

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Bangsa Indonesia mengalami kemajuan teknologi dan informasi di era globalisasi. Kemajuan tersebut dapat terlihat ketika teknologi memasuki hampir seluruh lini kehidupan, yang pada akhirnya membawa masyarakat ke dalam Era Digital. Era digital adalah masa ketika informasi mudah dan cepat diperoleh serta disebarluaskan menggunakan teknologi digital. Teknologi digital yang menggunakan sistem komputerisasi yang terhubung internet, sehingga dapat membawa pengguna untuk terhubung satu dengan yang lain tanpa dibatasi oleh ruang dan waktu¹.

Terlebih dimasa pandemi *Covid-19*, *World Health Organization (WHO)* menganjurkan untuk melakukan *physical distancing*, memakai masker, menjaga sirkulasi udara dengan baik, mencuci tangan secara teratur, dan menutup mulut dengan tisu saat batuk. *Physical Distancing* adalah kegiatan menjaga jarak dan menghindari keramaian antara seorang dengan lainnya, setidaknya satu meter untuk mengurangi resiko terinfeksi virus *Covid-19* ketika batuk, bersin, atau berbicara². Masyarakat mengubah pola rutinitas melalui sistem daring karena adanya ketentuan tersebut, yang didukung oleh berbagai aplikasi berbasis teknologi yang

¹Kementerian Pendidikan dan Kebudayaan Republik Indonesia, “*Mendidik Anak di Era Digital*”, (<https://gln.kemdikbud.go.id/glnsite/mendidik-anak-di-era-digital>), Diakses pada 3 Juni 2021, Pukul 21.44

²*World Health Organization*, “*Protect Yourself and Others from COVID-19*”, (<https://www.who.int/emergencies/diseases/novel-coronavirus>), Diakses pada 4 Juni 2021, Pukul 08.53

canggih. Rutinitas tersebut antara lain bekerja dari rumah, belajar dari rumah, webinar, jual beli *online*, dan lain sebagainya.

Jual beli *online* merupakan penyebaran, pembelian, penjualan, pemasaran barang dan jasa melalui sistem elektronik. *Marketplace* merupakan sebuah tempat jual beli produk/jasa secara *online*, ketika penjual dan juga konsumen bertemu di dalam sebuah *website*³. Pasal 1 angka 6a Undang-Undang No. 19 tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang No. 8 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (selanjutnya disebut UU ITE), menyatakan bahwa *marketplace* termasuk sebagai Penyelenggara Sistem Elektronik.

Marketplace di dalam Pasal 65-66 Undang-undang No. 7 tahun 2014 tentang Perdagangan, tergolong dalam perdagangan melalui sistem elektronik yang kemudian diatur secara rinci melalui Peraturan Pemerintah No. 80 tahun 2019. Menurut Peraturan Pemerintah No. 80 tahun 2019 tentang Perdagangan melalui Sistem Elektronik, *marketplace* yang juga disebut Penyelenggara Perdagangan Melalui Sistem Elektronik, yang berarti sebagai “Pelaku Usaha penyedia sarana Komunikasi Elektronik yang digunakan untuk transaksi Perdagangan”. Beberapa *Marketplace* yang sering digunakan oleh masyarakat Indonesia diantaranya adalah Tokopedia, Shopee, dan Bukalapak.

Keberadaan *Marketplace* sebagai tempat terjadinya transaksi jual beli *online*, menunjukkan perkembangan yang baik dalam hal perdagangan *online* di Indonesia. Berbeda pada era sebelumnya, dimana perdagangan *online* hanya

³Emmy Febriani Thalib, Ni Putu Suci Meinarni “*Tinjauan Yuridis mengenai Marketplace berdasarkan Peraturan Perundang-undangan di Indonesia*”, Jurnal IUS Vol.7 No.2, 2019, h.198

dilakukan melalui aplikasi pengirim pesan singkat dan media sosial pribadi dari pemilik bisnis tersebut, sehingga memungkinkan adanya wanprestasi dalam kegiatan jual beli secara *online*.

