

**PENEGAKAN HUKUM PENGGUNAAN LISENSI
PADA PERANGKAT LUNAK KOMPUTER
DALAM SISTEM HUKUM INDONESIA¹**

Oleh: Muhammad Zidan Ali Zein²

Maarthen Y. Tampanguma³

Stefan Obadja Voges⁴

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian ini untuk mengetahui bagaimana penggunaan lisensi pada perangkat lunak komputer di Indonesia dan bagaimana regulasi, kebijakan dan penerapan hukum bagi pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer di Indonesia, dengan metode penelitian hukum normatif dapat disimpulkan : 1. Penggunaan Lisensi pada perangkat lunak komputer di Indonesia dimaksudkan sebagai suatu izin tertulis untuk memperjelas tindakan-tindakan yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh Pengguna atau Calon Pengguna perangkat lunak komputer sesuai dengan versi lisensi yang ditawarkan, baik gratis maupun membayar dengan memperhatikan ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. 2. Pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer di Indonesia dapat diberlakukan 2 (dua) bidang hukum, yaitu bidang hukum hak cipta karena perangkat lunak komputer dilindungi oleh hak cipta, selain itu juga boleh diterapkan bidang hukum Informasi Transaksi Elektronik (ITE) karena perbuatan ilegal yang dilakukan menggunakan media komputer atau media sistem elektronik.

Kata Kunci : Penegakan Hukum, Penggunaan Lisensi, Perangkat Lunak Komputer.

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Undang-Undang Hak Cipta telah mengakui perangkat lunak komputer sebagai salah satu ciptaan yang dilindungi (Pasal 40 ayat (1) huruf s Undang-Undang Nomor 28 Tahun

2014 tentang Hak Cipta).⁵ Maka segala bentuk pelanggaran hak cipta pada perangkat lunak komputer dapat digugat dan bahkan sampai dapat dituntut pidana. Akan tetapi, pengaturan mengenai perangkat lunak komputer pada Undang-Undang Hak Cipta belum mengatur secara lebih lanjut mengenai hal-hal yang berhubungan dengan perangkat lunak komputer, salah satunya yaitu tentang lisensi perangkat lunak komputer.

Lisensi yang dimaksudkan yaitu lisensi yang diberikan oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait atas Perangkat Lunak Komputer kepada Pengguna (*user*) yang akan menggunakan perangkat lunak tersebut untuk digunakan secara komersial ataupun hanya digunakan secara pribadi. Sedangkan lisensi menurut Pasal 1 angka 20 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menentukan bahwa Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.⁶

Cara untuk memperoleh lisensi perangkat lunak, yaitu calon Pengguna (*user*) diharuskan membayar sejumlah uang kepada Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait atas Perangkat Lunak Komputer. Lisensi diperuntukkan atas perangkat lunak yang membayar agar perangkat lunak dapat berfungsi dengan baik. Akan tetapi karena pesatnya perkembangan teknologi digital, orang-orang dapat melakukan apa saja yang mereka inginkan dalam dunia digital. Salah satunya yaitu menggunakan perangkat lunak membayar tanpa perlu membayar untuk mendapatkan lisensi resmi atau dengan kata lain perangkat lunak tersebut menggunakan lisensi ilegal atau lisensi yang diperoleh secara tidak sah. Kegiatan ini disebut sebagai *cracking software* atau pembobolan perangkat lunak yang bertujuan untuk mendapatkan lisensi dengan cara yang tidak semestinya.

Pembobolan perangkat lunak atau *Cracking software* adalah kegiatan yang bertujuan untuk menyingkirkan proteksi atas suatu perangkat lunak komputer seperti dari *copy*

¹ Artikel Skripsi

² Mahasiswa Pada Fakultas Hukum UNSRAT
NIM 18071101324

³ Fakultas Hukum UNSRAT, Magister Ilmu Hukum

⁴ Fakultas Hukum UNSRAT, Magister Ilmu Hukum

⁵ Lihat Pasal 40 ayat (1) huruf s Bab V Ekspresi Budaya Tradisional dan Ciptaan yang dilindungi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁶ Lihat Pasal 1 angka 20 Bab I ketentuan umum Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2018 tentang Hak Cipta.

atau duplikasi aplikasi, *serial number*, *hardware key*, *trial* atau versi *demo*, pengecekan CD, dan iklan-iklan pada software.⁷ Jadi dapat disimpulkan bahwa kegiatan ini merupakan kegiatan membobol proteksi agar perangkat lunak yang seharusnya berbayar menjadi dapat digunakan secara gratis. Hal ini akan merugikan pihak Pencipta, Pemegang Hak Cipta, dan/atau Pemilik Hak Terkait dari segi ekonomi. Dan dari segi moral pun hal ini sangat tidak patut untuk dilakukan dan seharusnya hal ini dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta. Namun dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta tidak mengatur secara jelas dan tegas mengenai lisensi perangkat lunak komputer.

Contoh kasus yang berkaitan dengan penggunaan lisensi ilegal pada perangkat lunak komputer yaitu kasus yang terjadi di Spanyol. Seorang wanita yang identitasnya tidak diungkap dijatuhi hukuman 6 bulan oleh Mahkamah Agung negara itu, karena menggunakan perangkat lunak (*software*) Windows dan Microsoft Office ilegal alias versi bajakan. Wanita tersebut harus membayar denda sebanyak 3.600 Euro atau sekitar Rp. 62,7 juta (belum termasuk uang ganti rugi lisensi software). Hakim mendasarkan putusannya pada reformasi hukum pidana tahun 2015 yang turut mencakup eksploitasi komersial atas produk atau layanan tanpa lisensi yang semestinya.⁸

Berdasarkan laporan BSA Global Software Survey 2018, tingkat pemakaian perangkat lunak tidak berlisensi (bajakan) di Indonesia mencapai 83%. Angka tersebut merupakan yang tertinggi dibandingkan dengan rata-rata di Asia Pasifik sebesar 57%.⁹ Namun ironisnya hanya sedikit sekali pelaku yang dijerat hukuman dan diadili atas perbuatan penggunaan lisensi ilegal pada perangkat lunak komputer karena lemahnya pengaturan dan penegakan hukum tentang perangkat lunak komputer. Ini dikarenakan dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta tidak mengatur secara jelas dan tegas

tentang perangkat lunak. Dalam Undang-Undang Hak Cipta hanya melarang pembajakan atas suatu ciptaan yang terbatas pada “penggandaan” saja, dan juga melarang tentang penggunaan secara komersial atau pelanggaran hak ekonomi atas ciptaan.¹⁰

Kecenderungan masyarakat Indonesia menggunakan lisensi ilegal pada perangkat lunak, yaitu disebabkan oleh beberapa alasan seperti harga lisensi yang tergolong mahal, contohnya perangkat lunak edit foto populer seperti *Adobe Photoshop CC* terbaru dengan harga berkisar Rp. 6 Juta per tahun, masyarakat Indonesia akan berpikir berulang kali untuk merogoh kocek sebanyak itu untuk sebuah perangkat lunak. Selain itu sebagian besar lisensi perangkat lunak yang diproduksi oleh pengembang perangkat lunak yang berasal dari luar negeri mengharuskan pembelian lisensi menggunakan kartu kredit, sedangkan di Indonesia sendiri, hanya sebagian kecil masyarakat yang memiliki kartu kredit. Serta alasan lain seperti sangat kurangnya pemahaman oleh masyarakat Indonesia tentang penghormatan hak cipta yang melekat pada perangkat lunak termasuk di dalamnya lisensi perangkat lunak.¹¹

Dalam Undang-Undang Hak Cipta ancaman mengenai pelanggaran hak cipta termasuk dalam jenis tindak pidana aduan (*klacht delicten*).¹² Drs. P.A.F Lamintang dalam bukunya *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*, beliau menuturkan bahwa Delik aduan merupakan tindak pidana yang hanya dituntut apabila ada pengaduan dari orang yang dirugikan. Sedangkan delik biasa adalah tindak pidana yang dapat dituntut tanpa diperlukan adanya suatu pengaduan.¹³

Tindak Pidana Aduan (*klacht delicten*) adalah tindak pidana yang untuk dapatnya dilakukan penuntutan pidana disyaratkan untuk terlebih dulu adanya pengaduan oleh yang berhak mengajukan pengaduan, yakni korban atau wakilnya dalam perkara perdata (pasal 72

⁷ Muhammad Yogi Ni Luh Putu Nita A Pamula, *Software Cracking*. Fakultas Teknologi Industri, Jurusan Teknik Informatika Universitas Gunadarma. 2014, hlm. 7.

⁸ Bill Clinton dalam <https://tekno.kompas.com/read/2021/05/31/16300097/wanita-ini-dihukum-6-bulan-penjara-karena-pakai-windows-bajakan/> diakses pada 09 Oktober 2021.

⁹ <https://inet.detik.com/business/d-4923935/duh-mayoritas-perusahaan-ri-pakai-software-bajakan> diakses pada 11 Oktober 2021.

¹⁰ Lihat Pasal 112-Pasal 120 Bab XVII Ketentuan Pidana Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

¹¹ Lukman Azis, 5 Alasan Kenapa Orang Menggunakan Software dan Konten Bajakan | Jalantikus diakses pada 16 November 2021 pukul 19:57 WITA.

¹² Lihat Pasal 120 Bab XVII Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

¹³ Drs. P.A.F. Lamintang, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia* (Bandung: PT. Citra Aditya Bakti), 1997, hlm. 217-218.

