BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Penelitian

Perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi yang pesat selama ini telah banyak melahirkan berbagai penemuan yang memberikan kontribusi sangat besar bagi kehidupan manusia. Penemuan-penemuan tersebut tersebar di berbagai bidang keilmuan, di antaranya adalah dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi. Salah satu temuan di bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang selama ini dirasa telah banyak memberikan manfaat besar bagi manusia dalam menunjang segala aktifitasnya adalah komputer.

Lebih dari empat puluh tahun yang lalu, teknologi komputer telah mulai menimbulkan dampak terhadap masyarakat dan terhadap cara-cara yang memungkinkan masyarakat melaksanakan pekerjaan-pekerjaannya. Komputer telah menembus bidang-bidang profesi, aktivitas komersial dan industri, karena itu semua bidang ini mungkin akan mendapatkan kesulitan dalam beroperasi tanpa menggunakan komputer[1]. Dampak positif komputer yaitu banyak permasalahan yang rumit dapat diselesaikan secara efektif dan efisien.

Sebuah komputer dalam pengertian perangkat keras, menjalankan fungsinya dengan memakai *software* atau biasa disebut dengan program komputer atau perangkat lunak, misalnya *Microsoft Windows.* Suatu komputer tidak mempunyai nilai guna jika tidak memiliki *software*.

[1] David I. Bainbridge, *Komputer dan Hukum,* Sinar Grafika, Jakarta, 1993, Hlm. 5.

Sebuah *software* dapat dihasilkan melalui dua unsur utama yaitu perusahaan komputer atau yang memproduksinya dan *programmer* atau orang yang membuat program komputer. Bagian dari program komputer itu sendiri adalah *source code* yang merupakan awal dari pembuatan program komputer dan *object code* yang merupakan transformasi dari *source code.*

Salah satu alasan mendasar *software* digolongkan ke dalam salah satu jenis ciptaan yang dilindungi adalah karena *software* merupakan hasil karya cipta dalam bidang ilmu pengetahuan dan teknologi yang dilahirkan atau dihasilkan oleh kemampuan intelektualitas atau hasil olah pikir manusia melalui pengorbanan material dan immaterial, dan juga memiliki nilai ekonomi yang tinggi.

Nilai ekonomi tersebut menimbulkan konsep hak atas kekayaan intelektual dari individu yang menciptakan atau menemukannya. Upaya untuk melindungi hak atas kekayaan intelektual tersebut, timbul adanya kebutuhan hukum yang tujuannya untuk memberikan kejelasan hukum mengenai hubungan antara ciptaan dengan pencipta atau temuan dengan penemu sebagai pemiliknya atau pihak lain yang diberi hak tersebut, juga dalam rangka pembangunan di bidang hukum yang dimaksudkan untuk mendorong dan melindungi pencipta dan hasil karya ciptaannya. Sehingga diharapkan penyebarluasan hasil kebudayaan di bidang karya ilmu pengetahuan terutama *software* dapat dilindungi secara yuridis, yang pada gilirannya dapat mempercepat proses pertumbuhan kecerdasan kehidupan bangsa[2].

Hak kekayaan intelektual pada dasarnya adalah hak milik perorangan yang tidak berwujud dan timbul karena kemampuan intelektual manusia. Hak cipta dapat

---

[2] Saidin, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual,* Rajawali Pers, Jakarta, 1995, Hlm. 28.

pula dialihkan oleh penciptanya atau yang berhak atas ciptaan tersebut, serta dapat dialihkan kepada perorangan atau kepada badan hukum. Suatu bentuk peralihan terhadap hak kekayaan intelektual tersebut yang kenal dengan lisensi.

Perjanjian lisensi diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, bahwa Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Berdasarkan prinsip hak eksklusif diatas, maka pihak lain yang ingin ikut melaksanakan ciptaan dan mengambil manfaat ekonomi dari ciptaan itu, harus mendapat izin dari pencipta yang bersangkutan. Izin tersebut diperoleh melalui perjanjian lisensi.

Lisensi *(licensing)* diartikan sebagai seseorang *(licencor)* yang memberi hak kepada pihak tertentu (*licensee)* untuk memakai merek/hak cipta/paten (Hak milik kekayaan intelektual) untuk memproduksi atau menyalurkan produk atau jasa pihak licencor, dengan imbalannya *licensee* membayar *royalty (fee).* Lisensi merupakan pemberian izin yang bersifat komersial, dalam arti memberikan hak dan kewenangan untuk memanfaatkan hak atas kekayaan intelektual yang dilindungi secara ekonomis dengan pemberian ijin yang dituangkan dalam perjanjian tertulis. Perjanjian yang dibuat antara pemilik dan penerima lisensi adakalanya mengandung larangan yang dapat merugikan penerima lisensi, sehingga secara tidak langsung negara juga turut dirugikan dengan adanya perjanjian yang tidak seimbang. Peran pemerintah dalam mengawasi dan mengontrol sangat diperlukan sehingga perjanjian lisensi mempunyai aspek keseimbangan antara hak dan kewajiban antara pemberi dan

penerima lisensi. Berdasarkan analisis dapat disimpulkan bahwa pentingnya perlindungan hukum melalui pencatatan lisensi suatu hak cipta akan membawa dampak terhadap aspek lain yaitu aspek ekonomi, sehingga pengawasan oleh pemerintah melalui pembentukan Peraturan Pemerintah tentang pencatatan perjanjian lisensi paten sudah seharusnya dilakukan.

