

**KONFLIK ANTARA MEREK DAN *DOMAIN NAME*
DI JARINGAN INTERNET
(SUATU PERENUNGAN BIDANG HaKI)**

Annalisa Y. *

ABSTRAK

Dalam dunia bisnis penggunaan merek dagang di dunia nyata digunakan pula sebagai domain name di dunia maya. Akibatnya penggunaan merek dan domain name di jaringan internet dapat menimbulkan konflik antara pihak pendaftar (registrant) domain name dengan pemilik merek (terkenal). Salah satu penyebabnya adalah sistem pendaftaran domain name yang menerapkan prinsip first come first serve (pendaftar pertama sebagai pemilik). Dalam ketentuan hukum merek pendaftaran tidak boleh dilakukan terhadap barang atau jasa sejenis. Sementara itu dalam domain name jika prinsip ini diterapkan dapat menimbulkan sengketa apabila pendaftaran dilakukan tanpa izin pemilik merek barang atau jasa yang sejenis maupun berbeda karena dapat membingungkan dan merugikan pihak lain. permasalahan hukum akan muncul jika merek yang sudah terdaftar digunakan pula oleh pihak lain ke dalam bentuk domain name di jaringan internet.

Kata kunci ; *Merek, Domain Name, Internet.*

PENDAHULUAN

Internet telah menjadi alat komunikasi terpopuler saat ini. Berbagai lapisan masyarakat telah menikmati manfaat keberadaan internet yang sangat mengagumkan apalagi ditinjau dari efisiensi waktu dan biaya: *cepat dan murah*. Teknologi informatika melalui internet telah mempengaruhi kegiatan perdagangan yang dilakukan secara elektronik yang dikenal dengan istilah *e-commerce*. Lahirnya *e-commerce* tidak saja karena perkembangan teknologi namun juga karena tuntutan masyarakat terhadap pelayanan yang serba cepat, mudah dan praktis dalam memilih produk dan jasa ¹.

Tidak heran semakin ramai orang atau perusahaan menciptakan *website*² atau situs baik untuk kepentingan bisnis ataupun non bisnis. Di Indonesia situs yang pertama kali muncul pada tahun 1996 adalah <http://www.sanur.com> sebagai toko buku *online* pertama. Maraknya penggunaan website di jaringan internet ternyata dapat membuka peluang adanya sengketa di bidang HaKI khususnya tentang merek.

Sebenarnya merek dan *domain name* masing-masing memiliki fungsi yang berbeda. Merek sudah dikenal sejak lama oleh masyarakat luas untuk membedakan suatu produk barang atau jasa. Merek dapat dikatakan sebagai tanda yang dapat membedakan suatu produk dagang yang satu dengan yang lain. Namun pemilik merek sesungguhnya dalam dunia bisnis dapat digunakan oleh pihak lain yang pada akhirnya dapat menimbulkan konflik. Tentu saja perilaku demikian dapat

*) Annalisa Y. Dosen Hukum Bisnis pada Fakultas Hukum Universitas Sriwijaya Palembang, peserta Program Doktor Ilmu Hukum UNDIP Semarang

1 Annalisa Y dan Rosmala Polani, *Kajian Aspek Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Perdagangan Melalui e-Commerce*, Prosiding Seminar Hasil Program Pengembangan Diri (PPD)2006, Badan Kerjasama Perguruan Tinggi Negeri Wilayah Indonesia Barat, Forum Heds (Forum for Higher Education Development Support) 2007, hal. 230.

2 Situs web adalah kumpulan halaman web yang berhubungan antara satu dengan yang lain

merugikan pemilik merek asli (sesungguhnya). Sebenarnya ada beberapa hal yang mungkin timbul akibat menggunakan merek pihak lain dengan cara tidak sah dan mengakibatkan kerugian terhadap pemilik merek asli, yaitu :³ *pertama*, hilang atau berkurangnya daya pembeda dari merek yang dimilikinya dan dengan demikian merek tersebut menjadi kehilangan fungsinya. *Kedua*, timbulnya kebingungan konsumen untuk mengenali produk yang menggunakan merek bajakan dan kebingungan tersebut dengan berbagai alasan berpotensi pada kekeliruan konsumen untuk menghubungkan produk dengan pemilik merek. Hal ini masuk dalam pengertian perbuatan menyesatkan atau memperdaya konsumen. *Ketiga*, merek memiliki nilai jual dan nilai jual tersebut diambil alih secara curang oleh pembajak merek dengan mengambil keuntungan dari nilai jual merek pihak lain dan pada saat yang sama mengambil alih pasar si pemilik merek asli. Dalam situasi ini memang perlu diperiksa lebih lanjut apakah konsumen produk bermerek bajakan juga adalah konsumen potensial yang akan bersedia membeli produk bermerek asli, mengingat harga yang biasanya tidak murah dan daya beli si konsumen bersangkutan. Dengan kata lain, adalah mungkin bahwa produk dengan merek asli dan produk dengan merek bajakan memiliki pasar masing-masing. Namun demikian, terlepas dari persoalan tersebut, mengambil keuntungan dari keunggulan pihak lain dengan menumpang citra yang telah diraih oleh merek pihak lain tanpa hak adalah tetap suatu perbuatan tidak jujur dan merupakan pelanggaran atas *hak eksklusif* pihak lain untuk menggunakan mereknya berikut citra yang melekat padanya. *Keempat*, dalam kasus tertentu, adalah mungkin bahwa

3 Sih Yuliana Wahyuningtyas, *Diskursus Tentang Merek dan Domain name Batasan Ruang Lingkup dan Aturan Main yang Berlaku di Indonesia*, Jurnal Hukum Bisnis, Volume 24 No. 1 Tahun 2005, hal. 58-58.

penggunaan merek secara tidak sah menimbulkan kekeliruan bagi konsumen untuk mengasosiasikan kualitas produk bermerek bajakan dengan produk bermerek asli dan hal ini dapat berakibat pada kerusakan atau penurunan citra merek asli. Sekali lagi, ini adalah kerugian pihak pemilik merek asli.

Penggunaan merek sebagai *domain name* di jaringan internet yang mempunyai unsur komersialisasi dapat menimbulkan pelanggaran HaKI di dunia maya. Salah satu implikasi dari banyaknya permintaan *domain name* yaitu adanya pihak yang memanfaatkan ketenaran merek tertentu dengan mendaftarkan dan menggunakan *domain name* yang berkonotasi dengan merek terkenal tersebut. Disini *domain name* tidak lagi dipandang sebagai alamat di internet semata, namun juga mempunyai nilai ekonomis.

Dengan adanya implikasi tersebut maka kebutuhan untuk melindungi Hak atas Kekayaan Intelektual dengan demikian tumbuh bersamaan dengan kebutuhan untuk melindungi barang atau jasa sebagai komoditi dagang.

Ternyata disamping sisi positif yang ditawarkan media internet telah menimbulkan permasalahan hukum baru yaitu penggunaan merek yang sudah terdaftar ke dalam bentuk *domain name*.

Dalam tulisan ini akan dibahas konflik antara merek dan *domain name* di jaringan internet, serta hal-hal yang memicu timbulnya konflik antara merek dan *domain name*.

