

LEGALITAS PERDAGANGAN APLIKASI LEWAT JEJARING SOSIAL MELALUI BISNIS *ONLINE* DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA

Oleh :
I Gusti Ayu Cynthia Chandra Dewi
I Gusti Ngurah Wairocana

Bagian Hukum Bisnis Fakultas Hukum Universitas Udayana

ABSTRACT

This paper entitled "Legality Of Commerce Applications Using Social Media Via Online Business Based On Act Number 28 of 2014 Concerning Copyright" in order to determine the legality of trading applications through social networking virtual world. Legal research used is a normative legal research. The results and the conclusion of this study are the activity of online business that sell applications through social networks is a illegal trading application because multiply applications sold in violation of the provisions in article 16 paragraph (2) and article 9 paragraph (3) of Act Number 28 of 2014 Concerning Copyright. So that the actions of businesses can be subject to criminal sanctions, based on article 113 of Act Number 28 of 2014 Concerning Copyright.

Keywords: Legality, Commerce, Copyright, Social Media

ABSTRAK

Tulisan ini berjudul “Legalitas Perdagangan Aplikasi Lewat Jejaring Sosial Melalui Bisnis Online Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta” dengan tujuan untuk mengetahui legalitas perdagangan aplikasi lewat jejaring sosial. Penelitian hukum yang digunakan adalah metode penelitian hukum normatif. Hasil dan simpulan dari penelitian ini adalah kegiatan pelaku bisnis online yang melakukan penjualan aplikasi lewat jejaring sosial merupakan perdagangan aplikasi yang ilegal karena memperbanyak aplikasi yang dijual dengan melanggar ketentuan pada pasal 16 ayat (2) serta telah melanggar pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta. Sehingga perbuatan dari pelaku bisnis online tersebut dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Kata Kunci : Legalitas, Perdagangan, Hak Cipta, Jejaring Sosial

I. PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Dewasa ini harus diakui bahwa perkembangan zaman yang semakin pesat tentunya akan mempengaruhi gaya hidup dari masyarakat¹. Seperti halnya perkembangan teknologi informasi yang telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas (*borderless*) dan menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat². Perkembangan tersebut meliputi hadirnya *smartphone* sejak tahun 2007 di Indonesia. *Android* dan *iOS* menawarkan berbagai aplikasi unduhan lewat *application store* mereka masing-masing. Aplikasi unduhan tersebut seperti aplikasi *Editing Vsco Cam*, *VivaVideo Pro: Editor Video*, *Photo Lab PRO Photo Editor* dan lain sebagainya. Aplikasi ataupun fitur ini tidak diunduh secara cuma-cuma, melainkan diunduh dengan cara berbayar. Biaya untuk mengunduh suatu aplikasi terbilang cukup mahal karena terdapat perbedaan kurs rupiah dengan dollar serta cara pembayarannya kurang familiar sehingga membuat masyarakat kesulitan untuk memperoleh aplikasi yang diinginkan. Kelemahan inilah yang dimanfaatkan oleh beberapa orang untuk meraup keuntungan, dengan cara melakukan perdagangan lewat bisnis online.

Adapun modus yang digunakan ialah dengan melakukan peminjaman *ID* dari penjual kepada pembeli. Pembeli akan melakukan log in terlebih dahulu ke *google play store (android)* ataupun *app store (iOS)* dengan *ID* yang diberikan sehingga dapat mengunduh aplikasi yang ia inginkan, utamanya untuk mengunduh aplikasi yang berbayar. Dari perbuatan tersebut, pelaku bisnis online mendapat keuntungan hanya dengan satu kali pembelian aplikasi. Dengan satu kali pembelian aplikasi, pelaku bisnis *online* dapat menjualnya hingga ratusan kali lebih. Maka dari itu perlu ditelusuri mengenai legalitas perdagangan aplikasi lewat jejaring sosial melalui bisnis *online*

¹ Tarsisius Maxmilian Tambunan, I Gusti Agung Ayu Ari Krisnawati, 2016, "Potensi Pelanggaran Hak Cipta Melalui File Sharing", *Kertha Semaya*, Vol. 04, No. 05, Oktober 2016, Hal. 1, Nama Situs : <http://ojs.unud.ac.id>, URL : <http://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/24601/15860>, diakses tanggal 23 November 2016, jam 16.30 WITA.

