

# Cyber Law: Rights and Obligations

## Transkrip

### Minggu 3 Universitas Indonesia 'Kebendaan secara Digital'

- Video 1: Hak Kebendaan dan Lingkungan Digital
- Video 2: Perlindungan Data Pribadi – Part 2
- Video 3: Industri Konten Digital
- Video 4: Evolusi Media Industri
- Video 5: Asal Mula Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual
- Video 6: Perlindungan Hak Cipta di Indonesia
- Video 7: Hak Cipta dalam Program Komputer – Part 1
- Video 8: Hak Cipta dalam Program Komputer – Part 2
- Video 9: Lisensi
- Video 10: Pelanggaran Hak Cipta
- Video 11: Penegakan Hukum Hak Kekayaan Intelektual

#### Video 1: Hak Kebendaan dan Lingkungan Digital

Pemirsa IndonesiaX, kali ini kita akan bicara soal hak kebendaan atau hukum benda dan lingkungan digital. Lingkungan digital ini kan adalah sistem elektronik yang berbasis teknologi digital. Ingat, bahwa sebelumnya dari analog kemudian menjadi digital. Sehingga konsep kebendaannya bagaimana konteks ini? Biasanya orang menggunakan istilah digital properties. Baik, pertama-tama kita harus cermati dulu bagaimana hukum kebendaan itu? Di Indonesia, kita akan berpikir kepada Buku Dua Kitab Undang-undang Hukum Perdata Indonesia.

Potensinya hal ini terus menjadi dasar prinsip berpikir. Kitab Undang-undang Hukum Perdata Belanda ini sebenarnya merupakan perwarisan dari Kitab Undang-undang Hukum Perdata dari Perancis, yang kemudian karena waktu itu Belanda dijajah Perancis, berlaku juga kepada Indonesia. Atau lebih banyak dikenal istilah Burgerlijk Wetboek atau disingkat kalau di Indonesia dengan istilah Kitab Undang-undang Hukum Perdata atau KUHPer. Jadi berikutnya saya akan katakana istilahnya KUHPer ya.

Dalam konsepsi kebendaan, ke dan an berarti menjelaskan bahwa dalam ketentuan ini akan diatur tentang apa itu benda dan segala aspek yang terkait dengan benda itu. Apa ya itu benda? Benda itu ada yang bertubuh, ada yang tidak bertubuh. Benda yang bertubuh namanya barang. Benda yang tak bertubuh namanya hak.

Jadi kalau kita sekarang mengatakan apa bukti Anda memiliki barang, Anda menguasai barang, maka yang Anda kuasai tadi menunjukkan bahwa Anda pemiliknya. Tapi bisa saja untuk yang barang tidak bertubuh, Anda enggak bisa seperti itu bicaranya. Kenapa? Untuk menjelaskan adanya hak, Anda belum tentu menguasai barangnya secara fisik. Sebagai salah satu contoh Anda menguasai tanah, belum tentu Anda jadi pemilik tanah kecuali Anda punya sertifikat kepemilikan atas tanah.

Nah, barang dan hak poinnya adalah barang benda bertubuh, hak adalah benda tidak bertubuh. Ya, barang dan hak.

Pemirsa IndonesiaX, perlu kita jelaskan bahwa dalam konteks berpikir hukum kebendaan berdasarkan Buku Dua KUHPerdata, objek yang dipandang adalah objek yang materiil. Artinya masih kelihatan secara fisik bukan yang obyek immateriil. Konsepsi hak atas kebendaan terhadap obyek yang immateriil itu konsepsinya menyusul melengkapi KUHPerdata, yaitu lahirnya Octrooiwet atau Undang-undang Paten, Auteursrecht Undang-undang Hak Ciptanya, dan juga tentang keberadaan merek dagangnya.

Peserta IndonesiaX sekalian, pada saat suatu kreasi intelektual itu lahir jadi sesuatu yang karena proses intelektual lahir kemudian jadi benda, ini adalah benda terhadap obyek yang immaterial. Konsepsinya melengkapi dari konsepsi yang telah ada di KUHPerdata sebelumnya. Apa saja?

Paten. Paten itu intinya adalah ada proses yang namanya penelitian dan pengembangan, terlahir invensi, invensi itu ada tiga syarat: baru, kemudian mempunyai langkah inventif, dan yang ketiga industrial applicability atau diterapkan secara industri atau bahasa ringkasnya mempunyai nilai-nilai utilitas, atau pemanfaatan, atau kegunaan.

Yang berikutnya adalah bicara soal hak cipta, Copyright Convention atau Berne Convention, awalnya. Di dalam ini menyangkut tentang hak modal dan ekonomis. Kita harus garis bawahi bahwa konsepsi kebendaan ini akan mencakup kepada konsep, konsep-konsep tentang hak atas penguasaan dan kepemilikannya. Jadi jangan terjemahkan langsung benda itu sebagai harta kekayaan, ini yang menarik karena kalau kita bicara harta kekayaan berarti sesuatu benda itu kalau bahasa ekonominya adalah masuk sebagai asset dan inventories Anda.

Tetapi poin yang disampaikan dalam hukum adalah apakah segala sesuatu itu dapat dianggap benda atau tidak. Termasuk digital form atau digital code, atau sesuatu kreasi yang terlahir secara digital. Obyek kebendaan, tadi saya kemukakan ada materiil immaterial, kemudian dasar berpikir tentang benda ada dua sifat yaitu penguasaan dan kepemilikan. Bisa saja segala sesuatu dikuasai orang lain tetapi bukan dia pemiliknya.

Peralihan atas barang itu cukup dengan menyatakan bahwa Anda menguasai barang itu dan Anda dianggap menjadi pemiliknya. Ini dikenal dalam konteks 1977 ayat 1 KUHPerdata yang menyatakan "Bezit berlaku sebagai title yang sempurna". Penguasaan atas barang bergerak maka yang dianggap pemiliknya adalah yang menguasainya. Tapi kalau barang yang tidak bergerak, Anda enggak bisa bicara seperti itu. Yang harus terjadi adalah Anda punya enggak haknya yang dibuktikan dengan sertifikatnya itu. Jadi, tadi saya lupa menyampaikan bahwa barang itu ada yang bergerak tidak bergerak, selain bertubuh tidak bertubuh.

Selanjutnya, pertanyaan besar sekarang. Lalu bagaimana dengan konteks digital properties? Konteks digital properties poin pentingnya adalah ada sesuatu benda yang tersampaikan secara digital. Bisa jadi loh, bentuk yang pertamanya adalah bukan digital. Bentuk original pertamanya, dia tidak digital. Contoh, saya bikin suatu puisi, kemudian saya scan, menjadi bentuk digital. Ada karya lukis, di-scan, jadi bentuk digital. Dan kemudian dengan printing digital akan keluar lagi, direproduksi lagi.

Jadi ada suatu benda-benda yang originalnya non-digital kemudian menjadi digital. Yang menjadi digital ini bentuk transformasi dari bentuk asal. Tapi ada juga yang Anda secara sistem lahirnya adalah dengan digital, misalkan Anda gunakan komputer, kita

ketik suatu tulisan, kemudian kita sampaikan ke orang lain. Maka original formatnya adalah digital. Bukan lagi fisik. Terhadap peralihan dari bentuk fisik ke dalam bentuk digital, ada tata caranya.

Kemudian yang paling penting diperhatikan adalah satu original, satu copy. Tetapi kalau dalam bentuk digital, bisa jadi semuanya seakan-akan jadi copy. The first copy, the first original copy seringkali menjadi perhatian nanti pada saat pembuktian. Yang perlu kita garisbawahi sekarang apa saja yang menjadi lingkup dari benda digital tadi? Lingkup benda digital itu pertama adalah sesuatu yang melekat kepada saya yang dipersepsikan sebagai kebendaan saya.

Mungkin hal ini berbeda dengan cara berpikir mainstream yang selama ini ada. Apakah personal data itu bukan kebendaan seseorang? Menurut saya, apa segala sesuatu yang melekat kepada diri saya, begitu saat dia pada saat dia menjadi informasi, informasi itu adalah kebendaan saya. Jadi, nama saya Edmon. Tempat tanggal lahir ini. Tinggal di sini. Kemudian diminta sidik jari, dipotret wajahnya. Kemudian dilihat retina matanya. Itu semua satu set data yang menerangkan tentang si Edmon.

Segala sesuatu informasi yang menjelaskan identitas seseorang atau dapat dipergunakan untuk mengidentifikasi seseorang, itu adalah personal data. Terhadap personal data, siapa pemiliknya? Ya si subyek data. Saya subyek data, pemilik data. Anda yang memperoleh data itu dari saya, Anda adalah orang yang akan memproses data itu atau juga disebut orang yang akan mempunyai penguasaan atas data itu dan bertanggung jawab dalam mengendalikannya. Istilahnya saya subyek data, Anda processor, atau Anda controllernya.

Anda yang memproses, kemudian Anda juga yang misalnya meng-control, itu bisa dilakukan, atau dua belah pihak itu bisa terpisah. Kalau kita cermati keberadaan data-data tadi, setidaknya kalau kita perhatikan, apa yang masuk di dalam sistem elektronik ini kan bentuknya sebenarnya kode-kode digital atau binary code, bit, binary digit. Yang kemudian ada penggunaan ASCII sehingga yang terjadi adalah kode-kode di sini. Nah kalau kita perhatikan, dalam ruang kode tadi, keberadaan kode-kode itu, ada dua sifat. Yang pertama sifatnya statik, jadi murni cuma kode, datang, diam. Dia store, dibaca, itu saja. Itu data personal, database, ada begitu modelnya.

