

BAB II

LANDASAN TEORI TENTANG PERANGKAT LUNAK (Software) PROGRAM KOMPUTER DAN PERLINDUNGAN HAK CIPTA DALAM UNDANG- UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014

A. Tinjauan Teori Tentang Perangkat Lunak (*Software*) Program Komputer

Perangkat Lunak itu sendiri merupakan suatu karya yang diciptakan melalui pikiran, uang, serta tenaga. Oleh karena itu untuk menghargai ciptaan tersebut undang-undang 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. Program komputer secara umum digolongkan menjadi dua yaitu :

a. Sistem Operasi

Perangkat lunak sistem operasi merupakan suatu program komputer kompleks yang mempunyai banyak fungsi untuk mengatur semua perangkat keras komputer yang terhubung dengan komputer. menerjemahkan segala aktivitas pemakai kepada komputer agar segala yang diperintahkan oleh pemakai dapat dikerjakan oleh komputer. serta fungsi mengatur semua proses yang terjadi di dalam komputer. Contoh sistem operasi adalah *Microsoft Windows. Linux. & Mac OS.*

b. Program Aplikasi

Program aplikasi merupakan program komputer yang banyak digunakan untuk menyelesaikan tugas tertentu seperti untuk membuat surat, mendengar musik.

menghitung angka. dan lain sebagainya. Contoh program aplikasi adalah *Microsoft Office. Calculator. VLC Media Player.*

c. Pemegang Hak Cipta

Pemegang Hak Cipta adalah. pencipta sebagai pemilik Hak Cipta atau orang lain yang menerima hak tersebut dari pencipta. atau orang lain yang menerima lebih lanjut hak dari orang tersebut diatas. sebagaimana yang dimaksudkan oleh Pasal 1 ayat (4) Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 bahwa 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.

Jika dikaitkan dengan Hak Cipta. maka yang menjadi subjeknya sebagaimana yang dimaksud oleh Pasal 3 Undang-undang Hak Cipta ialah pemegang hak yaitu pencipta atau orang atau badan hukum yang secara sah memperoleh hak untuk itu.

d. Sistem Pendaftaran Hak Cipta

Salah satu perbedaan yang dianggap cukup penting antara Auteurswet dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 adalah tentang Pendaftaran Hak Cipta. Auteurswet 1912 tidak ada memberi ketentuan tentang pendaftaran Hak Cipta ini. Menurut KoHewijn sebagaimana yang dikutip oleh Widya Pramono menyebutkan. Ada 2 (dua) jenis pendaftaran atau stelsel pendaftaran. yaitu stelsel konstitutif dan stelsel deklaratif.¹

1. Teori Tentang Perangkat Lunak *Software Program Computer*

Pengertian *Software* adalah sebuah data yang diprogram dan disimpan secara digital yang tidak terlihat secara fisik tetapi terdapat dalam komputer. *Software* atau perangkat lunak dapat berupa program atau menjalankan suatu perintah atau intruksi yang

¹ Widyo Pramono. *Tindak Pidana Hak Cipta*. Sinar Grafika. Jakarta. 1997, Hlm. 72

dengan melalui *software* (perangkat lunak) komputer dapat beroperasi atau menjalankan suatu perintah. *Software* juga dapat dikatakan adalah penggerak dan pengontrol *hardware* (perangkat keras).

Software dibuat dengan menggunakan bahasa pemrograman yang ditulis atau diciptakan oleh programmer yang selanjutnya dikompilasi dengan aplikasi kompiler sehingga menjadi sebuah kode yang nantinya akan dikenali oleh mesin *hardware*.

a. Fungsi *Software*

Dalam peran yang penting dalam berjalannya sistem komputer, tentu memiliki fungsi-fungsi khusus yang dimiliki *software*. Fungsi-fungsi *software* tersebut antara lain sebagai berikut:

- 1) *Software* menyediakan fungsi dasar untuk kebutuhan komputer yang dapat dibagi menjadi sistem operasi atau sistem pendukung.
- 2) *Software* berfungsi dalam mengatur berbagai *hardware* untuk bekerja secara bersama-sama.
- 3) Sebagai penghubung antara *software-software* yang lain dengan *hardware*
- 4) Sebagai penerjemah terhadap *software-software* lain dalam setiap instruksi-instruksi ke dalam bahasa mesin sehingga dapat di terima oleh *hardware*.
- 5) Mengidentifikasi program

b. Pembagian *Software*

Secara garis besar, *Software* dapat dibedakan menjadi beberapa bagian antara lain sebagai berikut:

- 1) Sistem Operasi

Perangkat lunak yang mengorganisasikan semua komponen mesin komputer.

Contoh-Contoh Sistem Operasi

- Macintosh
- Linux
- Unix
- Microsoft
- Windows

2) Program Aplikasi (Siap Pakai) adalah suatu program yang ditulis dalam bahasa pemrograman tertentu untuk diterapkan pada bidang tertentu. Program Aplikasi dibedakan dalam beberapa jenis aplikasi antara lain sebagai berikut.

- Pengolah kata (*word processor*). contohnya : *Ms. Word. Word Star. Word Perfect*
- Pengolah angka (*spread sheet*). contohnya : *Excel. Lotus. Quattro pro*
- Pengolah data (*database*). contohnya : *Ms. Access. Dbase. Foxpro*
- Pengolah citra (*drawing*). contohnya : *Adobe photoshop. Corel Draw. 3DStudio.*

3) Program Bantu (*Utility*) adalah suatu program yang berfungsi untuk membantu sistem operasi.

- Mozilla firefox
- Anti Virus
- Winamp
- FLV Player
- PC Tools

4) Bahasa Pemrograman adalah suatu program yang berbentuk *assambler compiler* atau *interpreter*.

