalam bentuk beta yang memiliki sistem kristal heksagonal.

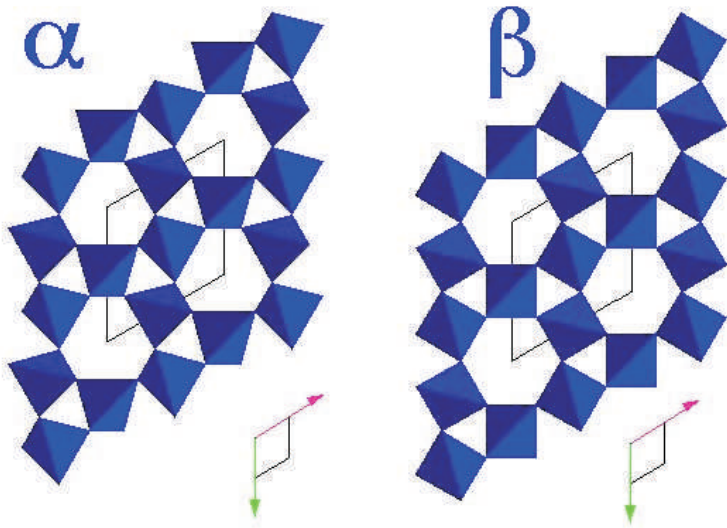
Polimorfisme yang terjadi karena perbedaan susunan atom atau molekul dalam suatu kristal

disebut *packing polymorphism*, sedangkan polimorfisme yang terjadi karena perbedaan konformasi molekul disebut *conformational polymorphism*, dan polimorfisme yang terjadi akibat peristiwa hidrasi atau solvasi disebut *pseudopolymorphism*.

Secara termodinamika terdapat dua tipe polimorfisme yaitu monotropik dan enansiotropik. Sistem monotropik terjadi saat suatu polimorf bertransisi menjadi bentuk polimorf lainnya saat temperatur dipanaskan tidak dapat kembali menjadi bentuk semula saat ia didinginkan kembali atau bersifat ireversibel. Sedangkan pada sistem enansiotropik, suatu polimorf dapat kembali menjadi bentuk semula saat ia dipanaskan dan didinginkan kembali.

Kedua fenomena alotropisme atau polimorfisme di atas merupakan contoh dari polimorfisme sebagai *discovery*. Apakah mungkin ada fenomena polimorfisme yang merupakan suatu invensi? Sebelum menjawab pertanyaan tadi penulis mencoba menguraikan perbedaan antara *discovery* dan invensi dalam kaitannya dengan paten berdasarkan Penjelasan Undang-Undang Paten Nomor 14 Tahun 2001, yakni

<sup>1</sup> Pemeriksa Paten pada Direktorat Jenderal HKI



Gambar 2. Bentuk alfa dan beta pada kuarsa (silika)

Manusia tidak berhenti pada bagaimana memperoleh dan memurnikan zeolit alam. Banyak riset yang dilakukan untuk melakukan rekayasa struktur zeolit, sehingga dihasilkan zeolit sintetis yang dapat digunakan sesuai kebutuhan, dan tentunya memiliki sifat yang lebih baik. Saat ini telah disintesa beberapa tipe zeolit yang diperoleh dengan kristalisasi perlahan gel silica-alumina dengan suasana basa dan digunakan cetakan molekuler yang biasanya berasal dari senyawa organik. Keuntungan dari zeolit sintetis ini adalah struktur yang diperoleh sesuai dengan kebutuhan, ukuran pori-pori seragam, dan dapat diperoleh dengan kemurnian yang tinggi. Contoh dari polimorf sintetis zeolit adalah ZSM-3, ZSM-5, ZSM-39, dll. Zeolit-zeolit yang telah dicontohkan tentunya merupakan suatu invensi.

invensi merupakan serangkaian hasil kegiatan sehingga terciptakan sesuatu yang baru atau tadinya belum ada. Sedangkan definisi *discovery* menurut Mac Millan Dictionary adalah “*the process of learning something that was not known before, or of finding someone or something that was missing or hidden*”. Yakni merupakan suatu kegiatan yang bersifat mengungkapkan sesuatu yang tidak diketahui sebelumnya, mencari sesuatu yang hilang atau tersembunyi.

Apakah terdapat fenomena polimorfisme yang dapat dikategorikan sebagai invensi atau *discovery*? Zeolit mungkin merupakan suatu contoh *discovery* dan juga suatu invensi. Zeolit merupakan suatu mineral yang terdiri dari aluminosilikat, yang memiliki mikropori dan digunakan dalam banyak bidang seperti detergen, penyaring molekuler, katalis pada industri petrokimia, dll.