Yang berikutnya adalah kode itu datang, tapi dia akan bertemu dengan kode lain, dan menjalankan function tertentu. Itu computer program. Seperangkat instruksi dalam bentuk kode-kode yang ditujukan kepada perangkat keras ini agar dia berfungsi tertentu sebagaimana yang Anda kehendaki. Tertampil dan berfungsi sebagaimana mestinya.

Ini menarik, coba perhatikan, kita bahas dulu satu per satu benda digital ini. Benda digital yang pertama adalah personal data protection. Hal ini sangat berkaitan dengan aspek privacy sebagaimana yang telah saya sampaikan dalam materi yang pertama. Ingat, dalam konteks privacy, ada yang subjective approach, ada yang objective approach.

Subjective approach ini melihatnya bukan kepada kebendaannya. Lebih banyak kepada ke nilai keleluasaan seseorang atau comfortable seseorang. Melihatnya kepada hak personalnya. Sementara kalau ke kebendaan, personal data protection, terkait dengan lingkup nilai personal tadi, ada nilai kebendaan yang harus diperhatikan. Karena di sini ada nilai ekonomis yang terlahir akibat suatu personal data diolah. Nah kata kuncinya apa di sini untuk menyatakan personal protection itu bisa saja berpindah-pindah? Menguasai personal data orang lain tidak berarti Anda pemiliknya. Kenapa?

Karena data personal tadi melekat pada orangnya. Hampir sama pada saat kita bicara kreasi intelektual.

Saya menciptakan sesuatu, contoh buku ini. Benda terhadap buku ini barangnya adalah kertas ini yang disebut hak cipta saya adalah ekspresi saya menjadi buku ini. Sehingga pada saat buku ini dikopi orang lain, dia melanggar terhadap hak cipta saya. Tapi kalau Anda sudah beli buku ini, Anda robek-robek, saya enggak bisa komplain. Karena itu barang Anda. Saya perlu garis bawah ya. Berpindahnya obyek barang ini tidak merepresentasikan berpindahnya hak cipta.

Lain hal dengan berpikir kalau obyeknya materiil. Barang ini, menguasai barang, berarti siapa pemiliknya. Siapa pemilik buku ini? Pembeli buku ini. Siapa pencipta buku ini? Orang yang menciptakan isi buku ini.

Nah, kalau personal data? Segala sesuatu, dalam bentuk apapun yang digunakan untuk mengidentifikasi adanya identitas seseorang. Misalnya, seseorang memperoleh suatu data yang namanya biometrik, sidik jari. Sidik jari itu kan beda-beda. Unique. Kemudian dapat diidentifikasi, itu Edmon. Maka siapapun yang memperoleh sidik jari itu harus memperhatikan keberadaan sidik jari ada orangnya yang punya.

Demikian pula retina matanya, kemudian pula alamatnya, dan sebagainya. Proses untuk menjamin ini, sebenarnya berada dalam ranah bicara soal identitas, identifikasi, dan keotentikannya. Ingat, pada materi yang lalu saya sampaikan bahwa kalau suatu saat Anda berkunjung pada suatu website, tren ke depannya Anda enggak perlu mengisi lagi personal data itu. Karena kalau Anda isi personal data, Anda sebenarnya rugi dua kali.

Anda bayar, kemudian Anda serahkan yang merupakan milik Anda kepada orang itu. Dan orang itu kemudian akan menambangnya, mendapatkan nilai ekonomis dari data situ. Bentuknya apa? Profiling. Coba Anda pahami dengan baik. Kalau Anda memberikan personal data, apakah orang yang memperoleh personal data tadi telah menjamin perlindungannya, menjamin bahwa dia tidak mengungkapkan kepada orang lain, menjamin bahwa tidak akan menggunakan di lain tujuan sebagaimana yang ia kemukakan kepada kita sebelumnya. Nah di sini wilayahnya tentang perlindungan data pribadi.

Yang saya ingatkan kembali bahwa proses identitas satu set atribut data tadi menuju ke seorang adalah identitas. Proses mencari si data tadi, siapa orangnya, proses identifikasi, memastikan orang yang menggunakan data ini adalah benar yang bersangkutan namanya keotentikan atau authenticity. Atau bahasa teknis disebut otentisitas. Sehingga satu pasang nih, me-registry-kan personal data, dan kemudian menggunakannya, namanya electronic authentication. Kita akan bahas lagi nanti pada sisi kontrak di mana proses otentikasi memastikan seseorang yang berkontrak adalah benar yang bersangkutan atau tidak.

Poin penting yang ingin disampaikan di sini adalah satu set personal data tadi adalah milik seseorang. Sehingga penggunaan personal data ini, itu adalah merupakan hak dari seseorang. Jadi tidak boleh Anda memperoleh data, seharusnya, kalau tidak mendapatkan persetujuan dari yang pemilik data tadi. Dalam konteks penggunaannya akan ada dua pendekatan yang ekspektasi privacy yang sangat subyektif tadi, pendekatan ala, pendekatan ala Amerika, yang satu lagi pendekatan ala Eropa yang membuat penggunaan setiap data pribadi itu harus terjamin lawful obtained dan sesuai dengan kaidah-kaidah perlindungan data pribadi.

## Video 2: Perlindungan Data Pribadi – Part 2

Baik, kita perlu perdalam tentang perbedaan tadi, dalam konteks bagian perlindungan data pribadi yang pendekatan ala subyektif telah kita bahas dalam konteks privacy. Sekarang yang dalam konteks obyektif, personal data protection atau pendekatan

Eropa. Ingat, dalam materi yang lalu saya telah sampaikan, yang satu melahirkan option out policy, yang satu lagi melahirkan option in policy.

Dalam option in policy jika Anda ingin menyapa seseorang, pastikan bahwa Anda melakukannya secara lawful obtained. Jadi tidak membuat dampak tidak nyaman seseorang karena sapaan Anda. Itu berpikirnya option in.

Kalau option out Anda seakan-akan diperkenankan, asalkan Anda memberikan ruang untuk orang keluar dari ketidaknyamanan itu. Bahasa elektroniknya unregister atau unsubscribe. Nah sekarang kita perhatikan tabel berikut ini dimana ada pendekatan model Eropa dan Amerika.

Eropa dengan delapan prinsip, Amerika dengan lima prinsip. Nanti mereka cari titik tengah namanya Safe Harbour Zone. Baik, mari kita perhatikan tentang pendekatan Amerika Serikat. Mereka mengenalnya sebagai fair information practices principles. Pertama, harus adanya pemberitahuan. Jadi setiap kita meminta data, harus kasih tahu orang yang dimintai data tersebut, ini saya minta data bla bla bla bla. Lalu diberikan choice, persetujuan, berkenan atau tidak. Jadi ada notice, ada pemberitahuan, kalau Anda tidak melakukan pemberitahuan Anda minta data seseorang berarti itu namanya mencuri data seseorang. Lalu ada choice untuk dia memilih setuju atau tidak.

Lalu berikutnya adalah bicara soal akses atau partisipan, dan dia ikut partisipasi terhadap akses tersebut. Lalu kemudian keamanannya. Setelah Anda memperoleh data pribadi tentang orang lain, Anda menjadi bapak rumah yang baik, atau setidaknya katakan gini, custody-nya Anda, itu harus benar.

Jangan gara-gara Anda peroleh terus Anda bagi-bagiin ke orang lain. Itu hal yang berbeda loh ya. Jadi tidak boleh mestinya. Selanjutnya adalah bicara soal enforcement-nya. Kalau ada pelanggaran, itu jadi seperti apa? Nah ini yang menarik bahwa fair information practices principles setidaknya-tidaknya mencakup lima hal.

Pertama, notice. Kedua, choice. Yang ketiga tentang access atau participation-nya. Berikutnya jaminan security-nya, berikut integrity datanya. Yang berikutnya adalah bicara bagaimana enforcement-nya. Dalam pendekatan yang Common Law tadi ala Amerika, untuk menegakkan ini diberikan self regulatory, biarlah komunitas yang menegakkan. Nah, sementara berbeda dengan pendekatan Eropa.

Pendekatan Eropa menganut delapan prinsip. Apa saja? Mari kita cermati. Nomor satu, data pribadi harus diperoleh secara jujur dan sah. Dua, data pribadi harus dimiliki hanya untuk satu tujuan atau lebih yang spesifik dan sah. Tidak boleh diproses lebih lanjut dengan cara yang tidak sesuai dengan tujuan-tujuan tersebut. Yang ketiga, data pribadi harus layak, relevan, dan tidak terlalu luas dalam hubungannya dengan tujuan atau tujuan pengolahannya. Jadi pada saat kita menyampaikan, tujuannya apa? Untuk A. Ya hanya untuk A. tidak boleh lebih.

Data pribadi juga harus akurat dan jika perlu, harus up to date. Diberikan kemungkinan kepada si pemilik data untuk meng-updating datanya. Kemudian data pribadi harus diproses sesuai dengan tujuannya, artinya jelas pemanfaatannya hanya untuk sekian lama. Jangan jadi tak terbatas.

Data pribadi harus diproses sesuai dengan hak dari subyek data sebagaimana diatur dalam undang-undang dari perlindungan data pribadi itu sendiri. Berikutnya hal yang ketujuh, tindakan-tindakan pengamanan yang memadai, yang harus diambil untuk menghadapi kegiatan pemrosesan data pribadi yang tidak sah atas kerugian yang timbul, tak terduga, atau kerusakan data pribadi tersebut.

Poinnya begini. Kalau Anda peroleh data pribadi orang lain, Anda harus jamin jangan sampai bocor dong. Kalau sampai bocor, karena bocor itu akan merugikan orang lain. Yang berikutnya adalah data pribadi tidak boleh dikirim ke negara lain, ini pendekatan Eropa ya, yang standar perlindungan data pribadinya lebih rendah dari standar perlindungan data negara-negara Eropa ini.