PEMBAHASAN

Domain Name dan Merek

Semakin banyak orang mengenal dunia internet semakin banyak pula orang atau perusahaan mulai beramai-ramai mendaftarkan *domain name* mereka. *Domain name* merupakan alamat dalam suatu jaringan computer global yang tidak

memiliki otoritas yang terpusat pada suatu lembaga apapun seperti pemerintahan yang ada di setiap negara, dengan kata lain *domain name* diartikan sebagai alamat internet.⁴ Dengan *domain name* orang atau perusahaan dapat mengisinya berbagai produk atau informasi bisnis. Namun *domain name* saat ini fungsinya lebih luas lagi yaitu tidak hanya merupakan nama produk, slogan, jasa pelayanan, merek dagang, nama keluarga dan lain-lain, namun *domain name* menjadi sangat penting karena bisa menjual atau mempromosikan merek dagang, produk ataupun nama perusahaan.⁵ Secara sederhana, *domain name* dapat diartikan sebagai suatu pilihan untuk mempermudah pengertian kita, misalnya untuk kumpulan angkaangka seperti 234.523.80.69. yang disebut sebagai alamat *Internet Protocol* (IP) yang dipergunakan oleh *Webserver* untuk saling mengenali diri pada progrim *internet*. Hasil ciptaan yang berupa *domain name* itulah yang kemudian dapat diingat sebagai pilihan dari alamatalamat IP. Angkaangka tersebut telah menghasilkan suatu industri baru dalam perdagangan dengan mempergunakan namanama pada *domain name* yang mempunyai nilai jual tertentu.⁶

Menurut Raharjo, *domain name* dapat dianggap sebagai identitas di *internet*. Contoh penggunaan *domain name* misalnya : www.yahoo.com atau www.google.com. Hal ini menyebabkan *domain name* memiliki nilai bisnis sehingga mulai terjadilah jual beli dan bahkan bajak membajak *domain name*. Aktifitas yang berhubungan dengan jual beli, bajak, mendaftarkan nama orang dan sejenisnya dikenal dengan istilah

cybersquatting. Bisnis yang terkait dengan internet pun sering disebut bisnis "dotcom" karena *domain name* yang digunakan memiliki akhiran "com".

Lebih lanjut Candra Irawan menyebutkan bahwa titik persamaan merek dan *domain name* keduanya terletak pada⁷ : (1) keduanya digunakan sebagai tanda pengenal baik di dunia nyata maupun di dunia nyata; (2) merupakan hasil daya kreasi intelektual manusia; (3) pendaftaran terhadap keduanya harus berdasarkan itikad baik dan terhadap pihak yang dapat dibuktikan beritikad buruk tidak mendapatkan perlindungan hukum; (4) samasama menggunakan asas pendaftar pertama sebagai pemilikinya ; (5) terhadap keduanya tidak dibenarkan orang lain yang tidak berhak menggunakannya kecuali atas izin dari pemiliknya; (6) meskipun dinyatakan sebagai pemilik, tidak ada jaminan terlepas dari gugatan dari pihak lain yang merasa dirugikan dan (7) digunakan dalam kegiatan perdagangan barang dan jasa.

Jika *domain name* dikaitkan dengan pengertian merek, secara analogi dapat dipersamakan meskipun definisi keduanya berbeda. Merek menurut undang undang adalah "tanda yang berupa gambar, nama, kata-kata, angkaangka, susunan warna atau kombinasi dari unsurunsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang dan jasa". Sementara *domain name* juga merupakan tanda yang berupa nama, susunan katakata yang satu dengan lainnya tidak boleh sama di internet. Artinya pengertian merek mencakup juga pengertian *domain name*. Apalagi fungsi keduanya juga sama yaitu digunakan dalam perdagangan barang dan jasa meskipun merek digunakan dalam

4 Budi Rahardjo, *Aspek Teknis dari Domain name di Internet*, <http://www.idnic.com>

5 Tim Redaksi, *Konflik Kepentingan di Dunia Cyber*, Jurnal Keadilan, Volume 1 Nomor 3 , September 2005, hal. 2.

6 Cita Citrawinda Priapanta, *Keberlakuan Hak Atas Kekayaan Intelektual Dalam Suatu Sistem Informasi Dan Jaringan Informasi*, Jakarta, 2000, hal. 8

7 Candra Irawan, *Prosiding Seminar Hasil Program Pengembangan Diri Bidang Ilmu Hukum*, Badan Kerjasama Perguruan Tinggi Negeri Wilayah Indonesia Barat, Jakarta, 2007, hal. 270.

8 *ibid*

dunia nyata dan *domain name* digunakan pada dunia maya (internet).⁸ Artinya secara istilah keduanya berbeda tetapi secara substansi adalah sama. Memang undang-undang merek tidak mencantumkan istilah *domain name* dalam pasal-pasal maupun penjelasannya. Tetapi dalam kasus tertentu *domain name* dapat dipersamakan dengan merek. Hal ini berdasarkan fakta bahwa banyaknya penggunaan merek dagang dalam dunia nyata yang juga dijadikan *domain name*. Dengan demikian *domain name* digunakan juga sebagai suatu tanda atau merek bagi suatu perusahaan baik itu untuk merek barang maupun jasa. *Domain name* tersebut digunakan untuk memperkenalkan, mempromosikan dan menjual produk yang dimiliki suatu perusahaan. Seperti yang dilakukan oleh *microsoft.com*, *adamair.co.id*, *hukumonline.com* dan sebagainya.

Gema berpendapat, *domain name* yang berupa nama, susunan huruf, kata atau angka dan sering kali juga dikombinasikan dengan susunan warna dan gambar dapat dikategorikan sebagai merek apabila memiliki daya pembeda dengan *domain name* lain dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang dan jasa. *Domain name* sebagai merek ini berfungsi sebagai tanda pengenal untuk membedakan dengan *domain name* lain dan juga sebagai alat promosi bagi produk yang dihasilkannya.⁹ Selain itu, *domain name* dapat menjadi merek dagang apabila pemilik merek dagang kemudian mendaftarkan merek dagangnya ke kantor pengelola *domain name*, sehingga nama merek dagangnya tidak bisa didaftarkan lagi oleh orang lain.¹⁰

Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) dan Teknologi Informasi.

Dalam HaKI paling tidak ada kata

⁹ www.hukumonline.com

¹⁰ Cita Citrawinda Priapanjta, *Op.Cit.*, hal. 10

kunci dari istilah tersebut yaitu hak, kekayaan dan intelektual. Hak diartikan ; *benar, milik, kepunyaan, wewenang, kekuasaan untuk berbuat sesuatu* (karena telah ditentukan undang-undang) atau wewenang menurut hukum. Kekayaan adalah perihal (yang bersifat, ciri) kaya, harta yang menjadi milik orang.

Kekuasaan intelektual adalah cerdas, berakal dan berpikiran jernih berdasarkan ilmu pengetahuan, atau totalitas pengertian atau kesadaran terutama yang menyangkut pemikiran dan pemahaman. Dengan demikian dapat dikatakan bahwa kekayaan intelektual adalah kekayaan yang timbul dari kemampuan intelektual manusia yang dapat berupa karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

Karya ini dihasilkan atas kemampuan intelektual melalui pemikiran, daya cipta dan rasa yang memerlukan curahan tenaga, waktu dan biaya untuk memperoleh produk baru dengan landasan kegiatan penelitian atau yang sejenis. Hak kekayaan intelektual ini merupakan padanan dari Bahasa Inggris dengan istilah *Intellectual Property Right*). Istilah ini berasal dari kepustakaan sistem Anglo Saxon.¹¹

Kata intelektual tercermin bahwa objek kekayaan intelektual tersebut adalah kecerdasan, daya pikir, atau produk pemikiran manusia (*the creation of the human mind*). Secara substantive pengertian HaKI dapat dideskripsikan sebagai hak kekayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia. Karya-karya intelektual tersebut di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra ataupun teknologi, dilahirkan dengan pengorbanan tenaga waktu dan bahkan biaya. Adanya pengorbanan tersebut menjadikan karya yang dihasilkan mempunyai nilai. Bila ditambah manfaat ekonomi yang dapat dinikmati maka nilai