Zeolit alam berasal dari batuan vulkanik dan lapisan abu yang bereaksi dengan air tanah yang bersifat basa. Apakah struktur zeolit alam ini merupakan suatu invensi dan dapat dipatenkan? Tentu saja tidak, akan tetapi proses untuk memurnikan zeolit alam ini dari bijihnya merupakan suatu invensi dan tentunya selama memenuhi kriteria patentabilitas yakni kebaruan, mengandung langkah inventif dan dapat diterapkan dalam industri invensi tersebut tentu saja dapat dipatenkan.

Dari uraian di atas dapat disimpulkan bahwa sebelum melakukan pemeriksaan substantif terhadap substansi polimorf, ada baiknya seorang pemeriksa paten melakukan pemeriksaan terlebih dahulu apakah substansi polimorf yang akan diperiksa berada dalam kategori *discovery* atukah invensi. Banyak parameter yang dapat dijadikan acuan untuk mengetahui apakah suatu penemuan merupakan *discovery* dan apakah ia merupakan suatu invensi. Perubahan fasa akibat adanya perubahan suhu dan tekanan tidak serta merta dapat dikategorikan sebagai invensi. Suatu invensi membutuhkan rekayasa misalnya penataan ulang bagaimana suatu molekul disusun, metode-metode tertentu yang digunakan untuk melakukan penyusunan ulang molekul, dsb.

#### Daftar Pustaka

Republik Indonesia, Undang-Undang Paten Nomor 14 Tahun 2001  
 PW. Atkins, “Inorganic Chemistry”, 2<sup>nd</sup> Edition, W H Freeman & Co, 1994  
 Friedman, Hershel. “Polimorphs of Quartz”, *The Mineral and Gemstone Kingdom*, [http://www.minerals.net/Quartz\\_polymorphs.aspx](http://www.minerals.net/Quartz_polymorphs.aspx), 22/08/2011, 23:01 WIB  
 IZA-SC, “Data Base of Zeolite Structure”, <http://www.iza-structure.org/databases/>, 22/08/2011, 22:10 WIB.

# DWIKI & MUSIK JAZZ TRADISIONAL DHARMAWAN



**Siapa yang tak kenal Dwiki Dharmawan, salah satu anggota grup musik Krakatau?**

Pria kelahiran Bandung, 19 Agustus 1966 sejak kecil telah akrab dengan musik. Pada usia 6 tahun, ia telah belajar piano klasik dan belajar piano jazz kepada Elfa Secioria pada usia 13 tahun. Karier profesionalnya bermula di tahun 1985 saat bergabung dengan grup musik Krakatau. Pada tahun yang sama, Dwiki meraih penghargaan *The Best Keyboard Player* pada Yamaha *Light Music Contest* 1985 di Tokyo, Jepang. Dwiki juga meraih *Grand Prize Winner* pada *Asia Song Festival* 2000 di Filipina.

Pada tahun 1990, Dwiki memutuskan untuk menekuni berbagai musik tradisi Indonesia, dimulai dengan eksplorasinya dengan musik Sunda, tanah kelahirannya dan kemudian merilis album *Mystical Mist* serta *Magical Match*. Dwiki juga bereksplorasi dengan berbagai kekayaan tradisi mulai dari Aceh, Melayu, Jawa, Bali, dan musik-musik Indonesia Timur. Pada tahun 2005, Dwiki menjadi *co-music director* untuk pagelaran musik spektakular *Megalithicum Quantum* di Jakarta dan Bali. Berikut cuplikan bincang-bincang Tim Media HKI dengan pria yang menikah dengan artis Ita Purnamasari ini.

**Bisa ceritakan mengenai awal mula keterlibatan di dunia musik dan berdirinya kelompok musik Krakatau?**

*Sebelum ikut kelompok musik Krakatau, saya sudah terlibat di dunia musik semi profesional sejak berumur 15 tahun. Pada saat itu saya sudah mulai menciptakan lagu, bermain dan belajar musik. Nah, ketika saya berusia 17 tahun, saya bertemu dengan Pra Budi Dharma (red: basis Krakatau) yang baru balik ke Indonesia dari Amerika. Bersama dengan dia saya mendirikan kelompok musik Krakatau.*

*Pada awal berdirinya, grup musik Krakatau hanya menciptakan dan memainkan lagu instrumental. Pada saat itu musik seperti ini belum lazim didengarkan, dan biasanya kami tampil di acara musik jazz di TVRI. Tidak seperti grup musik/musisi pada zaman sekarang yang buat album*

