

## **SKRIPSI**

# **ASPEK HAK CIPTA PADA PENGGUNAAN TEKNOLOGI PEER TO PEER DALAM PERTUKARAN FILE MP3**



OLEH :

**ZAKARIA ROZI**  
039910532

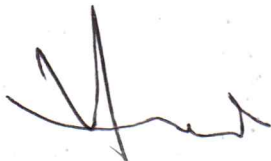
**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA  
2005**

**ASPEK HAK CIPTA PADA PENGGUNAAN TEKNOLOGI  
PEER TO PEER DALAM PERTUKARAN FILE MP3**

**SKRIPSI**

**DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN  
MEMENUHI SYARAT MEMPEROLEH GELAR  
SARJANA HUKUM**

**Dosen Pembimbing,**



**Jani Purnawanty, SH., SS., LLM.**

**Penyusun,**



**Zakaria Rozi**

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS AIRLANGGA  
SURABAYA**

**2005**

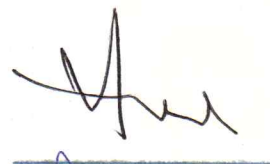
**Skripsi ini telah diuji dan dipertahankan dihadapan Panitia Penguji  
Pada tanggal 17 Februari 2005 dan dinyatakan lulus**

**Panitia Penguji Skripsi :**

**Ketua : Dra. Hj. Soendari Kabat. SH., M.Hum.**



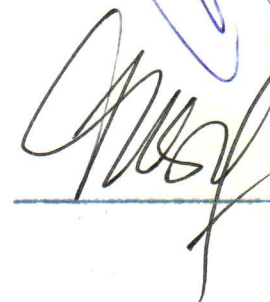
**Anggota : 1. Hj. Jani Purnawanty, SH., SS., LLM.**



**2. Agus Yudha Harnoko, SH.**



**3. Trisardini Prasastinah Usanti, SH.**



## MOTTO

*Mengetahui apa yang kau ketahui, dan mengakui apa  
yang tak kau ketahui, itulah sesungguhnya mengetahui*



## KATA PENGANTAR

**Assalamu'alaikum Warrohmatullohi Wabarakatuh.**

**Alhamdulillahirabbil alamin, teriring do'a dan rasa syukur saya panjatkan kepada Allah Subhanahu wa Ta'ala atas rahmat dan hidayahnya sehingga tugas penulisan hukum ini dapat terselesaikan. Tugas akhir yang biasa disebut skripsi sebagai salah satu prasyarat kelulusan program strata 1 (S-1). Semoga penulisan ini dapat mendatangkan manfaat bagi setiap orang yang membacanya.**

**Skripsi ini berjudul "Aspek Hak Cipta Pada Penggunaan Teknologi Peer To Peer Dalam Pertukaran File MP3".**

**Saya menyadari tanpa bantuan dari orang lain tidak ada yang dapat dikerjakan. Dengan ini saya mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada :**

- 1. Pimpinan Fakultas Hukum Universitas Airlangga serta para Pembantu Dekan.**
- 2. Ibu Dra. Hj. Soendari Kabat SH., M.Hum. selaku Ketua Bagian Hukum Perdata.**
- 3. Ibu Hj. Jani Purnawanty SH., SS., LLM., selaku pembimbing yang telah memberikan bimbingannya dengan sabar, kritis dan baik. Untuk itu dari sanubari yang paling dalam, saya haturkan terima kasih dan semoga mendapat balasan dari Allah SWT.**
- 4. Ibu Dra. Hj. Soendari Kabat, SH., M.Hum., Bapak Agus Yudha Harnoko, SH., Ibu Trisardini Prasastinah Usanti, SH., yang telah berkenan meluangkan waktu untuk menguji serta memberi arahan demi terwujudnya skripsi sebagaimana sekarang ini.**
- 5. Terima kasih kepada kedua orang tua serta saudara-saudaraku yang selalu mendukung dan tidak pernah lelah mengingatkan disaat saya lupa.**
- 6. Terima kasih kepada teman-teman angkatan 1999 Fakultas Hukum Non Reguler UNAIR.**

7. Terima Kasih kepada Tanto “Ndok”, Wisnu “Genthu”, Efke, Dian, Robby, Jojon Pamungkas, kapan ke Dreamland lagi ?
8. Terima kasih kepada Indie, Diaz, Romy dan Ruly, AB, anak-anak komunitas Bu Rock am’
9. Terima kasih kepada Taufik Vicious, Ambon’s Gaston dan Abit, Rio, Bowo, biak-biak Singkawang dan teman-teman lain yang tidak dapat saya sebutkan satu-persatu.
10. Terima kasih kepada Napster, Kazza, Warez, Imesh, Gnutella Clone, Shareaza dan P2P lainnya, MiRC (Efnet, AntiPop, Against The Media, UrbanChaos, PunkRockVid, Media Burial, SickNewVideos,), FlashGet, , BlankTV, Unixpunx, PunkRock.Org., etc, Warnet, Hacker, Cracker, Carder di seluruh dunia serta komputerku.
11. Terima kasih kepada NOFX, Bad Religion, The Vandals, Ramones, Toy Dolls, Pennywise, 1208, The Adict, AFI, Anti Flag, Bloodhound Gang, Chaos UK, Cheap Sex, Clit 45, Circle Jerks, Die Toten Hosen, Devotchkas, Descendents, Dropkick Murphy’s, Green Day, Lars Frederiksen And The Bastards, Me First And The Gimme Gimmes, Millencolin, Misfits, MxPx, No Fun At All, Oxymoron, Rancid, Sex Pistols, Social Distortion, Sublime, The Distillers, The Oppressed, Toxic Narcotic, Rammstein, The Exploited, The Casualties, Total Chaos, UK Subs, Weezer, Yeah Yeah Yeahs....., etc dan seluruh Underground Scene Indonesia.

Saya menyadari bahwa dalam tulisan ini masih terdapat banyak kekurangan, oleh karena itu penulis mengharapkan saran dan kritik yang membangun.

Surabaya, 25 April 2005

Penulis

## DAFTAR ISI

### **BAB I : PENDAHULUAN**

1. Latar Belakang dan Rumusan Masalah.....	1
2. Penjelasan Judul .....	5
3. Alasan Pemilihan Judul .....	7
4. Tujuan Penulisan .....	7
5. Metode Penelitian .....	7
6. Pertanggungjawaban Sistematika .....	8

### **BAB II : TEKNOLOGI PEER TO PEER DALAM AKTIFITAS FILE SHARING SERTA ASPEK-ASPEK HAK CIPTA YANG TERKANDUNG DIDALAMNYA**

1. Teknik Operasional Peer to Peer dan Napster.....	10
2. Aspek Hak Cipta pada Aktifitas File Sharing yang Menggunakan Teknologi Peer to Peer.....	20

### **BAB III : PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS LAGU YANG DIJADIKAN OBJEK FILE SHARING**

1. Putusan Pengadilan Terhadap Kasus Napster.....	38
2. Tinjauan Hukum Kasus Napster menurut UUHC Indonesia .....	44
3. Solusi Hukum dan Teknologi atas Aktifitas File Sharing..	52

**BAB IV : PENUTUP**

1. Simpulan .....	62
2. Saran .....	63

**DAFTAR BACAAN**



## BAB I

### PENDAHULUAN

#### 1. Latar Belakang dan Rumusan Masalah

Kemajuan teknologi mempunyai pengaruh besar dalam kehidupan manusia karena ia memberikan banyak kemudahan bagi manusia untuk melakukan segala hal dalam kehidupannya. Kemajuan teknologi yang berkembang cepat akhir dekade ini adalah kemajuan teknologi bidang komputer. Teknologi komputer berkembang sedemikian pesat khususnya di bidang multimedia dan internet.

Sebelum orang dapat memutar lagu menggunakan komputer, orang biasanya memutar lagu menggunakan piringan hitam, *tape player*, *walkman*, *VCD player* dan sebagainya<sup>1</sup>. Dengan perkembangan teknologi komputer, lagu dapat didengarkan melalui perangkat komputer dengan cara memformat lagu-lagu dalam *file*<sup>2</sup> yang dapat dibaca oleh komputer. Format *file* musik yang umum digunakan banyak orang misalnya berbentuk *file wav*, *ram*, *wma*, *ogg vorbis*, *MP3*

---

<sup>1</sup> Surya Suhatman Syah dan Jalinus Syah, **Kamus Komputer**, Rineka Cipta, Jakarta, April 1995, Hal 55-110. *Gramophone* atau piring hitam merupakan alat untuk memutar lagu dalam bentuk piringan berwarna hitam yang banyak digunakan pada zaman dulu; *tape player* ialah alat untuk memutar lagu dalam bentuk kaset; *walkman* merupakan alat pemutar kaset dalam bentuk yang lebih kecil dari *tape player* sehingga yang mudah dibawa dan dapat digunakan sambil berjalan; *Visual Compact Disc player* adalah alat untuk memutar lagu atau film yang disimpan berbentuk keping *Compact Disc*, dikembangkan oleh Matsushita, Philip, Sony dan JVC dan diperkenalkan sekitar tahun 1993.

<sup>2</sup> *Ibid.*, Hal. 29, *File* terdiri dari sekumpulan record-record yang saling berhubungan, setiap record memiliki nomor yang disesuaikan dengan posisinya dalam *file*.

dan lain sebagainya.<sup>3</sup> Lagu yang berbentuk *file-file* tersebut dapat disimpan dalam media penyimpanan seperti *Hard Disk[HD]* dan *Compact Disc [CD]*.<sup>4</sup>

Format *file MP3* ini lebih dikenal dibandingkan bentuk format yang lainnya karena *file MP3* mempunyai beberapa kelebihan. Keunggulan format *file MP3* antara lain kualitas suara yang dihasilkan setara dengan kualitas suara format CD. Terlebih, ukuran format *file MP3* dapat dikompresi menjadi jauh lebih kecil dari format CD. Sebuah lagu dalam format CD mempunyai ukuran kurang lebih 40 MB, apabila lagu tersebut disimpan dalam format MP3, ukurannya dapat dikecilkan hingga sekitar 4 MB saja.

Kompresi ukuran *file* musik yang sangat signifikan ini menyebabkan MP3 dapat disebarluaskan dengan cepat dan mudah melalui jaringan internet, ini yang menyebabkan format MP3 sangat populer dalam distribusi musik. Ukuran *file* yang relatif kecil sangat berpengaruh dalam pendistribusian di internet, karena semakin kecil ukuran *file* yang didistribusikan (*download, upload*<sup>5</sup>) maka transfer

---

<sup>3</sup> Nuts and Volts, **Computer Encyclopedia**, [www.nutsvolts.com](http://www.nutsvolts.com) dikunjungi pada 24 Maret 2004. WAV merupakan format audio digital asli dalam Windows, contoh *file* digital yang tidak dimampatkan karena langsung diperoleh dari sumber yang bersifat analog. Real Audio Music (RAM) merupakan salah satu format audio dari Real Audio (RealNetworks), Window Media Audio (WMA) adalah *file* audio dari Microsoft's Window Media Player, Ogg Vorbis merupakan *file* audio yang bersifat bebas Paten [GNU Public License], *file* ini dikembangkan oleh Xiph.Org Foundation, MP3 adalah sebuah teknologi kompresi audio yang dikembangkan oleh Institut Fraunhofer.

<sup>4</sup> Peter G.W Keen, **Kamus Istilah Teknologi Informasi bagi Manajer**, (diterjemahkan oleh Rahmaat Herutomo) Andi, Yogyakarta, 2000, Hal 22-34. Hard Disk adalah medium penyimpanan pada komputer yang utama dan mempunyai ukuran yang besar (20GB, 40GB, 80GB dan seterusnya), dibuat dari satu atau lebih aluminium atau piringan gelas atau kaca yang dilapisi dengan suatu bahan feromagnetik. Compact Disk [CD] merupakan salah satu bentuk dari *optical disk* [dalam istilah baku Bahasa Indonesia, disebut dengan Cakram Optik], yang digunakan untuk menyimpan program/*file* yang ditulis dan dibaca dengan cahaya.

<sup>5</sup> **Ibid.**, Hal. 36. *Download* adalah aktifitas mengambil *file* atau data digital dari *server* di internet; *uploading* merupakan aktifitas kebalikan dari *download*.



*file* akan menjadi semakin cepat, sebaliknya dengan ukuran *file* yang besar maka proses transfer akan memakan waktu yang lebih lama.

Banyak cara yang dipakai untuk mendistribusikan *MP3*, mulai dari situs web yang menyediakan *file MP3*, contohnya [www.MP3.com](http://www.MP3.com) sampai dengan aplikasi *file sharing* seperti Napster. Distribusi ini memiliki dua dampak, yaitu dampak baik dan dampak buruk. Dampak baiknya adalah semua orang dapat mendengarkan dan memilih *file* musik berkualitas tinggi dengan mudah dan cepat. Dampak buruknya adalah distribusi seperti ini memungkinkan lagu disebarluaskan secara luas tanpa membayar royalti kepada pemegang Hak Cipta, dengan kata lain pelanggaran Hak Ekonomi pemegang Hak Cipta terjadi dalam skala besar.<sup>6</sup> Tentu saja, fenomena ini menimbulkan reaksi keras dari perusahaan rekaman yang memegang Hak Cipta atas lagu-lagu yang disebarluaskan, sebagaimana terjadi dalam kasus Napster.

Perusahaan Napster Inc. didirikan oleh seorang mahasiswa Northeastern University yang *drop-out*, bernama Shawn Fanning.<sup>7</sup> Pada tahun 1999, Shawn Fanning membuat software *file sharing* yang menggunakan teknologi *Peer to Peer* [selanjutnya disebut *P2P*<sup>8</sup>] bernama Napster dengan tujuan utama untuk mempertukarkan *file* musik *MP3* antara satu komputer dengan komputer lain. Software yang dikembangkan Shawn Fanning ini cepat populer dan menarik

---

<sup>6</sup> Affan Basalamah, **Teknologi Multimedia MP3**, Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Jakarta, 2001, Hal. 2.

<sup>7</sup> "Napster, Gudangnya MP3" *Neotek*, Vol. 1 No.1, Angkasa, Bandung, 2000, Hal 54.

<sup>8</sup> Robert M. Thomas, **Pengantar Local Area Network**, Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Jakarta, 1998, Hal. 35. Teknologi *P2P* adalah suatu bentuk jaringan dimana setiap komputer memiliki potensi sama untuk mengakses dan memproses data, setiap komputer bertindak sebagai server sekaligus sebagai *client*.

minat pengguna Internet di seluruh dunia untuk mengetahui dan menggunakan kecanggihannya. Dalam waktu beberapa bulan setelah Napster diluncurkan, pengguna Napster telah mencapai lebih dari 20 juta orang.<sup>9</sup>

Mendapatkan lagu dalam format *MP3* dengan menggunakan *file sharing* di internet merupakan suatu pelanggaran Hak Cipta atas karya orang lain. Perbuatan ini dapat menimbulkan kerugian komersial dari pihak yang dirugikan. Untuk mendapatkan *file MP3* di internet dilakukan dengan banyak cara, antara lain dengan *download* langsung dari situs yang menyediakan *MP3*, menggunakan software *file sharing*, menggunakan fasilitas *MIRC*<sup>10</sup>, *download* antar *FTP*<sup>11</sup>, atau mendapatkannya langsung melalui *e-mail* pada pihak yang memiliki. Merebaknya jumlah dan jenis software atau program *file sharing* dipengaruhi oleh adanya kasus Napster. Pada saat Napster mengalami proses hukum, pelayanan dan penggunaan Napster terhenti, sementara para penikmat *file MP3* yang jumlahnya sangat banyak masih ingin terus mendapatkan *file MP3* sehingga mereka mencari cara-cara lain untuk menggantikan fungsi dan pelayanan yang biasanya disediakan Napster. Dengan keadaan ini maka semakin banyak bermunculan software *file sharing*, seperti misalnya *Kazaa*, *Morpheus*, *Imesh*, *WinMx*, *Gnutella* dan lain sebagainya.