- ASP

- HTML
- Visual Basic
- Pascal
- Java
- Delphi
- PHP

c. Jenis – Jenis *Software*

Software dibedakan dalam beberapa macam bagian yang terdiri dari setiap jenis-jenis *software* berdasarkan dari bentuk, dan fungsinya. Jenis-jenis *software* antara lain sebagai berikut;

- a) ***Freeware*** adalah perangkat lunak gratis yang dapat digunakan tanpa dengan batasan waktu. *Freeware* umumnya disumbangkan kepada komunitas-komunitas, namun memiliki hak sebagai pengembang dan pengontrol dalam pengembangan aplikasi selanjutnya. *Freeware* akan memberikan *source code* (kode sumbernya) jika pengembang aplikasi berhenti mengembang produk *freeware* kepada pengembang lain atau mengumumkan *freeware* tersebut bebas untuk dikembangkan secara bersama-sama.
- b) ***Shareware*** adalah perangkat lunak uji coba yang diberikan secara gratis dengan keterbatasan fitur-fitur tertentu seperti ketersediaan, fungsi, dan kenyamanan yang tidak dapat dimanfaatkan secara maksimal. *Shareware* merupakan perangkat lunak uji coba yang bertujuan untuk memperkenalkan perangkat lunak tersebut dan sebagai strategi marketing pengembangan aplikasi *Shareware*. *Shareware* disebut juga dengan *Trialware*.
- c) ***Firmware*** adalah aplikasi perangkat lunak yang tersimpan di *ROM (Read Only Memori)*. *Firmware* tidak dapat berubah walau tidak dialiri oleh listrik

dan tidak dapat diubah tempat penyimpanannya di *ROM* tetapi dapat dimodifikasi bergantung dari jenis *ROM* nya seperti *EEPROM* atau *Flash ROM*. masih dapat diubah sesuai dengan kebutuhan.

- d) ***Commercial Software*** adalah perangkat lunak untuk tujuan komersil yang dapat dibeli kepada pendistribusi. pengembang *software*. atau kepada rekan pengembang *software*. Pengguna yang membeli *software* tersebut tidak dapat menyebarkan atau membagikan ulang *software* secara bebas dan tanpa ijin penerbitnya akan diilegalkan. Contoh *software* berbayar (*commercial software*) adalah *Corel Draw*. *Adobe Photoshop*. *Microsoft Visual Basic NET*. *Commercial Software* dilindungi Undang-Undang Hak Cipta.
- e) ***Free Software*** adalah perangkat lunak yang bebas untuk di utak atik baik itu bebas digunakan. disalin. dimodifikasi dan diubah dengan beberapa keharusan yang dapat dinikmati oleh pengguna-pengguna berikutnya. Dalam konsep kebebasan. setiap orang dalam perangkat lunak bebas ini. dapat mengkomersialkan dan mengambil keuntungan dari pendistribusian dan modifikasi kode sumbernya. serta dapat menyebarkan luas secara gratis. *Istilah free software* diciptakan oleh Richard Stallman dan *Free Software Foundation* (organisasi nirlaba dan merupakan sponsor utama dari proyek GNU). Sekarang ini. perangkat lunak bebas tersedia secara gratis dan dibangun atau dikembangkan oleh suatu komunitas terbuka. Menurut Richard Stallman mengenai Pengertian *Free Software* adalah perihal kebebasan. bukan harga. Untuk mengerti konsepnya. Anda harus memikirkan kata 'bebas' seperti dalam "kebebasan berpendapat". bukan bebas' dalam arti "bir gratis".

- f) *Open Source Software* adalah perangkat lunak yang kode sumbernya untuk diubah, dipelajari, ditingkatkan, dan disebarluaskan karena sifat perangkat lunak sumber terbuka adalah pengembangan oleh suatu komunitas atau kelompok yang terbuka mengembangkan perangkat lunak sumber terbuka.
- g) *Malware* adalah perangkat lunak yang diciptakan untuk merusak sistem komputer, jejaring komputer tanpa izin dari pemiliknya. *Malware* disebut sebagai perangkat perusak yang berasal dari kata *Malicious* dan *Software*. Istilah virus komputer digunakan sebagai sebutan dalam jenis perangkat perusak. Jenis-jenis perangkat perusak meliputi virus komputer, kuda troya (*trojan horse*), perangkat iklan (*adware*), cacing komputer, *rootkit*, perangkat jahat (*crimeware*) dan perangkat lunak jahat lainnya.

2. Perangkat Lunak **Pengertian Hak Kekayaan Intelektual Serta Pengaturan Hak Kekayaan Intelektual**

HKI adalah adanya suatu kerasi (*Creation*). Kreasi ini mungkin ada dalam bidang kesenian (*ART*), Bidang Industri, Ilmu Pengetahuan ataupun kombinasi dari ketiganya.² Munculnya Hak Kekayaan Intelektual atau *Intellectual Property Rights* (IPR) sebagai bahan pembicaraan dalam nasional, regional dan bahkan internasional tidak lepas dari pembentukan organisasi perdagangan dunia atau *World Trade Organization* (WTO). Pembentukan WTO sendiri mempunyai sejarah yang cukup panjang, yakni ditandai dengan masalah perundingan tarif dan perdagangan (*General Agreement Tarif and Trade, GATT*). Indonesia sendiri telah meratifikasi dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1995. Salah satu bagian yang cukup penting dalam dokumen pembentukan WTO adalah Lampiran IC yakni tentang Hak Kekayaan

² Sentosa Sembiring, *Hak Kekayaan Intelektual Dalam Berbagai Peraturan Perundang-Undangan*, Yrama Widya, Bandung, 2002, hlm.13.

Intelektual dikaitkan dengan perdagangan (*Trade Related Intellectual Property Rights*. TRIPs).

