

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi dalam masyarakat saat ini tidak dapat dipungkiri lagi. Teknologi informasi menjadi salah satu kebutuhan yang penting bagi manusia. Banyak perubahan yang terjadi terhadap pemenuhan kebutuhan masyarakat seperti yang pada awalnya bersifat analog menjadi bersifat serba digital seperti pada saat ini sehingga teknologi informasi menjadi suatu trend perkembangan teknologi.

Teknologi informasi digital yang ada pada saat ini tentu tidak lepas dari dari keberadaan komputer. Keunggulan komputer berupa kecepatan dan ketelitiannya dalam menyelesaikan suatu pekerjaan sehingga dapat mengurangi jumlah tenaga kerja, biaya, dan mengurangi jumlah kemungkinan terjadinya kesalahan. Hal tersebut membuat manusia ketergantungan terhadap komputer. Untuk menjalankan sebuah komputer, dibutuhkan bagianbagian penting untuk mengoperasikan komputer tersebut. Salah satu bagian terpenting adalah *software*. dimana dalam hal ini *software* merupakan ciptaan yang dilindungi melalui hak cipta.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat seperti saat ini, perlindungan terhadap hak cipta terutama dalam bentuk digital/ informasi elektronik, tidaklah mudah untuk dilaksanakan karena pelanggaran hak cipta

menjadi lebih rumit. Ciptaan dalam format digital dapat diperbanyak dan di distribusikan dengan kualitas yang sama dengan produk aslinya.

Perangkat Lunak adalah suatu perintah program dalam sebuah komputer. yang apabila dieksekusi oleh *user*-nya dapat memberikan fungsi dan juga unjuk kerja yang diinginkan oleh user-nya. Pernyataan ini menggambarkan bahwa program komputer atau perangkat lunak ini berfungsi untuk memerintah komputer. agar komputer tersebut dapat berfungsi secara optimal. sesuai dengan keinginan user atau *brainware* yang memberikan perintah kepadanya. Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Pasal 1 (9) menjelaskan bahwa:

“Program komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa. kode. skema. atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu”

Lemahnya perlindungan hak cipta di Indonesia. sebagai akibat lemahnya penegakan hukum (*Law Enforcement*) oleh peraturan penegakan hukum itu sendiri. padahal pelanggaran terhadap hak cipta menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 bukan lagi merupakan delik aduan (*Clash Delic*) akan tetapi merupakan delik biasa artinya jika terjadi pelanggaran hak cipta para penegak hukum sudah dapat memproses tanpa adanya pengaduan dari pihak yang berkepentingan.¹

Perlindungan hukum yang diberikan oleh negara terhadap kekayaan intelektual yang dimaksud adalah perlindungan terhadap hak cipta. merek.

¹ Umar Hasan dan Suhermi, Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002. *Jurnal Ilmu Hukum*, hlm 2.

rahasia dagang, paten, desain tata letak sirkuit terpadu, dan desain industri. Terkait dengan hak cipta, perlindungan yang diberikan oleh negara adalah berupa hak eksklusif. Pengertian hak eksklusif ini adalah hak yang hanya dimiliki oleh Pencipta, tidak dapat dinikmati oleh orang lain di luar pencipta. Orang lain yang ingin mempergunakan hak eksklusif tersebut wajib meminta izin kepada Pencipta yaitu melalui perjanjian lisensi.

Namun, meskipun telah dilindungi oleh hak cipta, faktanya, banyak pihak yang menyalahgunakan dengan menggunakan perangkat lunak secara ilegal. Indonesia merupakan negara dengan angka pelanggaran hak cipta yang cukup tinggi. Bahkan dalam 2014 *Special 304 Report to Congress Final*, Amerika Serikat menggolongkan Indonesia dalam daftar negara yang bermasalah dalam pelanggaran hak cipta atau kekayaan intelektual dan telah digolongkan ke dalam daftar "*Priority Watch List*"

Menurut *Business Software Alliance (BSA)*, rata-rata pada tahun 2011, tingkat pembajakan perangkat lunak di Indonesia mencapai 86%. Artinya, lebih dari 8 dari 10 perangkat lunak yang di install oleh pengguna komputer di Indonesia adalah tanpa lisensi dan total nilai kerugian akibat pembajakan ini mencapai US\$ 1.467 milyar.

