

BAB II

PELANGGARAN *INTELLECTUAL PROPERTY* di TIONGKOK

Fenomena kasus pelanggaran *intellectual property* beberapa tahun belakangan ini menjadi sorotan dunia internasional. Banyaknya pelanggaran hak paten masih terjadi pada perusahaan dengan merek – merek terkenal mereka sangat mudah ditiru dan diperjualbelikan untuk kepentingan komersil. Hal seperti ini sudah tidak asing lagi karena kebutuhan akan pasar sangat besar, banyak sekali dari beberapa konsumen yang menginginkan barang branded namun dapat dibeli dengan harga terjangkau. Keinginan pasar yang begitu besar serta profit atau keuntungan yang didapat cukup signifikan bagi penjual menjadikan fenomena ini masih terus terjadi.

Tiongkok merupakan salah satu negara dengan tingkat pelanggaran *Intellectual Property* yang tinggi meliputi pelanggaran hak paten (USTR). Berbagai macam perusahaan dan investor asing mengalami kerugian yang besar sekali akibat pelanggaran hak paten. Hal ini tidak dipungkiri juga dampak dari adanya perkembangan teknologi yang pesat sehingga memudahkan para pelaku pembajakan dengan mudahnya membuat barang tiruan atau imitasi tidak kalah kualitasnya dengan barang asli. A.S sebagai negara yang banyak melakukan investasi dengan Tiongkok merasa geram akibat fenomena ini. Banyak sekali perusahaan dari A.S seperti merek terkenal kelas Nike, Iphone maupun IKEA sudah menjadi korban dan menelan kerugian yang besar. Pemerintah Tiongkok dan A.S harus menyadari fenomena ini akan menjadi sebuah ancaman stabilitas

perekonomian dalam negerinya dan harus segera berupaya untuk menghentikannya melalui jalur kerjasama.

2.1 Perkembangan *Intellectual Property*

2.1.1. Pengertian *Intellectual Property*

Definisi dari *Intellectual Property Crime* atau kejahatan properti intelektual dilakukan saat seseorang memproduksi, menjual atau mendistribusikan barang palsu atau bajakan, seperti paten, merek dagang, desain industri atau karya sastra dan seni, untuk keuntungan komersial. Terdapat pula berbagai kasus dimana terjadi pelanggaran terhadap *Intellectual Property* (Louis,2002).

Pada akhir 1980-an dan awal 1990-an, Amerika Serikat kehilangan sekitar \$2 miliar pendapatan setiap tahunnya karena pembajakan yang merajalela di Tiongkok (NY.Times,1998). Untuk melindungi kegiatan bisnisnya pemerintah A.S menerapkan sebuah kebijakan pemaksaan untuk Tiongkok melalui sanksi ekonomi dan perang dagang, sebagai status negara yang tidak disukai serta oposisi terhadap masuknya Tiongkok ke dalam Organisasi Perdagangan Dunia WTO (Peter K. Yu,2000) Sebagai hasil dari "dorongan eksternal ini," pemerintah Tiongkok membentuk sebuah rezim kekayaan intelektual baru dan infrastruktur kelembagaan yang berusaha melindungi dan memberlakukan *Intellectual Property* (Memorandum of Understanding Between Tiongkok and the United States on the Protection of Intellectual Property,1992).

Perkembangan *intellectual property* pertama kali muncul di Tiongkok dengan adanya penemuan dan gagasan baru seperti status perdagangan kapal

terbang, opium serta ekstrateritorialitas pada awal abad ke-20, ketika Tiongkok membuka pelabuhan pesisirnya ke perdagangan Barat setelah perang opium (Peter Feng, 1997). Pada tahun 1840-an, hanya sedikit investasi asing masuk ke Tiongkok dan perdagangan terbatas pada barang-barang seperti opium, teh, dan sutra mentah dijual sebagai komoditas massal bukan di bawah nama merek. (Alford, supra note 4). Masalah mengenai pembajakan kekayaan intelektual tidak muncul sampai dekade ketiga. Pada akhirnya menjelang abad ke-20, impor dan investasi asing semakin meningkat secara substansial serta pembajakan kekayaan intelektual telah menjadi masalah yang begitu amat serius dan kompleks.

Untuk melindungi *Intellectual Property* warga negaranya Amerika Serikat yang baru saja masuk ke Konvensi Paris untuk Perlindungan Properti Industri (Paris Convention for the Protection of Industrial Property) telah memberlakukan Undang-Undang *Chace* untuk memberikan perlindungan kekayaan intelektual resmi kepada orang asing (International Copyright Act, 1891) dengan menggunakan kekuatan militer dan ekonominya. Demi mendorong Tiongkok menandatangani perjanjian komersial pada tahun 1903 mengenai perlindungan hak cipta, paten, dan merek dagang kepada warga A.S sebagai imbalan atas perlindungan timbal balik ke Tiongkok (*Treaty for Extension of the Commercial Relations Between Tiongkok and the United States*). Karena Tiongkok belum menerapkan undang – undang mengenai hak cipta pada tahun 1910 dan undang-undang hak paten tahun 1912 sampai pada tahun 1923 (Alford supra note 4, at 37). Meskipun undang-undang sudah diterbitkan, Tiongkok hanya menawarkan perlindungan *Intellectual Property* yang sangat terbatas kepada investor asing. Namun pada kenyataannya karena

dampak peningkatan industrialisasi begitu pesat, pertumbuhan elit kota menimbulkan masalah pembajakan semakin memburuk meski penerapan undang-undang baru ini sudah berjalan.

