

Copyright Protection Regarding Plagiarism Cases and Warkopi Ethics Against Warkop DKI

Journal of Creativity Student

2020, Vol. 5(2) 149-164

© The Author(s) 2020

DOI: [10.15294/jcs.v7i2.38493](https://doi.org/10.15294/jcs.v7i2.38493)

This journal has been accredited by
Ministry of Education, Culture,
Research & Technology of Republic
Indonesia (Rank SINTA 5).

Published biannually by:



All writings published in this journal are personal views of the author(s) and do not represent the views of this journal and the author's affiliated institutions. Author(s) retain copyrights under the license of [Creative Common Attribution 4.0 International \(CC BY 4.0\)](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/)

Annisa Ramadhani

Universitas Negeri Semarang, Indonesia

annisarmdhni808@students.unnes.ac.id

History of Manuscript

Submitted : January 13, 2020

Revised 1 : April 21, 2020

Revised 2 : June 11, 2020

Accepted : July 11, 2020

Online since : July 30, 2020

Abstract

The existence of technological advances provides opportunities for the development of technological applications. The use of technology that is not based on knowledge of the rule of law can lead to violations and does not rule out the possibility of violations to the detriment of the creator. With the internet network will increase the number of violations because it can be seen by the wider community. Copyright is regulated in Law Number 28 of 2014 (Copyright Law) concerning Copyright. The law explains that copyright is part of the intellectual property rights of protected objects. In fact, even though the

Indonesian people have used the new copyright law (UUHC), there are still many copyright violations. Like what Warkopi did to Warkop DKI, Warkopi imitated the clothes and characters of Dono, Kasino, and Indro without permission, all three of whom were considered to have committed plagiarism as well as copyright infringement. Therefore, the state must provide legal protection as a form of appreciation for the creation.

KEYWORDS

Copyright ▪ Creator's Legal Protection ▪ Copyright Infringement ▪ Warkopi ▪ Warkop DKI

A. Pendahuluan

Di era globalisasi saat ini, kecepatan penyebaran informasi sangat cepat, tidak mengenal batas negara. Hak cipta adalah bagian yang paling dilindungi dari kekayaan intelektual karena mencakup ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, termasuk program komputer. Menurut Pasal 1 ayat 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014, hak cipta adalah hak eksklusif yang secara otomatis dihasilkan oleh pencipta sesuai dengan asas deklaratif setelah pencipta menampilkannya dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan yang berlaku. hukum. Isu yang terkait dengan hak cipta akan melibatkan berbagai aspek seperti teknologi, industri, masyarakat, dan budaya. Namun, dalam hal perlindungan hak kekayaan intelektual, aspek yang paling penting adalah aspek hukum. Undang-undang tersebut diharapkan dapat menyelesaikan berbagai persoalan terkait hak cipta. Saat ini internet telah membentuk masyarakat dengan kebudayaan baru, masyarakat yang tak lagi dihalangi oleh batas-batas teritorial antara negara yang dahulu

ditetapkan sangat rigid sekali. Masyarakat dengan baru kebebasan beraktivitas dan berkreasi yang paling sempurna namun dibalik kegerlapan itu, internet juga melahirkan keresahan-keresahan baru. Diantaranya, muncul kejahatan yang lebih canggih dalam bentuk "*cyber crime*".

Adanya informasi tidak berarti bahwa semua produk hukum yang berlaku saat ini berubah total. Pembuat kebijakan hukum harus menyadari bahwa sebenarnya produk hukum saat ini dapat menghilangkan bentuk-bentuk kejahatan yang berlaku di Internet. Meskipun kita akui bahwa saat ini masih ada beberapa hal yang masih menjadi perdebatan akademis, terutama mengenai masalah pembuktian dan yurisdiksi di Internet. Salah satu terobosan kemajuan teknologi adalah perkembangan internet. Dengan adanya internet, arus informasi menjadi lebih cepat. Sekarang semua orang di dunia dapat terhubung satu sama lain melalui fasilitas ini. Orang dapat lebih mudah berkomunikasi satu sama lain, mengirim atau memberikan informasi, dan bahkan menyampaikan keinginan atau kreativitas mereka. Di sisi lain, keberadaan jaringan internet sendiri memberikan ruang baru yang perlu diatur dalam bidang hukum. Pertukaran informasi begitu cepat, kebebasan luas yang mencangkup seluruh dunia dan banyaknya orang yang mengakses di lain pihak memberikan ruang tersendiri untuk seseorang melakukan tindakan pelanggaran bahkan kejahatan. Adapun tindakan pelanggaran dan kejahatan yang dimaksud antara lain pelanggaran terhadap hak kekayaan intelektual khususnya hak cipta.