Untuk mengatasi masalah pembajakan tersebut disamping sudah ada penguatan hukum demi terwujudnya perlindungan kekayaan intelektual khususnya hak cipta, perlu adanya tindakan nyata untuk memberantas pembajakan perangkat lunak yang merupakan langkah implementasi dari apa yang telah diatur dalam undang-undang hak cipta. Implementasi tersebut lebih

kepada pelaksanaan perlindungan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta maupun pemegang hak cipta yang berupa hak moral dan hak ekonomi. Mengenai hak eksklusif dari pencipta perangkat lunak, pasal 95 ayat (4) undang-undang hak cipta disebutkan bahwa selain pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam bentuk Pembajakan, sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan/atau berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana.

Menurut Ibu Setyawati selaku Kepala Bidang Pelayanan Hukum Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Semarang, dalam hak pengimplemenasian undang-undang hak cipta ini masih banyak mengalami kendala:

1. Adanya perubahan dari delik biasa pada undang-undang hak cipta tahun 2002 menjadi delik aduan pada undang-undang hak cipta tahun 2014
2. Pengimplementasian pasal 10 undang-undang hak cipta dimana disebutkan bahwa Pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya.

Kemudian adanya pengoptimalan lembaga yang ada dalam undang-undang hak cipta seperti:

1. Dewan Hak Cipta

Dasar hukum mengenai adanya dewan hak cipta ini tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 14 tahun 1986 tentang

dewan hak cipta. Dewan hak cipta adalah wadah non struktural yang berkedudukan di Jakarta. Dewan ini mempunyai tugas membantu Pemerintah dalam memberikan penyuluhan, bimbingan, dan pembinaan tentang hak cipta.

2. Badan Arbitrase

Arbitrase adalah cara penyelesaian suatu sengketa perdata di bidang HKI yang didasarkan pada perjanjian tertulis oleh para pihak dan diselesaikan menurut ketentuan dan prosedur BAM HKI yang didasarkan pada Undang-undang Nomor 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa. Penyelesaian sengketa melalui arbitrase dilakukan secara tertutup dan dalam waktu yang singkat dan adil, tidak lebih dari 180 (seratus delapan puluh) hari, biaya relatif murah, prosedur sederhana. Putusan dilakukan oleh Arbiter yang memiliki keahlian khusus, dan putusan bersifat final serta mengikat.

Kemudian juga perlunya mengubah pikir masyarakat untuk tidak lagi membeli barang bajakan melainkan barang yang original karena pembajakan didasari atas adanya permintaan dan penawaran.

Program komputer secara garis besar terdiri dari dua bagian yakni perangkat lunak (*Software*) dan perangkat keras (*Hardware*). Perangkat lunak (*Software*) adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari sebuah komputer, tanpa adanya suatu perangkat lunak yang terpasang pada komputer, sebuah komputer hanyalah sebuah benda mati yang tidak bisa melakukan fungsi apapun. Arti sempit perangkat lunak adalah program yang dijalankan disuatu

pemroses. Perangkat lunak adalah program-program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki yang ditulis dengan bahasa khusus. Suatu perangkat lunak merupakan suatu karya yang dibuat dengan sistematis dan penuh perancangan. perangkat lunak adalah produk yang dirancang dan dibangun lewat aktivitas-aktivitas rekayasa perangkat lunak yang berdisiplin dan sistematis agar dapat diandalkan untuk mendukung aktivitas manusia sehari-hari.²

Berkat perancangan yang sistematis dan berdisiplin maka hasil akhir dari suatu proses perancangan perangkat lunak tidak sama dengan hasil kegiatan kerajinan yang hasil akhirnya sulit diprediksi. Menurut Janner Simarmata perangkat lunak terdiri dari dua jenis. yaitu perangkat lunak system (sistem *software*) dan perangkat lunak aplikasi (*application software*).³

