

AMI RADITYA

**HAK ATAS MEREK
MEDIA CETAK**

(Studi Kasus Ultima Next Generation melawan Ultima Cross)



**FAKULTAS HUKUM NON REGULER
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2003**

KOPMA
Copy Service

HAK ATAS MEREK
MEDIA CETAK
(Studi Kasus Ultima Next Generation melawan
Ultima Cross)

SKRIPSI

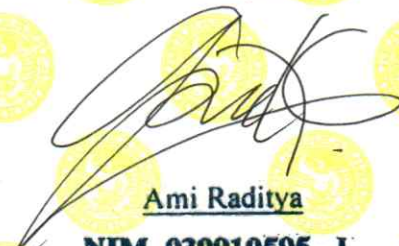
DIAJUKAN UNTUK MELENGKAPI TUGAS DAN
MEMENUHI SYARAT GUNA MEMPEROLEH
GELAR SARJANA HUKUM

Dosen Pembimbing,


Rahmi Jened, S.H., M.H.

NIP. 131 923 881

Penyusun,


Ami Raditya

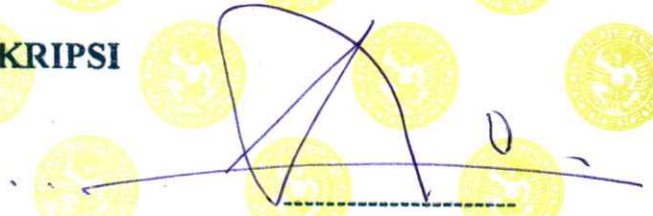
NIM. 039910595 - U

FAKULTAS HUKUM NON REGULER
UNIVERSITAS AIRLANGGA
SURABAYA
2003

KOPMA
Copy Service

REVISI SKRIPSI

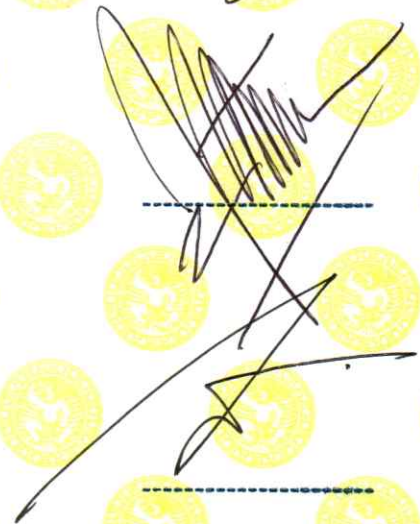
1. H.A. Oemar Wongsodiwerjo, S.H



2. Dra. Sundari Kabat, S.H., M.Hum.



3. Rahmi Jened, S.H., M.H.



4. Mas Rahmah, S.H., M.H.

KOPMA
Copy Service

KATA PENGANTAR

Alhamdulillah, puji syukur kepada Allah SWT atas terselesaikannya skripsi ini yang berjudul Hak Atas Merek Media Cetak (Studi Kasus Ultima Next Generation melawan Ultima Cross). Skripsi ini dibuat guna memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana di bidang hukum pada Fakultas Hukum Non Reguler Universitas Airlangga Surabaya.

Penulisan skripsi ini juga dimaksudkan untuk memperkaya wacana dan menjadikan pertimbangan mengenai permasalahan hukum di bidang Hak Atas Merek dan Hak Kekayaan Intelektual yang sedang gencar-gencarnya berkembang pada saat ini, sehingga kemajuan Hak Atas Merek dan Hak Kekayaan Intelektual yang terjadi sekarang bukanlah suatu hambatan lagi dalam melakukan penegakan hukum

Skripsi ini sulit terselesaikan tanpa adanya pihak-pihak yang telah membantu saya selama ini. Tidak lupa saya sampaikan terima kasih yang terdalam kepada seluruh pihak-pihak yang telah membantu dan mendukung saya dalam membuat skripsi ini, baik secara langsung maupun tidak langsung. Terima kasih tersebut terutama kepada :

1. Ibu Rahmi Jened, S.H., M.Hum., selaku dosen wali dan dosen pembimbing skripsi saya yang telah banyak membimbing dan memberikan saran-sarannya kepada saya sehingga terselesaikannya skripsi ini.
2. Tim penguji, Bapak H.A. Oemar Wongsodiwerjo, S.H., Ibu Hj. Dra. Sundari Kabat, S.H., M.Hum., dan Ibu Mas Rahmah, S.H., M.Hum. yang telah menguji skripsi saya ini.

3. Bapak dan Ibu yang selalu berdoa dan mendukungku terus, serta adik-adikku—Mita dan Angga—yang juga memberi semangat.
4. Tunanganku Dina, yang selalu memperhatikan dan berdoa untukku.
5. Teman-temanku yang terbaik: Dhimas, Mickey, dan Topan untuk dukungan-dukungan yang diberikan.
6. Para redaksi Ultima: Felix, Erwin, Rudi, Yuniarto, dan lain-lain, untuk semua bantuan yang diberikan.
7. Bapak Agus S. Tomo atas segala bantuannya dan sarannya sehingga saya dapat melakukan wawancara di Jawa Pos Group.
8. Azrul Ananda atas segala bantuan data-data Ultima yang diperlukan.
9. Ibu Nany Wijaya, selaku Direktur Jawa Pos atas kerjasamanya sehingga saya mendapatkan bahan-bahan serta wawancara sehubungan dengan kasus Ultima.
10. Staf GameQuarters: Ari, Chris, Nanang, Nugie, Fitri, Ave, dan Rama, yang telah banyak menemaniku.
11. Kakak kelasku angkatan 1997 dan 1998 yaitu Ayon, Bimo, dan Indah yang sudah memberikan referensi bahan-bahan dan saran-sarannya yang berguna bagi saya.
12. Teman-temanku angkatan 1999 terutama Nugroho, Lou Han, Tasrif, Rani, Denny, Richardo, Satrio, Yogi, Jin Ifrit, Selvi, Gondronk, serta teman-temanku di reguler Retni dan Anas yang sudah membantu aku selama ini.
13. Adik-adik kelasku angkatan 2000 dan 2001 yaitu Pondra, Dhani, Bayu, Yudhi, Mira, Tina, Meiry, Ika, Ratna, Maya, Jimmy, dan Aries atas segala dukungannya.
14. Semua pihak-pihak yang tidak sempat saya sebutkan satu persatu.

Saya sadar bahwa dengan keterbatasan pengetahuan dan pengalaman yang saya miliki ini masih sulit untuk membuat skripsi ini menjadi sempurna, oleh karena itu saya mengharapkan sumbang asih saran serta krtik koreksi untuk kesempurnaan skripsi ini.

Harapan saya semoga skripsi ini dapat menjadi sumbangan wacana dalam hukum pidana dan hukum acara pidana di Indonesia mengenai Hak Kekayaan Intelektual, terutama dalam permasalahan Hak Atas Merek Media Cetak.

Surabaya, Januari 2004

Penulis,

Ami Raditya

DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL	i
KATA PENGANTAR	ii
DAFTAR ISI	v
 BAB I : PENDAHULUAN	1
1. Latar Belakang dan Rumusan Masalah	1
2. Penjelasan Judul	8
3. Alasan Pemilihan Judul	9
4. Tujuan Penulisan	10
5. Metode Penulisan	11
6. Pertanggung Jawaban Sistematika	12
 BAB II : TIMBULNYA HAK ATAS MEREK MEDIA CETAK ...	15
1. Kronologi Kasus	15
2. Perolehan Hak Atas Merek	24

BAB III: KEMUNGKINAN UPAYA PEMULIHAN DALAM	
PELANGGARAN MEREK MEDIA CETAK ULTIMA ..	29
1. Analisis Masalah	29
2. Kemungkinan Upaya Pemulihan	32
 BAB IV: PENUTUP	 41
1. Kesimpulan	41
2. Saran	42
 DAFTAR BACAAN	

BAB I

PENDAHULUAN

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang dan Rumusan Masalah

Salah satu dunia bisnis yang mengalami peningkatan tren dalam jangka waktu tiga tahun belakangan ini adalah bisnis media cetak. Fenomena ini dapat dengan mudah ditangkap dari beragamnya media cetak yang bergerak di berbagai bidang pemberitaan. Tren ini juga ditunjukkan dengan makin cepatnya kemunculan produk-produk baru yang ikut terjun dalam suatu bidang media cetak tertentu.

Kondisi ini semula dipengaruhi oleh pencabutan Peraturan Menteri Penerangan No. 01/1984 tentang Surat Izin Usaha Penerbitan Pers (SIUPP), dan pemberlakuan Peraturan Menteri Penerangan No. 01/1999, juga dengan diundangkannya UU No. 40/1999 tentang Pokok-Pokok Pers, yang menjunjung tinggi kebebasan pers. Hal ini tentunya mempermudah prosedur perizinan usaha di bidang media cetak atau pers. Pemerintah saat itu juga memutuskan untuk tidak lagi melakukan praktek pembredelan atau pencabutan SIUPP dalam usaha media cetak.

Mengingat persaingan yang begitu ketat, merek menjadi salah satu aset terpenting bagi bisnis media cetak. Merek memiliki berbagai macam fungsi, antara lain:

Sebagai tanda pengenal untuk membedakan hasil produksi yang dihasilkan seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama atau badan hukum dengan produksi orang lain atau badan hukum lainnya; Sebagai alat promosi, sehingga mempromosikan hasil produksinya cukup dengan menyebut mereknya; Sebagai jaminan atas mutu barangnya; Penunjuk asal barang/jasa dihasilkan.¹

Merek dalam bisnis media cetak menjadi faktor penunjuk kualitas akan sebuah produk media cetak bagi para pembaca. Dengan persaingan yang bebas dan makin ketat, hanya produk-produk media cetak yang berkualitas dengan merek tertentu menurut masyarakatlah yang akan bertahan dan tetap berdiri. Di lain pihak, bagi yang tidak memenuhi standar kualitas konsumen, dalam waktu yang tidak lama akan segera hilang dari peredaran. Sebuah media cetak yang mereknya telah cukup dikenal masyarakat selalu diasumsikan memiliki oplah yang besar. Media cetak seperti ini tentunya akan lebih diminati oleh konsumen ketimbang media cetak sejenis yang mereknya tidak begitu dikenal.