2.1.2. Undang-Undang *Intellectual Property*

Undang undang akan hak paten terus berubah – ubah, sejak pertengahan 1990-an Tiongkok telah memperkenalkan banyak undang-undang dan peraturan kekayaan intelektual dan berpartisipasi dalam berbagai perjanjian internasional. Pada tahun 1996, Tiongkok mengeluarkan peraturan tentang sertifikasi dan perlindungan merek dagang dan peraturan tentang perlindungan varietas tanaman kedalam bagian perlindungan terhadap kejahatan kekayaan intelektual (Tiongkok Daily,1997). Pada bulan April 1998 Tiongkok memperbarui biro paten negara ke kantor kekayaan intelektual negara (SIPO), sebuah dewan tingkat menteri dari dewan negara yang menggantikan konferensi kerja dewan negara tentang *intellectual property* yang ditetapkan oleh perjanjian 1995 (Xue & Zheng, supra note 34 at 21-22). Selang beberapa tahun tepatnya pada tahun 2000, Tiongkok menjadi anggota kelembagaan internasional untuk perlindungan varietas tanaman baru dan menawarkan perlindungan kepada pemegang merek dagang terhadap *cybersquatters* (Noah Smith,2000). Selain itu Tiongkok berupaya melakukan berbagai reformasi kelembagaan untuk memperkuat perlindungan dan penegakan *intellectual property*. Tidak hanya itu, Tiongkok juga mengembangkan program pelatihan yang memfasilitasi penelitian dan pelatihan di bidang kekayaan intelektual demi memenuhi meningkatnya permintaan akan keahlian dalam

undang-undang kekayaan intelektual, universitas-universitas di Tiongkok mulai menawarkan kursus, gelar, dan departemen dalam hukum kekayaan intelektual.

Seiring persiapan bergabung menjadi anggota WTO, Tiongkok mengubah keseluruhan sistem kekayaan intelektualnya, mengubah undang-undang hak cipta, paten, dan merek dagang dengan mengadopsi sebuah peraturan baru mengenai perlindungan desain tata kelola peraturan terpadu (www.sipo.gov.cn). Secara keseluruhan amandemen ini menyelaraskan rezim kekayaan intelektual yang ada dengan ekonomi pasar sosialis Tiongkok yang terus berubah. Amandemen tersebut juga memperkuat perlindungan, prosedur yang disederhanakan, dan menyelaraskan rezim tersebut dengan perjanjian TRIPS dan perjanjian internasional lainnya (Louis S. Sorell, 2002). Pada bulan November 2001, negara-negara anggota WTO akhirnya menyetujui akses Tiongkok ke badan perdagangan internasional setelah lebih dari lima belas tahun melakukan perundingan (Paul Blustein & Clay Chandler, 2001). Tidak lama setelah aksesinya, Tiongkok mengeluarkan peraturan untuk undang-undang hak cipta dan merek dagang, serta menerapkan peraturan mengenai sistem terpadu, perangkat lunak komputer, dan obat-obatan (Office of USTR, 2004). Tidak hanya undang – undang saja yang dirombak namun dewan negara, administrasi perindustrian dan perdagangan negara bagian, dan administrasi hak cipta nasional mengeluarkan langkah-langkah untuk memperbaiki rezim kekayaan intelektual Tiongkok.

Awal tahun 2002 merupakan langkah baik bagi pemerintah Tiongkok yang memprakarsai kampanye anti pemalsuan dan anti pembajakan untuk mengurangi tingkat intensitas pembajakan. Selain itu, pemerintah Tiongkok telah membuat

perubahan besar dalam hal penegakan hukum. Seiring berjalannya waktu aparat penegak hukum di Tiongkok telah melancarkan tindakan keras berskala besar mengenai produk bajakan dan palsu. Misalnya, mereka melancarkan kampanye anti pemalsuan pada bulan November 2000 dan beberapa bulan kemudian diikuti dengan menentang keras terhadap produk barang palsu seperti makanan dapat menimbulkan risiko kesehatan dan keselamatan kerja, obat-obatan, persediaan medis, dan produk pertanian (Office of USTR,2002).

Tindakan yang dilakukan Tiongkok merombak hampir seluruh peraturan hukum mengenai hak paten dengan menyesuaikan peraturan rezim internasional supaya dapat bergabung WTO merupakan langkah yang tepat. Jika dilihat dari sistem perdagangan Tiongkok yang dulu bersifat tertutup dan lambat laun mulai menunjukkan keterbukaan bagi pasar internasional akan berdampak positif untuk stabilitas ekonomi dalam negerinya. Meskipun perombakan aturan hukum hak paten secara masif, pemerintah Tiongkok nampaknya masih kesulitan mencegah tindak pembajakan hak paten. Hal ini tidak bisa dipungkiri pada era globalisasi sekarang ini, teknologi mutakhir dapat mempermudah pelaku melakukan tindak pembajakan hak paten.

