

BAB 1

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Pada zaman modern seperti sekarang ini, kehidupan manusia sangat erat kaitannya dan bahkan tidak bisa dilepaskan dari arus komunikasi dan informasi, sekarang informasi telah berubah menjadi suatu kekuatan tersendiri di dalam persaingan global yang semakin kompetitif. Kehadiran internet sebagai sebuah kemajuan teknologi menyebabkan laju globalisasi menjadi semakin cepat dan mengakibatkan lompatan besar bagi penyebaran informasi serta komunikasi di seluruh dunia.

Penggunaan internet sebagai media informasi multimedia mengakibatkan berbagai karya digital dapat diperbanyak dan disebarluaskan ke seluruh dunia dalam waktu yang sangat singkat, hanya dengan bermodalkan perangkat komputer dan jaringan internet maka karya digital dapat diperbanyak lalu disebar dengan mudah. Oleh karena itu pantas jika internet dipandang sebagai samudra informasi yang di dalamnya dipenuhi hak kekayaan intelektual.

Hak Kekayaan Intelektual (selanjutnya disebut HKI) merupakan hak kekayaan yang timbul atau lahir dari kemampuan intelektual manusia. HKI memang menjadikan karya-karya yang timbul

atau lahir karena adanya kemampuan intelektual manusia yang harus dilindungi. Kemampuan intelektual manusia dihasilkan oleh manusia melalui daya, rasa, dan karsanya yang diwujudkan dengan karya-karya intelektual. Karya-karya intelektual juga dilahirkan menjadi bernilai, apalagi dengan manfaat ekonomi yang melekat sehingga akan menumbuhkan konsep kekayaan terhadap karya-karya intelektual.¹

Dalam perkembangannya, muncul pelbagai macam HKI yang sebelumnya masih belum diakui atau diakui sebagai bagian daripada HKI. Dalam perlindungan Persetujuan Umum tentang Tarif dan Perdagangan (*General Agreement on Tariff and trade – GATT*) sebagai bagian daripada pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (*WTO – World Trade Organization*) telah disepakati pula norma-norma dan standar perlindungan HKI yang meliputi² : Hak Cipta dan hak-hak lain yang terkait (*Copyright and Related Rights*).

1. Merek (*Trademark, Service Marks and Trade Names*).
2. Indikasi Geografis (*Geographical Indications*).
3. Desain Produk Industri (*Industrial Design*).
4. Paten (Patents) termasuk perlindungan varitas tanaman.
5. Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu (*Lay Out Designs Topographics of Integrated Circuits*).

¹ Suyud Margono, Komentar Atas Undang-Undang Rahasia Dagang, Desain Industri, Desain Letak Sirkuit Terpadu, CV. Novindo Pustaka Mandiri, Jakarta 2001, hal. 4.

² Sudargo Gautama, Hak Milik Intelektual dan Perjanjian Internasional, TRIPS, GATT, Putaran Uruguay (1994), Bandung, PT. Citra Aditya Bakti, 2001, hal. 17.

6. Perlindungan terhadap Informasi yang dirahasiakan (*Protection of Undisclosed Information*).
7. Pengendalian praktik-praktik persaingan curang dalam perjanjian lisensi (*Control of Anti Competitive Practices in Contractual Licences*).

Pengaturan tentang hak cipta di Indonesia mengalami beberapa kali perubahan dan pergantian Undang-Undang yaitu Undang-Undang No.8 tahun 1982 yang diperbaharui dengan Undang-Undang No. 17 tahun 1987 dan diperbaharui lagi dengan Undang-Undang No. 12 tahun 1997 dengan Undang-Undang No. 19 tahun 2002 (selanjutnya disebut dengan UUHC). Lalu perubahan terakhir yaitu menjadi Undang-Undang No.28 tahun 2014 tentang hak cipta.

Pengertian mengenai hak cipta dirumuskan dalam Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang no.28 tahun 2014 tentang hak cipta yaitu : “Hak cipta adalah hak khusus bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu, dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku”

Pemberian hak khusus di dalam pengaturan tentang hak cipta didasarkan pada adanya kemampuan pencipta untuk menghasilkan suatu karya yang bersifat khas dan menunjukkan keaslian kreativitas sebagai individu. Karya yang bermuatan hak cipta di internet seperti lagu, *software*, gambar, dan lain sebagainya dapat secara mudah di perbanyak dan disebar oleh siapapun. Hal inilah yang kemudian menjadi ancaman bagi keberadaan perlindungan hak cipta di internet.

Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi batasan – batasan menurut peraturan perundang – undangan. Ciptaan adalah hasil karya setiap pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Ciptaan yang dilindungi harus memenuhi syarat keaslian dan konkret. Sementara itu, ide tidak mendapat perlindungan hak cipta.³ Ciptaan dimaknai sebagai hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu hukum, pengetahuan, seni dan sastra.⁴ Oleh karena itu, ruang lingkup hak cipta meliputi tiga bidang, yaitu ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

Dalam perspektif sosial dan budaya, setiap introduksi satu jenis teknologi ke dalam sebuah masyarakat pasti akan mendorong terjadinya berbagai perubahan. Apa yang kemudian dikenal sebagai *e-commerce*, *cyber sex*, atau *cyberlaw* adalah sebagian contoh dari beberapa perubahan radikal dalam lingkup ekonomi, sosial, dan hukum masyarakat *postmodern* saat ini yang mustahil muncul tanpa kehadiran internet.⁵

Salah satu cipta yang dilindungi oleh hak cipta berdasarkan Pasal 40 Undang – Undang No.28 tahun 2014 Hak Cipta adalah program komputer. Pada ketentuan umum Undang-Undang Hak Cipta disebutkan

³ Sudaryat, Sudjana, dan Rika Ratna Permata, *Hak Kekayaan Intelektual : Memahami Prinsip Dasar, Cakupan, Dan Undang – Undang Yang Berlaku*, Bandung : Oase Media, 2010, hlm. 21.