Nah dalam waktu tahun ini sekitar tahun 2015 ini, mereka akan berubah nih. Yang tadinya sekadar pedoman kepada negara anggota Eropa, akan berubah menjadi regulasi yang mengikat para negara anggota Eropa itu. Lalu bagaimana dengan Indonesia dan ASEAN? Sedang berupaya untuk melihat hal itu. Yang penting, yang harus diketahui bahwa Indonesia bukan tidak melindungi data pribadi. Indonesia memiliki ketentuan tentang data pribadi, ada dalam Undang-undang ITE, coba dilihat di pasal dalam Undang-Undang ITE pasal 26, intinya adalah adanya privacy. Privacy itu mencakup perlindungan data pribadi. Coba perhatikan di dalam pasal 15 PP 82/2012, poin pentingnya delapan prinsip tadi sudah diakomodir. Dan hal yang paling tertinggi ini adalah setiap pemilik data harus memberikan persetujuannya. Nah terkait dengan perkembangan terakhir, dari Eropa itu, pedoman Eropa itu, ada dua yang sangat tajam untuk diterapkan dalam sistem elektronik. Right to be forgotten, right yang harus, hak saya untuk minta data pribadi saya dihilangkan dari tempat itu. Dari si orang yang telah meminta data pribadi saya.

Yang berikutnya adalah right portability. Artinya saya harus mengetahui dimana data saya ditempatkan, jangan berpindah begitu dengan leluasa tanpa diberitahukan kepada saya. Kewajiban terhadap hal ini, maka yang terjadi adalah, adanya jaminan terhadap confidentiality, integrity, dan availability dari personal data saya. Sehingga walaupun saya tinggal di sini, personal data saya entah menyebar di mana di sistem elektronik, dapat dipastikan bahwa apa yang diperoleh di dalam sistem elektronik tadi tidak mengganggu kehidupan saya secara pribadi. Itu poin penting yang perlu disampaikan terkait dengan personal property seseorang yang bentuknya digital property.

Nah dalam praktiknya antara Eropa dengan Amerika nih berseteru nih dulu. Kemudian standar perlindungan data pribadi di Amerika dianggap lebih rendah oleh Eropa. Dan kemudian terjadilah negosiasi, keluarlah yang disebut Safe Harbour. Safe Harbor itu adalah batas dimana perlindungan data pribadi Eropa menganggap bahwa apa yang dilakukan oleh Amerika sudah cukup kalau memenuhi Safe Harbor Zone itu.

Apa poin pentingnya? Tetap harus ada notice, choice, on what transfer, access, security, data integrity, dan enforcement. Untuk lebih jelasnya Anda bisa melihat tabel yang ditayangkan dalam presentasi ini.

Setelah kita mencermati tabel, maka kita akan bisa memahami bagaimana diagramnya, nah kurang lebih seperti inilah diagramnya. Yaitu ada keberadaan jaminan terhadap confidentiality, integrity, availability personal data protection yang baru beredar secara elektronik. Coba perhatikan, privacy mencakup consent, limiting collection, purpose specification, accuracy, dan openness. Yang berikutnya secara security: security safeguard, confidentiality, integrity, availability terjaga, kemudian ada kejelasan tentang share practices. Pertukaran terhadap data pribadi orang itu,

Mencakup apa saja yang perlu diperhatikan? Ada jaminan akuntabilitas, keterbatasan penggunaan. Pembatasan penggunaan maksudnya? Keterbatasan dalam pengungkapan dan jelas yang akses juga kalau bisa pemilik datanya. Dan kewajiban menyimpan datanya atau retensi, dan kepatuhan hukumnya. Sehingga dapat dipastikan bahwa segala sesuatu, pertukaran dan pengungkapan, penyampaian informasi terhadap setiap orang, dimana data pribadinya telah dikuasai orang lain, tidak mengganggu kehidupan privacy-nya.

Mudah-mudahan untuk yang seperti itu jika diterapkan maka tidak ada lagi spamming dalam kehidupan kita sehari-hari, terutama via SMS. Hal itu sudah sangat merugikan. Kita akan perlu merujuk kembali Peserta IndonesiaX saya harapkan untuk membaca langsung Undang-undang ITE dan PP 82-nya. Perhatikan keberadaan pasal 15 jaminan akuntabilitas sistem elektronik, dimana setiap penyelenggara sistem elektronik harus menjamin kehandalan, keamanan, dan kejelasan pertanggungjawabannya. Kemudian lihat di pasal 26, lihat juga di pasal 15 dari PP 82/2012 yang merupakan turunan pelaksanaan dari Undang-undang Nomor 11/2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Kita sambung lagi untuk materi berikutnya.

### Video 3: Industri Konten Digital

Pemirsa IndonesiaX, bahasan pertama kita tentang salah satu digital properties yaitu personal data protection telah kita selesaikan. Kita perlu melihat kembali lagi kepada bentuk tadi kebendaan, kemudian salah satu yang kita bahas yang berikutnya adalah industri konten digital dimana kita membicarakan sesuatu kebendaan yang bukan kepemilikan orang secara melekat, tetapi merupakan kreasi-kreasi intelektual. Apa saja industri konten digital itu? Ya database, kemudian, database yang dimaksud ini kompilasi data loh ya, tentang segala sesuatu kompilasi data yang perolehan pengumpulannya lahir karena intelektual. Sehingga penguasaannya menjadi hak intelektual si orang pengumpul tadi terhadap keberadaan database-nya.

Yang berikutnya adalah soal program komputer yang saya kemukakan tadi. Serangkaian instruksi yang ditujukan kepada perangkat keras agar dia berfungsi tertentu. Yang lebih menarik lagi adalah ada music ya, sama, lukisan, dan segala sesuatu yang dapat direpresentasikan digital. Cuma harus kita bedakan. Yang tadi itu kita lebih banyak menggunakan istilah digital property. Tapi ada suatu kebendaan yang lahirnya memang secara virtual, secara elektronik. Di situ lahirnya dan di situ juga digunakan, di situ juga ditransaksikan. Di luar dari itu dia tidak. Apa contohnya? Games.

Coba cermati, orang yang ikut game, dia masuk membuka account game, dia main, kemudian dia menang. Misalnya dia bertarung, lawan naga, dapat pedang, stage tertentu. Nah kemudian, karena ini multiplayer, ternyata ada cerita transaksi antara si pemegang pedang dengan pemain yang lain. Atau bahkan akun game-nya dijual-belian. Itu artinya, ada suatu kebendaan yang terlahirnya secara elektronik, lahir dari suatu sistem elektronik, kemudian ada yang mentransaksikannya.

Itu lebih tepat dengan kita gunakan istilah virtual property. Karena dia adanya cuma di virtual. Beda dengan pada saat kita bicara soal database itu lebih riil sifatnya daripada yang terlahir sebagai konsep benda turunan akibat pemakaian suatu aplikasi.

Nah di sini banyak kejadian-kejadian yang jual akun mahal yang dapat, jual pedangnya mahal sehingga para pemain game itu seakan-akan punya properti sendiri, akibatnya bisa mengambil keuntungan, bisa mentransaksikannya. Cuma, tolong dilihat, kalau dalam permainan games tadi, dalam aplikasi ketangkasan tadi, ada kata-kata kamu

boleh main, kamu bisa dapetin properti, tapi kamu tidak diperkenankan untuk mentransaksikannya, itu artinya apa? Benda itu lahirnya cuma di ada sistem elektronik itu. Berhenti Anda main, keluar Anda dari permainan itu, Anda enggak punya apa-apa lagi. Walaupun bisa saja Anda transaksikannya secara offline.

Jadi digital properties itu adalah bicara soal lingkup luasnya, genusnya. Kebendaan terhadap koleksi digital tadi. Kalau virtual properti lebih spesifik hanya kepada suatu benda-benda yang terlahir secara virtual, yang sesungguhnya merupakan turunan akibat dari suatu aplikasi tertentu. Bisa saja Anda mentransaksikannya, tapi konsep kebendaannya tidak sebagaimana kebendaan pada umumnya.

Itu yang paling mudah untuk dicermati, apa perbedaan antara digital properties dengan virtual properties. Kalau dibalikkan lagi mungkin ada ahli yang berpendapat itu kan benda juga lah ya. Kenapa? Dia dapat dikuasai, dapat dikenakan hak. Tapi kan yang didapatkan di sini kan haknya bukan hak milik. Karena sebenarnya yang terlahir adalah saya menggunakan game berarti saya pengguna. Akibat dari saya menggunakan tercipta sesuatu. Dari sesuatu itu, saya dapat keuntungan ekonomis. Nah konsepnya tidak sebagaimana layaknya kebendaan pada umumnya, ini hanya sebagai virtual properties.

Coba Anda bayangkan ke depan Anda bisa hal yang seperti itu enggak? Anda bisa kaya secara virtual? Sangat mungkin terjadi. Kalau Anda bayangkan semua pelaku game tadi terhubung, interoperable satu sama lain, katakanlah saya pemain ketangkasan Indonesia, permainan ketangkasan di India, permainan ketangkasan di China, kemudian membuat suatu sistem yang interoperable dan kemudian penciptaan karakternya adalah individual. Keluarnya bentuknya elektronik record token. Sehingga saya kalau mau memainkan perang Baratayuda di sini dapat palugada, dalam palugada ini saya dikenal di-recognize karakternya dan properties-nya masuk main ke dalam permainan ketangkasan China saya bisa gebuk dengan gada itu beruang China, atau main ke Siberia bisa membunuh harimau Siberia, maka yang terjadi apa? Hidup ini seakan-akan punya dua generasi.