Masalah yang sekarang timbul dan menjadi kendala yang dihadapi para pencipta *software* komputer adalah maraknya penyalahgunaan *software* komputer secara massal yang dilakukan oleh pihak-pihak yang tidak bertanggung jawab berdasarkan perjanjian lisensi oleh suatu instansi dengan Microsoft. Penyalahgunaan tersebut dapat dilakukan dengan cara menjiplak, menyadur, menyalin, mengkopi, keseluruhan atau sebagian dari isi *software* komputer tanpa ijin dari pencipta. Perbuatan tersebut jelas sangat merugikan pencipta dan / atau pemegang hak cipta atas *software* komputer baik dari segi moril maupun materil.

Instansi pemerintah saat ini turut menggunakan produk *software* komputer bajakan, hal ini terbukti dari hasil pengamatan beberapa sumber yang menyatakan bahwa 10% dari produk *software* komputer bajakan diserap oleh perusahaan terutama perusahaan berskala kecil dan menengah juga instansi pemerintah. Salah satu alasan instansi pemerintah turut pula menggunakan produk *software* komputer bajakan adalah karena pada umumnya dalam setiap pembelian unit komputer, *software* tersebut sudah disertakan ke dalam komputer yang dibeli sebagai bonus dengan cara diinstallasi ke dalam *hardisk* komputer.

Menurut hasil pengujian *Dealer Test Purchase Program (DTPP)* yang dilakukan oleh *Microsoft Corporation* terungkap bahwa 90% proses installasi

software ke dalam komputer yang dilakukan oleh *dealer* komputer di Indonesia ternyata tidak memiliki dokumen yang resmi, perjanjian lisensi, *disk original* dan *manual,*[3] dengan demikian *software* yang sudah diinstallasi ke dalam komputer tersebut dapat dikatagorikan sebagai *software* bajakan karena proses penggandaannya dilakukan secara tidak sah. Faktor inilah yang menjadi alasan instansi pemerintah termasuk ke dalam salah satu pengguna *software* komputer bajakan.

Kenyataan ini menjadi sangat dilematis mengingat instansi pemerintah yang seharusnya menjadi pilar utama dalam penegakan hukum, juga merupakan pihak pertama yang dituntut untuk dapat mengatasi permasalahan dengan mencari solusi terbaik terhadap maraknya pelanggaran hak cipta atas *software* komputer, tetapi malah instansi pemerintah juga turut serta dalam pelanggaran ini.

Mengingat *software* komputer tergolong ke dalam salah satu jenis ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, maka segala macam bentuk penyalahgunaan *software* komputer tanpa seijin dari pemegang hak cipta, juga penggunaan terhadap *software* komputer bajakan tersebut dapat dikatagorikan sebagai pelanggaran terhadap hak cipta.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta telah mengatur mengenai pelanggaran atas hak cipta yang menjelaskan bahwa pemegang hak cipta dapat mengajukan gugatan secara perdata kepada pelanggar hak cipta atas segala kerugian moril dan materil yang telah dideritanya. Hak untuk mengajukan gugatan

---

[3] Wicaksono, *Microsoft Tuntut Lima Dealer Komputer di Indonesia,* http://www.detik.com, Diakses pada Hari Senin, 5 April 2010, Pukul 18.35 WIB.

secara perdata tidak mengurangi hak negara untuk melakukan tuntutan pidana terhadap pelanggar hak cipta.

Kasus yang terjadi di atas, di mana instansi pemerintah turut pula dalam penggunaan *software* komputer bajakan, maka dalam rangka mencapai keadilan dan kepastian hukum perlu kiranya instansi pemerintah bertanggung jawab atas segala perbuatan yang telah dilakukannya tersebut.

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan oleh penulis, maka penulis tertarik untuk membuat karya ilmiah dengan judul : **"TINJAUAN HUKUM MENGENAI PENYALAHGUNAAN *SOFTWARE* KOMPUTER SECARA MASSAL BERDASARKAN PERJANJIAN LISENSI MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA *JUNCTO* UNDANG-UNDANG NOMOR 11 TAHUN 2008 TENTANG INFORMASI DAN TRANSAKSI ELEKTRONIK".**

B. Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan diatas, dapat dirumuskan ke dalam identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Bagaimanakah pelaksanaan perjanjian lisensi program komputer menurut Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta?
2. Bagaimanakah tindakan hukum yang dilakukan jika terjadi pelanggaran lisensi terhadap penyalahgunaan *software* komputer secara massal atas hak cipta program komputer menurut Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta *juncto* Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik?