⁴ *Ibid.*, Bab I, Pasal 1 Angka (3)

⁵ *Masyarakat Pengguna Internet di Indonesia*, Maret 2002, www.geocities.com/inrecent, hlm. 1, diunduh 20 Agustus 2016

bahwa program komputer adalah “seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu”. Kesimpulan itu yang memberikan alasan kenapa *software* harus dilindungi.⁶

Menurut Konvensi Bern tahun 1971, program komputer (*software*) dan kompilasi data dilindungi hanya sebagai karya tulisan. Barulah pada tahun 1976 dengan adanya *amandement to the copyright* yang menambahkan proteksi terhadap hak cipta ke program komputer, sejak saat itu sistem operasi termasuk dalam perangkat lunak yang dilindungi oleh hak cipta.⁷ Pencipta *software*, khususnya yang berbentuk perusahaan selain menyandarkan pada perlindungan hak cipta atas perangkat lunak yang dibuatnya, juga dapat melindungi diri dengan ketentuan peraturan rahasia dagang, dan bahkan mulai diperkenalkan lembaga perlindungan melalui paten perangkat lunak komputer.⁸

Bentuk dari *software* semakin berkembang mengikuti teknologi. Salah satunya berbentuk *game online*. *Game online* adalah program permainan komputer yang dapat dimainkan oleh multi pemain melalui internet. Biasanya disediakan sebagai tambahan layanan dari perusahaan penyedia jasa online atau dapat diakses langsung (mengunjungi halaman web yang bersangkutan) atau melalui sistem yang disediakan dari

⁶ Mochammad Wahyudi, *Fenomena Pembajakan Software di Indonesia : Antara Kebutuhan dan Pelanggaran Hak Cipta (HKI)*, www.wahyudi.or.id, diunduh 15 Januari 2011

⁷ Muhammad Djumhana, *Perkembangan Doktrin dan Teori Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2006, hlm. 23

⁸ *Ibid*, Hlm. 24.

perusahaan yang menyediakan permainan tersebut.⁹ *Game online* terdiri dari dua unsur utama, yaitu *server* dan *client*. Dimana *server* adalah penyedia layanan *gaming* yang merupakan basis agar *client* dapat memainkan permainan dan melakukan komunikasi dengan baik. Sedangkan *client* adalah pengguna permainan yang menggunakan kemampuan server.

Sama seperti hak cipta objek lain, hak cipta atas *software* mempunyai hak yang absolut, yang berarti hak cipta hanya melekat kepada pembuat *software* tersebut, sehingga yang mempunyai hak itu dapat menuntut setiap orang yang melanggar hak ciptanya tersebut. Suatu hak yang absolut seperti hak cipta mempunyai segi balik artinya bahwa setiap orang mempunyai kewajiban untuk menghormati hak tersebut.¹⁰

Dari segi pelaksanaan hak cipta, di dalam undang – Undang Hak Cipta menganut prinsip bahwa pencipta mempunyai hak eksklusif untuk melaksanakan ciptaanya, yang artinya dalam kurun waktu tertentu pencipta mempunyai hak untuk melaksanakan sendiri ciptaanya atau memberikan izin kepada orang lain untuk melaksanakan ciptaanya itu.¹¹ Dari prinsip hak eksklusif tersebut, maka pihak lain yang ingin ikut melaksanakan ciptaan dan mengambil manfaat ekonomi dari ciptaan itu, harus mendapatkan izin yang bersangkutan. Hak cipta dasarnya adalah hak perseorangan yang tidak berwujud dan timbul karena kemampuan

⁹ <http://id.wikipedia.org> diunduh 21 September 2016, Pukul 20.30 Wib

¹⁰ Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, *op.cit*, hlm, 45

¹¹ C.S.T Kansil, *Hak Milik Intelektual, Paten, Merek Perusahaan, Merek Perniagaan, Hak Cipta*, Jakarta : Bumi Aksara, 1990, hlm. 7

intelektual manusia. Sebagai hak milik, hak cipta dapat pula dialihkan oleh penciptanya atau yang berhak atas ciptaan itu. Hak cipta dapat dialihkan kepada perorangan atau badan hukum.¹² Salah satu cara pengalihan hak cipta dikenal dengan nama lisensi hak cipta atau dikenal dengan nama perjanjian lisensi. Untuk membuat perjanjian lisensi perjanjian hak cipta harus dituangkan dalam akta notaris. Hal ini mengingat begitu luasnya aspek yang terjangkau oleh hak cipta sebagai hak, sehingga kalau dibuat dalam bentuk akte notaris dapat ditentukan secara jelas dan tegas ruang lingkup pengalihan hak yang diberikan.¹³

Lisensi adalah pemberian yang dilakukan oleh pemilik hak kekayaan intelektual kepada perseorangan atau badan hukum dengan izin untuk melakukan suatu bentuk kegiatan usaha, baik dalam bentuk teknologi atau pengetahuan yang dapat dipergunakan untuk memproduksi, menghasilkan, menjual, atau memasarkan barang tertentu yang mencakup hak-hak eksklusif dari pemilik hak kekayaan intelektual tersebut.¹⁴ Lisensi ini berkaitan dengan prinsip yang dianut oleh Undang-Undang Hak Cipta, yakni asas atau prinsip kepentingan perekonomian nasional, perekonomian nasional haruslah jadi prioritas utama. Oleh karena itu pemberian lisensi kepada pihak lain, dilarang memuat ketentuan yang langsung atau tidak