---

<sup>9</sup> Romi Satria Wahono, **Software P2P Riwayatmu Dulu dan Nasibmu Kini**, [www.beritaiptek.com](http://www.beritaiptek.com), dikunjungi pada Jum'at, 25 Maret 2004.

<sup>10</sup> *Microsoft Internet Relay Chat* adalah fasilitas chatting yang disediakan oleh Microsoft.

<sup>11</sup> *File Transfer Protocol* adalah aktifitas pertukaran *file* melalui protocol atau langsung antar server.

Dalam kasus Napster, teknologi yang digunakan adalah *P2P*. Dengan teknologi ini pihak perusahaan Napster hanya sebagai pihak yang menyediakan dan membuat sebuah *software* untuk melakukan *file sharing*, Napster tidak menyimpan *file-file* lagu yang dipertukarkan dan tidak pula melakukan pertukaran. Napster semata menjadi wahana dan fasilitator bagi aktifitas *file-sharing* [garis bawah dari saya]. Dengan menggunakan *software* Napster, orang yang sudah terdaftar sebagai pengguna Napster dapat saling mencari dan mengambil *file MP3* artis favoritnya secara langsung dari komputer pengguna lainnya.

Berdasarkan latar belakang masalah, saya merumuskan pokok permasalahan sebagai berikut:

1. Penggunaan teknologi *P2P* dalam kegiatan pertukaran *file-file MP3* serta aspek-aspek Hak Cipta yang terkandung didalamnya;
2. Perlindungan hukum kepada Pemegang Hak Cipta atas lagu yang dijadikan obyek *file sharing*.

## **2. Penjelasan Judul**

Judul skripsi ini adalah “Aspek Hak Cipta pada Penggunaan Teknologi *P2P* dalam Pertukaran File *MP3*.” Agar dapat dipahami maksudnya dengan benar maka dijelaskan beberapa pengertian (definisi) istilah-istilah tersebut dengan membagi unsur-unsurnya sebagai berikut :

1. Hak Cipta adalah Hak Eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin



untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.<sup>12</sup>

2. Teknologi *P2P* adalah suatu bentuk jaringan dimana setiap komputer memiliki potensi sama untuk mengakses dan memproses data, setiap komputer bertindak sebagai *server* sekaligus sebagai *client*.<sup>13</sup>
3. Pertukaran *file* menurut Pasal 1 angka 5 UUHC dapat diartikan sebagai salah satu bentuk dari pengedaran atau penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan media internet
4. *MP3* adalah singkatan dari *MPEG Layer III* atau *Motion Picture Experts Group, Audio Layer III*.<sup>14</sup> *MP3* adalah standar kompresi audio digital yang dikembangkan oleh Fraunhofer dan Thompson Multimedia sejak tahun 1987.<sup>15</sup> Dengan *MP3*, musik yang dikodekan menjadi digital dapat diperkecil ukurannya menjadi sepuluh kali atau lebih dengan hanya sedikit mengurangi kualitas suara yang ada

---

<sup>12</sup> Pasal 1 angka 1 UU No. 19 Th. 2002 tentang Hak Cipta sebagaimana diumumkan pada LNRI Th. 2002 No. 85 dan TLN No. 4220 (selanjutnya disebut UUHC). UUHC merupakan UU baru yang menggantikan UU No. 6 Th. 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan UU No. 7 Th. 1987 dan terakhir diubah dengan UU No. 12 Th. 1997.

<sup>13</sup> Robert M. Thomas, *Loc.Cit.*, *Client* berfungsi sebagai komputer user/pengguna (stasiun) yang akan mengakses data/informasi dari atau ke *server*. *Server* berfungsi sebagai pusat dari jaringan yang bertugas mengawasi jaringan.

<sup>14</sup> Affan Basalamah, *Op. Cit.*, Hal. 1.

<sup>15</sup> Institut Integrierte Schaltungen, Fraunhofer, *History*, [www.iis.fraunhofer.de](http://www.iis.fraunhofer.de), dikunjungi pada 31 Maret 2004.

### **3. Alasan Pemilihan Judul**

Aktifitas pertukaran *file MP3* di internet dengan menggunakan aplikasi *file sharing* sangat banyak terjadi. Aktifitas demikian dapat dilakukan karena kebanyakan aplikasi *file sharing* menggunakan teknologi *P2P*. Mengingat menurut regim Hak Kekayaan Intelektual [HKI] perbuatan mempertukarkan hasil karya orang lain tanpa seizin dari pihak yang berhak adalah perbuatan melanggar Hak Cipta, maka saya tertarik untuk membahas teknologi *P2P* dalam kaitannya dengan aspek hukum khususnya bidang HKI.

### **4. Tujuan Penulisan**

Penulisan skripsi ini bertujuan untuk memenuhi persyaratan memperoleh gelar kesarjanaan di Fakultas Hukum Universitas Airlangga Surabaya. Skripsi ini diharapkan memperluas wawasan mengenai perkembangan internet, khususnya yang berkaitan dengan Hak Cipta. Pula, penulisan ini diharapkan dapat memberikan informasi mengenai *file sharing MP3* di internet, perkembangan teknologi yang digunakan, serta perlindungan Hak Cipta kepada pemegang Hak Cipta yang lagu-lagunya dijadikan obyek *file sharing*.

### **5. Metodologi**

Pendekatan masalah yang digunakan dalam skripsi ini adalah pendekatan normatif dan *comparative case*, yaitu membahas permasalahan dari aspek hukum yang bertitik tolak pada esensi substansi dan sistematika perundang-undangan yang ada, khususnya UUHC berkaitan dengan kasus Napster yang dituntut oleh

Asosiasi Industri Rekaman Amerika dan membandingkan putusan Hakim Amerika Serikat atas kasus Napster dengan UUHC.

Bahan Hukum yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer berupa perundang-undangan di bidang Hak Cipta. Sedangkan bahan hukum sekunder adalah berbagai macam literatur baik yang tersedia pada media cetak maupun media elektronik yang berkaitan dengan Hak Cipta dan permasalahan yang dibahas. Seluruh bahan hukum diinventarisasi dan diklasifikasikan berdasarkan pokok bahasan yang selanjutnya akan dianalisa secara normatif kualitatif.

## **6. Pertanggungjawaban Sistematika**

Sistematika penulisan skripsi ini disusun dalam Bab I sampai dengan Bab IV dimana bab yang satu dengan bab yang lain saling terkait. Bab I merupakan pengantar yang sifatnya umum dan menjelaskan garis besar latar belakang permasalahan ditulis dalam skripsi ini. Latar belakang permasalahan secara umum dalam skripsi ini adalah mengenai *file sharing* di internet atau berbagi *file* lagu yang menggunakan sarana internet. Kemudian, dipaparkan juga maksud dan tujuan, pembatasan masalah dan sistematika penulisan.

Bab II skripsi ini akan membahas mengenai aplikasi *file sharing* serta teknologi yang digunakan untuk berbagi *file* lagu menggunakan internet dan aspek Hak Cipta pada aktifitas *file sharing* yang menggunakan teknologi P2P. Sedangkan dalam Bab III dibahas perlindungan Hak Cipta atas lagu yang dijadikan obyek *file sharing* dan putusan Pengadilan Amerika Serikat terhadap



kasus Napster, tinjauan hukum kasus Napster menurut hukum Hak Cipta Indonesia, dan solusi hukum dan teknologi atas aktifitas *file sharing* Sedangkan Bab IV berisi penutup dan kesimpulan yang dilengkapi dengan saran.

## BAB II

### TEKNOLOGI PEER TO PEER DALAM AKTIFITAS FILE SHARING SERTA ASPEK-ASPEK HAK CIPTA YANG TERKANDUNG DIDALAMNYA

#### 1. Teknik Operasional Peer to Peer dan Napster

*P2P* sebenarnya bukanlah teknologi baru, ia sudah dikembangkan sejak 20 tahunan yang lalu, hampir bersamaan dengan munculnya internet. Sejarah internet dimulai di Negara Amerika Serikat pada akhir tahun 1960. Pada awalnya *ARPANET*<sup>16</sup> digunakan untuk tujuan bersama-sama membagi sumber daya komputer yang ada diantara beberapa universitas di Amerika Serikat (University of California Los Angeles, North Carolina Stream Restoration Institute, University of California, Santa Barbara, dan University Of Utah) yang pada mulanya sudah mempunyai jaringan komputer sendiri-sendiri yang bersifat independen<sup>17</sup>. *ARPANET* dikembangkan dengan tujuan menghubungkan jaringan-jaringan tersebut secara bersama-sama menggunakan suatu arsitektur dimana semua jaringan berstatus sama, tidak ada hubungan *master/slave*<sup>18</sup> atau *client/server*<sup>19</sup>. Arsitektur inilah yang sekarang disebut sebagai *P2P*<sup>20</sup>.

---

<sup>16</sup> Andino Masaleno. **Kamus Istilah Komputer dan Informatika**. [www.ilmukomputer.com](http://www.ilmukomputer.com), dikunjungi pada 23 April 2004, Jaringan komputer yang dikembangkan dengan bantuan *Advanced Research Project Agency*, merupakan cikal bakal internet.

<sup>17</sup> Andy Oram, **Peer-To-Peer: Harnessing the Power of Disruptive Technologies**, O'Reilly & Associates, Sebastopol, California, USA, Ed. I, 2001, Hal.2.

<sup>18</sup> SearchNetworking.com, **Computer Encyclopedia**, [www.TechTarget.com](http://www.TechTarget.com), dikunjungi pada 30 April 2004 Dalam jaringan komputer *master/slave* adalah suatu model komunikasi *protocol* dimana satu alat/komputer (disebut *master*) mengawasi satu atau lebih alat/komputer yang lain (disebut *slave*).

Dalam perkembangannya terdapat dua buah teknologi jaringan komputer yang mengandung komponen penting dalam berkembangnya *P2P*, yaitu *Usenet* dan *DNS*. *Usenet* yang dikembangkan pada tahun 1979 merupakan layanan jaringan untuk mengirim, menerima dan membaca berita atau surat elektronik. *Usenet* merupakan salah satu unsur penting dalam perkembangan internet, dan biasa disebut sebagai “*the grandfather of today’s P2P application*”<sup>21</sup>. Sedangkan *DNS (the Domain Name System)* yang dikembangkan pada tahun 1983 merupakan sistem pemberian alamat yang digunakan dalam lingkungan internet. *DNS* memberi nama pada alamat *Internet Protocol* yang terdiri dari dua bagian, yaitu identitas organisasi (nama organisasi) dan jenis organisasi (.com, .edu, .net, dan sebagainya)<sup>22</sup>. *DNS* merupakan suatu contoh sistem yang mencampur jaringan *P2P* dengan suatu model kepemilikan informasi secara hirarkis<sup>23</sup>. *DNS* dibentuk sebagai solusi dari permasalahan pertukaran *file* dan pemberian alamat internet.

Generasi berikut dari pemakai teknologi *P2P* antara lain adalah *Gnutella* dan *Napster*, setelahnya banyak aplikasi *file sharing* yang menggunakan teknologi *P2P* contohnya *Kazaa*, *Imesh*, *WinMx*. Pada awalnya *P2P* digunakan dengan tujuan salah satunya untuk mengembangkan internet, sedangkan *P2P* yang digunakan dalam aplikasi *file sharing* saat ini mempunyai karakteristik, fungsi dan tujuan yang berbeda dari *P2P* yang digunakan sebelumnya. *P2P* yang

---

<sup>19</sup> Robert M. Thomas, *Loc.Cit.*

<sup>20</sup> Andy Oram, *Loc.Cit.*

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

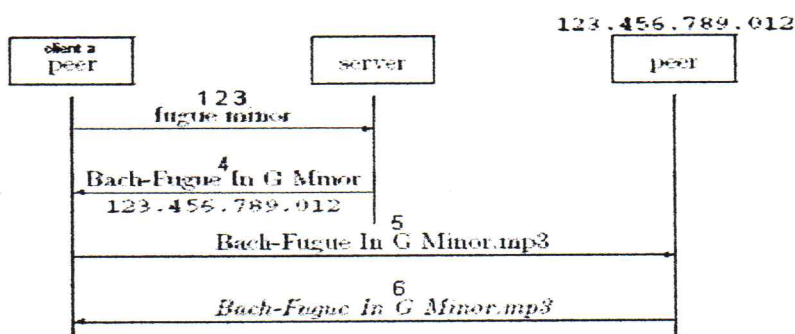
<sup>22</sup> Paul Albitz and Cricket Liu, *DNS and Bind*, O’Reilly And Associates, Sebastopol, California, USA, Ed. IV, 2001, Hal. 34.

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

digunakan dalam aplikasi *file sharing* berubah menjadi sarana untuk saling berbagi *file* secara bebas dan gratis. Hal ini yang kemudian menimbulkan masalah hukum khususnya Hak Cipta.

Napster dan aplikasi *file sharing* lainnya seperti *Kazaa*, *Imesh*, *Wirmx*, memberikan fasilitas untuk menerima (*download*) dan memberi (*upload*) berbagai *file* secara bebas dan gratis serta menawarkan gratis produk yang bukan miliknya. Napster dijalankan dengan konsep *server*, dimana *server* ini diperlukan Napster untuk merekam arus akses yang masuk. Dalam aplikasi *file sharing* yang menggunakan *P2P* ada beberapa jenis arsitektur jaringan yang digunakan yaitu “*Centralized P2P*,” “*Decentralized P2P*,” dan “*Controlled Decentralized P2P*”<sup>24</sup>.

Napster menggunakan *Centralized P2P* dalam menjalankan layanannya.<sup>25</sup>



Penjelasan dari skema *Centralized P2P* yang digunakan Napster yaitu

<sup>24</sup> Peer-to-Peer File Sharing the Impact of File Sharing on Service Provider Networks-An Industry White Paper, Sandvine Incorporated, Ontario Canada, 2002, Hal. 5.

<sup>25</sup> Marcus Bergner, Improving Performance of Modern P2P Service, UMEA University, Stockholm Swedia, Juni 2003, Hal. 8.



1. *client* A (pengguna Napster) mencoba untuk menghubungkan diri (*connect*) pada *Napster Directory Server*
2. *server* Napster menerima;
3. *client* A mengirimkan permintaan musik yang diinginkan ke *server* Napster, dengan menjelaskan nama lagu, artis, judul album;
4. *server* Napster memproses permintaan tersebut dan mengirimkan kembali informasi ke *client* A tentang komputer/*client* lain yang juga terhubung ke dalam *server* Napster yang mempunyai musik yang diinginkan oleh *client* A, *client* A memutuskan hubungan dengan *server* Napster;
5. kemudian *client* A menghubungkan diri ke satu *client* yang lain atau lebih yang memiliki *file* musik yang diinginkan serta meminta *file* musik tersebut,
6. *client* lain yang menerima hubungan dan menyetujui untuk mengirimkan *file* musik ke *client* A, ketika *file* musik sudah selesai diterima (*download*) maka hubungan antar *client* putus.

Secara sederhana Napster dirumuskan sebagai program aplikasi pencarian berbagai macam *file* khususnya yang paling banyak dicari adalah *file* musik (MP3<sup>26</sup>). Napster menghubungkan secara langsung komunitas pencinta musik. Dengan aplikasi Napster, siapa saja dan di mana saja selama dia memiliki akses

---

<sup>26</sup> Institut Integrierte Schaltungen, Fraunhofer, Loc.Cit.

ke jaringan Internet dan memiliki Napster bisa mencari musik kegemarannya berdasarkan penyanyinya atau berdasarkan judul lagunya.