¹¹ Rachmadi Usman, *Hukum hak Atas Kekayaan Intelektual*, P. Alumni, Bandung, 2003, hal. 1.

ekonomi yang melekat menumbuhkan konsepsi kekayaan (*property*) terhadap karya-karya intelektual. Bagi dunia usaha, karya-karya itu dikatakan sebagai *assets* perusahaan.¹²

Talcot Parsons dengan teori sibermetik yang ditransfernya dari anatomi kedokteran memulai kajian dengan asumsi masyarakat sebagai satu sistem utuh. Masyarakat, menurut beliau terdiri dari empat sub-sistem yakni perekonomian dan teknologi; politik; sosial; serta hukum dan kultur. Sehingga paling tidak, hubungan antara hukum dan teknologi dimulai dari 2 (dua) hal.¹³

Pertama, bahwa perkembangan teknologi mau tidak mau juga menambah kompleksitas persoalan yang seyogyanya diatur oleh hukum. Misalnya, bermunculan jenis kejahatan baru yang populer dengan sebutan *cybercrime*. Padahal sampai saat ini Indonesia masih belum juga mempunyai undang-undang yang menyinggung hal-ihwal kejahatan di dunia maya. Sehingga semakin jelaslah pameo Belanda yang mengatakan bahwa "*Het recht hinkt achter de feiten aan*" (hukum senantiasa terseok-seok mengejar peristiwa yang seharusnya diatur, dengan kata lain "hukum ketinggalan dari peristiwanya).¹⁴ Hal ini senada dengan apa yang diungkapkan oleh editor dalam buku Satjipto Rahardjo, *Membedah Hukum Progressif*,

..."hukum hendaknya mampu mengikuti perkembangan zaman dengan segala dasar di dalamnya serta mampu melayani masyarakat dengan menyandarkan pada aspek moralitas dari sumber daya manusia penegak hukum itu

12 Bambang Kesowo, *Pengantar Umum Mengenai Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) di Indonesia*. Makalah pada Penataran Dosen Hukum Dagang se-Indonesia, Yogyakarta, Fakultas Hukum Universitas Gajah Mada, hal. 5.

13 Ahmad Ali, *seri diskusi panel 50 tahun PII*, Bandung 17 Mei 2003. <http://www.pii.or.id/dunia-ir/di0803no02.seminar1.htm> 1.

14 Bandingkan dengan Sudikno Mertokusumo, *Mengenal Hukum*, Liberty, Yogyakarta, 2003, hal. 113.

sendiri..."¹⁵

Kedua, teknologi modern membutuhkan perlindungan hukum. Lemahnya komitmen penegakan hukum kita jelas sangat mempengaruhi perlindungan hak warga negara Indonesia dan orang asing yang berhubungan dengan orang atau bangsa Indonesia. Termasuk di dalamnya adalah lemahnya perlindungan terhadap hak atas kekayaan intelektual yang sangat mempengaruhi hubungan dengan negara lain. Ketidakmampuan Indonesia menunjukkan komitmen dan keinginan serius untuk melindungi HaKI menyebabkan negara dan segenap daerah otonomnya tetap berada pada posisi *priory watch list*.¹⁶ Dampak buruknya langsung mengena pada pemulihan ekonomi dan kepercayaan masyarakat internasional. Lemahnya penegakan hukum di Indonesia merupakan kendala besar bagi kemajuan industri dan teknologi di Indonesia.

Ketertinggalan perundang-undangan dalam menyesuaikan diri dengan kemajuan teknologi informatika, menuntut adanya solusi sementara untuk mengatasi *cybercrime*. Apabila dilakukan melalui trobosan putusan pengadilan, tentu saja mensyaratkan adanya sosok hakim yang kreatif yang berwawasan teknologi dan berani melakukan terobosan melalui putusannya. Salah satu bidang teknologi yang sangat membutuhkan pengaturan hukum, tetapi sampai dengan saat ini Indonesia belum juga memiliki perundang-undangan adalah teknologi informatika, baik dalam aspek pidana maupun perdata. Memang tak dapat dipungkiri, teknologi informatika saat ini semakin memegang peranan penting dan diyakini membawa

15 Satjipto Rahardjo, *Membedah Hukum Progressif*, Editor Joni Emirzon dkk, KOMPAS, Jakarta, 2006, hZ. ix.

16 Ahmad Ali, *loc.cit*.

jumlah manfaat, antara lain ; kemudahan memperoleh dan menyampaikan informasi serta meningkatkan transaksi perdagangan

dan bisnis.

Tabel 1 memperlihatkan keterkaitan HaKI di bidang teknologi dari aspek

Tabel.1
Bentuk HaKI di Bidang Teknologi Informasi

Bentuk Hak	Teknologi dan contoh objek yang dilindungi	Keterkaitan dengan teknologi	UU yang mengatur dan jangka waktu perlindungan
paten	Hak khusus yang diberikan negara kepada penemu atas hasil penemuannya di bidang teknologi, untuk waktu tertentu melaksanakan sendiri penemuannya atau memberikan persetujuan kepada orang lain untuk melaksanakannya	Prosesor jenis baru, metode pembuatan chip-chip dll	-TRIPs-GATT -Paris Convention -UU No. 14 tahun 2001 Paten dilindungi berdasarkan sistem pendaftaran di Kantor Paten, Dirjen HaKI Dep. Keh RI. Jangka waktu perlindungan 20 thn sejak penerimaan paten
Merek	Tanda yang berupa gambar, nama, kata, huruf, angka-angka susunan warna, atau kombinasi dari unsur-unsur tersebut yang memiliki daya pembeda dan digunakan dalam kegiatan perdagangan barang dan atau jasa Contoh : IBM, Microsoft, Appel, dll.	Merek-merek komputer, <i>domain name</i> pada internet, nama homepage, ¹⁷ nama perusahaan penyelenggaraan jasa sistem informasi dan sebagainya.	-TRIPs-GATT -Paris Convention -UU No. 15 Tahun 2001. Perlindungan berdasarkan stelsel konstitutif (pendaftaran). Perlindungan juga mencakup merk-merk terkenal asing. Jangka waktu 10 tahun sejak pendaftaran.
Rahasia Informasi/ rahasia dagang (<i>Tradescrret</i>)	Mencakup semua bentuk informasi yang dirahasiakan baik disimpan dalam komputer atau tidak, dengan syarat informasi itu memiliki nilai rahasia dan tidak merupakan <i>public domain</i> Contoh : ide-ide baru di dalam berbagai bidang, data-data tentang pelanggan, metode bisnis, formula-formula dll.	Ide-ide untuk program baru komputer (sebelum dipatenkan)	- TRIPs-GATT - Parisconvention - UU No. 30 Tahun 2000 - Pasal 1365 KUHP - Pasal 1338 KUHP - Pasal 322-323 KUHP Jangka waktu perlindungan tidak terbatas.
Desain Industri	Desain-desain baru dengan bentuk spesifik, konfigurasi, corak atau ornamen yang digunakan pada suatu barang yang mempunyai daya tarik yang nyata. Contoh : disain produk-produk barang, disain interior, disain bentuk komputer.	Desain web site, ¹⁸ monitor furniture komputer, disk drive dll	-TRIPs-GATT -Paris Convention -UU No. 31 Tahun 2000
Hak Cipta	Hak khusus bagi pencipta maupun penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberi izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku. Contoh : karya seni dan sastra, sinematografi, rekaman suara, karya siaran, fotografi, buku, program komputer, dll.	Film dan games CD-Room/disk, dll	-TRIPs-GATT -UU No. 19 Tahun 2002 Ciptaan dilindungi otomatis pada saat diumumkan atau bisa juga didaftarkan Program komputer dilindungi selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan.

