BAB II

ASPEK HUKUM MENGENAI PENYALAHGUNAAN *SOFTWARE* KOMPUTER SECARA MASSAL BERDASARKAN PERJANJIAN LISENSI

A. Ruang Lingkup Komputer

1. Defenisi mengenai Komputer

   a. Secara Etimologis

   Komputer berasal dari bahasa latin, *computare* yang mengandung arti menghitung, bahwa setiap proses yang dilaksanakan oleh komputer merupakan proses matematika hitungan, sehingga yang dilakukan oleh komputer baik penampakan pada layar monitor, suara, gambar, diolah sedemikian rupa dari perhitungan secara elektronik.

   Komputer adalah serangkaian atau sekelompok mesin elektronik yang terdiri dari ribuan bahkan jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti. Sistem ini kemudian dapat digunakan untuk melaksanakan serangkaian pekerjaan secara otomatis, berdasar urutan instruksi ataupun program yang diberikan kepadanya. Definisi tersebut memberi makna bahwa komputer memiliki lebih dari satu bagian yang saling bekerja sama, dan bagian-bagain tersebut dapat bekerja apabila di dalamnya mengalir aliran listrik. Istilah mengenai sekelompok mesin, ataupun istilah mengenai jutaan komponen kemudian dikenal sebagai *hardware* komputer atau perangkat keras komputer. *Hardware* komputer juga dapat diartikan sebagai

peralatan fisik dari komputer itu sendiri yang secara fisik dapat dilihat, dipegang, ataupun dipindahkan. Komputer tidak dapat bekerja apabila tidak adanya program yang telah dimasukkan ke dalamnya[13].

Program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat di baca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut. Program dapat berupa suatu prosedur pengoperasian dari komputer itu sendiri ataupun berbagai prosedur dalam hal pemrosesan data yang telah ditetapkan sebelumnya. Program tersebut yang kemudian disebut sebagai *software* komputer atau perangkat lunak komputer.

Berdasarkan prinsip, komputer merupakan sebuah alat yang bisa digunakan untuk membantu manusia dalam menyelesaikan pekerjaannya. Alat tersebut memerlukan adanya program dan manusia untuk dapat bekerja. Pengertian manusia dalam kaitan dengan komputer, dikenal dengan istilah *brainware* (perangkat manusia). Pengertian *brainware* mencakup orang-orang yang bekerja secara langsung dengan menggunakan komputer sebagai alat bantu, ataupun orang-orang yang tidak bekerja secara langsung menggunakan komputer, tetapi menerima hasil kerja dari komputer yang berbentuk laporan. Konsep antara *hardware, software,*dan *brainware* adalah merupakan konsep tritunggal yang tidak

[13] Heru Soepraptomo, *Hukum dan Komputer,* Alumni, Bandung, 1996, Hlm. 46.

bisa dipisahkan satu dengan lainnya. Manusia harus memasukkan program terlebih dahulu ke dalam komputer, setelah program tersimpan maka komputer dapat bekerja untuk membantu manusia menyelesaikan persoalan ataupun pekerjaannya.

b. Menurut Pendapat para Ahli

Beberapa pendapat pakar dan peneliti tentang komputer diantaranya, adalah[14]:

1) Menurut Hamacher, komputer adalah mesin penghitung elektronik yang cepat dan dapat menerima informasi *input* digital, kemudian memprosesnya sesuai dengan program yang tersimpan di memorinya, dan menghasilkan *output* berupa informasi.
2) Menurut Blissmer, komputer adalah suatu alat elektonik yang mampu melakukan beberapa tugas sebagai berikut :
   a) Menerima *input*
   b) Memproses *input* tadi sesuai dengan programnya
   c) Menyimpan perintah-perintah dan hasil dari pengolahan
   d) Menyediakan *output* dalam bentuk informasi
3) Menurut Fuori, komputer adalah suatu pemroses data yang dapat melakukan perhitungan besar secara cepat, termasuk perhitungan aritmatika dan operasi logika, tanpa campur tangan dari manusia.

[14] *Ibid*, Hlm. 53.

4) Menurut Sanders, komputer adalah sistem elektronik untuk memanipulasi data yang cepat dan tepat serta dirancang dan diorganisasikan supaya secara otomatis menerima dan menyimpan data *input,* memprosesnya, dan menghasilkan *output* berdasarkan instruksi-instruksi yang telah tersimpan di dalam memori.

2. Sejarah mengenai Komputer

a. Sejarah dan Perkembangan Komputer sebelum Tahun 1940

Sejarah komputer pertama kali dikenal pada saat manusia melakukan proses perhitungan dalam kehidupan, dimulai secara manual dengan menggunakan jari jemari, dan kemudian tercipta sebuah alat *abakus* yang dapat digunakan untuk melakukan perhitungan. Pada tahun 1617 John Napier mengemukakan logaritma, dan alat tersebut diberi nama Tulang Napier. Tulang Napier dapat digunakan untuk melakukan berbagai macam perhitungan angka-angka. Pada tahun 1642 Bliase Pascal menciptakan mesin hitung mekanikal pertama yang dapat beroperasi dengan cara menggerakan gear pada roda yang kemudian dikembangkan oleh William Leibnitz. Pada tahun 1816 Charles Babbage membangun sebuah mesin lain yang dapat digunakan untuk menyelesaikan masalah perhitungan matematika seperti logaritma secara mekanikal dengan tepat sampai dengan dua puluh digit. Mesin tersebut juga telah dilengkapi dengan fasilitas kartu *(card)* sebagai *input,* untuk menyimpan *file-file* data, melakukan perhitungan secara otomatis dan mengeluarkan *output* dalam bentuk cetakan pada kertas. Fasilitas *Card* tersebut

pertama kali digunakan sebagai sebuah alat *input* dalam pengembangan industri tekstil pada mesin tenun otomatis yang diciptakan oleh Joseph Jecquard pada tahun 1801, kemudian penggunaan *card* di populerkan oleh Herman Hoolerith sebagai sebuah alat *input* data yang telah banyak digunakan oleh penduduk Amerika pada tahun 1887. Masalah fungsi-fungsi *trigonometri* dapat diselesaikan dengan mudah apabila menggunakan c*ard.*