Selain itu, aplikasi Napster juga menyediakan dukungan program yang memungkinkan untuk melanjutkan proses *download*, seandainya terjadi interupsi atau pemutusan hubungan ketika sedang *download* sebuah lagu<sup>27</sup>. Prinsip yang paling menarik dari seluruh sistem aplikasi Napster ini adalah *file-file MP3* ini tidak berlokasi di *server* milik Napster, tetapi berlokasi dikomputer masing-masing pengguna Napster. Dalam sistem yang digunakan Napster bagian yang terpenting adalah *directory server*, karena di dalamnya mengandung suatu *basis data (database)* yang sangat besar yang berisikan informasi ketersediaan *file-file*.<sup>28</sup>

Pada saat *client* mengakses dan menjalankan aplikasi Napster, sebenarnya pengguna komputer ini sedang berbagi "pustaka musik"nya dengan orang lain. Mengingat terdapat ribuan *client* yang mengakses Napster secara bersamaan, maka salah satu direktori dalam komputer yang berisi "pustaka musik" ini bisa diakses oleh siapa saja di jaringan Internet. Mengingat aplikasi Napster merupakan alasan berbagi (*sharing*) sebuah direktori dalam *HD* komputer, maka tidak semua lagu favorit seseorang bisa segera tersedia, tergantung apakah orang yang memiliki dan yang diinginkan sedang *online* (terhubung dengan internet) atau *off-line* (tidak terhubung dengan internet). Hal ini dimungkinkan karena pada saat memilih sebuah *file MP3* untuk *download*, aplikasi Napster akan mencocokkan alamat *IP (Internet Protocol)*, semacam alamat di komputer yang

---

<sup>27</sup> Affan Basalamah, *Op.Cit.*, Hal. 33.

<sup>28</sup> *Ibid.*, Hal. 30.



dikenal untuk mengidentifikasi penggunaanya) dari komputer yang akan mengambil dan diambil file *MP3*-nya<sup>29</sup>.

Aplikasi Napster juga menyediakan sebuah *audio player* yang terintegrasi, sehingga pengguna bisa langsung mendengarkan lagu yang sudah di *download*. Selain itu, aplikasi Napster juga mempunyai fasilitas lain untuk perbincangan (*chat*) yang digunakan oleh sesama pengguna Napster serta menyediakan modul ruang-ruang perbincangan yang berkaitan dengan musik. Aplikasi Napster sebenarnya merupakan upaya penyederhanaan dan digitalisasi pinjam-meminjam koleksi musik dalam format *file MP3*. Seperti layaknya apabila seseorang ingin meminjam koleksi *CD* lagu dari temannya.

Apabila sistem pada Napster menggunakan *Centralized P2P*, maka Gnutella menggunakan *Decentralized P2P*<sup>30</sup>. Pada sistem *Decentralized P2P* setiap komputer menjadi *server* maupun *client* sekaligus yang diistilahkan sebagai *servent*. Gambar berikut akan menjelaskan ketika *servent* akan meletakkan sebuah *file* atau mengambilnya. Pada gambar dicontohkan tiga buah *servent* menjawab sebuah permintaan *file* musik dari sebuah *servent* yang tergabung dalam jaringan Gnutella dan *servent-servent* memberitahukan kepada *servent* yang mengirimkan permintaan bahwa ia dapat menghubungi salah satu *servent* atau semuanya jika mereka mendukung untuk pengambilan *file* secara

---

<sup>29</sup> Romi Satria Wahono, *Loc.Cit.*

<sup>30</sup> Marcus Bergner, *Op.Cit.*, Hal. 34.



tertentu maka permintaan akan berhenti disebarkan dalam jaringan Gnutella, tergantung waktu yang telah ditentukan,

3. jika satu atau beberapa *servent* mengirim respon maka *file* dapat diambil dengan menggunakan perintah *http get, servent (x, y, z)* yang memiliki/menyimpan *file* menerima koneksi dan merespon permintaan *file*.

Apabila seseorang menjalankan aplikasi Gnutella dan terhubung ke komputer-komputer lain yang juga menjalankan aplikasi yang sama, maka orang tersebut terhubung ke *Gnutella Network (GnutellaNet)* yang merupakan kumpulan komputer-komputer yang menjalankan aplikasi Gnutella dan terhubung ke internet, dimana komputer adalah *server* maupun *client* terhadap komputer lainnya<sup>32</sup>.

Pada dasarnya aplikasi Gnutella adalah gabungan *search engine* (mesin pencari) kecil dan sistem *file sharing*<sup>33</sup>. Sewaktu seorang pengguna melakukan pencarian pada *GnutellaNet*, pencarian itu akan ditransmisikan ke setiap orang yang terdapat dalam jangkauan pengguna pada *GnutellaNet*. Komputer-komputer yang berada dalam jangkauan itu adalah komputer yang ada pada *GnutellaNet*. Jaringan Gnutella secara otomatis menyusun dirinya ke dalam segmen-segmen yang terdiri dari 10.000 komputer, ke-10.000 komputer itulah yang ada dalam jangkauan pengguna. Setiap 10.000 komputer itulah kelipatan pada *GnutellaNet* dan segmen-segmen ini bergabung dan lepas satu sama lain dari

---

<sup>32</sup> Mihajlo A. Jovanovic, **Modeling Large-scale Peer-to-Peer Networks and a Case Study of Gnutella**, Department of Mathematics and Computer Science, Otterbein College, Westerville, Ohio, 1997, Hal. 34.

<sup>33</sup> **Ibid**, Hal 20.



waktu ke waktu. Setiap komputer yang menjalankan program aplikasi Gnutella dan terhubung ke komputer lain yang juga menjalankan Gnutella menjadikan jutaan komputer terhubung dalam jaringan *P2P* yang luar biasa besar namun juga tetap berjalan dengan kecepatan tinggi karena adanya kelipatan setiap 10.000 komputer dalam satu segmen<sup>34</sup>.

Aktifitas yang dapat dilakukan oleh anggota pengguna *GnutellaNet* adalah *file sharing*/mempertukarkan *file*, menerima dan memberi. Segala sesuatu yang ada pada *HD* pengguna tentunya adalah sesuatu yang berharga dan sesuatu yang berharga itulah yang disediakan setiap pengguna untuk dimanfaatkan oleh pengguna lain dalam komunitas pengguna *Gnutella-Net*. Seorang pengguna dapat menyediakan satu *file*, satu *folder*, atau bahkan keseluruhan *HD* pada yang membutuhkan.

Pengguna dapat memperoleh apa yang diperlukan dari salah satu komputer orang lain entah di mana. Apabila pengguna memerlukan suatu *file* (*file MP3*, *video clip*, aplikasi, teks, atau lainnya) ia dapat melakukan pencarian (*search*) ke *GnutellaNet*, permintaan pengguna ini akan ditransmisikan ke komputer lain yang terhubung ke komputer pengguna, dan darinya ke komputer lain, demikian seterusnya. Pencarian ini akan disebarluaskan ke semua komputer yang terhubung dalam *GnutellaNet* sehingga praktis tidak diketahui siapa yang pada awalnya melakukan pencarian. Inilah konsep *Decentralized P2P* pada *Gnutella*<sup>35</sup>.

---

<sup>34</sup> *Ibid.*, Hal 42.

<sup>35</sup> Sandvine Incorporated, *Op.Cit.*, Hal. 10.

Apa yang dilakukan oleh sistem Napster dengan *Centralized P2P* dan *Decentralized P2P* oleh Gnutella dapat dikatakan sebagai dua generasi awal dari perkembangan teknologi *P2P* yang digunakan oleh aplikasi *file sharing*. Generasi ketiga dari teknologi *P2P* yang sedang berkembang saat ini adalah *Controlled Decentralized P2P* seperti yang digunakan oleh *FastTrack*, *Kazaa*, *MLDonkey*, *BitTorrent* dan lain sebagainya<sup>36</sup>.

*Controlled Decentralized P2P* menerapkan arsitektur pencangkokan dari sebuah *server* sentral dan secara penuh mendesentralisasikan kerangka suatu jaringan *P2P* yang besar<sup>37</sup>. Dengan model pencangkokan ini nodes<sup>38</sup> tertentu didalam suatu jaringan dipilih sebagai *super-nodes* atau *ultrapeers*, dan bertindak sebagai pihak yang mengontrol *nodes* lainnya. Dalam *Controlled Decentralized P2P*, masing-masing *nodes* memberikan informasi tentang *file-file* yang dapat dipertukarkan kepada *super-nodes* (*node Y*), permintaan pencarian *file* akan diarahkan kepada *nodes Y* yang sesuai, kemudian permintaan *file* tersebut akan diteruskan ke *super-nodes* lainnya<sup>39</sup>. Apabila sudah ditemukan *file* yang cocok, *nodes* yang meminta *file* atau *nodes X* akan dihubungkan secara langsung dengan *node* yang memiliki *file* (*node Z*) dan *file* dapat diambil oleh *node X*<sup>40</sup>.

---

<sup>36</sup> *Ibid.*, Hal. 20.

<sup>37</sup> *Ibid.*

<sup>38</sup> SearchNetworking.com, *Op.Cit.* *Node* merupakan sebuah alat (komputer) yang mampu untuk memulai suatu komunikasi serta menerima dari/ditempat lain atau berfungsi sebagai kedua-duanya.

<sup>39</sup> Sandvine Incorporated, *Loc.Cit.*

<sup>40</sup> *Ibid.*

## **2. Aspek Hak Cipta pada Aktifitas File Sharing yang Menggunakan Teknologi P2P**

Dalam aktifitas *file sharing* yang dipertukarkan adalah berbagai macam karya yang dikreasikan, disimpan, disampaikan atau direproduksi secara digital, misalnya musik, film, gambar, animasi, games, dan data/dokumen<sup>41</sup>. *File-file* tersebut dipertukarkan secara bebas dan gratis. *File* yang paling banyak dipertukarkan adalah jenis *file* musik dibandingkan dengan jenis *file* lainnya.

Musik merupakan salah satu jenis karya cipta yang dilindungi oleh Hak Cipta hal ini diatur baik secara internasional maupun nasional. Konvensi Bern yang diadakan tahun 1886 dan diselenggarakan oleh Organisasi Kekayaan Intelektual Dunia (WIPO) mengatur mengenai perlindungan ciptaan-ciptaan para pencipta dari negara-negara anggota termasuk diantaranya:<sup>42</sup>

1. Karya tertulis seperti Buku dan Laporan;
2. Musik;
3. Karya-karya drama seperti Sandiwara dan Koreografi;
4. Karya-karya seni seperti Lukisan, Gambar dan Foto;
5. Karya-karya arsitektur, dan
6. Karya sinematografi seperti Film dan Video.

Musik juga termasuk salah satu ciptaan yang dilindungi regim Hak Cipta dalam perjanjian internasional tentang aspek-aspek yang dikaitkan dengan perdagangan kekayaan intelektual (TRIPs).

Dalam regim Hak Cipta Amerika Serikat musik mendapatkan perlindungan hukum. Jenis ciptaan yang dilindungi di negara Amerika Serikat

---

<sup>41</sup> Insan Budi Maulana, **108 Tanya-Jawab Paten, Merek, dan Hak Cipta**, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1996, Hal. 146.

<sup>42</sup> Tim Lindsey et. al., **Hak Kekayaan Intelektual, Suatu Pengantar**, Alumni, Bandung, 2003, Hal. 99.



diatur dalam Sections 102 Copyright Law of the United States of America and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code June 2003, yaitu:

1. Karya sastra;
2. Karya musik termasuk lirik/teks musik;
3. Karya drama, termasuk musik yang mengiringi;
4. Pantomim dan karya koreografi
5. Foto, Gambar, dan karya pahat;
6. Gambar bergerak dan karya audiovisual;
7. Rekaman suara; and
8. Karya arsitektur.

Indonesia juga mengatur mengenai perlindungan atas musik dalam Pasal 12 ayat 1 huruf d UUHC, dalam Pasal 12 ini jenis-jenis ciptaan yang dilindungi adalah :

- a. Buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- b. Ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
- g. Arsitektur;
- h. Peta;
- i. Seni batik;
- j. Fotografi;
- k. Sinematografi;
- l. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Lagu atau musik yang diciptakan oleh pencipta lagu pada umumnya difikisasi dalam bentuk piringan hitam, kaset, keping CD atau media penyimpanan lainnya. Dengan berkembangnya teknologi, musik tidak hanya disimpan dalam bentuk *analog* saja, penyimpanannya mulai berkembang menjadi format *digital*. Contoh penyimpanan musik secara digital adalah penyimpanan dalam bentuk format *file* komputer.

Karya cipta yang menyangkut komputer dalam kaitan hasilnya, dapat dikelompokkan sebagai berikut <sup>43</sup>:

1. Karya cipta yang dibuat dengan menggunakan komputer,  
Contoh dari karya cipta yang termasuk kategori ini adalah dokumen yang dibuat dengan word processing, musik yang ditulis dengan memakai suatu program yang dirancang untuk membantu komposisi musik dan laporan keuangan yang dibuat dengan program spreadsheet. Dalam kategori ini orang yang mengoperasikan program komputer bertujuan untuk mencapai hasil yang ingin diperolehnya. Komputer digunakan hanyalah semata mata sebagai alat yang memungkinkan orang menggunakan daya kreatifitas dan imajinasi seluas-luasnya dan efisien.
2. Karya cipta yang dibuat melalui komputer  
Karya-karya ini, yang mungkin berupa karya tulisan, drama, atau artistik merupakan karya dimana tidak ada pengarang manusianya, hal ini berarti tingkat campur tangan langsung dalam pembuatan karya cipta tersebut adalah sedikit sekali. Contohnya ramalan cuaca yang dihasilkan secara otomatis oleh komputer yang behubungan dengan satelit-satelit, suatu program yang dimaksudkan untuk membuat tiruan lingkungan tertentu, seperti iklim, sistem moneter, skenario perang, dan sebagainya.
3. Karya cipta antara (*intermediate works*).  
Karya cipta karya cipta ini terletak diantara bidang karya cipta yang dihasilkan komputer dan karya cipta yang dibuat dengan menggunakan komputer yang terprogram sebagai suatu sarana. Karya cipta dilahirkan sebagian oleh manusia dan sebagian oleh komputer.

Untuk itu lagu yang disimpan secara digital dapat dikategorikan sebagai karya cipta yang dibuat dengan menggunakan komputer mengingat peranan pencipta lagu sangat besar.

Regim Hak Cipta Indonesia tidak menyebutkan secara jelas mengenai musik digital, atau musik yang dalam bentuk format *file* komputer seperti *MP3*, beserta hal-hal yang terkait dalam musik digital seperti pendistribusian,

---

<sup>43</sup> David I. Bainbridge, **Komputer dan Hukum**, diterjemahkan oleh Prasadi T. Susmaatmadja, Sinar Grafika, Jakarta, 1993, Hal. 40.



penyalinan dan sebagainya. Meskipun demikian bukan berarti musik yang berbentuk digital/format *file* komputer tidak mendapat perlindungan hukum mengingat format *file* komputer hanyalah salah satu media penyimpanan atau bentuk media ekspresi dan fiksasi dari musik. Dalam Pasal 12 (1) (d) UUHC Indonesia dijelaskan bahwa lagu atau musik diartikan sebagai karya yang bersifat utuh, sekalipun terdiri atas unsur lagu atau melodi, syair atau lirik, dan aransemennya termasuk notasi. Disebut utuh mengingat lagu atau musik merupakan satu kesatuan karya cipta dan diwujudkan dalam bentuk *analog* maupun *digital*.

Hukum Hak Cipta di Amerika Serikat mengatur secara lebih detail mengenai musik digital, sebagaimana dituangkan dalam *The Digital Millennium Copyright Act (DMCA)* yang disahkan oleh Presiden Clinton pada 28 October 1998, *Audio Home Recording Act of 1992*, *Copyright Law of the United States of America and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code*, *The Audio Home Recording Act of 1992 (AHRA)*, *The Digital Performance Right in Sound Recordings Act of 1995 (DPRA)* dan *No Electronic Theft Law (NET Act)*.