C. Tujuan Penelitian

Adapun tujuan penelitian dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

1. Untuk mengetahui dan memahami pelaksanaan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta mengatur mengenai perjanjian lisensi terhadap perlindungan hak cipta khususnya bidang *software* komputer.
2. Untuk mengetahui dan memahami pelaksanaan perjanjian lisensi, upaya hukum dan penyelesaian jika terjadi pelanggaran lisensi atas hak cipta program komputer menurut Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta *juncto* Undang-undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

D. Kegunaan Penelitian

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan kegunaan sebagai berikut :

1. Secara Teoritis :
   a. Memberikan sumbangan pemikiran ilmiah khususnya dalam bidang hukum Hak Kekayaan Intelektual yang menyangkut aspek perlindungan hukum terhadap hak cipta bidang program komputer.
   b. Sebagai bahan kajian dan bahan informasi ataupun referensi bagi penelitian selanjutnya.
2. Secara Praktis :
   a. Meningkatkan kesadaran hukum khususnya bagi instansi ataupun pihak-pihak yang mengadakan perjanjian lisensi dengan Microsoft

mengenai program komputer agar benar-benar mentaati isi perjanjian dan membiasakan budaya menghargai karya atau hasil ciptaan orang lain.

b. Menumbuhkan kesadaran bagi para pengguna *software* komputer pada umumnya, untuk menghindari penyalahgunaan *software* komputer secara massal dalam menjalankan aktifitasnya sehari-hari.

E. Kerangka Pemikiran

Pancasila sebagai dasar negara juga merupakan pandangan hidup bangsa Indonesia menganut kesadaran dan cita-cita hukum serta cita-cita moral luhur yang meliputi suasana kejiwaan serta watak dari bangsa Indonesia . Pancasila berarti konsepsi dasar tentang kehidupan yang dicita-citakan oleh bangsa Indonesia dalam menghadapi berbagai tantangan dalam menjalani hidup. Konsepsi dasar itu terkandung gagasan dan pikiran tentang kehidupan yang dianggap baik dan benar bagi bangsa Indonesia yang bersifat majemuk. Pancasila sebagai pandangan hidup bangsa sebenarnya merupakan perwujudan dari nilai-nilai budaya milik bangsa Indonesia sendiri yang diyakini kebaikan dan kebenarannya. Pancasila digali dari budaya bangsa sendiri yang sudah ada, tumbuh, dan berkembang berabad-abad lamanya. Pancasila adalah khas milik bangsa Indonesia sejak keberadaannya sebagai sebuah bangsa karena merangkum nilai-nilai yang sama yang terkandung dalam adat-istiadat, kebudayaan, dan agama-agama yang ada di Indonesia. Pancasila sebagai pandangan hidup mencerminkan jiwa dan kepribadian bangsa Indonesia serta berperan sebagai pedoman dan penuntun dalam kehidupan

bermasyarakat, berbangsa, dan bernegara, sehingga Pancasila menjadi sebuah ukuran/kriteria umum yang diterima dan berlaku untuk semua pihak[4].

Indonesia merupakan negara hukum berdasarkan Pancasila yang bertujuan untuk menciptakan ketertiban umum dan masyarakat adil dan makmur secara spiritual dan materil. Salah satu ciri negara hukum adalah adanya konstitusi atau undang-undang dasar. Menurut Sri Soemantri, tidak ada satupun negara di dunia yang tidak mempunyai konstitusi. Negara dan konstitusi bagaikan dua sisi mata uang, merupakan dua lembaga yang tidak dapat dipisahkan satu sama lain. UUD 1945 merupakan konstitusi Negara Kesatuan Republik Indonesia.

Pemikiran tentang negara hukum pertama kali dikemukakan oleh Plato dalam tulisannya tentang *nomoi* Istilah negara hukum tidak terdapat dalam naskah asli UUD 1945, namun hanya terdapat dalam penjelasan UUD 1945, yaitu istilah *rechstaat* yang dilawankan dengan *machstaat*. Istilah negara hukum baru ditemukan dalam Pasal 1 ayat (3) UUD 1945 Amandemen ketiga yang secara tegas menyebutkan, bahwa :

"Negara Indonesia adalah negara hukum".

Hal ini berarti bahwa Negara Kesatuan Republik Indonesia adalah negara yang berdasarkan hukum (*rechtstaat*) dan bukan negara yang berdasarkan kekuasaan belaka (*machtstaat*) dan pemerintahan berdasarkan sistem konstitusi (hukum dasar), bukan absolutisme (kekuasaan yang tidak terbatas). Salah satu konsekuensi dari negara hukum adalah bahwa tindakan dan kebijakan yang

[4] Fadliyanur, *Pancasila Negara Hukum,* http://. Blogspot.com.html, Diakses pada Hari Senin, 5 April 2010, Pukul 11.05 WIB.

dikeluarkan oleh pemerintah harus berdasarkan hukum dan peraturan perundang-undangan sesuai dengan asas legalitas.

Istilah negara hukum dalam bahasa Belanda disebut *rechstaat,* sedangkan dalam terminologi Inggris disebut *rule of law*. Istilah *rule of law* dalam perkembangan hukum di Indonesia disebut dengan negara hukum yang diartikan sebagai negara atau pemerintah berdasarkan atas hukum.