Hak kekayaan intelektual adalah hak yang timbul bagi hasil olah pikir otak yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia. Hak Kekayaan Intelektual adalah hak kebendaan. hak atas sesuatu benda yang bersumber dari hasil kerja otak dan hasil kerja rasio. Hasil kerja otak itu kemudian dirumuskan sebagai intelektualitas. Orang yang optimal memerankan kerja otaknya disebut sebagai orang yang terpelajar. mampu menggunakan rasio. mampu berpikir secara rasional dengan menggunakan logika. karena itu hasil pemikirannya disebut rasional dan logis.³

Menurut Munir Fuady. Hak Kekayaan Intelektual. merupakan suatu hak kebendaan yang sah dan diakui oleh hukum atas benda tidak berwujud berupa kekayaan/kreasi intelektual. Berbicara mengenai intellectual property rights. makna dari istilah tersebut yaitu. hak. kekayaan. dan intelektual. Kekayaan merupakan abstraksi yang dapat dimiliki. dialihkan. dibeli. maupun dijual. Adapun kekayaan intelektual merupakan kekayaan atas segala hasil produksi kecerdasan daya pikir seperti teknologi. pengetahuan. seni. sastra. gubahan lagu. karya tulis. dan lain-lain.⁴

3. Jenis-jenis Pembajakan Program Komputer

Pembajakan Program Komputer sering kali di jumpai. cara-cara atau jenis pembajakan Program Komputer (*Software*) itu sendiri dapat diuraikan sebagai berikut:

a. *Hard Disk Loading.*

³ H. OK. Saidin 2, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Jakarta: Rajawali Press, 2010 Hlm.9.

⁴ Munir Fuady, *Pengantar Hukum Bisnis*, Bandung, Citra Aditya Bakti, 201. Hlm. 208.

Yaitu pembajakan yang dilakukan oleh para *dealer* komputer dengan cara melakukan pemasangan *software* (*pre-loaded*) dengan tidak dilengkapi dengan lisensi yang sah dari pemilik Hak Cipta (*illegal copying*). Biasanya *software* yang dipergunakan itu sendiri merupakan *software* yang dibeli secara sah oleh *dealer* akan tetapi *dealer* tersebut tidak mempunyai izin atau lisensi untuk memperbanyak *software* tersebut pada setiap komputer yang dijual olehnya.

b. *Under Licensing.*

Yaitu penggunaan suatu *software* yang tidak sesuai dengan jumlah sebenarnya *software* yang dipakai/di-install dalam suatu kelompok komputer-komputer.

c. *Counterfeiting.*

Yaitu pembajakan dengan cara pembuatan, perbanyakan, penggandaan suatu *software* biasanya dalam bentuk media *compact disc* (CD) untuk kemudian dikemas dengan cara yang hampir menyerupai CD dan *software* yang asli sehingga bagi konsumen awam mungkin saja bisa menyangka produk tersebut adalah produk yang asli dan sah. Biasanya CD *software* bajakan tersebut dijual dengan harga yang sangat murah.

d. *Mishandling.*

Yaitu pendistribusian yang tidak sah dan ilegal atas *software* dengan harga khusus kepada konsumen yang tidak seharusnya membeli *software* dengan harga tersebut. Sebagai contoh penjualan *software* khusus untuk kalangan pelajar/mahasiswa kepada konsumen umum.

e. *End User Copying.*

Yaitu pembajakan dengan cara oleh pemakai akhir yang melanggar ketentuan sebagaimana disyaratkan dalam undang-undang yang berlaku. *End user* itu sendiri dapat dibagi ke dalam individual *end user* dan *corporate end user*.

f. Internet atau BBS.

Yaitu pembajakan dengan cara "*Down Load*" dari situs-situs yang melakukan penjualan *software* melalui media internet atau *Bulletin Boards* atau *mailing list*.

Perangkat Lunak itu sendiri merupakan suatu karya yang diciptakan melalui pikiran, uang, serta tenaga. Oleh karena itu untuk menghargai ciptaan tersebut undang-undang 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. Program komputer secara umum digolongkan menjadi dua yaitu :

a. Sistem Operasi

Perangkat lunak sistem operasi merupakan suatu program komputer kompleks yang mempunyai banyak fungsi untuk mengatur semua perangkat keras komputer yang terhubung dengan komputer. menerjemahkan segala aktivitas pemakai kepada komputer agar segala yang diperintahkan oleh pemakai dapat dikerjakan oleh komputer. serta fungsi mengatur semua proses yang terjadi di dalam komputer. Contoh sistem operasi adalah *Microsoft Windows*, *Linux*, & *Mac OS*.

b. Program Aplikasi

Program aplikasi merupakan program komputer yang banyak digunakan untuk menyelesaikan tugas tertentu seperti untuk membuat surat, mendengar

musik, menghitung angka, dan lain sebagainya. Contoh program aplikasi adalah *Microsoft Office*, *Calculator*, *VLC Media Player*.

4. Faktor-faktor Yang Menyebabkan Maraknya Penggunaan *Software* Ilegal

Apabila dikaji lebih dalam persoalan pembajakan program komputer di Indonesia maka penegakan hukum yang akan diambil tidak akan membawa manfaat apapun tanpa mengetahui terlebih dahulu alasan-alasan yang melatar belakangi terjadinya tindak pembajakan program komputer tersebut. Beberapa alasan yang sering dijadikan dasar terjadinya pelanggaran adalah:⁵

- a. Mahalnya harga *software* yang asli menjadikan konsumen beralih pada *software* bajakan.
- b. Kemampuan daya beli rata-rata bangsa Indonesia yang masih rendah, hal ini diperparah dengan menurunnya nilai tukar rupiah terhadap dolar. Di pihak lain harga *software* original dalam bentuk dolar.
- c. *Software* komputer begitu mudah di-copy, bahkan dapat dilakukan oleh pendatang baru di dunia komputer.
- d. *Software* bajakan dapat memberikan fungsi yang sama dengan aslinya bahkan begitu sulit untuk dibedakan.
- e. Persaingan yang makin tajam dalam bisnis penjualan komputer menjadikan masing-masing distributor, toko pengecer, *dealer*, mencari daya tarik sendiri untuk menarik konsumen yang tidak jarang dilakukan dengan cara-cara ilegal.
- f. Ancaman bangkrutnya ribuan bahkan jutaan lembaga pendidikan nonformal di bidang komputer apabila *software* original harus digunakan.

