

# ANALISIS YURIDIS PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP *SOURCE CODE* PROGRAMMER ELEKTRONIK DALAM HAK KEKAYAAN INTELEKTUAL<sup>1</sup>

Oleh :

Kezia Ecclezia Mangala<sup>2</sup>

Neil Tinangon<sup>3</sup>

Nelly Pinangkaan<sup>4</sup>

## ABSTRAK

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui pengaturan hukum terhadap *source code* program elektronik dan untuk mengetahui upaya perlindungan hukum terhadap tindakan pengambilan tanpa izin terhadap *source code* programmer elektronik. Metode yang digunakan adalah yuridis normatif, dengan kesimpulan yaitu: 1. Source code merupakan elemen fundamental dari program komputer yang secara tegas diakui dan dilindungi oleh kerangka hukum Indonesia, khususnya melalui Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Regulasi ini, terutama dalam Pasal 1 angka 9 dan Pasal 40 angka (1) huruf s, secara eksplisit mengkategorikan program komputer, termasuk source code di dalamnya, sebagai ciptaan yang berhak mendapatkan perlindungan hukum. 2. Upaya Perlindungan Hukum apabila terjadi tindakan pengambilan tanpa izin terhadap *Source Code* Programmer Elektronik, dapat disimpulkan beberapa point yaitu Source code programmer elektronik dilindungi sebagai karya cipta di bawah UU No. 28 Tahun 2014, yang berarti setiap penggunaan atau distribusi tanpa izin merupakan pelanggaran hak cipta yang merugikan dan menghambat inovasi. Upaya perlindungan mencakup tindakan preventif seperti edukasi dan pendaftaran karya ke DJKI, serta tindakan represif berupa gugatan perdata untuk ganti rugi atau pelaporan pidana terhadap pelanggar.

Kata Kunci : *Hak Cipta, Source Code*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Di era globalisasi dan digitalisasi saat ini, teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi pilar utama dalam berbagai aspek kehidupan termasuk ekonomi, pendidikan, dan sosial. Perangkat lunak (*software*) memainkan peran yang sangat penting dalam mendukung berbagai aktivitas tersebut. Dengan meningkatnya

ketergantungan pada teknologi, kebutuhan akan perlindungan hukum terhadap karya-karya yang dihasilkan oleh programmer, khususnya *source code*, menjadi semakin mendesak dan pentingnya memperkuat perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual.

*Source Code* adalah instruksi bahasa program yang sering digunakan oleh programmer atau komponen dasar dari sebuah program komputer yang dibuat oleh seorang programmer, sering kali ditulis dalam bentuk fungsi, deskripsi, definisi, panggilan, metode, dan pernyataan operasional lainnya. *Source code* dirancang agar dapat dibaca manusia dan diformat sedemikian rupa hingga dapat dipahami oleh pengembang dan pengguna lainnya. Sebagai contoh, ketika seorang programmer mengetikkan serangkaian pernyataan bahasa pemrograman C ke *Windows Notepad* dan menyimpan urutan tersebut sebagai berkas teks, berkas teks tersebut kini berisi *Source Code*.<sup>5</sup>

Hak Kekayaan Intelektual atau sering disebut sebagai HKI timbul sebagai aspek penting dalam hukum bisnis karena melibatkan teknologi, ekonomi, dan seni. Ini terjadi karena hak atas kekayaan intelektual berkaitan dengan sebuah karya seseorang sebagai inti, objek pengaturan, atau kepemilikan yang tidak berwujud. Renhnalekem Ginting memberikan definisi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) sebagai hak kepemilikan yang berlaku dalam bidang ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra. Ini bukan hak atas benda fisik, melainkan hak atas kemampuan intelektual, termasuk ide-ide kreatif.<sup>6</sup>

Dalam Konteks Indonesia, perlindungan terhadap perangkat lunak dan *Source Code* programmer diatur dalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang memberikan hak eksklusif kepada pencipta karya cipta untuk mengatur penggunaan, penggandaan, dan distribusi karya cipta mereka. Namun, meskipun telah ada aturan yang mengatur tentang hal ini, tantangan-tantangan hukum yang muncul terkait dengan pengaturan hak cipta dalam perangkat lunak sering menghadirkan ketidakpastian hukum dan kompleksitas dalam penerapannya, khususnya ketika berhadapan dengan kasus pelanggaran hak cipta atau sengketa antara pihak-pihak besar dalam industri perangkat lunak.

Program komputer sebagai hasil pemikiran intelektual dari pembuat program atau pencipta diakui sebagai suatu karya cipta, yaitu karya dari perwujudan cipta, rasa dan karsa nya yang dilindungi dengan hak cipta. Perlindungan yang

<sup>1</sup> Artikel Skripsi

<sup>2</sup> Mahasiswa Pascasarjana Unsrat, NIM 210711010215

<sup>3</sup> Dosen Pascasarjana Unsrat, Magister Ilmu Hukum

<sup>4</sup> Dosen Pascasarjana Unsrat, Magister Ilmu Hukum

<sup>5</sup> Scott Wallask. *Defination Source Code*. diakses pada 23 Januari 2023.