Sumber : Robintan Sulaiman, *Cyber Crimes, Perspektif e-commerce*, Universitas Pelita Harapan, Jakarta 2001, hal. 101.

17 *home page* diartikan : halaman awal (pertama) pada sebuah situs web.

18 Web site diartikan sebagai kumpulan halaman yang berhubungan antara satu dengan yang lain.

objek teknologi yang dilindungi dan beberapa pengaturan HaKI secara nasional maupun perjanjian internasional.

Seseorang atau badan hukum yang mempunyai *domain name*, agar dapat dipergunakan *domain name* tersebut harus didaftarkan pada suatu organisasi yang bertugas untuk keperluan itu. Untuk kategori top level domain name yang bersifat umum pendaftaran ditangani oleh lembaga non-profit yang berkedudukan di Amerika Serikat, yang disebut INTERNIC (*Internet Network Information Center*). Organisasi ini didirikan oleh Yayasan Ilmu Pengetahuan Nasional (NSF) Amerika Serikat untuk keperluan pendaftaran domain. Tugas INTERNIC ini dioperasikan oleh Network Solution, Inc (NS) sebuah perusahaan swasta yang berlokasi di Virginia.¹⁹

Disamping Top Level Domain yang bersifat umum tersebut, setiap negara memiliki Top Level Domain (TLD) tersendiri yang menunjukkan asal negara. Pendaftaran Top Level Domain jenis ini ditangani oleh organisasi non profit yang masing-masing berlokasi di negara-negara tersebut. Organisasi-organisasi ini ditunjuk oleh *The Internet Assigned Number Authority*, untuk menjadi pendaftar-pendaftar domain name di negara masing-masing. Di Amerika Serikat, organisasi pendaftar domain name jenis ini adalah InterNIC (*Internet Network information Centre*), di Inggris dijalankan oleh Nominet UK, di Singapore ditangani oleh SGNIC (Singapore Network Information Center Pte Ltd), di Brunei (Jabatan Telecom Brunei), Malaysia (MYNIC). Di

19 Intellectual Property Right (Elementary) 2002, Indonesia Australia, Specialised Training Project_Phase II, 2002, hal.242.

Indonesia, tugas ini dilaksanakan oleh IDNIC. Namun untuk saat ini Indonesia juga sudah mempunyai suatu organisasi lagi untuk mendaftarkan *domain name* di situs www.pandi.co.id²⁰

Sistem pendaftaran domain name dilakukan dengan menerapkan prinsip "*first come first serve*", artinya, siapa yang mendaftar terlebih dahulu maka dialah yang berhak atas *domain name* tersebut. Sistem lain yang diterapkan oleh organisasi tersebut adalah pendaftaran *domain name* dilakukan tanpa melalui proses pemeriksaan terlebih dahulu. Biasanya untuk mengetahui apakah sebuah domain name telah didaftarkan oleh pihak lain atau belum, pendaftar harus menghubungi organisasi pendaftar *domain name* terlebih dahulu.

Dari beberapa Top Level Domain yang ada, ".com" (baca: dotcom) dianggap sebagai yang paling populer. Akibatnya, kepopuleran.com sering menimbulkan sengketa. Menurut Charlotte Waelde, ada beberapa alasan mengapa hal ini dapat terjadi²¹ : (a) Top level domain name tersebut dianggap satu dari yang paling tua. (b) Top level domain name tersebut hanya terdiri dari dua nama. (c) Com merupakan singkatan dari organisasi perdagangan (*commercial*), maka com dianggap yang paling menarik. dot com (.com) itu sendiri tidak mencantumkan asal negara, maka sifatnya lebih internasional.

Akhirnya untuk mengatasi masalah ini, tahun 1996 dibentuk sebuah panitia ad hoc internasional (*International Ad Hoc Committee* (IAHC) yang bertugas untuk

20 TVRI Orbit, 1 Oktober 2007.

21 Intellectual Property Right (Elementary) 2002, op.cit hlm. 243 (lihat Charlotte Waelde, *Domain name and Trademarks : What is A name ?* 1997, hal 39. <http://www.jmls.edu/cyber/index/index.Html>. diakses tahun 2000.

menyelesaikan permasalahan *domain name* tersebut. Panitia tersebut berhasil membuat 7 (tujuh) top level domain name baru, yaitu : .firm untuk bisnis dan firma .store untuk bisnis penawaran barang-barang yang dijual .web untuk badan-badan yang berhubungan dengan web .art untuk badan-badan yang bergerak di bidang budaya dan kegiatan hiburan .rec untuk badan-badan yang bergerak di sektor rekreasi dan hiburan .info untuk badan-badan yang menawarkan jasa informasi .nom untuk badan-badan yang menginginkan nomenclature (tatanama) yang bersifat pribadi. Top level yang baru ini digunakan sebagai tambahan dari TLDs yang sudah dikenal selama ini.

Tiap negara memiliki kode negara tersendiri untuk pendaftaran domain name jenis ini. Top Level Domain name dengan menyebutkan nama negara misalnya; Indonesia (id), Australia (au), Singapore (sg), Inggris (uk), Jepang (jp) dan lain-lain. Contoh dari pemakaian domain name katagori ini adalah ; pitman.co.uk. Untuk Top Level Damain name yang sifatnya umum tanpa menyebutkan nama negara biasanya menggunakan kode '.com', '.net', '.org', dan lain-lain. Selain itu untuk Top Level Domain name yang digunakan oleh organisasi internasional dengan menggunakan kode '.int'. kode tersebut diciptakan secara khusus untuk badan-badan yang betul-betul memiliki karakter internasional, misalnya organisasi antarpemerintah yang bersifat internasional.

Abad 21 merupakan era informasi dan teknologi. Teknologi informasi merupakan bagian dari perkembangan era informasi dan teknologi itu sendiri. Arus informasi yang berkembang sangat cepat

memerlukan suatu instrumen komunikasi yang baik dan dapat menunjang perkembangan arus informasi.²²

Kemajuan dan perkembangan teknologi, khususnya telekomunikasi, multimedia dan teknologi informasi (telematika) pada akhirnya akan mengubah tatanan organisasi dan hubungan sosial kemasyarakatan. Mereka yang sudah dapat menikmati manfaat telematika, terbukti mengalami peningkatan kekuatan ekonomi dan menjadi kelompok masyarakat yang relatif makmur. Sebaliknya mereka yang belum memperoleh kesempatan pada umumnya berpenghasilan rendah dan bahkan di beberapa negara, hidup dalam kemiskinan. Fenomena seperti ini makin menguatkan hipotesis *the winner takes all* yang kurang lebih menyiratkan makna bahwa yang kaya semakin kaya, sementara yang miskin semakin miskin.²³

Ada berbagai informasi yang di dapat dari internet, mulai dari informasi ekonomi, bisnis, pendidikan, kesehatan, hiburan dan lain-lain. Tersedianya informasi ini tentunya tidak dengan sendirinya, sudah barang tentu ada pihak yang menciptakan dan ada pihak yang menyediakan dan diantara salah satunya pastilah pemilik informasi tersebut. Sebagai pemilik informasi tentunya mereka berhak atas perlindungan dari tindakan curang yang mungkin dilakukan oleh pihak lain, seperti: pencurian, penggandaan atau penjiplakan. Perlindungan ini didapat dalam salah satu hak kepemilikan yang sangat penting, yaitu

22 Redynal Saat, *Pemerintah Hambat Penyebaran Jaringan Telekomunikasi*, <http://www.cyberlaw.lkht.org/arsip/hukum/telematika>, akses tanggal 12 Agustus 2007.