Setelah perombakan besar yang dilakukan Tiongkok masalah mulai muncul yaitu masih kurangnya koordinasi antara kementerian dan lembaga pemerintah Tiongkok, proteksionisme dan korupsi lokal, ambang batas tinggi untuk memulai penyelidikan dan penuntutan kasus, kurangnya pelatihan dan hukuman administrasi yang tidak memadai (NTE Report,2004). Lebih buruk lagi, meningkatnya penggunaan Internet dan pesatnya perkembangan teknologi komunikasi baru dapat

memperburuk masalah yang ada, karena kegiatan pembajakan tidak lagi terbatas pada kegiatan kasus pembajakan secara komersial namun juga anggota kejahatan terorganisir dan individu yang dapat melakukan pembajakan melalui internet dengan cara menggandakan musik atau film yang memiliki hak cipta melalui jaringan peer-to-peer (Alford, supra note 4).

2.2. Jaringan Pelaku Tindak Kejahatan *Intellectual Property*

Kejahatan *Intellectual Property* merupakan bentuk dari pelanggaran terhadap *Intellectual Property*, biasanya tindak kejahatan ini sering terjadi dalam bentuk peniruan maupun penggandaan barang asli yang diperjual belikan secara bebas, tanpa persetujuan pihak yang memiliki hak paten untuk memperoleh keuntungan pribadi atau individu.

Sekarang ini yang menjadi akar permasalahan disemua negara sampai saat ini adalah mengenai penegakan hukum mengenai kekayaan-kekayaan intelektual. Tentunya penegakan hukum ini masih lemah maka dibutuhkan adanya sosialisasi, penyebarluasan pemahaman di kalangan masyarakat luas dan penegak hukum, meningkatkan fungsi pencegahan atau *preverence* perundang-undangan perlindungan intellectual property. Berdasarkan cara penyebarannya tindak kejahatan *Intellectual Property* dapat dibagi menjadi 4 berdasarkan kelompok yang berkontribusi melakukan penyebaran barang bajakan atau palsu yaitu.

2.2.1 Kelompok Kriminal

Kelompok kriminal terorganisir di Tiongkok dilaporkan terlibat dalam produksi produk bajakan terutama pembuatan *compact disc* yang melanggar skala

komersial. Kelompok ini memiliki sarana sumber daya yang diperlukan untuk meningkatkan fasilitas produksi dalam skala besar dan terpusat untuk mendapatkan hasil yang mirip produk komersial sesuai dengan permintaan yang dapat direproduksi. Hasil dari produksi kelompok kriminal ini sangat persis sekali dengan produk yang asli, menggabungkan fitur seperti hologram yang hasilnya sangat mirip sekali dengan produk asli. Saat kemasan dan rincian lainnya tentang salinan ini begitu dekat meniru versi asli, kemungkinan akan membingungkan konsumen yang secara khusus ingin membeli produk asli. Akibatnya, salinan berkualitas tinggi atau sering disebut barang *supercopy* yang diproduksi pada skala komersial sering kali mencapai pasar ekspor (OECD, 2008).

Pembajakan brand terkenal tidak hanya terjadi di Tiongkok saja, Singapura negara dengan tingkat ekonomi yang tinggi masih terjadi kasus ini. Unit Anti Penipuan Bea Cukai bandara Italia Milan Malpensa menyita 793 ponsel bermerek palsu mencakup: 715 Chanel, 77 Adidas, 1 Jack Daniels. Barang palsu tersebut diidentifikasi di kantor pos Linate Pozzolo: 12 kiriman pos yang beberapa barang dicurigai merupakan merek terkenal yang berasal dari Singapura ke Milan Malpensa tidak disertai dokumen komersial dan semuanya akan didistribusikan ke kota Napoli, di jalan yang sama namun dikirim ke enam penerima yang berbeda dengan semua penerima barang tidak diketahui. Pemeriksaan pemindaian dan keahlian teknis yang diberikan oleh pemegang hak menegaskan bahwa barang telah dipalsukan.