Dua, punya dua alam. Satu alam riil enggak ada permainan, di dalam permainan Anda seakan-akan hidup baru lagi dengan karakter baru yang kemudian Anda enggak habis-habis itu. Seperti second life generation. Bisa saja Anda akan memiliki sesuatu kekayaan di situ, Anda menjadi orang yang berbeda, Anda menjadi properties yang berbeda. Tetapi itu dalam konteksnya, maaf, virtual saja. Anda belum tentu membawa itu bisa dalam kehidupan sehari-hari.

Kalau Anda ternyata bisa membuat itu menjadi suatu transaksi yang berdampak kepada kehidupan sehari-hari, ujungnya itu sebenarnya bukan pada pengalihan benda. Kesepakatan Anda sesama pemain untuk menyatakan kalau saya oper pedangnya, kamu bayar berapa. Ya? Jadi itu bukan transaksi perbedaan secara konvensional. Tapi lahir karena kesepakatan para pihak saja dimana satu melepaskan keleluasaannya terhadap sesuatu karakter atau sesuatu properties yang ada di sana, dan yang lain mengambilnya. Si pencatat tidak langsung mengatakan oh ini pencatatan, pengalihan benda. Berbeda ya. Oke. Lanjut, kita masuk kepada materi berikutnya, bagaimana tentang computer program itu ditransaksikan.

#### Video 4: Evolusi Media Industri

Pemirsa IndonesiaX, tadi kita sudah bicarakan tentang kebendaan dan bagaimana dia mengambil nilai manfaat dan ekonomisnya. Lalu bagaimana kalau kita bilang selama ini



kan konvensional, jual beli buku ya bukunya dikasih seperti ini. Tapi bagaimana kalau ini digital?

Prosesnya, itu adalah melalui semua saluran komunikasinya atau communication channel-nya. Konten ini tadi mau tidak mau kan harus dipirsa atau ditonton. Atau kalau Anda foto, Anda akan share foto itu di dalam website. Atau kalau Anda mau mengatakan menjual benda, Anda bisa melakukan pengumumannya. Bukan hanya media cetak toh? Tetapi juga bisa lewat TV, jual beli yang seperti itu, intinya kan Anda menyampaikan ada suatu benda.

Baik, kita lihat, ada penguasaan dari konten, dan kemudian ada penguasaan saluran komunikasi tadi dari hulu sampai hilir. Infrastruktur dia punya, dengan aplikasi dia punya, konten dia bisa punya. Marketnya para masyarakat bisa dapatnya dari sini. Oke. Ini artinya konten itu ditransaksikan berdasarkan perjanjian penggunaan atau pengalihan. Penggunaan itu tidak selalu mengalihkan loh ya. Nanti kita akan jelaskan apa bedanya lisensi dengan jual-beli.

Penggunaan konten ini melalui saluran ini, saluran-saluran komunikasi, baik internet, broadcasting konvensional, maupun secara offline misalnya koleksi digitalnya dimasukkan CD-ROM, CD-ROM dibeli orang dan sebagainya, contoh-contohnya adalah lagu. Ini terjadinya seperti itu. Akibatnya apa? Saluran industri konten tadi, mau tidak mau terjadi evolusi media dan industrinya. Nah dimana evolusi media industri itu mengakibatkan bahwa penyelenggaraan transaksi terhadap benda-benda digital itu bukan hanya kontennya tok, bendanya tok, tapi juga mencakup sistem aplikasinya.

Kok bisa jadi begitu? Ya gampang aja kita lihatnya. Lagu bentuknya apa? MP3. Berarti Anda perlu MP3 player enggak? Kan begitu. Intinya ada suatu konten, ada suatu aplikasi, yang akan bisa meresepsikan konten itu. Lalu aplikasi ini melekat ke mana saja, itu tergantung sesuai perkembangan dinamika teknologi dan pasarnya.

Akibatnya maka kita akan mengatakan bahwa ada e-learning salah satu contoh. Kalau dapat konten ini di e-learning-nya X, kalau dapat kontennya ini di e-learning-nya B. Kalau dapat lagu ini lagunya diputar dengan player ini di jaringan ini, yang ini bisa diputar di sini dengan jaringan yang ini. Nah, isu ke depannya terhadap tumbuhnya konten industry digital tadi, mau tidak mau ada isu-isu tentang unfair competition. Dimana masalah-masalah lisensi tidak hanya dilindungi dengan hak cipta, tetapi juga dilindungi dengan kepentingan pasar agar keberadaan lisensi itu tidak menjadi absolut dan tumbuhnya pelaku-pelaku, peluang-peluang usaha baru. Untuk hal ini kita akan sampaikan dalam materi berikutnya.

#### Video 5: Asal Mula Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual

Pemirsa IndonesiaX harus memperhatikan, jangan lupa, soal sejauh mana hak cipta atas benda digital ini. Sebagaimana kita ketahui hak cipta itu berpikirnya adalah hak eksklusif si pencipta terhadap ciptaannya. Apa bentuknya? Adanya hak moral, adanya hak ekonomis. Apa saja yang termasuk hak moral itu? Hak mencantumkan nama. Artinya kalau sudah ada nama, jangan dicoret nih. Kemudian hak atas integritas data ini. Artinya apa? Kalau saya misalnya jadi pelukis, ingat pelukis Monalisa? Anda beli. Misalnya saya Leonardo da Vinci, si penciptanya. Pada saat saya beli lukisan, saya punya fisik lukisannya. Tapi hak cipta atas lukisannya tentunya pada Leonardo Da Vinci.

Tadi saya kemukakan hak moral adalah satu, hak pencantuman nama. Yang kedua adalah hak atas integritas ciptaan. Sehingga kalau ternyata saya beli lukisan Monalisa

terus saya bilang, “Wah ini kayaknya enggak jelas nih perempuan apa laki.” Tak tambahkan kumis, enggak boleh. Karena itu berarti melanggar integritas ciptaan. Keutuhan ciptaan. Inti hak moral adalah orang si pencipta tadi tidak boleh merasa bahwa yang hak cipta dia itu terganggu, hubungan antara si pencipta dengan ciptaannya. Pencantuman nama, atau dia mengatakan, “Oh ini disclose atau tidak? Oh saya enggak mau di-disclose.” Itu hak moral dia juga.

Selain pencantuman nama, integritas, membuka atau tidaknya. Atau bahkan menarik diri, menarik ciptaan tadi dari penyebarannya. Itu withdrawals. Cuma yang umum memang dikenal orang adalah hak atas atribusi dan hak integritas ciptaan. Itu kita bicara hak moral. Lalu yang berikutnya apa? Hak ekonomis. Hak ekonomis ini adalah segala sesuatu yang berdampak kepada nilai ekonomis akibat pemanfaatannya. Artinya, hak ekonomis memungkinkan setiap orang agar dikembalikan segala investasinya baik uang, ruang, dan waktu terhadap proses terjadinya ciptaan itu.

Ini menarik. Dulu sejarahnya apa? Saya ingatkan kembali pada materi yang berikutnya, ada Berne Convention judulnya Protection of Literary and Artistic Works. Kemudian berkembang lagi di tahun-tahun berikutnya yang mengemukakan istilah digital works, kemudian masuk dalam hak cipta, itu WIPO Copyright Treaty. WIPO itu World Intellectual Property Organization. Ada khusus yang disebut dengan Internet Treaty dimana pembahasan tentang database sebagai obyek ciptaan yang dilindungi, kemudian program komputer sebagai obyek ciptaan yang dilindungi, di-declare-kan di sana.

Sebelumnya sudah dibahas juga dalam TRIPS. Dalam TRIPS itu Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights. Dalam perkembangan berikutnya ada lagi WPPT. Tadi WIPO Copyright Treaty disebut, disingkat WCT. Yang berikutnya Phonograms dan Performance, WPPT. Berikutnya lagi, ada yang berikut, terakhir itu Beijing Treaty tentang-tentang karya-karya audio visual performance.

Nah Pemirsa IndonesiaX sekalian, kita perlu mencermati dinamika hak cipta kita di Tanah Air. Ada Undang-undang yang terlahir berikutnya yaitu Undang-undang Tahun 2014, tepatnya Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Ada sedikit pergeseran dan memang itu memang sudah menurut saya juga semestinya. Tidak mempidanakan dengan mudah pelanggaran-pelanggaran terhadap hak cipta itu sendiri.

Pelanggaran hak moral, hak ekonomis, sedapatnya adalah pemulihan hak dulu yang lebih diutamakan. Kalau pidana itu kan mempidanakan orang tetapi belum tentu ada pemulihan hak kembali. Jadi lebih tepat masalah perdata akan lebih mengemuka daripada konteks penerapan hak cipta dengan pemidanaan. Kita akan bahas lagi dalam session berikutnya.

#### Video 6: Perlindungan Hak Cipta di Indonesia

Pemirsa, coba kita cermati pasal 1 dari Undang-undang 28/2014. Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu penciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata, tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Jadi hak cipta ini melekat kepada si pencipta. Kemudian pencipta, itu bisa seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.

Jadi kalau kita mau mengatakan ini ciptakan milik seseorang, ciptaan ini harus merepresentasikan, ekspresi khas dari seseorang. Nah, siapa pencipta? Pencipta

adalah orang yang menciptakan ini dan merepresentasikan ada nilai yang namanya kepribadian itu, bersifat khas dan pribadi. Hak ciptanya adalah otomatis timbul, lahir, setelah kreasi itu rampung diekspresikan, dan difiksasikan, dan Anda berikan nama di situ.