*rekaman dulu baru dikenal. Pada saat itu kami malang melintang dahulu hingga dikenal baru bikin album rekaman.*

*Setelah kami dikenal lewat TVRI, kami mengikuti Festival Band Yamaha tingkat nasional dan menang, sehingga kami dikirim ke Jepang. Nah, setelah itu pada tahun 1985 kita langsung terjun ke dalam dunia industri musik sampai sekarang.*

*Ide nama Krakatau sendiri sebenarnya berasal dari nama Gunung Krakatau yang konon pada saat meletus debunya itu sampai ke benua Eropa. Sehingga kami berharap bahwa kami akan go international seperti debu dari letusan Gunung Krakatau itu sendiri.*



**Kenapa grup musik Krakatau memilih musik jazz padahal pada zaman itu musik ini belum begitu dikenal dan hanya disenangi oleh kalangan tertentu?**

*Karena pada waktu itu dari formasi grup musik Krakatau, ada 2 orang anggotanya yang suka musik rock, dan ada 2 orang lagi yang suka musik jazz yaitu saya sendiri dan Pra Budi Dharma. Oleh karena itu kita membentuk grup musik beraliran jazz rock, main musik jazz yang*

*berenergi rock atau main musik rock yang berenergi jazz. Selain itu juga grup musik kami memberanikan diri untuk mengeluarkan karya cipta lagu sendiri walaupun pada masa itu penyanyi-penyanyi Indonesia kebanyakan hanya menyanyikan lagu ciptaan orang lain.*

**Apa ide dasar dan bagaimana cara memperkenalkan lagu jazz ke Indonesia?**

*Saya hampir 30 tahun malang melintang di dunia musik yang sekarang disebut bagian dari ekonomi kreatif. Di Industri Kreatif Nasional yang menghasilkan ekspor, industri musik itu masih lemah, tidak sampai 1%, masih kalah jauh dengan ekspor pada dunia fashion maupun kerajinan tangan. Tapi kalau bicara di dalam negeri sendiri industri musik itu hebat sehingga para musisi mudah dan cukup puas hanya dengan apa yang dicapai, dihargai dan banyak uang di dalam negeri sendiri. Yang pada akhirnya berdampak pada kurangnya kreatifitas para musisi dalam negeri untuk mengembangkan musiknya.*

*Untuk itu kita sebagai musisi harus bisa menambah kreativitas, lebih mengutamakan etika, - sehingga musik ini bisa dijadikan kampanye yang positif yang bisa membangun respek untuk saling menghargai perbedaan yang ada diantara kita – mengangkat konten lokal kita sebagai kunci yang membawa kita ke dunia internasional, lebih mengajak ke arah mendukung kampanye hijau.*

*Industri Kreatif Indonesia menyumbangkan devisa kepada negara sebesar 10%. Nah...dari 10% itu, industri musik Indonesia sekarang ini hanya bisa menyumbangkan devisa kepada negara tidak lebih dari 1%.*





**Bagaimana cara membangkitkan anak muda negeri ini untuk lebih menghargai musik tradisional?**

*Biasanya saya sesuaikan dengan siapa orang-orang yang sedang menikmati lagu saya. Maksudnya, kalau kebanyakan pendengarnya adalah anak muda biasanya beat-nya saya perbanyak dan ada sedikit vokal (red: tidak semua instrumental agar tidak bosan). Tetapi ketika penonton konser musik saya kebanyakan yang berusia 40 tahun ke atas, biasanya unsur tradisional etniknya yang lebih saya tingkatkan agar lagu bisa lebih unik dan kebanyakan lagu adalah musik instrumental.*

**Apakah sudah menerapkan tentang pentingnya HKI bagi anak didik di sekolah musik Farabi ?**

*Tentu saya terapkan. Biasanya saya ikut jelaskan di dalam setiap workshop yang saya buat secara berkala. Di workshop tersebut selain saya perkenalkan tentang HKI , saya juga menjelaskan mengenai pentingnya respek terhadap hasil karya cipta orang lain. Selain itu juga saya mengajarkan anak didik saya untuk mengenal multi kultur agar bisa saling bertoleransi antar sesama.*

*Untuk menunjukkan bahwa saya mendukung dan mendidik anak didik saya tentang HKI, maka di sekolah musik Farabi ini, pada kelas musik digital yang baru saja dibuka, kami menggunakan software asli yang digunakan untuk mengedit lagu. Makanya harga untuk masuk kelas musik digital ini menjadi mahal.*