Gambar 2.1. Salah satu contoh barang palsu brand Chanel



Sumber : Italian Customs

2.2.2 Perusahaan Bisnis

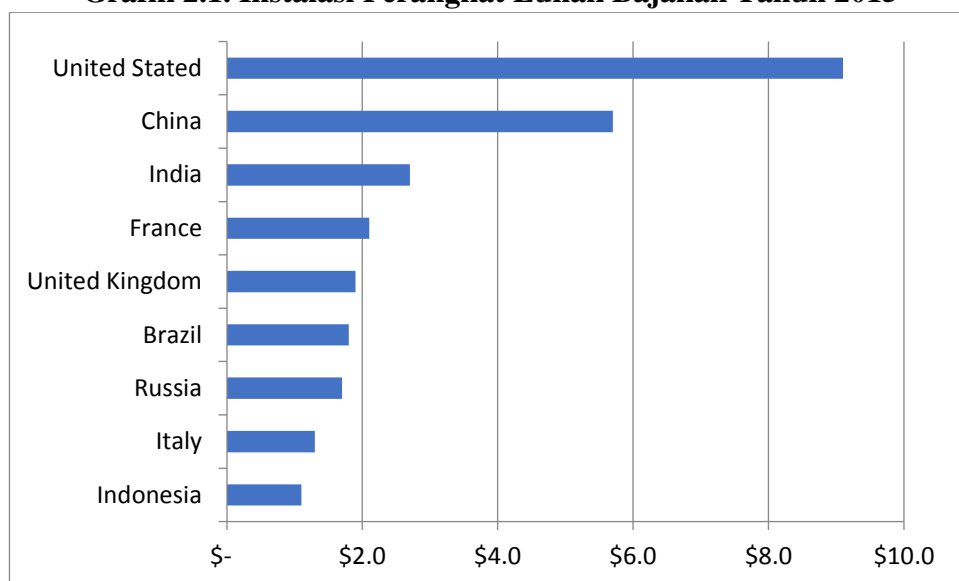
Perusahaan bisnis adalah sumber pembajakan perangkat lunak bisnis yang signifikan di Tiongkok karena praktik yang dikenal sebagai "*underlicensing*." *Underlicensing* terjadi apabila saat suatu perusahaan menginstal perangkat lunak yang sah ke komputer perusahaan lebih banyak daripada yang diizinkan secara hukum berdasarkan persyaratan lisensinya dari pemilik hak cipta. Pendiri Microsoft Bill Gates telah menyarankan bahwa fenomena di Tiongkok unik karena beberapa perusahaan global terbesarnya sengaja menggunakan perangkat lunak tanpa lisensi resmi (Evans, 2009).

Perhatian utama penggunaan tertuju pada penggunaan perangkat lunak yang tidak memiliki lisensi oleh badan usaha milik negara Tiongkok, mengingat bahwa perusahaan-perusahaan ini terdiri dari sebagian besar pasar untuk bisnis perangkat lunak. Industri bisnis perangkat lunak melaporkan bahwa, sementara pemerintah membuat sebuah rencana pada tahun 2006 untuk sepenuhnya melisensikan perangkat lunak yang digunakan untuk badan usaha negara Tiongkok, sampai saat ini tidak ada mekanisme yang dibentuk untuk memastikan kepatuhan perusahaan terhadap komitmen tersebut (IIPA,2010). Karena pertumbuhan pasar Tiongkok

untuk bisnis perangkat lunak dalam beberapa tahun terakhir, kelompok industri saat ini mengidentifikasi *underlicensing* di antara perusahaan sebagai bentuk pelanggaran utama dan paling merusak dari industri bisnis perangkat lunak. Ini berbeda dengan fokus penegakan lima tahun yang lalu, ketika perusahaan bisnis perangkat lunak berfokus pada menghentikan ekspor piringan optik (compact disc) bajakan berkualitas tinggi dari Tiongkok (USITC,2010).

Berbicara mengenai pembajakan atau penggunaan software bajakan pada komputer, menurut penelitian BSA (*Business Software Alliance*), 5 persen pengguna komputer selalu menggunakan perangkat lunak bajakan, sementara 9 persen mengaku menggunakan perangkat lunak bajakan sebagian besar waktu. 17 persen lainnya mengatakan bahwa mereka kadang-kadang memperoleh program bajakan, dan masih 26 persen lebih mengakui mereka jarang menggunakan perangkat lunak bajakan. Penelitian tersebut juga menemukan bahwa 38 persen tidak pernah mendapatkan *software* tanpa izin, sementara 5 persen menolak menjawab pertanyaan ini dalam survei tersebut. Kasus pembajakan paling merajalela di negara-negara berkembang. Amerika Serikat memiliki pasar perangkat lunak terbesar, menghabiskan 42 miliar, dan tingkat pembajakan terendah 19%. Tiga negara teratas dengan tingkat pembajakan tertinggi adalah Venezuela 88 persen, Indonesia 86 persen, dan Tiongkok 77 persen (huffingtonpost.com)

Grafik 2.1. Instalasi Perangkat Lunak Bajakan Tahun 2015



Sumber : Business Software Alliance

Berdasarkan dari gambar grafik diatas menunjukkan gambaran secara global bahwa A.S. memiliki ekonomi yang begitu besar dengan menggunakan begitu banyak perangkat lunak. Meskipun tingkat perangkat lunak tanpa lisensi hanya 17%, nilai perangkat lunak tersebut lebih dari \$ 9 miliar. Negara-negara seperti Tiongkok, India, Rusia, dan Indonesia memiliki tingkat penggunaan tanpa izin yang lebih tinggi namun nilainya jauh lebih sedikit. Perangkat lunak yang tidak berlisensi tidak hanya mencakup pembajakan saja namun seperti merusak perlindungan hasil salinan *software* asli kemudian menjualnya di pasar gelap. Namun ada juga pelanggaran yang terjadi pada perkantoran yakni menggunakan atau menginstal perangkat lunak pada komputer yang kapasitas jumlahnya tidak sesuai yang mereka bayarkan. Kasus seperti ini masih banyak terjadi karena beberapa vendor perangkat lunak memiliki peraturan perizinan yang sangat rumit.