² Ahmad M. Ramli, 2006, *CYBER LAW & HAKI – Dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT Refika Aditama, Bandung, hal. 1.

dalam ketentuan hukum yang terkait dengan Hak Kekayaan Intelektual (HKI) seseorang.

1.2 Tujuan

Untuk mengetahui legalitas perdagangan aplikasi lewat jejaring sosial ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

II. ISI MAKALAH

2.1 Metode Penelitian

Tulisan ini menggunakan metode penelitian hukum normatif yaitu cara yang dipergunakan di dalam penelitian hukum dengan meneliti bahan pustaka yang ada³. Teknik pengumpulan bahan hukum yang digunakan adalah penelitian kepustakaan (*library research*)⁴.

2.2 HASIL DAN PEMBAHASAN

2.2.1 Legalitas Perdagangan Aplikasi Lewat Jejaring Sosial Melalui Bisnis Online Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Hak Kekayaan Intelektual dapat dibagi dalam dua bidang, yakni Hak Milik Perindustrian atau *Industrial Property* dan Hak Cipta atau *Copyright*⁵. Secara umum diketahui bahwa masyarakat di Negara-negara berkembang sangat potensial menjadi

³ Amirudin dan H Zainal Asikin, 2003, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT Radja Grafindo Persada, Jakarta, hal. 163.

⁴ I Made Jaya Nugraha, I Made Udiana, 2016, “Upaya Bank Dalam Penyelamatan Dan Penyelesaian Kredit Bermasalah”, *Kertha Semaya*, Vol. 04, No. 03, April 2016, Hal. 2, Nama Situs : <http://ojs.unud.ac.id>, URL : <http://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/20888/13684>, diakses tanggal 25 November 2016, jam 18.30 WITA.

⁵ Ade Hendra yasa, A. A. Ketut Sukranatha, 2016, “Upaya Hukum Penyelesaian Sengketa Karya Cipta Musik”, *Kertha Semaya*, Vol. 04, No. 01, Februari 2016, Hal. 2, Nama Situs : <http://ojs.unud.ac.id>, URL : <http://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/18965/12427>, diakses tanggal 27 November, jam 17.00 WITA.

pelanggar hak cipta. Hak cipta adalah hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin terkait hal tersebut dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku⁶. Hak eksklusif terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta yang tidak dapat dihilangkan walaupun hak cipta telah dialihkan. Sedangkan hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaannya untuk melakukan : penerbitan ciptaan, penggandaan ciptaan, penerjemahan ciptaan, pengumuman ciptaan, penyewaan ciptaan⁷.

Perdagangan aplikasi melalui bisnis online, penjual membeli suatu aplikasi atau fitur tambahan dalam *application store android* atau *iOS*, kemudian para penjual ini membuat suatu akun di berbagai jejaring sosial seperti *Line*, *Instagram*, *Facebook* yang digunakan sebagai sarana perdagangan ke pihak lain. Perbuatan ini dilakukan untuk mencari keuntungan berlipat atas penjualan aplikasi tanpa memberikan hak ekonomi kepada pemegang hak cipta. Kegiatan ini dimulai dengan mengunduh suatu aplikasi dari *application store Android* ataupun *iOS* secara berbayar, setelah itu pelaku bisnis online tersebut menjual aplikasi hasil unduhannya dengan meminjamkan *ID*nya kepada pembeli sehingga pembeli tersebut dapat mengunduh aplikasi yang diinginkan. Oleh sebab itu, pemegang hak cipta tidak memperoleh hak ekonominya karena perbuatan tersebut.

