



Chapter 5

ETHICAL AND SOCIAL ISSUES IN IT Design

Dr. Yeffry Handoko Putra
Magister of Design
Universitas Komputer Indonesia



Kasus Pelanggaran Desain Grafis Internet

- Kasus PRAYOGA dengan BRAHMANA



PRAYOGA adalah seorang desainer yang sedang berkuliah di Institut Teknologi Bandung Fakultas Desain Komunikasi Visual dan menjadi anggota Asosiasi Desain Grafis Indonesia (ADGI). Prayoga memasarkan karya-karya dan jasa membuat karya desain grafisnya melalui dunia maya (internet), salah satunya melalui <http://www.kreatifprofesional.com>. Pada tanggal 29 Agustus 2008

Prayoga mendapatkan laporan dari ADGI, bahwa karya desain grafisnya Digunakan seseorang dalam blog di website <http://wordpress.com> dan diakui sebagai ciptaan dari seseorang warga negara India yang beridentitas BRAHMANA karya desain grafis tersebut didapatkan dengan cara didownload dari website <http://www.kreatifprofesional.com> tanpa seizin PRAYOGA



Kasus Pelanggaran Desain Grafis Internet

- **Kasus PT NIRWANA ARVINDO MAHAPUTRA dengan HAIRO**



PT NIRWANA ARVINDO MAHAPUTRA adalah perusahaan yang bergerak dalam bidang desain grafis. Perusahaan ini memasarkan dan memperdagangkan karya dan jasanya secara nasional maupun internasional, melalui pemasaran secara langsung maupun melalui media internet. Pada tanggal 21 januari 2008 PT NIRWANA membuat dan mendaftarkan website perusahaan <http://www.NirwanaArvindoMahaputra.com> dan melakukan upload karya-karya desain grafisnya dalam website tersebut. Kemudian pada tanggal 13 Februari 2008 PT NIRWANA mengetahui dari salah seorang pegawainya, bahwa karya desain grafis telah digunakan seseorang dalam web-pages di website <http://www.deviantart.com> dan diakui sebagai ciptaan dari seseorang berkebangsaan Thailand yang beridentitas HAIRO, karya desain grafis tersebut didapatkan dengan cara didownload dari website perusahaan PT NIRWANA tanpa izin.



Kasus Pelanggaran Hak Cipta Desain Grafis Internet

- **Kasus DARIESTYA ENDIANO PUTRA dengan DREAM THEATERMANAGEMENT**

Desain grafis dibawah yang dipakai untuk cover album, latar belakang dan hiasan web-pages Dream Theater sebenarnya adalah desain grafis ciptaan anak Indonesia. Desain grafis tersebut adalah hasil karya seorang anak sekolah di Yogyakarta bernama DARIESTYA ENDIANO PUTRA yang di-upload di blognya pada website <http://multiply.com>.



Doug & Marco M yaitu Dream Theater Management secara tidak sengaja melihat karya tersebut dan memutuskan mendownload dan membuat karya desain grafis tersebut menjadi cover terbaru album Dream Theater, latar belakang dan hiasan web pages Dream Theater dengan sedikit ubahan dan tambahan gambar semut tanpa seizin Dariesty.