Untuk itulah dalam usaha media cetak saat ini, merek sangatlah penting. Apalagi dengan kondisi pasar yang menimbulkan media cetak kian ramai, konsumen akan bersikap lebih selektif untuk memilih media cetak yang layak untuk mereka konsumsi secara kontinu.

Kadangkala yang membuat harga sebuah media cetak menjadi mahal bukan hanya kualitas produknya saja, melainkan juga mereknya. Hal ini sangat

¹ Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Departemen Kehakiman dan HAM RI, http://www.dgip.go.id/indonesia/tanya_jawab/tj_merek.pdf, 2002

wajar, mengingat kecenderungan yang terjadi pada masyarakat, yaitu membeli barang maupun menggunakan jasa yang mereknya terkenal tanpa melihat apakah barang atau jasa tersebut memang dibutuhkan. Fenomena ini menunjukkan bahwa bagi konsumen, timbul suatu prestise tersendiri bila ia menggunakan merek tertentu. Konsumen memiliki kebanggaan tersendiri apabila dapat menggunakan barang atau jasa yang mempunyai merek terkenal.

Kondisi ini tentunya dapat dimanfaatkan oleh penerbit, selaku produsen. Namun yang perlu diwaspadai adalah jika penerbit beritikad buruk yang ingin mengambil keuntungan secara tidak sah (*illegal*), yakni memproduksi media cetak sejenis dengan merek yang memiliki persamaan dengan merek yang sudah terkenal di masyarakat. Hal ini tentunya dapat merugikan konsumen dan pihak penerbit media cetak yang mereknya ditiru tersebut, sebab kualitas media cetaknya jelas berbeda.

Melihat peraturan penerbitan yang kian lunak, maka tidak sedikit terjadi kasus pelanggaran merek media cetak. Banyak sekali media cetak yang terbit dengan merek yang sama antara satu dengan lainnya, meskipun penerbitnya beda. Kasus-kasus Pelanggaran Hak Merek atas media cetak semacam ini acap kali terjadi.

Hal ini dapat dilihat dari terbitnya tiga surat kabar dengan merek yang serupa, yaitu Surabaya Post, Surabaya Pos, dan Surabaya Pagi². Kasus lainnya

² Open Directory Project, DMOZ, <http://dmoz.org/World/Indonesia/Berita/Koran>, halaman Surabaya Post, Surabaya Pos, dan Surabaya Pagi, 2002

bisa kita lihat adalah majalah Tempo dengan majalah internasional Time³, harian Merdeka dengan Suara Merdeka⁴, majalah animasi Anima dengan Anima Genki⁵, atau majalah film Cinemags dengan Cinemax⁶. Melihat begitu banyaknya kasus serupa dalam bisnis media cetak, sepertinya perlu ada perhatian lebih mengenai Hak Atas Merek dalam bisnis media cetak ini.

Salah satu kasus yang diangkat dalam penulisan skripsi ini adalah media cetak dengan format majalah bermerek Ultima. Majalah ini adalah sebuah media cetak bulanan yang pada awalnya diterbitkan oleh Duta Asia (DA), bukan badan hukum, pada tahun 1999, yang berkedudukan di Surabaya. Majalah ini bergerak di beberapa bidang informasi hiburan, terutama pada *video game*. Saat itu Ultima belum didaftarkan mereknya.

Pencetus ide dibentuknya majalah Ultima adalah sebuah tim yang berisi sekelompok anak muda. Mereka berkreasi secara bersama-sama dalam menyusun dan mengembangkan Ultima. Mereka adalah inspirator Ultima dan pencipta majalah tersebut. Personil di balik tim tersebut adalah A, yang cukup berpengalaman dalam dunia informasi *video game*. A dibantu oleh kedua rekan terbaiknya, yaitu F, yang merupakan desainer *lay out* majalah tersebut, dan E,

³ Indo Media Online, www.indomedia.com/searchroute/directorysearch.asp?p=32666, 1997

⁴ Suara Merdeka Online, www.suaramerdeka.com, 2003

⁵ Forum Animasi Indosiar, http://www.indosiar.com/welcome/forum/topic.asp?TOPIC_ID=1756, 2002

⁶ Pantau Online, www.pantau.or.id/txt/25/09a.htm, 1999

seorang ahli komputer. Selain personil tersebut, ada seorang investor (berkedok di balik persahaan DA) yang mendanai biaya cetak dan mengatur distribusi Ultima. Dalam hal ini, jelas bahwa pencipta dari Ultima adalah ketiga personil tersebut, bukannya sang investor (ataupun DA), yang telah mendanai maupun menerbitkan Ultima⁷.

Sejak awal, kehadiran majalah Ultima memiliki sasaran pasar remaja usia sekolah menengah, dengan tidak menutup kemungkinan pada segmen usia lain, karena bidang *video game* merupakan kegiatan hobi remaja yang memiliki tren tersendiri. Menurut salah satu *survey* yang diadakan oleh sebuah komunitas *situs web* di internet, pada bulan Februari 2000⁸, majalah Ultima secara oplah sudah menduduki peringkat kedua majalah *video game* secara nasional, meski baru berusia setahun. Mengingat berita-beritanya yang *up to date*, review maupun preview lengkap, dan kode-kode rahasia terkini, membuat Ultima memiliki reputasi yang baik sebagai sebuah majalah *video game*. Sayangnya DA sebagai penerbitnya belum pernah mendaftarkan merek Ultima itu sendiri⁹. Bahkan DA sendiri tidak memiliki wadah usaha yang jelas maupun ijin usaha yang legal¹⁰.

⁷ UU No 19/2002, tentang Hak Cipta, Pasal 1 (1) menyebutkan bahwa Pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu Ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.

⁸ Kafe Gaul, <http://www.kafegaul.com>, polling Februari 2000

⁹ Merek didaftarkan pada Ditjen HAKI Departemen Kehakiman dan HAM

¹⁰ Ijin Usaha adalah ijin yang diberikan oleh Depperindag untuk usaha perdagangan dan perindustrian pada umumnya.

Performa majalah Ultima menurun semenjak pertengahan tahun 2001.

Beberapa sebab utama yang dinyatakan oleh pihak perusahaan DA adalah karena keterbatasan kapasitas cetak, kekurangan armada distribusi untuk tingkat nasional, dan tentu saja karena lokasi usaha utama perusahaan berada di kota Surabaya, yang dianggap memiliki daya beli lebih rendah dibandingkan kota Jakarta, tempat berdiri ketiga pesaing utama majalah Ultima, yaitu Hot Game, GameStation, dan Game13th¹¹.

Pada bulan Mei 2002, majalah Ultima berhenti terbit. Belakangan diketahui bahwa turunnya performa majalah ini dikarenakan adanya perusahaan di dalam badan DA yang menyedot sumber dana Ultima untuk memproduksi komik-komik terjemahan *illegal*. Dengan kata lain, selain memproduksi majalah Ultima, DA juga menerbitkan komik-komik Jepang yang diterjemahkan dalam bahasa Indonesia dan dijual bebas tanpa adanya lisensi dari pihak penerbit Jepang¹².

Pada bulan Juli 2002, Ultima kembali terbit, namun kali ini dengan merek baru: Ultima Next Generation. Majalah ini terbit di bawah bendera P.T. Dharma Bhakti Press (DBP). Personil-personil yang berada di balik Ultima Next Generation ini sendiri tidak lain adalah A, F, dan E, yang membidani kelahiran Ultima ketika masih bersama DA. Format yang ditampilkan sama persis dengan Ultima terdahulu, namun majalah ini terbit dua minggu sekali. DBP terbukti telah

¹¹ Wawancara dengan Drs. Muhamad Hefni, Kepala Pemasaran Ultima, 2001

¹² Wawancara dengan Samuji, agen dan distributor majalah terbesar di Surabaya, Jl.Pahlawan, Surabaya, 2001

memegang hak merek atas Ultima, dengan memiliki agenda penerbitan, yang bernomor D002002.11502.11624.

Masalah mulai timbul pada bulan Agustus 2002, dimana DA kembali menerbitkan Ultima lama, yang kali ini berubah merek menjadi Ultima Cross, meski tanpa nomor agenda sebagai bukti kepemilikan merek. Dengan munculnya dua produk majalah dengan merek sama di pasaran, tentu saja membuahkan persaingan usaha tidak sehat antara Ultima Next Generation dengan Ultima Cross. Padahal seharusnya dengan adanya merek, produk tersebut dapat dibedakan asal muasalunya, kualitasnya serta keterjaminan bahwa produk itu original.

Sampai dengan skripsi ini ditulis, kedua majalah tersebut masih terbit, meski Ditjen HAKI Depkeh dan HAM telah menentukan pihak yang berhak atas merek Ultima dan kedua belah pihak juga telah beberapa kali melakukan upaya penyelesaian sengketa alternatif.

Berangkat dari latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka ada dua rumusan permasalahan yang akan dibahas dalam skripsi ini, yaitu:

1. Kapan timbulnya Hak Atas Merek Media Cetak Ultima dalam kasus DA dan DBP?
2. Apa saja kemungkinan upaya pemulihan dalam pelanggaran merek media cetak Ultima?

2. Penjelasan Judul

Judul skripsi ini adalah: “Hak Atas Merek Media Cetak” (Studi Kasus: Ultima Next Generation milik DBP melawan Ultima Cross milik DA). Guna mempermudah pemahaman skripsi ini, maka diperlukan adanya penjelasan terhadap judul skripsi ini.