KUHP) atau keluarga tertentu dalam hal-hal tertentu (pasal 73) atau orang yang diberi kuasa khusus untuk pengaduan oleh orang yang berhak. Tanpa adanya pengaduan dari pihak yang berhak mengadu yang menjadi korban pelaku, maka seorang pelaku tidak dapat dituntut. Sedangkan, Tindak Pidana Biasa (*gewone delicten*) adalah tindak pidana yang untuk dilakukannya penuntutan terhadap pembuatnya tidak disyaratkan adanya pengaduan dari yang berhak.¹⁴

Terdapat adagium yang menyatakan "*fiat justitia et pereat mundus*" (meskipun dunia ini runtuh hukum harus ditegakkan).¹⁵ Hal ini sesuai dengan latar belakang di atas yang menjelaskan tentang lemahnya pengaturan hukum terkait dengan penggunaan lisensi ilegal pada perangkat lunak komputer, namun dari kelemahan hukum tersebut bukan berarti semua telah berakhir, seperti apapun keadaannya, hukum tetap harus ditegakkan dan pasti ada cara yang bisa ditempuh untuk menegakkan hukum.

Berangkat dari uraian latar belakang di atas, mendorong penulis untuk membuat suatu karya tulis dalam bentuk skripsi dengan judul **Penegakan Hukum Penggunaan Lisensi pada Perangkat Lunak Komputer dalam Sistem Hukum Indonesia.**

B. Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang yang telah penulis paparkan di atas, maka dapat ditarik beberapa poin rumusan masalah sebagai berikut:

1. Bagaimana penggunaan lisensi pada perangkat lunak komputer di Indonesia?
2. Bagaimana regulasi, kebijakan dan penerapan hukum bagi pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer di Indonesia?

C. Metode Penelitian

Metode penelitian yang digunakan adalah metode penelitian yuridis normatif, dimana pendekatan yuridis normatif merupakan penelitian hukum yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau bahan sekunder sebagai bahan dasar untuk diteliti dengan cara mengadakan penelusuran terhadap peraturan-

¹⁴ Drs. Adami Chazawi, *Stelsel Pidana, Tindak Pidana, Teori-Teori Pemidanaan & Batas Berlakunya Hukum Pidana* (Depok: RajaGrafindo Persada), 2010, hlm. 132.

¹⁵ Sulistyowati, *Alternatif Penegakan Hukum Pidana Berbasis Nilai Keadilan*, (Yogyakarta: Deepublish), 2020 hlm. 105.

peraturan dan literatur-literatur yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.¹⁶ Jenis penelitian yang digunakan menurut sifatnya adalah penelitian deskriptif.¹⁷ Penelitian kepustakaan yang penulis lakukan meliputi penelitian terhadap bahan hukum primer, sekunder, dan tersier apabila diperlukan. Adapun penjelasan bahan hukum yang digunakan sebagai berikut:

- a) Bahan Hukum Primer adalah bahan hukum yang bersifat otoritatif, artinya mempunyai otoritas. Bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan peraturan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim.¹⁸
- b) Bahan hukum sekunder berupa publikasi tentang hukum yang bukan dokumen-dokumen resmi. Publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks, kamus hukum, jurnal-jurnal hukum, dan komentar-komentar atas pengadilan.¹⁹
- c) Bahan Hukum tersier yakni bahan hukum yang bersifat menunjang bahan hukum primer dan sekunder seperti Kamus Besar Bahasa Indonesia.

PEMBAHASAN

A. Penggunaan lisensi pada perangkat lunak komputer di Indonesia

Perangkat lunak komputer merupakan sebuah karya yang dibuat oleh manusia yang disebut *Programmer* (pencipta perangkat lunak), yaitu seorang praktisi yang memiliki keahlian untuk melakukan penulisan kode dalam bahasa pemrograman.²⁰ Fungsi bahasa pemrograman yaitu memerintah komputer untuk mengolah data sesuai alur berpikir yang diinginkan. Keluaran atau hasil dari bahasa pemrograman dapat berupa perangkat lunak komputer atau juga berupa halaman *website*.²¹ Pasal 40 ayat (1) huruf s Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta atau Undang-Undang Hak

¹⁶ Soerjono Soekanto & Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. (Jakarta: Rajawali Pers), 2001, hlm. 13-14.

¹⁷ Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, (Jakarta: UI-Press), 1986, hlm.50-51.

¹⁸ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*. Edisi Revisi. (Jakarta: Kencana), 2017, hlm. 181.

¹⁹ *Ibid.*

²⁰ Richy R. Saragih, *Pemrograman dan Bahasa Pemrograman*, STMIK-STIE Mikroskil, Medan, 2018, hlm. 4.

²¹ *Ibid.*, hlm. 13.

Cipta (UUHC) telah mengamanatkan bahwa perangkat lunak komputer merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta.²² Definisi Hak Cipta tertuang dalam Pasal 1 angka 1 UUHC yang berbunyi:²³

“Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.”

Sebagai hak eksklusif (*exclusive rights*), hak cipta mengandung dua esensi hak, yaitu: hak ekonomi (*economic rights*) dan hak moral (*moral rights*). Kandungan hak ekonomi meliputi hak untuk mengumumkan (*performing rights*) dan hak untuk memperbanyak (*mechanical rights*).²⁴ Adapun hak moral mencakup 2 (dua) hal besar, yaitu Hak Integritas atau disebut juga dengan *right of integrity* yaitu hak yang menyangkut segala bentuk sikap dan perlakuan yang terkait dengan integritas atau martabat pencipta. Dalam pelaksanaannya, hak tersebut diekspresikan dalam bentuk larangan untuk mengubah, mengurangi, atau merusak ciptaan yang dapat menghancurkan integritas penciptanya. Prinsipnya ciptaan harus tetap utuh sesuai dengan ciptaan aslinya. Hak kedua yang menjadi hal utama dalam Hak Moral adalah Hak Atribusi (*Attribution rights/rights of paternity*). Dalam hal ini hak moral mengharuskan identitas pencipta dicantumkan pada ciptaan, baik dengan nama asli maupun nama samaran. Dalam hal-hal tertentu dan atas dasar pertimbangan dari pencipta, pencipta dapat meniadakan identitas dirinya dan membiarkan ciptaannya berstatus anonim.²⁵

Perlindungan terhadap hak ekonomi dan hak moral dipengaruhi oleh sistem hukum yang dianut tiap negara. Sistem hukum tersebut meliputi *Common Law System* dan *Civil Law System*. Negara penganut *Common Law System* pada umumnya lebih mengutamakan perlindungan hak ekonomi, misalnya: Amerika Serikat, Kanada dan Inggris. Pada sistem tersebut, pemerintah mengabaikan hak moral meski

menyadari pentingnya hak moral dalam karya cipta. Negara-negara yang menganut *Common Law System* beranggapan bahwa hak moral dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan. Lain halnya dengan Negara penganut *Civil Law System*. Negara penganut sistem tersebut tidak hanya melindungi hak ekonomi tetapi juga hak moral, misalnya : Jerman, Belanda dan Indonesia. Hal ini karena hak moral dianggap penting karena jerih payah dan setiap usaha yang dilakukan pencipta patut untuk dihargai dan dilindungi.²⁶

Lebih lanjut mengenai hak ekonomi. Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan.²⁷ Kemudian pada Pasal 9 UUHC menentukan bahwa:²⁸

“(1) Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan;

- a. penerbitan Ciptaan;*
- b. penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;*
- c. penerjemahan Ciptaan;*
- d. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;*
- e. pendistribusian Ciptaan atau salinannya;*
- f. pertunjukan Ciptaan;*
- g. pengumuman Ciptaan;*
- h. Komunikasi Ciptaan; dan*

(2) Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

(3) Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.”

Dari isi pasal di atas dapat disimpulkan bahwa perbuatan pemanfaatan ekonomi atau penggunaan secara komersial atas Ciptaan sebenarnya boleh dilakukan oleh pihak lain selain Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Akan tetapi

²² Lihat Pasal 40 ayat (1) Bab V Ekspresi budaya dan Ciptaan yang dilindungi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

²³ Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

²⁴ Henry Soelistyo, *Hak cipta tanpa Hak Moral*, (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa), 2011, hlm. 48.

²⁵ *Ibid.*, hlm. 16.

²⁶ Sartika Nanda Lestari, *Perlindungan Hak Moral Pencipta di Era Digital di Indonesia*, Diponegoro Private Law Review Vol. 4, No. 3, 2019, hlm. 5.

²⁷ Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

²⁸ Pasal 9 Bab II Hak Cipta Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

dengan catatan harus memiliki izin terlebih dahulu dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Izin tersebut berupa lisensi yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta kepada pihak lain penerima lisensi.

Dalam hal komersialisasi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) bisa dilakukan melalui Lisensi. Lisensi bisa merupakan suatu tindakan hukum berdasarkan kesukarelaan atau kewajiban. Lisensi sukarela adalah salah satu cara pemegang HKI memilih untuk memberikan hak berdasarkan perjanjian keperdataan hak-hak ekonomi kekayaan intelektualnya kepada pihak lain sebagai pemegang hak lisensi untuk mengeksploitasinya. Lisensi wajib umumnya merupakan salah satu cara pemberian hak-hak ekonomi yang diharuskan perundang-undangan, tanpa memperhatikan apakah pemilik menghendakinya atau tidak.²⁹

Umumnya pemberi dan penerima lisensi akan bernegosiasi dan mengadakan mufakat tentang pemberian pemanfaatan ekonomi HKI dalam cakupan lisensi. Cakupan lisensi yaitu batasan mengenai apa yang dapat dan tidak dapat dilakukan pemegang lisensi terhadap HKI yang dialihkan dan biasanya diuraikan dalam perjanjian lisensi.³⁰

Kaitannya dengan penggunaan secara komersial perangkat lunak komputer atau program komputer melalui lisensi, UUHC telah mengatur mengenai lisensi yang diatur dalam Pasal 1 angka 20 UUHC menentukan bahwa:³¹

Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.