Kasus Pelanggaran Hak Cipta Desain Grafis Internet

- ***Kasus PT IDEA FIELD INDONESIA dengan MEDIANCE***



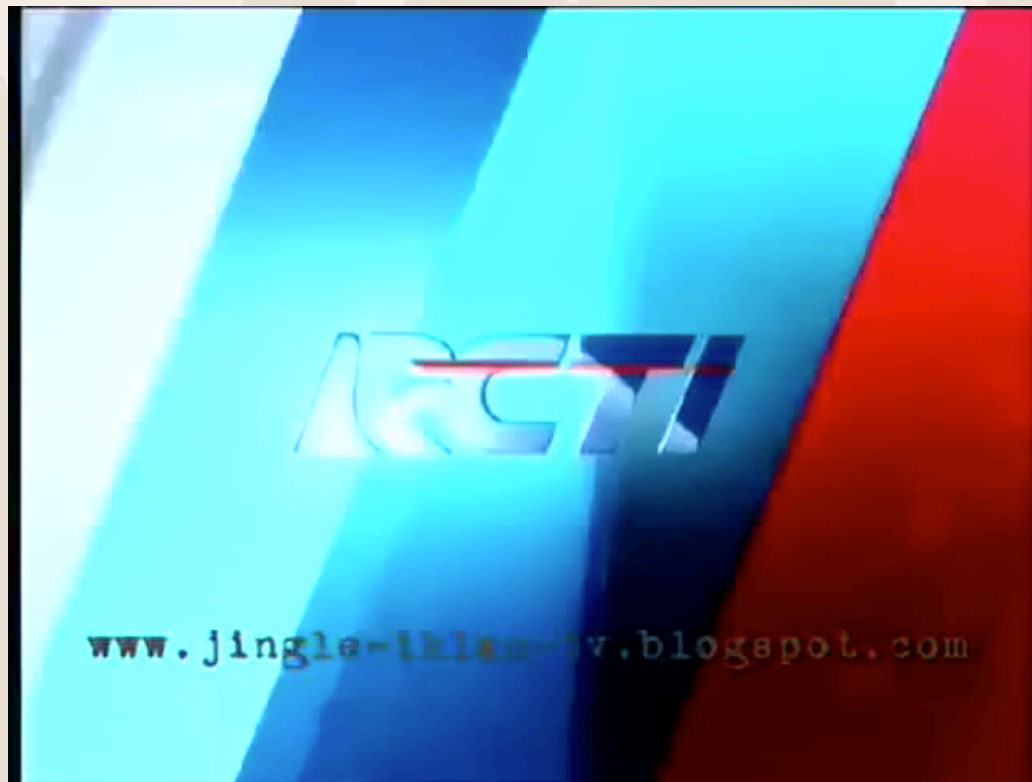
PT IDEA FIELD INDONESIA berlokasi di jalan burangrang No 34 Bandung. Jawa Barat. Indonesia. adalah perusahaan yang sedang berkembang, dan bergerak dalam bidang desain grafis dan desain multimedia. Perusahaan ini menciptakan desain dengan isi dan konteks yang kuat, menciptakan produk-produk (desain) yang yang indah dan tiap kliennya di tangani dengan detail dan teliti. karya desain grafis PT IDEA FIELD INDONESIA bersifat dinamis dan dapat berubah-ubah mengikuti perkembangan zaman. Perusahaan ini memasarkan dan memperdagangkan jasanya secara nasional dan internasional, melalui pemasaran secara langsung maupun melalui media internet agar karya desain grafisnya dikenal dan digunakan secara internasional.

Melalui <http://www.elance.com> PT IDEA FIELD INDONESIA memasarkan karya-karya desain grafisnya didunia maya (internet), dalam website ini PT IDEA FIELD INDONESIA dihubungkan dengan para pembeli karya desain grafis atau pembeli jasa untuk membuat desain grafis. Dalam website ini PT IDEA FIELD INDONESIA diharuskan me-upload katalog yang berisi karyakarya desain grafis, agar para pembeli bisa melihat hasil-hasil karya yang diciptakan oleh perusahaan. Pada tanggal 13 Juni 2008 PT. IDEA FIELD INDONESIA mendapatkan laporan dari <http://www.elance.com> bahwa katalog berisi karya-karya desain grafis digunakan tanpa izin oleh pihak MEDIANCE dalam website elance.com dan lambang the idea field diubah menjadi lambang MEDIANCE.



Kasus Pelanggaran Etika Pariwisata Indonesia (EPI)

- **IKLAN Head and Shoulder Shampoo**



Sinopsis: Darius menanyakan tentang shampoo nomor dua dan nomor satu di dunia. Tokoh dalam iklan tersebut tidak mengetahui shampoo nomor dua di dunia, ia hanya mengetahui shampoo nomor satu di dunia. Dalam iklan ini jelas tampil tulisan No.1?.

Pelanggaran Pasal 1.2 Bahasa:

1.2.2 Iklan tidak boleh menggunakan kata-kata superlatif seperti **paling**, **nomor satu**, **top**, atau kata-kata berawalan **ter**, dan **atau** yang bermakna sama, tanpa secara khas menjelaskan keunggulan tersebut yang harus dapat dibuktikan dengan pernyataan tertulis dari otoritas terkait atau sumber yang otentik.



Kasus Pelanggaran Etika Pariwisata Indonesia (EPI)

- Iklan E-Juss

KUKU BIMA EXTRA JOSS



Sinopsis: Sule sebagai supir angkot yang di tengah perjalann mengalami kelelahan (dalam iklan ini memakai kata gembos). Para penumpang yang beratribut seperti tokoh di iklan jenis minuman suplemen merek lain, menegur Sule. Kemudian sule meminum suplemen (E-JUSS), dan setelah meminumnya ia kembali bertenaga dan menarik angkotnya menggunakan tangan.

Pelanggaran Pasal 1.22 Peniruan:

1.22.1 Iklan tidak boleh dengan sengaja meniru iklan produk pesaing sedemikian rupa sehingga dapat merendahkan produk pesaing, ataupun menyesatkan atau membingungkan khalayak. Peniruan tersebut meliputi baik ide dasar, konsep atau alur cerita, setting, komposisi musik maupun eksekusi. Dalam pengertian eksekusi termasuk model, kemasan, bentuk merek, logo, judul atau subjudul, slogan, komposisi huruf dan gambar, komposisi musik baik melodi maupun lirik, ikon atau atribut khas lain, dan properti.

