

BAB I

PENDAHULUAN

1.1. Latar Belakang

Banyak orang yang ingin terkenal melalui dunia maya, lalu mereka melakukan segala usaha, salah satunya mengupload karya-karya mereka seperti foto, artikel, dan lain-lain. Namun mereka tidak menyadari bahwa hasil karya mereka memiliki nilai ekonomis yang tinggi, sehingga banyak orang yang menyalahgunakan atau mengambil hasil karya mereka tanpa izin si pemiliknya. Si pemilik tidak sadar bahwa hasil karya mereka disalahgunakan atau diambil karena perbuatan mereka sendiri yang mengupload hasil-hasil karya mereka ke internet.

Perkembangan jumlah peminat situs jejaring sosial di Indonesia sangatlah pesat. Dimulai dari friendster yang mulai booming pada tahun 2003, dan yang terbaru adalah facebook (<http://www.facebook.com>). Jenis situs jejaring social inipun beragam sesuai dengan target penggunaannya, mulai dari teman dan keluarga, seperti linkedIn¹. Banyaknya pengguna jejaring sosial yang sebagian besar berasal dari kalangan remaja menjadi sebuah fenomena tersendiri. Sebagian orang memandang kesuksesan facebook berasal dari fitur dan fasilitas yang diberikan, mulai dari berkirim pesan, baik pribadi maupun umum, membuat grup².

¹ Alan Bradburne, *Practical Rails Social Networking*, (United States: Apress, 2007) xxiii

² ibid hlm 1

Facebook adalah situs jejaring sosial yang dimiliki secara privat oleh facebook, inc. Pengguna bisa menambah teman, berkirim pesan, dan menulis biodata dirinya³. Facebook pada awalnya hanyalah situs pertemanan antara mahasiswa universitas Harvard, namun pada perkembangannyakeanggotaannya berkembang menjadi universitas di sekitar area boston⁴. Dan sampai saat ini, facebook telah berkembang menjadi situs jejaring sosial dengan pengguna terbanyak di dunia⁵.

Sebagai sebuah situs jejaring sosial, yang menjadi rahasia kesuksesan facebook antara lain adalah fiturnya yang kaya dan sangat memfasilitasi berkomunikasi dengan cara baru. Di samping itu, dengan menggunakan facebook, seseorang bisa mempost berbagai kegiatannya melewati foto yang diunggahnya ke situs tersebut. Facebook juga menyediakan sebuah *framework*, yang mempermudah pengembang *software* untuk menciptakan berbagai aplikasi dan permainan untuk facebook⁶. Platform tersebut disebut *Facebook Markup Language* (FBML), dengan merilis platform ini, facebook mendukung pengembang pihak ketiga untuk membuat berbagai aplikasi dan game yang terintegrasi dengan facebook⁷. FBML ini merupakan penyederhanaan dari format xhtml⁸, sehingga ini memudahkan pengembang dalam membuat sebuah

³Facebook, Wikipedia, The Free Encyclopedia, [artikel on-line] (diakses tanggal 23 September 2015) en.wikipedia.org/wiki/facebook; internet

⁴ ibid

⁵ Michael Arrington, *Facebook No Longer The Second Largest Sosial Network*, [artikel on-line] (diakses tanggal 23 September 2015), <http://techcrunch.com/2008/06/12/facebook-no-longer-the-second-largest-social-network>; internet

⁶ Wayne Graham, *Facebook API Developers Guide* (United States:First Press, 2008) 1

⁷ Ibid, 2

⁸ Ibid, 4

aplikasi. Bisa dibayangkan, facebook tidak hanya sebuah jejaring sosial, namun juga *one stop service* bagi pengguna internet kasual.

Salah satu pengguna facebook terbanyak adalah dari kalangan pelajar. Dapat dimengerti bahwa di era trend situs sosial ini, pelajar di berbagai tingkat pendidikan menggunakan website tersebut sebagai media sosial⁹. Para pelajar tersebut menciptakan identitas mereka sendiri di dunia maya lewat media teks dan gambar. Pelajar tersebut juga menjadikan situs sosial tersebut untuk berinteraksi dan mencari teman baru lewat dunia maya.

Banyaknya pengguna facebook di berbagai belahan dunia menjadikan facebook sebuah *database* bagi berbagai media yang dimasukkan ke situs tersebut, mulai dari foto, video, tulisan, dan aplikasi serta permainan. Berbagai konten tersebut merupakan *property* yang dilindungi oleh undang-undang hak cipta. Sebuah karya yang dilindungi oleh hak cipta pengalihannya tentunya harus sesuai dengan yang diatur oleh undang-undang hak cipta. Hak cipta secara umum adalah suatu hal khusus untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya memberi izin tanpa mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundangan yang berlaku.