Maksud dari izin tertulis dapat dilihat dari 2 definisi yaitu dalam arti luas dan dalam arti sempit. Dalam arti luas, izin yaitu semua yang menimbulkan akibat kurang lebih sama, yakni dalam bentuk tertentu yang diperkenankan untuk melakukan sesuatu yang mesti dilarang; dan dalam arti sempit, izin yaitu suatu tindakan dilarang, terkecuali diperkenankan, dengan

tujuan agar ketentuan yang disangkutkan dengan perkenaan dapat dengan teliti diberikan batas-batas tertentu bagi tiap kasus.³²

Selanjutnya berdasarkan ketentuan Pasal 1 Angka 20 UUHC di atas, untuk pemanfaatan ekonomi atau penggunaan secara komersial perangkat lunak komputer, harus terlebih dahulu mengantongi izin tertulis berupa lisensi oleh pemberi lisensi dalam hal ini adalah Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait agar pengguna perangkat lunak komputer dapat merasakan keuntungan ekonomi seperti melakukan pendistribusian berupa penjualan perangkat lunak komputer atau menjual produk maupun jasa yang dihasilkan dari penggunaan perangkat lunak komputer tersebut. Lebih lanjut mengenai lisensi diatur dalam Pasal 80 ayat (1) UUHC yang menentukan bahwa:³³

“(1) Kecuali diperjanjikan lain, pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian tertulis untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1), Pasal 23 ayat (2), Pasal 24 ayat (2), dan Pasal 25 ayat (2).”

Lisensi diperuntukkan sebagai suatu izin untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam UUHC pada Pasal 9 ayat (1) yang mencakup hak ekonomi pencipta dan pemegang hak cipta. Pasal 23 ayat (2) yang berisi tentang hak ekonomi pelaku pertunjukan, Pasal 24 ayat (2) tentang hak ekonomi produser fonogram dan Pasal 25 ayat (2) tentang hak ekonomi lembaga penyiaran.

Selain itu jangka waktu lisensi tidak boleh melebihi jangka waktu perlindungan hak cipta atas suatu ciptaan. Jangka waktu perlindungan hak cipta terlebih khusus pada ciptaan jenis Program Komputer berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.³⁴ Jadi dapat disimpulkan bahwa perjanjian lisensi memiliki jangka waktu tidak lebih dari 50 (lima puluh) tahun sejak Program Komputer pertama kali diumumkan. Namun dalam pemberian lisensi tidak hanya dilakukan

²⁹ Yoyo Arifardhani, *Hukum Hak Atas kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, (Jakarta: Kencana), 2020, hlm. 202.

³⁰ *Ibid.*

³¹ Pasal 1 angka 20 Bab I Ketentuan Umum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

³² Sigit Supto Nugroho dan Anik Tri Haryani, *Hukum Perizinan Berbasis OSS (Online Single Submission)*, (Klaten: Lakeisha), 2021, hlm. 18.

³³ Pasal 80 ayat (1) Bab XI Lisensi dan Lisensi Wajib Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

³⁴ Lihat Pasal 59 Ayat (1) Bab IX Masa Berlaku Hak Cipta dan Hak Terkait Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

secara cuma-cuma, melainkan disertai dengan pemberian imbalan berupa royalti kepada pemberi lisensi.³⁵ Royalti adalah imbalan atas pemanfaatan Hak Ekonomi suatu Ciptaan atau Produk Hak Terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait.³⁶

Dadan Samsudin sebagaimana dikutip oleh Yoyo Arifardhani, Ada beberapa teori perlindungan hak kekayaan intelektual seperti teori *reward*, teori *recovery*, teori *incentive*, dan teori *risk*. Menurut teori *reward* (penghargaan), pencipta atau penemu yang menghasilkan ciptaan atau penemuan harus dilindungi dan harus diberi penghargaan atas hasil jerih payahnya menghasilkan penemuan atau ciptaan. Kemudian menurut teori *recovery*, pencipta atau penemu yang menghasilkan ciptaan atau penemuan dengan mengeluarkan tenaga, waktu, dan biaya harus diberi kesempatan untuk meraih kembali apa yang telah ia keluarkan tersebut.³⁷

Selanjutnya menurut teori *incentive* menyatakan bahwa dalam rangka untuk menarik minat, upaya dan dana bagi pelaksanaan dan pengembangan kreativitas penemuan, serta menghasilkan sesuatu yang baru, diperlukan adanya suatu *incentive* agar dapat memacu kegiatan-kegiatan penelitian dapat terjadi lagi. Adapun menurut teori *risk* (risiko) menyatakan bahwa kekayaan intelektual merupakan hasil karya yang mengandung risiko, sehingga adalah wajar untuk memberi perlindungan kepada kegiatan yang mengandung risiko tersebut.³⁸ Berlandaskan teori-teori tersebut maka wajar apabila pemberi lisensi berhak untuk menerima imbalan berupa royalti yang diperoleh dari penerima lisensi sebagai bentuk timbal balik atas hasil jerih payahnya, dedikasinya serta pengorbanannya atas ciptaan yang telah diciptakan. Besaran royalti ditentukan berdasarkan perjanjian lisensi, kelaziman praktik yang berlaku dan memenuhi unsur keadilan.³⁹

Sebelumnya dijelaskan bahwa lisensi merupakan sebuah izin tertulis, maka dapat dikatakan bahwa seseorang diperkenankan untuk

melakukan sesuatu yang awalnya dilarang, jadi boleh dilakukan karena telah mendapatkan izin oleh yang berhak memberikan izin. Sesuatu yang dilarang contohnya seperti melakukan pendistribusian perangkat lunak tanpa seizin pemilik atau pencipta perangkat lunak komputer dengan kepentingan ekonomi, atau melakukan modifikasi, mutilasi atau penghilangan fitur-fitur tertentu pada perangkat lunak komputer.

Di Indonesia terdapat sebuah perangkat lunak komputer yang populer di kalangan masyarakat Indonesia, yaitu perangkat lunak komputer jenis *anti virus* yang bernama SMADAV. SMADAV adalah Antivirus untuk proteksi tambahan komputer dan USB Flashdisk, meningkatkan tambahan proteksi dari virus. SMADAV dibuat oleh sebuah perusahaan bernama Smadsoft (Smadav Software), yaitu perusahaan pembuatan *software* yang terdaftar di Palangkaraya, Indonesia. Perangkat lunak SMADAV terdapat 2 versi lisensi, yaitu versi lisensi gratis yang bernama Smadav Free dan versi lisensi berbayar yang bernama Smadav Pro. Kemudian untuk penggunaan perangkat lunak Smadav harus memperhatikan syarat dan ketentuan penggunaan yang telah ditentukan oleh pihak Smadsoft untuk menggunakan Smadav, yang antara lain sebagai berikut.⁴⁰

Syarat & Ketentuan Penggunaan Program Smadav Free dan Smadav Pro

1. Pesan/Iklan Smadav Free
Anda mengizinkan dalam hal Smadav Free yang akan selalu menampilkan pesan saat komputer hidup, khususnya pesan tentang tawaran untuk peningkatan ke Smadav Pro. Dan Anda mengizinkan Smadav Free untuk menampilkan pesan/iklan lain di komputer/laptop anda selama Smadav Free aktif di komputer/laptop.
2. Smadav Free (Khusus Penggunaan Pribadi)
Smadav Free adalah *software* tak berbayar (*freeware*) untuk penggunaan pribadi saja, dan tidak diizinkan untuk kepentingan Lembaga/organsasi/perusahaan. Dengan kata lain Smadav hanya boleh digunakan untuk kepentingan penggunaan pribadi. Lembaga/organisasi/perusahaan yang ingin menggunakan Smadav harus menggunakan Smadav Pro dengan membeli lisensi dan mendapat persetujuan penggunaan dari tim

³⁵ Lihat Pasal 80 Ayat (3) Bab XI Lisensi dan Lisensi Wajib Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

³⁶ Lihat Pasal 1 Angka 21 Bab I Ketentuan Umum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

³⁷ Yoyo Arifardhani, *Op.Cit.*, hlm. 8.

³⁸ *Ibid.*

³⁹ Lihat Pasal 80 Ayat (4) dan (5) Bab XI Lisensi dan Lisensi Wajib Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁴⁰ [Smadav Antivirus 2022 - Situs Resmi \(Official Smadav\)](#) diakses pada 23 Juni 2022 pukul 23:24 WITA.

smadav.

3. Penggunaan Internet Oleh Smadav
Anda mengizinkan Smadav untuk menggunakan *bandwidth*/kuota internet secara otomatis Ketika Smadav memerlukan koneksi internet seperti proses *download update, uploading sampel (program)*, pengiriman statistik, dan hal-hal lainnya.
4. Perubahan Pengaturan/Pemblokiran Fitur Sistem Operasi Secara Otomatis Oleh Smadav
Anda mengizinkan Smadav untuk memblokir beberapa fitur sistem operasi atau mengubah pengaturan sistem operasi secara otomatis, untuk lebih memperkuat keamanan di komputer anda dari serangan *malware*.
5. Lisensi Smadav Pro
Untuk mendapatkan Smadav Pro, anda bisa membaca keterangannya di bagian pembelian di website Smadav.net atau di aplikasi Smadav atau mengontak kami untuk info lebih lanjut. Jika Anda sudah mentransfer biaya pembelian ke rekening tim smadav, selanjutnya Anda harus mengirimkan konfirmasi ke WA/email ke team@konfirmasi.com dengan menyertakan nama Anda, tanggal pembayaran dan disertakan bukti transfernya. Setelah itu, *registration key* akan dikirimkan oleh tim Smadav yang kemudian bisa Anda gunakan untuk mendaftarkan/mengaktifkan Smadav Pro.
6. Tidak Ada Garansi Untuk Penggunaan Smadav
Kami tidak menjamin bahwa Smadav akan berjalan tanpa error, jadi segala bentuk kerusakan yang mungkin berhubungan dengan kelalaian penggunaan Smadav adalah diluar tanggung jawab tim smadav.
7. *Customer Support*
Layanan pengguna berupa konsultasi, pertanyaan, laporan kesalahan, kritik, atau saran bisa dikirimkan ke email team@konfirmasi.com. Kami tidak berjanji akan membalas semua email yang masuk, namun akan kami usahakan untuk membalas sebagiannya.