2.2.3 Universitas dan Perpustakaan

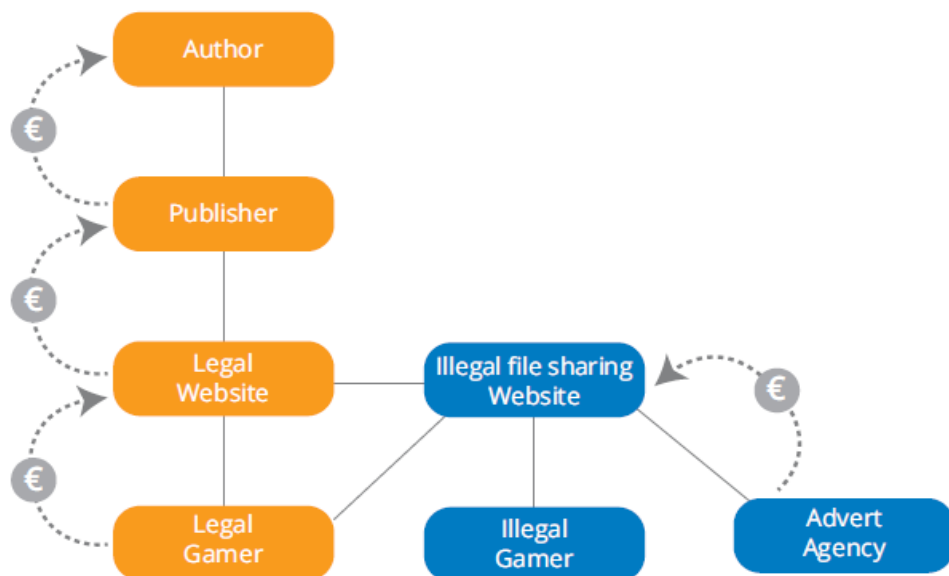
Universitas, perpustakaan dan masyarakat sekitar merupakan sumber utama pembajakan industri penerbitan di Tiongkok. Buku akademis, terutama buku teks, sering kali digandakan dan dijual kembali kepada siswa. Beberapa dari salinan ini merupakan fotokopi dari barang asli yang sangat mirip, dengan bentuk yang hampir sama dan kualitas yang serupa (Trade Lawyers Advisory Group,2007). Toko-toko yang memproduksi salinan ini dapat ditemukan di atau di dekat kampus (seperti dalam kasus Tongji Medical College) dilaporkan ada contoh di mana fasilitas produksi dioperasikan oleh universitas itu sendiri (Schroeder,2007). Dalam beberapa kasus, toko salinan ini merupakan perusahaan bisnis yang canggih. Perusahaan ini memiliki daftar berbagai macam buku yang sangat lengkap, gudang penyimpanan yang berisi barang dagangan, dan menggunakan kode barang untuk mengatur persediaan (Trade Lawyers Advisory Group,2007). Masalah ini juga meluas ke perpustakaan, yang memungkinkan menyimpan salinan buku teks dan buku referensi yang diproduksi secara ilegal dan dipinjamkan kepada konsumen buku (IIPA,2010).

2.2.4 Konsumen

Kasus pembajakan tidak hanya terjadi di Tiongkok namun distribusi barang bajakan berbasis perangkat lunak internet oleh konsumen merupakan masalah yang berkembang di negara lain seperti Indonesia. Secara global pembajakan digital musik, film, dan permainan video game sering kali digerakkan oleh permintaan dari pengguna internet yang memasok bahan bajakan sebagai ganti akses ke materi

pelanggaran lainnya. Sebagai contoh, banyak jaringan *peer to peer*¹ mengizinkan akses hanya pada kondisi dimana konsumen membuat file mereka sendiri yang tersedia untuk diunduh oleh anggota jaringan lainnya. Dalam kasus lain, pemasok konten digital yang melanggar memerlukan pembayaran untuk mendapatkan akses atau mendapatkan pendapatan dari iklan (Schroeder, 2007).

Gambar 2.1.1 Skema Game Ilegal



Sumber : *European Union Intellectual Property office*

Pada dasarnya teknik pembajakan game yang dilakukan oleh individu berasal dari rantai pemasok ilegal hanya ada dua entitas, yang keduanya seakan akan bertindak secara ilegal. Gamer yang ingin mengunduh game secara gratis

¹ Peer to peer adalah kegiatan berbagi file dalam komputer

akan memanfaatkan website sharing file ilegal untuk bisa memainkan game. Tidak ada keuntungan secara finansial dalam proses ini.