23 Wigrantoro Roes Setiadi, *Implikasi Multidimensional dari Kebijakan Teknologi Informasi Indonesia*, makalah Dies Natalis FISIPOL UGM Yogyakarta ke-46, 2001, hal.2.

hak cipta. Sebuah ciptaan yang menjadi subjek perlindungan hak cipta dilindungi untuk jangka waktu tertentu yang ditetapkan oleh undang-undang suatu negara tertentu meskipun jangka waktu itu tergantung pada negara dan jenis ciptaan.²⁴

Permasalahan Hak atas Kekayaan Intelektual menjadi suatu masalah tersendiri Di dunia Internet. Misalnya dalam di dunia internet ada dua katagori hak cipta yang harus dilindungi, yaitu *pertama*, hak cipta atas isi (*content*) yang terdapat di media internet yang berupa hasil karya berbentuk informasi, tulisan, karangan, *review*, program atau bentuk lainnya yang sejenis. *Kedua*, hak cipta atas nama alamat situs *web* (*domain-name*) dan alamat surat elektronik atau *e-mail* dari pelanggan jasa internet.²⁵

Sesuai dengan namanya *www*, yaitu *world wide web*²⁶, maka jaringan internet ini adalah selebar dunia. Hukum yang dibuat untuk mengatur internet disuatu negara dengan segera dan dengan sendirinya akan masuk ke wilayah yurisdiksi negara lain. Tentu saja akan terjadi pertentangan, apa yang dilarang di Indonesia kemungkinan diwajibkan di negara lain atau juga sebaliknya. Meskipun demikian, seperti halnya dengan di media lain, di internet juga diperlukan peraturan tentang perilaku, baik perilaku para penyedia akses, penyedia *content*, maupun pengguna dan pengunjung. Bagi penyedia akses dan penyedia *content* salah satu peraturan perilaku yang harus dipatuhi

adalah perilaku yang menyangkut etika bisnis. Sedangkan bagi pengguna dalam hal ini pemakai *domain-name* di media interaktif diperlukan peraturan tentang pemakai.

Istilah *domain name* ditemukan dalam Rancangan Undang-Undang Informasi dan Transaksi Elektronik (RUU ITE) Pasal 1 butir 19 yang menyebutkan ; "*domain name* adalah alamat internet dari seseorang, perkumpulan, organisasi, atau badan usaha yang dapat dilakukan untuk berkomunikasi melalui internet, yang berupa kode atau susunan karakter yang bersifat unik, menunjukkan lokasi tertentu dalam internet."²⁷

Masalah HaKI atas hasil karya yang disediakan di internet menyangkut pula beberapa hal, antara lain jenis-jenis pelanggaran, perlindungan terhadap HaKI seperti hak cipta, dan pengecualian-pengecualiannya. Sedangkan masalah hak cipta atas nama atau alamat situs *web* atau alamat *e-mail* antara lain menyangkut penggunaan hak merek-merek atau nama-nama yang sudah populer atau terkenal sebagai nama, alamat situs *web* atau alamat *e-mail* oleh pihak yang tidak ada hubungannya dengan nama atau merek tersebut, misalnya perusahaan pabrik parfum lokal menggunakan nama *www.christiandior.com* untuk alamat situs *web*-nya atau sebagai alamat *e-mail*-nya.

Informasi elektronik yang disusun menjadi karya-karya intelektual yang ada di dalamnya, dilindungi oleh HaKI, berdasarkan undang-undang yang berlaku.²⁸ Lebih lanjut perlindungan hukum tentang *domain name* terdapat dalam RUU ITE dalam Pasal 23 ayat (2) jo Pasal 45.²⁹

27 Menuju Kepastian Hukum di Bidang Informasi dan Transaksi Elektronik, Departemen Komunikasi dan Informatika Republik Indonesia, 2006.

28 H. Ahmad M. Ramli, makalah : Rancangan Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (RUU ITE), Hotel Horizon, Palembang, 4 Maret 2007, hal. 9.

24 Tamatsu Hozumi, *Asian :Copyright Handbook Indonesian Version*, penterjemah : Masri Maris, ACCU, Japan Publisher, 2006, hal. 26-27.

25 Asril Sitompul, *Hukum Internet, Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Bandung, Citra Aditya Bakti, 2001, hal. 8.

26 Salah satu cara (fasilitas) bagaimana kita dapat saling bertukar informasi di internet. Sebagian orang berpendapat *www* berbeda dengan internet. *www* adalah dunianya, sedangkan internet adalah nama jaringan.

Dari kedua pasal ini dapat disimpulkan bahwa sebagai pemilik dan pengguna nama domain didasari adanya itikad baik yang tidak melanggar prinsip persaingan usaha secara sehat. Jika hal ini dilanggar maka dapat dipidana penjara paling lama 6 bulan dan atau denda paling banyak seratus juta.

Perlunya perlindungan terhadap *domain name* ini karena keberadaan nama domain yang intuitif dengan nama si pengguna ternyata dapat bernilai komersial, bahkan cenderung keberadaannya sekarang disadari sebagai suatu *intangible asset* sebagaimana layaknya *intellectual property*.³⁰

Sebelum internet banyak digunakan untuk keperluan bisnis, telah ada prinsip-prinsip yang diakui secara umum tentang *domain name*, yaitu³¹ : (1). setiap *domain name* haruslah unik. (2). prinsip *first come first serve* (3). hanya 1 (satu) *domain name* untuk setiap perusahaan. Keharusan tentang keunikan setiap *domain name*, dulunya dengan asumsi bahwa setiap perusahaan hanya akan mempunyai satu jaringan. Namun, belakangan ini peraturan itu tidak lagi dapat dipatuhi karena perkembangan bisnis di internet., perusahaan mulai menggunakan berbagai *domain name* untuk kepentingan iklan produk yang berbeda.

Kasus Mustika Ratu telah menjadi babak baru pelanggaran hukum di dunia maya di Indonesia³² yang berkaitan dengan penggunaan *nama domain*. Kasus yang bermula dari pendaftaran nama domain *mustika_ratu.com* oleh orang yang tidak

berhak (Tjandra Sugiono) pada tanggal 7 oktober 1999 telah berkembang sedemikian rupa yang akhirnya diproses di Pengadilan Negeri Jakarta Pusat. Suatu hal yang menarik untuk dicermati dari kasus Mustika Ratu, Tjandra Sugiono didakwa oleh hakim dengan ketentuan Pasal 382 bis dalam KUHP,³³ Undang-Undang No.15 Tahun Tahun 1999 tentang Larangan Praktik Monopoli dan Persaingan Usaha Tidak Sehat,³⁴ serta pasal 22 jo 49 Undang-Undang No. 36 Tahun 1999 Tentang Telekomunikasi.³⁵ Tanpa mengaitkan undang-undang Merek. Penerapan ketiga undang-undang tersebut sebenarnya merupakan produk hukum untuk dunia nyata yang menjadi fenomena hukum tersendiri yang perlu diwaspadai. Sebab penerapan ketentuan-ketentuan dunia nyata secara generalistis ini akan memberikan dampak hukum yang sangat luas. Bahkan jika putusan tanpa dibekali referensi yang memadai, putusan dini dikhawatirkan akan menimbulkan ketidakadilan.³⁶ Alhasil, Pengadilan Negeri Jakarta Pusat membebaskan terdakwa dari dakwaan dan tuntutan jaksa karena semua dakwaan dan tuntutan tidak terbukti.³⁷

Kalau kita lihat manfaat perkembangan sains dan teknologi membawa dampak yang signifikan

29 Pasal 23 ayat (2) RUU ITE : "Pemilikan dan penggunaan nama domain sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23 ayat (1) wajib didasarkan pada itikad baik, tidak melanggar prinsip persaingan usaha secara sehat, tidak melanggar hak orang lain.