Secara keseluruhan, syarat dan ketentuan perangkat lunak Smadav di atas berisi mengenai izin atau hak-hak Pengguna serta pembatasan-pembatasan dalam penggunaan perangkat lunak Smadav, seperti ketentuan

periklanan dalam Smadav Free yang akan selalu tampil sepanjang Pengguna tidak membeli lisensi atau meningkatkan versi Smadav Free ke versi Smadav Pro. Kemudian juga mengatur tentang mekanisme untuk mendapatkan lisensi Smadav Pro yang dapat dilakukan dengan melakukan pembelian untuk mendapatkan *registration key* yang dapat digunakan untuk mengaktifkan Smadav Pro.

B. Regulasi, kebijakan dan penerapan hukum bagi pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer di Indonesia

Pasal 1 Ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945 menetapkan bahwa negara Indonesia adalah negara hukum. Dari Pasal ini dapat ditarik pemahaman bahwa negara Indonesia berdasarkan hukum (*rechtsstaat*), dan bukan berdasarkan kekuasaan belaka (*machtstaat*). Negara Indonesia merupakan negara hukum yang demokratis dan berlandaskan konstitusi yang diterima oleh seluruh bangsa Indonesia. Karena itulah, aparat penegak hukum harus selalu menjunjung tinggi hak asasi manusia, dan menjamin semua warga negara Indonesia bersamaan kedudukannya di depan hukum dan pemerintahan serta wajib menjunjung hukum dan pemerintahan itu dengan tanpa kecuali. Aturan-aturan dalam hukum menegaskan hal-hal apa saja yang seharusnya dilakukan oleh warga negara sebagai suatu kewajiban, hal-hal yang boleh dilakukan sebagai suatu pilihan serta hal-hal yang tidak boleh untuk dilakukan sebagai suatu bentuk larangan.⁴¹

Sistem hukum mempunyai tujuan dan sasaran tertentu. Tujuan dan sasaran hukum tersebut dapat berupa orang-orang yang secara nyata berbuat melawan hukum, juga berupa perbuatan hukum itu sendiri, dan bahkan berupa alat atau aparat negara sebagai penegak hukum. Sistem hukum mempunyai mekanisme tertentu yang menjamin terlaksananya aturan-aturan secara adil, pasti dan tegas, serta memiliki manfaat untuk terwujudnya ketertiban dan ketenteraman masyarakat. Bekerjanya sistem hukum tersebut merupakan bentuk dari penegakan hukum.⁴²

Dalam konteks penegakan hukum terkait

⁴¹ Barda Nawawi Arief, *Pembaharuan Hukum Pidana dalam Perspektif Kajian Perbandingan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti), 2011, hlm. 3.

⁴² *Ibid.*

dengan perilaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer di Indonesia, maka akan merujuk kepada penegakan hukum dalam ranah hukum pidana, karena ada unsur ilegal yang memberikan pengertian bahwa perbuatan yang dimaksud tidak sesuai dengan hukum yang berlaku atau dapat dikatakan sebagai sebuah perbuatan melawan hukum.

Sifat melawan hukum (*rechtswidrig, unrecht, wederrechtelijk, onrechtmatig*) sebagai salah satu unsur tindak pidana merupakan suatu penilaian objektif terhadap perbuatan. Kedudukan sifat melawan hukum sebagai suatu unsur tindak pidana demikian penting, sehingga dikatakan perhatian utama hukum pidana adalah perbuatan-perbuatan yang bersifat melawan hukum saja, karena perbuatan-perbuatan inilah yang dilarang dan diancam pidana.⁴³ Perbuatan melawan hukum yang dimaksud adalah perbuatan ilegal atas perangkat lunak komputer, karena dalam perangkat lunak komputer memerlukan lisensi agar pengguna dapat dikatakan sebagai pengguna yang sah atas perangkat lunak komputer tersebut. Dan apabila tidak memiliki lisensi atau dalam mendapatkan lisensi melalui cara yang tidak semestinya, maka perbuatan tersebut adalah perbuatan yang tidak sah atau melawan hukum terkait dengan penggunaan perangkat lunak komputer.

1. Pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer dalam sudut pandang Undang-Undang Hak Cipta

Dalam penegakan hukum pidana harus memperhatikan asas-asas yang berlaku dalam hukum pidana sebagai jaminan dasar kepastian hukum. Salah satu asas yang paling penting dalam hukum pidana yaitu asas legalitas. Asas Legalitas diatur dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP (Kitab Undang-undang Hukum Pidana), yang menentukan bahwa:⁴⁴

“(1) Suatu perbuatan tidak dapat dipidana, kecuali berdasarkan kekuatan perundang-undangan pidana yang telah ada.”

Asas legalitas (*the principle of legality*) yaitu asas yang menentukan bahwa tiap-tiap peristiwa pidana (delik/tindak pidana) harus

diatur terlebih dahulu oleh suatu aturan undang-undang atau setidaknya oleh suatu aturan hukum yang telah ada atau berlaku sebelum orang itu melakukan perbuatan. Setiap orang yang melakukan delik diancam dengan pidana dan harus mempertanggungjawabkan secara hukum perbuatannya itu.⁴⁵

Anselm von Feuerbach (1775-1883), pada tahun 1801, dalam bukunya *“Lehrbuch Des Peinlichen Rechts”*, merumuskan asas-asas hukum pidana meliputi: (a) *“Nulla poena sine lege”* (tiada pidana tanpa undang-undang), (b) *“Nulla poena sine crimine”* (tiada pidana tanpa kejahatan), (c) *“Nullum crimen sine poena legali”* (tiada kejahatan tanpa hukum (UU Pidana)). Rumusan tersebut juga dirangkum dalam satu kalimat, yaitu *“Nullum delictum, nulla poena, sine praevia lege poenali”* (tiada tindak pidana, tiada pidana, tanpa adanya aturan hukum pidana lebih dahulu).⁴⁶

Dalam asas legalitas, Pasal 1 ayat (1) KUHP, digunakan kata-kata “perundang-undangan” pidana, bukan undang-undang pidana. Hal ini berarti bahwa bukan undang-undang dalam arti formil saja, tetapi juga meliputi ketentuan peraturan perundang-undangan di bawah undang-undang, Peraturan Pemerintah (PP) maupun Peraturan Daerah (Perda) yang memuat rumusan tindak pidana. Ketentuan perundang-undangan tersebut pula masuk dalam lingkup hukum perdata (*civil penal law*) maupun hukum administrasi (*administrative penal law*).⁴⁷

Salah satu ketentuan peraturan perundang-undangan pidana yang masuk dalam lingkup hukum perdata yaitu pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Karena penegakan hukum atas hak cipta biasanya dilakukan oleh Pemegang Hak Cipta dalam ranah hukum perdata, namun ada pula sisi hukum pidana yang sanksi pidananya dikenakan kepada aktivitas pelanggaran hak cipta.⁴⁸ Sisi hukum pidana dalam Undang-Undang Hak Cipta diatur

⁴³ Sudaryono dan Natangsa Surbakti, *Hukum Pidana Dasar-Dasar Hukum Pidana Berdasarkan KUHP dan RUU KUHP*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press), 2017, hlm. 136.

⁴⁴ Pasal 1 ayat (1) Buku Kesatu Aturan Umum Bab I Batas-batas berlakunya aturan pidana dalam perundang-undangan, Kitab Undang-undang Hukum Pidana.

⁴⁵ Fitri Wahyuni, *Dasar-dasar Hukum Pidana di Indonesia*, (Tangerang: PT Nusantara Persada utama), 2017, hlm. 27.

⁴⁶ Sudaryono dan Natangsa Surbakti, 2017, *Op. Cit.*, hlm. 48.

⁴⁷ *Ibid.*, hlm. 50.

⁴⁸ Dudung Indra Ariska, *Implementasi Penegakan Ketentuan Pidana Terhadap Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual Regim Hak Cipta*, Jurnal Yustitia Vol. 4 No. 1, April 2018, hlm. 18.

dalam Pasal 112 sampai Pasal 120 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Dalam hal penerapan sanksi pidana, tentu tidak terlepas dari tujuan hukum pidana itu sendiri. Terdapat berbagai teori yang membahas alasan-alasan yang membenarkan (*justification*) penjatuhan hukuman (sanksi). Di antaranya adalah teori absolut dan teori relatif.⁴⁹

a. Teori Absolut (*Vergeldingstheorie*)

Menurut teori ini, hukuman itu dijatuhkan sebagai pembalasan terhadap para pelaku karena telah melakukan kejahatan yang mengakibatkan kesengsaraan terhadap orang lain atau anggota masyarakat.

b. Teori Relatif (*Doeltheorie*)

Teori ini dilandasi oleh tujuan (*doel*) sebagai berikut.

1) Menjerakan

Dengan penjatuhan hukuman, diharapkan si pelaku atau terpidana menjadi jera dan tidak mengulangi perbuatannya (*speciale preventie*) serta masyarakat umum mengetahui bahwa jika melakukan perbuatan sebagaimana dilakukan terpidana, mereka akan mengalami hukuman yang serupa (*generale preventie*).