Maraknya industri pertelevisian secara tidak langsung menuntut para seniman untuk memberikan tayangan yang menghibur dan mendidik. Tidak dapat dipungkiri bahwa internet telah menjadi sarana komunikasi yang paling populer saat ini. Semua lapisan masyarakat, dari pengusaha, artis, penyanyi hingga orang biasa, telah menikmati manfaat dari Internet. Tidak heran jika website atau situs di internet terus berkembang dari waktu ke waktu. Dalam proses mewujudkan ide cerita dalam bentuk nyata, produser harus mengeluarkan uang untuk mendukung penciptaan karya. Modal yang terlibat meliputi sumber daya alam, sumber daya manusia, ilmu pengetahuan dan teknologi, dan dana. Padahal, meskipun masyarakat Indonesia telah menggunakan undang-undang hak cipta yang baru (UUHC), masih banyak pelanggaran hak cipta. Oleh karena itu, negara harus memberikan

perlindungan hukum sebagai bentuk apresiasi terhadap ciptaan. Dalam hal ini, pemerintah telah melakukan upaya preventif berupa Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 tentang Hak Cipta Tahun 2014 untuk mengurangi pelanggaran hak cipta dan memberikan perlindungan bagi pencipta. Pasal 54-56 UU Hak Cipta mengatur bahwa untuk mencegah pelanggaran hak cipta dan hak terkait melalui sarana teknis, pemerintah berhak mengawasi pembuatan dan penyebarluasan konten, kerjasama dan koordinasi dengan semua pihak, serta penggunaan hak cipta. sarana teknis untuk merekam. Setiap media menentang pembuatan dan produk berhak cipta terkait di tempat tersebut.

Dimana ada subjek, sudah tentu juga ada objek. Seperti dikemukakan oleh Pitlo bahwa jika ada subjek hak maka di lain pihak ada benda yang menjadi objek hak. Dengan kata lain, jika ada hak maka harus ada benda atau objek hak sebagai tempat hak itu melekat dan harus pula ada orang atau subjek yang mempunyai hak itu. Dengan demikian, ketika orang lain menggunakan objek hak yang menjadi hak dari pemegang hak, maka akan menimbulkan kewajiban atas penggunaan objek hak tersebut. Dalam kaitannya dengan hak cipta, yang menjadi subjek adalah pemegang hak cipta yaitu pencipta atau orang atau badan hukum yang secara sah memperoleh hak itu. Sedangkan yang menjadi objek dari hak cipta adalah benda yang dalam hal ini adalah hak cipta sebagai benda imateriil. Disebutkan dalam Pasal 1 angka 2 dan 3 UUHC 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. Ciptaan adalah hasil setiap karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.”

Dari ketentuan pasal tersebut tampak bahwa ada perbedaan antara pencipta dan pemegang hak cipta. Pemegang hak cipta belum tentu merupakan pencipta. Hal ini dimungkinkan karena pemegang hak cipta bisa

saja menerima pengalihan hak dari pencipta ataupun membeli hak cipta tersebut dari pencipta. Pemegang hak cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta dalam hal hak cipta tersebut tidak dialihkan kepada pihak lain. Dari ketentuan UUHC mengenai siapa saja yang dimaksud dengan pencipta, antara lain dapat dijabarkan sebagai berikut:

- 1) Kecuali terbukti sebaliknya, yang dianggap sebagai pencipta adalah:
 - a. Orang yang namanya terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan pada Direktorat Jenderal atau;
 - b. Orang yang namanya disebut dalam ciptaan atau diumumkan sebagai pencipta pada suatu ciptaan.
- 2) Kecuali terbukti sebaliknya, pada ceramah yang tidak menggunakan bahan tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa penciptanya, maka orang yang menyampaikan ceramah tersebut dianggap sebagai pencipta dari ceramah itu.
- 3) Ketika suatu ciptaan diciptakan oleh beberapa orang pencipta (dua orang atau lebih), maka yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan itu atau dalam hal tidak ada orang yang dimaksud, yang dapat dianggap sebagai pencipta adalah orang yang menghimpunnya dengan tidak mengurangi hak cipta masing-masing atas bagian ciptaannya itu.
- 4) Untuk ciptaan yang dirancang oleh seseorang namun diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, penciptanya adalah orang yang merancang ciptaan itu.
- 5) Untuk ciptaan yang dibuat dalam hubungan kedinasan dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaan, pemegang hak ciptanya adalah pihak yang untuk dan dimana ciptaan itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian yang menyatakan lain antara kedua pihak, tanpa mengurangi hak pencipta apabila penggunaan ciptaan itu diperluas sampai keluar hubungan dinas
- 6) Demikian pula berlaku untuk ciptaan yang dibuat pihak lain berdasarkan pesanan, hak cipta dipegang oleh instansi atau pihak yang memesan, sepanjang tidak diperjanjikan lain. Hal ini berlaku ketika suatu karya itu merupakan pesanan dari instansi Pemerintah.

- 7) Berbeda halnya jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan di lembaga swasta, maka pihak yang membuat karya cipta itu dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta, kecuali diperjanjikan lain antara kedua belah pihak.
- 8) Jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa suatu ciptaan adalah berasal daripadanya dengan tidak menyebut orang lain sebagai penciptanya, badan hukum tersebut dianggap sebagai penciptanya, kecuali dapat dibuktikan sebaliknya.
- 9) Negara sebagai pemegang hak cipta atas:
 - a. Karya peninggalan pra sejarah, sejarah dan benda-benda budaya nasional lainnya.
 - b. Folklor dan hasil kebudayaan rakyat yang menjadi milik bersama seperti cerita, hikayat, legenda, babad, lagu, kerajinan tangan, koreografi, tarian, kaligrafi dan karya seni lainnya.
- 10) Negara sebagai pemegang hak cipta bilamana suatu ciptaan tidak diketahui penciptanya dan ciptaan itu belum diterbitkan.
- 11) Penerbit sebagai pemegang hak cipta atas suatu ciptaan yang telah diterbitkan tetapi tidak diketahui penciptanya atau pada ciptaan tersebut hanya tertera nama samaran penciptanya.

B. Metode

1. Jenis Penelitian

Jenis penelitian yang akan peneliti lakukan adalah penelitian hukum normatif (legal research) atau disebut juga dengan penelitian kepustakaan, yaitu penelitian yang dilakukan dengan pendekatan yuridis normatif yang diteliti adalah bahan pustaka atau data sekunder, dan bahan hukum tersier. Pendekatan dalam penulisan ini adalah dengan menggunakan pendekatan yang mempelajari peraturan perundang-undangan atau biasa disebut statute approach, yaitu "suatu pendekatan yang dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani". Khususnya tentang Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Selain itu, juga digunakan pendekatan konseptual

atau yang biasa disebut *conceptual approach*, yaitu Pendekatan yang dilakukan dengan cara pendekatan melalui pendapat para sarjana hukum yang tertuang dalam literatur-literatur sebagai landasan pendukung untuk membahas permasalahan

2. Teknik Pengumpulan Data

Data dikumpulkan melalui metode penelitian kepustakaan (*library research*), yakni mempelajari bahan-bahan dari buku, majalah, harian, artikel. Data yang sudah dikumpulkan tersebut kemudian dipilih dan diseleksi keakuratannya serta tingkat kekredibilitasnya guna ditemukan hasil penelitian yang baik.

3. Analisis Data

Setelah diperoleh data, baik data primer ataupun data sekunder, penulis menganalisis data secara kualitatif, yang pada dasarnya menyiorot pada masalah serta usaha pemecahannya, yang dilakukan dengan upaya-upaya yang banyak didasarkan pada pengukuran yang memecahkan pada objek-objek penelitian dalam unsur-unsur tertentu, kemudian ditarik suatu generalisasi yang seluas mungkin ruang lingkungannya, data ini kemudian diolah dengan mengkaji secara logis dan yuridis dengan target untuk mengetahui gambaran umum dengan spesifikasi mengenai penelitian.