¹² *Ibid*, hlm 45

¹³ *Ibid*, hlm 50

¹⁴ Suyud Margono, *Aspek Hukum Komersialisasi Aset Intelektual*, Jakarta : CV Nuansa Aulia, 2010, hlm. 87

langsung yang dapat menimbulkan akibat yang dapat merugikan perekonomian Indonesia.¹⁵

Hak cipta mengandung hak ekonomi yang artinya hak yang mempunyai nilai uang, biasanya dapat dialihkan dan dieksploitasikan secara ekonomis.¹⁶ Atas alasan ekonomis ini pembajakan marak dilakukan, khususnya di Indonesia. Tuntutan dari para pembuat *software* yang bernilai jutaan dolar untuk pembajakan *software* oleh beberapa penjual komputer dikawasan pusat penjualan komputer di Mall Mangga Dua dan Hotel Dusit Jakarta beberapa waktu yang lalu cukup membuat masyarakat pengguna komputer panik. Apalagi saat ini marak penertiban yang dilakukan pihak -- pihak berwenang untuk menertibkan pembajakan *software* yang dilakukan di Indonesia, hal ini terutama dilakukan kepada institusi bisnis yang bersifat komersial yang mendapatkan keuntungan dengan memanfaatkan *software* tersebut.¹⁷

Data Riset International Data Corporation (IDC) menunjukkan, pada 2012, Indonesia menjadi salah satu negara yang memiliki tingkat pembajakan *software*. Data IDC menyatakan, negara ini menempati posisi 11 dunia peredaran *software* bajakan. Berdasarkan data IDC, jumlah

¹⁵ Ketentuan ini bersifat extra-territorial yang dilarang menurut GATT 94/WTO, agaknya jika kita dituntut untuk menyesuaikan seluruh perangkat perundang – undangan HKI Indonesia dengan TRIPs, ketentuan semacam ini harus dihapuskan

¹⁶ Suyud Margono, *op.cit*, hlm. 15

¹⁷ Mochammad Wahyudi, *op.cit*, hlm. 23.

software bajakan yang beredar di Indonesia sangat memprihatinkan, yaitu sekitar 86 persen.¹⁸

Semakin meluasnya penggunaan komputer memungkinkan setiap individu diseluruh dunia untuk menggandakan *software* tanpa diketahui oleh pemilik hak cipta sehingga pembajakn *software* sulit untuk diawasi dan ditindak, terutama pembajakan game online. Karena pembajak dapat meraup keuntungan dengan membuat game online yang kontennya sama persis tapi hanya dibedakan dari nama dan sistemnya. Namun sejauh ini berbagai upaya telah dilakukan pemerintah dan produsen *software* untuk melindungi hak intelektual mereka dari pembajakan. Pemerintah mengeluarkan aturan hukum berkaitan dengan Undang - undang tentang hak kekayaan intelektual yang berisi tentang tata cara perlindungan *software*, berbagai bentuk pembajakan serta sanksi bagi pelaku pembajakan software.

Sebagaimana terjadi pada pembajakan game online Ragnarok, Ragnarok Online adalah *game* yang masi aktif dan cukup besar komunitasnya. Hal ini dikemukakan oleh Andi Suryanto selaku CEO dari PT Lyto Datarindo Fortuna (pemilik liisensi). Tentunya dengan *user* yang masih sangat besar dan loyal, maka Ragnarok Online pada saat ini masih sangat menjanjikan dalam hal keuntungan secara finansial. Karena

¹⁸ <http://jabar.tribunnews.com/2016/06/19/indonesia-peringkat-11-dunia-pembajakan-software/> diunduh pada Selasa 20 September 2016, pukul 23.00 Wib.

untuk menaikkan level karakter secara cepat, ataupun untuk membeli *item* tertentu, *user* diwajibkan membeli voucher Game On yang disediakan oleh PT Lyto Datarindo Fortuna.

Kasus ini terjadi pada tahun 2010, Yonathan Chandra (Tergugat) yang berumur 26 tahun dan berdomisili di Surabaya telah melanggar hak cipta pemilik lisensi dengan membuat Ragnarok Online dengan *server* sendiri atau yang lebih dikenal dengan *private server* dengan nama Ragnarok Online Lebay (RO Lebay). Hal ini dilakukan tanpa adanya persetujuan dari PT Lyto Datarindo Fortuna (Penggugat) selaku pemegang lisensi tunggal Ragnarok Online. Hal itu melanggar ketentuan Pasal 570 KUH Perdata

”Hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan suatu kebendaan dengan leluasa, dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, asal tidak bersalahan dengan undang – undang atau peraturan umum yang ditetapkan oleh suatu kekuasaan yang berhak menetapkannya, dan tidak mengganggu hak – hak orang lain; kesemuanya itu dengan tak mengurangi kemungkinan akan pencabutan hak itu demi kepentingan umum berdasarkan atas ketentuan undang – undang dan dengan pembayaran ganti rugi”

Berdasarkan uraian diatas maka penulis tertarik untuk membahas masalah tersebut dalam sebuah skripsi dengan judul : “
PERLINDUNGAN HUKUM BAGI PEMEGANG LISENSI GAME BERBASIS ONLINE BERDASARKAN UNDANG - UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”.

B. Identifikasi Masalah

Penulis mengangkat permasalahan utama yaitu :

1. Bagaimana pengaturan mengenai perlindungan lisensi game online berdasarkan Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak cipta?
2. Upaya hukum apa yang dapat dilakukan oleh para pihak untuk melindungi kepentingan pemegang lisensi dari game berbasis online?