**Bagaimana apresiasi orang luar negeri terhadap musik jazz yang diaplikasikan dengan musik tradisional seperti yang selama ini telah dibuat?**

*Apresiasi mereka (red: orang asing) terhadap musik ciptaan grup musik kami yang mampu mengangkat konten lokal (red: musik tradisional Indonesia), misalnya gamelan dan memixingnya dengan musik jazz, sangatlah luar biasa. Mereka menganggap musik yang kami buat adalah suatu musik yang unik. Ibaratnya sesuatu ciptaan yang baru dan berkesan.*

**Diantara negara-negara yang pernah dikunjungi untuk konser, di negara mana yang paling berkesan dan kenapa ?**

*Saya mempunyai kesan-kesan yang mendalam di setiap konser saya di manapun saya berada. Tetapi yang paling berkesan ketika di Amerika Latin. Bayangkan di tengah 10.000 orang saya dan teman-teman nonstop memainkan lagu kami dan tidak boleh berhenti. Para penonton konser grup musik Krakatau sangat menyukai beat dari setiap lagu yang kami sajikan.*

**Bisa ceritakan sedikit tentang pengalaman hasil karya yang pernah dibajak oleh orang lain?**

*Jaman dulu saat kita masih rekaman kaset Krakatau, selalu pagi setelah kita selesai merilis lagu, maka sore atau esok harinya kaset bajakan sudah*



beredar di pasaran. Tapi pada jaman itu hasil dari penjualan kaset asli masih bisa mengungguli hasil penjualan kaset bajakan. Tetapi sekarang setelah munculnya CD dan adanya situs-situs yang merupakan tempat untuk men-download lagu secara gratis, membuat/menyebabkan penjualan CD/lagu asli tidak lagi dapat mengungguli penjualan lagu-lagu bajakan.

Jadi ini memang hal yang kurang menyenangkan bagi kita semua sebagai musisi. Oleh sebab itu hal seperti ini diharapkan bisa diberantas. Salah satu caranya adalah dengan membangun etika bisnis yang baik antara konsumen dan produsen. Etika bisnis yang baik tersebut dapat kita peroleh apabila kita saling respek. Nah inilah salah satu kelemahan pendidikan di negeri kita. Di negeri ini kurang mengajarkan pendidikan yang membangun respek terhadap sesama atau respek terhadap suatu ciptaan. Jika respek itu tertanam dengan baik pada setiap orang di negeri ini, ada rasa tidak enak jika membeli barang bajakan karena kita menghargai orang yang menciptakannya.

Oleh karena itu diharapkan jika DJHKI ingin berkampanye, bukan lagi hanya mendidik untuk jangan membajak, tetapi lebih mendidik dalam hal menghargai dalam artian yang lebih mendalam, yaitu kampanye untuk respek, menghargai dan bertoleransi terhadap suatu ciptaan seseorang. Dengan kata lain, jika kita bisa menghargai dan menghormati hasil ciptaan seseorang maka kita adalah seorang yang terhormat.

**Apakah kondisi maraknya pembajakan, mengunduh lagu secara gratis, dan merekamnya melalui flashdisk atau CD akan mempengaruhi atau mematahkan semangat dalam berkarya?**

Itu cukup mempengaruhi. Makanya saya termasuk orang yang agak mundur di industri musik sekitar 5 tahun belakangan ini. Saya lebih memperbanyak visi ke luar negeri sekarang. Tetapi saya pikir sudah saatnya kita untuk menanamkan mental pada generasi muda untuk tidak membajak atau membeli CD musik bajakan.

Saya juga mengharapkan pemerintah kita bisa lebih keras dan tegas terhadap para pembajak. Misalnya saja seperti negara tetangga kita, yang jika ditemukan seorang penjual CD bajakan, maka penjual itu ditandai sehingga dia tidak bisa lagi mendapatkan izin untuk melakukan suatu usaha apapun itu bentuknya. Makanya, akhirnya pembajakan di negara tersebut akhirnya berkurang dengan sendirinya.

Kita harus bisa melindungi HKI kita agar tidak diambil oleh negara lain. Misalnya lagu yang merupakan milik bangsa kita jangan lagi sampai diambil oleh negara tetangga.