Sebelum kita menelusuri lebih jauh mengenai Hak Atas Merek, pertamanya perlu adanya penentuan definisi dari istilah-istilah yang digunakan dalam judul tersebut, agar kita bisa berpedoman pada pengertian yang sama dalam melakukan pembahasan, guna memperoleh hasil yang hendak dicapai.

Penentuan definisi yang pertama adalah merek. Dalam Pasal 1 Butir 1 UU No 15/2001 diberikan suatu definisi tentang merek, yaitu tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf-huruf, angka-angka, susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang atau jasa.

Hak Atas Merek adalah hak khusus yang diberikan Negara kepada pemilik merek, untuk menggunakan merek tersebut atau memberikan izin untuk menggunakannya kepada orang lain¹³. Berbeda dengan hak cipta, merek harus didaftarkan terlebih dahulu di dalam Daftar Umum Merek.

Satu hal yang perlu dipahami dalam setiap kali menempatkan Hak Atas Merek dalam kerangka Hak Kekayaan Intelektual adalah bahwa dalam merek

¹³ Tim Lindsey dkk, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Asian Law Group Alumni, Bandung, 2002, h.131

terdapat unsur ciptaan, misalnya logo atau huruf. Hak Merek terkait hanya pada penggunaan atau pemakaian logo atau huruf dan kata-kata tersebut pada produk-produk yang dipasarkan dan mengandung nilai ekonomis¹⁴.

Penentuan definisi berikutnya adalah media cetak. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia, media memiliki makna sebagai alat atau sarana komunikasi seperti koran, majalah, radio, televisi, film, poster, dan spanduk. Media Cetak memiliki makna sebagai sarana media massa yang dicetak dan diterbitkan secara berkala, seperti majalah dan surat kabar¹⁵.

3. Alasan Pemilihan Judul

Pemilihan judul “Hak Atas Merek Media Cetak” mengingat prosedur perizinan usaha di bidang media cetak yang semakin mudah, mengakibatkan banyaknya media cetak yang terbit, umumnya berbentuk majalah, tabloid, dan koran. Persaingan usaha yang kian ketat ini ternyata ditunggangi oleh para pengusaha dengan itikad tidak baik, dengan mendompleng merek media lain yang lebih dulu tenar, membuat oplah medianya terangkat drastis.

Di samping itu, akibat dari meledaknya bisnis media cetak akhir-akhir ini, masalah penegakan hukum merek atas media cetak senantiasa menjadi topik

¹⁴ OK. Saidin, *Aspek Hukum Atas Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Raja Graffindo Persada, Jakarta, 2003, h.330. Hal yang sama juga dikemukakan oleh Rahmi Jened, SH. MH (Pembimbing), Surabaya, tanggal 16 November 2003

¹⁵ Hasan Alwi, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi ke-III, Balai Pustaka, 2002, h.973

pembicaraan yang dikemukakan oleh para pelaku bisnis media cetak maupun konsumen. Kesimpulan yang diperoleh dalam setiap diskusi dengan para pelaku bisnis di bidang tersebut adalah bahwa mereka sebetulnya masih memerlukan jaminan perlindungan hak merek atas media cetak mereka.

Kemudahan menerbitkan media cetak dewasa ini membuat banyak sekali terjadi pelanggaran merek, terutama karena dihapuskannya SIUP yang dulunya digunakan sebagai *filter* penerbitan *illegal*. Apabila *filter* untuk membatasi media-media cetak *illegal* yang sering kali mendompleng merek tidak ada lagi, juga penyelesaian-penyelesaian yuridis terhadap kasus-kasus pelanggaran tersebut tidak diterapkan secara optimal, maka jaminan kepastian hukum dan keadilan menjadi kabur dan tidak sesuai lagi dengan konsep negara hukum, seperti yang dianut oleh Indonesia.

Bagaimanapun juga pelanggaran hukum yang berkenaan dengan hak merek secara langsung maupun tidak langsung merupakan pelanggaran hak manusia, karena hal tersebut berhubungan dengan sumber penghasilan seseorang.

4. Tujuan Penulisan

Ada tiga tujuan pokok penyusunan skripsi ini. Tujuan pertama, adalah guna memenuhi salah satu persyaratan dalam rangka meraih gelar sarjana hukum dari Fakultas Hukum Universitas Airlangga, Surabaya. Tujuan kedua, adalah untuk menambah wawasan dan pemahaman penulis dalam bidang Hak Kekayaan Intelektual, khususnya di bidang merek. Tujuan terakhir adalah untuk

memberikan sumbangan pemikiran dalam hal pemahaman mengenai masalah sebagaimana tertuang dalam judul skripsi tersebut. Semoga dari penyusunan skripsi ini dapat menambah perbendaharaan kepustakaan di bidang hukum dan bermanfaat bagi perkembangan hukum di masa datang.

5. Metode Penulisan

a. Pendekatan Masalah

Penyusunan skripsi ini menggunakan pendekatan yuridis normatif, yaitu melakukan pendekatan berdasarkan aturan hukum Hak Kekayaan Intelektual, khususnya yang berkaitan dengan hukum merek.

b. Sumber Bahan Hukum

Penyusunan skripsi ini tentu saja tidak dapat dilepaskan dari bahan hukum yang menjadi dasar penulisan. Mengingat bahwa bahan hukum tersebut diperoleh dari berbagai macam sumber, maka penulis mengklasifikasikannya dalam dua kelompok. Kelompok data pertama adalah bahan hukum primer, yang bersumber pada peraturan perundang-undangan di bidang merek, yaitu UU No 15/2001. Sedangkan kelompok bahan hukum yang kedua adalah bahan hukum sekunder yang merupakan kepustakaan yang terkait dengan merek.

c. Metode Pengumpulan Bahan Hukum

Sebagian besar pengumpulan bahan hukum dalam penyusunan skripsi ini dilakukan dengan cara mengumpulkan, dan mempelajari materi-materi yang berhubungan dengan permasalahan dalam penyusunan skripsi ini. Bahan hukum yang diperoleh selanjutnya diseleksi dan dipilah-pilah berdasarkan kedua rumusan masalah yang telah diajukan di atas. Setelah bahan-bahan tersebut diklasifikasikan menurut rumusan permasalahannya, penulis mencoba untuk mengolah dan mengembangkannya secara sistematis menurut pokok-pokok bahasan.

d. Analisis Bahan Hukum

Bahan hukum yang berhasil dihimpun dalam rangka penyusunan skripsi ini selanjutnya akan dianalisis secara normatif. Tujuannya untuk memaparkan dan membahas sengketa merek yang terjadi, kemudian mencari tahu permasalahan-permasalahan yang ada dan kemudian dicarikan pemecahannya.

6. Pertanggung Jawaban Sistematika

Dalam membahas dan menguraikan Hak Atas Merek media cetak dalam penyusunan skripsi ini, dibagi menjadi empat bab, termasuk di dalamnya bab pendahuluan dan penutup. Antara bab yang satu dengan yang lain saling berkaitan, sehingga skripsi ini merupakan satu kesatuan yang tak terpisahkan.

Bab I merupakan bab pendahuluan, yang memberikan gambaran secara garis besar pokok-pokok bahasan serta latar belakang dari penulisan skripsi ini.

Dalam bab ini dijelaskan judul skripsi, alasan, dan tujuan dipilihnya judul “Hak Atas Merek Media Cetak”, agar pembaca dapat memahami topik yang ditulis. Dalam metode penulisan, dengan menguraikan bagaimana cara melakukan pendekatan masalah, mencari, mengumpulkan, mengolah, dan menganalisis bahan hukum yang berhubungan dengan permasalahan yang diajukan dalam skripsi ini, maka diharapkan pembaca dapat memahami langkah-langkah yang dilakukan sebelum melakukan pembahasan dalam bab-bab selanjutnya.

Bab II merupakan penjelasan dari permasalahan yang pertama, dimana dalam bab ini digali kapan timbulnya Hak Atas Merek Media Cetak dalam kasus DA dan DBP. Hal ini sangat pantas untuk dijabarkan lebih rinci, mengingat inti permasalahan utama dalam penulisan ini adalah Hak Atas Merek Media Cetak, dengan studi kasus merek Ultima Next Generation milik DBP melawan Ultima Cross milik DA. Dalam menentukan siapa yang berhak atas merek tersebut sangat tergantung dari berbagai macam aspek yang akan dijelaskan juga pada bab ini.

Dalam Bab III, akan dijabarkan penjelasan dari permasalahan yang kedua, dimana dalam bab ini dijelaskan tentang upaya pemulihan yang dapat dilakukan oleh DBP atas pelanggaran merek media cetak yang dilakukan oleh DA. Hal ini dirasa sangat perlu, karena suatu merek memberikan perlindungan pada pemiliknya dengan memberikan hak eksklusif pada penggunaan merek tersebut untuk membedakan barang atau jasa, atau untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk menggunakan merek tersebut. Terjadinya pelanggaran yang dilakukan oleh DA, tentunya sangat merugikan DBP. Oleh karena itu dalam bab ini akan

ditinjau lebih jauh sehubungan dengan upaya pemulihan merek media cetak, khususnya yang berkaitan dalam kasus DA dan DBP.

Akhirnya setelah memahami apa yang telah diuraikan pada bab-bab terdahulu, pada Bab IV sebagai bab penutup dari skripsi ini, ditarik kesimpulan atas apa yang telah ditulis dari skripsi ini, sehingga pembaca memperoleh kejelasan secara garis besar tentang Hak Atas Merek media cetak. Dalam bab ini juga terdapat saran-saran yang diharapkan dapat bermanfaat bagi para pembaca pada umumnya. Saran di sini merupakan solusi alternatif atau masukan yang dapat diberikan terhadap kesimpulan yang merupakan ringkasan dari bab-bab pembahasan.