Pemilik perangkat lunak mempunyai hak moral dan hak ekonomi terhadap ciptaannya ia berhak untuk melarang siapa saja yang akan menggunakan atau memanfaatkan program komputernya tanpa izin. sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta. Menurut L.J.Taylor dalam bukunya *Copyright for Librarians* menyatakan bahwa yang dilindungi hak cipta adalah ekspresinya dari sebuah ide. jadi bukan melindungi idenya itu sendiri. yang dilindungi hak cipta adalah sudah dalam bentuk nyata sebagai sebuah ciptaan. bukan masih merupakan gagasan.⁴

² Bambang Haryanto, *Dasar Informatika & Ilmu Komputer Disertai Aksi-aksi Praktis*, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2008, Hlm.44

³ Janner Simarmata, *Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi*, Andi, Yogyakarta, 2006, Hlm. 99

⁴ Oksidelfa Yanto, Konsep Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Hukum Hak Kekayaan Intelektual. *Jurnal Yustisia*. Vol. 4 No. 3, September-Desember 2015. Hlm. 754.

Untuk menciptakan sebuah karya cipta diperlukan sebuah kemampuan pikiran dan keahlian yang khusus yang tidak dimiliki oleh setiap orang ataupun setidaknya berbeda dengan orang yang. Lahirnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC) memberikan perlindungan terhadap sebuah karya cipta yang berupa ilmu pengetahuan, seni dan sastra dan juga terhadap perangkat lunak perlindungan diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta dari mereka yang dengan sengaja menggunakan dan memanfaatkan hasil karya cipta orang lain untuk kepentingan pribadi. Kalau kita perhatikan di dalam undang-undang hak cipta yang baru ada beberapa klasifikasi yang berkaitan dengan program komputer yakni:

1. Hak moral yang melekat secara abadi pada diri pencipta (Pasal 5 ayat (1)UUHC).
2. Hak ekonomi untuk menyewakan ciptaan atau salinannya tidak berlaku terhadap program komputer dalam hal program komputer tersebut bukan merupakan objek esensial dari penyewaan. (Pasal 11 ayat (2) UUHC).
3. Setiap orang yang akan melaksanakan hak moral dan hak ekonomi harus mendapatkan izin dari pencipta dan/atau pemegang hak cipta. (Pasal 9 UUHC)
4. Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi program computer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:
 - a. penelitian dan pengembangan program komputer tersebut dan

- b. arsip atau cadangan atas program komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan. Pasal 45 ayat (1) UUHC).
5. Penggandaan terhadap program komputer untuk kepentingan pribadi tidak diperkenankan kecuali sebagaimana dimaksud Pasal 45 ayat (1). (Pasal 46 ayat (1) UUHC).
6. Memiliki masa perlindungan hak cipta yang berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan. (Pasal 59 ayat (1) UUHC).

Apabila seseorang ingin menikmati manfaat ekonomi dari hasil ciptaan orang lain maka wajib memperoleh izin dari orang yang berhak. Penggunaan Perangkat Lunak orang lain tanpa izin dari pemiliknya atau pemalsuan atau menyerupai program-program orang lain merupakan suatu pelanggaran hukum. Pemegang hak cipta yang bukan pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi perlindungan hukum diberikan kepada Pencipta. Pemegang Hak Cipta dan Pemilik Hak terkait secara menyeluruh, terutama dalam menjawab perkembangan informasi dan teknologi dewasa ini. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta ini juga mengatur mengenai penyelesaian sengketa apabila telah terjadi sebuah pelanggaran terhadap hak cipta. adapun upaya yang dapat ditempuh yakni melalui proses mediasi, arbitrase atau pengadilan serta penerapan delik aduan untuk tuntutan pidana. Upaya hukum ini berlaku untuk semua ciptaan yang dilindungi oleh undang-undang salah satunya program komputer. hal ini dikarnakan program

komputer juga termasuk ciptaan yang dilindungi di dalam undang-undang hak cipta.