C. Hasil & Pembahasan

1. Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta di Indonesia Dalam Peraturan Perundang-Undangan

Untuk melindungi hak moral pencipta, mereka dapat memiliki informasi manajemen hak cipta, termasuk metode atau sistem untuk mengidentifikasi esensi karya dan orisinalitas pencipta, serta kode informasi dan kode akses. Meskipun informasi elektronik hak cipta mencakup informasi tentang ciptaan, informasi tersebut muncul secara elektronik sehubungan dengan publikasi ciptaan berupa nama pencipta, alias atau nama samaran, pencipta sebagai pemilik hak cipta, syarat dan ketentuan, dan penggunaan hak cipta. pekerjaan tambahan, Nomor dan kode informasi. Mengakui bahwa hak cipta lahir

karena suatu gagasan dituangkan atau diwujudkan dalam bentuk yang nyata. Dibandingkan dengan hak kekayaan intelektual lainnya seperti paten, merek dagang, desain industri, dan desain tata letak sirkuit terpadu, pengakuan lahirnya hak cipta tidak memerlukan prosedur atau sertifikasi tertentu. Konsep dasar lahirnya Hak Cipta akan memberikan perlindungan hukum terhadap suatu karya cipta yang memiliki bentuk yang khas dan menunjukkan keaslian sebagai ciptaan seseorang atas dasar kemampuan dan kreatifitasnya yang bersifat pribadi.

Sifat pribadi yang terkandung dalam hak cipta melahirkan konsep hak moral pencipta atau ahli warisnya. Hak moral ini dianggap sebagai hak pribadi yang dimiliki oleh pencipta untuk mencegah penyimpangan dari ciptaannya yang dilindungi hak cipta dan untuk mendapatkan penghormatan/penghargaan atas ciptaannya. Hak moral merupakan perwujudan hubungan antara pencipta dengan ciptaannya walaupun pencipta telah meninggal dunia atau hak cipta telah dialihkan kepada orang lain. pemegang hak. hak. Ciptaan menjadikan nama pencipta tetap termasuk dalam ciptaannya. Selain itu, tanpa persetujuan pencipta atau ahli warisnya, pemilik hak cipta tidak dapat melakukan perubahan atas ciptaan, jika pencipta telah mengalihkan hak cipta kepada orang lain, maka selama penciptanya masih hidup diperlukan persetujuannya untuk mengadakan perubahan, tetapi apabila penciptanya telah meninggal dunia diperlukan izin dari ahli warisnya.

Isu terkait perlindungan karya seni, termasuk potret seseorang di Indonesia, dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, negara mengesahkan Undang-Undang untuk memberikan perlindungan eksklusif. Seperti halnya Warkop mencoba meniru kasus artis legendaris Warkop DKI, hal ini karena sejak pertama kali karya cipta tersebut diterbitkan, hak cipta atas karya tersebut otomatis menjadi hak pemilik atau pemilik hak cipta. Untuk melekatkan hak cipta kepada pemilik atau pemegang hak cipta sejak pengumuman pertama (*first pengumuman*), sehingga dapat memberikan perlindungan hukum terhadap ciptaan pemilik atau pemegang hak cipta. Deklarasi pertama adalah bentuk perlindungan yang lebih kuat daripada pendaftaran atau pendaftaran hak cipta, karena pendaftaran hak cipta tidak diperlukan, tetapi dapat digunakan sebagai pembuktia di pengadilan apabila

terjadinya sengketa atau permasalahan seperti yang dapat dilihat pada kasus pembuktian di atas dimana Majelis Hakim meminta bukti berupa pendaftaran dari Penggugat selain bukti first to announce, untuk dibandingkan dengan bukti pendaftaran ciptaan yang dimiliki tergugat.