BAB II

TIMBULNYA HAK ATAS MEREK MEDIA CETAK

BAB II**TIMBULNYA HAK ATAS MEREK MEDIA CETAK****1. Kronologi Kasus**

Ketika era *PlayStation*¹⁶ mulai melanda Indonesia, berbagai media mulai mengangkat tren ini sebagai topik bahasannya. Tepatnya pada bulan Agustus 1997, majalah anak-anak bermerek Mentari Putera Harapan menyuguhkan rubrik informasi *video game*¹⁷ pertama di Indonesia¹⁸, yang dikenal dengan nama Tak Tik *Video Games*. Rubrik yang ternyata meraih rating sangat tinggi bagi majalah tersebut merupakan tonggak lahirnya era media *video game* di Indonesia. Pengasuh dan pencetus ide rubrik ini adalah A, seorang kontributor lepas yang bekerja untuk Jawa Pos Group (JPG).

Pada bulan November 1997, JPG menerbitkan majalah baru yang bergerak dalam bidang *video game*. Majalah ini bermerek Game Master dan dikenal sebagai majalah khusus *video game* pertama di Indonesia¹⁹. A, pengasuh rubrik Tak Tik *Video Games* dari Mentari Putera Harapan, ditunjuk sebagai konseptor, penanggung jawab isi, sekaligus sebagai pemimpin redaksi majalah tersebut. A

¹⁶ *PlayStation* adalah sebuah konsol (mesin) *video game* yang dirilis oleh Sony Computer Entertainment pada tahun 1996.

¹⁷ *Video Game* adalah sebuah permainan elektronik yang terdiri atas konsol (mesin) sebagai hardwarenya dan *cartridge* atau CD/DVD sebagai softwarenya. *Video game* berbeda dengan Personal Computer.

¹⁸ *Mentari Putera Harapan*, Jawa Pos Group, Surabaya, 1997, h.32

¹⁹ *Game Master*, Jawa Pos Group, Surabaya, volume 1, 1997, h.1

membawahi tim yang berjumlah enam anak muda, yang sangat berbakat di bidangnya masing-masing. Melihat prestasi Game Master yang sangat bagus, JPG kemudian menerbitkan majalah game lain, yang bermerek Game Mania, sebagai kompetitornya. Diharapkan timbul persaingan sehat antara Game Master dengan Game Mania.

Pada bulan Juli 1998, A bersama dengan tim Game Master memutuskan untuk meninggalkan JPG, karena ingin mencoba lebih mandiri. Mereka, bersama dengan percetakan lokal Multigraph, menerbitkan sebuah majalah informasi hiburan yang dikenal dengan nama 3D. Majalah ini tidak hanya membahas dunia video game, melainkan juga komik Jepang (akrab disebut dengan istilah *manga*²⁰), animasi Jepang (atau *anime*²¹), juga film Hollywood. Merek 3D tidak pernah didaftarkan. Oplah majalah ini cukup bagus dan bisa menyamai Game Master maupun Game Mania, meski saat itu mereka tidak memiliki jalur *market networking* sebaik JPG²².

Dalam 3D, A memimpin sekaligus sebagai penanggung jawab divisi video game. Divisi *anime* dan *manga* dipimpin oleh F, seorang desainer yang sangat mengerti dunia animasi dan komik Jepang. Divisi film Hollywood dipimpin oleh E, yang merupakan ahli komputer dan seorang mania film.

²⁰ *Manga* adalah sebutan bagi komik produksi Jepang, yang biasanya terbagi atas dua jenis, yaitu *shonnen* (*manga* untuk laki-laki) atau *shoujo* (*manga* untuk perempuan). Contoh manga antara lain adalah *Kung Fu Boy*, *Crayon Shin Chan*, *One Piece*, dan lain-lain.

²¹ *Anime* adalah sebutan bagi film animasi produksi Jepang. Contoh anime adalah film kartun *Doraemon*, *Samurai X*, *Mobile Suit: Gundam SEED*, dan lain-lain.

²² *3D Magazine*, Pandora Studio, Surabaya, volume 1, 1998, h.1

Di bulan September 1999, Percetakan Multigraph bangkrut, kemudian 3D berhenti terbit. A bersama dengan F dan E terus berusaha untuk tetap menerbitkan majalah informasi hiburan seperti 3D. Mereka kemudian bertemu dengan seorang investor yang berniat mendanai proyek A dan tim inti 3D. Mereka (bersama dengan investor) mendirikan perusahaan bernama DA (tidak pernah didaftarkan sebagai sebuah wadah usaha). Kemudian A bersama dengan F dan E (tanpa campur tangan investor) memutuskan untuk menamakan majalah ini Ultima²³. A kembali dipercaya menjadi konseptor, penanggung jawab isi, dan pimpinan redaksi majalah tersebut. Semua isi dalam Ultima (termasuk penulisan dan desain *lay out*) dikerjakan oleh tim, tanpa campur tangan investor. Dengan kata lain, pencipta kata dan logo Ultima adalah A bersama F dan E, seperti yang tercantum dalam Pasal 1 Butir 1 UU No 19/2002, yang menyatakan bahwa bahwa “Pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu Ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.”

Hak Cipta terhadap Ultima timbul secara otomatis untuk A, F, dan E karena nama Ultima sudah memenuhi *standard of copyrights ability*, yang terdiri dari *fixation*, *originality*, dan *creativity*²⁴. Logo, gambar, ataupun nama Ultima

²³ *Ultima-Nation*, Ultima Duta Asia, Surabaya, volume 1, 1999, h.1

²⁴ Rahmi Jened, *Perlindungan Hak Cipta Pasca Persetujuan TRIPS*, Yuridika, 2000, h.27-28

menjadi satu kesatuan pada saat pertama kali diciptakan, dan dalam fase ini masuk domain Hak Cipta. Namun demikian mengingat logo dan nama Ultima tersebut terkait dengan produk, maka seyogyanya logo dan nama Ultima tersebut didaftarkan sebagai merek. Dalam hal ini logo dan nama Ultima telah masuk domain Merek. Secara *de jure* (secara hukum), Hak Atas Merek timbul setelah adanya pendaftaran yang diiringi itikad baik. Namun dalam kasus tersebut, pada kenyataannya para pencipta tidak bermaksud mendaftarkan sebagai merek, sehingga perlindungannya hanya sebatas Hak Cipta.

Ultima sendiri adalah sebuah majalah bulanan, yang bergerak di beberapa bidang informasi hiburan. Ruang lingkup pembahasannya tidak jauh berbeda dengan 3D (juga membahas *anime*, *manga*, maupun film), namun lebih terfokus pada *video game*. Dengan demikian, secara otomatis, pembaca 3D langsung beralih ke Ultima. Selain karena disebabkan oleh topik bahasan yang sama, anggota redaksi Ultima juga merupakan mantan pendiri 3D.

Ultima pertama kali terbit pada tanggal 19 November 1999. Konsep Ultima menjadi begitu matang karena para redaktur yang ada di dalamnya telah memiliki jam terbang yang cukup tinggi di bidang media *video game* maupun hiburan sejenisnya. Dalam tempo yang sangat singkat, Ultima berhasil meraih oplah yang sangat besar. Sayangnya sang investor (atas nama DA) belum pernah mendaftarkan merek Ultima itu sendiri, bahkan tidak memiliki wadah usaha maupun ijin usaha yang legal. Investor tersebut beranggapan bahwa media cetak sekarang tidak memerlukan ijin, seperti media-media cetak jaman dulu.

Pada bulan Mei 2001, dengan menggunakan dana keuntungan yang diperoleh Ultima, sang investor memutuskan untuk menerbitkan komik-komik Jepang yang sudah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia, tanpa lisensi dari penerbit asalnya. A bersama dengan tim Ultima sudah mengingatkan investor untuk tidak melakukan hal tersebut, karena jelas-jelas bertentangan dengan hukum. Meski demikian, komik *illegal* tersebut tetap diterbitkan dan dijual bebas²⁵.

Pada bulan September 2001, produksi komik-komik *illegal* ini berbenturan dengan komik lisensi yang diterbitkan oleh P.T. Elex Media Komputindo (EMK), sebagai salah satu penerbit komik terkemuka di Indonesia. EMK melakukan berbagai macam upaya untuk menemukan penerbit di balik komik-komik *illegal* ini. Akibatnya distribusi komik *illegal* terpaksa dihentikan oleh DA. Semua produk yang ada di pasar harus ditarik kembali. DA menderita kerugian yang sangat besar karena komik-komik ini sudah terlanjur diproduksi namun tidak bisa didistribusikan. Majalah Ultima menerima imbasnya, sehingga mulai tidak bisa terbit tepat waktu.

Kondisi keuangan DA kian parah pada bulan Februari 2002. Majalah Ultima pun terancam tidak bisa terbit lagi. A kemudian menghubungi relasi yang ada di JPG untuk membantu masalah ini. Sebagai sebuah perusahaan media raksasa di Jawa Timur, JPG melihat bahwa Ultima memiliki potensi yang sangat

²⁵ Wawancara dengan Drs. Muhamad Hefni, Kepala Pemasaran Ultima, 2001

besar. Sangat disayangkan jika majalah ini harus “mati”, maka JPG beritikad baik untuk membeli majalah ini dari DA. DA yang tidak berbentuk wadah usaha, dan merek Ultima sendiri belum pernah didaftarkan pada Kantor Merek, awalnya menghambat transaksi pembelian majalah Ultima.

Setelah melalui berbagai negosiasi antara JPG dengan DA (selaku investor lama) dan A, F, serta E, akhirnya diputuskan kalau Ultima akan menjadi bagian dari JPG (segala wewenang dalam penyampaian materi isi tetap berada di tangan A, namun proses produksi dan distribusinya semua diawasi oleh JPG)²⁶. DA, A, F, dan E tetap dihargai dengan diberikan saham²⁷ kepemilikan Ultima dan menerima pembagian keuntungan di akhir tahun.