Adapun upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pencipta atau pemegang hak cipta baik itu secara pidana maupun perdata sebagaimana yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yakni dalam BAB XIV tentang Penyelesaian Sengketa sebagaimana disebutkan dalam ketentuan Pasal 95 ayat 1 bahwa:

"Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan".

Pasal ini merupakan terobosan baru didalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Kalau kita perhatikan terhadap ketentuan Pasal 95 ayat 1 tersebut, dalam hal menyelesaikan pelanggaran terhadap hak cipta harus mengupayakan penyelesaian melalui alternative penyelesaian sengketa dan arbitrase sebelum ke Pengadilan. Selain itu juga adanya kewajiban untuk terlebih dahulu mengupayakan mediasi sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui dan berada di wilayah Republik Indonesia.

Apabila terjadi sebuah pelanggaran terhadap hak cipta program komputer maka setiap pencipta, pemegang hak cipta dan pemilik hak terkait dapat mengajukan gugatan ganti rugi melalui Pengadilan Niaga atas pelanggaran hak cipta atau produk terkait (Pasal 1 ayat (1) UUHC). Gugatan ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya

yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta atau produk hak terkait. (Pasal 99 ayat (2) UUHC).

Stelsel konstitutif berarti bahwa hak atas ciptaan baru terbit karena pendaftaran yang telah mempunyai kekuatan hukum. Stelsel deklaratif bahwa pendaftaran itu, bukanlah menerbitkan hak, melainkan hanya memberikan dugaan atau prasangka saja bahwa menurut undang-undang orang yang ciptaannya terdaftar itu adalah yang berhak atas ciptaannya.

Selama orang lain tidak dapat membuktikan sebagaimana yang diisyaratkan oleh Undang-undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002 Pasal 11, maka pendaftar dianggap satu-satunya orang yang berhak atas ciptaan yang terdaftar, dan setiap pihak ketiga harus menghormati haknya dengan mutlak.

Selain melanggar hak ekonomi, pembajakan perangkat lunak juga melanggar hak moral pencipta. Hak moral adalah hak yang melekat kepada diri pencipta secara abadi sepanjang si pencipta masih hidup yang tidak bisa dialihkan selama pencipta masih hidup, namun dapat dialihkan apabila pencipta telah meninggal dunia dengan menggunakan wasiat atau sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hak moral ini melekat secara otomatis kepada pencipta sejak ciptaan tersebut ada sebagai bentuk penghargaan atas usaha pencipta dengan mengerahkan ide dan gagasannya untuk menciptakan suatu ciptaan, pembajakan perangkat lunak juga melanggar hak moral karena dianggap tidak menghargai kerja keras pencipta.

Kekayaan Intelektual ini sendiri sudah mengalami beberapa perubahan. Peraturan mengenai Kekayaan Intelektual khususnya mengenai Hak Cipta

diatur dengan UU No 6 Tahun 1982 yang kemudian diperbaharui menjadi UU No 7 Tahun 1987. kemudian di perbarui kembali dengan UU No 12 Tahun 1992. 10 tahun kemudian. UU tersebut diperbarui menjadi UU No 19 Tahun 2002 tentang Hak Kekayaan Intelektual dan terakhir baru diperbarui pada tahun 2014 dengan diundangkannya UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Secara yuridis. hak cipta memang diatur dengan undang- undang. namun secara *de facto*. perlindungan hak cipta muncul begitu saja seiring dengan terciptanya ciptaan tersebut. Timbulnya perlindungan suatu ciptaan dimulai sejak ciptaan itu ada atau terwujud dan bukan karena pendaftaran.⁵ Terdapat pada pasal 4 undang- undang hak cipta disebutkan bahwa Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Demikian pula dengan subjek yang dilindungi oleh hak cipta. dalam hal ini adalah perangkat lunak juga memiliki hak eksklusif yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi.