⁵ Budi Santoso, *Globalisasi ekonomi dan kaitannya dengan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak milik intelektual, khususnya hak cipta*, bahan bacaan kuliah Haki-Hmi PS Magister Kenotariatan Undip, 2004.

- g. Persepsi *user* bahwa membeli membeli komputer otomatis dengan programnya. tidak peduli original atau tidak.
- h. Kurangnya penghormatan terhadap hasil jerih payah karya cipta pihak lain.
- i. Kurangnya Sumber Daya Manusia di bidang penyidikan dan pembuktian perkara Hak Cipta. khususnya pembajakan Program Komputer

Apabila suatu ciptaan diakui atau diakui sumbernya dan penggunaannya dibatasi untuk kegiatan non-komersial seperti kegiatan sosial. kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan dan ilmu pengetahuan. penelitian. dan pengembangan. tidak dapat dikatakan sebagai pelanggaran hak cipta. sepanjang kegiatan tersebut tidak mengakibatkan kerugian kepentingan wajar pencipta. Kepentingan wajar dalam hal ini adalah "kepentingan berdasarkan keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi dari karya." Berikut ini adalah batasan-batasan hak cipta perangkat lunak berdasarkan Pasal 45 UU HC. yaitu:

“Pasal 45

- (1) Tindakan menyalin satu salinan atau menyesuaikan sebuah program komputer oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin dari pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:
 - a. Penelitian dan pengembangan program komputer; dan
 - b. Arsip atau cadangan program komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kerugian atau kerusakan.
- (2) Saat penggunaan program komputer berakhir. salinan atau penyesuaian harus dihancurkan.”

Ketentuan tersebut berarti bahwa ketika seorang yang bukan pemegang hak cipta dari sebuah *software* membuat satu salinan atau penyesuaian untuk digunakan dengan tujuan penelitian dan pengembangan *software*. tujuan arsip *software* yang sah

untuk mencegah kerugian bukan merupakan pelanggaran hak cipta. Namun, penghancuran salinan atau penyesuaian *software* saat berakhirnya penggunaan atas tujuan tersebut dimaksudkan untuk menghindari masalah seperti penggunaan yang tidak sah oleh orang lain.

Pemegang hak cipta dapat mengajukan gugatan ganti kerugian apabila terjadi pelanggaran hak cipta terhadap ciptaannya. selain dapat menempuh melalui jalur perdata, dapat juga menempuh jalur pidana. sanksi pidana sendiri diatur didalam bab-17 mengenai ketentuan pidana pasal 112 sampai pasal 120. Namun untuk dapat dinyatakan harus dapat dibuktikan oleh pencipta terkait adanya kesamaan antara dua ciptaan atau karya lain yang berasal dari karyanya baik sebagian atau keseluruhan.⁶

Menjadi sebuah pertanyaan apakah suatu *software* dapat diberikan paten berdasarkan hukum Indonesia sebagaimana yang telah terjadi di negara lain? Paten dalam hukum Indonesia diatur dalam “Undang-Undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten” (selanjutnya disebut UU Paten). Pasal 1 UU Paten menyebutkan bahwa: “Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi untuk jangka waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya.” Selanjutnya dalam pasal 2 dijelaskan mengenai dua bentuk paten, yaitu “paten” dan “paten sederhana”. sementara itu pasal 3 menjelaskan perihal kedua bentuk tersebut. “paten diberikan terhadap suatu invensi yang baru, yang memiliki langkah inventif, dan dapat diterapkan dalam industri, sementara paten sederhana dapat diberikan atas invensi baru yang merupakan pengembangan dari produk yang sudah ada”.⁷ Namun

⁶ Ahmad Fajri, “Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pengadaan permainan Video” *Jurnal Hukum & Pembangunan* 51, Vol. , No.2, 2021, hlm.344.

⁷ Purwangsih Endang, Evie Rachmawati, “Kebijakan Paten Melalui Penguatan Perlindungan Invensi Teknologi dan Peningkatan Kemampuan Inovasi” *Jurnal Surya Kencana Satu* 12, Vol. No.2 (2021) : 168

pasal 4 huruf d menyebutkan bahwa *software* yang hanya mengandung metode dan aturan dikecualikan. sehingga tidak dapat diberikan paten. namun perlu digaris bawahi terdapat kata “hanya” dan dalam penjelasan pasal 4 UU Paten dijelaskan bahwa : “Yang dimaksud dengan "aturan dan metode yang hanya berisi program komputer" adalah program komputer yang hanya berisi program tanpa memiliki karakter. efek teknik. dan penyelesaian permasalahan namun apabila program komputer tersebut mempunyai karakter (instruksi-instruksi) yang memiliki efek teknis dan fungsi untuk menghasilkan penyelesaian masalah baik yang berwujud (*tangible*) maupun yang tak berwujud (*intangible*) merupakan Invensi yang dapat diberi paten”.

Dengan demikian dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa *software* yang tidak hanya memiliki aturan dan metode dapat diberikan paten. Dalam UU Paten juga mengatur mengenai durasi waktu perlindungan yaitu 10 tahun untuk paten sederhana. dan 10 tahun untuk paten. Sama halnya dengan hak cipta. pemegang paten apabila hak patennya dilanggar dapat mengajukan gugatan perdata. dan terdapat sanksi pidana terhadap pelaku. Namun. paten terhadap *software* belum memberikan *scope* yang jelas mengenai *software* yang bagaimana yang dapat diberikan paten. mengingat *software* selalu berkembang dan memiliki sangat banyak jenis.