2. Perlindungan Hak Cipta dalam Konvensi-Konvensi Internasional

Pemahaman mengenai pentingnya perlindungan terhadap hak cipta begitu meluas dan mendapat banyak perhatian di semua negara. Sejumlah perjanjian internasional/traktat yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta, di antaranya adalah:

1. Konvensi Berne (The Berne Convention) untuk perlindungan karya sastra dan seni.
2. Perjanjian Umum mengenai Tarif dan Perdagangan (*The General Agreement on Tariffs and Trade* (GATT)) yang mencakup perjanjian internasional mengenai aspek-aspek yang dikaitkan dengan Perdagangan HKI (TRIPS).
3. Konvensi Hak Cipta Universal (*The Universal Copyright Convention* (UCC)).
4. Konvensi Internasional untuk Perlindungan Para Pelaku (*performer*), produser rekaman suara dan lembaga penyiaran (*The Rome Convention*).
5. Traktat Hak Cipta WIPO (WIPO Copyright Treaty/WCT), telah diratifikasi Indonesia dengan Keppres No. 19 Tahun 1997.
6. Traktat Pertunjukan dan Rekaman Suara WIPO (WIPO Performances and Phonograms Treaty/WPPT), telah diratifikasi Indonesia dengan Keppres No. 74 Tahun 2004.

3. Peran dan Manfaat Teknologi Pengaman bagi pencipta dan Pemegang Hak Cipta

Pengaturan teknologi pengaman dalam ketentuan Hak Cipta telah menjadi sebuah strategi dalam perlindungan Hak Cipta di internet. Strategi ini diambil dikarenakan adanya fungsi dari teknologi pengaman sebagai sarana perlindungan Hak Cipta, di satu sisi ,sementara disisi lain fungsi

teknologi pengaman menjadi hilang dalam konteks perlindungan Hak Cipta ketika fungsi teknologi tersebut dihilangkan atau ditiadakan. Teknologi pengaman mencakup pada elemen teknis yang dimasukkan ke dalam format digital yang disimpan didalam suatu medium dimana information goods dituangkan agar membatasi akses pada *information goods* tersebut. Teknologi Pengaman untuk dapat efektif digunakan maka harus mempertimbangkan faktor *Trust, Security, Usability, Scalability, dan Interoperability*. Teknologi Pengaman telah berkembang dalam dua hal yaitu yang pertama meliputi sistem keamanan demi mencegah tindakan penyalinan tanpa hak, sedangkan pengembangan yang kedua tidak hanya untuk keamanan tetapi juga dapat digunakan untuk indentifikasi pengguna ,perdagangan,penjualan,dan tindakan pengawasan lainnya.

Dalam penjelasan diatas maka Teknologi Pengaman merupakan sebuah usaha yang diwujudkan dalam suatu sistem yang mengadopsi teknologi yang tidak hanya untuk melindungi suatu karya cipta tetapi juga dapat digunakan untuk melakukan identifikasi terhadap pengguna maupun tindakan pengawasan. Secara umum, tidak ada standar tertentu dalam penggunaan Teknologi Pengaman. Dalam praktek Teknologi Pengaman lebih dikenal dengan *Digital Right Managements (DRMs)*. Teknologi Pengaman merupakan *Software*, komponen atau alat lain yang dapat digunakan oleh pemilik Hak Cipta untuk melindungi karya ciptanya. Teknologi Pengaman dapat berupa suatu enkripsi dari Software, password, dan kode akses. Teknologi Pengaman dapat terdiri dari dua hal yaitu:

1. Teknologi Pengaman Kontrol Akses (*Acces Control*)

Teknologi pengaman ini dimaksudkan agar pencipta dapat melakukan kontrol akses terhadap karya cipta yang dimilikinya. Misalnya penggunaan *Password*,izin membuka file atau enkripsi pada file.Teknologi Pengaman ini memiliki fungsi sebagai pembatas terkait dengan reproduksi karya cipta,misalnya membatasi jumlah file yang dapat disalin oleh konsumen.

2. Teknologi Pengaman Kontrol (*Use control*)

Teknologi memperbolehkan melakukan kontrol atas penggunaan karya cipta, meskipun akses telah diperoleh.