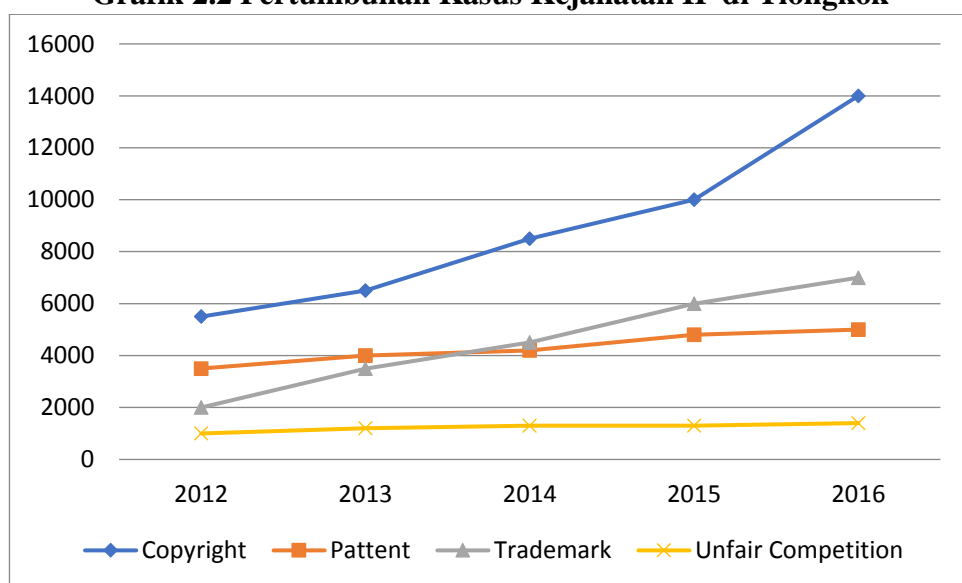
Namun untuk mengatasi masalah pendapatan game digital yang tersedia secara gratis dan menghasilkan pendapatan, rantai pasokan permainan *digital ilegal* menyatukan dirinya dengan model hukum dan dengan perantara terpilih. Pertama, pelanggar harus mendapatkan untuk bisa masuk kedalam akses salinan game asli agar permainan dapat dimainkan meskipun dengan cara ilegal. Hal ini dapat dicapai dengan mencari permainan asli dari unduhan berbayar legal kemudian meretas ulang data atau kode akun dari pengguna akhir yang kemudian dapat digunakan untuk membuat salinan untuk *download* gratis. Akan tetapi tidak ada pendapatan yang dihasilkan saat game digital diunduh. Kelemahan ini diatasi dengan cara penjualan ruang iklan di situs file sharing ilegal dan proses ini difasilitasi oleh perantara periklanan.

2.3. Jenis Kejahatan *Intellectual Property* di Tiongkok

Akresi Tiongkok sebagai anggota Organisasi Perdagangan Dunia (WTO) pada tahun 2001 menandai sebuah tonggak sejarah dalam integrasi negara dalam ekonomi global. Tiongkok berkembang menjadi salah satu pasar pertumbuhan terpenting di dunia dan sekarang merupakan mitra dagang terbesar kedua AS. Namun langkah Tiongkok merubah peraturan hak paten untuk merespon tingkat pembajakan yang tinggi tidak begitu efektif, masih ada celah dapat digunakan bagi pembajak untuk melakukan pemalsuan barang. Fenomena pemalsuan yang berasal dari Tiongkok telah terus meningkat selama dua dekade terakhir. Apalagi dalam 10 tahun terakhir skala pencurian kekayaan intelektual telah meningkat secara

signifikan dalam hal kisaran barang, dan negara-negara yang terkena dampaknya (ICC 2006). Distribusi barang palsu Tiongkok begitu besar jumlahnya yakni hampir setara dengan manufaktur yang sah memproduksi dan mendistribusikan sekitar 65-70% barang palsu ke seluruh dunia (ICC,2007).

Grafik 2.2 Pertumbuhan Kasus Kejahatan IP di Tiongkok



Sumber : SIPO (*State Intellectual Property Office of The P.R.C*)

Berdasarkan gambar grafik diatas dapat dijelaskan bahwa pemilik atau pemegang *intellectual property* pihak Tiongkok maupun asing juga dapat melakukan tindakan perdata di sistem pengadilan Tiongkok untuk memberlakukan hak-hak mereka. Jumlah tindakan sipil yang dibawa untuk memberlakukan pelanggaran *intellectual property* telah berkembang begitu pesat dalam beberapa tahun terakhir, terutama dibandingkan dengan kasus perdata lainnya di Tiongkok. Kasus pelanggaran *intellectual property* sendiri meningkat sebesar 128 persen selama tahun 2012-2016, sebagai perbandingan, kasus perdata umum meningkat

hanya 7 persen selama tahun 2012-2016 (SIPO,2016). Pada tahun 2009, 30.626 kasus pelanggaran *intellectual property* dimulai dengan melibatkan 27.912 hak cipta, merek dagang, hak paten, atau klaim persaingan tidak sehat termasuk rahasia dagang. Sisanya terlibat sengketa kontrak hak paten dan klaim lainnya. Kasus hak cipta mewakili setengah dari semua kasus pelanggaran hak paten yang dimulai setiap tahunnya bersamaan dengan kasus merek dagang, telah meningkat pesat selama periode tersebut. Kasus persaingan paten dan kasus rahasia dagang relatif tidak berubah. Dilihat dari beberapa kasus salah satu bentuk pelanggaran hak paten yaitu *piracy* dapat dikelompokkan menjadi 2 yaitu *Physical Piracy* dan *Digital Piracy*.