C. Tujuan Penelitian

Secara keseluruhan penelitian ini mempunyai tujuan sebagai berikut :

1. Meneliti pengaturan mengenai perlindungan lisensi game online berdasarkan Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
2. Menganalisis upaya hukum yang dapat dilakukan oleh para pihak dalam perlindungan lisensi game online.

D. Kegunaan Penelitian

1. Kegunaan Teoritis

Penelitian ini dapat menjadi karya tulis ilmiah yang dapat ditelaah dan dipelajari lebih lanjut dalam rangka pengembangan ilmu hukum pada umumnya baik oleh rekan – rekan mahasiswa

Fakultaas Hukum Universitas Pasundan maupun oleh masyarakat luas mengenai perlindungan hukum bagi pemegang lisensi game berbasis online berdasarkan Undang - Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

2. Kegunaan Praktis

Penelitian ini diharapkan menambah wawasan dan pengetahuan bagi penulis di bidang Hukum Perdata yang berkaitan dengan perlindungan hak cipta, selain itu diharapkan juga penelitian ini bisa memberikan masukan berupa fakta dan analisis beserta saran yang berguna bagi praktisi hukum, kalangan akademisi, masyarakat, pemerintah terkait serta penegak hukum mengenai bagaimana peran dan pentingnya lisensi dan perlindungan hukum serta aspek – aspek hukum yang berhubungan dengan perjanjian lisensi.

E. Kerangka Pemikiran

Pancasila sebagai Dasar Negara Republik Indonesia dan Falsafah Negara mencantumkan nilai – nilai kemanusiaan dan keadilan, pada sila ke-5 menyatakan “ Keadilan sosial bagi seluruh rakyat Indonesia” yang berarti bahwa Pancasila menaruh perhatian penuh pada nilai-nilai keadilan”.

UUD 1945 Pasal 1 ayat (3) Amandemen ke IV menyatakan:

“Negara Indonesia adalah Negara Hukum”

Sebagaimana diuraikan diatas, Sudargo Gautama mengatakan bahwa ciri-ciri atau unsur-unsur dari negara hukum adalah :¹⁹

1. Terdapat pembatasan kekuasaan Negara terhadap perorangan, maksudnya negara tidak dapat bertindak sewenang-wenang.
2. Tindakan Negara dibatasi oleh hukum, individual mempunyai hak terhadap penguasa.
3. Asas legalitas, sebuah tindakan harus berdasarkan hukum yang terlebih dahulu diadakan, yang harus ditaati oleh pemerintah dan aparaturannya.
4. Pemisahan kekuasaan. Agar hak-hak asasi ini betul-betul terlindungi adalah dengan pemisahan kekuasaan yaitu badan yang membuat peraturan perundang-undangan melaksanakan dan mengadili harus terpisah satu sama lain. Tidak berada dalam satu tangan.

Negara kesejahteraan adalah konsep pemerintah ketika negara mengambil peran penting dalam perlindungan dan pengutamaan kesejahteraan ekonomi dan sosial warga negaranya. Konsep ini didasarkan pada prinsip kesetaraan kesempatan, distribusi kekayaan yang merata, dan tanggung jawab masyarakat kepada orang – orang yang mampu memenuhi pesyaratan minimal untuk memenuhi kehidupan yang layak. Istilah ini

23. ¹⁹Sudargo Gautama, *Pengertian Tentang Negara Hukum*, Alumni, Bandung, 1993 hlm.

secara umum bisa mencakup berbagai macam organisasi ekonomi dan sosial.²⁰

Konsep pembangunan berkelanjutan yang disampaikan oleh Mochtar Kusumaatmadja dapat dilihat sebagai bagian dari konsep pembangunan secara umum yang berkembang sejak tahun 1970-an. Teori hukum sebagai sarana pembangunan dan pembaharuan masyarakat dapat dianggap sebagai gagasan awal pembangunan berkelanjutan.²¹

Eddy Damian mengungkapkan suatu ciptaan mempunyai manfaat bagi kehidupan manusia dan mempunyai nilai ekonomi sehingga menimbulkan adanya tiga macam konsepsi :²²

- a. Konsepsi kekayaan;
- b. Konsepsi hak;
- c. Konsepsi perlindungan hukum.

Pengaturan Hak Kekayaan Intelektual terdapat di berbagai konvensi internasional, diantaranya yaitu: *Berne Convention*, *UCC*, *Rome Convention*, serta konvensi-konvensi lainnya. Terdapat pula *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIP's)* sebagai salah satu bagian dari perjanjian multilateral *Agreement Establishing The World Trade Organization* atau perjanjian *WTO*.

²⁰ <https://id.wikipedia.org/wiki>, diunduh pada Minggu 3 Desember 2016, jam 20.00

²¹ Mochtar Kusuma Atmadja, *Peranan Hukum Sebagai Alat atau Sarana Pembaharuan atau Pembangunan Masyarakat*, Unpad. Bandung, 2000 hlm 7.

²² Eddy Damian, *Hukum Hak Cipta*, Bandung: PT.Alumni, 2003, hlm. 18.

TRIP's sebagai peraturan standar internasional perlindungan HKI mempunyai kedudukan yang sangat penting dalam mengatur hak-hak dan kewajiban yang berkaitan dengan perdagangan internasional pada bidang kekayaan intelektual. *TRIP's* merupakan salah satu bagian terpenting dalam kerangka HKI telah menetapkan mekanisme berupa perlindungan minimum yang sama terhadap HKI di seluruh wilayah negara-negara anggota *WTO*. Pemerintah Indonesia yang juga ikut serta menandatangani *Agreement Establishing The World Organization* beserta seluruh persetujuan yang dijadikan lampiran dan sebagai bagian persetujuan tersebut, lalu mengesahkan Persetujuan Pembentukan *WTO* tersebut dengan Undang-Undang No. 7 Tahun 1994 Tentang Pengesahan Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia.²³

Dalam perundingan persetujuan umum tentang tarif dan perdagangan (*General Agreement on Tariff and Trade / GATT*) sebagai bagian dari pembentukan organisasi perdagangan dunia / *WTO* telah disepakati norma-norma dan standar perlindungan HKI yang meliputi:²⁴

1. Hak Cipta dan hak lain-lain;
2. Merek;
3. Indikasi Geografis;
4. Desain Produk Industri;
5. Paten, termasuk perlindungan varietas tanaman;

²³ Rachmadi Usman, *Hukum Hak atas Kekayaan Intelektual*, PT.Alumni, Bandung, 2003, hal.25

²⁴ Adami Chazawi, *Tindak Pidana HKI*, Bayumedia Publishing, Malang, 2007, hlm. 4.