Dengan perkembangan teknologi yang semakin maju, keberadaan teknologi pengaman yang dalam prakteknya lebih dikenal dengan istilah *Digital Right managements* (DRMs) memberi manfaat bagi pencipta dan pemegang hak cipta. DRMs dapat menjamin hak eksklusif yang terdapat di dalam Hak Cipta bagi pencipta. Namun di sisi lain DRMs juga membatasi pengguna dalam mengakses dan menggunakan karya cipta. Pembatasan ini ditujukan agar tidak terjadi perbanyakan dan penyalinan terhadap karya cipta yang tidak sah (tanpa seizin pencipta dan pemegang hak cipta). Selanjutnya DRMs juga berperan untuk memungkinkan dilakukannya identifikasi karya cipta. Identifikasi ini tujuannya adalah untuk melacak tindakan-tindakan yang tidak sah dilakukan terhadap karya cipta. Dengan DRMs, pencipta dapat menentukan syarat bagi pengguna jika ingin menggunakan atau menyalin karya cipta. Sehingga pengguna dapat mengidentifikasi Haknya melalui teknologi tersebut.

Seperti di Indonesia, di beberapa negara teknologi pengaman yang akrab disebut DRMs atau ERMes telah diatur dalam ketentuan dalam peraturan Hak Cipta. Negara-negara tersebut adalah Amerika Serikat, Jerman, Australia, Jepang dan negara lain yang ikut serta meratifikasi WIPO Internet Treaties. Artinya sudah merupakan kesepakatan bersama dari berbagai negara untuk mengakomodir ketentuan tentang teknologi pengaman (*Digital Right Managements*) dalam upaya memberikan perlindungan terhadap Hak Cipta.

4. Upaya Hukum Dalam Menanggulangi Hak Cipta Yang Dimiliki Warkop DKI

Kemunculan grup Warkop mengejutkan publik, dan anggotanya mirip dengan Warkop DKI. Warkop DKI adalah grup komedi yang beranggotakan Dono, Kasino dan Indro di tahun 70-an. Tiga pemuda bernama Sepriadi, Alfred dan Alfing tidak disambut baik oleh sebagian orang, salah satunya anggota Warkop DKI, Drs. H. Indrodjojo Kusumonegoro, M.M atau biasa disapa Indro Warkop. Indro tidak keberatan jika ada orang/kelompok yang ingin menampilkan Warkop DKI, tetapi karena Warkopi meniru pakaian dan karakter Dono, Kasino dan Indro tanpa izin, ketiganya dianggap plagiat dan pelanggaran hak cipta. Sejak tahun 2004, Warkop DKI sendiri telah mendaftarkan mereknya ke DJKI dengan nama Warung Kopi Dono Kasino

Indro untuk pemakaian di level 41, 35, 16 dan 43. Warkop DKI juga membintangi berbagai film komedi berhak cipta sebagai bagian dari pembuatan film tersebut. Menurut Undang-Undang No. 20 tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis, merek adalah tanda yang dapat ditampilkan secara grafis berupa gambar, logo, nama, kata, huruf, angka, susunan warna, dalam bentuk 2 dimensi dan/atau 3 dimensi, suara, hologram, atau kombinasi dari 2 atau lebih unsur tersebut untuk membedakan barang dan/atau jasa yang diproduksi oleh orang atau badan hukum dalam kegiatan perdagangan barang dan/atau jasa.

Hak merek adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada pemilik merek terdaftar untuk menggunakan atau mengizinkan orang lain menggunakan merek tersebut dalam jangka waktu tertentu. Setahu Warkopi, Warkop DKI sudah memiliki hak merek. Warkopi meniru nama Warkop DKI, kemudian menggunakan aksi Dono, Kasino, dan Indro dalam kegiatan komersial (dengan membuka channel YouTube dan tampil di berbagai acara TV untuk kegiatan atau hiburan), yang dapat menjadi pelanggaran merek. Hal ini karena Warkopi tidak berhak menggunakan merek dagang terdaftar yang pada prinsipnya sama atau secara keseluruhan dengan barang dan/atau jasa yang sejenis. Dengan mengacu pada ketentuan Undang-Undang Merek, Warkopi dapat digugat secara perdata untuk memberikan ganti rugi dan/atau menghentikan segala tindakan yang berkaitan dengan penggunaan merek tersebut. Jika terbukti, Warkopi juga bisa dipidana karena melakukan plagiarisme dengan ancaman pidana penjara paling lama 4 tahun dan/atau denda paling banyak Rp 2 miliar.

Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh pemilik hak cipta atau pemilik hak terkait kepada pihak lain untuk menggunakan hak ekonomi dalam kondisi tertentu atas ciptaannya atau produk hak terkait. Warkop meniru gaya Warkop DKI, membuat cerita berdasarkan adegan film, *lip-sync* sesuai suara aslinya, menggunakan foto karakter anggota Warkop DKI dan menempatkannya berdampingan agar terlihat mirip, kemudian ditayangkan di berbagai channel YouTube. dan acara TV. Oleh karena itu, tindakan ini merupakan bentuk penggunaan ekonomi. Jika perbuatan di atas dilakukan tanpa izin, maka Warkopi sama saja dengan pelanggaran hak ekonomi. dapat dikenakan tuntutan pidana karena pencipta atau pemilik hak cipta

menggunakan hak ekonomi untuk tujuan komersial tanpa hak dan/atau tanpa izin, serta diancam dengan pidana penjara paling lama 3 tahun dan/atau denda paling banyak 500 juta rupiah. Kemiripan wajah antara anggota Warkop dan Warkop DKI tidak menjadi masalah. Namun penggunaan nama Warkop dan peniruan karakter dalam adegan film dan sinetron yang dibintangi oleh Warkop DKI tanpa izin/izin pemilik merek, pencipta atau pemilik hak cipta merupakan bentuk pelanggaran hak atas kekayaan intelektual. Memberikan hak kepada pemilik merek, pencipta atau pemilik hak cipta untuk menggugat Warkopi dan memperoleh perlindungan hukum.

5. Doktrin Perlindungan Hak Cipta

Utilitarianism menyatakan bahwa dengan adanya pembatasan monopoli memacu inovasi, Oleh karena itu sistem inovasi harus mengakui hak eksklusif dari suatu penciptaan intelektual berupa hak yang dibatasi masa waktu dan lingkungannya serta diseimbangkan terhadap apresiasi ekonomi dari pemegang dan pemiliknya. Diperlukan adanya insentif kepada pencipta untuk mendorongnya meluangkan waktu, energi, pikiran untuk menciptakan ciptaan baru. Tanpa adanya insentif tersebut membuat pencipta kehilangan semangat untuk menciptakan karena tidak adanya imbalan yang sepadan. Tujuan pembentukan perundang-undangan dengan dipengaruhi doktrin utilitarianism ini ialah untuk mempromosikan kesejahteraan yang maksimal terhadap efisiensi ekonomi. Doktrin Labor merupakan doktrin yang dikembangkan oleh John Locke.

Doktrin Labor ini menyatakan bahwa menjadi hal yang wajar untuk memberikan penghargaan atas hasil kerja seseorang, bentuk penghargaan tersebut diwujudkan dalam bentuk hak kekayaan intelektual. Doktrin Personality didasarkan pada pernyataan bahwa hak milik pribadi sangat penting untuk kepuasan dari beberapa kebutuhan dasar manusia, sehingga pembuat kebijakan harus berusaha untuk menciptakan dan mengalokasikan hak terhadap sumber daya dengan cara yang paling memungkinkan orang untuk memenuhi kebutuhan tersebut. Pengaruhnya dalam perundang-undangan ialah adanya penetapan hak moral bagi pencipta. Doktrin Social Control Planning merupakan doktrin yang menitikberatkan terhadap peran hak kekayaan intelektual di masyarakat. Bahwa suatu hak kekayaan

intelektual patutnya memberikan manfaat kepada masyarakat. Doktrin social control planning merupakan perkembangan terkini dari doktrin perlindungan hak cipta, doktrin ini relevan dijadikan landasan dalam hal perlindungan hak cipta di internet. Hukum positif hak cipta Indonesia Undang-Undang No. 28 tahun 2014 mengadopsi beberapa doktrin dalam peraturannya yang tercermin dalam pasal-pasalanya. Undang-Undang No.28 tahun 2014 mengadopsi doktrin hak cipta personality, doktrin hak cipta labor, dan doktrin hak cipta social control planning.