Hak cipta menurut hukum positif Indonesia merupakan bagian dari Kekayaan Intelektual. sehingga dapat dikatakan bahwa dalam hak cipta juga terdapat hak kebendaan tersebut. undang-undang hak cipta turut disebutkan mengenai adanya hak cipta bersifat kebendaan. Hal ini tercantum di dalam pasal 16 dimana disebutkan bahwa hak cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud. dan karena itu pula hak cipta dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia.

⁵ Haris Munandar dan Sally Sitanggang, *Mengenal HAKI Hak Kekayaan Intelektual Hak Cipta, Paten, Merek dan Seluk-beluknya*, Penerbit Erlangga, Jakarta, 2008, hlm. 24

Salah satu contoh kasus yang melakukan pembajakan perangkat lunak *software* di Indonesia. antara lain : Kasus PT. King Manufacture dan *Siemens Industry Software Inc* merupakan contoh pelanggaran hak cipta *software* Indonesia yang baru saja terjadi. dimana *Siemens Industry Software Inc* menggunakan software yang bernama NX6.0 dan NX8.0 untuk tujuan komersil tanpa seizin atau tanpa perjanjian lisensi dengan PT. King Manufacture selaku pemegang hak cipta dari kedua program tersebut. maka dari itu PT. King Manufacture mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga pada Pengadilan Negeri Semarang. adapun amar putusan dalam kasus tersebut yaitu menyatakan bahwa *Siemens Industry Software Inc*. Selaku tergugat telah melakukan pelanggaran hak cipta dan hak ekonomi yang terkandung dari kedua program tersebut. dan menghukum ganti kerugian materiil kepada PT. King Manufacture selaku penggugat sebesar Rp.1.577.631.103.62 (satu miliar lima ratus tujuh puluh tujuh juta enam ratus tiga puluh satu ribu seratus tiga koma enam puluh dua rupiah) atau sekitar \$1.101.62 USD (seribu seratus satu enam puluh dua dollar Amerika).⁶ kasus ini merupakan salah satu contoh dimana telah ada keseriusan dalam perlindungan hak cipta *software* di Indonesia. Di sisi lain. telah ada beberapa hak paten yang diberikan oleh Ditjen Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum & HAM RI untuk sebuah software. salah satunya adalah metode pembayaran dengan sistem aplikasi Point of Sales (POS) 5. walaupun sejatinya perlindungan atas *software* diatur didalam

⁶ Putusan, “PN SEMARANG Nomor 6/Pdt.Sus-HKI/2021/PN Smg Tanggal 18 Januari 2022”, Link : <https://putusan3.mahkamahagung.go.id/direktori/putusan/zaec824d7875707aa02c313132323538.html> diakses Pada 20 Januari 2023

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UU HC) . Hal ini menunjukkan perhatian pemerintah dalam memberikan perlindungan kekayaan intelektual bagi industri perangkat lunak. namun disisi lain mengakibatkan kebingungan bagi para pengembang perangkat lunak (*Software Developer*) karena hal ini belum lazim di Indonesia. berbeda dengan di negara maju seperti di negara-negara Uni Eropa. Amerika. Jepang dan lain-lain. yang memperbolehkan berdasarkan aturan hukum untuk mendaftarkan paten terhadap suatu *software*.

Oleh karena itu. dengan adanya contoh kasus tersebut berbeda dengan apa yang dikaji oleh penulis. Penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut permasalahan ini dalam skripsi dengan judul “**Perlindungan Hukum Terhadap Pemilik Perangkat Lunak (software) Yang Digunakan Pihak Lain Tanpa Izin Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta**”.

Penulis menguraikan bahwa ada beberapa penelitian yang pernah dilakukan. penelitian yang sejenis telah dilakukan oleh beberapa orang diantaranya ialah:

1. Skripsi dari Riska Hanifah Arma Nomor BP : 1010112087. Fakultas Hukum Universitas Andalas. dengan judul Perlindungan Hukum Hak Cipta Dari Kejahatan Pembajakan *Software* Komputer Menurut Trips Agreement dan Pelaksanaannya di Indonesia.