2) Memperbaiki pribadi terpidana

Berdasarkan perlakuan dan pendidikan yang diberikan selama menjalani hukuman, terpidana merasa menyesal sehingga ia tidak akan mengulangi perbuatannya dan kembali kepada masyarakat sebagai orang yang baik dan berguna.

3) Membinasakan atau membuat terpidana tidak berdaya

Membinasakan berarti menjatuhkan hukuman mati, sedangkan membuat terpidana tidak berdaya dilakukan dengan menjatuhkan hukuman seumur hidup.⁵⁰

Kedua teori di atas menjadi dasar dapat diberlakukannya penjatuhan hukuman terhadap pelaku yang melakukan perbuatan pidana. Kedua teori di atas juga menghendaki pembalasan atas pelaku yang setimpal dengan perbuatannya, membuat jera, memperbaiki pribadi pelaku ilegal agar tidak mengulangi perbuatannya lagi, untuk menyadarkan pelaku sehingga menjadi pribadi yang lebih baik dan lebih bijak dalam bertindak bahkan membuat binasa atau tidak berdaya apabila diperlukan.

Selanjutnya mengenai penerapan hukum terhadap pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer, ancaman sanksi pidana yang dapat diterapkan terhadap pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer terdapat dalam Pasal 112 UU Hak Cipta yang menentukan bahwa:⁵¹

“Setiap Orang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 Ayat (3) dan/atau Pasal 52 untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).”

Dalam rumusan Pasal 112 UU Hak Cipta dapat dijabarkan unsur-unsur perbuatan pidana yaitu sebagai berikut:

Unsur pertama, pada frasa kata “setiap orang”, yang berarti subyek hukum yang cakap dan dapat bertanggung jawab sesuai yang diatur dalam peraturan perundang-undangan. Yang dikatakan cakap menurut hukum pidana telah diatur dalam Pasal 45 KUHP yang menentukan bahwa:⁵²

“Dalam hal penuntutan pidana terhadap orang yang belum dewasa karena melakukan suatu perbuatan sebelum umur enam belas tahun, hakim dapat menentukan: memerintahkan supaya yang bersalah dikembalikan kepada orang tuanya, walinya atau pemeliharanya, atau memerintahkan supaya yang bersalah diserahkan kepada pemerintah tanpa pidana apapun, jika perbuatan merupakan kejahatan atau salah satu pelanggaran berdasarkan pasal-pasal 489, 390, 492, 496, 497, 503-505, 514-519, 525, 531, 532, 536, dan 540 serta belum lewat dua tahun sejak dinyatakan bersalah karena melakukan kejahatan atau salah satu pelanggaran tersebut di atas, dan putusannya telah menjadi tetap; atau menjatuhkan pidana kepada yang bersalah.”

Dari isi Pasal di atas dapat diambil kesimpulan bahwa yang dikatakan cakap menurut hukum pidana adalah seseorang yang telah mencapai umur 16 tahun, dan bagi seseorang yang di bawah umur 16 tahun maka

⁴⁹ Leden Marpaung, *Asas-Teori-Praktik Hukum Pidana*, (Jakarta: Sinar Grafika), 2005, hal.4.

⁵⁰ *Ibid.*

⁵¹ Pasal 112 Bab XVII Ketentuan Pidana Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁵² Pasal 45 Bab III Hal-hal yang menghapuskan, mengurangi atau memberatkan pidana Kitab Undang-Undang Hukum Pidana.

tidak dapat dikatakan cakap menurut hukum pidana.

Kemudian yang dimaksud dapat bertanggung jawab yaitu seseorang yang melakukan perbuatan pidana dapat mempertanggungjawabkan perbuatan yang dilakukannya. Syarat-syarat seseorang dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya menurut Prof. Mr. G.A. van Hamel adalah sebagai berikut:⁵³

- 1) Jika orang harus sedemikian rupa sehingga ia mengerti atau menginsafi nilai dari perbuatannya
- 2) Orang harus menginsyafi bahwa perbuatannya menurut tata cara kemasyarakatan adalah dilarang.
- 3) Orang harus dapat menentukan kehendaknya terhadap perbuatannya.

Ketiga syarat di atas merupakan syarat utama seseorang dapat mempertanggungjawabkan perbuatan yang dilakukannya.

Selanjutnya pada unsur kedua, "tanpa hak melakukan perbuatan". Unsur kedua ini mendefinisikan suatu perbuatan yang dilakukan merupakan sebuah perbuatan melawan hukum, karena frasa kata "tanpa hak" memberikan pengertian bahwa perbuatan tersebut bukan merupakan perbuatan yang sah atau legal untuk dilakukan, dan secara otomatis dikatakan melawan hukum.

Unsur ketiga, yaitu pada frasa kata "perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 Ayat (3) dan/atau Pasal 52". Perbuatan tersebut adalah perbuatan yang tertuang dalam Pasal 7 ayat (3) UU Hak Cipta yang berbunyi:⁵⁴

"(3) Informasi manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang dimiliki Pencipta dilarang dihilangkan, diubah, atau dirusak."

Dalam bunyi pasal di atas terdapat pasal yang berkaitan, yaitu Pasal 7 ayat (1) dan ayat (2) yang berbunyi:⁵⁵

"(1) Informasi manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf a meliputi informasi tentang:

a. metode atau sistem yang dapat mengidentifikasi originalitas substansi Ciptaan dan Penciptanya; dan

b. kode informasi dan kode akses.

(2) Informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam pasal 6 huruf b meliputi informasi tentang:

a. suatu ciptaan, yang muncul dan melekat secara elektronik dalam hubungan dengan kegiatan Pengumuman Ciptaan;

b. nama pencipta, aliasnya atau nama samarannya;

c. pencipta sebagai Pemegang Hak Cipta;

d. masa dan kondisi penggunaan Ciptaan;

e. nomor; dan

f. kode informasi."

Adapun Pasal 52 UU Hak Cipta yang menentukan bahwa:⁵⁶

"Setiap Orang dilarang merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi yang digunakan sebagai pelindung Ciptaan atau produk Hak Terkait serta pengaman Hak Cipta atau Hak Terkait, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, serta sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, atau diperjanjikan lain."

Unsur keempat, pada frasa kata "untuk Penggunaan Secara Komersial". Dalam UU Hak Cipta Penggunaan Secara Komersial adalah pemanfaatan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau membayar.⁵⁷

Dari keempat unsur di atas maka dapat disimpulkan, perbuatan yang dapat diterapkan sanksi pidana oleh Pasal 112 UU Hak Cipta ini yaitu perbuatan yang dilakukan oleh setiap orang secara melawan hukum melakukan perbuatan terhadap informasi manajemen Hak Cipta dan informasi elektronik Hak Cipta yang dimiliki pencipta dengan cara dihilangkan, diubah atau dirusak serta perbuatan merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi sebagai pelindung Ciptaan atau produk Hak terkait serta pengaman Hak Cipta atau Hak Terkait. Kemudian perbuatan

⁵³ Leden Marpaung, 2005, *Op. Cit.*, hlm. 50.

⁵⁴ Pasal 7 ayat (3) Bab II Hak Cipta Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁵⁵ Pasal 7 ayat (1) dan (2) Bab II Hak Cipta Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁵⁶ Pasal 52 Bab VII Sarana Kontrol Teknologi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁵⁷ Lihat Pasal 1 angka 24 Bab I Ketentuan Umum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

tersebut dilakukan dengan tujuan pemanfaatan Ciptaan dan/atau produk Hak terkait untuk memperoleh keuntungan ekonomi.

Pasal 112 UU Hak Cipta dapat diterapkan terhadap Pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer. Alasannya karena dalam penggunaan perangkat lunak komputer seseorang bisa saja untuk membuat hilang, mengubah atau merusak informasi elektronik Hak Cipta dan informasi manajemen Hak Cipta pada suatu ciptaan dalam bentuk perangkat lunak komputer. Perbuatan ini disebut sebagai *Unauthorized access to computer system and service*, yaitu kejahatan yang dilakukan ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin, atau tanpa pengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya. Biasanya pelaku kejahatan (*hacker*) melakukannya dengan maksud sabotase ataupun pencurian informasi penting dan rahasia.⁵⁸

Perbuatan mengubah atau menyabotase informasi penting dan rahasia yang dimaksud yaitu metode atau sistem yang dapat mengidentifikasi originalitas substansi Ciptaan dari Penciptanya yang dapat dimanfaatkan untuk keuntungan ekonomi Pelaku dengan cara mengubahnya sehingga seakan-akan bahwa perangkat lunak yang digunakan teridentifikasi sebagai Ciptaan yang asli.

Pasal 52 UU Hak Cipta juga dapat diterapkan terhadap Pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer di Indonesia. Hal ini dikarenakan pengguna komputer dapat melakukan apa saja yang diinginkan termasuk dengan perbuatan merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi pada suatu perangkat lunak. Namun harus diperhatikan bahwa Pasal 52 ini memerlukan ketentuan lain untuk dapat memperjelasnya, maka dari itu Pasal 53 Ayat (1) UU Hak Cipta menentukan bahwa:⁵⁹

“(1) Ciptaan atau produk Hak Terkait yang menggunakan sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi, wajib memenuhi aturan perizinan dan persyaratan produksi yang

ditetapkan oleh instansi yang berwenang.”