Sebagai kompensasinya, investor lama (yang masih mempertahankan DA untuk terus merilis komik-komik *illegal*) memperoleh saham 20%, sementara A bersama dengan F dan E memperoleh saham 30%. Sisa saham dimiliki JPG. Pada saat itu semua pihak (investor, A dan tim, juga JPG) merasa sama-sama diuntungkan²⁸.

Majalah Ultima terakhir dari DA terbit pada bulan Mei 2002. Selanjutnya majalah Ultima akan diterbitkan di bawah bendera DBP, sebagai anak perusahaan

²⁶ Wawancara dengan Azrul Ananda, eksekutif Jawa Pos Group, 2002

²⁷ Saham adalah bukti keikutsertaan suatu pihak dalam Perseroan Terbatas dengan manfaat: a) Hak atas suara “one share one vote”; b) Hak atas deviden. (kuliah Hukum Dagang, dosen Rahmi Jened, 2002)

²⁸ Wawancara dengan Agus S. Tomo, Pimpinan Perusahaan PT. Dharma Bhakti Press, 2002

JPG yang bergerak di bidang hiburan. DBP segera mendaftarkan merek Ultima ke Kantor Merek agar memperoleh perlindungan hukum. Proses legalitas Ultima segera dilakukan oleh JPG, mengingat begitu potensialnya majalah ini. Proses legalitas ini menyangkut izin usaha penerbitan (dalam Departemen Penerangan RI) dan pendaftaran merek di Ditjen HKI Depkeh & HAM. Berdasarkan pendaftaran merek tersebut, dimulai fase perlindungan merek Ultima berdasarkan hukum merek.

Majalah Ultima dari DBP akhirnya terbit pada bulan Juli 2002. Merek majalah ini sesuai dengan pendaftarannya adalah Ultima Next Generation. Format yang ditampilkan sama persis dengan Ultima terdahulu, namun majalah ini terbit dua minggu sekali. DBP terbukti telah memegang hak merek atas Ultima, dengan memiliki nomor agenda merek (nomor D002002.11502.11624²⁹) dan Surat Izin Usaha Penerbitan Pers (SIUPP) nomor 1133/SK/MENPEN/SIUPP/1999³⁰. *Market networking* raksasa JPG membuat Ultima bisa dipasarkan lebih luas lagi. JPG juga tidak tanggung-tanggung dalam melancarkan promosi bagi majalah ini.

Melihat prestasi Ultima yang semakin bagus, DA selaku investor lama merasa kurang puas jika hanya menerima saham 20%. Timbul itikad buruk dengan keinginan mengambil keuntungan secara tidak sah (*illegal*), yaitu kembali menerbitkan majalah *video game* bernama Ultima dengan armada distribusi milik

²⁹ Ditjen HKI Departemen Kehakiman dan HAM RI, 23 Juni 2002

³⁰ Departemen Penerangan, 1999, SIUPP ini awalnya sebagai izin bagi tabloid Boys and Girls (B&G) yang diterbitkan oleh DBP. Mengingat saat ini B&G telah tidak ada, maka SIUPP-nya dialihkan langsung ke Ultima.

DA, dengan harapan bisa mendompleng kepopuleran Ultima Next Generation milik DBP.

Masalah mulai timbul pada bulan Agustus 2002, ketika DA nekat menerbitkan Ultima (lama), meski tanpa nomor agenda sebagai bukti kepemilikan merek. Hal ini tentunya sangat merugikan DBP, yang telah melakukan promosi besar-besaran untuk mengangkat merek Ultima, namun ternyata ditunggangi oleh DA. Melihat itikad investor yang buruk, maka JPG membatalkan kepemilikan saham investor tersebut, tentunya setelah diberikan somasi namun tanpa ada tanggapan dari pihak investor³¹. Pada saat itu JPG bisa saja menggugat investor lama, karena telah melanggar Hak Atas Merek Ultima. Namun hal itu dirasa kurang perlu, mengingat hubungan A dan investor lama sangat baik.

Pada bulan September 2002, berbagai upaya negosiasi telah dilakukan oleh DBP dan DA. Meski demikian, hasilnya tetap saja nihil. DBP juga telah mengadukan hal ini kepada Ditjen HKI Depkeh dan HAM, dan peninjauan telah dilakukan. Ditjen HKI Depkeh dan HAM bahkan telah menentukan pihak yang berhak atas merek Ultima sebenarnya adalah DBP³².

Pada bulan Oktober 2002, DA kembali mengeluarkan Ultima, namun dengan merek baru Ultima Cross. DA juga telah memiliki badan usaha (berbentuk P.T.), namun belum memiliki Hak Atas Merek Ultima. Dalam majalahnya,

³¹ Wawancara dengan Nany Wijaya, Direktur Jawa Pos Group, 2002

³² Wawancara dengan Agus S. Tomo, Pimpinan Perusahaan PT. Dharma Bhakti Press, 2002

mereka mengatakan bahwa merek Ultima Cross tengah didaftarkan di Kantor Merek. DBP memeriksa data tentang Ultima Cross di Kantor Merek, namun ternyata tidak ada permohonan atas merek tersebut³³.

Pada bulan November 2002, DBP mengadakan rapat intern dalam membahas kasus ini. Turut hadir beberapa eksekutif JPG, direksi JPG, serta pimpinan perusahaan DBP. Keputusan akhir yang muncul adalah DBP dan JPG tidak perlu membawa masalah ini ke pengadilan. Mereka percaya bahwa Ultima Cross milik DA bisa dikalahkan oleh Ultima Next Generation, baik secara oplah maupun *networking*. Sampai sekarang Ultima Next Generation dan Ultima Cross masih sama-sama terbit³⁴. Meski demikian, Ultima Cross semakin jarang terbit dan kualitasnya kian menurun. Belum ada indikasi kalau kasus ini akan diangkat ke pengadilan.

Ilustrasi Kronologi Kasus	
Sept'99	A, F, dan E menciptakan nama dan logo Ultima
Nov'99	Ultima-Nation di bawah bendera DA pertama kali terbit
Sep'01	DA terbentur masalah, sehingga produksi Ultima terhambat

³³ *ibid*

³⁴ Wawancara dengan Sdr. Samuji, agen dan distributor majalah terbesar di Surabaya, Jl.Pahlawan, Surabaya, 2002

Juni'02	A, F, dan E memutuskan untuk menjual nama dan logo Ultima kepada DBP, dengan persetujuan DA
Juli'02	Ultima Next Generation sebagai merek terdaftar dengan nomor agenda D002002.11502.11624, tahun 2002, di bawah bendera DBP terbit
Agus'02	Ultima Cross terbit, menunjukkan bahwa DA beritikad tidak baik

2. Perolehan Hak Atas Merek

Jika perolehan Hak Atas Merek Ultima dikaitkan dengan sistem konstitutif³⁵, maka yang perlu disimak adalah siapakah pendaftar pertama merek

³⁵ Dalam UU No 15/2001 dalam Pasal 3-nya yang berbunyi:

Hak atas merek adalah hak khusus yang diberikan negara kepada pemilik merek yang terdaftar dalam Daftar Umum Merek untuk jangka waktu tertentu menggunakan sendiri merek tersebut atau memberi izin kepada seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama atau badan hukum untuk menggunakannya

Sistem ini menjelaskan bahwa yang berhak atas suatu merek adalah pihak yang telah mendaftarkan mereknya dan diterima. Jadi pendaftaran yang diterima menimbulkan suatu hak terhadap pendaftar atas merek tersebut. Pihak yang mendaftarkan dan diterima berhak atas suatu merek, maka pihak-pihak lain harus menghormati hak si pendaftar sebagai hak mutlak. Hanya pendaftaran yang akan memberikan perlindungan terhadap suatu merek, meskipun merek-merek yang sudah terkenal dalam dunia perdagangan (*well known trademark*) juga memperoleh perlindungan tanpa harus didaftarkan terlebih dulu.

Sistem konstitutif ini memberikan hak kepada pemegang merek yang telah terdaftar. Pihak yang mereknya terdaftar dalam Daftar Umum Kantor Merek, maka dianggap berhak atas merek tersebut, kecuali terbukti sebaliknya. Dengan adanya sistem konstitutif ini, maka tidak setiap orang atau badan hukum bisa memiliki merek secara sah. Dengan kata lain, tidak setiap orang atau badan hukum yang memiliki merek akan dilindungi jika mereknya itu belum didaftarkan.

Sistem ini lebih menjamin adanya kepastian hukum, berupa keuntungan kepada pendaftar sebagai pemilik atau pemegang merek yang sah, yaitu tanda bukti pendaftaran yang diterima sebagai merek dalam bentuk sertifikat sebagai bukti Hak Atas Merek, sekaligus dianggap sebagai pemilik pertama yang bersangkutan.

Ultima. Menurut kronologi kasus merek Ultima yang telah diuraikan pada awal bab ini, A, F, dan E adalah pencipta atas logo dan kata Ultima. Kemudian A, F, dan E bergabung dengan DBP, dan DBP telah membeli hak atas logo dan kata Ultima tersebut untuk kemudian ditingkatkan dengan melalui pendaftaran merek, dengan nama ULTIMA, dengan nomor agenda D002002.11502.11624.

Berdasarkan kronologi kasus tersebut di atas pula, tampak bahwa pada saat A, F, dan E bergabung dengan DA, status usahanya masih tanpa perlindungan hukum. Hal ini menunjukkan bahwa nama, bentuk, dan logo Ultima adalah ciptaan dan milik A, E, dan F.

Merek Ultima sendiri tentu telah memenuhi berbagai persyaratan formil, yang berupa syarat dan tata cara permohonan merek sesuai dalam Pasal 7 sampai 10 UU No 15/2001, maupun materiil, sesuai dalam Pasal 4, 5, dan 6 UU No 15/2001, dalam permohonan pendaftaran merek. Meski demikian, mengingat terbitnya dua majalah dengan merek yang sama, tentu terjadi hal yang tidak sesuai dengan hukum. Hal ini bisa ditengok dari itikad baik atau tidak baik yang terjadi ketika melakukan permohonan pendaftaran merek. Salah satu aspek terpenting sebagai penunjang syarat untuk memperoleh Hak Atas Merek adalah adanya itikad baik dalam permohonan yang diajukan.