2. Skripsi dari Kurniadi Saranga. Nomor Induk Mahasiswa : B11109489. Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin. dengan judul Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Pembajakan *Software*.

Dari beberapa penelitian di atas yang pernah dilakukan dan telah diuraikan oleh penulis terdapat perbedaan dari peneliti sang penulis. Disini penulis akan menguraikan perbedaan dari penelitian pertama dan kedua sebagai berikut:

1. Skripsi dari Riska Hanifah Arma Nomor BP : 1010112087. Fakultas Hukum Universitas Andalas. dengan judul Perlindungan Hukum Hak Cipta Dari Kejahatan Pembajakan *Software* Komputer Menurut Trips Agreement dan Pelaksanaannya di Indonesia.
 - a. Bagaimanakah pengaturan perlindungan hukum hak cipta dari kejahatan pembajakan *Software* komputer menurut TRIPs
 - b. Bagaimanakah pelaksanaan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta pembajakan *Software* di Indonesia dan apa saja hambatan dalam pelaksanaannya
2. Skripsi dari Kurniadi Saranga. Nomor Induk Mahasiswa : B11109489. Fakultas Hukum Universitas Hasanuddin. dengan judul Penegakan Hukum Terhadap Tindak Pidana Pembajakan *Software*.
 - a. Bagaimanakah upaya penegakan hukum aparat kepolisian terhadap tindak pidana pembajakan software
 - b. Apakah kendala-kendala yang dihadapi aparat kepolisian dalam upaya penegakan hukum terhadap tindak pidana pembajakan software.

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang diatas. maka yang menjadi permasalahan dalam skripsi adalah :

1. Bagaimana ketentuan hukum yang mengatur sanksi terhadap pelaku pembajakan perangkat lunak/software di Indonesia?
2. Bagaimana perlindungan hukum yang dapat diberikan kepada pemilik perangkat lunak/software. apabila digunakan pihak lain tanpa ijin. berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 ?

C. Maksud Dan Tujuan Penelitian

Adapun tujuan terhadap penelitian ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui ketentuan hukum yang mengatur sanksi terhadap pelaku pembajakan perangkat lunak/software di Indonesia
2. Untuk mengetahui perlindungan hukum yang dapat diberikan kepada pemilik perangkat lunak/software. apabila digunakan pihak lain tanpa ijin. berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014

D. Kegunaan Penelitian

1. Secara teoritis berperan sebagai menambah sumbangsih dalam ilmu pengetahuan terutama di bidang hukum hak kekayaan intelektual khususnya mengenai pembajakan perangkat lunak (*software*).
2. Secara praktis diharapkan dapat memberikan masukan pemerintah dalam membuat kebijakan juga kepada para penegak hokum dalam

menyelesaikan sengketa hak cipta baik melalui jalur pengadilan maupun diluar pengadilan.

E. Kerangka Pemikiran

Program komputer secara garis besar terdiri dari dua bagian yakni perangkat lunak (*Software*) dan perangkat keras (*Hardware*). Perangkat lunak (*Software*) adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari sebuah *computer*. tanpa adanya suatu perangkat lunak yang terpasang pada komputer. sebuah komputer hanyalah sebuah benda mati yang tidak bisa melakukan fungsi apapun. Perangkat lunak adalah program-program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki yang ditulis dengan bahasa khusus. Suatu perangkat lunak merupakan suatu karya yang dibuat dengan sistematis dan penuh perancangan. perangkat lunak adalah produk yang dirancang dan dibangun lewat aktivitas-aktivitas rekayasa perangkat lunak yang berdisiplin dan sistematis agar dapat dihandalkan untuk mendukung aktivitas manusia sehari-hari.