Wade mengidentifikasikan lima aspek dalam *the rule of law*, yaitu :

1. Semua tindakan pemerintah harus berdasarkan hukum.
2. Pemerintah harus berperilaku di dalam suatu bingkai yang diakui peraturan perundang-undangan dan prinsip-prinsip yang membatasi kekuasaan diskresi.
3. Sengketa mengenai keabsahan tindakan pemerintah akan diputusakan oleh pengadilan yang murni independen dari kekuasaan eksekutif.
4. Harus seimbang antara pemerintah dan warga negara.
5. Tidak seorangpun dapat dihukum, kecuali atas kejahatan yang ditegaskan menurut undang-undang.

Peraturan perundang-undangan merupakan hukum yang *in abstracto* atau *general norm* yang sifatnya mengikat umum (berlaku umum) dan tugasnya adalah mengatur hal-hal yang bersifat umum (*general*)[5].

Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Nomor 10 Tahun 2004 Tentang Pembentukan Peraturan Perundang-undangan menyebutkan, bahwa :

---

[5] Bachsan Mustafa, *Pokok-pokok Hukum Administrasi Negara,* Alumni, Bandung, 1984, Hlm. 27.

> “Peraturan perundang-undangan adalah peraturan tertulis yang dibentuk oleh lembaga negara atau pejabat yang berwenang dan mengikat secara umum “

Setiap negara memiliki tujuan tertentu yang ingin dicapai. Tujuan yang ingin dicapai oleh pemerintah Indonesia salah satunya adalah memberikan perlindungan bagi seluruh warga negara Indonesia. Hal ini terlihat dalam Pembukaan UUD 1945 alinea keempat yang menyatakan, bahwa :

> “... kemudian daripada itu untuk membentuk suatu Pemerintahan Negara Indonesia yang melindungi segenap bangsa Indonesia dan seluruh tumpah darah Indonesia dan untuk memajukan kesejahteraan umum... “

Pembukaan UUD 1945 alinea keempat tersebut menegaskan bahwa pemerintah Indonesia harus berusaha semaksimal mungkin untuk memajukan kesejahteraan umum. Hal ini sejalan dengan prinsip *welfare state* (negara kesejahteraan) yang dianut oleh pemerintah Indonesia.

Berdasarkan Pasal 4 Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2004 Tentang Sistem Perencanaan Pembangunan Nasional, Rencana Pembangunan Jangka Panjang Nasional disusun sebagai penjabaran dari dibentuknya pemerintahan Negara Indonesia yang tercantum dalam Pembukaan Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia dalam bentuk visi, misi dan arah pembangunan nasional. Pembangunan nasional adalah rangkaian upaya pembangunan yang berkesinambungan yang meliputi seluruh aspek kehidupan masyarakat, bangsa dan negara untuk melaksanakan tugas mewujudkan tujuan nasional.

Pembangunan Jangka Panjang Nasional Tahun 2005 – 2025 merupakan kelanjutan dari pembangunan sebelumnya untuk mencapai tujuan pembangunan

nasional. Visi pembangunan nasional Indonesia Tahun 2005 – 2025 adalah Indonesia yang mandiri, maju, adil dan makmur.

Pembangunan nasional memiliki 8 (delapan) misi, yaitu :

1. Mewujudkan masyarakat yang berakhlak mulia, bermoral, beretika, berbudi dan beradab berdasarkan falsafah Pancasila.
2. Mewujudkan bangsa yang berdaya saing.
3. Mewujudkan masyarakat demokratis berlandaskan hukum.
4. Mewujudkan Indonesia aman, damai dan bersatu.
5. Mewujudkan pemerataan pembangunan dan berkeadilan.
6. Mewujudkan Indonesia asri dan lestari.
7. Mewujudkan Indonesia menjadi negara kepulauan yang mandiri, maju, kuat dan berbasiskan kepentingan nasional.
8. Mewujudkan Indonesia berperan penting dalam pergaulan dunia internasional.

Strategi untuk melaksanakan visi dan misi tersebut dijabarkan secara bertahap dalam Rencana Pembangunan Jangka Menengah Nasional (RPJMN). Saat ini, Indonesia sudah memasuki RPJMN Tahapan ke-2 (2010 – 2014).

Visi Indonesia 2014 adalah terwujudnya Indonesia yang sejahtera, demokrasi dan berkeadilan. Perwujudan visi Indonesia 2014 dijabarkan dalam misi pembangunan 2010 – 2014 sebagai berikut :

1. Melanjutkan pembangunan menuju Indonesia yang sejahtera.
2. Memperkuat pilar-pilar demokrasi.
3. Memperkuat dimensi keadilan dalam semua bidang.

Upaya mewujudkan visi dan misi pembangunan nasional 2010–2014 ditetapkan 5 (lima) agenda utama pembangunan nasional tahun 2010–2014, yaitu :

1. Agenda I, yaitu pertumbuhan ekonomi dan peningkatan kesejahteraan rakyat.
2. Agenda II, yaitu perbaikan tata kelola pemerintahan.
3. Agenda III, yaitu penegakan pilar demokrasi.
4. Agenda IV, yaitu penegakan hukum dan pemberantasan korupsi.
5. Agenda V, yaitu pembangunan yang inklusif dan berkeadilan.