Dalam *Terms* (perjanjian pengguna) nya, facebook mengatur beberapa hal terkait dengan media yang diunggah oleh pengguna ke server facebook seperti yang disebutkan sebelumnya, tercantum ketentuan yang

⁹ Ana M. Martinez Aleman, *Online social networking on campus: understanding what matters in student* (New York:Routledge, 2009) hlm 32

menyatakan bahwa semua konten hak cipta yang dimasukkan oleh pengguna ke dalam facebook dilisensikan kepada mereka, mulai dari gambar, film, tulisan, sampai aplikasi. Ketentuan lain mengutarakan bahwa perpindahan hak cipta dilakukan dengan lisensi yang memberikan facebook hak cipta penuh, baik lisensi da sub lisensi, bebas royalti dan non eksklusif atas konten yang kita masukkan. Lisensi berakhir apabila pengguna menghapus konten tersebut, atau menghapus keanggotaan mereka pada facebook. Dalam sebuah perjanjian lisensi, dikenal adanya 2 pihak, yaitu:

Menurut situs www.checkfacebook.com yang secara berkala melakukan proses statistic jumlah pengguna facebook di seluruh dunia, pada hari sabtu tanggal 13 Febuari 2010 Indonesia menempati urutan ke-7 jumlah pengguna facebook di dunia dengan jumlah pengguna 11.759.980 orang¹⁰. Dalam hal persentase dibandingkan dengan jumlah penduduk, Indonesia mencapai angka 23,8 persen¹¹. Artinya, kurang lebih 23,8 persen dari total populasi penduduk di Indonesia telah terdaftar di facebook. Perlu diketahui bahwa jumlah anggota facebook sampai saat ini lebih dari 316 juta pengguna masih dari situs di atas. Pengguna facebook di Indonesia juga kebanyakan berasal dari jenjang usia 18 sampai 24 tahun sebesar 40,1 persen dari total jumlah pengguna di Indonesia¹².

¹⁰ Nick Gonzalez, *Facebook Marketing Statistics, Demographics, Reports, and News*, [artikel on-line] (diakses tanggal 23 September 2015) <http://www.checkfacebook.com>; Internet

¹¹ Ibid

¹² Ibid

Terlepas dari pandangan bahwa internet hanya dapat dinikmati oleh kalangan tertentu, dalam hal ini menengah ke atas yang mampu membayar akses tersebut, pengguna facebook justru banyak berasal dari kalangan yang cenderung merata, baik secara ekonomi maupun pendidikan. Pengguna facebook juga berasal dari jenjang usia yang beragam, mulai dari usia sekolah menengah, SMP dan SMA, kuliah, bahkan yang sudah dewasa pun tertarik untuk menggunakan facebook.

Facebook merupakan kelanjutan dari trend situs pertemanan yang sebelumnya sudah sangat terkenal, yaitu friendster. Friendster adalah situs jejaring sosial yang berhasil menjaring 12 juta pengguna atau sekitar 60% pengguna internet di Indonesia. Facebook dinilai lebih kaya fitur dibandingkan dengan friendster sehingga menciptakan media komunikasi baru. Masyarakat pun mulai beralih dari friendster menuju facebook karena dinilai sesuai dengan selera masyarakat. Friendster juga pada saat itu mencoba mengimbangi laju pertumbuhan facebook dengan menambahkan fitur baru seperti status, chat, aplikasi serta permainan. Akan tetapi berbagai upaya tersebut pada akhirnya tidak bisa mencegah orang beralih kepada facebook.

Facebook pun menjadi fenomena tersendiri di Indonesia. Banyak aspek kehidupan masyarakat yang terpengaruh oleh maraknya pengguna facebook. Sekarang ini, sulit kita temui seseorang yang melek internet tidak memiliki sebuah akun facebook. Kata “bermain facebook” sendiri tidak jarang menjadi sebuah kata yang menggantikan makna menjelajah

internet (browsing). Kata tersebut juga mensiratkan ke tidak produktivitasan seseorang dalam pekerjaannya, sebagai contoh seseorang yang sedang mengerjakan sesuatu apabila ia juga “bermain facebook” di sela-sela pekerjaannya, maka pekerjaannya akan terlantar. Mudahnya mengakses facebook dari mana saja juga menjadi sebuah faktor dibalik kesuksesan facebook. Website facebook memiliki format alternatif untuk diakses melalui telepon seluler sehingga lebih sederhana dan mudah dilihat, yaitu <http://m.facebook.com>. Dari situs mobile tersebut, pengguna masih bisa mengakses fitur-fitur penting yang umum digunakan pada facebook, seperti berkirim pesan, update status, dan mengomentari foto.