Pasal 4 UU No 15/2001 menjabarkan bahwa “Merek tidak dapat didaftar atas dasar Permohonan yang diajukan oleh Pemohon yang beritikad tidak baik”. Jika seseorang mencoba mendaftarkan sebuah merek yang memiliki persamaan

pada pokoknya atau secara keseluruhan dengan merek milik orang lain, maka merek tersebut tidak dapat didaftarkan. Persyaratan itikad baik juga berarti bahwa untuk dapat didaftarkan, sebuah merek harus digunakan atau dimaksudkan untuk digunakan dalam perdagangan barang dan atau jasa³⁶.

Pasal 5 UU No 15/2001 menjelaskan tentang unsur-unsur yang dapat mengakibatkan penolakan terhadap suatu permohonan merek. Unsur-unsur tersebut antara lain adalah: a) bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku, moralitas agama, kesusilaan, atau ketertiban umum; b) tidak memiliki daya pembeda; c) telah menjadi milik umum; d) merupakan keterangan atau berkaitan dengan barang atau jasa yang dimihinkan pendaftarannya. Merek Ultima sama sekali tidak mengandung salah satu unsur tersebut di atas, sehingga merek ini sudah memenuhi Pasal 5 UU No 15/2001.

Pasal 6 UU No 15/2001, sebagai syarat materiil terakhir, menjelaskan bahwa penolakan permohonan merek karena berbagai macam sebab, antara lain jika mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan merek milik pihak lain yang sudah terdaftar lebih dulu untuk barang dan/atau jasa yang sejenis, atau merek yang sudah terkenal, atau indikasi geografis yang sudah dikenal. Merek Ultima pada dasarnya belum pernah didaftarkan dan tidak memiliki persamaan dengan merek yang sudah terkenal ataupun indikasi geografis yang sudah dikenal, sehingga permohonan pendaftaran merek Ultima sudah memenuhi Pasal 6 UU No 15/2001.

³⁶ Tim Lindsey dkk, *Op.Cit*, h.141

Dalam kronologi kasus merek Ultima, terbukti kalau DBP maupun JPG telah memiliki itikad baik terhadap DA. Pada saat itu kondisi keuangan DA benar-benar buruk, sehingga Ultima tidak bisa terbit. A kemudian memberikan solusi untuk minta bantuan kepada JPG, yang kemudian pelaksanaannya diserahkan kepada DBP. Melihat merek Ultima yang belum didaftarkan, DBP berinisiatif untuk mendaftarkan merek tersebut agar memperoleh kepastian hukum. Ketika DBP memperoleh Hak Atas Merek Ultima, dan Ultima yang diterbitkannya laku keras di pasar, timbul itikad tidak baik dari DA. DA bermaksud menerbitkan majalah *video game* dengan memakai merek Ultima, agar konsumen mengira bahwa majalah dengan merek Ultima tersebut memiliki kualitas yang sama seperti Ultima yang diterbitkan oleh DBP. Penggunaan merek seperti ini jelas memiliki itikad yang tidak baik.

Reputasi dan itikad baik dalam dunia bisnis dipandang sebagai kunci sukses atau kegagalan dari sebuah perusahaan. Banyak pelaku usaha berjuang untuk mendapatkan dan menjaga reputasi mereka dengan mempertahankan kualitas produk dan memberikan jasa kelas satu kepada para konsumen. Hal ini yang dilakukan mati-matian oleh DBP. Perusahaan penerbit ini berjuang sekuat tenaga untuk mempertahankan reputasi majalah Ultima dengan mendaftarkan merek Ultima, sehingga memiliki kepastian hukum. Jangan sampai majalah dengan kualitas sebaik Ultima harus berhenti produksi hanya karena masalah legalitas. Kalangan pelaku usaha juga mengeluarkan uang dalam jumlah yang besar untuk keperluan periklanan dan membangun reputasi produk baru atau

mempertahankan reputasi dari produk yang telah ada. DBP dalam kasus ini juga telah mengeluarkan uang dalam jumlah yang tidak sedikit untuk keperluan periklanan demi membangun kembali reputasi Ultima, yang sempat jatuh karena pernah tidak terbit tepat waktu.

Adanya itikad tidak baik dari DA, dengan menerbitkan majalah dengan merek Ultima namun tidak memiliki kualitas sebaik Ultima yang diterbitkan DBP, membuat DBP dirugikan. Hukum melindungi orang-orang yang memiliki reputasi dari orang-orang yang ingin “membonceng” kesuksesan mereka. Meskipun reputasi tersebut adalah sesuatu yang tidak berwujud, hukum memandangnya sebagai aset berharga yang harus dilindungi.

Di atas itikad baik, jangan lupa juga adanya faktor Hak Cipta yang dimiliki oleh A bersama timnya. Seperti yang telah dijelaskan pada kronologi kasus, bahwa A bersama timnya adalah orang-orang yang membidani kelahiran Ultima, sebelum bergabung dengan JPG. Dengan kata lain, Ultima bisa terbit karena adanya ide dan kreatifitas dari A bersama timnya. Mereka adalah pencipta Ultima. Oleh karena itu, ketika Ultima Next Generation terbit, yang ternyata juga dikerjakan oleh A bersama timnya, jelas mempertegas posisi bahwa pemilik Hak Atas Merek Ultima yang sah adalah JPG, sebagai pendaftar pertama yang beritikad baik, dan sekaligus didukung oleh A bersama timnya, sebagai pencipta yang sah atas Ultima itu sendiri.

BAB III

KEMUNGKINAN UPAYA PEMULIHAN DALAM PELANGGARAN MEREK MEDIA CETAK ULTIMA

BAB III**KEMUNGKINAN UPAYA PEMULIHAN DALAM
PELANGGARAN MEREK MEDIA CETAK ULTIMA****1. Analisis Masalah**

Dengan berpijak pada kronologi kasus yang terdapat pada Bab II, kasus tersebut di atas pada dasarnya terbagi atas beberapa fase-fase penting yang secara berurutan dan berkaitan erat dengan Hak Kekayaan Intelektual. Fase pertama, berhubungan erat dengan Hak Cipta. Hak Cipta timbul secara otomatis, namun mengingat susah untuk dibuktikan, maka seyogyanya suatu ciptaan didaftarkan untuk memperoleh alat bukti³⁷. Namun dalam kasus tersebut, tidak adanya pendaftaran atas nama maupun logo Ultima bukan berarti tidak ada perlindungan hukumnya. Hak Cipta timbul secara otomatis³⁸. Dalam kasus tersebut, pencipta dan/atau pemilik Hak Cipta atas nama dan logo Ultima adalah A, F, dan E.

Pada fase kedua, para pencipta, yaitu A, F, dan E, bermaksud mengalihkan Hak Ciptanya kepada DBP. DA, selaku pihak yang mendanai Ultima sebelumnya, pada awalnya juga telah menyetujui peralihan tersebut. DBP dengan DA telah mencapai kata sepakat, yaitu memperkenalkan DBP untuk menerbitkan majalah Ultima, dengan kompensasi saham atas Ultima sebesar 20% untuk DA. Dengan

³⁷ Dikemukakan oleh Rahmi Jened, SH. MH (Pembimbing), Surabaya, tanggal 28 Oktober 2003

³⁸ *Ibid*

diberikannya hak untuk menerbitkan majalah Ultima, berarti DA tidak mempunyai hak lagi untuk menerbitkan majalah tersebut.

Dalam fase ketiga, karena lebih ke arah produk, DBP berusaha mendaftarkan nama dan logo Ultima, yang semula hanya ciptaan yang dilindungi Hak Cipta, menjadi merek. Atas dasar kesepakatan tersebut, DBP mendaftarkan merek Ultima pada Kantor Pendaftaran Merek. Oleh karenanya DBP sebagai pemilik merek terdaftar memperoleh perlindungan hukum untuk menggunakan atau memberi ijin kepada pihak lain untuk memakai merek tersebut sesuai dengan ketentuan Pasal 3 UU No.15/2001.

Dalam fase keempat, merek Ultima telah diperoleh oleh DBP melalui pendaftaran dengan disertai itikad baik, yaitu:

1. Sudah menerima pengalihan Hak Cipta dari A, F, dan E
2. Sudah memperoleh persetujuan dari DA

Meski demikian, pada kenyataannya DA akhirnya menerbitkan juga majalah tersebut, sehingga mengingkari kesepakatan, yaitu melepaskan hak penggunaan nama dan logo Ultima dengan kompensasi saham sebesar 20%. Dengan diterbitkannya Ultima Cross oleh DA, tentunya ada persamaan pada pokoknya dengan merek Ultima Next Generation yang diterbitkan oleh DBP. Menerbitkan suatu produk (dalam kasus ini adalah media cetak) yang ada persamaan pada pokoknya dapat dikategorikan sebagai perbuatan melanggar hukum.

Adalah itikad buruk oleh DA, selaku pemegang saham Ultima, yang seharusnya mendukung kinerja dari perusahaan (dalam hal ini DBP), malah berbalik dengan menerbitkan majalah dengan merek yang memiliki persamaan pada pokoknya atau keseluruhan dengan perusahaan.

Majalah yang diterbitkan oleh DA baik isi maupun formatnya sama, dengan menggunakan nama Ultima Cross, merek tersebut memiliki persamaan pada pokoknya dengan Ultima Next Generation, merek terdaftar milik DBP. Hal ini berarti DA telah melanggar hak eksklusif yang dimiliki oleh DBP, sebagaimana ditentukan dalam Pasal 3 UU No.15/2001, yaitu hak untuk menggunakan merek atau memberikan ijin kepada pihak lain untuk menggunakan merek tersebut.