Jadi kalau kita cermati baik-baik, kita garis bawah, hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif. Jadi dia tidak lahir karena pendaftaran, tapi lahir karena Anda memang menciptakannya, selesai suatu ciptaan itu diwujudkan ke dalam bentuk yang nyata, tanpa mengurangi pembatasan, sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan. Artinya hak cipta juga tidak absolut. Lalu, perlu kita garis bawah lagi, apa yang dimaksud dengan ciptaan? Adalah hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan seni dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian diekspresikan dalam bentuk nyata.

Selain pencipta, ada lagi subyek yang lain, namanya pemegang hak cipta. Pemilik hak cipta adalah penciptanya. Pemegang hak cipta adalah orang yang menerima lebih lanjut dari si pencipta tadi. Misalnya saya bikin buku, saya suruh penerbit untuk menerbitkannya dan menjualnya. Tapi penciptanya tetap saya. Pemegang hak ciptanya si penerbit buku. Kemudian ada lagi hak-hak terkait. Ya, selain penerbit ada lagi hak terkait. Misalnya saya menciptakan lagu, kemudian ada orang yang aransemen, kemudian orang yang melakoni, melakukan pertunjukan untuk itu menjadi penyanyinya, dia punya hak yang terkait dengan hak cipta namanya hak si pelaku.

Kalau yang membuat ciptaan tadi kemudian menjadi karya rekam dan merekamnya, itu adalah hak si pelaku usaha rekaman. Sounds recording rights. Jadi ada hak performance itu, ada hak pelaku pertunjukannya, kemudian ada hak penyimpan karya rekam. Jadi yang satu pemilik karya rekam, kalau Anda punya lagu, dibikin jadi rekaman, Anda punya lagunya, karya rekam punya produsernya. Yang penyanyi, itu hak performing-nya.

Dalam proses perkembangannya, WPPT mengatakan ada namanya right untuk berkomunikasi kepada publik. Right communication-nya. Suatu digital ini kalau dilisensikan dan diumumkan dalam paradigma sebelumnya nih, pengumuman dan perbanyakan. Apakah kegiatan menyampaikan konten di internet memenuhi kriteria perbanyakan, atau pengumuman? Dua-duanya bisa terpenuhi.

Pada saat Anda mem-forward suatu informasi kepada pihak lain dan orang lain itu menerima dan mengkopinya atau menyimpan copy tadi, save as, maka telah terpenuhi tindakan penggandaan atau perbanyakan. Lalu kalau Anda menayangkan pada situs dan itu bisa dibaca orang lain, telah terpenuhi unsur pengumuman.

Dalam konteks ekonomis, setiap suatu ciptaan digital bisa saja dikatakan wah saya tidak mau diumumkan secara luas. Saya ingin diumumkan secara terbatas. Bisa saja terjadi seperti itu. Maka hak terhadap komunikasi kepada publik itu menjadi lingkungan dari lingkup keberlakuan hak cipta juga. Demikian juga kepada making available to public. Bisa saja kalau dulu kan kita kopikan banyak-banyak, kirimkan ke orang banyak, itu adalah publikasi, itu penggandaan.

Tapi mem-posting pada suatu website kemudian orang lain dapat mengakses dengan mudah, itu juga sama posisinya melakukan pengumuman dan perbanyakan. Diumumkan kepada semua orang, diperbanyak oleh orang yang datang dan dia meng-copy sendiri. Nah itu tetap melanggar jika tidak dikehendaki oleh penciptanya.

Berikutnya adalah tentang pendefinisian yang namanya pembajakan. Apa sih intinya pembajakan? Kalau Anda pernah menonton film bajak laut ya, kalau ada orang kejar kapal, si pembajak laut kemudian menguasai bertindak seolah-olah menjadi pemiliknya, menyita barangnya semua. Itu pembajakan.

Kalau Anda lihat ada suatu karya, kemudian Anda hapus-hapus, kemudian Anda jualan lagi, Anda akui ini sebagai miliknya, maka itu pembajakan. Tapi kalau Anda menguasai, Anda tidak mengubah apapun, jangan dengan mudah Anda menyatakan itu sebagai proses pembajakan. Bisa saja sesuatu yang tidak dilisensi tapi Anda jangan buru-buru menyatakan itu sebagai suatu pembajakan.

Inti yang paling penting adalah setiap pencipta pada saat mengambil nilai ekonomis, dia bisa dua konsepsinya. Mengalihkan hak ciptanya, namanya assignment. Atau sekadar memperkenankan orang lain untuk menggunakannya. Ini namanya license. Ijin untuk melakukan penggunaan. Terhadap lisensi ini kita akan bahas materi selanjutnya.

#### Video 7: Hak Cipta dalam Program Komputer – Part 1

Pemirsa IndonesiaX, untuk lebih memahami bagaimana lisensi itu, maka harus kita cermati dulu salah satu objek digital tadi. Objek digital itu yang kita hadapi sekarang paling mudahnya, tadi personal data sudah ya? Itu terkait dengan database seperti itu juga. Computer program yang sangat menarik untuk kita cermati, bagaimana lisensinya.

Computer program sebagaimana kita ketahui adalah serangkaian instruksi yang ditujukan kepada perangkat keras agar dia si perangkat keras ini berfungsi sebagaimana mestinya. Sebagaimana yang Anda tentukan tentunya. Yang menarik di sini, bentuknya apa? Apakah sudah dalam bentuk code akhir, dalam bahasa mesin? Atau dari awal, waktu Anda scratch dia?

Oh saya pingin bikin logika diagramnya begini. Oke. Ini set instruction-nya, disebut juga sebagai algoritma. Bisa juga disebut logical design. Kemudian distrukturkan, diketik dalam bahasa mesin program komputer ini menjadi listing code. Itu namanya kode sumber, ya.

Awalnya ibarat orang bikin rumah ya. Arsitek kan pertama bikin gambar birunya dulu. Blue print-nya. Kemudian baru membangun rumahnya. Baru kemudian terciptalah jadi rumahnya. Nah sejak proses konsepnya, ini namanya logical design. Begitu dijadikan dalam listing program, namanya source code. Begitu source code nanti di-compile menjadi bahasa mesin, namanya object code. Nah pertanyaan penting, sejauh mana sih lingkup hak cipta dalam konteks program computer?

Apakah aspek literal dari kata-kata yang dituliskan tadi? Ataukah sampai lebih luas dari itu? Nah, keberadaan program computer kalau Anda lihat secara literal, dia cuma kode-kode itu saja. Untaian-untaiannya bahasa seperti bagaimana Anda membaca buku. Semua baca buku hurufnya juga A sampai Z. Tapi kalau Anda baca, Anda pahami, kan ada sesuatu selain yang literal tadi.

Apa? Function program. Jadi kalau kita lihat program komputer tampilannya kan ada ya, ada tampilan F di sini, ada echo, dan sebagainya. Dan dia bekerja sesuai dengan fungsi-fungsinya. Kalau fungsi gunting berarti dia potong, ya, dan sebagainya.

Itu bayangkan suatu aplikasi yang sifatnya generik. Program komputer ini secara tertampil melahirkan virtual design-nya. Nah, kita sebut itu sebagai look and feel

design. Jadi karakter yang dilindunginya adalah sejak masa persiapan source code dan object code tadi, source code-nya dilindungi, logical design-nya dilindungi, ekspresi yang tertampil di layar pun dilindungi sebagai look and feel design, bahkan sampai penggunaan gambar-gambar virtual ini dalam user guide-nya. Jadi konteks perlindungannya tidak hanya kepada keberadaan set literal kata-kata yang dituliskan, bahkan sampai kepada function berikut look and feel design yang disampaikan.

Ini menarik untuk mencermati apa yang dimaksud dengan literal itu. Dan kita jadi bingung kalau enggak hati-hati dalam melihat bagaimana sih melihat originalitas kebendaan dalam konteks keberadaan program komputer. Berikut kita gali lebih lanjut.

### Video 8: Hak Cipta dalam Program Komputer – Part 2

Bagaimana membuat program komputer itu? Membuat program komputer dimulai dengan lakukan perancangan terlebih dahulu. Ada desain dulu, dia menganalisis dulu apa kebutuhan program komputer itu. Dikenali masalahnya, kemudian dibikin suatu analisis desain, sehingga ada analisis, ada desain, ada implementasi. Di dalam implementasi dia buat, oh dites. Dituliskan programnya, diuji coba sehingga keberadaan serangkaian instruksi kode-kode tadi memang menjawab kebutuhan dari si pengguna.

Ingat, kata kunci di sini kejelasan instruksi dan function yang dituju. Kalau ada suatu rangkaian program begitu dijalankan tidak menjawab kebutuhan, kenapa? Karena tidak berfungsi sebagaimana yang dikehendaki. Nah lingkaran-lingkarannya kalau perbedaan jenis program komputer itu mesti kita cermati. Sesuatu yang melekat kepada chip namanya firmware. Itu program computer juga. Kemudian Anda menggunakan aplikasi untuk perkantoran, contoh Office? Itu program komputer juga tapi aplikasi namanya. Sebelum Anda menggunakan aplikasi, Anda pakai ini sistem komputer, namanya apa? Sistem operasi.

Jadi ada program komputer yang tertanam chip, begitu nyala, on, itu firmware namanya. Begitu keluar, siap untuk menggunakan aplikasi, sistem operasi dulu yang nyala. Baru kemudian masuk ke aplikasi. Nah, perlakuan ini semua, keberadaan serangkaian program komputer ini orang kenal sebagai software, industri software. Software itu salah satu dari industri konten digital. Menarik untuk mencermati software ini. Kenapa? Karena software itu mempunyai dua model.