**Bagaimana pendapat tentang penjualan lagu melalui RBT yang pada kenyataannya kurang menguntungkan bagi si pemilik lagu itu sendiri karena sebagian besar keuntungan dari penjualan lagu RBT tersebut diambil oleh provider?**

Jadi di negara Indonesia ini yang paling unik, kok bisa RBT jadi trend?! Padahal di negara-negara lain seperti di negara Eropa dan Amerika, yang namanya RBT itu tidak menjadi trend karena mereka ingin mendengar lagu secara utuh. Nah..., kalau RBT itu kan kita tidak mendengar lagu secara utuh, cuma sepotong saja seperti reff nya saja. Ditambah yang mendengar lagu itu bukan kita tetapi orang lain yang menikmatinya. Kan lucu sekali bisa laku keras model RBT ini di negara kita.

Jadi menurut saya harus ditinjau kembali antara para stakeholder. Para stakeholder ini harus duduk bersama membicarakan tentang bagaimana agar terjadi suatu kesetaraan dalam pembagian keuntungan dari RBT tersebut. Tetapi jika dengan pembicaraan bersama tidak bisa menyelesaikan masalah tersebut, menurut saya sebaiknya para musisi bersatu saja mengadakan moratorium untuk bersama-sama menghentikan memproduksi atau menciptakan lagu sehingga para provider pun tidak bisa berbuat apa-apa dan akhirnya menghargai kerja keras para musisi. Tetapi pada kenyataannya belum semua musisi bersatu menghadapi dan mengatasi masalah ini.

*Saran saya agar Indonesia Collecting Society itu untuk dapat bisa lebih dipercaya dan tidak ada lagi tagihan-tagihan seperti preman kepada para musisi, menurut pendapat beberapa musisi. Selain itu saya juga berharap agar undang-undang mengenai musik tersebut dikhususkan. Dalam artian undang-undang musik itu tidak hanya membahas tentang musik secara general tetapi di dalam undang-undang yang secara general itu lebih diperjelas lagi isi masing-masing pasal-pasal nya sehingga lebih adil dalam menangani segala permasalahan yang berkait di bidang musik.*

*Undang-undang kita harus bisa lebih kuat untuk melindungi negeri kita sendiri khususnya dalam hal HKI karena undang-undang itu diibaratkan sebagai pelindung pelaku usaha dan bisnis manusianya sehingga undang-undang itu harus dikaji lagi agar bisa lebih adil dan detail.*

**Adakah gerakan-gerakan yang dilakukan dalam menangani pembajakan lagu melalui internet ?**

*Sebetulnya susah juga ya menangani pembajakan melalui internet, karena sampai sekarang kami hanya bisa mempublish judul dan contoh lagu melalui internet, [www.krakatau.net](http://www.krakatau.net). Tapi kami tidak mempunyai media yang bisa membantu, belum punya infrastruktur yang memadai agar kami bisa menjual lagu kami melalui internet secara langsung atas nama kami sendiri tanpa perantara, seperti misalnya I Tunes. Nah...hal ini yang menyebabkan akhirnya para pembajak mengambil celah ini untuk membajak lagu-lagu kami dan mengambil keuntungan dari hal tersebut.*

**Pernah punya pengalaman buruk dalam hal pembagian royalti?**

*Pernah, sewaktu jaman kaset dulu ada istilah ritur. Mereka selalu membuat laporan bahwa yang laku diedarkan untuk dijual adalah sekian ritur. Padahal pada kenyataannya kaset yang terjual lebih daripada laporan yang kami terima. Sehingga dari hal tersebut grup musik kami cukup dirugikan.*

*Nah...kalau pada saat sekarang ini, misalnya saja pada lagu religius "Dengan Menyebut Nama Allah". Pada lagu tersebut juga sama, royalti kami terima tidak sesuai dengan apa yang kami dengar di pasaran. Tetapi berhubung itu lagu religius, jadi kamipun ikutan pasrah menerima keadaan ini.*

*Sebenarnya dari industri di bidang kreatif atau HKI ini bisa menjadi devisa terbesar bagi negara Indonesia jika benar-benar dikembangkan. Banyak sekali hasil karya tradisional bangsa ini yang bagus dan menakjubkan untuk bisa dikembangkan.*

**Apa yang diharapkan dari pemerintah agar HKI bisa berkembang ?**

*Intinya pemerintah itu harus mempunyai ketegasan dan integrasinya antar lembaga itu diperkuat dalam hal penegakan dalam bidangnya atau tugasnya masing-masing untuk melindungi HKI. Selain itu pemerintah harus tegas dan serius dalam penerapan Undang-undangnya.*



## Beras Adan Krayan Memperoleh Sertifikat Indikasi Geografis

Sebagai salah satu upaya perlindungan Indikasi Geografis, Direktorat Jenderal HKI (DJHKI) telah mengeluarkan Sertifikat Indikasi Geografis Beras Adan Krayan yang diserahkan langsung oleh Dirjen HKI yang didampingi oleh Kakanwil Kemenkumham Kalimantan Timur kepada Gubernur Kalimantan Timur pada upacara hari ulang tahun Kalimantan Timur ke-55 di lapangan Madya Sempaja Samarinda pada tanggal 9 Januari 2012.