5. Bentuk Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta dan Hak Paten *Software*

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa *software* dapat memiliki hak cipta saat *software* tersebut dibuat dan diumumkan. dan memiliki hak paten apabila *software* tersebut memenuhi persyaratan sebagaimana diatur dalam UU Paten maka *software* tersebut dapat dapat diberikan paten. Perlindungan terhadap hak cipta dan paten diatur didalam peraturan perundang-undangan yang berbeda. pelanggaran. dan penyelesaian sengketa hak paten diatur dalam UU Hak Cipta. sementara pelanggaran dan penyelesaian sengketa paten diatur dalam UU Paten.

Pengadilan Niaga adalah pengadilan dengan yurisdiksi mutlak atas sengketa hak cipta. menurut UU HC Bab 19 Pasal 95 ayat 1. Namun, sebelum membawa perkara pidana ke Pengadilan Niaga, jika para pihak diketahui ada dan/atau berada di Indonesia, mereka pertama-tama harus berpartisipasi dalam mediasi; persyaratan ini tidak berlaku dalam kasus pembajakan. Selain menghadapi tuntutan pidana, pemegang hak cipta dan/atau pencipta, ahli waris, atau pemilik hak terkait yang kehilangan hak ekonomi mendapat ganti rugi. Kompensasi diberikan dan dipertimbangkan dalam putusan pengadilan dalam kasus pidana, tetapi tidak perlu melakukan tindakan pidana untuk menerima kompensasi; sebaliknya, pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait dapat mengajukan tuntutan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga. Hanya kasasi yang dapat diajukan sebagai upaya hukum terhadap putusan Pengadilan Niaga. ADR dan arbitrase diatur didalam pasal 1 “UU 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Penyelesaian Sengketa” (Selanjutnya disebut “UU 30/1999”s). Pasal 1 angka 1 UU 30/1999 memberikan pengertian dari arbitrase, yaitu :

“Cara penyelesaian suatu sengketa perdata di luar peradilan umum yang didasarkan pada perjanjian arbitrase yang dibuat secara tertulis oleh para pihak yang bersengketa.”.

sementara pengertian ADR diatur dalam Pasal 1 angka 10 30/1999 :

“Alternatif Penyelesaian Sengketa adalah lembaga penyelesaian sengketa atau beda pendapat melalui prosedur yang disepakati para pihak, yakni penyelesaian di luar pengadilan dengan cara konsultasi, negosiasi, mediasi, konsiliasi, atau penilaian ahli.”

Mediasi adalah proses penyelesaian sengketa di mana ditunjuknya seorang mediator (pihak ketiga yang tidak memiliki kepentingan dalam sengketa) untuk membantu para pihak untuk mencapai kesepakatan yang diterima oleh kedua belah pihak. Mediasi merupakan cara yang efektif untuk menyelesaikan sengketa karena proses ini dapat dilakukan dengan biaya lebih rendah dan waktu penyelesaian yang

lebih cepat dibandingkan dengan proses pengadilan. Mediasi juga memungkinkan para pihak untuk menemukan solusi yang kreatif dan diterima oleh kedua belah pihak.

Arbitrase adalah proses penyelesaian perkara di mana para pihak memilih pengadilan independen (Arbiter) untuk menyelesaikan sengketa mereka. Arbitrase sering digunakan untuk menyelesaikan sengketa komersial karena putusan arbiter sering dianggap lebih final dan sangat jarang digugat ke pengadilan.

Konsiliasi adalah proses di mana konsiliator (pihak ketiga yang tidak memiliki kepentingan dalam sengketa) membantu para pihak untuk mencapai kesepakatan yang diterima oleh kedua belah pihak. Konsiliasi sering digunakan dalam sengketa yang berkaitan dengan hak-hak individu dan sengketa yang berkaitan dengan hukum keluarga. Konsiliasi memungkinkan para pihak untuk menemukan solusi yang kreatif dan diterima oleh kedua belah pihak.

Dalam praktiknya, ADR di Indonesia masih belum banyak digunakan sebagai cara untuk menyelesaikan sengketa. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan mengenai ADR itu sendiri serta kurangnya dukungan dari pemerintah dan pengadilan dalam mendorong penggunaan ADR. Namun, dengan semakin meningkatnya pengetahuan dan dukungan dari pihak-pihak terkait, diharapkan ADR dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menyelesaikan sengketa di Indonesia.

Secara umum, ADR di Indonesia dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menyelesaikan sengketa. ADR memiliki keuntungan seperti lebih rendahnya biaya yang dikeluarkan dan waktu yang lebih cepat dari proses pengadilan. ADR juga memungkinkan para pihak untuk menemukan solusi yang kreatif dan diterima oleh kedua belah pihak. Namun, untuk meningkatkan penggunaan ADR di Indonesia, diperlukan dukungan dari pemerintah dan pengadilan serta pengetahuan yang lebih luas dari masyarakat tentang ADR.

Sama seperti penyelesaian sengketa UU HC. penyelesaian sengketa paten juga mengenal penyelesaian sengketa melalui ADR. Arbitrase. dan Pengadilan Niaga. ketentuan mengenai penyelesaian sengketa paten diatur dari pasal 142 sampai 154. dalam hal tuntutan pidana terhadap pelanggaran paten. UU Paten juga mewajibkan terlebih dahulu menempuh melalui jalur mediasi.