Sistem yang demokratis harus disertai dengan tegaknya *rule of law*, oleh karena itu agenda penegakan hukum masih merupakan agenda yang penting dalam periode 2010 – 2014. Wujud dari penegakan hukum adalah munculnya kepastian hukum bagi seluruh rakyat Indonesia. Kepastian hukum akan memberikan rasa aman, adil dan kepastian berusaha bagi masyarakat yang terkait dengan kepastian usaha. Salah satu persoalan yang dianggap menggangu masuknya investasi ke Indonesia adalah lemahnya kepastian hukum, oleh karena itu penegakan hukum akan membawa dampak positif bagi perbaikan iklim investasi yang pada gilirannya akan memberi dampak positif bagi perekonomian Indonesia.

Hukum merupakan alat untuk memelihara ketertiban dalam masyarakat, mengingat fungsinya, sifat hukum pada dasarnya adalah konservatif, artinya adalah hukum bersifat memelihara dan mempertahankan yang telah tercapai. Fungsi demikian diperlukan dalam setiap masyarakat yang sedang membangun karena di sini pun ada hasil-hasil yang harus dipelihara, dilindungi dan diamankan. Pengertian masyarakat yang sedang membangun adalah masyarakat yang sedang berubah

cepat, hukum tidak cukup memiliki fungsi demikian[6]. Menurut pendapat Roscoe Pond, hukum harus dapat membantu proses perubahan masyarakat, *law as a tool of social engineering* [7].

Merealisasikan amanah RPJMN (2010-2014) khususnya pembangunan di bidang hukum, maka perlindungan terhadap suatu bentuk ciptaan juga diatur secara khusus di dalam Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta. Undang-undang hak cipta ini dimaksudkan untuk mendorong dan melindungi pencipta dan hasil ciptaannya. Hal ini diharapkan agar penyebarluasan hasil kebudayaan di bidang karya ilmu, seni dan sastra dapat dilindungi secara yuridis, yang pada gilirannya dapat mempercepat proses pertumbuhan kecerdasan kehidupan bangsa.[8]

Beberapa teori mengenai perlindungan hukum terhadap hak cipta, diantaranya adalah [9] :

1. *Teori Reward,* menyatakan bahwa pada dasarnya pencipta atau penemu perlu diberikan penghargaan atas upayanya. Arti yang terkandung di dalamnya adalah pengakuan masyarakat atas usaha seseorang.
2. *Teori Recovery,* menyatakan bahwa pencipta atau penemu yang telah membuang tenaga, waktu dan dana, perlu diberikan kesempatan untuk meraih kembali apa yang telah dikeluarkannya tersebut.

---

[6] Mochtar Kusumaatmadja, *Konsep-konsep Hukum dalam Pembangunan*, Alumni, Bandung, 2002, Hlm. 14.

[7] Otje S. Soemadiningrat, *Filsafat Hukum*, Refika Aditama, Bandung, 2009, Hlm. 6.

[8] Saidin, *Op. Cit,* Hlm. 106.

[9] Chairul Anwar, *Hak Cipta, Pelanggaran Hak Cipta, dan Perundang-undangan Terbaru Hak Cipta Indonesia,* Novindo Pustaka Mandiri, Jakarta, 1999, Hlm. 37.

3. *Teori Insentif,* menyatakan bahwa insentif diperlukan agar kegiatan pelaksanaan dan pengembangan penemuan dan semangat untuk menghasilkan penemuan dapat terus dilaksanakan.
4. *Teori Risk,* menyatakan bahwa Hak Atas Kekayaan Intelektual merupakan hasil dari suatu penelitian yang mengandung risiko dikarenakan sifatnya sebagai perintis, maka tidak jarang menghadapi kegagalan. Penelitian tersebut menghasilkan suatu penemuan, pihak lain dapat saja dengan cepat memperbaiki kekurangannya. Hal tersebut perlu diberikan perlindungan terhadap usaha atau kegiatan yang mengandung risiko tersebut.

Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, menyebutkan bahwa :

> "Hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku"

Berdasarkan ketentuan Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, bahwa hanya pemegang hak cipta yang bebas melaksanakan hak cipta tersebut, sedangkan orang atau pihak lain dilarang melaksanakan hak cipta tersebut tanpa persetujuan pemegang hak cipta.

Beberapa hak eksklusif yang umumnya diberikan kepada pemegang hak cipta diantaranya adalah[10] :

---

[10] Harsono Adisumarno, *Hak Milik Intelektual Khususnya Hak Cipta,* Rajawali Pers, Jakarta, 1987, Hlm. 62.

1. Membuat salinan atau reproduksi ciptaan dan menjual hasil salinan tersebut.
2. Mengimpor dan mengekspor ciptaan
3. Menciptakan karya turunan atau derivatif atas ciptaan (mengadaptasi ciptaan)
4. Menampilkan atau memamerkan ciptaan di depan umum
5. Menjual atau mengalihkan hak eksklusif tersebut kepada orang atau pihak lain.

Pasal 2 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa :

> "Pencipta atau pemegang hak cipta atas karya sinematografi dan program komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial".