Musik digital atau *Audio Digital* dijelaskan dalam Bab 10 *Copyright Law of the United States of America and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code*. Dalam Bab 10 tersebut dijelaskan mengenai pengertian audio digital, pengaturan penyalinan, pembayaran royalti, larangan tindakan pelanggaran, dan penyelesaian kasus secara arbitrase.

Secara umum *The Audio Home Recording Act of 1992 (AHRA)*, memberikan perlindungan hukum untuk perangkat keras yang dirancang atau



dipasarkan dengan tujuan utama sebagai alat yang membuat rekaman musik digital. Contoh perangkat keras yang termasuk dalam ruang lingkup AHRA adalah pemutar kaset, pemutar minidisc dan pemutar DAT (VCD)<sup>44</sup>. AHRA juga berlaku untuk semua teknologi rekaman *audio digital*. Agar suatu ciptaan mendapatkan perlindungan maka harus memenuhi *standard of copyright ability*<sup>45</sup>, yaitu :

### 1. Fixation

A Work is fixed in a tangible medium of expression when its embodiment in a copy or phonorecord by or under the authority of author, is sufficiently permanent or stable to permit to be perceived, reproduced otherwise communicated for a period of more than transitory duration. A work consisting of sound imager of both, that are being transmitted is fixed for purpose of this title is a fixation of work is being made simultaneously with its transmission.

### 2. Originality

The work original ... or the test of originality is not that the work be novel or unique. Even a work based an upon something a ready in a public domain may be original.

### 3. Creativity

Creativity as a standard of copyright ability is to a great degree simply a measure of originality. Although a work that merely copies exactly a prior work may be held not to be original. If the copy entails the independent creative judgement of the author in its production, that creativity will render the work original.

Perlindungan Hak Cipta tidak diberikan kepada ide atau gagasan karena karya cipta harus memiliki bentuk yang khas, bersifat pribadi dan menunjukkan keaslian

<sup>44</sup> Surya Suhatman Syah dan Jalinus Syah, *Loc.Cit.*, DAT adalah salah satu *file* ekstension yang umum digunakan oleh VCD.

<sup>45</sup> Earl W. Kintner and Jack Lahr, *An Intellectual Property Law Primer*, Clark Boradman, New York, 1983, Hal. 346-349 sebagaimana dikutip dari Rahmi Jened, *Perlindungan Hak Cipta Pasca Persetujuan TRIPs*, Yuridika, Surabaya, 2001, Hal. 27.

sebagai ciptaan yang lahir berdasarkan kemampuan, kreativitas, atau keahlian sehingga ciptaan itu dapat dilihat, dibaca, atau didengar.<sup>46</sup>

Suatu ciptaan harus memenuhi *fixation* yaitu tertuang pada suatu media ekspresi tertentu. Bentuk material sebagai media ekspresi tidak harus diartikan sebagai suatu materi penyimpanan tertentu, tetapi juga termasuk semua bentuk penyimpanan yang secara normal bukan suatu yang dapat dilihat, seperti bentuk penyimpanan elektronik dan magnetik yang mampu membuat reproduksi atas karya-karya tersebut<sup>47</sup>. Musik digital memenuhi persyaratan *fixation* karena tersimpan dalam memori komputer sebagai penyimpanan elektronik dan magnetic merupakan media ekspresi musik digital tersebut. Unsur *originality* yang bukan berarti harus baru tetapi menunjukkan bahwa penciptanya yang memberikan eksistensi pada sesuatu berdasarkan kreativitasnya, keaslian dalam hal ini bukan keaslian ide atau fikiran, tetapi keaslian dalam menuangkan ide tersebut dalam media ekspresi tertentu.<sup>48</sup> Walaupun musik digital bukan merupakan bentuk asli dari ciptaan penciptanya karena hasil perubahan dari bentuk analog *diconvert*/dirubah menjadi digital, hal ini sudah cukup untuk mencerminkan kemampuan original pencipta untuk menciptakan musik.

Syarat *creativity* secara sederhana terkait dengan masalah *originality*<sup>49</sup>. Pencipta musik digital adalah seseorang yang memberikan eksistensi musik

---

<sup>46</sup> Penjelasan Umum UUHC Indonesia.

<sup>47</sup> Mas Rahmah, Agus Widyantoro, dan Rahmi Jened, *Perlindungan Hak Cipta Program Komputer*, Lembaga Penelitian Universitas Airlangga, Surabaya, 2001, Hal 11.

<sup>48</sup> *Ibid.*

<sup>49</sup> *Ibid.*

digital berdasarkan, keahlian, upaya dan pengalamannya agar musik digital tersebut dapat menghasilkan musik yang lebih bagus kualitasnya, oleh karena itu musik digital patut untuk dilindungi oleh UUHC.

Untuk perolehan Hak Cipta atas musik, tidak ada keharusan untuk melakukan pendaftaran. Hak Cipta itu lahir sejak ciptaan yang memenuhi *standard of copyright ability* diciptakan. Sehingga kerangka perlindungan Hak Cipta bersifat otomatis seketika setelah ciptaan itu lahir. Pihak yang menerima Hak Cipta atas terciptanya suatu lagu ada beberapa pihak. Proses pembuatan suatu musik/lagu terdiri atas beberapa proses atau tahapan yang membutuhkan beberapa pihak<sup>50</sup>:

1. Lagu yang baru dalam bentuk syair. Lagu dalam bentuk syair ini diciptakan oleh pencipta lagu dengan bantuan alat-alat musik.
2. Syair lagu dalam bentuk sementara tersebut membutuhkan peranan penata musik (arranger) untuk diaransemen dan dibuatkan syair lagu yang lebih baik daripada draft awal lagu tersebut.
3. Dari hasil aransemen tersebut, peranan musisi dibutuhkan untuk menyelaraskan syair lagu tersebut dengan beberapa alat musik sehingga menghasilkan komposisi musik.
4. Sesudah syair dan notasi lagu tersebut telah menghasilkan irama/komposisi musik yang telah bersesuaian maka dibutuhkan seorang penyanyi untuk menyanyikannya.

Dari beberapa tahapan tersebut maka akan timbul hubungan hukum antara beberapa pihak terkait dengan Hak Cipta lagu tersebut, yaitu hubungan antara produser rekaman suara dengan pencipta, produser rekaman suara dengan

---

<sup>50</sup> Mas Rahmah, *Perlindungan Hukum Bagi Produser Rekaman Suara*, Yuridika, Surabaya, September 2002, Hal. 440.



penyanyi, musisi dan penata musik, serta hubungan antara produser rekaman suara dengan distributor/agen<sup>51</sup>.

Terdapat hubungan antara Produser Rekaman Suara dengan pencipta mengenai perolehan Hak Ciptanya. Pencipta dapat mengalihkan atau melisensikan Hak Cipta atas lagu sebagian atau seluruhnya kepada Produser Rekaman Suara dengan mengadakan suatu perjanjian atau kontrak. Jika suatu lagu dialihkan kepada Produser Rekaman Suara maka Hak Cipta atas karya lagu beralih kepada Produser Rekaman Suara. Pencipta juga bisa hanya melisensikan lagu kepada Produser Rekaman Suara, maka Hak Cipta tetap ada pada pencipta, Produser Rekaman Suara hanya diberi izin menggunakan Hak Cipta lagu tersebut dalam kaitannya dengan proses rekaman suara. Dalam perjanjian lisensi Hak Cipta atas karya lagu dari pencipta kepada Produser Rekaman Suara harus diantumkan secara tegas hak dan kewajiban pencipta dan produser rekaman suara. Dalam sistem pembayaran sebuah lagu digunakan sistem royalti yaitu pencipta lagu, musisi, penyanyi dan penata musik mendapatkan keuntungan finansial dari setiap kaset, keping CD yang terjual, hal yang ini tidak terjadi apabila lagu-lagu tersebut beredar dalam aktifitas *file sharing* [garis bawah dari saya]. Hubungan produser dengan penyanyi, musisi, dan penata musik biasanya ditingkatkan dalam suatu perjanjian atau kontrak yang mengatur hak dan kewajiban masing-masing pihak.

Hak Cipta atas suatu ciptaan tetap berada di tangan Pencipta/Pemegang Hak Cipta selama tidak diserahkan seluruh atau sebagian. Hak Cipta dari Pencipta/Pemegang Hak Cipta. Hak Cipta pada musik digital tetap berada pada

---

<sup>51</sup> **Ibid.**

produser rekaman suara, pencipta, penyanyi, musisi, penata musik. Hal ini disebabkan karena musik digital kebanyakan dibuat sendiri oleh para pembeli musik demi kepentingannya masing-masing. Contohnya seseorang membeli kaset atau CD musik tertentu kemudian ia ingin musik yang dibelinya dapat diputar di komputer maka pembeli tersebut merubah musik yang dibelinya menjadi format *file* musik. Sebenarnya ini tidak dilarang selama tujuan melakukannya hanya semata-mata untuk digunakan sendiri bukan untuk tujuan komersil atau diberikan kepada orang lain tanpa seizin dari pemegang Hak Cipta/pencipta.

Untuk menyeimbangkan hak-hak pemilik Hak Cipta dengan kepentingan masyarakat luas untuk memperoleh akses informasi, Undang-Undang Hak Cipta pelbagai Negara mengizinkan penggunaan ciptaan-ciptaan tertentu tanpa perlu izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta (*Fair Use*). Perbuatan-perbuatan yang tidak digolongkan sebagai pelanggaran Hak Cipta dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan adalah<sup>52</sup> :

- a. Penggunaan Ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta;
- b. Pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan pembelaan di dalam atau di luar Pengadilan;
- c. Pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian guna keperluan:
  - (i) ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan
  - (ii) pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta
- d. Perbanyakannya suatu ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra dalam huruf braille guna keperluan para tunanetra kecuali jika perbanyakannya itu bersifat komersial;
- e. Perbanyakannya suatu ciptaan selain Program Komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apapun atau proses yang serupa oleh perpustakaan

---

<sup>52</sup> Tim Lindsey et. al., *Op.Cit.*, Hal.123.



- umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktifitasnya;
- f. Pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

*Fair Use* merupakan suatu konsep yang mengizinkan penggunaan suatu karya cipta secara sebagian atau seluruhnya tanpa perlu izin pemilik Hak Cipta dengan pembatasan tertentu. Dalam *Fair Use* ada beberapa kriteria yang perlu diperhatikan yaitu:<sup>53</sup>

1. Tujuan dan sifat penggunaan, digunakan untuk tujuan apa dan sifat dari penggunaan suatu ciptaan;
2. Sifat dasar dari ciptaan yang akan digunakan, jenis-jenis yang diperbolehkan dan tidak diperbolehkan untuk dipergunakan tanpa seizin pemilik Hak Cipta;
3. Jumlah dari penggunaan ciptaan, akan digunakan seluruh atau sebagian;
4. Pengaruh pada pasar akibat penggunaan Ciptaan yang tanpa izin pemilik Hak Cipta

Dalam kaitan dengan lahirnya suatu karya rekaman lagu sebenarnya ada dua hak yang sama-sama eksis yaitu<sup>54</sup>:

1. Hak Cipta atas lagu yang dimiliki pencipta (masuk dalam rezim Hak Cipta)
2. Hak atas rekaman suara/lagu yang dimiliki produser rekaman (masuk dalam rezim hak-hak yang terkait dengan Hak Cipta/*Neighbouring Rights*).

Hak terkait dengan Hak Cipta (*Neighbouring Rights*) merupakan hak eksklusif bagi pelaku yang dapat terdiri dari produser rekaman suara dan lembaga penyiaran, artis film/televisi, penyanyi, musisi, penari, pelawak dan lain sebagainya untuk

<sup>53</sup> Trustees of Dartmouth College, *What is Fair Use*, [www.dartmouth.edu](http://www.dartmouth.edu), dikunjungi pada 25 Juni 2004.

<sup>54</sup> *Ibid.*, Hal. 442.



menyiarkan pertunjukannya. Konsensus yang ada dalam Konvensi Roma (the Rome Convention) menyatakan bahwa *Neighbouring Rights* yang pada dasarnya bersifat komersial seharusnya memperoleh skala perlindungan yang sama seperti karya-karya umum yang memperoleh perlindungan Hak Cipta di bidang seni dan sastra. Berdasarkan *Neighbouring Rights* hukum Hak Cipta memberikan kepemilikan hak eksklusif kepada pelaku, yang artinya pelaku berhak untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak atau menyiarkan rekaman suara miliknya.

Pengaturan mengenai *Neighbouring Rights* dengan Hak Cipta diletakkan pada Pasal 49 (2) UUHC Indonesia yang menyebutkan Produser Rekaman Suara memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya memperbanyak dan/atau menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyi. Dengan demikian berdasarkan ketentuan hukum tersebut Produser Rekaman Suara memiliki hak khusus (*Exclusive Right*) atas rekaman suara.

Dalam industri rekaman produser rekaman suara biasanya menjadi pemegang Hak Cipta atas ciptaan lagu-lagu yang diperbanyak dalam bentuk kaset, CD. Mengenai siapa yang dimaksud dengan produser rekaman suara, Pasal 1 ayat 11 UUHC menyebutkan bahwa produser rekaman suara adalah orang atau badan hukum yang pertama kali merekam dan memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan perekaman suara atau perekaman bunyi baik perekaman dari suatu pertunjukan maupun perekaman suara atau perekaman bunyi lainnya.

Persetujuan TRIP's juga diatur mengenai perlindungan bagi produser rekaman/perusahaan rekaman, article 14(2), TRIP's Agreement menyebutkan hak yang dimiliki oleh produser rekaman sebagai berikut "...Producers of phonograms shall enjoy the right to authorize or prohibit the direct or indirect reproduction of their phonogram." Pada dasarnya Pencipta atau Pemegang Hak Cipta memiliki hak khusus yang terdiri dari dua elemen hak yaitu: Hak Ekonomi dan Hak Moral.

Hak Ekonomi atau hak yang dimiliki oleh seorang pencipta untuk mendapatkan keuntungan atas ciptaannya pada setiap Undang-Undang Hak Cipta selalu berbeda, baik terminologinya, jenis hak yang diliputnya, ruang lingkup dari tiap jenis Hak Ekonomi tersebut. Secara umumnya setiap negara, minimal mengenal dan mengatur Hak Ekonominya meliputi jenis hak <sup>55</sup>:

1. Hak Reproduksi atau penggandaan (*Reproduction Right*) yaitu memperbanyak karya cipta rekaman suara atau musik melalui berbagai media;
2. Hak Mekanis (*Mechanical Right*) yaitu memperbanyak karya cipta musik secara mekanisme melalui media pita kaset, rekaman suara, compact disk, piringan hitam, dll.
3. Hak Padu (*Synchronization Right*) yaitu hak untuk memadukan dan menggandakan karya cipta secara audio visual melalui kaset video, laser disk, compact disk, dll
4. Hak Cetak (*Printing Right*) yaitu hak untuk mencetak dan memperbanyak karya cipta melalui media cetak : buku, majalah, koran.
5. Hak Penyewaan (*Rental Right*) yaitu hak menyiarkan, menyuarakan atau mempertunjukkan karya cipta rekaman suara melalui televisi, radio, bar/pub, karaoke, dan lain-lain.

Hak Ekonomi di Indonesia diatur dalam Pasal 2 UUHC yaitu diberikannya hak eksklusif kepada Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau

---

<sup>55</sup>. *Ibid.*, Hal. 436.



memperbanyak ciptaannya, memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan Ciptaan untuk kepentingan yang bersifat komersil.