Kemajuan teknologi informasi tersebut kini menjadi pedang bermata dua, dikarenakan *marketplace* juga menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum⁴. Salah satunya adalah dalam hal legalitas di bidang di industri perdagangan, yang ditunjukkan dengan banyaknya pelanggaran terhadap perlindungan kekayaan intelektual. Perlindungan kekayaan intelektual adalah perlindungan terhadap sebuah hak yang timbul dari hasil olah pikir yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia, yang pada akhirnya memberikan nilai ekonomis⁵. Pelanggaran kekayaan intelektual yang paling sering ditemui adalah banyaknya barang tiruan yang beredar atau dijual dalam *marketplace*.

Barang-barang tiruan di *marketplace* biasanya memiliki keserupaan yang tinggi dengan desain industri dan/atau merek yang telah diproduksi oleh pemegang hak kekayaan intelektual aslinya, namun umumnya berbeda kualitas dan teknologi yang digunakan dalam proses pembuatan produk tersebut. Tujuan diproduksinya barang tiruan adalah untuk merangkul pangsa pasar yang tertarik kepada produk original, namun belum mampu memiliki barang original tersebut, karena umumnya produk-produk tersebut dibandrol dengan harga yang cukup tinggi. Sebut saja berbagai helm dengan desain kaca seperti helm bogo dan botol minum dengan

⁴ Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI*, Refika Aditama, Bandung, 2010, h.1

⁵ Direktorat Jendral Kekayaan Intelektual, *Buku Panduan Hak Kekayaan Intelektual*, Tangerang, 2016, h.iii

desain serupa dengan *Eco Bottle by Tupperware*⁶, yang meskipun telah dinyatakan melanggar perlindungan Hak Desain Industri oleh Pengadilan Niaga tetap diperjualbelikan bebas di *marketplace*. Penjualan produk tiruan tersebut menunjukkan bahwa barang-barang tiruan tersebut telah melanggar Hak atas Merek dan Hak Desain Industri yang terdapat dalam lingkup perlindungan kekayaan intelektual di Indonesia.

Didasarkan dengan hal tersebut, penulis tidak menampik bahwa *marketplace* selaku penyedia tempat perdagangan secara online menjadi tempat peredaran produk-produk tiruan yang melanggar perlindungan kekayaan intelektual, khususnya Hak atas Merek dan Hak Desain Industri. Penjualan barang-barang tiruan tersebut juga didukung oleh tingkat kesadaran masyarakat Indonesia yang masih rendah terhadap perlindungan kekayaan intelektual dan tidak diakomodirnya ketentuan mengenai peredaran atau penjualan produk tiruan oleh *marketplace* selaku penyedia tempat perdagangan *online*. Pelanggaran terhadap perlindungan hak merek dan hak desain industri dapat dikenakan sanksi perdata berupa ganti rugi maupun sanksi pidana kepada pelaku yang memproduksi dan menjual barang-barang tiruan tersebut, tak terkecuali *marketplace* sebagai penyedia tempat perdagangan *online* dan berarti merupakan pihak yang turut menjual barang-barang tiruan tersebut.

Didasarkan hal tersebut, maka penulis tertarik untuk meneliti dan mengangkat topik ini menjadi skripsi yang berjudul: “ANALISIS

⁶KlikLegal.com, “Tidak Hanya Geprek Bensu, Berikut 4 Kasus Desain Industri di Indonesia”, (<https://kliklegal.com/tidak-hanya-geprek-bensu-berikut-4-kasus-desain-industri-di-indonesia>), Diakses pada 14 Juni 2021, Pukul 17.58

PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM *MARKETPLACE* SELAKU PENYEDIA TEMPAT PERDAGANGAN *ONLINE* TERKAIT PENJUALAN PRODUK TIRUAN YANG MELANGGAR KEKAYAAN INTELEKTUAL”

1.2 Rumusan Masalah

Didasarkan latar belakang yang telah penulis uraikan, maka dapat dikemukakan rumusan masalah sebagai berikut: “Apakah sanksi hukum yang dapat diterapkan kepada *marketplace* dan *merchant* terkait dengan penjualan barang tiruan yang melanggar kekayaan intelektual ?”