Beras Adan Krayan merupakan beras yang diproduksi oleh petani di wilayah Krayan, Kabupaten Nunukan, Kalimantan Timur yang merupakan salah satu kawasan terluar dan berbatasan langsung dengan Serawak Malaysia. Wilayah tersebut terkenal menghasilkan beras dengan cita rasa khas. Penanaman padi diolah secara organik dengan memanfaatkan kotoran kerbau sebagai input pemupukan. Cita rasa beras Adan Krayan tidak bisa ditemukan di wilayah lain. Hal ini merupakan satu keunikan tersendiri.

Diharapkan dengan didaftarkannya beras Adan Krayan, pemerintah, dalam hal ini Kementerian hukum dan HAM, dapat memberikan pengakuan sekaligus perlindungan hukum terhadap penyalahgunaan nama asal barang sehingga reputasi yang ada dapat dipertahankan dan pada gilirannya dapat meningkatkan pendapatan para petani krayan.



Penyerahan Sertifikat Indikasi Geografis Beras Adan Krayan oleh Dirjen HKI, Ahmad M. Ramli yang didampingi oleh Kakanwil Kemenkumham Kalimantan Timur kepada Gubernur Kalimantan Timur

## Sosialisasi Sistem HKI bagi Siswa Sekolah Dasar dan Menengah

Sistem HKI dapat merambah pada segenap lingkup kehidupan, termasuk dalam hal ini bidang pendidikan. Melalui bidang pendidikan ini, sosialisasi konsep hingga implementasinya bisa dilakukan. Sebaliknya bagi dunia pendidikan, pelaksanaan sistem HKI dapat bermanfaat dalam memberikan rangsangan kreativitas dan daya pikir. Peluang sinergi yang dijalin selama ini antara pelaksanaan sistem HKI dalam dunia pendidikan. Hal tersebut direalisasikan oleh DJHKI melalui rangkaian kegiatan sosialisasi sistem HKI bagi siswa pada beberapa sekolah berikut: SD dan SMP Dahlia Tangerang (25 Januari), SMPN 155 Cikoko Pancoran Jakarta (27 Januari), SMPN 118 Jakarta (7 Februari), SD Al Azhar Jakarta (21 Februari), dan SMP Al Azhar (29 Februari).

Sosialisasi tersebut diikuti oleh guru dan siswa yang berjumlah sekitar 150 hingga 350 orang. Dalam setiap kesempatan sosialisasi, para siswa menyimak pemaparan yang disampaikan oleh Sri Lastami, Kasubdit



Suasana sosialisasi HKI di SD & SMP Dahlia Tangerang, 25 Januari 2012.



Suasana sosialisasi HKI di SMPN 155 Pancoran Jakarta, 27 Januari 2012.



Suasana sosialisasi HKI di SMPN 118 Jakarta, 7 Februari 2012.



Suasana sosialisasi HKI di SD Al-Azhar Jakarta, 21 Februari 2012.



Suasana sosialisasi HKI di SMP Al-Azhar Jakarta, 29 Februari 2012.

Promosi. Para siswa pun sangat antusias menjawab pertanyaan dan bagi mereka yang berhasil menjawab pertanyaan dengan tepat, mendapatkan hadiah menarik. Dalam kegiatan ini DJHKI juga memberikan buku Komik HKI kepada seluruh siswa dan paket informasi HKI untuk sekolah.

## Pelantikan Anggota Komisi Banding Merek dan Komisi Banding Paten

“Masyarakat bisa lebih diakomodir kepentingannya dalam mencari, dan memperoleh kepastian hukum dan rasa keadilan, khususnya yang terkait dengan pelayanan permohonan Paten dan Merek mereka. Diharapkan keputusan yang telah diambil oleh Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual melalui para pemeriksanya dapat diperiksa kembali oleh Komisi Banding secara komprehensif, bernuansa keadilan dan berdasarkan ketentuan yang ada sehingga dapat memberi rasa keadilan bagi para pemohon banding”, demikian harapan Menteri Hukum dan HAM RI dalam acara pelantikan anggota Komisi Banding Merek dan Komisi Banding Paten DJHKI pada 30 Januari 2012 di Graha Pengayoman Jakarta. Dalam kesempatan ini Menteri telah melantik 11 anggota Komisi Banding Merek dan 11 anggota Komisi Banding Paten.