Yang dimaksud dengan “sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi” antara lain cakram optik, server, komputasi awan (*cloud*), kode rahasia, *password*, *barcode*, *serial number*, teknologi deskripsi (*description*), dan enkripsi (*encryption*) yang digunakan untuk melindungi Ciptaan.⁶⁰

Kembali lagi kepada alasan Pasal 52 UU Hak Cipta yang dapat diterapkan terhadap Pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer, karena dalam penggunaan perangkat lunak yang membutuhkan lisensi berbayar, calon pengguna harus mengeluarkan sejumlah uang yang diberikan kepada Pemegang Hak Cipta dan/atau Pemegang Hak Terkait untuk mendapatkan lisensi perangkat lunak. Namun tetap saja, hal tersebut dapat dikelabui oleh pengguna perangkat lunak komputer dengan menggunakan metode *cracking software*. Yaitu kegiatan yang bertujuan untuk menyingkirkan proteksi atas suatu perangkat lunak komputer seperti dari *copy* atau duplikasi aplikasi, *serial number*, *hardware key*, *trial* atau versi *demo*, pengecekan CD, dan iklan-iklan pada *software*.⁶¹

Berdasarkan pemaparan di atas telah jelas bahwa metode *cracking software* yaitu kegiatan yang termasuk perbuatan yang dilarang dalam Pasal 52 UU Hak Cipta. Alasannya karena untuk menyingkirkan proteksi perangkat lunak dapat dilakukan dengan cara menyingkirkan proteksi *serial number*. Dan dalam penjelasan Pasal 53 Ayat (1) juga telah menyebutkan bahwa *serial number* merupakan salah satu sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi suatu Ciptaan yang dalam hal ini adalah perangkat lunak. Sehingga dapat dikatakan bahwa penyingkiran proteksi *serial number* merupakan perbuatan yang membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi yang digunakan untuk melindungi perangkat lunak dari tindakan penggunaan secara tidak sah. Seperti penggunaan perangkat lunak tanpa lisensi resmi, terlebih lagi perangkat lunak yang digunakan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi seperti menjual kembali perangkat lunak tersebut atau

⁵⁸ Maskun, *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*, (Jakarta: Kencana), 2013, hlm. 51.

⁵⁹ Pasal 53 Ayat (1) Bab VII Sarana Kontrol Teknologi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁶⁰ Lihat penjelasan Pasal 53 Ayat (1) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁶¹ *Loc. Cit.*, Muhammad Yogi Ni Luh, 2014.

menjual produk hasil dari penggunaan perangkat lunak.

Selanjutnya Pasal lain yang dapat diterapkan terhadap Pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer terdapat pada Pasal 113 UU Hak Cipta yang menentukan bahwa:⁶²

“(1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).

(2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

(3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

(4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).”

Pada Pasal 113 Ayat (1) UU Hak Cipta terdapat unsur melawan hukum yang dapat terlihat pada rumusan pasal yang menyebutkan “Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan” yang memberikan pengertian bahwa

⁶² Pasal 113 Bab XVII Ketentuan Pidana Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

apabila seseorang yang tidak memiliki hak (dalam hal ini lisensi) dan tetap melakukan perbuatan yang dilarang dalam Pasal 113 ayat (1) tersebut maka itu dapat disebut sebagai perbuatan yang tidak sah dan melawan hukum.

Kemudian ada unsur “pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i”. Hak ekonomi yang dimaksud adalah pelanggaran ekonomi atas penyewaan Ciptaan. Dalam hal ciptaan dalam bentuk perangkat lunak komputer atau program komputer diatur lebih lanjut dalam Pasal 11 Ayat (2) UU Hak Cipta yang menentukan bahwa:⁶³

“Hak ekonomi untuk menyewakan Ciptaan atau salinannya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 Ayat (1) huruf i tidak berlaku terhadap Program Komputer dalam hal Program Komputer tersebut bukan merupakan objek esensial dari penyewaan.”

Dari rumusan pasal di atas telah jelas bahwa dalam hal penyewaan ciptaan tidak berlaku pada ciptaan dalam bentuk perangkat lunak komputer atau program komputer. Yang dimaksud dengan “objek esensial” adalah perangkat lunak komputer yang menjadi objek utama perjanjian penyewaan.⁶⁴

Kemudian ada unsur “Penggunaan Secara Komersial” yang berarti memanfaatkan ciptaan untuk keuntungan ekonomi. Kesimpulan dari penjelasan rumusan Pasal 113 ayat (1) UU Hak Cipta yaitu Siapa saja yang tidak memiliki lisensi atas suatu ciptaan yang melanggar hak ekonomi melalui penyewaan ciptaan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dapat dipidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).

Pasal 113 Ayat (2) dan Ayat (3) UU Hak Cipta terdapat unsur yang sama dalam rumusan pasalnya yaitu unsur “Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta”. Pada frasa kata “tanpa hak dan/atau tanpa izin” berarti bahwa perbuatan tersebut bukan perbuatan yang sah apabila tanpa disertai izin. Izin yang dimaksudkan dalam rumusan pasal ini yaitu izin dalam bentuk lisensi yang diberikan oleh Pencipta atau pemegang Hak

⁶³ Pasal 11 Ayat (2) Bab II Hak Cipta Bagian ketiga Hak Ekonomi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁶⁴ Penjelasan Pasal 11 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Cipta.

Unsur berikutnya yang memiliki kesamaan adalah unsur “melakukan pelanggaran hak ekonomi”, Hak ekonomi yang dimaksud adalah hak ekonomi yang diatur dalam Pasal 9 ayat (1) UU Hak Cipta.⁶⁵

Unsur selanjutnya pada Pasal 113 ayat (2) UU Hak Cipta yaitu unsur “hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h”. Hak ekonomi yang dimaksud antara lain penerjemahan Ciptaan; pendaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan; pertunjukan Ciptaan; dan Komunikasi Ciptaan.

Sedangkan pada Pasal 113 ayat (3) UU Hak Cipta unsur “hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g”. Hak ekonomi yang dimaksud antara lain penerbitan Ciptaan; Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya; Pendistribusian Ciptaan atau salinannya; dan Pengumuman Ciptaan.

Berkaitan dengan Pasal 113 ayat (3) terdapat ketentuan lebih lanjut pada Pasal 113 ayat (4) menentukan bahwa:⁶⁶

“Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).”

Ketentuan di atas mengisyaratkan bahwa apabila unsur pada Pasal 113 ayat (3) telah terpenuhi dan dilakukan dalam bentuk pembajakan, maka Pasal 113 ayat (4) juga dapat diterapkan. Yang dimaksud Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.⁶⁷

Lebih lanjut pada tataran kebijakan, Pemerintah Indonesia telah mengeluarkan Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2018

tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual.⁶⁸ Dikeluarkannya Peraturan Pemerintah ini yaitu sebagai bentuk tindakan pencegahan terhadap pelanggaran hak cipta sehingga apabila terjadi perselisihan atau permasalahan yang berkaitan dengan lisensi hak cipta, Peraturan Pemerintah ini menjadi landasan hukum tentang kepemilikan lisensi yang dicatatkan dan menjadi bukti hukum yang kuat. Meskipun Hak Cipta menganut prinsip deklaratif yang berarti bahwa suatu ciptaan diakui sebagai ciptaan yang dilindungi apabila ciptaan tersebut sudah diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa harus dilakukan pencatatan untuk memperoleh hak cipta. Namun pencatatan boleh dilakukan guna mencegah terjadinya perselisihan atau persengketaan yang akan timbul.

Selain itu kebijakan lain berkaitan dengan perangkat lunak komputer dalam ranah hukum hak cipta, dikeluarkan sebuah Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2018 tentang Program Penyusunan Peraturan Pemerintah Tahun 2018 yang berisi mengenai Rancangan Peraturan Pemerintah untuk menindaklanjuti pasal-pasal dalam Undang-Undang yang memerlukan arahan lebih lanjut. Seperti yang termuat dalam Keppres tersebut mengenai RPP (Rancangan Peraturan Pemerintah) tentang Sarana Produksi dan/atau Penyimpanan Data Berbasis Teknologi Informasi dengan dasar pembentukannya yaitu dari Pasal 53 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang pada pokok materi muatan RPP tentang Sarana Produksi dan/atau Penyimpanan Data Berbasis Teknologi Informasi tersebut memuat tentang tata cara perizinan, dan persyaratan produksi hak ciptaan atau produk Hak Terkait yang menggunakan sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi.

2. Pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer dalam sudut pandang Undang-Undang ITE (Informasi Transaksi Elektronik)

Kecanggihan teknologi komputer disadari telah memberikan kemudahan, terutama dalam membantu pekerjaan manusia, Selain itu, perkembangan teknologi komputer menyebabkan munculnya kejahatan-kejahatan baru, yaitu dengan memanfaatkan komputer

⁶⁵ Lihat Pasal 9 ayat (1) Bab II Hak Cipta Bagian kedua Hak Ekonomi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁶⁶ Pasal 113 ayat (3) Bab XVII Ketentuan Pidana Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁶⁷ Pasal 1 Angka 23 Bab I Ketentuan Umum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁶⁸ Peraturan Pemerintah Nomor 36 Tahun 2018 tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual.

sebagai modus operandinya. Penyalahgunaan komputer dalam perkembangannya menimbulkan persoalan yang sangat rumit, terutama kaitannya dengan proses pembuktian pidana. Penggunaan komputer sebagai media untuk melakukan kejahatan memiliki tingkat kesulitan tersendiri dalam pembuktiannya. Hal ini dikarenakan komputer sebagai media memiliki karakteristik tersendiri atau berbeda dengan kejahatan konvensional yang dilakukan dengan komputer.⁶⁹

Kondisi objektif di atas memaksa Indonesia berupaya untuk mengoptimalkan KUHP. Meskipun secara substansi pasal-pasal dalam KUHP dapat saja diupayakan untuk mengakomodasikan modus kejahatan komputer, namun pertanyaan yang sering kali muncul kemudian adalah relevansi pasal-pasal tersebut dengan jenis kejahatan yang berkembang sekarang khususnya kejahatan komputer itu sendiri.⁷⁰ Salah satu jalan yang dapat ditempuh agar pasal-pasal dalam KUHP dapat diterapkan terhadap pelaku kejahatan komputer, bisa dilakukan dengan cara melakukan sebuah perubahan atau perombakan terhadap KUHP dengan membuat sebuah rancangan KUHP dan dengan harapan bahwa rancangan KUHP dapat mengakomodir kejahatan komputer yang dilakukan oleh pelaku tindak pidana komputer. Akan tetapi dalam hal membuat rancangan pada KUHP membutuhkan waktu yang cukup lama bahkan sangat lama sehingga penegakan hukum pidana yang berkaitan dengan tindak pidana komputer akan tetap terhambat.