Beberapa pihak mempertanyakan kemungkinan penyalahgunaan facebook sebagai media pengumpulan data dan pengintaian untuk tujuan tertentu. Perlindungan hukum terhadap hak cipta merupakan faktor kunci dalam pertumbuhan kapitalisme dan ekonomi pasar bebas.

Secara Substantif , pengertian HKI dapat dideskripsikan sebagai hak atas kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia¹³. HKI dikategorikan sebagai hak atas kekayaan mengingat Hak atas kekayaan intelektual pada akhirnya akan menghasilkan karya intelektual berupa pengetahuan, seni, sastra, teknologi, dimana dalam mewujudkannya membutuhkan banyak pengorbanan, baik waktu, tenaga, biaya dan pikiran¹⁴. Adanya pengorbanan tersebut menjadikan karya

¹³ Budi Agus Riswandi & M. Syamsudin, *Hak kekayaan intelektual dan budaya hukum*, (Jakarta: PT RajaGrafindo Persada, 2005), 31

¹⁴ Ibid

intelektual memiliki nilai¹⁵. Oleh karena itu sudah sepantasnya sebuah karya intelektual dihargai sebagaimana sebuah property berharga yang mempunyai pemilik.

1.2. Rumusan Masalah

Dari uraian latar belakang masalah di atas, maka dapat dirumuskan beberapa masalah sebagai berikut:

1. Apakah perjanjian pengguna facebook merupakan perjanjian pengalihan hak cipta?
2. Bagaimana kedudukan konten milik pengguna yang sudah berhenti menggunakan layanan facebook menurut hukum hak cipta di Indonesia?

1.3. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian ini adalah

1. Untuk mengetahui aspek legal dari perjanjian pengguna facebook menurut hukum Indonesia
2. Menjelaskan isi perjanjian pengalihan hak cipta dalam hubungannya dengan perjanjian pengguna facebook.

1.4. Definisi Operasional

Di dalam proposal skripsi ini terdapat beberapa macam definisi, yaitu:

¹⁵ Ibid

1. Pengertian Facebook

Facebook adalah situs jejaring sosial yang dimiliki secara privat oleh facebook, inc. Pengguna bisa menambah teman, berkirim pesan, dan menulis biodata dirinya¹⁶. Facebook pada awalnya hanyalah situs pertemanan antara mahasiswa universitas Harvard, namun pada perkembangannya keanggotaannya berkembang menjadi universitas di daerah boston.

2. Pengertian Jejaring Sosial

Jejaring sosial adalah suatu struktur sosial yang dibentuk dari simpul-simpul (yang umumnya adalah individu atau organisasi) yang diikat dengan satu atau lebih tipe relasi spesifik seperti nilai, visi, misi, ide, teman, keturunan, dll¹⁷.

3. Pengertian Hak Cipta

Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan¹⁸.

4. Pengertian Ciptaan

Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran,

¹⁶ Ibid

¹⁷ jejaring sosial, [artikel on-line] (diakses tanggal 24 September 2015)
http://id.wikipedia.org/wiki/jejaring_sosial; Internet

¹⁸ Indonesia, Undang-Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 1 Ayat (1),

imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.¹⁹.

5. Pengertian Basis Data

Basis data, atau sering pula disebut basis data, adalah kumpulan informasi yang disimpan di dalam komputer secara sistematis sehingga dapat diperiksa menggunakan suatu program komputer untuk memperoleh informasi dari basis data tersebut²⁰.

6. Pengertian Kekayaan Intelektual

Kekayaan Intelektual adalah pengakuan hukum yang memberikan pemegang hak atas kekayaan intelektual (HKI) untuk mengatur penggunaan gagasan-gagasan dan ekspresi yang diciptakannya untuk jangka waktu tertentu²¹.

7. Pengertian Lisensi

Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu²².

¹⁹ Ibid, Pasal 1 ayat (3)

²⁰ Basis Data, <id.wikipedia.org/wiki/Basis_data>, Diakses tanggal 25 September 2015

²¹ Kekayaan Intelektual <id.wikipedia.org/wiki/Kekayaan_intelektual>, Diakses tanggal 25 September 2015

²² UUHC, pasal 1 ayat 20

1.5. Metodologi Penelitian

Metodologi penelitian merupakan ilmu mengenai jenjang jenjang yang harus dilalui dalam suatu proses penelitian²³. Penelitian yang dilakukan oleh penulis terkait dengan tinjauan yuridis perjanjian pengguna facebook menurut undang-undang hak cipta, merupakan penelitian normatif, karena objek dalam penelitian ini adalah objek dalam hukum khususnya asas-asas hukum tertulis²⁴. Penelitian ini membahas mengenai efektifitas penerapan peraturan perundang-undangan dalam prakteknya, yang dilakukan pada studi dan pemecahan bahan kepustakaan. Data yang digunakan pada penelitian ini adalah data sekunder, yakni data yang diperoleh dari bahan-bahan kepustakaan dan tidak dengan pengamatan lapangan langsung²⁵. Data sekunder yang digunakan berasal dari bahan primer, sekunder, dan tersier.