Suansana pelantikan Komisi Banding Paten dan Merek oleh Menteri Hukum dan HAM

Diharapkan dengan adanya para anggota Komisi Banding, dapat menghasilkan putusan-

putusan yang seragam dan berkualitas berdasarkan atas persamaan persepsi diantara para pemeriksa, sebagaimana ditentukan dalam Petunjuk Teknis Pemeriksaan. Dengan demikian terdapat konsistensi dalam menentukan kriteria persamaan pada pokoknya antara merek yang satu dengan yang lain atau konsistensi dalam memeriksa klaim paten. Hal ini sangat penting agar tidak menimbulkan anggapan bahwa para pemeriksa telah mengabaikan integritas atau profesionalismenya.

## Kunjungan PT Bio Farma

Dalam rangka membangun kerja sama di dalam negeri, Direktorat Jenderal HKI telah menerima kunjungan Tim Manajemen PT Bio Farma (persero) pada 2 Februari 2012. Kunjungan tersebut merupakan studi banding Tim Manajemen PT Bio Farma tentang HKI. “Jadi sebagai proses awal, tim ini dibentuk untuk mengenal sistem HKI dan pengelolaannya seperti apa. Tugas kami adalah mengkaji, mengelola, mengidentifikasi yang kiranya nanti pada akhirnya akan membuat usulan yang tepat kepada Direksi”, demikian penjelasan Bambang Herman Djalinus sebagai ketua tim manajemen PT Bio Farma. Lebih lanjut Bambang mengatakan “tujuan kami adalah sudah tentu ingin mendapatkan informasi yang *up date* dan aktual, juga kami ingin melihat secara langsung penerapan sistem pelayanan HKI ke masyarakat seperti apa”.

Kunjungan PT Bio Farma diterima secara langsung oleh Direktur Jenderal HKI. Turut mendampingi adalah Direktur Merek. Selaku moderator adalah Kasubdit Kerja Sama Dalam Negeri dan beberapa pejabat eselon III yang turut hadir memberikan presentasinya terkait sistem HKI. Dalam kesempatan ini juga tercapai kesepakatan untuk menindaklanjuti rencana penyusunan *MoU* antara DJHKI dengan PT Bio Farma.



Dirjen HKI dengan didampingi para Eselon II menerima Kunjungan Tim Manajemen PT Bio Farma (persero) pada 2 Februari 2012

### Kunjungan Universitas Negeri Tadulako

Direktorat Jenderal HKI menerima kunjungan mahasiswa Universitas Negeri Tadulako pada 8 Februari 2012. Acara ini dihadiri oleh 30 orang mahasiswa dan 10 orang dosen dari universitas negeri asal Palu tersebut. Kunjungan ini bertujuan untuk memberikan informasi serta pemahaman tentang HKI kepada mahasiswa. Diharapkan kegiatan kunjungan mahasiswa ke DJHKI dapat terus diselenggarakan guna sosialisasi yang berkesinambungan bagi dunia pendidikan.

Selain pemaparan tentang sistem HKI, para mahasiswa juga dapat melihat secara langsung proses permohonan HKI. Dalam kesempatan tersebut, Fajar Adam, salah satu dosen Universitas Tadulako yang turut hadir dalam acara tersebut, mengungkapkan bahwa “Kegiatan ini sangat bermanfaat bagi mahasiswa kami, dengan adanya kegiatan ini diharapkan dapat meningkatkan kepedulian para mahasiswa terhadap Hak Kekayaan Intelektual”.



Kunjungan Universitas Tadulako ke Ditjen HKI pada tanggal 8 Februari 2012

## BACHARUDDIN JUSUF HABIBIE

*Pada awal 1960-an, musibah pesawat terbang masih sering terjadi karena kerusakan konstruksi yang tak terdeteksi. Kelelahan (fatigue) pada bodi masih sulit dideteksi dengan keterbatasan perkakas. Titik rawan kelelahan ini biasanya pada sambungan antara sayap dan badan pesawat terbang atau antara sayap dan dudukan mesin. Ketika lepas landas, sambungannya menerima tekanan udara (uplift) yang besar. Ketika menyentuh landasan, bagian ini pula yang menanggung empasan tubuh pesawat. Kelelahan logam pun terjadi, dan itu awal dari keretakan (crack).*