30 Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2003, hal. 287.

31 Asril Sitompul, *op.cit*, hal. 8.

32 Ahmad M. Ramli *dalam* Mieke Komar Kantaatmadja, *et.al*, *Cyberlaw: Suatu Pengantar*, Pusat Studi Cyber Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, Bandung, hal. 110.

33 Inti Pasal 382 bis KUHP mengenai perbuatan curang (*berog*) dalam perdagangan yang ancaman hukumannya maksimal 1 (satu) tahun 4 (empat) bulan.

34 Menurut Jaksa perbuatan terdakwa telah melanggar Pasal 19 UU No. 15 Tahun 1999 yang isinya melarang pelaku usaha untuk menolak dan atau menghalangi pelaku usaha tertentu untuk melakukan kegiatan usaha yang sama pada pasar bersangkutan atau menghalangi konsumen atau pelanggan pelaku usaha pesaingnya untuk tidak melakukan hubungan usaha dengann pelaku usaha pesaingnya itu.

35 Dalam Pasal 22 Jo pasal 49 Undang-Undang telekomunikasi menegaskan bahwa Undang-undang tersebut melarang setiap orang untuk memanipulasi akses ke jasa telekomunikasi.

36 Ahmad M. Ramli, *Ibid*.

37 Keny Wiston, *Pengaturan Hukum Domain Name di Indonesia*, Jurnal Hukum Bisnis, volume 18, 2002, hal. 46.

terhadap sistem perekonomian global dewasa ini. Teknologi telah membawa kontribusi yang begitu dominan terhadap perekonomian suatu negara, baik dalam sistem ekonomi maupun dalam skala mikro. Dalam era ekonomi berbasis informasi, peranan teknologi komputer memiliki peranan yang sangat menentukan, seperti halnya dewasa ini praktik bisnis mulai mengarah pada IT (*information teknologi*), khususnya komputer. Ternyata perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang melaju dengan pesat telah menimbulkan berbagai peluang dan tantangan, khususnya bagi para ahli hukum.³⁸

Pada kenyataannya pemahaman hukum masyarakat saat ini nampaknya tidak dapat secara penuh mengimbangi akses-akses yang ditimbulkan akibat pemanfaatan teknologi informasi itu. Kebutuhan akan regulasi terhadap berbagai aktifitas yang melibatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dunia maya (*Cyberspace*) dirasakan semakin penting. Hal itu disebabkan karena aktivitas-aktivitas tersebut telah mempengaruhi dan bahkan merubah paradigma di berbagai bidang, terutama bidang-bidang yang terkait dengan informasi, teknologi dan bisnis.

Fenomena ini mempunyai dua akibat yang berbeda terhadap perilaku manusia. *Pertama*, ada sebagian manusia yang memanfaatkan internet dengan maksud-maksud yang baik. Artinya tidak menghalalkan segala cara untuk memenuhi kebutuhannya. *Kedua*, ada sebagian lagi yang memanfaatkan internet ini untuk

memenuhi keperluannya dengan menggunakan segala cara, tanpa memperhatikan etika atau moral dan hukum yang ada.³⁹

Salah satu bidang yang tak kalah penting juga dipengaruhi oleh perkembangan pesat dunia maya adalah kekayaan intelektual (*intellectual Property*). Pengaturan mengenai hak yang dimiliki oleh seseorang berkaitan dengan Kekayaan Intelektual, termasuk antara lain : hak cipta, merk dagang, paten, rahasia dagang, disain industri, yang masih dibuat dalam kerangka tradisional perlu disempurnakan sedemikian rupa sehingga mampu mengakomodasi perkembangan teknologi.

Dari kenyataan ini sepias lalu realitas ini memang telah menawarkan sejumlah kemudahan dan nilai praktis, tetapi melihat pada perkembangannya ditinjau dari sudut pandang hukum konvensional di Indonesia banyak sekali tindakan pelanggaran hukum yang dilakukan oleh para *users* yang berkaitan dengan hak atas kekayaan intelektual (HaKI) dalam memanfaatkan teknologi informasi atau media internet ini. Dalam dunia maya (internet) memiliki berbagai karakteristik teknis yang memuat masalah-masalah HaKI tumbuh subur.⁴⁰ Misalnya tindakan *cybersquatter*,⁴¹ *cyberparasite*,⁴² *typosquatter*,⁴³ yang berkaitan dengan *domain-name* atau disain web merupakan

38 Achmad Gusman Catur Siswandi, *Pengaturan Standar internasional mengenai Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual di Dunia Maya, (Cyberspace, dalam Mieke Komar Kantaatmadja, et.al., CyberLaw Suatu Pengantar*, Pusat Studi Cyber Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, Bandung, 2002, hal. 152.

39 Budi Agus Riswandi, *Hukum Inetrnet di Indonesia*, UII Press, Yogyakarta, 2003, hal. 131.

40 Sutan Remy Sjahdeni, *e-commerce Tinjauan dari Perspektif Hukum*, dalam Jurnal Hukum Bisnis, Volume 12, 2001, hal. 21.

41 *Cybersquatter* diartikan sebagai pihak yang mendaftarkan nama domain dengan menggunakan nama suatu organisasi/tokoh/merk terkenal untuk kemudian dijual kembali dengan harga tinggi.

42 *Cyberparasite* adalah pihak yang memanfaatkan ketenaran dari merek tertentu dengan mendaftarkan dan menggunakan *domain name* yang berkonotasi dengan merek terkenal tersebut.

contoh dari sekian banyak perilaku menyimpang dalam dunia maya.⁴⁴

Pendekatan Keamanan *Cyberspace*.

Seperti halnya semua jenis teknologi, teknologi informasi juga dapat menjadi pedang bermata dua, karena disatu sisi memberikan kemaslahatan tetapi disisi lain dapat digunakan untuk perbuatan-perbuatan melawan hukum dalam bentuk penyalahgunaan teknologi informasi.

Oleh karena itu perlu dilakukan tiga pendekatan⁴⁵ untuk meminimalisasi penyalahgunaan teknologi informasi. *Pertama*, pendekatan hukum yaitu tersedianya instrumen hukum positif nasional yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi yang salah satunya adalah regulasi di bidang pemanfaatan teknologi informasi. Indonesia saat ini belum memiliki satupun regulasi yang secara khusus mengatur pemanfaatan teknologi informasi. *Kedua*, pendekatan *sekuriti teknologi* yang dalam hal ini pendekatan dilakukan dengan sistem keamanan teknologi canggih agar dapat menutup lubang yang dapat digunakan untuk penyalahgunaan. Tanpa pendekatan teknologi suatu jaringan akan sangat mudah disusupi, atau diakses secara legal dan tanpa hak. *Ketiga*, pendekatan *sosial*

budaya dalam arti memberikan pemahaman dari sudut sosial budaya agar masyarakat memahami secara benar bahwa teknologi informasi memiliki efektivitas sangat tinggi, bersifat global dan lintas batas sehingga dunia menjadi seolah-olah tanpa batas (*borderless*). Ketiga pendekatan ini disamping akan memberikan kepastian hukum, keamanan dan penggunaan teknologi informasi secara benar, juga akan mendorong terjadinya atmosfer penggunaan teknologi secara sehat.