2.3.1 Physical Piracy

Aktivitas produksi pembajakan berskala besar dan distribusi *compact disc* yang melanggar sangat umum terjadi pada kota-kota di selatan Guangzhou dan Shenzhen, yang menjadi sasaran otoritas di Tiongkok sebagai sumber utama materi produksi barang bajakan. Misalnya perampasan cd bajakan pada tahun 2007 sebesar 1,6 juta di Guangzhou ditemukan 30 mesin produksi di 11 gudang yang dapat menghasilkan sekitar 300.000 cd bajakan per hari. Perwakilan industri perangkat lunak menunjukkan bahwa mesin pengganda video game yang memudahkan transfer video game dari internet ke *cartridge game* juga banyak tersedia di Guangzhou dan Shenzhen dan didistribusikan dari sana ke pasar ritel dan pertokoan di seluruh Tiongkok. Demikian pula, sebuah laporan industri menunjukkan bahwa Guangzhou dan Shenzhen, bersama dengan kota Jinan di

Tiongkok utara, merupakan pusat distribusi penjualan utama untuk konsol video game ilegal di Tiongkok.

Peredaran konsol ilegal mengarah pada meningkatnya permintaan untuk game bajakan atau ilegal, karena game berlisensi untuk konsol ini tidak biasanya didistribusikan di Tiongkok. Produksi komersial berskala kecil dari barang bajakan untuk pasar lokal juga dimungkinkan dengan peralatan murah, seperti alat untuk menggandakan aplikasi dalam DVD *stand alone*. Menurunnya biaya teknologi produksi ini semakin meluas, basis produksi barang bajakan dan membuat pendeteksian pemasok akan menjadi lebih sulit (Plunkett, 2009).

Secara global, tiga perempat dari semua barang palsu berasal dari Tiongkok. Penyebaran serta penjualan barang palsu berkembang begitu pesat, baru akhir-akhir ini ditemukan sejumlah *Apple Store* palsu. Toko-toko ini tidak hanya menjual barang palsu, mereka meniru seluruh tampilan dan nuansa toko aslinya. Tata letak toko sesuai dengan toko aslinya. Begitu pula pakaian karyawan dan poster promosi di dinding. Kasus yang sama terjadi pada IKEA. Di Kunming di barat daya Tiongkok ada toko IKEA namun sayangnya itu hanyalah toko palsu yang mempunyai logo sama seperti IKEA. Pemilik toko membuat setiap karakteristik IKEA seperti tata letak, produk dan bahkan tas belanja kuning yang menjadi ciri khas toko aslinya. Toko yang disebut 'Shi Yi Jiaju' merupakan nama lain IKEA di Tiongkok adalah 'Yi Jia-Jiaju'. Seorang konsumen hampir sangat sulit sekali untuk membedakan mana toko yang resmi dan toko yang palsu.

Gambar 2.2 Produk Barang Palsu Tas Belanja IKEA



Sumber : Reuters

Gambar 2.3 : Penataan Dekorasi Toko IKEA Palsu



Sumber : Reuters

2.3.2 Digital Piracy.

Bentuk pelanggaran tidak hanya bisa dilakukan melalui fisik namun juga dapat dilakukan melalui perangkat lunak atau *software*. Jenis data atau *software* yang sering dibajak adalah perangkat lunak, musik, dan film hasil bajakan ini didistribusikan dan dikonsumsi melalui jaringan global yang terdesentralisasi. Salah satu industri perwakilan memperkirakan bahwa sebagian besar kemungkinan 80 persen pembajakan musik di Tiongkok bersifat digital, karena permintaan untuk salinan fisik yang tidak sah sedang digusur oleh tersedianya musik online bajakan. Demikian pula, industri film melaporkan bahwa sebagian besar upaya

penegakannya di Tiongkok sekarang terfokus pada situs *website* yang mendistribusikan konten bajakan (USITC,2010).