Pada saat itulah muncul anak muda jenius yang mencoba menawarkan solusi. Usianya baru 32 tahun. Postur tubuhnya kecil namun pembawaannya sangat enerjik. Dialah Dr. Ing. Bacharuddin Jusuf Habibie, laki-laki kelahiran Pare-pare, Sulawesi Selatan, pada 25 Juni 1936. Habibie-lah yang kemudian menemukan bagaimana rambatan titik crack itu bekerja. Oleh dunia penerbangan, teori Habibie ini lantas dinamakan Crack Progression. Dari sinilah Habibie mendapat julukan sebagai Mr. Crack. Tentunya teori ini membuat pesawat lebih aman. Tidak saja bisa menghindari risiko pesawat jatuh, tetapi juga membuat pemeliharaannya lebih mudah dan murah.

Sebelum titik crack bisa dideteksi secara dini, para insinyur mengantisipasi kemungkinan muncul keretakan konstruksi dengan cara meninggikan faktor keselamatannya (SF). Caranya, meningkatkan kekuatan bahan konstruksi jauh di atas angka kebutuhan teoritisnya. Akibatnya, material yang diperlukan lebih berat. Namun setelah titik crack bisa dihitung maka derajat SF bisa diturunkan. Dalam dunia penerbangan, terobosan ini tersohor dengan sebutan

Faktor Habibie. Faktor Habibie bisa meringankan Operating Empty Weight (bobot pesawat tanpa berat penumpang dan bahan bakar) hingga 10% dari bobot sebelumnya.

Habibie pernah dipercaya menjadi Kepala Departemen Riset dan Pengembangan Analisis Struktur di Hamburger Flugzeugbau (HFB). Tugas utamanya adalah memecahkan persoalan kestabilan konstruksi bagian belakang pesawat Fokker 28. Luar biasa, hanya dalam kurun waktu enam bulan, masalah itu terpecahkan oleh Habibie. Ia meraih kepercayaan lebih bergengsi, yakni mendesain utuh sebuah pesawat baru. Satu







diantara buah karyanya adalah prototipe DO-31, pesawat baling-baling tetap pertama yang mampu tinggal landas dan mendarat secara vertikal, yang dikembangkan HFB bersama industri Donier. Rancangan ini lalu dibeli oleh Badan Penerbangan dan Luar Angkasa Amerika Serikat (NASA).

Pesawat Airbus A-300 yang diproduksi konsorsium Eropa (European Aeronautic Defence and Space) tak lepas dari sentuhan Habibie. Tahun 1978, Habibie dipanggil pulang ke Tanah Air oleh Presiden Soeharto dan sejak itu kemudian berkiprah dalam upaya pengembangan teknologi kedirgantaraan di Indonesia. Hasilnya antara lain pesawat terbang pertama buatan Indonesia CN-235 dan N-250.

Sumber: Majalah Gatra Ed. Khusus, Agustus 2004.



Sumber Gambar:  
[http://www.facebook.com/note.php?note\\_id=381557802637](http://www.facebook.com/note.php?note_id=381557802637)



selesai



● ● ● ●

# MEDIA HKI

## Buletin Informasi dan Keragaman HKI Majalah Dwiwulan

Redaksi memberikan kesempatan kepada setiap orang yang mempunyai bakat dan minat menulis, membuat karikatur, kartun, dan humor seputar HKI untuk mengisi rubrik di MEDIA HKI. Redaksi akan menyeleksi dan menyunting setiap karya yang akan dimuat. Bagi yang karyanya dimuat akan mendapatkan honorarium.

Syarat karya tulis:

1. Diketik dengan huruf arial 11, spasi 1,5 dalam format doc, txt, atau rtf
2. Panjang tulisan minimal 5 halaman kertas kuarto
3. Apabila ada kutipan, harus dicantumkan sumber kutipan dan literatur yang digunakan
4. Belum pernah dipublikasikan
5. Sertakan alamat lengkap, nomor telepon, pos-el, dan biodata singkat penulis
6. Foto penulis ukuran 3R dalam format JPEG

Untuk pengiriman melalui pos-el ditujukan ke:  
[mediahki@dgip.go.id](mailto:mediahki@dgip.go.id) dan [justnila@yahoo.com](mailto:justnila@yahoo.com).

Untuk pengiriman melalui pos ditujukan ke:  
Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual,  
Kementerian Hukum dan HAM RI, Jalan Daan Mogot Km.  
24, Tangerang 15119, Banten.

Tangerang, Januari 2012  
Redaksi