Hukum Hak Cipta Amerika Serikat juga mengatur mengenai Hak Ekonomi dalam Sections 106 Copyright Law of the United States of America and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code June 2003, yaitu:

§ 106 Exclusive Rights in copyrighted works:

Subject to sections 107 through 122, the owner of copyright under this title has the exclusive rights to do and to authorize any of the following:

- (1) to reproduce the copyrighted work in copies or phonorecords;
- (2) to prepare derivative works based upon the copyrighted work;
- (3) to distribute copies or phonorecords of the copyrighted work to the public by sale or other transfer of ownership, or by rental, lease, or lending;
- (4) in the case of literary, musical, dramatic, and choreographic works, pantomimes, and motion pictures and other audiovisual works, to perform the copyrighted work publicly;
- (5) in the case of literary, musical, dramatic, and choreographic works, pantomimes, and pictorial, graphic, or sculptural works, including the individual images of a motion picture or other audiovisual work, to display the copyrighted work publicly; and
- (6) in the case of sound recordings, to perform the copyrighted work publicly by means of a digital audio transmission.

Sedangkan hak moral yang dimiliki Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dapat dibedakan menjadi:<sup>56</sup>

1. *Adaptation Right/Integrity* yang meliputi :
  - a. Hak menterjemahkan (translation)
  - b. Hak mengubah isi (modification)
2. *Paternity* yaitu hak agar namanya selalu dicantumkan.

Hak-hak Moral tercantum dalam Pasal 6 Konvensi Bern yang menyatakan bahwa "...Pencipta memiliki hak untuk mengklaim kepemilikan atas karyanya dan mengajukan keberatan atas distorsi, mutilasi atau perubahan-perubahan serta

---

<sup>56</sup> **Ibid.**



perbuatan pelanggaran lain yang berkaitan dengan karya tersebut yang dapat merugikan kehormatan atau reputasi si Pengarang/Pencipta”.

UUHC Indonesia mengatur mengenai Hak Moral dalam Pasal 24 UUHC. Hak Moral adalah hak pribadi pencipta/pengarang untuk dapat mencegah perubahan atas karyanya dan untuk tetap disebut sebagai Pencipta karya tersebut. Mengenai Hak Moral ini UUHC Indonesia lebih banyak dipengaruhi sistem Hak Cipta Eropa Kontinental, sistem ini tidak ada dalam sistem Hak Cipta Amerika Serikat (*Common Law*)

Selain Hak Cipta yang bersifat orisinal, juga dilindungi hak turunannya yaitu hak salinan (*Ancillary Right*). Ciptaan yang dilindungi hak salinan ini sangat banyak berhubungan dengan perangkat teknologi, misalnya fasilitas rekaman, fasilitas pertunjukan dan sebagainya, perlindungan hak salinan ini secara khusus hanya tertuju pada orang-orang yang berkecimpung dalam bidang pertunjukan, perekaman dan badan penyiaran.<sup>57</sup>

Suatu perbuatan yang dapat dikatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta ialah apabila perbuatan tersebut melanggar hak khusus dari pencipta atau pemegang Hak Cipta. Umumnya, Hak Cipta dilanggar jika materi Hak Cipta tersebut digunakan tanpa izin dari Pencipta yang mempunyai hak eksklusif atas ciptaannya. Dalam UUHC bentuk-bentuk dari pelanggaran Hak Cipta antara lain adalah memperbanyak, menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait.

---

<sup>57</sup> Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, **Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia**, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997, Hal. 74.

Pada dasarnya pelanggaran (*infringement*) yang banyak dilakukan dalam industri rekaman dapat dikelompokkan dalam dua kategori besar yaitu *Primary Infringement* atau pelanggaran yang dilakukan karena unsur kesengajaan atau terdapat anggapan bahwa orang yang diduga melakukan pelanggaran tersebut mengetahui atau terdapat cukup alasan untuk mengetahui bahwa rekaman suara tersebut merupakan hasil pelanggaran, pelanggaran kedua adalah *Secondary Infringement* yaitu pelanggaran yang dilakukan tanpa kesengajaan.<sup>58</sup> Dari berbagai macam pelanggaran yang timbul dalam industri rekaman yang paling menonjol adalah pembajakan. Secara umum pembajakan dapat dibagi dalam beberapa kategori:<sup>59</sup>

- a. *Plagiarisme* (plagiat)/*Counterfeit* yaitu penjiplakan atas karya rekaman yang dilakukan dengan menggandakan secara keseluruhan album dengan meniru persis isi, cover dan kemasannya.
- b. *Pirate* (pembajakan) yaitu bentuk perbanyakan karya rekaman yang dilakukan dengan merangkum berbagai lagu dari bermacam-macam album rekaman suara yang laku dipasaran dan dipilih lagu-lagu hitsnya dijadikan menjadi satu album.
- c. *Bootlegging*, yaitu pembajakan karya rekaman suara yang dilakukan pada saat orang penyanyi (pelaku) yang tengah melakukan pertunjukan (live show) di panggung tanpa izin darinya.

Aktifitas *file sharing* dapat dikategorikan sebagai pembajakan karena kebanyakan dari pelaku aktifitas *file sharing* saling mempertukarkan lagu-lagu yang sedang hits saja.

Sanksi dan hukuman untuk pelanggaran Hak Cipta di Indonesia hanya diatur dalam Pasal 72 UUHC. Sedangkan Amerika Serikat dalam menangani

<sup>58</sup> Mas Rahmah, *Op. Cit.*, Hal. 438.

<sup>59</sup> Arnel Affandi, "Perlindungan Hak Cipta dalam Industri Nasional," *Makalah*, Pelatihan HKI VI Dosen Fakultas Hukum Perguruan Tinggi Wilayah Indonesia Timur, Surabaya, 1 September 2001, Hal. 1.

pelanggaran-pelanggaran Hak Cipta menggunakan beberapa Undang-Undang antara lain :

1. *No Electronic Theft Law (NET Act)* merupakan Undang-Undang yang digunakan untuk memerangi pelanggaran terhadap rekaman suara, termasuk juga yang bersifat digital. NET Act mempunyai sanksi berupa hukuman penjara 3 sampai dengan 5 tahun dan atau denda sebesar \$ 250.000, bagi pelaku pelanggaran baik hanya menerima barang/*file* yang tidak sah ataupun yang melakukan pelanggaran secara langsung terhadap Hak Cipta.
2. *The Digital Performance Right in Sound Recordings Act of 1995 (DPRA)* memperbolehkan pemilik Hak Cipta dari rekaman suara mempunyai hak untuk memberikan kuasa khusus untuk penyebaran dari karya cipta mereka,.
3. DMCA sebagai Undang-Undang yang meratifikasi Perjanjian *World Intellectual Property Organization (WIPO)*: dan *WIPO Performances and Phonograms Treaty* mengatur mengenai pembatasan kewajiban pelanggaran Hak Cipta yang dilakukan secara *online*.

Dalam DMCA telah diatur mengenai batas-batas serta syarat yang harus diperhatikan oleh penyedia layanan internet dalam pertukaran *file* yang mengandung Hak Cipta secara *online* yaitu:

1. The transmission of copyrighted material was initiated by someone other than the ISP itself.
2. The routing, connections, or storage of copyrighted material is done by a technical process without selection of material by ISP
3. The service provider does not select the recipients of materials except as an automatic response to the request of another person



4. No copy of the copyrighted material made by the service provider is maintained on their system or network; and
5. The material is transmitted through the system or network without modification of it's content.

Dalam mempertukarkan *file* mengandung dua kegiatan utama yang saling berkaitan yaitu memberikan *file* dan menerima/mendapatkan *file*. Memberikan *file* atau *uploading* dapat dilakukan oleh siapa saja yang memiliki *file* serta memberikan izin kepada orang yang akan mengambilnya.

Mengambil/mendapatkan *file* atau *downloading* merupakan perbuatan untuk dapat memindahkan sebuah/banyak *file* dari satu komputer ke komputer orang yang mengambil *file* dengan seizin pemegang *file*. Perbuatan *upload* dan *download file* sebenarnya bukanlah hal yang dilarang, selama perbuatan tersebut dilakukan atas pengetahuan dan izin dari pemegang *file*.

Pertukaran *file* menggunakan aplikasi *file sharing* kebanyakan dilakukan tanpa sepengetahuan dan seizin dari pemegang Hak Cipta hal ini dapat termasuk salah satu bentuk pelanggaran Hak Cipta, karena *file-file MP3* yang dipertukarkan mengandung Hak Cipta dan kebanyakan pertukaran tersebut dilakukan tanpa seizin dari pemegang Hak Cipta atas lagu yang dipertukarkan.

Dalam *file sharing* yang ada adalah hubungan antara pemegang *file* dengan pengguna aplikasi *file sharing* bukan hubungan antara pemegang Hak Cipta dengan pengguna aplikasi *file sharing*. Pemegang Hak Cipta dengan pemegang *file* memiliki perbedaan. Pemegang Hak Cipta menurut Pasal 1 angka 4 UUHC adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang pihak yang menerima hak tersebut, sedangkan pemegang *file* adalah orang

atau pihak yang memiliki *file*. Antara pemegang Hak Cipta dan pemegang *file* mempunyai hak yang berbeda yaitu pemegang Hak Cipta memiliki hak eksklusif untuk mengumumkan, menyebarkan atau memberikan izin untuk melakukan pengumuman dan menyebarkan suatu ciptaan, sedangkan pemegang *file* tidak mempunyai hak eksklusif seperti yang dimiliki oleh pemegang Hak Cipta.

Peraturan Undang-Undang yang digunakan oleh Negara Amerika Serikat untuk mengatur pendistribusian Hak Cipta adalah *Copyright Act of 1976* yang kemudian diamandemen berkali-kali, menyebutkan bahwa pengumuman adalah:

Publication is the distribution of copies or phonorecords of a work to the public by sale or other transfer of ownership, or by rental, lease, or lending. The offering to distribute copies or phonorecords to a group of persons for purposes of further distribution, public performance, or public display constitutes publication. A public performance or display of a work does not of itself constitute publication.

Kegiatan mempertukarkan *file* ini memiliki makna serupa dari perbuatan memperbanyak Hak Cipta, karena jumlah *file MP3* yang dipertukarkan akan menjadi semakin berlipat-lipat jumlahnya, melebihi dari jumlah yang diproduksi oleh produser rekaman suara. Di dalam UUHC telah diatur mengenai penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun termasuk media internet sehingga suatu ciptaan dapat diketahui dan didengar oleh orang lain (Pasal 1 angka 5).

### BAB III

## PERLINDUNGAN HAK CIPTA ATAS LAGU YANG DIJADIKAN OBYEK FILE SHARING

### 1. Putusan Pengadilan Terhadap Kasus Napster

Dalam kasus Napster sebenarnya ada dua pihak yang terlibat dalam pelanggaran Hak Cipta yaitu Napster sebagai penyedia layanan *file sharing* dan pengguna/*client* Napster, akan tetapi karena pengguna Napster yang berjumlah sangat banyak dan berasal dari berbagai negara tentu sangat sulit untuk menindak mereka satu persatu, maka penegak hukum hanya memfokuskan penuntutan hukum kepada Napster saja.

Napster yang berasal dari Amerika Serikat akhirnya menghadapi sendiri tuntutan hukum yang diajukan oleh Asosiasi Industri Rekaman (RIAA) diajukan pertama kali di San Francisco pada tanggal 6 Desember 1999, RIAA atas nama anggotanya (perusahaan rekaman)<sup>60</sup>, menggugat Napster karena meluncurkan suatu layanan yang memungkinkan dan memudahkan “perampokan” musik pada suatu skala yang belum pernah terjadi.<sup>61</sup>

---

<sup>60</sup> RIAA, **Press Room**, [www.riaa.com](http://www.riaa.com), dikunjungi 3 Juni 2004, Perusahaan-Perusahaan Rekaman yang menggugat Napster melalui RIAA (Recording Industry Association of America) adalah Geffen Records, Inc., Interscope Records and Sony Music Entertainment, Inc., MCA Records, Inc, Atlantic Recording Corporation, Island Records, Inc, Motown Record Company L.P., Capitol Records, Inc., Laface Records, BMG Music d/b/a/ The RCA Records Label, Universal Records, Inc., Elektra Entertainment Group Inc., Arista Records, Inc., Sire Records Group, Inc., Polygram Records, Inc., Virgin Records America, Inc., dan Warner Bros Records, Inc.

<sup>61</sup> RIAA, **Music Industry Files Motion for Preliminary Injunction Against Napster**, [www.riaa.com](http://www.riaa.com), dikunjungi pada 6 Juli 2004.



Pengadilan di Amerika Serikat memutuskan Napster bersalah karena melakukan pelanggaran Hak Cipta menggunakan layanan yang diberikan oleh Napster, Napster diperintahkan untuk menghentikan layanannya tersebut dan membayar ganti kerugian kepada perusahaan rekaman yang lagu-lagunya dijadikan obyek *file sharing*. Hal ini diputuskan oleh Hakim Marilyn Hall Patel, Hakim Ketua dari Pengadilan Daerah Negara Bagian Selatan California, Amerika Serikat pada tanggal 10 Agustus 2000.

Hakim Patel menyatakan dalam putusannya bahwa<sup>62</sup> :

For the foregoing reasons, the court grants plaintiffs motion for a preliminary injunction against Napster, Inc. Defendant is hereby preliminarily enjoined from engaging in or facilitating others in copying, *downloading*, uploading, transmitting, or distributioning plaintiffs copyrighted musical compositions and sound recordings, protected by either federal or state law, without express permission of the right owner. This injunction applies to all such works that plaintiffs own; it is not limited to those listed in Schedules A and B of the complaint.

Plaintiffs have shown persuasively that they own the copyright to more than seventy percent of the music available on the Napster system. See Hausman Dec. ¶ 8. Because defendant has contribute to illegal copying on a scale that is without precedent. It bears the burden of developing a means to comply with the injunction. Defendant must insure that no work owned by plaintiffs which neither defendant nor Napster users have permission to use or distribute is uploaded or *downloaded* on Napster. The court orders plaintiffs to cooperate with defendant in identifying the works to which they own copyright. To this end, plaintiffs must *file* a written plan so later than September, 5.200, describing the most expedient method by which their right can be ascertained. The court also orders plaintiffs to post a bond for the sum \$ 5,000,000,00 to compensate defendant for its losses in the event that this injunction is reversed or vacated.

Perusahaan rekaman telah berhasil membuktikan bahwa Napster melakukan suatu pelanggaran karena hak eksklusifnya sebagai pemilik Hak Cipta atas lagu-lagu yang dipertukarkan dalam Napster telah dilanggar, hal ini sesuai

<sup>62</sup> United State District Court Northern Distric of California, **Opinion**, ¶ 3543, [www.riaa.com](http://www.riaa.com), dikunjungi pada 14 September 2004.

dengan ketentuan Pasal 106 Copyright Law of the United States of America and Related Laws Contained in Tittle 17 of the United States Code tentang hak eksklusif produser rekaman, dan Pasal 502 tentang pelanggaran Hak Cipta. Mereka juga mendukung ketetapan yang dikeluarkan oleh pengadilan daerah bahwa sebanyak 87 % dari *file-file* yang ada di Napster adalah dilindungi oleh Hak Cipta, dan lebih dari 70% dimiliki oleh perusahaan rekaman yang menggugat Napster. Tetapi Napster berpendapat bahwa penggunaannya tidak secara langsung melanggar Hak Cipta penggugatnya karena pengguna Napster menggunakan secara benar (*Fair Use*) dari *file-file* tersebut

Akan tetapi pengadilan mempertimbangkan hal itu berdasarkan ketentuan Pasal 107 Copyright Law of the United States of America and Related Laws Contained in Tittle 17 of the United States Code mengenai pembatasan pada Hak Eksklusif : Fair Use.