Berdasarkan ketentuan Pasal 2 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, bahwa pencipta dapat memberikan hak kepada orang lain ataupun melarang orang lain menggunakan hak ciptanya tanpa melalui izin pencipta.

Pasal 12 ayat (1a) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, menyebutkan bahwa :

> "Dalam Undang-undang ini ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup : buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan *(lay out)* karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain".

Perlindungan terhadap hak cipta program komputer menandakan bahwa program komputer tersebut memilik hak ekonomi dan hak moral yang dapat memberikan manfaat dan keuntungan. Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas ciptaan, sedangkan hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku (seni, rekaman, siaran) yang tidak dapat dihilangkan dengan alasan apa pun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan.

Penyalahgunaan terhadap hak cipta atas *software* komputer umumnya dilakukan dengan cara penggandaan, duplikasi ataupun pemakaian *software* komputer di luar apa yang telah diatur dalam peraturan perundang-undangan. Pasal 15 huruf a, e dan g Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa :

> "Dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta :
> a. Penggunaan Ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta.
> e. Perbanyakan suatu Ciptaan selain Program Komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apapun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang non komersial, semata-mata untuk keperluan aktifitasnya.
> g. Pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri."

Berdasarkan ketentuan Pasal 15 huruf a, e dan g Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, dapat diartikan bahwa setiap penggunaan suatu ciptaan termasuk *software* komputer hanya diperbolehkan untuk hal-hal seperti yang telah ditentukan oleh undang-undang dengan ketentuan tidak merugikan pencipta,

misalnya adalah menggunakan *software* komputer hasil pelanggaran atas hak cipta. Penyalinan sebuah *software* komputer hanya diperbolehkan selama tujuannya untuk digunakan sendiri, dan tidak diperbolehkan menyalin *software* komputer dengan tujuan untuk dipergunakan oleh lembaga-lembaga seperti yang disebutkan di dalam Pasal 15 huruf e Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

Perkembangan dan kemajuan teknologi informasi yang sangat pesat menyebabkan perubahan kegiatan kehidupan manusia dalam berbagai bidang yang secara langsung telah mempengaruhi lahirnya bentuk-bentuk perbuatan hukum baru, oleh karena itu pemerintah mengundangkan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

Pasal 34 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, menyebutkan bahwa :

> "Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum memproduksi, menjual, mengadakan untuk digunakan, mengimpor, mendistribusikan, menyediakan, atau memiliki :
> 1. Perangkat keras atau perangkat lunak Komputer yang dirancang atau secara khusus dikembangkan untuk memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33.
> 2. Sandi lewat Komputer, Kode Akses, atau hal yang sejenis dengan itu yang ditujukan agar Sistem Elektronik menjadi dapat diakses dengan tujuan memfasilitasi perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 27 sampai dengan Pasal 33."

Berdasarkan ketentuan Pasal 34 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, bahwa perbuatan yang dimaksud adalah perbuatan melawan hukum. Transaksi elektronik adalah perbuatan hukum yang dilakukan dengan menggunakan komputer, jaringan komputer, dan/atau media elektronik lainnya. Kode akses adalah angka, huruf, simbol, karakter lainnya atau

kombinasi di antaranya, yang merupakan kunci untuk dapat mengakses komputer dan/atau sistem elektronik lainnya.

Pasal 34 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, menyebutkan bahwa :

> “Tindakan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bukan tindak pidana jika ditujukan untuk melakukan kegiatan penelitian, pengujian sistem elektronik, untuk perlindungan sistem elektronik itu sendiri secara sah dan tidak melawan hukum.”

Berdasarkan ketentuan Pasal 34 ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, bahwa setiap penggunaan Transaksi elektronik hanya diperbolehkan untuk hal-hal seperti yang telah ditentukan oleh undang-undang.

Perjanjian lisensi diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta sebagaimana diatur dalam Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta disebutkan bahwa :

> “Pemegang hak cipta berhak memberikan lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksudkan dalam pasal 2”.

Berdasarkan ketentuan Pasal 45 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, diketahui bahwa pengalihan hak cipta melalui lisensi memberikan hak kepada orang lain untuk berbuat yang sama dengan pemegang hak cipta. Pelaksanaan lisensi yang paling penting dalam lisensi adalah menentukan

isi perjanjian lisensi, karena bunyi ketentuan yang disepakati akan sangat menentukan bagi pemegang hak cipta dan pemegang lisensi.

Pasal 47 ayat (2) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa :

> "Agar dapat mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga, perjanjian lisensi wajib dicatatkan di Direktorat Jenderal".