b. Sejarah dan Perkembangan Komputer setelah Tahun 1940

Dr John Mauchly dan Presper Eckert menciptakan komputer dengan nama ENIAC *(Electronic Numerical Integrator and Calculator).* ENIAC terdiri dari 70.000 resistor, 5 juta titik soldier dan 18.000 tabung hampa udara, komputer tersebut memiliki ukuran yang sangat besar dan mengkonsumsi daya sebesar 160.000 Watt. Komputer ENIAC merupakan komputer serbaguna atau *general purpose computer* yang dapat bekerja 1000 kali lebih cepat dibandingkan dengan computer Mark I. Pada tahun 1945, von Neumann mendesain EDVAC *(Electronic Discrete Variable Automatic Computer)* dengan sebuah memori yang dapat digunakan untuk menampung program ataupun data. Penggunaan tabung-tabung *vakum* telah dikurangi di dalam EDVAC, dan untuk proses perhitungan dapat dilakukan dengan lebih cepat dibandingkan dengan ENIAC. Komputer dimungkinkan untuk dapat berhenti pada suatu saat dan kemudian melanjutkan kembali pekerjaannya. Kunci utama arsitektur von Neumann adalah CPU *(Central Process Unit),* yang memungkinkan seluruh fungsi dari komputer untuk dapat dikoordinasikan menjadi

satu sumber tunggal. Pada tahun 1951 Dr Mauchly dan Eckert menciptakan UNIVAC *(Universal Automatic Calculator)*, Komputer ini merupakan jenis komputer yang dapat digunakan untuk memproses data perniagaan dan merupakan komputer komersial pertama yang memanfaatkan model arsitektur von Neumann. Komputer UNIVAC ini pernah dimiliki oleh Badan Sensus Amerika Serikat dan *General Electric.* UNIVAC pernah menghasilkan sesuatu yang mengesankan yaitu dengan keberhasilannya dalam memprediksi kemenangan Dwilight D. Eisenhower dalam pemilihan presiden di tahun 1952. Salah satu karakteristik dari komputer generasi pertama adalah intruksi operasi yang dibuat secara spesifik untuk suatu tugas tertentu. Komputer terdapat program yang berbeda yang disebut bahasa mesin *(machine language).* Hal ini menyebabkan komputer sulit untuk diprogram dan adanya batasan pada kecepatan. Ciri yang sangat menonjol dari komputer generasi pertama adalah penggunaan tabung hampa udara yang membuat bentuk komputer pada masa tersebut berukuran sangat besar, selain itu juga penggunaan silinder magnetik dalam proses penyimpanan data[15].

Istilah penting yang terdapat dalam defenisi dari komputer, antara lain adalah :

1) Data *(Input)*

   Pengolahan data dengan menggunakan komputer dikenal dengan nama pengolahan data elektronik (PDE) atau *Electronic Data Processing* (EDP). Data adalah kumpulan kejadian yang diangkat dari suatu kenyataan (fakta),

[15] Mulyadi, *Sejarah Komputer,* http://id.wikipedia.org, Diakses pada Hari Senin, 26 April 2010, Pukul 10.06 WIB.

dapat berupa angka-angka, huruf, simbol-simbol khusus, atau gabungan dari ketiganya.

2) Pengolahan Data

Pengolahan data merupakan suatu proses manipulasi dari data ke dalam bentuk yang lebih berguna dan lebih berati, yaitu berupa suatu informasi.

3) Informasi Keluar *(Output)*

Informasi adalah hasil dari suatu kegiatan pengolahan data yang memberikan bentuk yang lebih bermakna dari suatu fakta, sehingga pengolahan data elektronik adalah proses manipulasi dari data ke dalam bentuk yang lebih bermakna berupa suatu informasi dengan menggunakan suatu alat elektronik yaitu komputer.

B. Ruang Lingkup mengenai Perjanjian Lisensi

1. Defenisi Perjanjian Lisensi

a. Secara Etimologis

Secara etimologis lisensi berasal dari bahasa Latin, *licentia* yang berarti kebebasan atau ijin. Memberikan kebebasan atau persetujuan kepada orang lain untuk digunakannya sesuatu yang semula tidak diperkenankan, yaitu untuk memakai hak cipta yang dilindungi hak-haknya, tanpa persetujuan tersebut maka orang lain tidak bebas menggunakan *oktroi* atau hak cipta yang dimiliki pencipta. Perjanjian lisensi adalah suatu bentuk pemberian izin pemanfaatan dari penggunaan Hak Kekayaan Intelektual yang dimiliki pemilik lisensi kepada

penerima lisensi (tanpa terjadi pengalihan hak), dalam jangka waktu tertentu yang pada umumnya disertai dengan pemberian imbalan berupa *royalty.* Pemanfaatan tersebut dapat berupa perbanyakan, pengumuman, ataupun penyewaan. Pemegang Hak Kekayaan Intelektual dapat memberikan ijin melalui perjanjian lisensi kepada pihak lain untuk melaksanakan penemuannya. Isi perjanjian lisensi harus tidak menyimpang dari ketentuan dalam undang-undang. Lisensi sering diberikan di bidang *Intelectual Property Right* (IPR) atau dikenal dengan Hak Milik Intelektual, misalnya hak atas merek, hak cipta dan hak paten.

b. Menurut Pendapat para Ahli

1) Diater Pfaff memberikan ukuran lain untuk membeda-bedakan bentuk perjanjian lisensi, yaitu :

a) Ukuran pertama adalah tujuan ekonomis yang berhak dicapai oleh perjanjian lisensi.

Istilah perjanjian lisensi sering muncul dalam dunia perdagangan, di mana satu pihak membutuhkan sesuatu untuk dipakai sebagai bahan untuk mengembangkan usahanya serta mencari keuntungan. Sesuatu yang dimaksud di sini adalah suatu karya hasil perwujudan imajinasi pihak lain.

b) Ukuran kedua adalah acuan hukum yang hendak dipakai untuk mencapai tujuan ekonomi tersebut.