DA yang menerbitkan majalah Ultima Cross adalah semata-mata hanya untuk memperoleh keuntungan dengan menggunakan merek terdaftar yang telah dikenal, tanpa terlebih dulu meminta persetujuan pemilik merek yang terdaftar. Dalam hal ini pelanggaran atas merek yang bersifat melawan hukum, karena UU No.15/2001 memberikan perlindungan terhadap pergaulan yang tertib dalam dunia usaha³⁹.

Dalam fase kelima, adalah suatu keputusan atau *policy* yang wajar dari DBP untuk memberikan sanksi bagi DA, selaku pemegang saham. Penyelenggaraan RUPS di DBP untuk menyingkapi masalah ini. Pada akhirnya keputusan akhir dari RUPS adalah mengeluarkan DA dari jajaran pemegang

³⁹ Muhamad Djumhana, *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1997, h.188

saham, mengingat telah beberapa kali dipanggil untuk RUPS, namun tidak memberikan tanggapan positif. Somasi juga telah dilakukan beberapa kali dalam kurun waktu antara bulan Agustus hingga November 2002.

Pada fase terakhir, DA yang dikeluarkan dari jajaran pemegang saham Ultima, akhirnya terus menerbitkan majalah dengan merek yang memiliki persamaan pada pokoknya atau keseluruhan dengan DBP dengan cara tidak mendaftarkan merek tersebut.

Tindakan DA yang menggunakan atau menerbitkan majalah yang memiliki kemiripan baik tentang isi maupun nama dari merek Ultima jelas melanggar Hak Atas Merek yang telah dimiliki oleh DBP. Dalam hal ini DA telah melanggar Pasal 90 UU No.15/2001, yakni menggunakan merek yang ada persamaan secara keseluruhan, dan Pasal 91 UU No.15/2001, yaitu meniru merek atau menggunakan merek yang ada persamaan pada pokoknya dengan merek terdaftar.

2. Kemungkinan Upaya Pemulihan

Melihat kenyataan yang terjadi, permasalahan antara Ultima Next Generation milik DBP melawan Ultima Cross milik DA sepertinya memang tidak akan dilanjutkan ke jenjang yang lebih serius. Hal ini dikarenakan performa Ultima Cross sendiri sudah merosot drastis, sehingga konsumen tetap memilih Ultima Next Generation sebagai bacaan mereka. Selain itu, sepertinya DBP dan JPG memang tidak begitu mempersoalkan hal tersebut, selama Ultima Next

Generation yang dikerjakan oleh A bersama tim inti Ultima lama bisa memberikan yang terbaik kepada pembaca. Namun jika ditelaah lebih dalam, sebenarnya banyak sekali upaya pemulihan (*remedies*) yang dapat dilakukan oleh DBP.

Di Indonesia, sebuah pelanggaran atas HKI dapat dianggap sebagai kasus-kasus kriminal maupun perdata⁴⁰. Berbeda dengan beberapa negara, seperti Australia, Inggris, atau Amerika, yang menekankan pelanggaran HKI sebagai pelanggaran HAM dan ditangani dengan hukum perdata⁴¹, pelanggaran HKI di Indonesia lebih dititikberatkan pada hukum pidana. Pada negara-negara tersebut, hal terpenting adalah memberikan ganti rugi atau kompensasi atas pelanggaran dan mencegah pelanggaran-pelanggaran kekayaan intelektual lainnya.

Melihat kasus yang terjadi, DBP memiliki berbagai macam opsi dalam melakukan upaya pemulihan. Upaya-upaya pemulihan tersebut antara lain meliputi:

- a. Gugatan Perdata, jika DA belum mendaftarkan merek Ultima
- b. Tuntutan Pidana, jika DA belum mendaftarkan merek Ultima
- c. Penetapan Sementara, jika DA belum mendaftarkan merek Ultima
- d. Gugatan Pembatalan Merek, jika DA sudah mendaftarkan merek Ultima

⁴⁰ Suyud Margono, *Pembaharuan Perlindungan Hukum Merek*, Novindo Pustaka Mandiri, Jakarta, 2002, h.97

⁴¹ *Ibid*

- e. Alternatif Penyelesaian Sengketa, termasuk Arbitrase, baik jika DA sudah atau belum mendaftarkan merek Ultima

Dengan berpijak pada analisis kasus yang terdapat pada awal bab ini, maka terlihat bahwa DA menerbitkan majalah dengan merek yang memiliki persamaan pada pokoknya atau keseluruhan dengan DBP dengan cara tidak mendaftarkan merek tersebut. Upaya pemulihan yang dapat ditempuh oleh DBP adalah Gugatan Perdata, Tuntutan Pidana, Penetapan Sementara, ataupun Penyelesaian Sengketa Alternatif, mengingat DA belum mendaftarkan merek Ultima

Gugatan Perdata

Pemakaian merek Ultima yang dilakukan oleh DA, dapat digugat berdasarkan perbuatan melanggar hukum, seperti yang tercantum dalam Pasal 1365 KUH Perdata. Sebagai pihak penggugat, DBP harus bisa membuktikan bahwa karena perbuatan melanggar hukum tergugat, pihak penggugat menderita kerugian. Dalam kaitannya dengan merek Ultima yang digunakan seolah-olah memiliki hubungan dengan Ultima Next Generation milik DPB, merupakan perbuatan melanggar hukum. Perbuatan tersebut mengakibatkan kerugian bagi DBP.

Perbuatan ini memenuhi ketentuan Pasal 1365 KUH Perdata, yaitu: 1) harus ada perbuatan melanggar hukum; 2) harus ada kesalahan; 3) harus ada kerugian; 4) ada hubungan sebab akibat antara perbuatan dan kerugian.

Ketentuan Pasal 1365 KUH Perdata berhubungan dengan gugatan ganti kerugian atas dasar perbuatan melanggar hukum, apabila pihak yang dirugikan, dalam hal ini DBP, dapat membuktikan bahwa perbuatan DA merugikan dan menghancurkan reputasinya, sesuai dengan ketentuan Pasal 1865 KUH Perdata.

Unsur adanya kesalahan tampak di mana DA telah mengetahui bahwa DBP selaku pemilik merek terdaftar dan telah menyepakati bahwa nama maupun logo dari Ultima telah dialihkan, serta majalah Ultima telah diserahkan penerbitannya, kepada DBP, dengan memperoleh imbalan berupa pembagian saham sebesar 20%.

Unsur adanya hubungan sebab akibat antara perbuatan dengan kerugian tampak ketika DA yang menerbitkan majalah Ultima Cross, yang memiliki kemiripan format maupun isinya, dengan majalah Ultima Next Generation yang telah didaftarkan, menyebabkan konsumen menjadi bingung, sehingga oplah majalah Ultima Next Generation sempat mengalami penurunan, yang mengakibatkan kerugian pada DBP. Unsur harus ada hubungan sebab akibat antara perbuatan dengan kerugian juga telah dapat dibuktikan.

Gugatan perdata ini dapat diajukan kepada Pengadilan Negeri di wilayah hukum tempat kediaman tergugat oleh DBP. Gugatan berupa gugatan ganti rugi, yakni pembayaran sejumlah uang sebagai kompensasi atas pelanggaran yang dilakukan. Kompensasi atau ganti rugi ini umumnya didasarkan pada jumlah yang sepantasnya diterima DBP jika DA tidak menerbitkan majalah *video game* dengan merek Ultima Cross.

Dalam gugatan ganti rugi tersebut, DBP harus dapat membuktikan bahwa perbuatan DA telah mengakibatkan kerugian bagi dirinya. Ganti rugi ini bertujuan untuk meletakkan posisi DBP seakan-akan seperti sebelum terbitnya Ultima Cross oleh DA. Pada dasarnya kerugian yang diderita DBP dapat dikategorikan sebagai hilangnya keuntungan yang seharusnya diperoleh, termasuk kesempatan untuk melisensikan merek Ultima; hilangnya reputasi di pasaran karena konsumen mengasumsikan Ultima Cross sama dengan Ultima Next Generation⁴²; dan juga kerugian karena banyaknya pengeluaran yang harus dikeluarkan guna melindungi haknya.

Selain gugatan ganti rugi, DBP juga dapat mengajukan gugatan perdata berupa penghentian semua perbuatan atau proses produksi dan distribusi yang berkaitan dengan merek Ultima.

Tuntutan Pidana

Disamping gugatan perdata yang dapat diajukan oleh DBP, negara berdasarkan hak publiknya dapat melakukan penuntutan secara pidana kepada DA, sesuai dalam ketentuan Pasal 90 ayat UU No.15/2001. Hal ini sesuai dengan praktek selama ini bahwa disamping gugatan perdata yang diajukan oleh DBP, maka tuntutan pidana juga dapat dilakukan oleh penuntut umum, baik atas inisiatifnya sendiri maupun atas laporan dari DBP.

⁴² Referensi dari Samuji, agen dan distributor majalah terbesar di Surabaya, Jl.Pahlawan, Surabaya, November 2002

Sanksi pidana terhadap perkara ini, sesuai dengan Pasal 90 UU No 15/2001, yaitu: “Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak menggunakan merek yang sama pada keseluruhannya dengan merek terdaftar milik pihak lain untuk barang/jasa sejenis yang diproduksi dan/atau diperdagangkan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,- (satu miliar rupiah).

Dalam tuntutan pidana ini, pihak DBP harus melaporkan adanya pelanggaran oleh DA kepada polisi yang akan memeriksa perkara serta menyita semua barang bukti yang diduga sebagai bukti pelanggaran Hak Atas Merek Ultima tersebut. Kemudian kasus tersebut akan ditangani oleh seorang jaksa yang berusaha agar supaya kasus tersebut beserta DA dapat dibawa ke pengadilan. Jika DA dapat dibuktikan bersalah, maka DA akan menerima sanksi berupa pidana penjara dan/atau dikenakan denda.