Upaya melindungi pemegang hak cipta dari isi perjanjian lisensi yang merugikan, maka setiap perjanjian lisensi wajib didaftarkan pada kantor Hak Cipta. Hal yang terutama bahwa adanya lisensi tidak menghilangkan hak pemegang hak cipta untuk melaksanakan sendiri ciptaanya. Ketentuan bahwa setiap perjanjian lisensi wajib didaftarkan pada kantor hak cipta ditetapkan untuk menangkal praktek lisensi yang mengandung persyaratan yang tidak adil dan tidak wajar. Perjanjian lisensi dilarang memuat ketentuan yang langsung atau tidak langsung dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia. Persyaratan yang tidak adil dan tidak wajar, contohnya pemegang lisensi meminta syarat bahwa pemegang hak cipta tidak boleh melaksanakan sendiri ciptaannya setelah memberi lisensi kepada pemegang lisensi, sehingga hal ini akan merugikan pemegang hak cipta pada khususnya dan perekonomian bangsa Indonesia pada umumnya. Contoh lain adalah pemberian *royalty* yang tidak sesuai kepada pemegang hak cipta atas lisensi yang diberikannya kepada pemegang lisensi. Pemegang lisensi harus memberi sejumlah imbalan yang disebut *royalty* untuk mendapatkan lisensi*. Royalty* ini dapat dikatakan sebagai balas jasa pemegang lisensi karena telah diizinkan oleh pemegang hak cipta untuk ikut menikmati manfaat ekonomi atas penemuannya.

Ketentuan lisensi yang telah diuraikan diatas berlaku pula bagi lisensi di bidang program komputer.

Pasal 46 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta menyebutkan bahwa :

> "Kecuali diperjanjikan lain, pemegang hak cipta tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberikan lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2".

Berdasarkan ketentuan Pasal 46 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, bahwa pemegang hak cipta dan pemegang lisensi dapat bersama-sama melaksanakan suatu ciptaan, pemegang hak cipta memberi lisensi kepada pihak yang lain lagi untuk berapa kalipun (tidak dibatasi) tidak ada yang dapat melarang, kecuali ada perjanjian khusus antara pemegang hak cipta dan pemegang lisensi yang pertama.

Lisensi merupakan pemberian izin yang bersifat komersial, dalam arti memberikan hak dan kewenangan untuk memanfaatkan hak atas kekayaan intelektual yang dilindungi secara ekonomis dengan pemberian ijin yang dituangkan dalam perjanjian tertulis.

Isi perjanjian harus dibuat berdasarkan kesepakatan para pihak dan harus memenuhi syarat-syarat perjanjian yang terdapat dalam Pasal 1320 KUH Perdata. Syarat-syarat tersebut adalah[11] :

1. Syarat subyektif suatu perjanjian
    a. Adanya kata sepakat

[11] Subekti, Tjirosudibio, *Hukum Perdata,* Pradnya Paramita, Bandung 2006, Hlm. 339.

Kata sepakat yang dimaksud adalah kesepakatan antara pihak pemegang hak cipta dan pihak pemegang lisensi mengenai ketentuan-ketentuan perjanjian lisensi, misalnya mengenai besarnya *royalty*, cara pembayaran *royalty*, lama lisensi, dan lainnya.

b. Adanya kecakapan para pihak

Kecakapan para pihak maksudnya baik pemegang hak cipta maupun pemegang lisensi cakap untuk melakukan perbuatan hukum, sehingga kedua pihak tersebut dapat mempertanggungjawabkan ketentuan perjanjian dan akan melaksanakannya sesuai yang diperjanjikan.

2. Syarat obyektif suatu perjanjian

a. Adanya suatu hal tertentu

Mengenai syarat adanya hal tertentu, di dalam perjanjian lisensi hal tertentu ini adalah adanya hak-hak cipta yang dijadikan sebagai objek perjanjian lisensi.

b. Adanya causa yang halal

Mengenai causa yang halal, dalam perjanjian lisensi yang dimaksud dengan causa yang halal adalah lisensi itu sendiri. Lisensi bukan hal yang dilarang, sepanjang perjanjian lisensi itu tidak mengandung unsur-unsur yang merugikan para pihak dan tidak bertentangan dengan ketentuan perundang-undangan yang berlaku.

Suatu perjanjian batal demi hukum apabila salah satu atau kedua syarat obyektif tidak terpenuhi, sedangkan apabila salah satu atau kedua syarat subyektif

tidak terpenuhi, maka dapat dimintakan pembatalan oleh salah satu pihak yang paling berkepentingan.

Perjanjian lisensi sekurang-kurangnya memuat informasi tentang[12] :

1. Tanggal, bulan dan tahun tempat dibuatnya perjanjian lisensi
2. Nama dan alamat lengkap serta tanda tangan para pihak yang mengadakan perjanjian lisensi
3. Nomor dan judul yang menjadi obyek perjanjian lisensi
4. Jangka waktu perjanjian lisensi
5. Dapat atau tidaknya jangka waktu perjanjian lisensi diperpanjang
6. Pelaksanaan hak cipta untuk seluruh atau sebagian dari hak cipta yang diberikan lisensi
7. Jumlah royalti dan pembayarannya
8. Dapat atau tidaknya penerima lisensi memberikan lisensi lebih lanjut kepada pihak ketiga
9. Batas wilayah berlakunya perjanjian lisensi, apabila diperjanjikan
10. Dapat atau tidaknya pemberi lisensi melaksanakan sendiri hak ciptanya yang telah dilisensikan kepada penerima lisensi.