Pihak yang akan menggunakan hasil karya harus berhubungan dengan pihak pemilik hasil karya untuk meminta persetujuan agar bisa menggunakan hasil karya tersebut.

2) Ibrahim Idham menyatakan bahwa lisensi adalah suatu perjanjian kerjasama antara pihak-pihak, di mana pihak yang pertama (*licensor*), selaku pemilik teknologi memberikan bantuan, biasanya dalam bentuk ketrampilan teknik dan pemasangan seiring suatu hak mempergunakan hak milik khusus atau tertentu dengan mendapatkan imbalan yang umumnya dalam bentuk uang dari pihak *licensie*, yang ingin mendapatkan kemajuan teknologi.

2. Jenis-jenis Lisensi diantaranya, adalah :

a. Lisensi Tunggal dan Lisensi yang Diberikan kepada Beberapa Badan Hukum

Lisensi tunggal adalah perusahaan atau seseorang tertentu memperoleh ijin untuk menggunakan salah satu hak kekayaan intelektual. Pemakaian hak kekayaan intelektual dengan mengecualikan semua orang lain termasuk di dalamnya pemegang hak itu sendiri. Lisensi yang diberikan kepada beberapa perusahaan atau badan hukum atau beberapa orang adalah badan hukum atau orang-orang tersebut memakai hak kekayaan intelektual bersama-sama di samping perusahaan lain atau orang lain. Hal ini dikenal dengan lisensi *ekslusif* dan lisensi non *ekslusif*. Hak *eksklusif* adalah hak pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mengatur penggunaan hasil penuangan gagasan atau informasi tertentu.

b. Lisensi Terbatas dan Lisensi Tak Terbatas

Lisensi terbatas adalah pembatasan yang dilakukan mengenai luas hak-hak yang diberikan dalam lisensi. Misalnya untuk lisensi hak cipta *software* komputer, hanya terbatas untuk *software* komputer tertentu, atau pembatasan mengenai wilayah edar *software* komputer dan lain sebagainya. Lisensi tak terbatas adalah pemegang lisensi berhak melakukan apa saja sebagaimana pemilik hak itu sendiri.

3. Dasar Hukum Perjanjian Lisensi

Perjanjian lisensi diatur dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, antara lain dalam pasal di bawah ini :

a. Pasal 3 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta menyebutkan, bahwa :

(1) “Hak cipta dianggap sebagai benda bergerak
(2) Hak cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian karena :
    a. Pewarisan
    b. Hibah
    c. Wasiat
    d. Perjanjian tertulis
    e. Sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan”.

b. Pasal 45 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang menyebutkan bahwa :

“(1) Pemegang hak cipta berhak memberikan lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2.

(2) Kecuali diperjanjikan lain, lingkup lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi semua perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 berlangsung selama jangka waktu lisensi diberikan dan berlaku untuk seluruh wilayah Negara Republik Indonesia.
(3) Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) disertai dengan kewajiban pemberian royalti kepada pemegang hak cipta oleh penerima lisensi.
(4) Jumlah *royalty* yang wajib dibayarkan kepada pemegang hak cipta oleh penerima lisensi adalah berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak dengan berpedoman kepada kesepakatan organisasi profesi".

Organisasi profesional adalah suatu organisasi, yang biasanya bersifat nirlaba, yang ditujukan untuk suatu profesi tertentu dan bertujuan melindungi kepentingan publik maupun profesional pada bidang tersebut. Organisasi professional dapat memelihara atau menerapkan suatu standar pelatihan dan etika untuk melindungi kepentingan publik.

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta pada dasarnya mensyaratkan adanya dua hak yang dimiliki oleh setiap pencipta, hak tersebut adalah :

1. Hak Ekonomi *(Economy Right)*

   Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah memberikan definisi hak ekonomi *(economic right)* sebagai hak yang dimiliki seorang pencipta untuk mendapatkan keuntungan dari eksploitasi ciptaannya. Hak ekonomi secara umum terdiri atas delapan kelompok yaitu[16] :

   a. Hak Reproduksi atau Penggandaan

[16] Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori dan Prakteknya di Indonesia),* Citra Aditya Bakti, Bandung, 1993, hlm. 46.

Pasal 2 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta menyebutkan hak reproduksi sama dengan hak perbanyakan. Hak reproduksi juga mencakup perubahan bentuk ciptaan satu ke ciptaan lainnya. Hak ini diatur juga di dalam Konvensi Bern dan Konvensi *Universal Copy Right* 1955, sehingga di setiap negara yang memiliki undang-undang hak cipta selalu mencantumkan hak tersebut.

b. Hak Adaptasi

Hak untuk menerjemahkan dari satu bahasa ke bahasa lain, aransemen musik, dramatisasi dari non dramatik, karangan non-fiksi diubah menjadi cerita fiksi atau sebaliknya. Hak ini diatur dalam Konvensi Bern maupun *Universal Copy Right Convention* 1955.

c. Hak Distribusi

Hak pencipta untuk menyebarkan kepada masyarakat setiap hasil ciptaannya. Penyebaran tersebut berupa bentuk penjualan, penyewaan, agar ciptaan itu dikenal masyarakat.

d. Hak Penampilan *(Performance Right)*

Hak ini dimiliki oleh pemusik, dramawan maupun seniman lainnya yang karyanya terungkap dalam bentuk pertunjukan. Pengaturannya terdapat dalam Konvensi Bern dan Konvensi *Universal Copy Right* 1955, bahkan diatur secara tersendiri dalam Konvensi Roma 1961. Lembaga *Performing Right Society* merupakan lembaga yang mengurus hak pertunjukan untuk mengorganisir musikus, komposer, pencipta serta penerbit karya cipta

musik lainnya serta mengumpulkan dan mendistribusikan *royalty* kepada pencipta. Di Indonesia dikenal dengan Yayasan Karya Cipta Indonesia (YKCI).