1.3 Tujuan Penelitian

A. Tujuan Akademis

Untuk memenuhi salah satu persyaratan memperoleh gelar sarjana hukum di Fakultas Hukum Universitas Pelita Harapan.

B. Tujuan Praktis

1. Untuk lebih mengetahui dan memahami bentuk-bentuk pelanggaran kekayaan intelektual dalam *marketplace*.
2. Untuk lebih mengetahui dan memahami pertanggungjawaban hukum yang dapat dikenakan pada *marketplace*, selaku penyedia tempat perdagangan *online* terkait adanya pelanggaran kekayaan intelektual dalam penjual barang di *marketplace* tersebut.

1.4 Manfaat Penelitian

Penelitian ini dilakukan dengan harapan memberikan manfaat sebagai berikut :

1. Penelitian ini diharapkan dapat menambah pengetahuan dan wawasan mengenai bentuk-bentuk pelanggaran kekayaan intelektual di *marketplace*.
2. Penelitian ini diharapkan dapat digunakan sebagai bahan pertimbangan dan masukan bagi pihak-pihak yang telah dirugikan dalam pelanggaran kekayaan intelektual maupun penegak hukum yang memeriksa kasus serupa, sehingga pihak yang dirugikan tersebut mendapatkan hak-nya yang seharusnya.

1.5 Metodologi Penelitian

1.5.1 Tipe Penelitian

Tipe penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah tipe penelitian Yuridis Normatif. Tipe penelitian Yuridis Normatif adalah penelitian yang didasarkan pada hukum sebagai norma, yang mana norma tersebut diperoleh melalui studi pustaka yang didasarkan pada peraturan perundang-undangan, asas-asas hukum, literatur, yurisprudensi, dan berbagai bahan hukum lainnya.

1.5.2 Pendekatan Masalah

Penulisan skripsi ini menggunakan pendekatan perundang-undangan (*Statutes Approach*) dan pendekatan konseptual (*Conceptual Approach*). Pendekatan Perundang-undangan atau *Statutes Approach* adalah “pendekatan perundang-undangan dilakukan dengan menelaah semua peraturan perundang-undangan dan regulasi yang bersangkutan paut dengan

isu hukum yang sedang ditangani”⁷. Pendekatan Konseptual atau *Conceptual Approach* adalah “pendekatan yang beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin di dalam ilmu hukum”⁸.

1.5.3 Bahan Hukum

a. Bahan Hukum Primer :

- 1) Undang-Undang No. 20 Tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis
- 2) Undang-Undang No. 31 Tahun 2000 tentang Desain Industri
- 3) Kitab Undang-undang Hukum Perdata
- 4) Undang-Undang No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 5) Undang-Undang No. 19 Tahun 2016 tentang Perubahan Undang-Undang No. 11 tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik
- 6) Undang-Undang No. 7 Tahun 2017 tentang Perdagangan
- 7) Peraturan Pemerintah No. 71 tahun 2019 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik
- 8) Peraturan Pemerintah No. 80 Tahun 2019 tentang Perdagangan melalui Sistem Elektronik

⁷ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, 2010, h.133

⁸ *Ibid*, h.135

9) Peraturan Mahkamah Agung No. 13 Tahun 2016 tentang
atas Cara Penanganan Perkara Tindak Pidana Oleh
Korporasi

b. Bahan Hukum Sekunder :

Penulis juga menggunakan bahan hukum sekunder dalam penulisan skripsi ini, yang terdiri atas asas-asas hukum, literatur, jurnal hukum, dan pendapat para sarjana.