Segala aspek HKI, termasuk merek, memiliki manfaat ekonomis yang sangat besar. Oleh karena itu, pelanggaran merek yang dilakukan oleh DA tentu dipicu oleh nilai ekonomis merek Ultima milik DPB yang sangat besar. Meski demikian keberhasilan penuntutan pidana DBP, dalam arti DA dipidana penjara dan/atau denda⁴³, sama sekali tidak mengembalikan kerugian kepada DBP yang mereknya dilanggar. Hal ini disebabkan karena denda yang dibebankan kepada

⁴³ Denda adalah pemasukan kepada negara, bukan kepada merek yang haknya dilanggar. Sumber: Rahmi Jened, *Implikasi Persetujuan TRIPS bagi Perlindungan Merek*, Yuridika, Surabaya, 2000, h.87

DA akan menjadi pemasukan kepada negara, dan bukan kepada DBP, selaku pemilik merek yang haknya dilanggar⁴⁴. Oleh karena itu, seperti yang sudah dituliskan di awal bab ini, di berbagai macam negara maju, upaya pemulihan merek dan HKI lainnya pada umumnya lebih banyak diupayakan dari sisi perdatanya.

Penetapan Sementara

Sesuai dengan Pasal 85 UU No.15/2001 Berdasarkan bukti yang cukup DBP dapat meminta hakim Pengadilan Niaga untuk menerbitkan surat penetapan sementara (*injuction*). Penetapan sementara dapat digunakan untuk mencegah kerugian yang lebih besar terhadap DBP. Penetapan sementara ini bersifat segera dan sangat efektif untuk mencegah berlanjutnya pelanggaran merek⁴⁵.

Agar surat penetapan sementara dapat diterbitkan, DBP harus melakukan berbagai macam persyaratan, seperti melampirkan bukti kepemilikan merek dan bukti adanya petunjuk awal yang kuat atas terjadinya pelanggaran merek. DBP juga harus membayar jaminan berupa uang tunai atau jaminan bank. Selain itu, DBP juga harus memberikan keterangan yang jelas mengenai barang dan/atau dokumen yang diminta, dicari, dikumpulkan, dan diamankan untuk keperluan pembuktian. Hal ini dikarenakan adanya kekhawatiran bahwa pihak DA akan dapat dengan mudah menghilangkan barang bukti.

⁴⁴ *Ibid*

⁴⁵ Suyud Margono, *Op.Cit*, h.108

Dalam masa pemeriksaan dan dalam rangka untuk mencegah kerugian secara lebih besar atas permohonan DBP, Pengadilan Niaga dapat memerintahkan DA untuk menghentikan produksi Ultima Cross, juga menghentikan distribusi peredaran majalah tersebut, karena telah menggunakan merek tersebut tanpa hak. Dengan demikian DBP dapat bergerak lebih leluasa dalam proses produksi maupun distribusi Ultima Next Generation.

Penyelesaian Sengketa Alternatif

Selain berbagai upaya pemulihan sebagaimana dimaksud di atas, DBP juga dapat menyelesaikan sengketa melalui Arbitrase atau Penyelesaian Sengketa Alternatif.

Arbitrase yang diatur dalam UU No.30/1999 merupakan cara penyelesaian suatu sengketa di luar peradilan umum yang didasarkan atas perjanjian tertulis dari pihak yang bersengketa. Memang tidak semua sengketa dapat diselesaikan melalui arbitrase, namun mengingat sengketa merek Ultima adalah sengketa mengenai hak yang menurut hukum dikuasai sepenuhnya oleh para pihak yang bersengketa (dalam hal ini DBP dan DA) atas dasar kata sepakat mereka, maka sengketa ini dapat diselesaikan melalui arbitrase.

A, F, dan E memiliki hubungan yang cukup baik dengan DA. Hal ini yang membuat JPG maupun DBP tidak melakukan upaya-upaya pemulihan, seperti gugatan perdata, tuntutan pidana, maupun penetapan sementara. Proses

pengadilan yang publikatif tentu dapat merusak hubungan baik antara A, F, E dengan DA.

Kelebihan arbitrase terhadap pengadilan adalah sifat kerahasiannya karena keputusannya tidak dipublikasikan. Dalam hal ini sepertinya arbitrase merupakan salah satu solusi yang tepat, mengingat A, F, dan E juga memiliki hubungan baik dengan DA.

BAB IV

PENUTUP

BAB IV

PENUTUP

1. Kesimpulan

- a. Timbulnya hak atas merek media cetak Ultima ketika DPB mendaftarkan merek Ultima ke Ditjen HKI Depkeh dan HAM, dan memperoleh nomor agenda merek D002002.11502.11624, tanggal 23 Juni 2003. Sedang ciptaan nama dan logo Ultima merupakan milik A, F, dan E, dengan investor DA. Pada bulan Juni 2002, nama dan logo Ultima telah dialihkan oleh A, F, dan E, dengan persetujuan DA, kepada DBP, sebagai anak perusahaan JPG.
- b. Mencermati Ultima Cross yang ternyata memiliki persamaan pada pokoknya dengan merek Ultima Next Generation milik DPB, membuktikan adanya itikad tidak baik dari DA. Dalam hal ini sebagai pihak yang dirugikan, DBP dapat melakukan upaya pemulihan terhadap pelanggaran Hak Atas Merek yang dilakukan oleh DA, melalui beberapa kemungkinan, yaitu:
 - a. Gugatan Perdata
 - b. Tuntutan Pidana
 - c. Penetapan Sementara
 - d. Penyelesaian Sengketa Alternatif

Kemungkinan tersebut dapat dilakukan mengingat merek Ultima Cross belum pernah didaftarkan.

2. Saran

- a. Hendaknya dicermati bahwa pendaftaran merek di Indonesia harus dilandasi oleh itikad baik.
- b. Hendaknya DBP melakukan tindakan-tindakan upaya pemulihan yang dirasa perlu dalam menyelesaikan sengketa ini, mengingat majalah Ultima Cross milik DA masih terbit hingga skripsi ini ditulis.
- c. Apabila nantinya terjadi kesepakatan-kesepakatan baru antara DBP dan DA, dicantumkan dalam suatu perjanjian tertulis, sehingga dapat dengan mudah dibuktikan dan diselesaikan secara hukum apabila terjadi penyelewengan atau pelanggaran lagi.
- d. Hendaknya pemerintah menciptakan sebuah filter baru bagi media cetak, mengingat pencabutan Surat Ijin Usaha Penerbitan Pers (SIUPP), yang dulu dianggap sebagai penghambat kebebasan pers. Hal ini dirasa sangat perlu karena setelah pencabutan SIUPP, banyak terjadi pelanggaran-pelanggaran (khususnya tentang merek) dalam media-media cetak. Selain itu filter ini diharapkan dapat membatasi penerbitan media-media yang terlalu vulgar, sehingga mengarah ke pornografi.

DAFTAR BACAAN

DAFTAR BACAAN

BUKU

- Alwi, Hasan, *Kamus Besar Bahasa Indonesia*, edisi ke-III, Balai Pustaka, 2002
- Djumhana, Muhamad, *Hak Milik Intelektual, Sejarah, Teori, dan Prakteknya di Indonesia*, Citra Aditya Baktu, Bandung, 1997
- Emirzon, Joni, *Alternatif Penyelesaian Sengketa di Luar Pengadilan*, Gramedia Pustaka Utama, Jakarta, 2001
- Gautama, Sudargo, *Undang-Undang Merek Baru Tahun 2001*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2002
- Jened, Rahmi, *Perlindungan Hak Cipta Pasca Persetujuan TRIPS*, Yuridika, 2000
-, *Implikasi Persetujuan TRIPS Bagi Perlindungan Merek*, Yuridika, 2000
- Lindsey, Tim, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Asian Law Group Alumni, Bandung, 2002
- Margono, Suyud, *Pembaharuan Perlindungan Hukum Merek*, Novindo Pustaka Mandiri, Jakarta, 2002
- Saidin, OK., *Aspek Hukum Atas Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights)*, Raja Graffindo Persada, Jakarta, 2003
- Subekti, *Kitab Undang-Undang Hukum Perdata*, Pradnya Paramita, Jakarta, 1999

UNDANG-UNDANG

- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 1 Tahun 1995*, Tentang Perseroan Terbatas, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1995 Nomor 13, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3587

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 30 Tahun 1999, Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 138, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3872

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 40 Tahun 1999, Tentang Pers, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 166, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia nomor 3887

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 15 Tahun 2001, Tentang Merek, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2001 Nomor 110, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4131

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2002, Tentang Hak Cipta, Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 85, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4220

WEB SITE

Asia Maya Dotcom Indonesia, <http://www.asiamaya.com/>, 2003

Asian Law Center, www.law.unimelb.edu.au/alc/, 2003

Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual, Departemen Kehakiman dan HAM RI, http://www.dgip.go.id/indonesia/tanya_jawab/tj_merek.pdf, 2002

Forum Animasi Indosiar, http://www.indosiar.com/welcome/forum/topic.asp?TOPIC_ID=1756, 2002

Indo Media Online, www.indomedia.com/searchroute/directorysearch.asp?p=32666, 1997

Indonesian Laws Information Center, www.wirantaprawira.de/law/content.html, 2003

Kafe Gaul, <http://www.kafegaul.com>, polling Februari 2000

Open Directory Project, DMOZ, <http://dmoz.org/World/Indonesia/Berita/Koran>, halaman Surabaya Post, Surabaya Pos, dan Surabaya Pagi, 2002

Pantau Online, www.pantau.or.id/txt/25/09a.htm, 1999

MAJALAH

Mentari Putera Harapan, Jawa Pos Group, Surabaya, 1997

Game Master, Jawa Pos Group, Surabaya, 1997

3D Magazine, Pandora Studio, Surabaya, 1998

Ultima-Nation, Ultima Duta Asia, Surabaya, 1999

Ultima Next Generation, Dharma Bhakti Press, Surabaya, 2002

Ultima Cross, Ultima Duta Asia, Surabaya, 2002