Bahan hukum primer yang digunakan adalah Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Bahan hukum sekunder yang digunakan antara lain buku-buku mengenai hak atas kekayaan intelektual, artikel internet dan majalah, dan jurnal.

²³ Mestika Zed, metode penelitian kepustakaan, (Jakarta; Yayasan Obor Indonesia, 2004), hlm 1

²⁴ Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat (Jakarta: PT Raja Grafindo Persada, 1985), 24

²⁵ Sri Mamudji, et al., Metode Penelitian dan Penulisan Hukum, (Depok; FHUI, 2005) 6

Bahan hukum tersier antara lain adalah kamus hukum dan ensiklopedia.

Penelitian ini berbentuk penelitian preskriptif yang bertujuan memberikan jalan keluar atau saran yang dirumuskan dalam pokok permasalahan penelitian ini²⁶. Dalam penelitian ini, penulis menggunakan alat pengumpulan data berupa studi dokumen atau bahan pustaka, yaitu suatu alat pengumpulan data yang dilakukan melalui data tertulis, mengenai hal-hal yang terkait dengan hak atas kekayaan intelektual. Pada penelitian ini data dianalisis secara kualitatif, yakni usaha untuk memahami dan mencari tahu makna di balik tindakan atau perbuatan hukum yang dilakukan sesuai dengan kenyataan atau temuan-temuan yang ada.

1.6. Manfaat Penelitian

Merujuk pada tujuan penelitian diatas, maka penelitian ini sekurang-kurangnya diharapkan dapat memberikan dua kegunaan, yaitu:

1. Manfaat teoritis, dapat memperkaya konsep atau teori yang menyokong perlindungan Hak cipta di Indonesia
2. Manfaat praktis, dapat memberikan masukan yang berarti bagi Pemerintah untuk dapat menyusun pengaturan lebih lanjut dan mendalam dalam bidang perlindungan hak cipta

²⁶Sri Mamudji, Metode Penelitian dan Penulisan Hukum, 4

1.7. Sistematika Penulisan

Bab Pertama, penulis menguraikan latar belakang, rumusan masalah yang akan dibahas mengenai tema yang dipilih, tujuan penelitian, definisi operasional, metodologi penelitian, dan sistematika penulisan.

Bab Kedua, Penulis akan menguraikan letak kasus perjanjian pengguna facebook yang mengatur perihal terhadap property hak cipta penggunanya ini dalam lingkup hukum hak cipta dengan cara menguraikan Tinjauan Umum tentang kepemilikan Ciptaan, dimana ciptaan dianggap sebagai benda bergerak, kapan lahirnya hak, bagaimana lahirnya hak, siapa pemegang hak, yang berlainan tergantung kondisi dari penciptaan hak atas tersebut, dan pengalihannya. Dari uraian tersebut diharapkan penulis dapat menemukan letak perjanjian penggunaan facebook dalam hukum hak cipta.

Bab Ketiga, penulis akan menguraikan isi perjanjian pengguna facebook, dilihat dari sudut hak cipta, serta izin yang diberikan oleh pengguna kepada facebook terhadap konten yang diunggah.

Bab Keempat, meguraikan analisis yuridis perjanjian pengguna facebook menurut undang-undang hak cipta. Analisa ini akan menuju kepada kesimpulan bentuk perjanjian pengguna facebook menurut Undang-Undang Hak Cipta. Sehingga akan terdapat kejelasan apakah perjanjian penggunaan facebook merupakan perjanjian pengalihan hak cipta, serta dapatkah facebook membuat dan memberlakukan perjanjian itu

kepada penggunanya, dengan merujuk kepada peraturan mengenai perjanjian yang berlaku, yaitu Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.

Bab Kelima, merupakan menutup yang menguraikan kesimpulan dan saran setelah penulis menguraikan pembahasan terhadap pokok permasalahan. Sehingga diharapkan penulisan ini akan memperjelas perihal mengenai perjanjian pengguna facebook dan dapat bermanfaat bagi masyarakat.