1.5.4 Langkah Penelitian

Langkah Penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut:

a. Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum penulis lakukan melalui studi pustaka, yaitu dengan tahapan inventarisasi, klasifikasi, dan sistematisasi. Tahap inventarisasi adalah tahap mengumpulkan bahan-bahan hukum. Bahan-bahan tersebut dipilah atau diklasifikasikan sesuai dengan rumusan masalah yang akan diteliti, dan pada akhirnya bahan-bahan tersebut penulis susun secara sistematis agar mudah dipahami.

b. Analisis atau Pembahasan

Penulis menggunakan tipe penelitian Yuridis Normatif, maka metode yang digunakan adalah metode deduksi. Metode deduksi didasarkan pada peraturan perundang-undangan yang bersifat umum, kemudian diterapkan untuk menjawab rumusan masalah yang selanjutnya menghasilkan jawaban yang bersifat

khusus. Jawaban tersebut diperoleh dengan menggunakan penafsiran, beberapa penafsiran yaitu penafsiran otentik dan penafsiran sistematis. Penafsiran otentik adalah penafsiran yang pasti terhadap arti kata yang ditentukan dalam peraturan perundang-undangan. Penafsiran sistematis adalah penafsiran dengan memperhatikan susunan pasal yang berhubungan satu dengan yang lain, yang terdapat dalam undang-undang itu sendiri maupun dengan pasal-pasal dari undang-undang lain untuk memperoleh pengertian yang lebih jelas.

1.6 Pertanggungjawaban Sistematika

Skripsi ini terbagi atas empat bab, dan masing-masing bab terdiri dalam beberapa sub-bab yaitu:

BAB I : PENDAHULUAN

Bab ini merupakan awal dari penulisan skripsi ini, yang dimulai dengan mengemukakan latar belakang perihal fenomena pelanggaran kekayaan intelektual dalam jual beli di *marketplace*. Bab ini kemudian dilanjutkan dengan rumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, dan metodologi penelitian. Metodologi penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah tipe penelitian Yuridis Normatif.

BAB II : HAKEKAT *E-COMMERCE* DAN KEKAYAAN INTELEKTUAL

Bab ini terdiri atas tiga sub-bab, sebagai berikut : Bab II.1. Transaksi Elektronik dan Perkembangannya menurut UU ITE. Bab ini menjelaskan apa itu kemajuan ITE berserta akibatnya di kehidupan sehari-hari khususnya di bidang

bisnis dan bidang pengadaan yang terkait. Bab II.2. Obyek Transaksi Elektronik dikaitkan dengan Undang-Undang Kekayaan Intelektual. Bab ini mengutarakan obyek dari perikatan adalah benda yang sangat terkait dengan Kekayaan Intelektual yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 20 tahun 2016 tentang Merek dan Indikasi Geografis dan Undang-Undang Nomor 31 tahun 2000 tentang Desain Industri. Bab II.3. Pengertian *Marketplace* beserta Tanggungjawabnya. Bab ini menjelaskan mengenai apa yang dimaksud *marketplace* beserta tanggungjawabnya.

BAB III : ANALISIS PERTANGGUNGJAWABAN HUKUM MARKETPLACE TERKAIT ADANYA PELANGGARAN KEKAYAAN INTELEKTUAL DALAM PENJUAL BARANG TIRUAN

Bab ini terdiri atas dua sub-bab, sebagai berikut: Bab III.1. Kasus Penjualan Barang-barang Tiruan di *Marketplace*. Bab ini menjelaskan maraknya kasus penjualan barang-barang tiruan dalam *marketplace*, mengingat peristiwa tersebut merupakan perbuatan melawan hukum yang melanggar kekayaan intelektual dan memerlukan pengawasan dari *marketplace* yang bersangkutan. Bab III.2. Analisis Pertanggungjawaban Hukum *Marketplace* selaku Penyedia Tempat Perdagangan *Online* terkait Pelanggaran Kekayaan Intelektual. Bab ini memberikan analisis yuridis terkait bentuk-bentuk pelanggaran kekayaan intelektual yang terjadi sebagai akibat dijualnya barang-barang tiruan, serta pertanggungjawaban *marketplace* selaku penyedia tempat perdagangan *online* terkait pelanggaran kekayaan intelektual dalam *marketplace* tersebut.

BAB IV : PENUTUP

Bab ini terdiri atas dua sub-bab, yaitu kesimpulan dan saran. Kesimpulan adalah intisari dari atas pembahasan rumusan masalah yang dikemukakan diatas. Saran adalah anjuran atas preskripsi hukum dalam penyelesaian kasus-kasus sejenis dimasa mendatang.