Pemicu Timbulnya Konflik Antara Merek dan Domain Name

Ada 3 (tiga) hal yang dapat menjadi pemicu timbulnya permasalahan hukum di bidang merek akibat pemakaian domain name di jaringan internet yaitu⁴⁶;

Pertama, perselisihan muncul jika pihak ketiga secara sengaja mendaftarkan sebuah domain name yang menurutnya akan diminati orang lain. Cara ini banyak dimanfaatkan oleh seseorang yang tidak mempunyai hubungan sama sekali dengan merek yang didaftarkan sebagai domain name. Salah satu contoh adalah Windows95 yang menimbulkan konflik antara hukum merek dengan pemakaian domain name. Windows95 adalah salah satu produk dari perusahaan Microsoft, sebuah perusahaan komputer terkemuka di Amerika Serikat. Modus operandinya sebagai berikut. Pada tahun 1995, seorang mahasiswa Utah, yang tidak memiliki hubungan apapun dengan perusahaan

43 *typosquatting* adalah suatu tindakan membeli dan mengoperasikan nama *domain name* yang merupakan hasil variasi dari suatu domain name yang terkenal dengan harapan situs tersebut dikunjungi oleh pengguna internet karena adanya kesalahan eja atau ketik dari situs yang asli yang memang ingin dikunjungi oleh pengguna. Penggunaan kata plesetan atau ejaan terbalik nama domain milik orang, misalnya ; klikBCA diplesetkan menjadi klikBCA, Yahoo menjadi Yoohoo, lebih lanjut baca Keny Wiston, *Pengaturan Hukum Domain name di Indonesia*, Jurnal Hukum Bisnis, Volume. 18, 2002, hal. 47.

44 Keny Wiston, *op.cit*,

45 Ahmad M. Ramli, *Cyberlaw dan HaKI dalam sistem hukum Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, 2004, hal. 2-4.

46 Intellectual Property Right (Elementary) 2002, Indonesia Australia, Specialised Training Project Phase II, 2002, hlm.245-246. lihat Charlotte Waelde, *Domain name and Trade Mark : What's is A name ?* <http://www.jmls.edu/cyber/index.Html>, akses tahun 2000.

Microsoft, telah mendaftarkan tersebut dengan nama 'windows95.com'. Kasus menarik berikutnya adalah yang dialami oleh perusahaan fast food terkenal McDonald, yang merasa keberatan dengan pendaftaran domain name yang dilakukan oleh seorang jurnalis bernama, Joshua Quittner. Pada tahun 1994, Quittner mendaftarkan merek McDonald sebagai domain name dengan nama 'McDonald'. Modus yang sama juga dilakukan oleh Dennis Toepfen yang telah mendaftarkan sebanyak 240 merek terkenal sebagai domain name dengan harapan jika diperlukan oleh si pemilik merek, dia akan memperoleh sejumlah uang sebagai imbalan dari penyerahan domain name terdaftar tersebut.

Kedua, perselisihan muncul jika pihak ketiga mendaftarkan sebuah domain name yang sama atau mirip dengan merek orang lain dengan maksud untuk digunakan sendiri oleh si pendaftar. Beberapa kasus yang terjadi di Amerika Serikat dapat dimasukkan dalam kategori ke dua ini adalah diantaranya konflik yang dialami perusahaan piranti lunak teknologi, Teuber & Associates dengan pesaing usahanya yang mendaftarkan merek perusahaan tersebut sebagai domain name dengan nama Tuebner.com. selain itu ada kasus peniruan *domain name Yahoo*⁴⁷ yang bermarkas di Amerika Serikat oleh Yoohoo yang bermarkas di Thailand yang terjadi tahun 2000. Kasus yang terjadi di Indonesia antara lain Mustika Ratu.

Ketiga, pendaftaran domain name dilakukan oleh pihak ketiga berdasarkan merek yang dimilikinya dan tanpa disadari memiliki kesamaan dengan merek perusahaan lain namun dalam kategori

kelas barang dan jasa yang berbeda. Contohnya adalah perusahaan merek 'felowes' sebagai domain name oleh perusahaan alat-alat tulis di Inggris. Pendaftaran ini dapat menimbulkan konflik karena perusahaan lain di bidang firma hukum, galeri seni di Aberdeen juga memakai nama 'Fellowes'.

Analisis terhadap 3 (tiga) kategori diatas sehubungan dengan merek dan penggunaan *domain name* yang dibuat oleh Waelde di atas ada beberapa point yang perlu perenungan ;

a. *Kategori pertama merupakan modus yang sering dilakukan oleh seseorang atau badan hukum dengan motif untuk mencari keuntungan.*

Dalam kasus Windows95 yang dipaparkan sebelumnya, motif mahasiswa Utah untuk mendaftarkan nama tersebut adalah bukan untuk keperluan promosi perusahaannya namun lebih kepada strategi untuk menjual kembali *domain name* terdaftar tersebut kepada perusahaan Microsoft. Strategi ini digunakan karena *kelemahan* asas pendaftaran domain name "first come first served" (siapa yang lebih dulu mendaftar maka dia lah yang berhak atas suatu domain name). Sebagai konsekuensi asas ini, pendaftaran "Windows95.com" yang dilakukan mahasiswa Utah tersebut (dengan mendahului pendaftaran yang dilakukan oleh Microsoft) telah menutup kemungkinan bagi perusahaan Microsoft untuk menggunakan nama tersebut sebagai domain namanya. Konsekuensi ini disadari sepenuhnya oleh si pendaftar "Windows95.com", yang sudah memperkirakan bahwa microsoft pasti gagal mendaftarkan domainnya. Solusi terbaik untuk memecahkan konflik yang pada saat itu belum diatur dalam hukum Amerika adalah Microsoft membeli domain

47 Yahoo kependekan dari Yet Another Hier-archically Organized Oracle. Salah satu nama perusahaan dan situs web search engine yang terkenal.

name yang telah didaftarkan oleh mahasiswa tersebut. Modus yang sama juga dilakukan jurnalis yang mendaftarkan *mcdonald.com*. Kasus ini diselesaikan dengan cara McDonald menyumbang peralatan komputer kepada sebuah sekolah di Amerika Serikat. Pemberian sumbangan tersebut sebagai imbalan telah diserahkannya domain name kepada perusahaan McDonald. Demikian juga yang dilakukan oleh Dennis Toeppen. Dia mengharapkan imbalan uang atas penyerahan domain name yang telah di daftarkannya. Dalam kasus Panavision Internasional, LP vs Toeppen, Dennis Toeppen menuntut Panavision membayar uang sebesar US \$13,000 sebagai wujud penyelesaian kasus domain name 'Panavision.com' yang telah didaftarkan oleh Toeppen. Perbuatan mendaftarkan *domain name* dari nama-nama perusahaan maupun produk terkenal milik pihak lain tanpa ijin dengan tujuan untuk menjual kembali *domain name* yang telah di daftar kepada pihak yang seharusnya memiliki *domain name* tersebut, dinamakan *cybersquatting*, sedangkan orang yang melakukan tindakan *cybersquatting* disebut *cybersquatter*.

b. *Kategori kedua merupakan cara yang lebih halus dibandingkan dengan kategori pertama.*

Hal ini disebabkan pembuatan *domain name* itu sendiri mempunyai tujuan yaitu digunakan oleh si pendaftar untuk kepentingannya sendiri. Hal ini sangat berbeda dengan kategori pertama yang tujuannya tidak untuk digunakan sendiri namun untuk mendapatkan keuntungan dengan cara menjualnya kepada pemilik merek. Modus operandinya dilakukan dengan membuat nama yang hampir sama/mirip dengan cara mempertukarkan huruf dari nama atau merek suatu perusahaan sehingga seolah-olah *domain name* tersebut sama dengan merek atau

nama perusahaan yang ditirunya. Tujuan sebenarnya adalah untuk menyesatkan konsumen agar konsumen lebih banyak mengakses informasi perusahaannya di jaringan internet. Hal ini tidak terlepas dari fakta bahwa semakin mirip sebuah domain name dengan nama perusahaan atau nama produk yang dijual di internet, maka semakin banyak pula para pengguna internet yang akan mengakses domain name dari situs web tersebut. Orang-orang yang melakukan pendaftaran domain name melalui cara ini disebut *typosquatters*.