Ketersediaan file yang melanggar secara digital berkorelasi dengan keseluruhan penggunaan Internet. Di Tiongkok, jumlah pengguna internet telah tumbuh pada tingkat rata-rata tahunan sebesar 39 persen sejak 2001, yang mencapai sekitar 384 juta pengguna pada bulan Desember 2009 (CNNC,2010). Ketersediaan file yang melanggar secara digital berkorelasi dengan keseluruhan penggunaan Internet. Di Tiongkok, jumlah pengguna internet telah tumbuh pada tingkat rata-rata tahunan sebesar 39 persen sejak 2001, yang mencapai sekitar 384 juta pengguna pada bulan Desember 2009. Tingkat penetrasi *broadband* sekitar 28,7 persen di Tiongkok dibandingkan dengan tingkat dunia rata - rata 26,6 persen dan tingkat 76,3 persen di AS), dengan tingkat penetrasi tertinggi di Beijing dan Shanghai 46,6 persen dan 45,8 persen pada tahun 2007 (CNNC,2008). Kafe internet atau warnet tersebar luas di Tiongkok, terutama di daerah pedesaan, dan dilaporkan bahwa versi bajakan perangkat lunak hiburan biasanya sudah terpasang di komputer warnet.

Konten digital sering didistribusikan melalui jaringan P2P, *cyberlocker* atau media streaming. Pengguna P2P biasanya menginstal perangkat lunak bebas yang memungkinkan komputer *mendownload* dan mengunggah konten secara bersamaan, dan situs *website* utama menyediakan indeks pencarian untuk membantu menemukan file tertentu pada komputer pengguna lain. Jaringan P2P bisa mencakup jutaan komputer yang didistribusikan secara *global.cyberlocker* mengizinkan satu pengguna untuk menyimpan konten di server dan kemudian

mengizinkan pengguna lain untuk mengakses konten tersebut melalui *hyperlink*. Media audio atau video streaming dikirim terus menerus dalam bentuk terkompresi melalui Internet kepada pengguna yang bermain atau menampilkan konten secara *real time* (Digital Distribution Method). Contoh metode distribusi digital yang populer di Tiongkok antara lain Xunlei dan verycd (P2P); Rafale dan 91files (cyberlocker); dan Tudou dan Youku (video streaming). Meskipun aktivitas yang melanggar diyakini mendominasi, metode ini juga memiliki aplikasi hukum, seperti mendistribusikan perangkat lunak *open source* atau *video domain public* (Sandvine,2010)

2.3.3 Kerugian Akibat Pelanggaran *Intellectual Property*

Pelanggaran terhadap hak paten atau sering disebut *Intellectual Property* menghambat perekonomian dalam negeri dan melemahkan daya saing industri di tingkat global. Kreativitas pengusaha terhenti dan sebagian produk tidak dapat diekspor karena mengandung komponen palsu. Pada tahun 2002 angka kerugian GDP Rp 2 triliun, sedangkan dari pajak mencapai Rp 3 miliar. Hingga tahun 2006 ini belum ada studi yang baru tentang jumlah kerugian akibat pemalsuan. Tapi yang pasti jumlah pelanggaran naik hampir 90 persen. Akibatnya, Tiongkok masuk dalam daftar *priority watchlist* bahkan menempati urutan pertama terbesar pelanggaran *intellectual property*, diikuti negara Indonesia dan Vietnam. Ada beberapa solusi guna menangani masalah ini, yaitu melalui sosialisasi dan pendidikan. Pelanggaran IP ini mengakibatkan *economic lost* dari pendapatan asli daerah maupun pajak penghasilan. Fenomena pelanggaran IP juga mengganggu iklim investasi dan perlindungan terhadap konsumen (news detik.com).

Intellectual Property yang terdiri dari ciptaan dan kekayaan industri, semuanya diperdagangkan secara lintas negara, dengan kondisi ekonomi berupa globalisasi ekonomi. Pada tahun 1980'an pengaturan IP berbeda-beda di setiap negara. Akibat hukum, yang terjadi adalah hadirnya perbedaan-perbedaan dari satu negara dengan negara yang lain, sehingga ini semuanya mengakibatkan kerugian dalam dunia perdagangan internasional. Sengketa internasional berkaitan dengan IP sangat meningkat, oleh sebab itu WTO merancang dan menyetujui apa yang dinamakan dengan TRIPS, yaitu perjanjian yang mengatur mengenai hak cipta, paten dan merek sudah diatur sejak dulu pada namun masih sempat mengalami perubahan hingga sekarang.

Melihat hubungan AS dan Tiongkok yang cenderung naik turun pasca perang dingin, hubungan bilateral kedua negara ini khususnya dalam bidang ekonomi terjadi ketegangan dalam sektor perdagangan karena saat itu terjadi kasus pelanggaran *intellectual property* pada tahun 1994-1996. Hubungan diplomatik antara AS dan Tiongkok semakin erat dalam upaya menangani permasalahan pelanggaran *intellectual property* berupa distribusi barang bajakan berupa produk *compactdisc* (CD), software komputer dan perangkat elektronik lainnya. Dampak dari kasus tersebut berupa kerugian yang dialami AS hingga sebesar 2,3 milyar dolar. Hal ini membuat AS memutuskan untuk turut serta menjaga komitmen Tiongkok dalam penegakan aturan hak atas kekayaan intelektual di negaranya. Upaya ini juga ditujukan untuk melindungi kepentingan ekonomi AS yang dihasilkan dari hubungan kerjasamanya dengan Tiongkok (Siantar,2012).