e. Hak Penyiaran *(Broadcasting Right)*

Hak menyiarkan dengan mentransmisikan suatu ciptaan oleh peralatan tanpa kabel. Hak penyiaran meliputi penyiaran ulang dan mentransmisikan ulang. Hak ini diatur dalam Konvensi Bern, Konvensi *Universal Copy Right* 1955, Konvensi Roma 1961 dan Konvensi Brussel 1974 yang dikenal dengan *Relating to Distribution of Programme Carrying Signals Transmitted by Satellite.*

f. Hak Program Kabel

Hak ini hampir sama dengan hak penyiaran, hanya saja mentransmisikannya melalui kabel. Badan penyiaran televisi mempunyai studio yang menyiarkan program acaranya yang bersifat komersial melalui kabel ke pesawat para pelanggan.

g. *Droit de Suite*

Droit de Suite adalah hak pencipta. Hak ini mulai diatur dalam Pasal 14 *bis* Konvensi Bern revisi Brussel 1948, yang kemudian ditambah lagi dengan Pasal 14 yang merupakan hasil revisi Stockholm 1967. Ketentuan *Droit de Suite* ini menurut petunjuk dari WIPO yang tercantum dalam buku *Guide to the Bern Convention,* merupakan hak tambahan. Hak ini bersifat kebendaan.

h. Hak Pinjam Masyarakat *(Public Lending Right)*

Hak pencipta yang karyanya disimpan di perpustakaan. Hanya pencipta yang mendaftarkan karyanya pada lembaga hak pinjam masyarakat yang berhak atas pembayaran dari pihak lain yang meminjam karyanya. Hak ini diatur di Inggris dalam *Public Lending Right Act 1979* dan *The Public Lending Right Scheme 1982.*

Hak ekonomi lahir sebagai bentuk penghargaan yang diberikan kepada pencipta atas hasil ciptaannya yang dapat dipergunakan oleh orang lain. Bentuk dari hak ekonomi adalah adanya hak dari pencipta untuk mendapatkan pembayaran sebagai imbalan *(royalty)* dari eksploitasi ciptaannya. Hak ekonomi ini dapat dialihkan kepada orang atau badan hukum, sehingga orang atau badan hukum tersebut yang berhak untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari suatu ciptaan untuk digunakan sendiri atau dikomersilkan dalam jangka waktu tertentu dan berdasarkan ketentuan-ketentuan yang disepakati. Hak ekonomi suatu ciptaan pada mulanya ada pada pencipta, namun jika ia tidak akan mengeksploitasi sendiri, maka pencipta dapat mengalihkannya kepada pihak lain yang kemudian menjadi pemegang hak tersebut. Pengalihan hak ekonomi suatu ciptaan biasanya dilakukan berdasarkan kesepakatan bersama yang dituangkan dalam suatu perjanjian dengan memperhatikan Pasal 1338 *juncto* Pasal 1320 Kitab Undang-Undang Hukum Perdata. Pengalihan hak ekonomi terhadap suatu ciptaan disebut dengan lisensi.

2. Hak Moral *(Moral Right)*

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.

Banyak negara mengakui adanya hak moral yang dimiliki pencipta suatu ciptaan, sesuai penggunaan Persetujuan TRIPs WTO (mensyaratkan penerapan bagian-bagian relevan Konvensi Bern). Secara umum, hak moral mencakup hak agar ciptaan tidak diubah atau dirusak tanpa persetujuan, dan hak untuk diakui sebagai pencipta ciptaan tersebut. Contoh pelaksanaan hak moral adalah pencantuman nama pencipta pada ciptaan, walaupun hak cipta atas ciptaan tersebut sudah dijual untuk dimanfaatkan pihak lain. Hak moral lahir sebagai penghargaan kepada pencipta untuk selalu diketahui sebagai pencipta atas hasil ciptaannya dan untuk melindungi suatu ciptaan dari perubahan yang dapat dilakukan oleh orang lain. Hak moral tidak dapat dialihkan tetapi melekat pada penciptanya sehingga tidak dapat dicabut oleh siapapun dengan cara apapun. Oleh karena itu, hak moral dalam hak cipta merupakan bagian dari Hak Asasi Manusia (HAM).

Hak Asasi Manusia adalah hak yang melekat pada diri setiap manusia sejak awal dilahirkan yang berlaku seumur hidup dan tidak dapat diganggu gugat oleh siapa pun. Hak ini bersumber dari pemikiran moral manusia, dan diperlukan untuk menjaga harkat dan martabat suatu individu sebagai seorang manusia. Secara umum hak asasi manusia dapat diartikan sebagai hak-hak

yang melekat pada diri segenap manusia sehingga mereka diakui keberadaannya tanpa membedakan seks, ras, warna kulit, bahasa, agama, politik, kewarganegaraan, kekayaan, dan kelahiran.

Lisensi *(licence/licentie)* berdasarkan suatu perjanjian yang mencantumkan hak-hak pemegang hak cipta dalam jangka waktu tertentu, melakukan perbuatan-perbuatan tertentu dalam rangka eksploitasi yang dimiliki oleh pencipta. Pengalihan hak tersebut pencipta memperoleh uang tertentu sebagai imbalan yang disebut dengan *royalty.*

Beberapa hal yang perlu diperhatikan dalam Perjanjian Lisensi diantaranya, adalah[17] :

1. Identifikasi dari pihak pemberi lisensi dengan penerima lisensi.
2. Identifikasi atas jenis Hak Kekayaan Intelektual yang dilisensikan.
3. Luasnya ruang lingkup dari Hak Kekayaan Intelektual yang dilisensikan.
4. Tujuan pemberian lisensi hak atas Kekayaan Intelektual.
5. Eksklusifitas pemberian lisensi.
6. Spesifikasi khusus yang berhubungan dengan kewenangan untuk melakukan produksi dan atau untuk melaksanakan penjualan dari barang dan/atau jasa yang mengandung Kak atas Kekayaan Intelektual.
7. Pengawasan serta kerahasiaan atas Hak kekayaan intelektual yang dilisensikan.
8. Kewajiban memberi perlindungan atas Hak atas Kekayaan Intelektual yang dilisensikan.

[17] Andreas Argo Batoro, *Pelaksanaan Perjanjian Lisensi Hak Cipta*, Perdana Jaya, Jakarta, 2001, Hlm 116.