6. Desain tata letak sirkuit terpadu;
7. Perlindungan terhadap informasi yang dirahasiakan;
8. Pengendalian praktik-praktik persaingan curang dalam perjanjian lisensi.

Pengelompokan HKI yang didasarkan pada *Convention Establishing The World Intellectual Property Organization (WIPO)*.²⁵

1. Hak Cipta (Copy Rights)
2. Hak Milik (kekayaan) perindustrian (*industrial property rights*)

Adapun prinsip-prinsip dalam HKI, yaitu:²⁶

1. Prinsip Keadilan (*the principle of natural justice*)

Pencipta yang menghasilkan suatu karya berdasarkan kemampuan intelektualnya wajar memperoleh imbalan baik berupa materi maupun bukan materi.

2. Prinsip Ekonomi (*the economy argument*)

HKI yang diekspresikan khalayak umum dalam berbagai bentuknya, memiliki manfaat dan nilai ekonomi serta berguna bagi kehidupan manusia.

3. Prinsip Kebudayaan (*the cultural argument*)

²⁵ <http://www.hkiwipo.co.id/pengelompokanhki>, diunduh pada Jumat 22 April 2016, pukul 17.00 Wib.

²⁶ Sunaryati Hartono, *Hukum Ekonomi Pembangunan Indonesia*, Cetakan Pertama, Binacipta, Bandung, 2000, hlm. 124

Pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan seni, dan sastra sangat besar artinya bagi peningkatan taraf kehidupan, peradaban, dan martabat manusia.

4. Prinsip Sosial (*the social argument*)

Hukum tidak mengatur kepentingan manusia sebagai individu yang berdiri sendiri terlepas dari manusia yang lain, tetapi hukum mengatur kepentingan manusia sebagai warga masyarakat.

Setiap orang mempunyai karya cipta seharusnya diberikan penghargaan berupa pengakuan atas hasil ciptaannya baik dalam bentuk materi ataupun dalam bentuk piagam penghargaan. Hak cipta terdiri atas hak ekonomi (*economic right*) dan hak moral (*moral right*). Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan serta produk terkait. Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku yang tidak dapat dihilangkan atau dihapus dengan alasan apapun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan (Penjelasan Umum Undang-undang Hak Cipta, alinea kelima).

Saat ini teknologi berkembang dengan cepat. Salah satunya adalah internet yang membawa perubahan yang sangat cepat, membawa ke dunia tanpa batas, pengertian internet adalah Interconnection network (internet) adalah sistem global dari seluruh jaringan komputer yang saling terhubung. Internet berasal dari bahasa latin "inter" yang berarti "antara". Internet merupakan jaringan yang terdiri dari milyaran komputer yang ada di seluruh dunia. Internet melibatkan berbagai jenis komputer serta topology

jaringan yang berbeda. Dalam mengatur integrasi dan komunikasi jaringan, digunakan standar protokol internet yaitu TCP/IP. TCP bertugas untuk memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan baik, sedangkan IP bertugas untuk mentransmisikan paket data dari satu komputer ke komputer lainya.²⁷

Kelebihan dari media internet adalah mudah diakses dimana-mana. Dengan mudahnya pengaksesan ini orang-orang mudah mendapatkan lagu-lagu yang ingin dimilikinya oleh pribadi dengan gratis yang di sediakan oleh situs-situs di internet. Hak cipta sebagai bagian dari perlindungan kekayaan intelektual memiliki hak-hak yang ditimbulkan atas kekayaan yang dimilikinya, dalam hal ini pemilik hak cipta dapat melakukan perbuatan-perbuatan hukum tertentu atas kekayaan yang dimilikinya. Hak-hak yang timbul dari suatu ciptaan dalam hak cipta oleh hukum diberikan secara bersamaan dengan keistimewaan-keistimewaan tertentu, yaitu hak untuk mengeksploitasi ciptaannya.

Kepemilikan hak cipta terkait dengan hak-hak yang melekat atau dimiliki pemegang hak cipta. Pada umumnya, hukum hak cipta memberikan beberapa hak yang dikenal dengan hak eksklusif (*a-number exclusive right*).²⁸

²⁷<http://www.termasmedia.com/65-pengertian/71-pengertian-internet.html>. diunduh pada Selasa 10 februari 2016, pukul 15.00 Wib.

²⁸Attorney General's Department Copyright Law Australia, *Short Guide Copyright Information*, Australia, Januari, 2000. Tidak dicantumkan halaman.

Meskipun telah ada peraturan yang mengatur mengenai HKI namun pelanggaran tetap saja terjadi, padahal hal ini sangat bertentangan dengan Undang-undang hak cipta serta Undang-Undang Informasi dan Transaksi elektronik.

Adapun dasar perlindungan Hak Kekayaan Intelektual yang didalamnya memiliki dua prinsip yaitu prinsip deklaratif dan prinsip konstitutif.