Menurut Pasal tersebut ada empat hal yang harus dipertimbangkan dalam ketentuan mengenai fair use yaitu :

- 1 the purpose and character of the use, including whether such use is of a commercial nature or is for nonpro.t educational purposes;
- 2 the nature of the copyrighted work;
- 3 the amount and substantiality of the portion used in relation to the copyrighted work as a whole; and
- 4 the effect of the use upon the potential market for or value of the copyrighted work.

Pengadilan berpendapat bahwa pengguna Napster menggunakan dengan tujuan komersial atau tidak komersial *file-file MP3* yang mengandung Hak Cipta secara besar-besaran karena disebarakan kepada setiap orang yang menginginkan tanpa



seizin dari pemegang Hak Cipta dan pengguna Napster mendapatkannya secara gratis yang seharusnya mereka membeli *file-file* tersebut atau membayar royalti kepada pemilik Hak Cipta. Tindakan seperti ini tidak dapat dikatakan penggunaan secara fair use karena pengguna Napster dapat diindikasikan menghindari pembelian secara resmi dan dengan alasan tidak menggunakan *file-file MP3* untuk kepentingan komersial.

Putusan terhadap Napster menyebabkan timbul banyaknya perdebatan yang membahas apakah keputusan pengadilan tersebut sudah benar dan memuaskan para pihak baik yang terkait maupun yang tidak terkait di dalam kasus Napster. Khususnya bagi para pemakai Napster yang banyak menganut falsafah kebebasan. Para pengguna ini berprinsip bahwa pada awalnya internet diciptakan untuk berbagi informasi antar komputer yang saling terhubung secara bebas. Akan tetapi perkembangan pesat internet mengundang kepentingan-kepentingan bisnis masuk kedalamnya sehingga tujuan kebebasan tersebut semakin berkurang dan menghilang.

Pada dasarnya pada *world wide web* seseorang membuat suatu halaman yang ditempatkan diinternet. Halaman web tersebut terhubung ke halaman *web* yang lain dan yang lain pada yang lain lagi. Tidak lama kemudian muncullah perusahaan-perusahaan seperti *Yahoo!*, *Lycos*, atau *search engine* lainnya yang merupakan portal informasi dan dapat digunakan untuk memperoleh segala macam informasi yang diinginkan. Akan tetapi pada kenyataannya portal-portal informasi ini dipadati oleh iklan, sedangkan link-link yang ada banyak yang sudah tidak berfungsi lagi. Kebebasan di internet semakin terancam dengan banyaknya



kepentingan bisnis yang masuk ke internet. Selain tidak efektifnya portal-portal informasi tersebut kini semakin banyak portal yang pada akhirnya hanya mengarahkan pengguna internet pada kepentingan bisnis. Kasus Napster yang dituntut ganti rugi praktis akan membuat perusahaan tersebut bangkrut dan pada akhirnya mengikuti permainan bisnis di internet seperti yang dilakukan perusahaan-perusahaan yang menuntutnya. Yang membuat Napster kalah selain menawarkan gratis produk yang bukan miliknya dan tanpa seizin dari pemiliknya, juga konsepnya menggunakan *server*. Adanya *server* ini diperlukan Napster untuk merekam arus akses yang masuk, yang memang berguna untuk menunjukkan pada para pebisnis, namun juga menjadi alat bukti dalam kasus hukum.

Alasan tersebut diatas merupakan salah satu penyebab yang mengakibatkan mantan para pengguna Napster tidak putus asa. Bahkan dengan adanya kasus Napster menyebabkan timbulnya berbagai macam aplikasi *file sharing* yang sejenis. Contohnya *Kazaa Media Desktop* (diproduksi Sharman Network, Inc.), *Morpheus*, *Imesh*, *WinMX*, *Shareaza*, *eMule*, *BitTorrent* dan lain sebagainya, belum lagi keluarga jaringan Gnutella, seperti *Bearshare*, *Mutella*, *LimeWire* dan teman-temannya. Aplikasi-Aplikasi tersebut pada prinsipnya sama dengan Napster yaitu melayani *file sharing* atau mempertukarkan *file-file* melalui aplikasi tersebut di internet.

Akan tetapi Asosiasi Industri Rekaman Amerika (RIAA) tidak tinggal diam mereka menyiapkan diri untuk menuntut semua aplikasi tersebut. Dalam situs internetnya tanggal 17 Februari 2004 RIAA mentarget 531 aplikasi *file*

*sharing* yang dilakukan oleh individu maupun perusahaan untuk diajukan upaya hukumnya. Presiden RIAA, Chair Sherman mengatakan :

“...Legal online music services are delivering a high-quality, consumer-friendly experience, and they're attracting new fans. But they shouldn't have to compete with businesses based on illegal downloading. That's why we are sending a clear message that downloading or 'sharing' music from a peer-to-peer network without authorization is illegal, it can have consequences and it undermines the creative future of music itself.”<sup>63</sup>

Salah satu contoh kasus yang serupa dengan kasus Napster dan telah dibawa ke pengadilan oleh RIAA adalah kasus *Scour.com* dan *Aimseer*.

Dalam kasus *Scour.com*, perusahaan film, perusahaan rekaman dan perusahaan penerbit musik menuntut *scour.com* untuk melindungi musik dan film mereka dari pembajakan secara besar-besaran di internet. *Scour.com* diketahui dan secara sistematis berpartisipasi memfasilitasi dan mendorong terjadinya pembajakan melalui web site-nya, aplikasi miliknya dan alat-alat lainnya yang menyediakan sekitar 10.000 *file* milik penggunanya untuk dipertukarkan, *dicopy*, didistribusikan secara ilegal. Menurut penggugat pelanggaran Hak Cipta pada kasus ini terjadi karena seseorang atau perusahaan secara langsung terlibat dalam penyalinan, pendistribusian, dan sejenisnya tanpa adanya izin dari pemilik Hak Cipta.

Kasus *Aimster* ini merupakan kasus yang mirip dengan kasus Napster karena menggunakan teknologi *P2P*. Pengadilan banding Amerika Serikat telah menguatkan keputusan bahwa *Aimster* telah melakukan pelanggaran Hak Cipta pada tanggal 30 Juni 2003. Cary Sherman, presiden dari RIAA mengatakan :

---

<sup>63</sup> RIAA, *531 More File Sharers Targeted in Latest RIAA Legal Effort*, [www.riaa.com](http://www.riaa.com)., dikunjungi pada 4 Oktober 2004.

"... We're delighted by this decision which makes clear, as did the Napster decision, that companies cannot profit from copyright infringement. A peer-to-peer service is not off the hook simply because it claims there may be legitimate uses of its network. When these types of services exist primarily as a vehicle for copyright infringement, they have an obligation to try and reduce the illegal activity occurring on their networks."<sup>64</sup>

## 2. Tinjauan Hukum Kasus Napster menurut UUHC Indonesia

Kasus Napster yang terjadi di negara Amerika Serikat dapat juga terjadi di negara-negara lain termasuk di Indonesia. Apabila kasus tersebut terjadi di Indonesia maka pihak-pihak yang dirugikan dapat mengajukan tuntutan berdasarkan UUHC Indonesia.

Perlindungan Hak Cipta lagu-lagu yang dipertukarkan menggunakan aktifitas *file sharing* tidak diatur secara khusus dalam UUHC Indonesia, akan tetapi perbuatan pelanggaran Hak Cipta dengan mempertukarkan lagu-lagu menggunakan aplikasi *file sharing* dapat dikenakan hukuman serupa dengan perbuatan pelanggaran Hak Cipta atas lagu/musik.

Perlindungan hukum tersebut diberikan kepada pemegang Hak Cipta musik atau lagu atas perbuatan pihak lain yang dengan tanpa hak mengumumkan atau memperbanyak ciptaan musik atau lagu. Perbuatan pengumuman ini sendiri adalah pembacaan, pameran, penjualan, pengedaran atau penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun, termasuk media internet atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar atau dilihat orang lain, Sedangkan perbuatan yang dikategorikan sebagai perbanyak adalah penambahan jumlah sesuatu ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang

---

<sup>64</sup> RIAA, U.S. Appeals Court Affirms Injunction Against P2P Service Aimster for Copyright Infringement, [www.riaa.com](http://www.riaa.com)., dikunjungi pada 22 Oktober 2004



sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer Lagu atau musik di Indonesia mendapatkan perlindungan Hak Cipta selama hidup pencipta dan terus berlangsung hingga 50 tahun setelah Pencipta meninggal dunia. Hak Cipta dalam sistem hukum Indonesia memiliki ciri-ciri<sup>65</sup> :

- a. merupakan benda bergerak tidak berwujud
- b. sebagai benda bergerak menimbulkan konsekuensi hak kebendaan antara lain:
  1. dapat dipertahankan terhadap siapapun
  2. mempunyai *zaaksevolg* atau *droit de suite* (hak yang mengikuti bendanya kemanapun benda tersebut berada)
  3. mempunyai *droit de preference* (hak yang didahulukan)
  4. kemungkinan memindahkan hak kebendaan tersebut secara penuh
  5. adanya hak gugat kebendaan

Pengguna aplikasi *file sharing* tidak dibenarkan untuk mempertukarkan lagu-lagu yang dimilikinya, karena mereka tidak mendapat pengalihan Hak Cipta dari pencipta dengan hanya membeli hasil karya si pencipta. Pengalihan Hak Cipta hanya dapat dilakukan dengan cara pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis atau sebab-sebab lain yang dibenarkan undang-undang (Pasal 3 UUHC). Pengalihan ini juga harus dilakukan secara notariil atau dengan akta otentik yang dibuat dihadapan Notaris, disertai dokumen-dokumen pendukung

Menegenai sanksi atau hukuman yang akan diperoleh bagi pihak-pihak yang melanggar Hak Cipta, UUHC menetapkan bahwa barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan mengumumkan atau memperbanyak suatu Ciptaan atau menyiarkan rekaman suara dan/atau gambar pertunjukan, yang dilindungi Hak Cipta dapat dikategorikan sebagai perbuatan pidana dan diancam

---

<sup>65</sup> Mas Rahmah, Agus Widyantoro, dan Rahmi Jened, **Op. Cit.**, Hal. 6.

dengan hukuman pidana penjara paling singkat 1 bulan dan/atau denda paling sedikit Rp. 1.000.0000,00 atau pidana penjara paling lama 7 tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 5.000.000.000,00 (Pasal 72 ayat 1).

Ancaman hukuman minimum dan bersifat kumulatif, yang diatur dan ditentukan di dalamnya, merupakan kemajuan UUHC. Artinya, Hakim dalam menjatuhkan putusan pidana terikat kepada adanya ancaman hukuman minimal dan dapat menjatuhkan hukuman penjara sekaligus dengan hukuman denda. Di Indonesia terhadap putusan Pengadilan Niaga hanya dapat diajukan kasasi ke Mahkamah Agung.

Selain Penyidik Pejabat Polisi Negara RI, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan departemen yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya meliputi pembinaan HKI diberi wewenang khusus sebagai Penyidik (Pasal 71 ayat 1). Penyidik mempunyai wewenang melakukan pemeriksaan atas kebenaran atau keterangan berkenaan dengan pelanggaran Hak Cipta, melakukan pemeriksaan terhadap pihak yang diduga melakukan pelanggaran Hak Cipta dan mencari keterangan sehubungan dengan pelanggaran Hak Cipta.

Di Indonesia terdapat kecenderungan untuk menyelesaikan pelanggaran Hak Cipta dengan upaya hukuman pidana dibanding upaya melakukan tuntutan perdata melalui Pengadilan Niaga untuk memperoleh ganti rugi<sup>66</sup>. UUHC Indonesia yang baru memungkinkan pemegang Hak Cipta untuk menegakkan hak-hak mereka melalui gugatan perdata di Pengadilan Niaga dengan

---

<sup>66</sup> Tim Lindsey et al. *Op.Cit.*, Hal.126.

menggunakan cara-cara umum yang digunakan di negara-negara lain.

Penetapan sanksi Perdata meliputi:<sup>67</sup>

- a. *Damages* (semacam gugatan ganti rugi)  
Pengadilan berwenang untuk memerintahkan pihak yang melakukan pelanggaran untuk membayar ganti rugi yang memadai kepada pemegang Hak Cipta atas kerugian yang dideritanya karena pelanggaran haknya (Pasal 56 ayat 1 UUHC)
- b. *Account of Profit* (semacam kompensasi atas keuntungan yang seharusnya dapat diharapkan)  
Berbeda dengan gugatan ganti rugi karena dalam hal ini yang diperhitungkan adalah beberapa keuntungan yang telah diperoleh pelanggar Hak Cipta dengan perbuatannya melanggar Hak Cipta pemegang Hak Cipta (Pasal 56 ayat 2 UUHC)
- c. *Injunction* (semacam putusan sela)  
Pengadilan Niaga dengan maksud untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, sehingga Hakim Pengadilan Niaga diberi kewenangan untuk menerbitkan penetapan sementara guna mencegah berlanjutnya pelanggaran (Pasal 56 ayat 3 UUHC).

Selain upaya hukum pidana dan perdata dalam UUHC penyelesaian perselisihan Hak Cipta juga dapat ditempuh melalui Alternative Dispute Resolution (Penyelesaian Sengketa Alternatif), misalnya melalui lembaga arbitrase sebagaimana diatur dalam UU No.5 tahun 1999<sup>68</sup>.

Dalam kasus *file sharing* lagu-lagu yang dipertukarkan merupakan lagu-lagu yang berasal dari berbagai negara. Menurut Konvensi Bern perlindungan Hak Cipta asing mengikuti prinsip "*national treatment*" (prinsip asimilasi) ini berarti bahwa seorang warga negara yang merupakan warga negara dari suatu negara peserta Konvensi Bern akan memperoleh pengakuan dan hak-hak yang sama seperti seorang warga negara sendiri. Di Indonesia karena tidak termasuk anggota Konvensi Bern maka tidak tunduk pada prinsip "*national treatment*", hanya saja

<sup>67</sup> Mas Rahmah, Agus Widyantoro, dan Rahmi Jened, *Op. Cit.*, Hal. 24.

<sup>68</sup> *Ibid.*



perundang-undangan Hak Cipta Indonesia juga mengatur mengenai perlindungan Hak Cipta asing tersebut<sup>69</sup>. Menurut UUHC perlindungan Hak Cipta terhadap karya cipta asing hanya diberikan dengan syarat publikasi pertama kali dilakukan di Indonesia (Pasal 76 huruf b UUHC), negara dari pemegang Hak Cipta asing yang bersangkutan mengadakan perjanjian bilateral mengenai perlindungan Hak Cipta dengan Negara Indonesia atau negara dari pemegang Hak Cipta asing yang bersangkutan ikut serta dalam perjanjian multilateral yang sama dibidang Hak Cipta yang diikuti pula oleh Indonesia.

Dari ketentuan tersebut kelihatan agak sukar Hak Cipta asing mendapat perlindungan di Indonesia terutama bila mengingat ketentuan untuk pertama kali diedarkan di Indonesia, disamping itu pula kedudukan Indonesia yang bukan anggota dari multilateral seperti Konvensi Bern. Sebenarnya hal ini tidak seratus persen benar karena Indonesia akan tetap melindungi Hak Cipta asing asal sesuai dengan ketentuan yang ada, salah satu jalan lain adalah dengan mengadakan perjanjian yang bersifat bilateral<sup>70</sup>.

Indonesia dan Amerika Serikat telah mengadakan perjanjian bilateral di bidang Hak Cipta pada tahun 1989 melalui Keppres No. 25 Th. 1989 tentang pengesahan persetujuan mengenai perlindungan hukum secara timbal balik antara Republik Indonesia dengan Amerika Serikat maka kedua negara sepakat akan saling melindungi karya cipta yang berada dan/atau diumumkan pertama kali di masing-masing negara. Artinya lagu-lagu yang diumumkan pertama kali di Amerika Serikat mendapat perlindungan Hak Cipta di Indonesia, begitu pula

---

<sup>69</sup> Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Op.Cit.* Hal. 59.