Mencermati hal tersebut dapatlah disepakati bahwa kejahatan teknologi informasi atau secara umum di dunia teknologi lebih dikenal dengan istilah *cybercrime* memiliki karakter yang berbeda dengan tindak pidana umum baik dari segi pelaku, korban, modus operandi dan tempat kejadian perkara sehingga butuh penanganan dari pengaturan khusus di luar KUHP.⁷¹

Cybercrime dapat didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan internet yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi. *The Prevention of Crime and The*

Treatment of Offenderes di Havana, Cuba pada tahun 1999 dan di Wina, Austria tahun 2000, menyebutkan ada 2 istilah yang dikenal:⁷²

1. *Cybercrime* dalam arti sempit disebut *computer crime*, yaitu perilaku ilegal/melanggar yang secara langsung menyerang sistem keamanan komputer dan/atau data yang diproses oleh komputer.
2. *Cybercrime* dalam arti luas disebut *computer related crime*, yaitu perilaku ilegal/melanggar yang berkaitan dengan sistem komputer atau jaringan.

Dari beberapa pengertian di atas, *cybercrime* dirumuskan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai jaringan komputer sebagai sarana/alat atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain.⁷³ Dan dalam rangka untuk menanggulangi *cybercrime*, pemerintah Indonesia membentuk peraturan perundang-undangan yang tersusun dalam sebuah Undang-Undang yaitu pada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik atau UU ITE.

Salah satu contoh perbuatan yang melibatkan komputer sebagai sarana/alat atau komputer sebagai objek, yaitu pada perilaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer yang merupakan suatu tindakan secara tidak sah menggunakan perangkat lunak komputer tanpa lisensi resmi dengan metode *cracking* atau *software cracking*. Pengaturan mengenai perbuatan tersebut termuat dalam Pasal 30 Ayat (1) sampai Ayat (3) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik yang menentukan bahwa:⁷⁴

“(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apapun.

⁶⁹ Nudirman Munir, *Pengantar Hukum Siber Indonesia Edisi Ketiga*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada), 2017, hlm. 36.

⁷⁰ *Ibid.*

⁷¹ *Ibid.*

⁷² Yurizal, *Penegakan Hukum Tindak Pidana Cybercrime*, (Malang: Media Nusa Creative), 2018, hlm. 17.

⁷³ *Ibid.*

⁷⁴ Pasal 30 Bab XVII Perbuatan yang dilarang Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

(2) *Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik.*

(3) *Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.”*

Adapun unsur-unsur perbuatan pidana menurut rumusan Pasal di atas, yang diawali dengan uraian rumusan Pasal 30 Ayat (1), yaitu sebagai berikut:

- a. Unsur “Setiap Orang” berarti setiap orang yang sebagai subjek hukum dapat bertanggung jawab dan cakap hukum, yaitu seseorang yang dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya dan dapat memenuhi syarat dalam melakukan perbuatan hukum disebut sebagai cakap hukum
- b. Unsur “dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum”. Berarti perbuatan yang dilakukan oleh seseorang itu dilakukan dengan sengaja dan penuh kesadaran bahwa perbuatan yang dilakukan melawan hukum. Dalam hal melawan hukum berarti ada suatu peraturan tertulis yang merumuskan dan menyatakan perbuatan tersebut telah dilarang oleh hukum positif secara tertulis dalam perundang-undangan di Indonesia.
- c. Unsur “mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain”. Perbuatan mengakses komputer dan/atau sistem elektronik merupakan sebuah perbuatan *Unauthorized access to computer system and service*, yaitu kejahatan yang dilakukan ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin, atau tanpa pengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang dimasukinya.⁷⁵ Yang dimaksud Komputer adalah alat untuk memproses data elektronik, magnetik, optik, atau sistem yang melaksanakan fungsi logika,

aritmatika, dan penyimpanan.⁷⁶ Dan Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan Informasi Elektronik.

- d. Unsur “dengan cara apapun”. Berarti terdapat berbagai macam cara yang dilakukan untuk dapat mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain. Baik dilakukan secara langsung pada komputer milik korban atau dengan memanfaatkan jaringan internet.

Ancaman sanksi pidana yang dikenakan pada Pasal 30 Ayat (1) ini diatur dalam Pasal 46 ayat (1) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik yang menentukan bahwa:⁷⁷

“(1) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah).”

Selanjutnya pada Pasal 30 Ayat (2), unsur-unsur perbuatan pidana yang termuat pada Pasal tersebut memiliki kesamaan dengan Pasal 30 Ayat (1). Hanya saja ada unsur tujuan perbuatan yaitu pada unsur “*dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik*”. Informasi Elektronik yang dimaksud termuat dalam Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik, menyebutkan bahwa:⁷⁸

“Informasi elektronik adalah 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,

⁷⁶ Pasal 1 Angka 14 Bab I Ketentuan Umum Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

⁷⁷ Pasal 46 Ayat (1) Bab XI Ketentuan Pidana Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

⁷⁸ Pasal 1 Angka 1 Bab I Ketentuan Umum Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang telah diolah yang memiliki arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Selanjutnya tentang Dokumen Elektronik diatur dalam Pasal 1 Angka 4 Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik, berbunyi:⁷⁹

“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.”

Dalam hal perbuatan yang dimaksud dalam Pasal 30 Ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik dengan kaitannya pada perbuatan oleh pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer berkorelasi dengan Pasal 7 Ayat (3) UU Hak Cipta yang menentukan sebuah perbuatan terhadap suatu ciptaan yaitu dalam hal ini perangkat lunak, terhadap informasi elektroniknya dilarang untuk dihilangkan, diubah, atau dirusak. Dan apabila informasi elektronik dirusak untuk Penggunaan Secara Komersial maka dapat dijerat sanksi pidana sebagaimana yang tertuang dalam Pasal 112 UU Hak Cipta.⁸⁰ Sekalipun perbuatan tersebut tidak untuk Penggunaan secara komersial maka tetap dapat diklasifikasikan sebagai perbuatan yang juga dilarang dalam Pasal 30 Ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik.⁸¹

Sanksi yang dikenakan terhadap pelanggaran Pasal 30 Ayat (2) tersebut diatur dalam Pasal 46 Ayat (2) UU No. 11 Tahun 2008 tentang

Informasi Transaksi Elektronik yang menentukan bahwa:⁸²

“(2) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (2) dipidana dengan pidana penjara paling lama 7 (tujuh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp700.000.000,00 (tujuh ratus juta rupiah).”

Lebih lanjut Pasal 30 Ayat (3) yang menentukan bahwa:⁸³

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampau, atau menjebol sistem pengamanan.”

Dalam Pasal 30 Ayat (3) ini memiliki kesamaan dengan Pasal 30 Ayat (1) dan Ayat (2) namun hal yang ditonjolkan dalam pasal ini adalah unsur “dengan melanggar, menerobos, melampau, atau menjebol sistem keamanan”. Dalam unsur ini berarti bahwa pelaku melakukan perbuatannya dengan menerobos sistem pengamanan. Perbuatan yang dimaksud dalam Pasal 30 Ayat (3) ini merupakan perbuatan *hacking* atau *cracking*. Namun terdapat perbedaan konsepsi antara *hacking* dan *cracking*, meskipun keduanya merupakan perbuatan menerobos sistem keamanan.

Hacking (mengakses tanpa niat jahat). Kegiatan menerobos komputer milik orang lain/pihak lain yang dilakukan oleh *hacker* di mana orang tersebut senang sekali memakai/memanfaatkan komputer, biasanya memiliki keahlian membuat dan membaca program tertentu, dan terobsesi mengamati keamanannya (*security*-nya). Biasanya seorang *hacker* yang baik akan memberi tahu kepada *programmer* komputer yang diterobos mengenai adanya kelemahan para program yang dibuat dengan maksud agar segera diperbaiki sehingga tidak mudah diterobos.⁸⁴

Cracking (mengakses dengan niat jahat). Kejahatan dengan menggunakan teknologi komputer dan biasanya melakukan pencurian, tindakan anarkis begitu menekan mendapatkan

⁷⁹ Pasal 1 Angka 4 Bab I Ketentuan Umum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁸⁰ Lihat Pasal 7 Ayat (3) dan 112 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

⁸¹ Lihat Pasal 30 Ayat (2) Bab VII Perbuatan yang dilarang Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

⁸² Pasal 46 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

⁸³ Pasal 30 Ayat (3) Bab VII Perbuatan yang dilarang Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

⁸⁴ Nudirman Munir, 2017, *Op. Cit.*, hlm. 230.

akses. Biasanya kita sering salah menafsirkan antara seorang *hacker* dan *cracker* di mana *hacker* sendiri identik dengan perbuatan negatif, padahal *hacker* adalah orang yang senang memprogram dan percaya bahwa informasi adalah sesuatu yang sangat berharga dan ada yang bersifat dapat dipublikasikan dan rahasia. *Cracking* dilakukan untuk kejahatan, dan salah satu jenis kejahatan yang sering terjadi.⁸⁵

Hacking/Cracking, adalah melakukan akses terhadap sistem komputer tanpa izin atau dengan melawan hukum sehingga dapat menembus sistem pengamanan komputer yang dapat mengancam berbagai kepentingan. Meski sama-sama menerobos keamanan komputer orang lain, "*Hacker*" lebih fokus pada proses, sedangkan "*Cracker*" lebih fokus untuk menikmati hasilnya.⁸⁶ Titik tolak perbedaan antara *hacking* dan *cracking* adalah pada "niat" si pelaku dalam melancarkan perbuatannya.