Lalu bagaimana sekarang kita melihat, ingat loh, kata-kata hak cipta kan originalitas jadi kata kuncinya. Hak eksklusif si pencipta, terhadap ciptaannya yang memperlihatkan ada khas pribadinya dia. Sehingga kata kunci dari hak cipta harus yang dibuktikan dengan originalitas. Cara melihat originalitas dari computer program ini adalah apakah benar dia yang buat? Bisa jadi, bukan dia yang buat, dia cuma copy. Nah, untuk melihat copy, Anda kan harus mencermati, oh saya melihat ini jangan-jangan bentuk awalnya bukan ini. Nah dalam computer program, itu bisa. Dengan mengidentifikasi keberadaan kode-kode. Misalnya kalau dia bentuknya database, ada field database. Nama file untuk pegawai, garis bawah, DWF PEG misalnya. Eh ternyata hal yang sama dipakai di dalam program yang itu. Berarti ada suatu penamaan kode-kode, field kode-kode, yang serupa. Itu berarti mempertunjukkan field database yang dirujuk dari sumber itu.

Jadi melihat originalitasnya adalah, benarkah bahwa ciptaan program tadi terlahir dari intelektual dia sendiri. Jadi tolong dibedakan ya, dalam konteks literal, Anda harus melihat bukan hanya dari object code, tapi source code-nya sehingga Anda bisa melihat oh ada variabel-variabel yang dirujuk, ternyata bagaimana. Kalau dia merujuk

kepada karya yang sebelumnya, memperlihatkan bahwa karya tersebut tidak original. Itu harus ditunjang oleh pemahaman-pemahaman teknis.

Hanya saja dalam konteks ini, saya tidak ingin memberati Anda untuk pemahaman teknis yang lebih berat. Anda cukup mengetahui bahwa program komputer serangkaian instruksi. Kemudian ada keberadaan kode-kode dan kode-kode ini akan dilihat pada saat menyatakan bahwa ini original atau tidak. Ada juga yang berpikinya begini. Pembajakan terhadap program komputer itu bukan hanya dari segi copy an sich 100% tapi juga ada penggunaan ide-idenya.

Nah, ada aliran beberapa negara yang mengatakan non-literal. Non-literal itu selain yang tertulis ya, yang tertampil, terlihat itu saja ditiru, dikopi, itu juga merupakan pelanggaran hak cipta. Lebih lanjut kita akan perdalam lagi bagaimana dua model bisnis lisensi terhadap program komputer ini.

#### Video 9: Lisensi

Dalam dunia software, Anda ketemu kan model lisensi end user license agreement dari perusahaan yang dia menciptakan Office, Anda cuma jadi penggunanya. Anda enggak boleh otak-atik, Anda enggak boleh kembangin lebih lanjut. Itu namanya lisensi pengguna akhir. Hubungan saya pembisnis, saya sebagai penyalur software ini ke pada Anda, itu cuma membantu mendistribusikan lisensi ini kepada Anda.

Lalu hubungannya apa? Anda dengan komputer ini, beserta vendornya, end user license agreement. Perjanjian lisensi pengguna akhir. Anda posisinya adalah tidak boleh ngapa-ngapain. Tapi ada juga yang modelnya begini, saya bekerjasama dengan orang lain memberikan program kepada Anda. Yang satu punya model dasar, prototyping A, dia punya katakanlah oke nih saya punya sistem finance. Tapi sistem finance ini tidak 100% menjawab kebutuhan Anda.

Sehingga dia butuh mitra saya untuk men-develop ini agar sesuai dengan kebutuhan Anda. Nah ini contoh-contohnya ada program-program yang database besar seperti Oracle gitu ya. Saya jadi mitra, ini memberikan program X kepada Anda, tapi agar dia berfungsi X tadi, X plus karya-karya yang saya kembangkan. Dia bisa melisensikan kepada Anda langsung atau dia melisensikan ke saya dulu, saya melisensikan kepada Anda. Namanya sublisensi. Ini beberapa model bisnis software besar yang Anda ketahui. Yang satu end user license agreement, yang satu lagi kemitraan sehingga customized development software kepada Anda yang sifatnya adalah menjawab spesifik kebutuhan Anda. Kalau yang satu tadi umum, sesuai enggak sesuai, pakai deh. Kalau yang satu lagi di-develop khusus, pemesanan.

Seperti berlakunya perjanjian pemborongan kerja. Nah terhadap lisensi yang seperti ini, pola perilakunya kalau di Indonesia harus dilihat keberadaan perjanjian melakukan pekerjaan. Setidak-tidaknya perjanjian melakukan pekerjaan itu ada tiga. Perjanjian perburuhan, kalau Anda jadi programmer lepas, Anda ditarik oleh perusahaan ngerjain sesuatu, maka Anda jadi tukang. Hak cipta milik si majikan.

Ada lagi yang di-develop khusus. Di-develop khusus artinya dipesan. Yang memesan yang punya, karena Anda mengerjakan sesuatu, ekspresi ide berdasarkan permintaan saya. Atau yang ketiga, Anda menjadi perjanjian konsultan saja. Anda memberikan solusi-solusi. Anda posisi saya, sama dengan saya, yaitu intinya koordinatif. Kalau tukang, subordinatif, apa yang dikerjakan tukang dapat upah, dan hak cipta milik majikan.

Tiga ya, pemborongan kerja, sementara jasa atau konsultan, yang ketiga perjanjian perburuhan dalam konteks Anda menjadi programmer-nya. Lalu lisensi dibandingkan dengan perjanjian melakukan pekerjaan tadi, kita akan bahas dalam konteks bagaimana suatu program computer hak ciptanya berada pada siapa. Jika pemesan, maka hak cipta pada pemesan, kecuali diperjanjikan lain. Kalau orang yang menciptakan sudah membawa prototype terlebih dahulu, misalnya Anda minta, "Pak Edmon punya program komputer untuk bidang X enggak?" "Ada." "Coba dong dilihatin." Saya kasih tahu. Begitu saya, "Oh saya minta di-develop diubah-ubah deh." Artinya saya sudah punya prototype duluan. Itu hak cipta pada saya.

Tapi kalau dibilang, "Pak Edmon ada waktu luang enggak?" "Ada." "Bapak bisa jadi programmer untuk bantuin aplikasi kami? Saya minta bapak mengerjakan part sebagian, tolong bikinin itu." Dengan sendirinya saya jadi programmer lepas, obyek ciptaan menjadi milik si majikan. Gitu ya.

Kalau yang sementara jasa cuma konsultasi saja, ngasih tahu apa yang bisa dilakukan, itu pelayanan sementara jasa. Dalam praktik sekarang, berpikir tadi, menjadi lebih luas mana kala digital tadi, konten digital tadi, dilisensikan kepada umum. Dulu berpikirnya sangat mutlak dari si pencipta dan pemegang hak ciptanya. Bahasa gambarnya gini. Ada rentang spektrum antara lisensi yang paling absolut sampai kepada lisensi yang seikhlas-ikhlasnya. Apa itu lisensi yang seikhlas-ikhlasnya?

Memberikan lisensi kepada publik. Apa itu? Kalau Anda lihat ada gambar C dalam lingkaran, All Rights Reserved, artinya enggak boleh diapa-apain, segala sesuatu harus bayar. Lisensi sama dengan royalti. Anda kalau bayar royalti saya, baru saya ijin. Kalau enggak, enggak saya kasih. Ini persepsi model ala Microsoft yang namanya end user license agreement.

Kalau yang berikutnya adalah yang seikhlas-ikhlasnya. Saya bikin sesuatu silakanlah kembangkan sendiri. Namanya Public License. Ada lagi yang di tengah-tengahnya, namanya Some Rights Reserved, penggeraknya adalah Creative Common License. Contoh yang paling mudah begini. Saya bikin foto, saya tayang, silakan Anda boleh lihat ini foto. Tapi pada saat foto ini mau diambil nilai ekonomisnya, saya katakan, tolong Anda harus minta ijin ke saya. Some Rights Reserved.

Kalau yang satu nih, All Rights Reserved, buat dilihat saja enggak boleh kecuali bayar. Kalau yang ini, boleh lihat, tapi kalau nanti mau ngambil ekonomis, minta ijin ke saya ya. Gerakan Creative Common License ini membuat penerapan hak cipta menjadi lebih implementatif. Kenapa? Jadi lebih mudah orang memahaminya dengan icon-icon. Ada gambar-gambar itu loh, yang melekat. Kalau gambarnya ada BY dalam lingkaran, tolong perhatikan hak cipta, enggak boleh hilang. Kemudian ada gambar tanda dollar dicoret artinya kalau Anda mau ambil keuntungan, Anda harus minta ijin dulu.

Jadi kalau suatu saat kita masuk social network, terus dilihat ada Creative Common License, CC dalam kurung, oh berarti dia melisensikannya. Ada model-modelnya. Tolong diperhatikan, ada model A, B, C, D. Perhatikan ada gambar baby bagus nih, saya perusahaan susu. Saya langsung ambil saja, jangan. Perhatikan perjanjian lisensinya. Sejauh mana dia memberikan keleluasaan kepada Anda untuk menggunakan ciptaan itu.

Kalau ditanya ada gambar dollar dicoret, oh artinya kalau Anda mau pakai, bayar dulu ke dia. Berkenan enggak dia. Nah, ini sekarang menjadi pemahaman umum dari All Rights Reserved, semua hak ditahan oleh si pencipta dan pemegang hak ciptanya, sampai kepada yang public domain yang diberikan sebesar-besarnya untuk Anda, Anda boleh ubah-ubah sendiri, misalnya saya bernama Linux, saya kasih software ke

Anda, silakan kembangkan sendiri, mau jadi Monux dan lain sebagainya terserah Anda, tapi karya originalnya tetap disebutkan nama saya. All Rights Reserved, Creative Common, Some Rights Reserved, dan Public Domain. Selebihnya Anda bisa dapati, model-model perjanjian tersebut di internet. Kita sambil lagi dalam materi berikutnya.