<sup>70</sup> *Ibid.*

sebaliknya terhadap lagu-lagu yang diumumkan pertama kali di Indonesia akan dilindungi pula di Amerika Serikat. Hal ini juga berlaku pada lagu-lagu yang dipertukarkan dengan menggunakan aplikasi *file sharing*, lagu-lagu tersebut dilindungi oleh kedua negara.

Perjanjian Bilateral juga dilakukan antara Indonesia dengan Australia diatur dengan Keppres No. 38 Th. 1993 tentang pengesahan persetujuan mengenai perlindungan hukum secara timbal balik terhadap Hak Cipta antara Republik Indonesia dengan Australia dan antara Indonesia dengan Inggris yang diatur dalam Keppres No. 56 Th. 1994 mengenai perlindungan hukum secara timbal balik terhadap Hak Cipta antara Republik Indonesia dengan Inggris. Khusus mengenai perlindungan karya cipta berupa rekaman suara antara Indonesia dengan Masyarakat Eropa diatur dalam Keppres No. 17 Tahun 1988 maka Hak Cipta rekaman suara yang dimiliki oleh salah satu anggota Masyarakat Eropa dilindungi oleh UUHC Indonesia.

Perjanjian bilateral ini mengandung asas resiprositas (*Reciprocity*) dan berdasarkan ketentuan undang-undang Hak Cipta masing-masing negara, asas resiprositas atau asas timbal balik ini Maksudnya perlindungan akan diberikan terhadap Hak Cipta atau hasil karya warga negara Australia, Inggris dan Masyarakat Eropa serta sebaliknya juga hasil karya warga negara Indonesia yang diedarkan di Australia dan Eropa akan dilindungi pula<sup>71</sup>

Indonesia sebagai salah satu negara yang memiliki komitmen yang sangat kuat terhadap perlindungan HKI juga sudah lama terlibat secara aktif

---

<sup>71</sup> *Ibid.*

dalam kerangka kerja untuk memberikan perlindungan terhadap Hak Cipta baik yang bersifat regional maupun internasional<sup>72</sup>. Dengan diratifikasinya ketentuan *Agreement Establishing the World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) yang mencakup pula *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (Persetujuan tentang Aspek-Aspek Dagang Hak Kekayaan Intelektual), selanjutnya disebut TRIPs, melalui Undang-Undang No. 7 Th. 1994, selain itu, Indonesia juga meratifikasi *Berne Convention for the Protection of Artistic and Literary Works* (Konvensi Berne tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra) melalui Keputusan Presiden No. 18 Th. 1997 dan *World Intellectual Property Organization Copyrights Treaty* (Perjanjian Hak Cipta WIPO), selanjutnya disebut WCT, melalui Keppres No. 19 Th. 1997, maka Indonesia terikat secara hukum untuk melaksanakan Persetujuan-Persetujuan Internasional tersebut, termasuk beberapa ketentuan peraturan perundang-undangan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) nasional.

Dalam ruang lingkup regional Indonesia juga melakukan kerjasama dengan negara-negara tetangga (ASEAN) dalam upaya meningkatkan perlindungan Hak Cipta khususnya dan HKI pada umumnya. Kerjasama regional di bidang HKI melengkapi sistem multilateral dengan dua cara yang umum yaitu harmonisasi hukum dan prosedur administrasi antar negara ASEAN berdasarkan TRIPs dan Perjanjian WTO, yang kedua adalah mengadakan kerja sama di bidang

---

<sup>72</sup> Tim Lindsey et. al., **Op.Cit.**, Hal. 23.



pelatihan, dialog antar kewenangan, kegiatan-kegiatan penyadaran publik dan sector swasta tentang HKI<sup>73</sup>.

Di Indonesia terdapat Dewan Hak Cipta yang dibentuk berlandaskan Pasal 48 UUHC yang dimaksudkan untuk membantu pemerintah dalam memberikan penyuluhan dan bimbingan serta untuk pembinaan Hak Cipta. Dewan Hak Cipta adalah wadah non struktural yang berkedudukan di Jakarta yang mempunyai tugas memberikan penyuluhan, bimbingan dan pembinaan tentang Hak Cipta. Dalam tugasnya, Dewan ini mempunyai fungsi:<sup>74</sup>

- a. Membantu pemerintah dalam penyiapan dan pengolahan bahan yang diperlukan baik dalam rangka penyusunan peraturan perundang-undangan mengenai Hak Cipta, ataupun merumuskan kebijaksanaan pemerintah tentang tindakan atau langkah-langkah yang diperlukan dalam usaha memberikan perlindungan Hak Cipta
- b. Memberikan pertimbangan dan pendapat kepada Presiden baik diminta maupun tidak mengenai hal-hal yang berkaitan dengan Hak Cipta.
- c. Memberikan pertimbangan dan pendapat mengenai Hak Cipta atas permintaan pengadilan atau instansi pemerintah lainnya .
- d. Memberikan pertimbangan dan pendapat kepada pencipta dan masyarakat mengenai hal-hal yang berkaitan dengan Hak Cipta
- e. Memberikan pertimbangan dan pendapat dalam rangka penyelesaian perselisihan atas permintaan para pihak yang berselisih

---

<sup>73</sup> **Ibid.** Hal. 53.

<sup>74</sup> Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, **Op. Cit.**, Hal. 99.

### **3. Solusi Hukum dan Teknologi atas Aktifitas File Sharing**

Hukum yang ada saat ini dalam menangani masalah Hak Cipta di setiap negara berbeda-beda. Di Amerika Serikat sebagai negara maju peraturan mengenai Hak Cipta khususnya dalam kaitannya dengan musik digital dapat dikatakan sudah cukup memadai untuk memberikan perlindungan Hak Cipta kepada penciptanya/pemegang Hak Ciptanya. Sedangkan pada negara-negara berkembang seperti Indonesia pengaturannya masih belum selengkap seperti di negara-negara maju dan masih perlu penambahan serta perbaikan dalam memberikan perlindungan Hak Cipta khususnya pada musik digital dan karya cipta digital lainnya.

Hal ini disebabkan karena antara negara maju dan negara berkembang masih mempunyai perbedaan pandangan mengenai Hak Cipta<sup>75</sup>. Pemerintah negara-negara maju seringkali menyatakan bahwa suatu sistem HKI yang kuat akan menguntungkan negara-negara berkembang karena dua alasan utama yaitu negara-negara berkembang tidak sepantasnya berharap akan adanya peningkatan penanaman modal asing dan pengalihan teknologi dari negara-negara maju tanpa adanya hukum HKI dan negara-negara maju mengklaim bahwa dengan meningkatkan perlindungan HKI, negara berkembang akan mencapai pembangunan berkelanjutan dari sumber-sumber dalam negara mereka, sedangkan pandangan negara-negara berkembang berbeda negara-negara maju, banyak negara-negara berkembang berpendapat bahwa manfaat dari pembaharuan hukum HKI yang mereka lakukan justru hanya akan dinikmati oleh negara-negara

---

<sup>75</sup> Tim Lindsey, et al., *Op. Cit* Hal. 57.

pengekspor kekayaan intelektual, negara berkembang biasanya hanya berperan sebagai konsumen, bukan produsen kekayaan intelektual sehingga mereka tidak merasa harus melindunginya secara ketat<sup>76</sup>.

Salah satu kendala dalam penegakan UUHC terkait dengan faktor budaya sebagian masyarakat negara-negara berkembang khususnya Indonesia yang masih belum mengenal perlindungan Hak Cipta, sebagai salah satu bagian dari hak kekayaan intelektual (HKI). Budaya sebagian masyarakat Indonesia cenderung menganggap HKI sebagai suatu *public right* dan bukan merupakan suatu *private right* yang membutuhkan perlindungan hukum yang optimal<sup>77</sup>.

Penegakan UUHC harus mengedepankan prinsip bahwa undang-undang benar-benar dibuat untuk memberikan keadilan secara universal, dengan demikian berkaitan dengan perlindungan Hak Cipta, maka setiap orang di negeri ini tidak boleh lagi mengukur rasa keadilan berdasarkan kacamata subjektifnya masing-masing. Setiap orang tidak diperkenankan menganggap, bahwa yang adil adalah yang menguntungkan dirinya, tanpa perlu memahami hak-hak yang terkait dengan perlindungan ciptaan orang lain.

Dengan demikian, perlu ditanamkan adanya kesadaran bahwa pembajakan terhadap suatu karya cipta merupakan suatu tindak pidana dan sama seperti tindak pidana lainnya, maka pembajakan terhadap suatu karya cipta akan dikenakan sanksi yang tegas dan nyata. Untuk mengubah visi tersebut

---

<sup>76</sup> *Ibid.*, Hal. 58.

<sup>77</sup> Ranti Fauza Mayana, **Menegakkan Undang-Undang Hak Cipta**, [www.pikiran-rakyat.com](http://www.pikiran-rakyat.com), dikunjungi pada 30 September 2004.



memerlukan proses dan waktu, dan merupakan tantangan bagi pemerintah dan semua pihak yang terkait untuk dapat mewujudkannya.

Selanjutnya, harus disadari benar bahwa kelahiran UUHC tidaklah semata-mata untuk mengimplementasikan persetujuan TRIPs-WTO, tetapi lebih jauh ditujukan untuk tercapainya ketertiban dan keadilan di bidang Hak Cipta. Dengan demikian, kepentingan internasional dan kepentingan nasional harus senantiasa berjalan seiring, bahkan dalam banyak hal prioritas harus mengutamakan kepentingan nasional terlebih dulu.

Sebagai hukum yang baik, suatu produk hukum seperti undang-undang dalam penegakannya harus berpegang pada prinsip bahwa undang-undang tersebut harus secara optimal memberikan rasa adil dan tenteram bagi masyarakat melalui iklim ketertiban yang terpelihara secara baik, demikian pula halnya dengan UUHC. UUHC diharapkan dapat menjadi suatu produk hukum yang baik agar dapat memberikan aturan main yang adil bagi setiap masyarakat.

Penegakan UUHC juga terkait dengan peran penguasa dan aparat penegak hukum sebab bagi sistem hukum secara keseluruhan, peran penguasa menjadi sangat dominan dan penting. Kekuasaan yang tanpa batas dalam arti tidak dilingkari oleh rambu-rambu hukum akan menjelma menjadi kesewenangan. Tetapi, sebaliknya hukum yang sangat baik dan adil sekalipun tidak akan bisa tegak dan berfungsi jika tidak didukung oleh kekuasaan untuk menegakkannya. Hukum dan kekuasaan harus selalu sejalan dan berdampingan. Kekuasaan harus menjadi pelengkap agar hukum dapat dilaksanakan dan

sebaliknya hukum harus menjadi pilar untuk membatasi kekuasaan itu sendiri agar tidak disalahgunakan.

Banyaknya kasus-kasus yang menyangkut industri musik yang disebabkan berkembangnya teknologi menyebabkan hukum harus dapat mengimbangi dan mengikuti perkembangan tersebut. Sebenarnya selain dengan hukum untuk mengimbangi terjadinya perkembangan teknologi yang rentan menyebabkan terjadinya pelanggaran-pelanggaran khususnya di bidang Hak Cipta dari segi teknologi sendiri terdapat teknologi yang diciptakan untuk mencegah terjadinya pelanggaran Hak Cipta. Teknologi-teknologi yang dikembangkan tersebut diantaranya adalah *The Secure Digital Music Initiative (SDMI)*, *Serial Copy Management System (SCMS)*, *Watermarking* dan *Digital Rights Management (DRM)*.

*Serial Copy Management System* ini diatur dalam Pasal 1002, Sub Bab B, copying control, Copyright Law of the United States of America and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code, dalam Pasal ini Undang-Undang melarang setiap orang untuk mengimpor, membuat atau mendistribusikan rekaman audio digital yang tidak sesuai dengan SCMS, sistem lain yang mempunyai kesamaan karakteristik dengan SCMS, atau sistem yang lain yang tidak disahkan oleh Sekretariat Perdagangan. Juga diperbolehkannya seseorang merubah kode (encoding) rekaman musik digital dengan informasi yang tidak benar, seperti kategori kode, status Hak Cipta dan status sumber dari rekaman tersebut.

*Watermarking* merupakan suatu bentuk dari *Steganography* (Ilmu yang mempelajari bagaimana menyembunyikan suatu data pada data yang lain) yang dimanfaatkan untuk berbagai macam tujuan, salah satunya melindungi Hak Cipta. *Watermarking* ini berbeda dengan tanda air pada uang kertas, pada media digital dimaksudkan tidak akan dirasakan kehadirannya oleh manusia tanpa alat bantu mesin pengolah digital seperti komputer dan sejenisnya. Salah satu tujuan *watermarking* misalnya, *Tamper-proofing*, *watermarking* digunakan sebagai alat untuk mengidentifikasi yang menunjukkan data digital telah mengalami perubahan, *Feature Location*, *watermarking* untuk mengidentifikasi isi dari data digital pada lokasi-lokasi tertentu, *Annotation/caption*, *watermarking* yang digunakan sebagai keterangan tentang data digital itu sendiri, *Copyright-Labeling*, *watermarking* dapat digunakan sebagai metode untuk penyembunyian label Hak Cipta pada data digital sebagai bukti otentik kepemilikan karya digital tersebut.

Sebelumnya beberapa cara pernah dilakukan oleh orang untuk mengatasi masalah pelabelan Hak Cipta pada data digital, antara lain, *Header marking*, *Visible marking*, *encryption*, *copy protection*, tetapi cara-cara tersebut mempunyai kelemahan. Dengan demikian diperlukan cara untuk mengatasi hal yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta, yang memiliki sifat-sifat seperti <sup>78</sup>

1. **Invisible atau Inaudible**, tidak tampak (untuk data digital seperti video, text) atau tidak kedengaran (untuk jenis audio),
2. **Robustness**, tidak mudah dihapus/diubah secara langsung oleh pihak yang tidak bertanggung jawab,
3. **Trackable**, tidak menghambat proses penduplikasian tetapi penyebaran data digital tersebut tetap dapat dikendalikan dan diketahui.

---

<sup>78</sup> Subono Supangkat dan Juanda Kuspriyanto, **Watermarking sebagai Teknik Penyembunyian Label Hak Cipta pada Data Digital**, Departemen Teknik Elektro, Institut Teknologi Bandung <http://digitally1.paume.itb.ac.id>, dikunjungi pada 22 Oktober 2004.



Teknik *watermarking* tampaknya memiliki ketiga sifat-sifat diatas, karena faktor-faktor *invisibility*, dan *robustness* dapat diatur, dan data yang ter*watermark* dapat diduplikasikan seperti layaknya data digital. Agar *watermarking* sebagai proses pelabelan Hak Cipta pada data digital dapat berfungsi dengan baik, juga diperlukan adanya suatu badan internasional yang mencatat semua hasil karya yang terdaftar, khususnya yang bersifat digital.

*Digital Rights Managemen (DRM)* merupakan salah satu pengembangan dari teknik watermarking. DRM adalah suatu sistem *end-to-end* yang memberikan platform yang bersifat fleksibel kepada pencipta/pemegang Hak Cipta serta penyedia layanan agar dalam pendistribusian media digital menjadi aman<sup>79</sup>. Dengan menggunakan DRM dapat memberikan jaminan terhadap integritas dari sebuah karya cipta, penyalinan secara sah, penyebarluasan atau mengkomunikasikan secara lebih lanjut kepada publik adalah tidak diperkenankan apabila pencipta tidak menghendaki hal tersebut, akses terhadap suatu karya cipta dapat diberikan secara terbatas kepada pihak-pihak tertentu yang berwenang, segala macam aturan dalam sebuah kontrak misalnya berupa lisensi dapat disimpan, karya cipta dapat dengan aman didistribusikan dan pencipta mempunyai kepastian akan adanya pembayaran yang sepadan atas karya ciptanya<sup>80</sup>.