Pengaturan yang proporsional sangat diperlukan. agar fungsi positif dapat dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan sehingga Pemerintah mengganti Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta hal ini menunjukkan bahwa upaya sungguh-sungguh dari negara untuk melindungi hak ekonomi dan hak moral Pencipta dan pemilik Hak Terkait sebagai unsur penting dalam pembangunan kreativitas nasional.

Cakupan baru dari perlindungan hak cipta sebagaimana disebutkan di atas, sangat berkaitan erat dengan perlindungan atas karya cipta perangkat lunak komputer (*software*) dan teknologi digital. Menurut F.W.Grosheide, *Professor Intellectual Property Law Faculty of Law, Economics and Governance Mollengraaff Institute of Privat Law Utrecht University*, menjelaskan bahwa :

“Perkembangan perlindungan terhadap karya cipta perangkat lunak komputer (*software*) atau program komputer dimulai dari Konvensi Bern (1971). Digolongkannya program komputer sebagai hasil karya yang berbasis teks atau tulisan (*Literary Works*) menurut Konvensi Bern karena adanya proses penulisan kode-kode perintah (*coding*) dari pencipta yang memerlukan selain penguasaan pengetahuan yang cukup dalam teknik dan bahasa pemrograman juga kesabaran dalam penulisan kode-kode tersebut, sehingga dihasilkan kode sumber (*source code*) yang berupa teks yang hanya dapat dimengerti oleh ahlinya. Oleh karena itulah program komputer dilindungi dengan hak cipta, bukan hak paten dan sampai saat ini saya belum mendengar baik di Negara Eropa maupun di Amerika yang mempatenkan Program Komputer”.⁷

Menurut Sudikno Mertokusumo, kepastian hukum adalah jaminan bahwa hukum dijalankan, bahwa yang berhak menurut hukum dapat memperoleh haknya dan bahwa putusan dapat dilaksanakan. Walaupun kepastian hukum erat kaitannya dengan keadilan, namun hukum tidak identik dengan keadilan. Hukum bersifat umum, mengikat setiap orang, bersifat menyamaratakan, sedangkan keadilan bersifat subyektif, individualistis, dan tidak menyamaratakan.

Mochtar Kusumaatmadja mengatakan, bahwa Hukum merupakan suatu alat untuk memelihara ketertiban dalam masyarakat. Mengingat fungsinya

⁷ Hasbir Paserangi, *Perlindungan Hukum Hak Cipta Software Program Komputer Indonesia*, *Journal Hukum No. EDISI KHUSUS VOL*, Universitas Hasanuddin Makassar, 18 Oktober 2011, hlm. 25.

sifat hukum. pada dasarnya adalah konservatif artinya. hukum bersifat memelihara dan mempertahankan yang telah tercapai. Fungsi demikian diperlukan dalam setiap masyarakat. termasuk masyarakat yang sedang membangun. karena di sini pun ada hasil-hasil yang harus dipelihara. dilindungi dan diamankan. Perangkat Lunak itu sendiri merupakan suatu karya yang diciptakan melalui pikiran. uang. serta tenaga. Oleh karena itu untuk menghargai ciptaan tersebut undangundang tentang Hak Kekayaan Intelektual dibuat. Hak Kekayaan Intelektual (HKI) merupakan istilah yang digunakan untuk merujuk pada hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta yang telah menghasilkan karya dari pemikirannya. Pembajakan perangkat lunak adalah penyalinan atau distribusi perangkat lunak secara ilegal atau tidak sah. Biasanya sebuah program atau aplikasi hanya memberikan izin untuk satu pengguna dan satu komputer saja. Dengan membeli perangkat lunak. seseorang menjadi pengguna berlisensi atau berizin dan bukan pemilik.