#### Video 10: Pelanggaran Hak Cipta

Pemirsa IndonesiaX, tadi kita sudah bahas hak cipta, lingkungannya hak moral dan ekonomis, kemudian sekarang kita mulai berpikir apa saja yang menjadi pelanggaran hak cipta. Biasanya orang akan mengatakan online piracy, pembajakan, ya. Yang berada di internet, yang didistribusikan dari konten-konten yang siapa yang mengupload ternyata enggak ngurus lisensinya, atau unlicensed. Tapi kita ambil saja yang paling mudah untuk dipahami, pelanggaran hak cipta terjadi karena pelanggaran hak moral dan pelanggaran hak ekonomis.

Apa contoh pelanggaran hak moral? Orang sudah ada nama kok dihapus namanya? Ada ciptaan dikatakan dalam perjanjian lisensinya jangan diubah-ubah, kok diubah-ubah? Ya, itu contoh pelanggaran hak moral. Yang berikutnya apa lagi? Pelanggaran hak ekonomis. Sudah jelas ngambil manfaat, kok enggak minta ijin sama yang punya? Mbok minta ijin.

Nah, istilah bahasa Inggrisnya banyak, ada yang illegal distribution, ada yang menyatakan upload saja, illegal upload, kalau Anda enggak punya ijin upload jangan di-upload. Apalagi membuat orang lain dapat meng-copy. Cuma, tolong diingat. Ada pembatasan juga. Enggak selalu yang namanya Anda menggunakan ciptaan niatannya kan buruk. Enggak selalu.

Contoh penggunaan yang wajar saja. Penggunaan yang wajar begini. Saya baca buku. Terus saya bikin buku lagi. Ini menjadi sumber saya. Saya cukup menyebutkan sumbernya. Tapi tentunya bukan satu buku dong saya copy. Saya bikin buku, saya pelajari, kemudian saya sebut, footnote, menyebutkan source dari buku itu. Source dari pendapat itu. Saya tidak melanggar hak cipta. Saya sebutkan masih orangnya, dan saya tidak merugikan kepentingan ekonomis.

Nah, ada dua doktrin nih yang terkait dengan hal ini. Pertama adalah for sale. Kalau Anda beli kemudian Anda copy untuk kepentingan Anda sendiri, semestinya itu bukan pelanggaran. Contoh, saya beli buku kemudian saya copy untuk kepentingan saya sendiri, saya tidak distribusikan. Itu berarti tidak menghilangkan nilai ekonomisnya. Kemudian ada lagi yang saya menggunakan secara wajar untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan. Pengembangan ilmu pengetahuan dan untuk kepentingan research.

Nah itu, ala Indonesia itu adalah disebut penggunaan yang wajar. Cuma, secara umum yang disebut penggunaan yang wajar, various itu, kalau kita merujuk kepada negara Common Law, khususnya Amerika dengan Digital Millenium Copyright Act-nya, ada empat variabel. Apa itu? Pertama, perhatikan baik-baik untuk menentukan penggunaan yang wajar itu. Apa sih karakter dari ciptaan itu? Bagaimana ciptaan itu karakternya?

Yang kedua, tujuan penggunaannya. Tujuan penggunaannya untuk apa. Yang ketiga, jumlah dan porsi pemakaian. Oh untuk amal, tapi  $\frac{3}{4}$  atau 100%, itu sih sama saja Anda sudah menggunakan 100% yang bisa merugikan kepentingan si pencipta.



Lalu apa lagi yang keempat? Lihat dampak pasar. Ada enggak efek market-nya. Ada dampak pasarnya enggak? Awal-awalnya itu enggak ada pemikiran pidana untuk end user. Tapi belakang-belakang hari ternyata kepentingan dari si kapitalis yang terkait dengan ciptaan menghendaki jangan sampai ada market. Sehingga yang kalau yang enggak dapat dari sisi supplier-nya, dia malah mengancamnya kepada sisi pengguna akhirnya. Nah kami sebagai akademisi, bukan hanya di Indonesia, tapi banyak di negara, itu tidak menghendaki pembedaan terhadap end user. Karena end user, si pengguna akhir, itu enggak punya opsi. Nah dalam pembedaan ini, konteksnya hanya bisa relevan untuk barang-barang tiruan. Atau orang lain yang bertindak sebagai pembajaknya.

Jadi kalau misalnya Anda beli sesuatu. Ternyata ini barang bajakan. Belum tentu Anda mengetahui bahwa ini barang bajakan. Tapi yang jelas yang harus dipidana adalah pembajaknya. Orang yang membuat counterfeiting goods-nya.

Yaitu orang yang seolah-olah serupa, ternyata dia bukan pedagangnya. Jadi dia memperdagangkan barang orang lain begitu. Jadi membuat fake barangnya seolah-olah seperti dapatnya dari si A padahal dia bukan, bukan si pembuatnya, bukan si penciptanya. Nah di sini terus terang kepentingan industri terlanggar. Atau setidaknya orang ini mengambil keuntungan dari sesuatu yang bukan karya dia. Nah itu harus dipidana.

Bisa dipidana. Tapi kalau mempidanakan end user, kurang. Tapi yang menarik, pidananya jenis pidana apa. Delik aduankah, atau delik biasa. Kalau delik aduan, artinya si yang bersangkutan yang dirugikan. Kalau delik biasa, orang lain enggak tahu, asal bisa kelihatan, bisa bertindak.

Nah kalau Anda mengatakan pembedaan maka sanksi denda itu dibayarkan ke negara. Sementara dalam konteks hak kekayaan intelektual, kalau ada yang dirugikan, segera dipulihkan. Maka akan lebih efektif jika diberlakukan perdata sebenarnya dan atau tindakan-tindakan administratif yang lain yang dapat segera memulihkan hak si intelektual, karena kalau pidana sudah proyeksinya lama, jangka waktunya lama, dan tidak mendapatkan pemberian penggantian kepada si intelektual dengan waktu yang cepat.

Dalam konteks ini, kita harus perhatikan baik-baik bagaimana konvensi internasional melihatnya. Konvensi internasional terutama TRIPS mengamanatkan bahwa yang dikatakan layak untuk pembedaan adalah counterfeiting goods. Atau membajak program komputer yang sifatnya menghilangkan nilai ekonomis dari si pencipta program komputer.

#### Video 11: Penegakan Hukum Hak Kekayaan Intelektual

Pemirsa IndonesiaX, tolong perhatikan slide berikut ini. Dimana kita harus menyeimbangkan antara ancaman pembedaan dengan kecenderungan penyalahgunaan lisensi itu sendiri. Dia harus dibuat seimbang. Ada artikel 61 di dalam TRIPS yang menyatakan bahwa, "Members shall provide for criminal procedures and penalties to be applied at least in cases of willful trademark counterfeiting, or copyright piracy on commercial scale."

Saya garis bawah kata kunci di sini. Pembajakan hak cipta dalam skala komersial. Artinya yang secara kesepakatan perdagangan itu, pidana itu adalah, kepada pedagang yang tidak fair, bukan kepada pengguna akhir. Sayangnya dalam dinamika perumusan hukum hak cipta, wacana kapitalis untuk mencoba mengunci dari

kehadiran, dari pengguna akhir, itu bergulir. Sehingga akibatnya dikatakan begini. Bukan copyright pada si on commercial scale tapi copyright use on commercial use.

Ini agak jadi berlebihan. Para akademisi biasanya menentang ini. Seharusnya enggak gitu. Jangan sampai orang yang membeli barang bajakan yang dipidana, tapi yang membuat tipuan dong. Masa orang yang ketipu malah yang dipidana?

Ini menarik untuk dicermati dalam dinamika hak cipta kita terakhir. Kemudian, yang paling penting juga dilihat ada Convention on Cyber Crime yang terjadi di Eropa dimana mereka telah menandatangani, terkait dengan kesepakatan TRIPS tadi, mereka hanya akan menjalankan kalau mereka tidak punya ketentuan administratif yang bisa memulihkan pemulihan hak terhadap pencipta.

Artinya, kalau masih ada upaya lain, pidana itu jalan terakhir. Gitu. Nah, dalam konteks ini, salah satu pelanggaran hak cipta itu adalah juga lingkup dalam konteks cyber crime. Salah satu dari cyber crime adalah pembajakan karya-karya cipta di internet. Bagaimana mencegah ini? Untuk mencegah hal ini maka yang dilakukan adalah adanya kewajiban kepada setiap penyelenggara jasa perantara komunikasi untuk menyediakan fasilitas notice and take down policy.

Artinya apa nih? Ini upaya-upaya setiap orang yang membuat situs, kalau bukan dia yang masuk, orang lain yang masuk, bilang begini, "Pak, kalau mau pakai situs saya, tolong yakinkan kepada kami, Anda tidak akan meng-upload konten-konten yang ilegal. Salah satu konten ilegal itu adalah Anda meng-upload suatu ciptaan yang tidak mendapatkan lisensi atau tidak mengurus lisensinya. Kalau kami temukan itu, ada laporan, maka kami akan hilangkan itu."

Fasilitas itu namanya adalah notice, diberitahukan kepada penyedia website, di-notice. Begitu terima notice, diperiksa. Oh iya. Begitu saya take down, maka saya selamat dari hukum, saya tidak dikatakan menyediakan sarana untuk membuat orang lain mendistribusikan illegal copy. Ya.