B. Aspek Hukum Perlindungan Hak Cipta Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Hak cipta secara harfiah berasal dari dua kata yaitu hak dan cipta. Dalam Kamus Besar Bahasa Indonesia. kata “hak” berarti suatu kewenangan yang diberikan kepada pihak tertentu yang sifatnya bebas untuk digunakan atau tidak. Sedangkan kata “ciptaan” atau “ciptaan” tertuju pada hasil karya manusia dengan menggunakan akal pikiran. perasaan. pengetahuan. imajinasi dan pengalaman. Dapat diartikan bahwa hak cipta berkaitan erat dengan intelektual manusia.

Istilah hak cipta diusulkan pertama kalinya oleh Sultan Mohammad Syah. pada Kongres Kebudayaan di Bandung pada tahun 1951 (yang kemudian di terima di kongres itu) sebagai pengganti istilah hak pengarang yang dianggap kurang luas cakupan pengertiannya. karena istilah hak pengarang itu memberikan kesan “penyempitan” arti. seolah-olah yang dicakup oleh pengarang itu hanyalah hak dari pengarang saja. atau yang adasangkut pautnya dengan karang- mengarang saja. padahal tidak demikian. Istilah hak pengarang itu sendiri merupakan terjemahan dari istilah bahasa Belanda *Auteurs Rechts*.⁸

⁸ Rachmadi Usman, *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya*, Alumni, Bandung, 2003, Hlm. 85

Secara yuridis, istilah Hak Cipta telah dipergunakan dalam Undang- Undang Nomor 6 Tahun 1982 sebagai pengganti istilah hak pengarang yang dipergunakan dalam *Auteurswet* 1912.

Menurut L.J. Taylor Copyright for Librarians bahwa yang dilindungi hak cipta adalah ekspresinya dari sebuah ide, jadi bukan melindungi idenya itu sendiri, artinya, yang dilindungi hak cipta adalah sudah dalam bentuk nyata sebagai sebuah ciptaan, bukan masih merupakan gagasan.⁹

Perlindungan kepada pencipta ini muncul agar tidak adanya pelanggaran terhadap ciptaan dikemudian hari tanpa sepengetahuan dari pencipta.

1. Hak Moral

Pada dasarnya, pengakuan terhadap hak moral ditumbuhkan dari konsep pemahaman bahwa karya cipta merupakan ekspresi atau pengejawantahan dari pribadi pencipta. Ini berarti, gangguan terhadap suatu ciptaan, sama maknanya dengan gangguan terhadap pribadi pencipta.¹⁰ Dengan demikian, hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta sehingga tidak bisa dipisahkan maupun dialihkan dengan cara apapun selama si pencipta masih hidup karena hak ini muncul secara alami ketika suatu karya itu diciptakan.

Mengenai hak moral ini diatur dalam undang-undang hak cipta. Dalam undang-undang disebutkan bahwa terkait dengan hak moral yang dimilikinya, pencipta memiliki hak untuk:

- a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;

⁹ Tim Lindsley, dkk, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Alumni, Bandung, 2006, hlm. 105.

¹⁰ Henry Soelistyo, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, halaman 107

- c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan. mutilasi Ciptaan. modifikasi Ciptaan. atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

2 Hak Ekonomi

Hak ekonomi merupakan bagian dari hak eksklusif yang dimiliki oleh si pencipta maupun pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari ciptaan tersebut dalam bentuk royalti. Hal ini dikarenakan dalam proses penciptaan tersebut. pencipta berusaha untuk menuangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk fisik dengan memanfaatkan ide kreatifnya serta intelektualnya dengan mencurahkan waktu. biaya dan tenaga.

Perangkat lunak sebagai salah satu subjek yang dilindungi oleh hak cipta memiliki nilai ekonomi yang tinggi karena adanya kegiatan jual beli perangkat lunak di pasaran akibat adanya permintaan penjualan perangkat lunak sebagai bagian hak pokok dari komputer oleh masyarakat. Dengan adanya nilai ekonomi tersebut. maka si pencipta perangkat lunak memiliki hak untuk mengeksploitasi ciptaannya itu untuk dijadikan sebagai sumber penghasilan.

Hal ini hak ekonomi yang sesuai dengan perangkat lunak adalah penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya atau yang lebih sering disebut hak reproduksi (*reproduction right*). dan pendistribusian ciptaan atau salinannya atau yang lebih sering disebut hak distribusi (*distribution right*).

3. Implementasi Perlindungan Hukum Undang-Undang Hak Cipta Terhadap

Perlunya perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual didukung dengan adanya teori-teori. Teori tersebut adalah:

- a. Teori *reward* mengatakan bahwa pencipta atau penemu yang akan diberikan perlindungan perlu diberikan penghargaan atas usaha atau upaya tersebut.
- b. Teori *Recovery* mengatakan, mungkin tanpa suatu penilaian yang mendalam, bahwa penemu atau pencipta yang membuang tenaga, waktu dan perlu diberikan semacam kesempatan untuk meraih kembali apa yang telah dikeluarkan.
- c. Teori *Incentive* mengatakan, bahwa insentif bermanfaat untuk menarik upaya dan dana bagi pelaksanaan dan pengembangan kreativitas penemuan dan semangat untuk menghasilkan penemuan baru dan teori.
- d. *Public Benefit Theory*.
dasar pemberian perlindungan atas hak kekayaan intelektual, yaitu untuk pengembangan ekonomi.
- e. *Risk Theory*. kekayaan intelektual merupakan hasil dari suatu penelitian yang mengandung resiko yang dapat memungkinkan orang lain yang terlebih dahulu menemukan cara tersebut atau memperbaikinya, sehingga wajar untuk memberikan perlindungan hukum terhadap upaya atau kegiatan yang mengandung resiko tersebut.
- f. *Economic Growth Theory*.
Teori ini mengakui perlindungan kekayaan intelektual merupakan suatu alat pembangunan ekonomi, yaitu suatu sistem perlindungan yang efektif.