Pada pasal 16 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa, hak cipta dapat dialihkan seluruhnya atau sebagian karena pewarisan, hibah, wakaf, wasiat, perjanjian tertulis, atau sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan. Perjanjian tertulis dapat berupa perjanjian lisensi yakni suatu ijin yang diberikan pemilik hak cipta kepada pihak lain untuk memperbanyak ciptaan dengan berdasarkan pada syarat yang disepakati. Pelaku bisnis *online* yang menjual aplikasi lewat jejaring sosial bukanlah pihak yang berhak untuk memperbanyak hasil ciptaan, maka dari itu dapat dinyatakan bahwa pelaku bisnis *online* ini melakukan perdagangan aplikasi yang ilegal.

⁶ Ermansyah Djaja, 2009, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, hal. 5.

⁷ OK. Saidin, 2007, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hal. 8.

Serta pada pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta dicantumkan bahwa “Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan”. Yang dimaksud dengan penggunaan secara komersial dapat dilihat pada pasal 1 angka 24 ketentuan Umum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang menyatakan “Penggunaan Secara Komersial adalah pemanfaatan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar”. Dengan demikian dapat dinyatakan bahwa perbuatan pelaku bisnis online yang demikian merupakan perbuatan yang melanggar ketentuan peraturan perundang-undangan. Atas perbuatannya tersebut pelaku bisnis *online* ini dapat dijatuhkan sanksi pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan denda paling banyak Rp.4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah) hal ini sesuai dengan ketentuan pidana pasal 113 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

III. KESIMPULAN

Bahwa kegiatan dari pelaku bisnis online yang melakukan perdagangan aplikasi lewat jejaring sosial merupakan perdagangan aplikasi yang ilegal karena memperbanyak aplikasi yang dijual dengan melanggar ketentuan pada pasal 16 ayat (2) serta telah melanggar pasal 9 ayat (3) dimana pelaku bisnis *online* tersebut melakukan penggandaan dan/atau penggunaan secara komersial ciptaan. Sehingga perbuatan dari pelaku bisnis *online* tersebut dapat dikenakan sanksi pidana berdasarkan pada pasal 113 yaitu pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan denda paling banyak Rp.4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

DAFTAR PUSTAKA

Buku-Buku :

- Ahmad M. Ramli, 2006, *CYBER LAW & HAKI – Dalam Sistem Hukum Indonesia*, PT Refika Aditama, Bandung, hal. 1.
- Amirudin dan H Zainal Asikin, 2003, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT Radja Grafindo Persada, Jakarta, hal. 163.

Ermansyah Djaja, 2009, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Sinar Grafika, Jakarta, hal. 5.

OK. Saidin, 2007, *Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Raja Grafindo Persada, Jakarta, hal. 69.

Jurnal :

Ade Hendra yasa, A. A. Ketut Sukranatha, 2016, “Upaya Hukum Penyelesaian Sengketa Karya Cipta Musik”, *Kertha Semaya*, Vol. 04, No. 01, Februari 2016, Hal. 2, Nama Situs : <http://ojs.unud.ac.id>, URL : <http://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/18965/12427>, diakses tanggal 20 November, jam 17.00 WITA.

I Made Jaya Nugraha, I Made Udiana, 2016, “Upaya Bank Dalam Penyelamatan Dan Penyelesaian Kredit Bermasalah”, *Kertha Semaya*, Vol. 04, No. 03, April 2016, Hal. 2, Nama Situs : <http://ojs.unud.ac.id>, URL : <http://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/20888/13684>, diakses tanggal 22 November 2016, jam 18.30 WITA.

Tarsisius Maxmilian Tambunan, I Gusti Agung Ayu Ari Krisnawati, 2016, “Potensi Pelanggaran Hak Cipta Melalui File Sharing”, *Kertha Semaya*, Vol. 04, No. 05, Oktober 2016, Hal. 1, Nama Situs : <http://ojs.unud.ac.id>, URL : <http://ojs.unud.ac.id/index.php/kerthasemaya/article/view/24601/15860>, diakses tanggal 20 November 2016, jam 16.30 WITA.

Peraturan Perundang-Undangan :

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.