Pasal 30 Ayat (3) inilah yang sangat relevan dan dapat diterapkan dalam perbuatan oleh pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer. Karena mengingat dalam hal perolehan suatu lisensi perangkat lunak komputer khususnya yang berpemilik (*proprietary software*) memerlukan sejumlah uang untuk dapat mendapatkan lisensinya sehingga perangkat lunak dapat digunakan sebagaimana mestinya. Namun dapat diakali dengan melakukan tindakan *cracking* atau penjabolan sistem keamanan terhadap perangkat lunak agar dapat digunakan tanpa membayar. Selain itu juga Pasal 30 Ayat (3) ini berkorelasi dengan Pasal 52 UU Hak Cipta. Perbuatan sebagaimana yang dimaksud dalam kedua pasal tersebut memiliki kesamaan substansi yaitu perbuatan melawan hukum terhadap "pengaman" suatu komputer atau sistem elektronik, dan sarana kontrol teknologi dalam konteks hak cipta.

Sanksi pidana yang diancamkan terhadap pelanggar Pasal 30 Ayat (3) tersebut diatur dalam Pasal 46 Ayat (3) yang menentukan bahwa:⁸⁷

"Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau

denda paling banyak Rp800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah)."

Demikianlah pemaparan mengenai isi peraturan perundangan-undangan yang dapat diterapkan terhadap perbuatan oleh pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer di Indonesia. Ada 2 bidang hukum yang berkaitan yaitu bidang hukum Hak Cipta yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan bidang hukum ITE (Informasi Transaksi Elektronik) yaitu Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang Perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik. Adapun alasannya karena pada sisi Perangkat Lunak merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi UU Hak Cipta. Dan pada sisi lain perbuatan ilegal terhadap perangkat lunak komputer terklasifikasi sebagai perbuatan yang dilarang oleh UU ITE.

PENUTUP

A. Kesimpulan

Berdasarkan pembahasan yang telah Penulis jabarkan pada bab sebelumnya, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan Lisensi pada perangkat lunak komputer di Indonesia dimaksudkan sebagai suatu izin tertulis untuk memperjelas tindakan-tindakan yang boleh dan tidak boleh dilakukan oleh Pengguna atau Calon Pengguna perangkat lunak komputer sesuai dengan versi lisensi yang ditawarkan, baik gratis maupun berbayar dengan memperhatikan ketentuan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
2. Pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer di Indonesia dapat diberlakukan 2 (dua) bidang hukum, yaitu bidang hukum hak cipta karena perangkat lunak komputer dilindungi oleh hak cipta, selain itu juga boleh diterapkan bidang hukum Informasi Transaksi Elektronik (ITE) karena perbuatan ilegal yang dilakukan menggunakan media komputer atau media sistem elektronik.

B. Saran

Adapun beberapa saran yang penulis tawarkan yaitu antara lain sebagai berikut:

1. Pemerintah Indonesia diharapkan memberikan edukasi terhadap masyarakat tentang penghormatan hak cipta seperti membayar royalti untuk dapat menggunakan

⁸⁵ *Ibid.*

⁸⁶ *Ibid.*

⁸⁷ Pasal 46 Bab XI Ketentuan Pidana Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

perangkat lunak komputer. Edukasi untuk menggunakan perangkat lunak alternatif yang gratis atau FOSS (*Free Open Source Software*). Selain itu Pemerintah dapat mendukung pemnafaatan dan perkembangan perangkat lunak komputer di Indonesia agar dapat bersaing dalam skala internasional.

2. Pemerintah Indonesia diharapkan membuat sebuah kebijakan baru yang lebih jelas dan tegas tentang perilaku ilegal terhadap perangkat lunak komputer, serta memberikan pendidikan dan pelatihan terhadap aparat penegak hukum dalam menegakkan hukum di bidang teknologi informasi

DAFTAR PUSTAKA

A. Buku :

- Arief. Barda Nawawi. 2011. *Pembaharuan Hukum Pidana dalam Perspektif Kajian Perbandingan*. Bandung. Citra Aditya Bakti.
- Arifardhani, Yoyo. 2020. *Hukum Hak Atas kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Jakarta. Kencana.
- Chazawi, Adami. 2010. *Stelsel Pidana, Tindak Pidana, Teori-Teori Pemidanaan & Batas Berlakunya Hukum Pidana*. Depok. RajaGrafindo Persada.
- Kadir, Abdul, Terra CH. Tri Wahyuni. 2005. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta. ANDI.
- Lamintang, P.A.F. 1997. *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia*. Bandung. PT Citra Aditya Bakti.
- Leden Marpaung. 2005. *Asas-Teori-Praktik Hukum Pidana*. Jakarta. Sinar Grafika.
- Marzuki, Peter Mahmud. 2017. *Penelitian Hukum*. Edisi Revisi. Jakarta. Kencana.
- Maskun. 2013. *Kejahatan Siber (Cyber Crime) Suatu Pengantar*. Jakarta. Kencana.
- Nudirman Munir. 2017. *Pengantar Hukum Siber Indonesia Edisi Ketiga*. Depok. PT RajaGrafindo Persada..
- Nurgocho, Sigit Supto. Anik Tri Haryani. *Hukum Perizinan Berbasis OSS (Online Single Submission)*. Klaten. Lakeisha.
- Saragih, Richy R. 2018. *Pemrograman dan Bahasa Pemrograman*. Medan. STMIK-STIE Mikroskil.
- Soekanto, Soerjono. 1986. *Pengantar Penelitian Hukum*. Jakarta. UI Press.
- Soekanto, Soerjono. Sri Mamudji. 2001. *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta. Rajawali Pers.
- Soelistyo, Henry. 2011. *Hak Cipta tanpa Hak Moral*. Jakarta. Raja Grafindo Persada.
- Sudaryono. Natangsa Surbakti. 2017. *Hukum Pidana Dasar-Dasar Hukum Pidana Berdasarkan KUHP dan RUU KUHP*. Surakarta. Muhammadiyah University Press.
- Sulistiyowati. 2020. *Alternatif Penegakan Hukum Pidana Berbasis Nilai Keadilan*. Yogyakarta. Deepublish.
- Wahyuni. Fitri. 2017. *Dasar-dasar Hukum Pidana di Indonesia*. Tangerang. PT Nusantara Persada Utama.
- Yurizal. 2018. *Penegakan Hukum Tindak Pidana Cybercrime*. Malang. Media Nusa Creative.

B. Jurnal/Karya Ilmiah :

- Ariska, Dudung Indra. 2018. *Implementasi Penegakan Ketentuan Pidana Terhadap Pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual Regim Hak Cipta*. Jurnal Yustitia Volume 4 Nomor 1.
- Lestari, Sartika Nanda. 2019. *Perlindungan Hak Moral Pencipta di Era Digital di Indonesia*. Diponegoro Private Law Review Volume 4 Nomor 3.
- Pamula, Muhammad Yogi Ni Luh Putu Nita A. 2014. *Software Cracking*. Fakultas Teknologi Industri Jurusan Teknik Informatika Universitas Gunadarma.
- Widodo, Tri Wahyu. 2006. *Komputer dan Pengetahuan Program Aplikasi Musik Komputer*. Institut Seni Indonesia. Yogyakarta. Harmonia Jurnal dan Pemikiran Seni Volume VII Nomor 2.
- Yanto, Oksidelfa. 2015. *Konsep Perlindungan Hak Cipta dalam Ranah hukum Hak Kekayaan Intelektual (Studi Kritis Pembajakan Karya Cipta Musik dalam Bentuk VCD dan DVD)*. Yustitia. Volume 4 Nomor 3.

C. Peraturan Perundang-undangan :

- Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 9 Tahun 2018 tentang Program Penyusunan Peraturan Pemerintah Tahun 2018
- Kitab Undang-Undang Hukum Pidana. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1958 Nomor 127.

- Pemerintah Indonesia. 2008. Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843.
- Pemerintah Indonesia. 2014. Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599.
- Pemerintah Indonesia. 2016. Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2016 Nomor 251. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun Nomor 5952.
- Pemerintah Indonesia. 2018. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 36 Tahun 2018 tentang Pencatatan Perjanjian Lisensi Kekayaan Intelektual. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2018 Nomor 115. Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 6229.

D. Sumber lain :

- Detik Inet. <https://inet.detik.com/business/d-4923935/duh-mayoritas-perusahaan-ri-pakai-software-bajakan>
- Kamus Besar Bahasa Indonesia Daring, Kementerian Pendidikan, Kebudayaan, Riset dan Teknologi Republik Indonesia, <https://kbbi.kemdikbud.go.id/entri/teknologi>
- Kompas.com. *Wanita Ini Dihukum 6 Bulan Penjara karena Pakai Windows Bajakan*. <https://tekno.kompas.com/read/2021/05/31/16300097/wanita-ini-dihukum-6-bulan-penjara-karena-pakai-windows-bajakan>
- Lukman Azis, <https://jalantikus.com/tips/alasan-kenapa-orang-menggunakan-bajakan/>
- Sekolah Tinggi Manajemen Informatika dan Komputer Dian Cipta Cendekia Kotabumi, <https://dcckotabumi.ac.id/pengertian-hardware-perangkat-keras-komputer/>
- Smadav. <https://www.smadav.net/?page=terms>