Perjanjian lisensi wajib dicatatkan pada Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual dan dimuat dalam Daftar Umum Hak Cipta dengan membayar biaya yang besarnya ditetapkan dengan Keputusan Menteri. Perjanjian lisensi tidak mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga jika tidak dicatatkan. Lisensi berlangsung selama jangka waktu lisensi diberikan dan berlaku untuk seluruh negara Republik

[12] Nurholic. Hak Cipta, Http://id. Wikipedia.org, Diakses pada Hari Selasa, 30 Mei 2010, Pukul 09. 36 WIB.

Indonesia. Pengaturan tentang wilayah keberlakuan ini juga dianut di negara-negara lain, namun ada pula negara yang membuat pembatasan teritorial yang diberlakukan untuk penerima lisensi langsung. Penerima lisensi dapat pula memberikan lisensi (kalau itu diperjanjikan) tanpa pembatasan wilayah. Hal ini dikenal adanya doktrin yaitu *exhaustion of rights,* yakni sekali satu barang dibuat atau dijual di bawah lisensi, pemberi lisensi tidak lagi memiliki kontrol terhadap distribusi dari barang tersebut.

Perjanjian lisensi dapat dibuat secara khusus, misalnya tidak bersifat eksklusif. Hal tersebut harus secara tegas dinyatakan dalam perjanjian lisensi, jika tidak perjanjian lisensi dianggap tidak memakai syarat seperti itu. Pemegang hak cipta pada dasarnya masih boleh melaksanakan sendiri ciptaan yang dilisensikannya atau memberi lisensi yang sama kepada pihak ketiga yang lain. Perjanjian lisensi dilarang memuat ketentuan yang langsung maupun tidak langsung dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia atau memuat pembatasan yang menghambat kemampuan bangsa Indonesia dalam menguasai dan mengembangkan teknologi pada umumnya dan yang berkaitan dengan invensi tersebut pada khususnya.

Pelanggaran terhadap hak cipta atas *software* komputer dapat dilakukan oleh siapa saja termasuk oleh instansi pemerintah, dan terhadap pelanggar diharuskan untuk dapat mempertanggungjawabkan segala perbuatan yang telah dilakukannya.

Instansi pemerintah adalah semua organisasi milik pemerintah yang melaksanakan fungsi untuk menyelenggarakan urusan pemerintahan dan administrasi pemerintah baik di pusat maupun di daerah. Administrasi pemerintahan

adalah semua tindakan hukum dan tindakan materil administrasi pemerintahan yang dilakukan oleh instansi pemerintah dan pejabat administrasi pemerintahan serta badan hukum lain yang diberi wewenang untuk melaksanakan semua fungsi atau tugas pemerintahan, termasuk memberikan pelayanan publik terhadap masyarakat berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku.

F. Metode Penelitian

Langkah-langkah yang akan ditempuh dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

1. Metode Pendekatan

   Metode yang dipakai dalam penelitian ini adalah pendekatan yuridis normatif yaitu suatu metode penelitian yang digunakan untuk mendapatkan gambaran yang sesungguhnya tentang objek yang diteliti dan kemudian dianalisis berdasarkan peraturan yang ada.

2. Spesifikasi Penelitian

   Penelitian ini bersifat deskriptif analitis yaitu melukiskan fakta-fakta berupa data sekunder dengan bahan hukum primer, sekunder dan tersier.

3. Tahap Penelitian

   a. Studi kepustakaan, dilakukan untuk memperoleh data sekunder yang terdiri dari :

      1) Bahan hukum primer yaitu berupa Peraturan Perundang-undangan, seperti Kitab Undang-undang Hukum Perdata, Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta dan Undang-

Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.

2) Bahan hukum sekunder yaitu berupa doktrin-doktrin dan buku-buku yang berkaitan dengan masalah hak cipta dan *software* komputer.

3) Bahan hukum tersier yaitu berupa majalah, surat kabar, serta karya ilmiah mengenai perlindungan hak cipta bidang *software* komputer.

b. Studi lapangan, dilakukan untuk melengkapi studi kepustakaan.

4. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data dilakukan melalui penelaahan data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, sekunder dan tersier. Data sekunder tersebut diperoleh melalui alat pengumpul data yaitu studi kepustakaan dan studi lapangan sebagai pelengkap studi kepustakaan yang dilakukan dengan cara wawancara.

5. Analisis Data

Data sekunder yang diperoleh akan di analisis secara kualitatif yuridis yang meliputi :

a. Perundang-undangan yang satu tidak boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang lain.

b. Memperhatikan hierarkis peraturan perundang-undangan, dimana peraturan perundang-undangan yang derajatnya lebih rendah tidak

boleh bertentangan dengan peraturan perundang-undangan yang derajatnya lebih tinggi.

c. Kepastian hukum, dalam arti perundang-undangan yang diteliti betul-betul dilaksanakan dan didukung oleh penegak hukum.

6. Lokasi Penelitian

a. Instansi

Kepolisian Wilayah Kota Besar Bandung, Jl. Merdeka No. 18-20 Kota Bandung, 40117.

b. Perpustakaan

1) Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Komputer Indonesia.
2) Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Padjadjaran Bandung.
3) Perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Parahyangan.

c. Website :

1) Http//www.detik.com.
2) Http://. Blogspot.com.html.
3) Http://id.wikipedia.org.