9. Kompensasi dalam bentuk *royalty* dan pembayarannya
10. Pilihan hukum ataupun cara-cara penyelesaian sengketa atas perjanjian lisensi tersebut
11. Pengakhiran pemberian lisensi

Bentuk perjanjian lisensi dapat memuat ketentuan-ketentuan antara lain, adalah[18] :

1. Hak-hak yang Diberikan dalam Perjanjian Lisensi :
   a. Hak khusus/tidak khusus, terutama berkaitan dengan produk yang seragam.
   b. Dapat ditarik kembali/tidak, sehubungan dengan masalah pelanggaran.
   c. Hak untuk menggunakan *manual* pemakaian dan dokumentasi terkait.
2. Jangka Waktu Lisensi
   a. Tidak terbatas atau terbatas.
   b. Hak memperbarui dan jangka waktunya.
3. Ruang Lingkup Lisensi
   a. Mengenai aspek perjanjian lisensi pada penggunaan secara internal
   b. Jumlah pengguna, pengguna yang disebutkan namanya atau yang konkuren dan variasi lain.
   c. Jumlah unit/produk.
   d. Hak memperbanyak untuk cadangan, hak untuk hak cipta.

[18] *Ibid,* Hlm. 134.

e. Hak untuk merubah penemuan dan mengkombinasikannya dengan produk lain, yakni mengenai tangung jawab yang menjadi pemilik hasil modifikasi dan masalah hak cipta.

4. Pembatasan Pengalihan dan Sublisensi
   a. Biasanya lisensi tidak boleh dialihkan, ditransfer, disublisensikan atau dijaminkan.
   b. Biasanya lisensi tidak boleh menggunakan penemuan untuk kepentingan pihak di luar perjanjian (pelatihan bagi pihak ketiga), membagi pemakaian secara komersial, menyewakan, atau penggunaan untuk layanan lain.
   c. Pembatasan penggunaan pada lokasi tertentu saja.
5. Hak atas *Source Code* (bagi Lisensi *Software* Komputer)
   a. Mengenai praktis atau tidaknya penerima lisensi untuk memperoleh kode sumber.
   b. Kestabilan *lisensor.*
   c. *Source code escrow* (kode sumber oleh pihak ketiga) dan pilihannya.
   d. Pembatasan terhadap kapan *source code* dapat diakses atau digunakan.
   e. Kemungkinan *updating source code* bagi *lisensee.*
6. Pemilikan atas Penemuan
   a. Menyatakan pemilikan *lisensor* atas seluruh hak, hak cipta, merek, dan seluruh hak pemilikan lainnya dalam penggunaan produk dan dokumen terkait.
   b. Pengakuan akan rahasia dagang.

c. Pembatasan akses bagi pegawai, konsultan, atau pihak ketiga.

d. Pemilikan merupakan representasi *lisensor* atas penemuan.

e. Masalah pemilikan dalam kaitan dengan modifikasi *lisensee.*

f. Pemilikan akan salinan yang diciptakan pengguna.

7. Ketentuan Pembayaran.

   a. Jadwal pembayaran.

   b. *Discount*

   c. Pembayaran dalam kaitan dengan penerimaan *license* atas pengujian produk

   d. *Fee* atas keterlambatan

   e. Biaya pengiriman barang.

   f. Penjualan, pengunaan, hak milik, pajak pertambahan nilai dan jenis pajak lainnya selain pajak yang didasarkan pada penerimaan *lisensor.*

8. Prosedur Penerimaan

   a. Hak untuk menguji pada periode waktu yang ditentukan.

   b. Hak untuk menolak dan akibat penolakan.

9. Jaminan/*Warranties*

   a. *Lisensor* akan memberikan *warranty* yang sangat terbatas misalnya syarat jaminan atas kerusakan fisik dan pengerjaannya hanya berlaku 90 hari pertama.

   b. *Lisensee* boleh meminta *warranty* bahwa paling tidak penemuan berfungsi dalam fungsi yang digambarkan dalam dokumen.

c. Jangka waktu *warranty*.

d. Prosedur pemberitahuan terhadap *lisensor* tentang kerusakan.

e. Prosedur dan waktu tanggapan untuk perbaikan atas masalah yang terjadi.

f. Modifikasi atas produk *warranty*

g. Sangkalan (*disclaimer*) secara eksplisit oleh *lisensor* mengenai :

   1) Kemampuan untuk diperdagangkan.

   2) Kecocokan bagi tujuan terkait.

   3) Dioperasikan bebas dari kesalahan.

h. *Warranties* lainnya baik yang tersurat maupun tersirat, selain yang secara eksplisit dinyatakan dalam perjanjian.

10. Pembatasan Tanggung Jawab *Lisensor.*

    a. *Lisensor* tidak bertanggung jawab atas kerusakan tidak langsung, khusus, kecelakaan, kerusakan karena akibat yang wajar, baik dalam kontrak, perbuatan melawan hukum, ataupun tanggung jawab produk.

    b. *Lisensor* tidak bertanggung jawab atas kehilangan keuntungan, pendapatan, data, penggunaan atau biaya dari produk pengganti baik karena masalah kontrak, perbuatan melawan hukum, ataupun tanggung jawab produk.

    c. Pembatasan terhadap jumlah total kerusakan, misalnya seluruh atau sebagian *fee* lisensi yang dibayarkan.

    d. Pemendekan pengaturan batasan dimulainya tindakan sejak kerusakan terjadi (misalnya enam bulan atau satu tahun).

11. Hak Inspeksi

    Lisensor berhak untuk menginspeksi pekerjaan *lisensee* dalam melaksanakan isi perjanjian.

12. Layanan Pendukung dan Pmeliharaan

    a. Ruang lingkup layanan pendukung dan pemeliharaan.
    b. Waktu tanggapan *lisensor* untuk mengatasi masalah.
    c. Pembayaran.
    d. Dibolehkannya penaikan harga.
    e. Hubungan dengan perjanjian terpisah.