1. Prinsip Deklaratif (*First To Use*)

Sistem deklaratif adalah sistem pendaftaran yang hanya menimbulkan dugaan adanya hak sebagai pemakai pertama pada merek bersangkutan. Sistem deklaratif dianggap kurang menjamin kepastian hukum dibandingkan dengan sistem konstitutif berdasarkan pendaftaran pertama yang lebih memberikan perlindungan hukum. Dalam sistem deklaratif titik berat diletakkan atas pemakaian pertama. Siapa pemakai pertama suatu merek dialah yang dianggap berhak menurut hukum atas merek bersangkutan.

2. Prinsip Konstitutif (*First To File*)

Prinsip Konstitutif disebut juga first to file principle. Artinya, merek yang didaftar adalah yang memenuhi syarat dan sebagai yang pertama. Tidak semua merek dapat didaftarkan. Merek tidak

dapat didaftar atas dasar permohonan yang diajukan oleh pemohon yang beretikad tidak baik. Pemohon beretikad tidak baik adalah pemohon yang mendaftarkan mereknya secara tidak layak dan tidak jujur, ada niat tersembunyi misalnya membonceng, meniru, atau menjiplak ketenaran menimbulkan persaingan tidak sehat dan mengecohkan atau menyesatkan konsumen. Yang dapat mendaftarkan merek adalah orang atau badan hukum. Dalam sistem konstitutif, hak akan timbul apabila telah didaftarkan oleh si pemegang. Karena itu, dalam sistem ini pendaftaran merupakan suatu keharusan.

Perbuatan yang dilakukan situs penyedia konten game gratis atas penyediaan konten yang dapat diunggah oleh pengunjung situs tidak sesuai dengan aturan UUHC 2014 dan UU ITE 2008.

Game (program komputer) merupakan salah satu objek hak cipta yang dilindungi, hal ini berdasarkan ketentuan dalam Pasal 40 Ayat (1) yaitu:

“Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas: ..s. Program komputer”.

Pasal 1 angka 20 UUHC 2014 menyebutkan bahwa:

“Lisensi adalah izin yang tertulis diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas ciptaannya atau produk hak terkait dengan syarat tertentu.”

Pasal 8 Undang-Undang No.28 Tahun 2014 tentang hak cipta menyebutkan bahwa:

“Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan.”

Pasal 9 Undang-undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa:

(1) Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a. penerbitan Ciptaan;
- b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
- c. penerjemahan Ciptaan;
- d. pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;
- e. pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
- f. pertunjukan Ciptaan;
- g. Pengumuman Ciptaan;
- h. Komunikasi Ciptaan; dan
- i. penyewaan Ciptaan.

(2) Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

(3) Setiap orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.

Dalam Pasal 55 UUHC 2014 menyebutkan bahwa:

(1) Setiap orang mengetahui pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait melalui sistem elektronik untuk Penggunaan secara komersial dapat melaporkan kepada Menteri.

(2) Menteri menverifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat

(3) Dalam hal ditemukan bukti yang cukup berdasarkan hasil verifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (2), atas permintaan pelapor Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang telekomunikasi dan informasi untuk menutup sebagian atau seluruh konten yang melanggar Hak Cipta dalam sistem elektronik atau menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses.

(4) Dalam hal penutupan situs internet sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilakukan secara keseluruhan, dalam waktu lama 14 (empat belas) Hari setelah penutupan Menteri meminta penetapan pengadilan.

Ketentuan mengenai data yang berada dalam situs internet tersebut terdapat dalam Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Internet dan Transaksi Elektronik.

Dalam pasal 25 UU ITE 2008 dijelaskan bahwa:

“Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik yang disusun menjadi karya intelektual, situs internet, dan karya intelektual yang ada didalamnya dilindungi sebagai Hak Kekayaan Intelektual berdasarkan ketentuan Peraturan Perundang-undangan”

Dari pasal tersebut dijelaskan bahwa kumpulan lagu yang disediakan dalam situs internet merupakan dokumen elektronik sebagai objek Hak Kekayaan Intelektual yang harus dilindungi karya ciptanya karena tidak sesuai dengan yang tercantum dalam UUHC 2014 serta dalam UU ITE 2008.

Dalam aturan Undang-undang ITE terdapat pasal yang menyebutkan untuk menyelesaikan masalah ini jika dapat menimbulkan sengketa, Pasal 38 Ayat (1) menyebutkan bahwa:

“Setiap orang dapat mengajukan Gugatan terhadap pihak yang menyelenggarakan Sistem Elektronik dan/atau menggunakan Teknologi Informasi yang menimbulkan kerugian”.

Kemudian Pasal 39 ayat (1) UU ITE 2008 menyatakan bahwa:

“Gugatan perdata dilakukan sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan”

Lalu dalam Pasal 39 ayat (2) UU ITE menyebutkan bahwa:

“Selain penyelesaian gugatan perdata sebagaimana dimaksud pada ayat (1), para pihak dapat menyelesaikan sengketa melalui arbitrase, atau lembaga penyelesaian sengketa alternatif lainnya sesuai dengan ketentuan Peraturan Perundang-undangan”.

Jika dilihat dari Kitab Undang-undang Hukum Perdata, yaitu Pasal 1365

BW menjelaskan bahwa:

“Tiap perbuatan yang melanggar hukum dan membawa kerugian kepada orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk mengganti kerugian tersebut”

Dalam hal ini maka perbuatan menyediakan konten game gratis dalam situs internet menimbulkan kerugian Pencipta dan Pemegang Hak Cipta karena terdapat unsur Perbuatan Melawan Hukum (PMH). Namun pada umumnya dalam menyelesaikan suatu sengketa maka langkah awalnya perlu adanya penyelesaian alternatif diluar pengadilan sebelum melangkah lebih lanjut ke ranah pidana serta kerugiannya, hal ini bertujuan untuk mencapai suatu kesepakatan dengan *win-win solution*. Langkah-langkah yang dilakukan diluar pengadilan yaitu Negoisasi, Konsiliasi, dan Arbitrase dan lewat pengadilan. Jika tidak mencapai kesepakatan melalui penyelesaian alternatif maka akan diselesaikan melalui jalur pengadilan dan diputus melalui ganti kerugian maupun pidana.