Saya ulang kembali. Poinnya adalah, saya sebagai orang seperti tukang pos ngantar pos kan enggak tahu isi. Saya menyediakan sarana, orang lain berlangganan, dia memasok-masok konten. Saya katakan, saya sudah punya perjanjian untuk memastikan bahwa end user saya, pengguna aplikasi ini tidak akan meng-upload konten-konten yang ilegal. Satu.

Kemudian pada saat ini, saya telah menyediakan fitur, kalau ada yang dirugikan karena konten-konten ilegal ini, tolong beri tahu ke saya dan saya akan segera men-take down-nya. Kebjaksanaan ini diperlukan sebagai limited liability dari internet service provider.

Siapun yang posisi secara elektronik adalah cuma memperantarai, bisa dia bersifat mere conduit, contoh search engine, hosting, pihak-pihak penyelenggara yang memberikan jasa hosting kepada si para pengguna atau catching. Catching memory itu adalah cuma melakukan copying, loading sementara, dalam rangka para pengguna internet untuk mendapatkan lebih mudah. Ya.

Ingat, segala sesuatu yang di digital ini semua itu bekerja dengan copy. Jadi secara prinsipnya, copy itu sebenarnya bukan pelanggaran. Saya katakan, meng-copy hak asasi. Tapi mendistribusikan copy sehingga melanggar hak moral orang lain dan hak ekonomis, itu salah secara hak cipta. Biasanya kan orang cuma, "Oh illegal copying, bla bla bla." Mungkin lebih gampang untuk dicermati, kalau Anda niru-niru orang lain, Anda salah enggak? Enggak.

Tapi kalau Anda mendistribusikan tiruan, salah enggak? Salah. Sama. Kalau saya meng-copy suatu program, kemudian saya baca, saya pelajari, saya kembangkan, maka tindakan meng-copy Anda sebenarnya Anda tidak lakukan untuk mematikan industrinya dia. Atau Anda membaca untuk pengembangan research and development.

Tapi kalau Anda sekarang copy kemudian Anda distribusikan, tidak melakukan nilai tambah juga, kemudian Anda minta nilai ekonomis Anda di situ akibatnya Anda telah membuat si penciptanya jadi dirugikan. Anda bisa menjadi pihak yang berkontribusi terhadap suatu pelanggaran jika Anda menyediakan sarana. Orang bertukar koleksi yang berakibat mematikan dunia industrinya. Contohnya Napster, orang saling peer to peer, bertukar koleksi, si A punya lagu A, si B punya lagu B, tukaran.

Tapi akibat dia tukaran itu difasilitasi secara global, akibatnya orang enggak ada yang beli kaset misalnya. Itu kan jadi mematikan industrinya. Terkait pelanggaran hak cipta, ada solusi teknologi. Yaitu pertama begini. Jika dia yang ingin berpikiran lisensinya All Rights Reserved, maka diberikan kemungkinan bahwa, oh Anda boleh juga untuk menyatakan sebelum jual buku Anda pakai plastik sehingga kalau orang mau baca kalau, dia harus beli dulu. Itu salah satu model. Namanya ini cara-cara untuk membuat orang jadi membeli.

Tapi kalau bisa diberikan akses juga untuk orang baca isinya. Sehingga tindakan membuka ini dianggap sebagai menyetujui lisensi dan kemudian Anda bersedia membayar royaltinya. Ini konteksnya adalah orangnya, maaf, cenderung pelit ya. Ngebuksa konten enggak boleh kecuali bayar dulu, baru datang. Kan begitu. Poin seperti ini namanya TPM, Technology Protection Measure. Intinya adalah tidak membuat konten dapat dibaca kecuali Anda bayar lisensi dulu.

Yang model kedua adalah Rights Management Information. Poinnya begini. Anda boleh copy, Anda baca, tapi hanya untuk sendiri ya. Anda enggak boleh distribusikan ke orang lain. Saya kunci. Saya lisensikan kepada Anda, saya kasih nama, diberikan hanya kepada Anda dan hanya Anda yang punya. Begitu ini Anda copy-kan ke orang lain, kan kelihatan ada namanya, di-watermarking kan. Nah ini namanya Anda harus menghargai yang saya berikan, tapi Anda tidak boleh mendistribusikan lagi ke orang lain.

Nah konteks dua pendekatan ini yang satu dari awal konten enggak ingin dibuka, yang satu lagi boleh dibuka tapi harga penerapan hak ciptanya. Technology solution ini ada banyak variannya. Ya. Ke depan, tentunya seiring dengan perkembangan teknologi, semua itu pilihan Anda sendiri. Kalau Anda merasa jualan buku bukan uangnya, artinya saya sebagai pencipta buku, saya tidak menghendaki kaya dari buku. Tapi yang ada, orang dapat buku dari saya, dapat belajar dari saya, saya tidak ingin ini memberatkan, maka saya perkenankan untuk di-copy, enggak masalah.

Dengan berkembangnya itu kemudian, orang mengenal saya dan saya diundang. Contoh lagu. Pencipta lagu begitu lagunya disukai orang, maka dia diundang untuk mentas. Jangan-jangan kepentingan bisnis banyaknya adalah justru di performancenya, bukan di kontennya.

Tapi ada juga yang orang berpikir, enggak, saya dari awal research and development. Bikin program komputer. Kalau ini enggak dikembalikan dari awal, saya rugi. Model-model Microsoft. Nah itu artinya dia mau tidak mau membutuhkan orang yang beli dari awal itu seperti beli barang. Dengan sendirinya tetap dihargai juga oleh hukum. Jadi hukum tetap melindungi beberapa varian lisensi itu.

Yang harus dilihat, para penegak hukum harus memahami lisensi itu ada spektrumnya. Ada yang All Rights Reserved, ada yang Some Rights Reserved, ada juga yang Public License.

Nah terakhir sebelum saya tutup, ada hak kebendaan yang terkait dengan dunia digital ini. Tapi saya tidak bisa mengatakannya sebagai suatu digital content. Apa itu? Nama domain. Nama domain dalam perspektif saya, adalah suatu alamat. Sehingga dalam suatu alamat komunikasi, siapa yang pertama melamar, yang mendapatkan itu, first come, first served.

Keberadaan saya menggunakan nama domain, tujuannya adalah lebih intuitif dengan saya. Atau lebih memudahkan orang mencari saya secara tekstual. Karena alamat saya di internet bisa dua, IP address atau nama domain. Nah seringkali pihak secara umum mengatakan ini, "Loh ini kan didesain dengan nama dagang. Atau merek dagang."

Menurut saya, dua hal yang berbeda. Karena kalau nama domain, itu alamat di dalam cyberspace. Tetapi kalau merek dagang, dari awal itu adalah sesuatu hak intelektual yang tujuannya agar benda atau produk yang diperdagangkan itu mempunyai daya pembeda. Sehingga setiap sesuatu yang mengaburkan daya beda tadi adalah pelanggaran merek.

Itu yang menciptakan dilusi. Misalnya orang sebelumnya sudah bikin Aqua. Besok ada yang bikin merek Aquaria, maka orang akan menyangka bahwa itu adalah produk Aqua juga. Tapi kalau Anda bicara alamat, misalnya ada orang nama edmon.com, berebutan sedunia bukan cuma Edmon Makarim, ada Edmon Tom, ada siapa, ada siapa, siapa duluan, itu yang bisa dapat.

Hal yang bisa membatasi ini adalah jika ternyata saya mendaftarkan nama domain dengan tujuan semata-mata menghalangi orang lain yang punya merek untuk mendaftarkan di dalam nama domain tadi sehingga dia tidak bisa menggunakan mereknya.

Jadi tujuan saya tuh menghalang-halangi orang lain untuk menggunakan nama yang intuitif dengan dirinya. Atau saya tujuannya menunggangi reputasi orang lain. Itu baru bisa dikatakan sebagai pendaftaran yang beritikad tidak baik.

Nah terhadap hal ini, para pihak menyelesaikannya dengan cara mengikuti Uniform Dispute-Resolution Policy-nya. Intinya, dalam suatu nama domain, nama domain adalah alamat. Buat sebagian rezim dikatakan bisa sebagai sebuah kebendaan. Properties. Buat sebagian rezim seperti saya menganut aliran, enggak, ini trust.

Bisa saja ada hak kebendaan tapi yang lebih utama adalah trust terhadap komunitas untuk mencatatkan suatu nama, mendaftarkan suatu nama yang berfungsi sebagai alamat. Dan ini harus dibedakan antara cybermark dengan trademark. Cybermark cuma alamat address di dalam suatu komunikasi, sementara yang namanya merek dagang adalah segala sesuatu yang punya daya beda dan digunakan untuk kepentingan perdagangan.

Kalau boleh saya ringkaskan sedikit bagaimana kebendaan digital, lingkup benda digital, termasuk segala sesuatu yang dapat dikenakan hak atau menyangkut hak kebendaan orang lain, ada yang sifatnya melekat karena itu melekat kepada orangnya, personal data property. Ada yang kemudian merupakan kreasi intelektual, bisa database, bisa karya musik, bisa lagu, bisa lukisan, segala sesuatu yang merupakan kreasi intelektual secara digital, dan kemudian ada lagi yang terkait dengan kebendaan

digital adalah keberadaan nama domain dimana dia sesungguhnya berfungsi sebagai alamat tetapi kalau keberadaannya adalah merupakan itikad buruk untuk menghalangi orang lain sehingga tidak menggunakan merek sebagai nama domain-nya, atau menghalangi sesuatu yang intuitif untuk alamat, maka itu menjadi suatu pelanggaran. Demikian materi saya untuk penerapan hak kebendaan dalam konteks lingkungan digital. Sekian dari saya, sampai ketemu dalam materi selanjutnya.