13. Tidak Mengungkap Informasi Rahasia

    a. Persetujuan untuk menyimpan berbagai informasi rahasia.
    b. Jangka waktu kerahasiaan.
    c. Lingkup informasi yang dilindungi: jangka waktu persetujuan, harga, informasi lainnya yang ditentukan sebagai rahasia.
    d. Pengecualian :
        1) Informasi yang merupakan bagian dari milik umum (*public domain*) tanpa adanya tindakan dari pihak lain.
        2) Informasi yang merupakan penguasaaan pihak lain secara sah sebelum adanya pengungkapan.
        3) Informasi yang secara sah diperoleh dari pihak ketiga tanpa ada pembatasan atas pengungkapan.
        4) Informasi yang secara independen dikembangkan.

5) Perjanjian untuk mengambil langkah-langkah yang wajar agar membuat karyawan bertindak sesuai dengan batasan kerahasiaan.

14. Denda atas Pelanggaran
    a. Lingkup denda.
    b. Pemberitahuan kepada *lisensor* tentang klaim tidak adanya pelanggaran.
    c. Pengawasan dan penyelesaian oleh *lisensor.*
    d. Pilihan kepada *lisensor* untuk menggantikan atau memperbaiki produk.
15. Pengakhiran Perjanjian
    a. Hak *lisensor* untuk mengakhiri.
    b. Hak *lisense* untuk mengakhiri.
    c. Gagal bayar dan sengketa tentang pembayaran yang disyaratkan.
    d. Akibat pengakhiran kontrak, kelangsungan (*survival*) akan hak dan kewajiban pembayaran.
    e. Pengembalian barang, dokumen-dokumen, dan salinan produk setelah pengakhiran kontrak
    f. Kewajiban *lisensee* berhenti menggunakan barang setelah pengakhiran kontrak.
    g. Sertifikasi oleh *lisensee* mengenai berhentinya menggunakan produk setelah pengakhiran dan pengembalian produk, salinan dan dokumen-dokumen.
16. Masalah khusus lainnya
    a. Klausula bangsa yang paling disukai (*most favored nation).*

b. Perlindungan harga.

c. Pemasangan.

d. Konfigurasi perangkat keras (misalnya untuk produk *software* komputer).

17. Lain-lain

a. Hukum yang mengatur.

b. Yurisdiksi, misalnya sebab-sebab tindakan hanya dapat digugat di negara di mana kantor prinsipal dari *lisensor* berada.

c. Pemberitahuan.

d. Hubungan antar pihak.

e. Penafsiran terhadap isi kontrak.

f. *Fee* pengacara

C. Penyalahgunaan *Software* Komputer

Tingkat penyalahgunaan *software* komputer di Indonesia saat ini memang sudah sampai pada tahap yang memprihatinkan, di mana sekitar lebih dari 88% *software* komputer yang digunakan di Indonesia merupakan *software* komputer yang disalin secara ilegal[19]. Tingginya tingkat pembajakan *software* komputer tersebut tidak terlepas dari faktor krisis ekonomi berkepanjangan yang melanda Indonesia, sehingga berdampak buruk pada daya beli masyarakat. Kesadaran hukum masyarakat yang masih rendah dan tingkat pengetahuan akan teknologi informasi yang juga masih rendah merupakan faktor pendorong lain terhadap maraknya pembajakan *software* komputer di Indonesia saat ini.

[19] I Made Wiryawan, *Masalah Pasca Y2K,* http://nakula.rvs.uni-bielefeld.de, Diakses pada Hari Selasa, 13 April 2010, Pukul 14.34 WIB.

Berbagai bentuk pembajakan piranti lunak *(software)* komputer diantaranya, adalah[20] :

1. Pemuatan Hard Disk *(Hard Disk Loading)*

   Terjadi saat penjual komputer memuat salinan program piranti lunak yang tidak sah ke *hard disk* komputer yang akan dibeli oleh konsumen, sebagai rangsangan bagi konsumen untuk membeli perangkat PC dari penjual tersebut. Penjual ini tidak menyediakan disket/CD-ROM asli, dokumentasi atau persetujuan lisensi, yang seharusnya diberikan bersama-sama dengan *copy* program yang legal, dengan demikian konsumen tanpa di sadari menerima piranti lunak ilegal yang telah diinstal di *hard disk*.

2. *Softlifting*

   Terjadi jika *copy ekstra* piranti lunak dibuat di dalam suatu lembaga untuk dipakai oleh karyawannya atau untuk dibawa pulang. Menukarkan disket/CD dengan rekan rekan di dalam maupun di luar perusahaan juga termasuk dalam kategori pembajakan ini.

3. Pemalsuan piranti lunak *(Software Counterfeiting)*

   Penggandaan ilegal seluruh paket piranti lunak dan dijual dalam kemasan yang dibuat sedemikian rupa sehingga tampak asli. Bentuk lain pembajakan ini adalah kompilasi berbagai judul piranti lunak tiruan yang dikemas dalam satu CD-ROM secara ilegal dan dipasarkan dengan nama yang berbeda. Berbeda dengan pelanggaran yang terjadi dalam perusahaan, pemalsu piranti lunak

[20] I Made Wiryana, *Pembajakan Software,* http://www.mail-archive.com, Diakses pada Hari Jumad, 30 April 2010, Pukul 09.39 WIB.

beroperasi murni untuk keuntungan, tanpa mengindahkan pemilik hak cipta produk yang dipalsukan.

4. Penyewaan piranti lunak

   Dikenal tiga bentuk pembajakan melalui penyewaan piranti lunak, yaitu produk yang disewa untuk digunakan pada komputer di rumah atau di kantor penyewa, produk yang disewakan melalui mail order dan produk yang dimuat dalam komputer yang disewa untuk waktu terbatas.

5. *Downloading Ilegal* melalui BBS/Internet

   Terjadi melalui *downloading* piranti lunak sah melalui hubungan modem ke buletin elektronik adalah bentuk lain pembajakan. Pembajakan ini tidak sama dengan penggunaan piranti lunak yang diberikan di *public domain*, ataupun fasilitas *shareware* yang digunakan bersama.