1.22.2 Iklan tidak boleh meniru ikon atau atribut khas yang telah lebih dulu digunakan oleh sesuatu iklan produk pesaing dan masih digunakan hingga kurun dua tahun terakhir.



Kasus Pelanggaran Etika Pariwisata Indonesia (EPI)

'Bejo' Bintang Toedjoe

'Orang Pintar' Sidomuncul





Information Tehcnology for Design

Mengecek Penggunaan Gambar pada Google.com





Legality in Product Design

- Menurut ketentuan pasal 1 ayat (1) UU No. 31 tahun 2000 tentang desain industri yang dimaksudkan dengan desain industri ialah suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna, atau gabungan daripada yang berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi yang memberikan kesan estetis dan dapat diwujudkan dalam pola tiga dimensi atau dua dimensi serta dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri, atau kerajinan tangan. Merujuk pada definisi diatas maka, karakteristik desain industri itu dapat dirumuskan sebagai berikut:
 1. Suatu kreasi tentang bentuk, konfigurasi atau komposisi garis atau warna, atau garis dan warna atau gabungan keduanya.
 2. Bentuk konfigurasi atau komposisi tersebut harus berbentuk tiga dimensi atau dua dimensi.
 3. Bentuk tersebut harus pula memberikan kesan estetis.
 4. Kesemuanya itu harus dapat dipakai untuk menghasilkan suatu produk, barang, komoditas industri atau kerajinan tangan.



Legality in Product Design

- Menurut pasal 2 UU No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri, yang mendapatkan perlindungan desain industri ialah:
 1. Hak desain industri diberikan untuk desain industri baru.
 2. Desain industri dianggap baru apabila pada tanggal penerimaan, desain industri tersebut tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya.
 3. Pengungkapan sebelumnya, sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) adalah pengungkapan desain industri yang sebelum:
 - Tanggal penerimaan atau
 - Tanggal prioritas apabila permohonan diajukan dengan prioritas (telah diumumkan atau digunakan di Indonesia atau diluar Indonesia).



Legality in Product Design

- Menurut pasal 2 UU No. 31 tahun 2000 tentang Desain Industri, yang mendapatkan perlindungan desain industri ialah:
 1. Hak desain industri diberikan untuk desain industri baru.
 2. Desain industri dianggap baru apabila pada tanggal penerimaan, desain industri tersebut tidak sama dengan pengungkapan yang telah ada sebelumnya.
 3. Pengungkapan sebelumnya, sebagaimana dimaksud dalam ayat (2) adalah pengungkapan desain industri yang sebelum:
 - Tanggal penerimaan atau
 - Tanggal prioritas apabila permohonan diajukan dengan prioritas (telah diumumkan atau digunakan di Indonesia atau diluar Indonesia).



Legality in Product Design

- Dalam pasal 3 UU No. 31 tahun 2000 tentang desain industri dijelaskan bahwa suatu desain industri tidak dianggap telah diumumkan apabila dalam jangka waktu paling lama 6 (enam) bulan sebelum tanggal penerimaannya, desain industri tersebut:
 1. Telah dipertunjukkan dalam suatu pameran nasional maupun internasional di indonesia atau di luar indonesia yang resmi atau diakui resmi.
 2. Telah digunakan di Indonesia oleh pendesain dalam rangkapercobaan dengan tujuan pendidikan, penelitian dan pengembangan.



Copyright

- Definisi tentang hak cipta dapat ditemui diberbagai literature, dan salah satunya dapat ditemukan dalam Undang-Undang Republik Indonesia Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Dalam Undang-Undang Republik Indonesia No. 19 Tahun 2002 tentang hak cipta (http://www.apjii.or.id/v2/upload/Regulasi/UU_HC_19.pdf) :
 1. Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk mengumumkan atau memperbanyak dengan tidak mengurangi batasan-batasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.
 2. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.



Copyright

3. Ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra.
4. Pemegang hak cipta adalah pencipta sebagai pemilik hak cipta, atau pihak yang menerima hak tersebut dari pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut.
5. Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan alat apa pun termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.
6. Perbanyakan adalah penambahan jumlah sesuatu ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer.



Copyright

7. Hak terkait adalah hak yang berkaitan dengan hak cipta, yaitu hak eksklusif bagi pelaku untuk memperbanyak atau menyiarkan pertunjukannya; bagi produser rekaman suara untuk memperbanyak atau menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyinya dan bagi lembaga penyiaran untuk membuat, memperbanyak, atau menyiarkan karya siarannya.
8. Lisensi adalah izin yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemegang hak terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak ciptaannya atau produk hak terkaitnya dengan persyaratan tertentu.



Are they any question?