Dalam Pasal 95 UUHC 2014 menyebutkan bahwa:

1. Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan.
2. Pengadilan yang berwenang sebagaimana dimaksud ayat 1 adalah Pengadilan Niaga.
3. Pengadilan lainnya selain Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud ayat (2) tidak berwenang menangani penyelesaian sengketa Hak Cipta.

4. Selain pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam bentuk Pembajakan, sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan/atau berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana.

Dalam Pasal 113 ayat (3) UUHC 2014 menyebutkan bahwa:

“Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Mengenai alat bukti yang digunakan dapat berupa alat bukti elektronik, yaitu kumpulan data dalam situs internet, mengenai alat bukti elektronik diatur dalam Pasal 5 UU ITE, yaitu:

- (1) Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dan/atau hasil cetaknya merupakan alat bukti hukum yang sah.
- (2) Informasi Elektronik dan/atau Dokumen cetaknya si Elektronik dan/atau hasil cetaknya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan putusan dari alat bukti yang sah sesuai dengan Hukum Acara yang berlaku di Indonesia.
- (3) Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik dinyatakan sah apabila menggunakan Sistem Elektronik sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Undang-undang ini.

(4) Ketentuan mengenai Informasi Elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak berlaku untuk:

- a. Surat yang menurut Undang-undang harus dibuat dalam bentuk tertulis; dan
- b. Surat beserta dokumennya yang menurut Undang-undang harus dibuat dalam bentuk akta notariil atau akta yang dibuat oleh pejabat pembuat akta.”

Jadi berdasarkan teori serta penerapan dalam Peraturan Perundang-undangan diatas dapat dijadikan sebuah hipotesis bahwa perbuatan penyediaan konten game online yang dapat diunduh dengan gratis pada situs internet dengan tanpa izin pencipta dan pemegang hak cipta ditinjau dari UUHC 2014 dan UU ITE 2008 merupakan perbuatan melawan hukum (PMH) dan dapat dilakukan upaya untuk melindungi hak cipta bagi pencipta dan pemegang hak cipta atas karya ciptanya karena sudah melakukan pendaftaran kepada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual.

F. Metode Penelitian

Agar dapat mengetahui dan membahas suatu permasalahan diperlukan adanya pendekatan dengan menggunakan metode-metode tertentu yang bersifat ilmiah. Metode yang digunakan oleh penulis dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Spesifikasi Penelitian

Penelitian ini bersifat deskriptif analitis yang menggambarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku, dikaitkan dengan teori-teori hukum dalam praktik pelaksanaan yang menyangkut dengan permasalahan yang diteliti. Peraturan perundang-undangan tersebut adalah Undang-Undang No.28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

2. Metode Pendekatan

Penelitian ini merupakan penelitian yuridis-normatif atau lebih dikenal dengan istilah penelitian hukum kepustakaan. Selain itu penelitian ini juga dilengkapi dengan menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*), pendekatan historis dan pendekatan komparatif (*comparative approach*) agar penelitian ini tidak terbatas pada penelitian atas hukum yang berlaku (*normatif*) saja, akan tetapi lebih dari itu yakni bagaimana seharusnya hukum diterapkan.

Penelitian yuridis-normatif mengacu kepada norma hukum yang terdapat dalam peraturan perundang-undangan dan norma-norma lain yang berlaku dan mengikat di masyarakat. Perolehan data dilakukan melalui penelitian kepustakaan yakni melalui pengumpulan data sekunder, yang mencakup bahan hukum primer, sekunder, dan bahan hukum tersier.

3. Tahap Penelitian

Sebelum penulis melakukan penelitian, terlebih dahulu penetapan tujuan penelitian harus jelas, kemudian dilakukan

perumusan masalah dari berbagai teori dan konsep yang ada, untuk mendapatkan data primer dan data sekunder sebagaimana dimaksud diatas, dalam peneliian ini dikumpulkan melalui penelitian kepustakaan.

Menurut Ronny Hanitijo Soemitro, yang dimaksud dengan penelitian kepustakaan yaitu²⁹ :

“penelitian terhadap data sekunder. Data sekunder dalam bidang hukum dipandang dari sudut kekuatan meningkatnya dapat dibedakan menjadi 3 (tiga), yaitu bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier”.

- a. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer³⁰, berupa buku-buku yang ada hubungannya dengan penulisan Skripsi ini. Bahan-bahan hukum primer, yaitu bahan hukum yang mengikat³¹, terdiri dari beberapa peraturan perundang-undangan, diantaranya yaitu Undang-Undang Dasar 1945 Amandemen Ke-IV, Kitab Undang-Undang Hukum Perdata, Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi

²⁹Ronny Hanitijo Soemitro, *Metodelogi Penelitian Hukum dan Jurumetri*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 1990, Hlm. 2

³⁰*Ibid*, Hlm 14

³¹Soerjono Soekanto, *Penelitian Hukum Normatif “Suatu Tinjauan Singkat”*, Rajawali Pers, Jakarta, 1985, Hlm 11

Dan Transaksi Elektronik, Undang-Undang No. 7 tahun 1994 Tentang Ratifikasi Perjanjian Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia, Pengaturan dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi Dan Transaksi Elektronik, (*Berne Convention for The Protection of Literary and Artistic Works* 1886 atau Konvensi Berne, persetujuan *Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights* (TRIPs) – *World Trade Organization* (WTO), *World Intellectual Property Organization* (WIPO) *CopyRight Treaty* atau *WIPO Copyright Treaty*), serta peraturan perundang-undangan lainnya yang berhubungan dengan permasalahan yang dibahas.