Beberapa proses pembajakan *software* komputer yang umum dilakukan di Indonesia dapat dikelompokan sebagai berikut[21] :

1. *Piracy* yaitu meng*copy software* ke dalam sebuah *Compact Disk (CD)* tanpa ijin dari pemegang hak cipta kemudian menjualnya secara bebas.
2. *Hardisk Loading* yaitu menginstallasi *software* ke dalam komputer tanpa adanya lisensi dari pemegang hak cipta.
3. *End User Piracy* yaitu penggandaan *software* tanpa ijin dari pencipta yang dilakukan oleh pengguna komputer rumahan untuk dipergunakan sendiri.

---

[21] Justisari Perdana Kusumah, *Maraknya Pelanggaran Software di Indonesia,* http://www.detik.com, Diakses pada Hari Selasa, 13 April 2010, Pukul 14.50 WIB.

Modus pembajakan lainnya umumnya banyak dilakukan oleh *dealer-dealer* komputer yang biasa menyertakan paket *software* ke dalam setiap pembelian unit komputer sebagai bonus. *Software* tersebut dimasukan ke dalam komputer dengan cara diinstalasi ke dalam *Hardisk.*

Master software yang digunakan oleh *dealer-dealer* komputer tersebut dalam melakukan proses instalasi *software* ke dalam komputer pada umumnya adalah *software original,* akan tetapi hasil instalasinya tidak mempunyai lisensi dari pemegang hak cipta. Hal ini yang kemudian menimbulkan banyak para pengguna komputer di Indonesia, yang kebanyakan awam akan teknologi informasi, tanpa disadari telah menggunakan *software* komputer bajakan.

Berdasarkan 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,* dengan demikian *software* yang sudah diinstallasi ke dalam komputer yang dijual kepada konsumen dapat dikatagorikan sebagai *software* bajakan karena proses penggandaannya dilakukan secara tidak sah[22].

Penyebaran *software* komputer bajakan yang terjadi selama ini di Indonesia berlangsung begitu pesat, bahkan cenderung meningkat dari tahun ke tahun. Produk *software* komputer bajakan itu sendiri banyak diserap oleh berbagai segmen konsumen di masyarakat, mulai dari perusahaan swasta, perbankan nasional, instansi pemerintah,

[22] *Loc. Cit.*

BUMN, perguruan tinggi, sekolah yang menggunakan komputer sebagai perangkat penunjang administrasi sehari-hari, ditambah dengan pengguna komputer rumahan yang memiliki persentasi terbesar yaitu 90% dalam hal pembajakan *software* komputer di Indonesia.

Software komputer yang banyak dibajak di Indonesia sebagian besar adalah produk dari *Microsoft Corporation* yang merupakan salah satu anggota dari *Business Software Alliance (BSA).* Hal ini disebabkan karena *software-software* yang diproduksi oleh *Microsoft Corporation* memiliki sifat *user friendly* artinya mudah di dalam pengoperasiannya sehingga banyak digunakan oleh para pengguna komputer di seluruh dunia[23].

Berdasarkan data yang diperoleh dari hasil penelitian yang dilakukan oleh *Open Source Campus Agreement (OSCA),* terungkap bahwa sampai saat ini ada beberapa *software* komputer dari berbagai perusahaan *software* internasional yang paling banyak dibajak di Indonesia[24]. Data tersebut tercantum dalam tabel 1 sebagaimana terlampir.

Memperhatikan data yang terdapat di dalam tabel 1, bahwa jenis *software* yang masuk ke dalam kriteria *software* yang paling banyak dibajak di Indonesia, merupakan jenis *software* yang digunakan oleh para pengguna komputer baik di rumah maupun perkantoran. Jumlah *software* yang dibajak oleh para pengguna komputer rumahan atau *End User Piracy* pada umumnya tidak berjumlah besar, akan tetapi hanya terbatas pada jumlah yang memungkinkan untuk digunakan sendiri. Praktek penggandaan *software*

[23] Richard Kartawijaya, *Pembajak Program Software Komputer,* http://www.kompas.com, Diakses pada Hari Selasa,13 April 2010, Pukul 15.11 WIB.

[24] Ardiansyah, *Open Source Campus Agreement (OSCA) : Solusi Alternatif Membebaskan Perguruan Tinggi Indonesia dari Pemakaian Program Komputer Bajakan,* http://uadosca.cjb.net, Diakses pada Hari, Selasa, 13 April 2010, Pukul 15.26 WIB.

komputer dalam jumlah yang besar dengan tujuan untuk digunakan sendiri disinyalir banyak terjadi di beberapa perkantoran seperti perusahaan perbankan, pabrik-pabrik, perkantoran swasta yang besar, dan instansi pemerintah yang menggunakan komputer sebagai perangkat penunjang administrasi sehari-hari[25].

Perlindungan hukum terhadap Hak Cipta bidang *software* komputer tidak hanya diatur dalam pengaturan nasional, akan tetapi diatur juga dalam pengaturan internasional dalam bentuk konvensi-konvensi yang telah di ratifikasi oleh negara Indonesia.

Pengaturan mengenai perlindungan Hak Cipta bidang *software* komputer, antara lain adalah :

1. Pengaturan Internasional
    a. Konvensi Bern

        Konvensi Bern mengatur tentang perlindungan karya-karya literatur (karya tulis) dan artistik, ditandatangani di Bern pada tanggal 9 September 1886, dan telah mengalami beberapa kali revisi serta penyempurnaan-penyempurnaan.

        Revisi pertama dilakukan di Paris pada tanggal 4 Mei 1896, revisi berikutnya di Berlin pada tanggal 13 November 1908. Konvensi ini kemudian disempurnakan lagi di Bern pada tanggal 24 Maret 1914. Selanjutnya berturut-turut direvisi di Roma pada tanggal 2 Juli 1928 dan Brussels pada tanggal 26 Juli 1948, kemudian di Stockholm pada tanggal

[25] Henry Soelistyo Budi, *Pembajak Program Ditindak Tegas Tahun 2000,* http://www.kompas.com, Diakses pada Hari Kamis, 15 April 2010, Pukul 07.12 WIB.

14 Juli 1967 dan terakhir di Paris pada tanggal 24 Juli 1971. Keanggotaan dari Konvensi Bern sampai pada tahun 2006 berjumlah 160 negara.