Tujuan dari adanya perlindungan hak cipta *software* salah satunya adalah untuk mencegah pihak lain memanfaatkan karya tersebut secara tidak sah atau tanpa hak untuk tujuan komersial. Di dalam Undang-Undang Hak Cipta ini tidak dijelaskan secara terperinci tentang pembajakan *software*. tetapi terdapat beberapa pasal yang terkait dengan tindak pidana pembajakan *software*. yaitu dalam Pasal 34 tentang perbuatan yang dilarang. dan Pasal 52 Ayat (2). (3). (4) tentang sanksi pidana. Penegakkan Hak Cipta yang tidak konsisten selama ini. membuat dampak negatif bagi Indonesia. diantaranya

berkurangnya pendapatan Negara. sedikitnya investor yang berinvestasi di Indonesia. serta mencoreng nama baik Indonesia didunia Internasional.

Teori utilitas Bentham mengatakan bahwa hukuman dapat dibenarkan jika pelaksanaannya mengkristalkan dua efek utama yakni: pertama. konsekuensi hukuman itu ialah mencegah agar di masa depan kejahatan terhukum tidak akan terulang lagi. Kedua. hukuman itu memberikan rasa puas bagi si korban maupun orang lain. Ciri khas hukuman ini bersifat preventif ke masa depan agar orang tidak lagi mengulangi perbuatannya dan pemenuhan rasa senang orang-orang yang terkait kasus hukum tersebut.⁸

F. Metode Penelitian

1. Spesifikasi Penelitian

Spesifikasi yang digunakan dalam penelitian ini bersifat deskriptif analitis. yaitu memberikan gambaran melalui data-data dan fakta-fakta yang ada baik berupa:

- a. Data sekunder bahan hukum primer berupa peraturan perundang-undangan dengan bidang penelitian seperti Undang-Undang Dasar 1945. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
- b. Data sekunder bahan hukum sekunder yaitu berupa pendapat ahli terkemuka.

⁸ Frederikus Fios, Keadilan Hukum Jeremy Betham dan Relevansinya bagi Praktik Hukum Konteporer, *Journal Humaniora Binus*, Vol. 3 No. 1 (2012), Hlm. 304.

- c. Data sekunder bahan hukum tersier yaitu artikel-artikel yang di dapat dari media massa yaitu media elektronik

2. Metode Pendekatan

Metode pendekatan yang dipergunakan dalam penyusunan ini adalah penelitian yuridis normatif (metode penelitian hukum normatif). Metode penelitian yuridis normatif adalah penelitian hukum kepustakaan yang dilakukan dengan cara meneliti bahan-bahan pustaka atau data sekunder belaka. Dengan menggunakan metode berpikir deduktif (cara berpikir dalam penarikan kesimpulan yang ditarik dari sesuatu yang sifatnya umum yang sudah dibuktikan bahwa dia benar dan kesimpulan itu ditujukan untuk sesuatu yang sifatnya khusus)

3. Tahap Penelitian

Penelitian ini dilakukan yaitu studi kepustakaan. Penelitian kepustakaan dilakukan untuk memperoleh data sekunder bahan hukum primer, sekunder dan tersier yang berhubungan dengan Perlindungan Hukum Terhadap Pemilik Perangkat Lunak (*software*) yang Digunakan Pihak Lain Tanpa Izin Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

4. Teknik Pengumpulan Data

Penulisan ini dilakukan melalui cara studi pustaka dengan cara membaca dan mencermati buku-buku yang berkaitan dengan permasalahan dan mempelajari literatur lainnya yang dimana selanjutnya

hasil dari studi pustaka tersebut diolah dan dirumuskan secara sistematis sesuai dengan masing-masing pokok dan materi bahasanya.

5. Metode Analisis Data

Data-data yang telah diperoleh tersebut kemudian dianalisis secara yuridis kualitatif yaitu. hasil penelitian secara yuridis kualitatif untuk mencapai kepastian hukum. dengan memperhatikan hierarki peraturan perundang-undangan. sehingga ketentuan yang satu dengan yang lain tidak saling bertentangan.

6. Lokasi Penelitian

Lokasi penelitian yang diambil untuk mendapatkan data yang dibutuhkan dalam penyusunan penulisan hukum ini. yaitu di perpustakaan Universitas Komputer Indonesia. perpustakaan Universitas Pasundan Bandung.