- b. Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk maupun penjelasan terhadap hukum primer dan sekunder³² seperti kamus hukum.

4. Teknik Pengumpulan Data

Data-data dalam penelitian ini diperoleh melalui studi kepustakaan (*Library Research*), yaitu dengan penelaahan data yang diperoleh dalam peraturan perundang-undangan, buku, teks, jurnal, hasil penelitian, ensiklopedi, biografi, indeks kumulatif, dan lain-lain melalui inventarisasi data secara sistematis dan terarah, sehingga diperoleh gambaran apakah yang terdapat dalam suatu penelitian,

³²*Opcit.*, *Metodelogi Penelitian Hukum dan Jurumetri*, Hlm. 116

apakah suatu aturan bertentangan dengan aturan lain atau tidak, sehingga data yang akan diperoleh lebih akurat. Serta Studi Lapangan (*Field research*). Dengan menggunakan metode pendekatan Yuridis-Normatif, yaitu dititik beratkan pada peenggunaan data kepustakaan atau data sekunder yang berupa bahan hukum primer, sekunder dan tersier yang ditunjang oleh data primer. Metode pendekatan ini digunakan dengan mengingat bahwa permasalahan yang diteliti berkisar pada perlindungan terhadap hak cipta atas game berbasis online di Indonesia.

a. StudiPustaka

- 1) Inventarisasi, yaitu mengumpulkan buku-buku yang berkaitan dengan Hukum Hak Kekayaan Intelektual, Hak Cipta, *Cyber Law*.
- 2) Klasifikasi, yaitu dengan cara mengolah dan memilih data yang dikumpulkan tadi kedalam bahan hukum primer, sekunder, dan tersier.
- 3) Sistematis, yaitu menyusun data-data yang diperoleh dan telah diklasifikasi menjadi uraian yang teratur dan sistematis.

b. Studi Lapangan

Selain dengan menggunakan studi kepustakaan, dalam penelitian ini, peneliti juga menggunakan data lapangan

untuk memperoleh data primer sebagai pendukung data sekunder dilakukan dengan cara mencari data di lokasi penelitian.

5. Alat Pengumpulan Data

Untuk mendapatkan data kepustakaan, peneliti sebagai instrument utama dalam pengumpulan data kepustakaan dengan menggunakan :

- a. alat tulis untuk mencatat bahan-bahan yang diperlukan ke dalam buku catatan.
- b. alat elektronik (computer) untuk mengkritik dan menyusun bahan-bahan yang telah diperoleh.

6. Analisis Data

Sebagai cara untuk menarik kesimpulan dari penelitian yang sudah terkumpul disini penulis sebagai instrument analisis, analisis data dapat dirumuskan sebagai suatu proses penguraian secara sistematis dan konsisten terhadap gejala-gejala tertentu³³. yang akan menggunakan metode Yuridis-kualitatif. Dalam arti bahwa melakukan analisis terhadap data yang diperoleh dengan menekankan pada tinjauan normatif terhadap objek penelitian dan peraturan-peraturan yang ada sebagai hukum positif:

³³Soerjono Soekanto, *Kesadaran Hukum dan Kepatuhan Hukum*, Rajawali, Jakarta, 1982, hlm 37.

- a. Bahwa undang-undang yang satu dengan yang lain tidak saling bertentangan;
- b. Bahwa undang-undang yang derajatnya lebih tinggi dapat mengesampingkan undang-undang yang ada dibawahnya.
- c. Kepastian hukum, artinya perundang-undang yang diteliti telah dilaksanakan dengan didukung oleh penegak hukum dan pemerintah berwenang.

Dalam permasalahan ini analisa diawali dengan kegiatan penelitian dan penelaahan tentang latar belakang hak cipta, pengertian hak cipta, tujuan hak cipta dan sampai pada perlindungan hak cipta game berbasis online, termasuk menganalisa kasus berdasarkan pada bahan-bahan kepustakaan yang ada. Kegiatan ini diharapkan dapat memudahkan peneliti dalam menganalisa permasalahan yang diajukan, menafsirkannya dan kemudian menarik kesimpulan.

7. Lokasi Penelitian

Penelitian untuk penulisan hukum ini dilakukan pada tempat-tempat yang memiliki korelasi dengan masalah yang diangkat pada penulisan hukum ini. Lokasi penelitian dalam penulisan hukum ini difokuskan pada lokasi kepustakaan, diantaranya yaitu:

- a. Penelitian kepustakaan berlokasi di :
 1. Kepustakaan Fakultas Hukum Universitas Pasundan Bandung, Jl. Lengkong Dalam No. 17 Bandung.

2. Perpustakaan Universitas Padjadjaran Bandung. Jl. Dipatiukur No. 35 Bandung.
 3. Perpustakaan Universitas Khatolik Parahyangan. Jl. Cimbeuleuit No. 94 Bandung.
 4. Perpustakaan Universitas Islam Bandung. Jl. Taman Sari No. 1 Bandung.
 5. Perpustakaan Universitas Indonesia, Kampus UI Depok Jawa Barat
- b. Penelitian lapangan berlokasi di :
1. PT. Lyto Datarindo Fortuna, Jl. Raya Panjang No 7-9 kedoya Selatan, Kebon Jeruk, Jakarta Barat.
 2. Bandung Electronic Center, Jl. Purnawarman No.13-15, Babakan Ciamis, Bandung