Objek dari perlindungan hak cipta dalam Konvensi Bern ini adalah karya-karya sastra dan seni yang meliputi segala hasil bidang sastra, karya ilmiah dan kesenian dalam cara atau bentuk pengutaraan apapun.

Pasal 2 ayat (1) Konvensi Bern menyebutkan bahwa :

> "Jenis karya-karya yang dilindungi oleh konvensi ini adalah : buku-buku, pamflet, dan tulisan-tulisan lainnya, kuliah-kuliah, pidato-pidato, ceramah, dan karya-karya yang mempunyai sifat yang sama, karya drama, atau drama musical, karya koreografi, hiburan tanpa kata-kata *(entertainment in dumb show),* komposisi musik dengan / atau tanpa teks, karya sinematografi, karya lukis, arsitektur, seni pahat, seni ukir, dan lithografi, fotografi, karya seni terapan, ilustrasi, map, rencana-rencana, skets, topografi".

Software komputer tidak tercantum dalam Konvensi Bern karena teknologi pada masa itu belum begitu maju, namun prinsip Pasal 2 ayat (1) Konvensi Bern ini dapat meliputi perlindungan *software* komputer karena merupakan tulisan-tulisan khusus dalam komputer yang dibuat oleh penciptanya atau penulisnya dan karya tulis tersebut diekspresikan dalam bentuk tampilan pada monitor komputer dan disimpan dalam media penyimpanan komputer.

b. Ketentuan Persetujuan TRIPs

Ketentuan persetujuan TRIPs yang menetapkan dalam Pasal 10 TRIPs, yaitu :

1) Program komputer, baik yang masih berbentuk rumusan awal ataupun yang sudah berbentuk kode-kode tertentu, dilindungi sebagai karya tulis berdasarkan Konvensi Bern (1971).

2) Kompilasi data atau materi lain, baik yang dapat dibaca dengan mesin atau dalam bentuk lain yang berdasarkan cara seleksi dan penggunaan isinya merupakan karya intelektual mendapatkan perlindungan sebagaimana mestinya. Perlindungan dimaksud yang tidak mengurangi data-data itu sendiri, tidak mengurangi aspek hak cipta atas data atau materi itu sendiri.

2. Pengaturan Nasional mengenai Perlindungan Hak Cipta Bidang *Software* Komputer

   a. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

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

      "1) Informasi elektronik adalah satu atau sekumpulan data elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, *Electronic Data Interchange* (*EDI*), surat elektronik (*electronic mail)*, telegram, teleks, *telecopy* atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol, atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.
      2) Dokumen elektronik adalah setiap informasi elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui komputer atau sistem elektronik, termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, kode akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya".

b. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, mengatur secara spesifik mengenai perlindungan hak cipta *software* komputer dalam beberapa pasal sebagai berikut :

1) Pasal 1 ayat (8) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

> "Program komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut".

2) Pasal 2 ayat Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

> "(1) 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 perundangundangan yang berlaku.
> (2) 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 komersil".

3) Pasal 12 ayat (1)a Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

> "Dalam undang-undang ini ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup :
> a) Buku, program komputer, pamflet, perwajahan *(lay out)* karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain, Pasal 15 huruf e dan g, dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta.
> b) 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 nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktivitasnya.

c) Pembuatan salinan cadangan suatu program komputer oleh pemilik program komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri".

4) Pasal 72 ayat (3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

"Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu program komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah)"

5) Pasal 30 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.

"Hak cipta atas ciptaan :
a) Program komputer
b) Sinematografi
c) Fotografi
d) *Database,* dan
e) Karya hasil pengalihwujudan, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan"

Pasal 30 ayat (1) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta memberikan perlindungan terhadap *software* komputer selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan.

D. Pengertian Instansi Pemerintah

Instansi pemerintah adalah sebutan kolektif meliputi satuan kerja atau satuan organisasi kementerian atau departemen, lembaga pemerintahan non departemen,

kesekretariatan lembaga tinggi negara, dan istansi pemerintahan lainnya baik pemerintahan pusat maupun daerah, termasuk Badan Usaha Milik Negara (BUMN), Badan Hukum Milik Negara (BHMN), dan Badan Usaha Milik Daerah (BUMD).

Secara teoritis dan praktik, terdapat perbedaan antara pemerintah dengan pemerintahan. Pemerintah adalah segala urusan yang dilakukan oleh negara dalam menyelenggarakan kesejahteraan masyarakat dan kepentingan negara, dengan ungkapan lain, pemerintahan adalah pelaksanaan tugas pemerintah *(bestuurvoering),* sedangkan pemerintah adalah organ/alat atau aparat yang menjalankan pemerintahan.

Pemerintah sebagai alat kelengkapan negara, dapat diartikan sebagai berikut :

1. Pemerintah Dalam arti Luas

   Mencakup semua alat kelengkapan Negara, yang pada pokoknya terdiri dari cabang-cabang kekuasaan eksekutif, legislatif, dan yudisial atau alat-alat kelengkapan negara lain yang bertindak untuk dan atas nama negara.

2. Pemerintah Dalam arti Sempit

   Merupakan cabang kekuasaan eksekutif, yang didalamnya terdapat organ/alat perlengkapan negara yang diserahi tugas pemerintahan atau melaksanakan undang-undang.

Istilah pemerintahan menurut pendapat para ahli, sebagai berikut yaitu :

1. Menurut Van Donner

   Aktivitas memerintah adalah melaksanakan tugas-tugas pemerintahan yang merupakan penyelenggaraan kepentingan umum oleh dinas publik.

Pemerintahan sebagai organ adalah kumpulan dari organ-organ dari organisasi pemerintahan yang dibebani dengan pelaksanaan tugas pemerintahan.

2. Menurut Soehardjo

   Pemerintah sebagai organisasi bila mempelajari ketentuan-ketentuan susunan organisasi, termasuk di dalamnya fungsi, penugasan, kewenangan, dan kewajiban masing-masing departemen pemerintahan, badan-badan, istansi serta dinas-dinas pemerintahan[26].

[26] Bachsan Mustafa, *Op.Cit,* Hlm. 58.