c. *Kategori ketiga merupakan hal yang cukup rumit karena pendaftaran itu sendiri tidak dimaksudkan untuk merugikan orang lain.*

Munculnya konflik lebih sebagai akibat perbedaan sistem pendaftaran yang diterapkan dalam Undang-Undang Merek dengan pendaftaran yang dianut oleh organisasi pendaftar *domain name*. Secara universal, Undang-Undang Merek membolehkan seseorang untuk mendaftarkan mereknya sama dengan merek orang lain asalkan tidak berada dalam kelas **barang** atau **jasa** yang sama. Prinsip ini banyak dianut oleh beberapa negara di dunia termasuk Indonesia (lihat Pasal 6 ayat (1) UU No. 14 Tahun 1997 yang diubah menjadi Pasal 6 UU No. 15 Tahun 2001 tentang Merek).⁴⁸ Sebaliknya di dalam sistem pendaftaran *domain name* berlaku peraturan bahwa hanya ada satu *domain name* saja yang boleh didaftarkan **tanpa** memandang perbedaan antara kelas

48 Pasal 6 UU No. 15 tahun 2001 tentang Merek : mengatur mengenai merek yang ditolak oleh Dirjen HaKI apabila :

- a). merek tersebut mempunyai kesamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan merek pihak lain yang sudah terdaftar lebih dahulu untuk barang dan/atau jasa yang sejenis.
- b). mempunyai persamaan pada pokoknya atau keseluruhannya dengan merek yang sudah terkenal milik pihak lain untuk barang dan atau jasa sejenis.

barang atau jasa. Konsekuensinya, jika seseorang telah mendaftarkan sebuah merek sebagai *domain name* untuk alat-alat tulis, maka pendaftaran *domain name* untuk nama yang sama dalam kelas barang atau jasa yang sejenis maupun berbeda, tidak diperbolehkan.

KESIMPULAN

Belum lengkapnya peraturan perundang-undangan bidang *cyberspace* di Indonesia merupakan salah satu faktor yang dapat menimbulkan konflik apabila terjadi pelanggaran HaKI yang berkaitan dengan domain name seperti *cybersquatter*, *cyberparasite*, *typosquatter*. Sistem pendaftaran *first come first served* pada jaringan internet perlu adanya pemeriksaan lebih lanjut oleh pihak yang menerima pendaftaran agar tidak menimbulkan keresahan pada pemilik nama atau merek yang asli (beritikad baik/jujur). Kebutuhan akan regulasi terhadap berbagai aktifitas yang melibatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi di dunia maya (*Cyberspace*) dirasakan semakin penting. Sehubungan dengan itu rekomendasi yang diajukan dari tulisan adalah segera mungkin mengesahkan RUU Informatika Teknologi Elektronik agar dapat mengantisipasi dampak perkembangan teknologi informasi di jaringan internet khususnya yang berkaitan di bidang Hak atas Kekayaan Intelektual.

DAFTAR PUSTAKA

- Ahmad Ali, *seri diskusi panel 50 tahun PII*, Bandung, 17 Mei 2003.
- Ahmad M. Ramli, *Cyberlaw dan HaKI dalam sistem hukum Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, 2004
- Ahmad M. Ramli, makalah : Rancangan Undang-Undang Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (RUU ITE), Hotel Horizon, Palembang, 4 Maret 2007.
- Annalisa Y dan Rosmala Polani, *Kajian Aspek Perlindungan Konsumen dalam Transaksi Perdagangan Melalui e-Commerce*, Prosiding Seminar Hasil Program Pengembangan Diri (PPD)2006, Badan Kerjasama Perguruan Tinggi Negeri Wilayah Indonesia Barat, Forum Heds (Forum for Higher Education Development Support), BKS PTN Wilayah Barat, Jakarta, 2007
- Asril Sitompul, *Hukum Internet, Pengenalan Mengenai Masalah Hukum di Cyberspace*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 2001
- Bambang Kesowo, *Pengantar Umum Mengenai Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) di Indonesia*. Makalah pada Penataran Dosen Hukum Dagang se-Indonesia, Yogyakarta, Fakultas Hukum Universitas Gajah Mada.
- Budi Agus Riswandi, *Hukum Inetrnet di Indonesia*, UII Press, Yogyakarta, 2003
- Budi Rahardjo, *Aspek Teknis dari Domain name di Internet*, <http://www.idnic.com>
- Candra Irawan, *Prosiding Seminar Hasil Program Pengembangan Diri Bidang Ilmu Hukum*, Badan Kerjasama Perguruan Tinggi Negeri Wilayah Indonesia Barat, Jakarta, 2007
- Charlotte Waelde, *Domain name and Trademarks : What is A name ?* 1997
- Cita Citrawinda Priapanjta, *Keberlakuan Hak Atas Kekayaan Intelektual Dalam Suatu Sistem Informasi Dan Jaringan Informasi*, Jakarta, 2000
Departemen Komunikasi dan Informatika

- Republik Indonesia, *Menuju Kepastian Hukum di Bidang Informasi dan Transaksi Elektronik*, 2006
- Edmon Makarim, *Kompilasi Hukum Telematika*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2003
- Intellectual Property Right (Elementary), Indonesia Australia , Specialised Training Project_Phase II, 2002
- Mieke Komar Kantaatmadja, *et.al, Cyberlaw: Suatu Pengantar*, Pusat Studi Cyber Fakultas Hukum Universitas Padjajaran, Bandung, 2002
- Rachmadi Usman, *Hukum hak Atas Kekayaan Intelektual*, Alumni, Bandung, 2003
- Redynal Saat, *Pemerintah Hambat Penyebaran Jaringan Telekomunikasi*, <http://www.cyberlaw.lkht.org/arsip/hukum> telematika, akses tanggal 12 Agustus 2007
- Robintan Sulaiman, *Cyber Crimes, Perspektif e-commerce*, Universitas Pelita Harapan, Jakarta, 2001
- Satjipto Rahardjo, *Membedah Hukum Progressif*, Editor Joni Emirzon dkk, KOMPAS, Jakarta, 2006
- Sudikno Mertokusumo, *Mengenal Hukum*, Liberty, Yogyakarta, 2003
- Tamatsu Hozumi, *Asian : Copyright Handbook Indonesian Version*, penterjemah : Masri Maris, ACCU, Japan Publisher, 2006
- TVRI Orbit, 1 Oktober 2007.
- Wigrantoro Roes Setiadi, *Implikasi Multidimensional dari Kebijakan Teknologi Informasi Indonesia*, Makalah Dies Natalis FISIPOL UGM Yogyakarta ke- 46, 2001
- Keny Wiston, *Pengaturan Hukum Domain Name di Indonesia*, Jurnal Hukum Bisnis, volume 18, Tahun 2002
- Sih Yuliana Wahyuningtyas, *Diskursus Tentang Merek dan Domain name Batasan Ruang Lingkup dan Aturan Main yang Berlaku di Indonesia*, Jurnal Hukum Bisnis, Volume 24 No. 1 Tahun 2005.
- Sutan Remy Sjahdeni, *e-commerce Tinjauan dari Perspektif Hukum*, dalam Jurnal Hukum Bisnis, Volume 12, Tahun 2001
- Tim Redaksi, *Konflik Kepentingan di Dunia Cyber*, Jurnal Keadilan Vol . Nomor 3, September 2005.
- Undang-Undang No. 15 Tahun 2001 tentang Merek.