4. Perlindungan Hukum Terkait Hak Kekayaan Intelektual

Perlindungan Hukum adalah memberikan pengayoman kepada hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan perlindungan tersebut diberikan kepada masyarakat agar mereka dapat menikmati semua hak-hak yang diberikan oleh hukum atau dengan kata lain perlindungan hukum adalah berbagai upaya hukum yang harus diberikan oleh aparat penegak hukum untuk memberikan rasa aman, baik secara pikiran maupun fisik dari gangguan dan berbagai ancaman dari pihak manapun.

Menurut Setiono, Perlindungan Hukum adalah tindakan atau upaya untuk melindungi masyarakat dari perbuatan sewenang-wenang oleh penguasa yang tidak sesuai dengan aturan hukum, untuk mewujudkan ketertiban dan ketentraman sehingga memungkinkan manusia untuk menikmati martabatnya sebagai manusia.¹¹

Menurut Hetty Hasanah, perlindungan hukum yaitu merupakan segala upaya yang dapat menjamin adanya kepastian hukum, sehingga dapat memberikan perlindungan hukum kepada pihak-pihak yang bersangkutan atau yang melakukan tindakan hukum.¹²

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dengan jelas menegaskan bahwa suatu ciptaan itu dilindungi dan penciptanya memiliki hak eksklusif sesuai dengan Penjelasan Pasal 4 Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta: Yang dimaksud dengan "hak eksklusif" adalah hak yang hanya diperuntukkan bagi Pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pencipta.

¹¹ Setiono, *Supremasi Hukum*, Surakarta: UNS, 2004, hlm. 3.

¹² Hetty Hasanah, Perlindungan Konsumen dalam Perjanjian Pembiayaan Konsumen atas Kendaraan Bermotor dengan Fidusia, *jurnal.unikom/vol3/perlindungan.html*, 2004), hal. 1.

5. Perlindungan Hukum Bagi Pemilik Perangkat Lunak (*Software*) Dikaitkan Dengan HaKi

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu variabel dalam Undang-Undang tentang Hak Cipta. mengingat teknologi informasi dan komunikasi di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan Hak Cipta. tetapi di sisi lain juga menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang ini. 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. Secara garis besar Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur tentang:

- a. Perlindungan Hak Cipta dilakukan dengan waktu lebih panjang sejalan dengan penerapan aturan di berbagai negara sehingga. Jangka waktu perlindungan Hak Cipta di bidang tertentu diberlakukan selama hidup pencipta ditambah 70 (tujuh puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia.
- b. Perlindungan yang lebih baik terhadap hak ekonomi para pencipta dan/atau Pemilik Hak Terkait. termasuk membatasi pengalihan hak ekonomi dalam bentuk jual putus.
- c. Penyelesaian sengketa secara efektif melalui proses mediasi. arbitrase atau pengadilan. serta penerapan delik aduan untuk tuntutan pidana.

- d. Pengelola tempat perdagangan bertanggungjawab atas tempat penjualan dan/atau pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dipusat tempat perbelanjaan yang dikelolanya.
- e. Hak Cipta sebagai benda bergerak tidak berwujud dapat dijadikan objek jaminan fidusia.
- f. Menteri diberi kewenangan untuk menghapus Ciptaan yang sudah dicatatkan. apabila Ciptaan tersebut melanggar norma agama. norma susila. ketertiban umum. pertahanan dan keamanan negara. serta ketentuan peraturan perundang-undangan.
- g. Pencipta. Pemegang Hak Cipta. pemilik Hak Terkait menjadi anggota Lembaga Manajemen Kolektif agar dapat menarik imbalan atau Royalti.
- h. Pencipta dan/atau pemilik Hak Terkait mendapat imbalan Royalti untuk Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dibuat dalam hubungan dinas dan digunakan secara komersial.
- i. Lembaga Manajemen Kolektif yang berfungsi menghimpun dan mengelola hak ekonomi Pencipta dan pemilik Hak Terkait wajib mengajukan permohonan izin operasional kepada Menteri.
- j. Penggunaan Hak Cipta dan Hak Terkait dalam sarana multimedia untuk merespon perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Seperti yang telah diketahui bahwa perangkat lunak juga merupakan salah satu karya cipta yang dilindungi oleh undang-undang. Alasan perangkat lunak juga turut dimasukkan dalam ranah hak cipta adalah karena merupakan bentuk fisik dari ide dan gagasan penciptanya yang timbul setelah adanya komputer karena komputer tidak dapat bekerja apabila tidak terdapat perangkat lunak di dalamnya. Hal ini juga dikarenakan si pencipta dari perangkat lunak tersebut telah mencurahkan waktu.

tenaga. dan pikirannya untuk mengolah data berdasarkan rasa dan karsa sehingga berhasil menciptakan perangkat lunak sebagai salah satu bentuk ilmu pengetahuan di bidang teknologi.

Perangkat lunak merupakan ciptaan bersifat derivatif (hasil dari perkembangan teknologi) karena perangkat lunak diciptakan setelah adanya perkembangan teknologi berupa komputer. Apabila komputer tidak ada, maka juga tidak akan ada perangkat lunak karena pada dasarnya perangkat lunak adalah perangkat lunak penunjang kerja komputer. Perangkat lunak mendapatkan perlindungan dari hak cipta karena merupakan hasil dari ide dan gagasan pencipta perangkat lunak yang kemudian dituangkan ke dalam bentuk fisik. Sehingga bukan proses pembuatan perangkat lunak yang dilindungi, melainkan ide dan gagasan yang telah tertuang ke dalam bentuk fisik.