Semua metode DRM mempunyai kesamaan yaitu pembeli (*consumer*) tidak lagi dilihat sebagai raja, tetapi sebagai pembajak yang berpotensi merugikan.

---

<sup>79</sup> Microsoft, *SDKs And Versions Of Windows Media DRM*, [www.microsoft.com](http://www.microsoft.com), dikunjungi pada 25 November 2004.

<sup>80</sup> Muhammad Aulia Adnan, *Undang-Undang Hak Cipta dan Implementasi GNU/Linux*, [www.linuxindo.com](http://www.linuxindo.com), dikunjungi pada 10 September 2004.

Sebagai contoh teknologi DRM ini adalah layanan *video on demand* seperti *T-Vision* mengirimkan ‘*streaming*’ film ke pelanggan/pembeli melalui *Internet*. *Server Provider* menyediakan *file* yang dipesan oleh *costumer*, untuk mencegah pengkopian secara illegal, video dilengkapi dengan DRM yang berisikan tanggal, waktu habis pakai dan hak penggunaan, bersamaan dengan itu sebuah kunci lisensi akan dibuat. Kemudian *file* disiapkan di *server web provider* untuk di *download* atau dikirimkan secara *streaming*. Kunci lisensi yang dapat membuka *file* tersebut diletakkan di *server* lisensi dan siap diakses oleh pembeli. *Media Player* membaca *file streaming* dari *web*, DRM memberitahukan dimana ia dapat menemukan kunci lisensi yang diperlukan, *Media Player* mengontak *server* lisensi dan mendapatkan kuncinya, *file* kemudian dapat dimainkan Hasilnya, setelah 24 jam atau tergantung dari kunci lisensi tersebut film tersebut tidak lagi dapat diputar. Metode yang sama dapat pula dilakukan pada *live stream* secara *realtime*.<sup>81</sup>

Jalan lain selain pembatasan dengan metoda DRM adalah melalui *Integrated Circuit (IC)* yang dikembangkan oleh Institut Rangkaian Terpadu *Fraunhofer* di Jerman. Dengan ‘*Light Weight Digital Right Management*’ (*LWDRM*), content digital dapat digunakan secara tak terbatas. Informasi tentang pembeli yang diintegrasikan ke dalam *content digital* yang dapat menghindari penyebaran *file* pada bursa tukar/*file sharing*. Penyedia layanan *download* yang telah bekerja dengan *LWDRM* antara lain *Pofile*, *Weblisten.com*, *Musicload*, *iTunes*.

---

<sup>81</sup> “DRM: Pengawasan Total,” *CHIP*, Edisi April Tahun 2004, Elex Media Komputindo, Jakarta, Hal. 43.

Teknologi *P2P* selain merupakan salah satu bentuk dari perkembangan di bidang teknologi komputer juga mempunyai dampak terhadap rezim Hak Cipta. Seperti dalam contoh kasus Napster yang terjadi di negara Amerika Serikat. Napster sebagai Perusahaan yang melayani pertukaran *file* musik telah memberikan jalan baru bagi setiap orang untuk dapat memiliki hasil karya penyanyi dalam bentuk format *file MP3* tanpa harus mengeluarkan biaya sebagai pengganti jerih payah pemusik untuk menghasilkan karya musik.

Hasil karya berupa lagu atau musik yang diciptakan oleh pencipta lagu tentu tidak akan berguna apabila lagu tersebut tidak diketahui atau tidak didengarkan oleh orang lain. Oleh sebab itu lagu tersebut harus disebarakan atau dipasarkan ke masyarakat, kemudian apabila masyarakat menyukai lagu tersebut tentu akan menghasilkan keuntungan ekonomis bagi para pemegang Hak Ciptanya.

Teknologi *P2P* yang digunakan oleh Napster sebenarnya telah menciptakan cara baru untuk mendistribusikan hasil karya pemusik, tinggal bagaimana pelanggaran Hak Cipta dapat dikurangi dengan menggunakan teknologi atau secara hukum. Secara hukum upaya menanggulangi pelanggaran Hak Cipta antara lain yaitu menyesuaikan diri dengan perkembangan teknologi, hukum haruslah memfasilitasi perkembangan teknologi bukan untuk membatasi dan menghambat perkembangan teknologi.

Teknologi *P2P* sebenarnya diciptakan bukan untuk mempermudah terjadinya *piracy* (pembajakan) Hak Cipta, akan tetapi dalam pemakaiannya sangat rentan menyebabkan hal tersebut untuk terjadi. Para pengembang



Teknologi *P2P* dalam mengembangkan ini seharusnya memperhatikan beberapa aspek agar tidak dikatakan melakukan pengembangan teknologi yang memuluskan terjadinya pelanggaran Hak Cipta. Hal-hal yang harus diperhatikan dalam mengembangkan teknologi *P2P* adalah<sup>82</sup>:

**1. Your two options: Total Control or Total Anarchy.**

Pengembang teknologi *P2P* mempunyai pilihan apakah mengendalikan atau melepaskannya sama sekali dalam memilih teknologi penggandaan Hak Cipta

**2. Better to Sell Stand-Alone Software Products than On-Going Services.**

Lebih baik menjual produk *software/aplikasi* yang stand alone dibanding memberikan layanan berkelanjutan. Pengembang tidak perlu lagi memantau dan bertanggung jawab atas para penggunanya.

**3. Can You Plausibly Deny Knowing What Your End-Users are Up To?**

Jangan sampai pengembang mempunyai ikatan dengan para penggunanya.

**4. What are Your Substantial Noninfringing Uses?**

Jadikan platform *P2P* yang juga mempunyai fungsi lain (multi fungsi) tidak hanya sekedar bisa digunakan sebagai jalan pembajakan saja misalnya sebagai cara lain untuk mendistribusikan karya cipta dengan lebih baik.

**5. Disaggregate Functions.**

Konsentrasi pada fungsi layanan yang tidak mengandung konsekuensi hukum seperti pembajakan atau penyalinan yang tidak sah

---

<sup>82</sup> Fred von Lohmann, *Peer-to-Peer File Sharing and Copyright Law after Napster*, [www.eff.org](http://www.eff.org) (electronic Frontier Foundation) dikunjungi pada 23 April 2004.

**6. Don't Make Your Money from the Infringing Activities of Your Users.**

Jangan menghasilkan uang dari fungsi yang beresiko tersebut, gunakan dari layanan lainnya misalkan dengan cara menempatkan sponsor atau iklan pada layanan yang diberikan atau bekerja sama dengan pencipta/pemegang Hak Cipta untuk memperoleh keuntungan secara bersama.

**7. Be Open Source.**

Sedapat mungkin teknologi yang dikembangkan adalah open source, sehingga pengembangan selanjutnya dapat dilakukan secara bersama-sama oleh berbagai pihak yang tertarik untuk mengembangkan lebih lanjut.

**8. Do Not Be A Direct Infringer: Make and Store No Copies.**

Jangan menyimpan salinan apapun didalam *server*, karena hal ini dapat dikatakan sebagai salah satu perbuatan melanggar Hak Cipta bila dilakukan tanpa seizin dari pencipta/pemegang Hak Cipta.

## BAB IV

### PENUTUP

#### 1. Kesimpulan

- a. Permasalahan mengenai pertukaran *file MP3* yang sangat erat hubungannya dengan terjadinya pelanggaran Hak Cipta sangat banyak terjadi. Teknologi digital mempunyai banyak pengaruh terhadap Hak Cipta dan perlindungan terhadap pemilik Hak Cipta. Keberadaan internet memungkinkan para penggunanya saling bertukar suatu informasi yang dimilikinya. Penggandaan atau penyebarluasan informasi yang dilekatkan pada suatu benda kongkrit adalah terbatas. Perkembangan teknologi digital dan penggunaan internet telah memberikan ancaman baru terhadap Hak Cipta yang dimiliki oleh seorang pencipta.. Ancaman ini berupa kemudahan untuk mempertukarkan *file-file* antara pengguna melalui internet. Napster merupakan salah satu aplikasi file sharing di mana para penggunanya saling mempertukarkan *file MP3* dengan teknologi *Peer-to-Peer* atau lazim disebut *P2P*..
- b. Asosiasi industri rekaman Amerika Serikat, RIAA, menggugat Napster. Seorang pemilik *CD* lagu tentu saja berhak untuk mengkonversikan lagu-lagu menjadi *file MP3*, konversi ini adalah termasuk dalam doktrin *fair use*. *Server* Napster hanya berisi direktori dari *file* musik digital yang terdapat di dalam harddisk para penggunanya. *File* musik tersebut tetap berada di dalam komputer pengguna. Penggunaan teknik ini meminimalisasi kemungkinan penuhnya jaringan karena banyaknya



pengguna men-*download file* musik. Sehingga (i) kegiatan mempertukarkan *file MP3* melalui layanan aplikasi *file sharing* merupakan salah satu bentuk dari perbuatan yang melanggar hukum khususnya Hak Cipta, (ii) hukum akan selalu memberikan perlindungan kepada pemilik Hak Cipta dan pihak-pihak yang berhak dari pembajakan Hak Cipta, (iii) Selain menggunakan hukum sebagai instrumen untuk mengatasi permasalahan pembajakan Hak Cipta, teknologi juga mengembangkan cara-cara untuk melindungi Hak Cipta secara teknis.

## 2. Saran

- a. Dalam memerangi pembajakan Hak Cipta di internet harus diperhatikan juga hal-hal yang menjadi alasan maraknya kegiatan tersebut, dan memilih secara benar pihak-pihak yang memang seharusnya diberikan sanksi atas pelanggaran yang diperbuatnya.
- b. Dalam pertukaran *file MP3*, harus diberikan pengkelompokan dari jenis-jenis *file* yang mengandung Hak Cipta dan yang tidak, karena walaupun sebagian besar *file* yang dipertukarkan adalah mengandung Hak Cipta akan tetapi juga terdapat banyak *file* yang oleh pemiliknya diberikan kebebasan untuk dimiliki oleh semua orang, misalnya *file MP3* yang ditaruh di internet bertujuan untuk mempromosikan musik seorang artis.
- c. Mengambil manfaat dari kasus yang telah terjadi bahwa sebenarnya dengan adanya perkembangan *file sharing* yang menggunakan teknologi *P2P* merupakan salah satu cara yang efektif dalam mendistribusikan karya cipta dan bukan merupakan jalan baru pembajakan Hak Cipta.

## DAFTAR BACAAN

### BUKU

- Albitz, Paul and Cricket Liu, **DNS and Bind**, O'Reilly And Associates, Sebastopol, California, USA, Ed. IV, 2001.
- Bainbridge, David L, **Komputer dan Hukum**, diterjemahkan oleh Prasadi T. Susmaatmadja, Sinar Grafika, Jakarta, 1993.
- Basalamah, Affan, **Teknologi Multimedia MP3**, Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Jakarta, 2001.
- Bergner, Marcus, **Improving Performance of Modern P2P Service**, UMEA University, Stockholm Swedia, Juni 2003.
- Djumhana, Muhamad dan R. Djubaedillah, **Hak Milik Intelektual Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia**, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997, Hal. 74.
- Jovanovic, Mihajlo A., **Modeling Large-scale Peer-to-Peer Networks and a Case Study of Gnutella**, Department of Mathematics and Computer Science, Otterbein College, Westerville, Ohio, 1997.
- Kintrner, Earl W. and Jack Lahr, **An Intellectual Property Law Primer**, Clark Boradman, New York, 1983, Hal. 346-349 sebagaimana dikutip dari Rahmi Jened, **Perlindungan Hak Cipta Pasca Persetujuan TRIPs**, Yuridika, Surabaya, 2001.
- Lindsey, Tim, et. al., **Hak Kekayaan Intelektual, Suatu Pengantar**, Alumni, Bandung, 2003.
- Maulana, Insan Budi, **108 Tanya-Jawab Paten, Merek, dan Hak Cipta**, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1996.
- Oram, Andy, **Peer-To-Peer: Harnessing the Power of Disruptive Technologies**, O'Reilly & Associates, Sebastopol, California, USA, Ed. I, 2001.
- Peer-to-Peer File Sharing the Impact of File Sharing on Service Provider Networks-An Industry White Paper**, Sandvine Incorporated, Ontario Canada, 2002.
- Rahmah, Mas, **Perlindungan Hukum Bagi Produser Rekaman Suara**, Yuridika, Surabaya, 2002.

Rahmah, Mas, Agus Widyantoro, dan Rahmi Jened, **Perlindungan Hak Cipta Program Komputer**, Lembaga Penelitian Universitas Airlangga, Surabaya, 2001.

Thomas, Robert M., **Pengantar Local Area Network**, Elex Media Komputindo, Kelompok Gramedia, Jakarta, 1998,

## **PERATURAN**

**Copyright Law** of the United States of America and Related Laws Contained in Title 17 of the United States Code,

**No Electronic Theft Law (NET Act).**

Perjanjian mengenai **'Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights'** (Perjanjian TRIP's 1994)

**The Audio Home Recording Act** of 1992 (AHRA),

**The Digital Millennium Copyright Act (DMCA)**

**The Digital Performance Right in Sound Recordings Act** of 1995 (DPRA)

**Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002** tentang Hak Cipta sebagaimana diumumkan pada LNRI Th. 2002 No. 85 dan TLN No. 4220 [selanjutnya disebut UUHC]. UUHC merupakan UU baru yang menggantikan UU No. 6 Th. 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan UU No. 7 Th. 1987 dan terakhir diubah dengan UU No. 12 Th. 1997.

**Keppres No. 17 Tahun 1988** tentang perlindungan karya cipta berupa rekaman suara antara Indonesia dengan Masyarakat Eropa

**Keppres No. 25 Th. 1989** tentang pengesahan persetujuan mengenai perlindungan hukum secara timbal balik antara Republik Indonesia dengan Amerika Serikat

**Keppres No. 38 Th. 1993** tentang pengesahan persetujuan mengenai perlindungan hukum secara timbal balik terhadap Hak Cipta antara Republik Indonesia dengan Australia

**Keppres No. 56 Th. 1994** tentang perlindungan hukum secara timbal balik terhadap Hak Cipta antara Republik Indonesia dengan Inggris.



## **MAJALAH**

**Majalah CHIP** Edisi April, Elex Media Komputindo, Jakarta, 2004.

**Majalah Neotek**, Vol. 1 No.1, Angkasa, Bandung, 2000.

## **KAMUS**

**Black Law Dictionary, Fifth Edition**, St Paul Son West Publishing Co., 1979.

Keen, Peter G.W, **Kamus Istilah Teknologi Informasi bagi Manajer**,  
(diterjemahkan oleh Rahmat Herutomo) Andi, Yogyakarta, 2000.

Syah, Surya Suhatman dan Jalinus Syah, **Kamus Komputer**, Rineka Cipta,  
Jakarta, April 1995.

## **SITUS INTERNET**

<http://digitally1.paume.itb.ac.id>

[www.beritaiptek.com](http://www.beritaiptek.com).

[www.dartmouth.edu](http://www.dartmouth.edu)

[www.eff.org](http://www.eff.org)

[www.iis.fraunhofer.de](http://www.iis.fraunhofer.de),

[www.IlmuKomputer.com](http://www.IlmuKomputer.com).

[www.linuxindo.com](http://www.linuxindo.com),

[www.microsoft.com](http://www.microsoft.com)

[www.nutsvolts.com](http://www.nutsvolts.com)

[www.pikiran-rakyat.com](http://www.pikiran-rakyat.com)

[www.riaa.com](http://www.riaa.com)

[www.TechTarget.com](http://www.TechTarget.com)