D. Kesimpulan

Akibat hukum dari pelanggaran hak cipta adalah karena adanya pelanggaran terhadap hak eksklusif seseorang terhadap pencipta, menurut UU No. 1. Pasal 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur bahwa apabila suatu perbuatan melanggar hak eksklusif, yaitu pencipta atau pemegang hak cipta berhak untuk menerbitkan atau mengandakan dan memberikan izin atau melarang ciptaan pihak lain tanpa persetujuannya. pelanggaran hak cipta, menyalin atau menyiarkan karya. membuat. Teknologi Pengaman merupakan *Software*, komponen atau alat lain yang dapat digunakan oleh pemilik Hak Cipta untuk melindungi karya ciptanya. Teknologi Pengaman dapat berupa suatu enkripsi dari Software, password, dan kode akses. Teknologi Pengaman dapat menjamin hak eksklusif yang terdapat di dalam Hak Cipta bagi pencipta. Di sisi lain Teknologi Pengaman (DRMs) juga dapat membatasi pengguna dalam mengakses dan menggunakan karya cipta. Pembatasan ini ditujukan agar tidak terjadi perbanyakan dan penyalinan terhadap karya cipta yang tidak sah (tanpa seizin pencipta dan pemegang hak cipta). Oleh karena itu, sesuai dengan ketentuan undang-undang ini, akibat hukum dari pihak yang melanggar dapat digugat di pengadilan niaga secara perdata. Ini adalah Pasal 9 ayat (1). Pasal 113 ayat (3) dan (4) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

E. Saran

Berdasarkan pembahasan tersebut untuk melindungi hak moral pencipta, mereka dapat memiliki informasi manajemen hak cipta, termasuk metode atau sistem untuk mengidentifikasi esensi karya dan orisinalitas pencipta, serta kode informasi dan kode akses. *Software*, komponen atau alat lain yang dapat digunakan oleh pemilik Hak Cipta untuk melindungi karya ciptanya. Teknologi Pengaman dapat berupa suatu enkripsi dari *Software*, *password*, dan kode akses. Teknologi Pengaman dapat menjamin hak eksklusif yang terdapat di dalam Hak Cipta bagi pencipta. Di sisi lain Teknologi Pengaman (DRMs) juga dapat membatasi pengguna dalam mengakses dan menggunakan karya cipta. Pemerintah harus lebih aktif melakukan sosialisasi untuk mengapresiasi karya cipta seseorang, dan melalui pengawasan dan penegakan hukum hak cipta yang lebih komprehensif, semua hak pencipta harus dimasukkan ke dalam ciptaannya. Dan pemerintah harus tegas menghukum para pelaku kasus pelanggaran hak cipta di Indonesia

F. Acknowledgment

None.

G. Declaration of Conflicting Interests

The authors declare that there is no conflict of interest in this research or the publication of this research.

H. Funding Information

None

I. References

- Anindya, A. dkk. (2020). Dampak Psikologis dan Upaya Penanggulangan Akbar, F. A., Bachtiar, M., & Hasanah, U. (2014). *perlindungan hukum terhadap hak cipta menurut pasal 12*

-
- undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta di indonesia* (Doctoral dissertation, Riau University).
- Hatikasari, S. (2018). *Esensi Perlindungan Hukum dalam Sistem First to Announce Atas Karya Cipta*. *Supremasi Hukum: Jurnal Penelitian Hukum*, 27(2), 118-132.
- Lubis, U. H. (2020). *Perlindungan Hukum Terhadap Pembajakan Film Indonesia yang Beredar Melalui Internet Menurut Undang-Undang No. 28 Tahun 2014*.
- Pohan, T. G., Sahira, S. S., Khalistia, S. F., & Wibawanto, W. N. (2021). *Perlindungan Hak Moral Pencipta dalam Hak Cipta terhadap Distorsi Karya Sinematografi di Media Sosial*. *Padjadjaran Law Review*, 9(1).
- Simatupang, K. M. (2021). *Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah Digital*. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 15(1), 67-80.
- Sudjana, S. (2016). *Sistem Perlindungan Atas Ciptaan Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Dalam Perspektif Cyber Law*. *Veritas et Justitia*, 2(2), 253-277.
- Thalib, P. (2013). *Perlindungan Hukum Terhadap Pemegang Hak Cipta Dan Pemilik Lisensi Rekaman Berdasarkan undang-Undang Tentang Hak Cipta*. *Yuridika*, 28(3).