Undang-undang Hak Cipta Indonesia sendiri telah mengalami perubahan yaitu UU No. 6 Tahun 1982 yang dicabut kemudian diganti dengan UU No. 7 Tahun 1987 yang dicabut kembali kemudian diganti dengan UU No. 12 Tahun 1997, dan kemudian dicabut sebagai diubah Nomor 19 Tahun 2002 dan terakhir diganti dengan UU Nomor 28 Tahun 2014.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dalam Pasal 1 Butir 1 tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa Hak Cipta adalah Hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pada pasal 1 ayat (2) undang-undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta, pencipta adalah seseorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi. Sementara menurut pasal 1 ayat (3) ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu

pengetahuan. seni. sastra yang dihasilkan atas inspirasi. kemampuan. pikiran. imajinasi. kecekatan. keterampilan. atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata. Menurut Hutauruk ada dua unsur penting yang harus terkandung atau termuat dalam rumusan atau terminologi hak cipta yaitu :

- a. Hak yang dapat dipindahkan. dialihkan kepada pihak lain.
- b. Hak moral yang dalam keadaan bagaimanapun. dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan daripadanya (mengumumkan karyanya. menetapkan judulnya. mencantumkan nama sebenarnya atau nama samarannya dan mempertahankan keutuhan atau integritas ceritanya).¹³

Disebutkan bahwa pencipta. pemilik hak cipta dan pemegang hak terkait juga bisa mengajukan putusan sela kepada Pengadilan Niaga. Adapun putusan sela dimaksudkan untuk:

(Pasal 99 ayat (3) UUHC)

- a. meminta penyitaan Ciptaan yang dilakukan Pengumuman atau Penggandaan. dan/atau alat Penggandaan yang digunakan untuk menghasilkan Ciptaan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait; dan/atau b) menghentikan kegiatan Pengumuman. Pendistribusian. Komunikasi. dan/atau Penggandaan Ciptaan yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait.
- b. Penyelesaian Melalui Jalur Pidana

¹³ OK. Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*, Rajawali Grafindo Persada, 2015, hlm. 201.

Penyidikan terhadap pelanggaran hak cipta selain penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia. Pejabat Pegawai Negeri Sipil diberikan kewenangan untuk melakukan penyidikan apabila diketahui ada pelanggaran terhadap hak cipta khususnya hak cipta perangkat lunak. Apabila penyidik pegawai negeri sipil akan melakukan proses penyidikan maka terlebih dahulu memberitahukan dimulainya penyidikan kepada penuntut umum dan penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia dari hasil penyidikan yang dilakukan oleh penyidik pejabat negeri sipil disampaikan kepada penuntut umum melalui penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia. Adapun tugas dari penyidik yakni:

(Pasal 110 ayat (2) UUHC)

- a. pemeriksaan atas kebenaran laporan atau keterangan berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- b. pemeriksaan terhadap pihak atau badan hukum yang diduga melakukan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- c. permintaan keterangan dan barang bukti dari pihak atau badan hukum sehubungan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- d. pemeriksaan atas pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- e. penggeledahan dan pemeriksaan di tempat yang diduga terdapat barang bukti, pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain yang berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- f. penyitaan dan/atau penghentian peredaran atas izin pengadilan terhadap bahan dan barang hasil pelanggaran yang dapat dijadikan bukti dalam perkara tindak

pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait sesuai dengan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana;

- g. permintaan keterangan ahli dalam melaksanakan tugas penyidikan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- h. permintaan bantuan kepada instansi terkait untuk melakukan penangkapan. penahanan. penetapan daftar pencarian orang. pencegahan dan penangkalan terhadap pelaku tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait; dan
- i. penghentian penyidikan jika tidak terdapat cukup bukti adanya tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait.

Bukti dari adanya perlindungan hak cipta *software* terdapat di dalam Pasal 40 ayat (1) yang menyebutkan bahwa ciptaan yang dilindungi meliputi ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan. seni dan sastra. antara lain Program Komputer dan lain-lain. Masa berlaku dari hak cipta program komputer itu sendiri diatur dalam Pasal 59 ayat (1) yaitu berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman. Selain ketiga hal diatas. diatur pula mengenai *software* di dalam Undang-Undang Hak Cipta yaitu pada Pasal 11 Ayat (2) tentang hak ekonomi. Pasal 45 Ayat (1) dan (2) tentang penggunaan Salinan program komputer. Pasal 46 Ayat (2) tentang pemusnahan Salinan atau adaptasi program komputer dan Pasal 113 tentang sanksi pidana.

Terdapat pada pasal 40 undang-undang hak cipta. telah disebutkan hal-hal yang dilindungi dengan hak cipta. yaitu:

- a. Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan. seni. dan sastra. terdiri atas:
 - 1) buku. pamflet. perwajahan karya tulis yang diterbitkan. dan semua hasil karya tulis lainnya;

- 2) ceramah. kuliah. pidato. dan Ciptaan sejenis lainnya;
- 3) alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- 4) lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
- 5) drama. drama musikal. tari. koreografi. pewayangan. dan pantomim;
- 6) karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan. gambar. ukiran. kaligrafi. seni pahat. patung. atau kolase;
- 7) karya seni terapan;
- 8) karya arsitektur;
- 9) peta;
- 10) karya seni batik atau seni motif lain;
- 11) karya fotografi;
- 12) Potret;
- 13) karya sinematografi;
- 14) terjemahan. tafsir. saduran. bunga rampai. basis data. adaptasi. aransemen. modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- 15) terjemahan. adaptasi. aransemen. transformasi. atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
- 16) kompilasi Ciptaan atau data. baik dalam format yang dapat dibaca dengan Perangkat lunak maupun media lainnya;
- 17) kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
- 18) permainan video; dan
- 19) Program komputer

Dengan mengacu pada pasal 40 tersebut. dapat diketahui bahwa program komputer merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi dengan hak cipta.