<sup>6</sup> Sudargo Gautama. *Segi-segi Hukum Hak Milik Intelektual*. PT. Erasco : Bandung : 1990. Hal 4

diberikan oleh Undang-Undang terhadap Hak Cipta program komputer adalah untuk merangsang aktivitas dan kreatifitas agar pencipta memiliki keinginan lebih dan memiliki gairah serta semangat untuk melahirkan karya cipta intelektual.

Berdasarkan Data *International Data Corporation* (IDC) pada tahun 2010 ada 11 negara dengan presentase pembajakan program komputer tertinggi didunia antara lain Indonesia 87%, Libya 88%, Azerbaijan 88%, Belarusia 88%, Venezuela 88%, Armenia 89%, Moldova 90%, Banglades 90%, Yaman 90%, Zimbabwe 91%, Georgia 93%.<sup>7</sup> Selanjutnya, berdasarkan Data daftar Priority Watch List (PWL) yang dikeluarkan oleh Kamar Dagang Amerika Serikat (USTR). Pada tahun 2021, Indonesia bersama dengan Argentina, Chile, Cina, India, Rusia, Arab Saudi, Ukraina dan Venezuela dianggap sebagai negara-negara dengan pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual (HKI) terberat di dunia.<sup>8</sup>

Salah satu kasus hukum yang menjadi sorotan utama dalam dunia teknologi antara *Oracle Corporation* dan *Google Inc.* Yang berfokus pada penggunaan *Source Code* Java dalam pengembangan sistem operasi Android. Kasus ini berawal pada tahun 2010 ketika Oracle, yang waktu itu memiliki hak cipta atas Java setelah mengakuisisi *Sun Microsystems* pada tahun 2010, menggugat Google karena dianggap telah menggunakan sebagian besar API (*Application Programming Interface*) Java dalam pengembangan sistem operasi Android tanpa izin yang sah dari Oracle. Oracle berpendapat bahwa Google telah melanggar hak cipta java karena mengadopsi API Java yang dilindungi hak cipta tanpa memberikan kompensasi atau lisensi dan telah menggunakan API Java secara ilegal untuk membangun Android, sementara Google beragumen bahwa penggunaan API tersebut merupakan praktik yang sah dalam kerangka fair use untuk tujuan pengembangan teknologi baru.<sup>9</sup>

Putusan Pengadilan dalam kasus Oracle Melawan Google telah melalui berbagai tahapan yang rumit, mencakup persidangan di tingkat pengadilan negeri hingga Mahkamah Agung Amerika Serikat. Pada Akhirnya, Mahkamah Agung memutuskan bahwa penggunaan API oleh Google termasuk dalam fair use, yang di anggap

sebagai kemenangan besar bagi komunitas teknologi. Namun, putusan ini juga menimbulkan berbagai kontroversi, karena dianggap dapat menciptakan ketidakpastian hukum terkait perlindungan hak cipta dalam dunia perangkat lunak. Selain itu, kasus ini menunjukkan bahwa batasan antara perlindungan hak cipta dan kebutuhan untuk mendorong inovasi sering kali menjadi area yang sulit diinterpretasikan secara konsisten.<sup>10</sup>

Dalam konteks hukum di Indonesia, dalam Undang-Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta, penerapan aturan ini dalam menghadapi kompleksitas kasus seperti Oracle melawan Google masih memerlukan kajian yang lebih mendalam. Hal ini disebabkan oleh perkembangan teknologi yang sering kali lebih cepat dibandingkan dengan adaptasi regulasi hukum yang ada. Selain itu, pemahaman masyarakat, termasuk para pelaku industri teknologi, terhadap hak dan kewajiban mereka dalam konteks hukum kekayaan intelektual juga masih perlu ditingkatkan.<sup>11</sup>

Indonesia sebagai negara berkembang yang sedang berupaya memperkuat sektor teknologi dan inovasi, menghadapi tantangan besar dalam menciptakan sistem perlindungan hukum yang efektif bagi programmer dan perusahaan teknologi lokal. Di tengah persaingan global, programmer Indonesia sering sekali menghadapi risiko eksploitasi atas karya mereka, baik di tingkat nasional maupun Internasional. Tanpa perlindungan hukum yang memadai, karya-karya mereka Selain itu, Indonesia juga menghadapi tantangan dalam membangun ekosistem teknologi yang mendukung inovasi, namun tetap memberikan perlindungan yang adil bagi para kreator. Teknologi yang mendukung inovasi, namun tetap memberikan perlindungan yang adil bagi para kreator. Salah satu tantangan utama adalah bagaimana menyeimbangkan antara perlindungan hak cipta dan kebutuhan untuk mendorong kolaborasi dan pengembangan teknologi. Hal ini semakin relevan di era digital, dimana inovasi sering kali bergantung pada akses terhadap teknologi yang telah ada sebelumnya. Oleh karena itu, pendekatan hukum yang fleksible dan adaptif menjadi sangat penting untuk memastikan bahwa perlindungan terhadap HKI tidak menghambat pertumbuhan industri

<sup>7</sup> Mulyadi Tanzili, SH., MH : *Perlindungan Hukum Terhadap Program Ciptaan Programmer*. Edisi No XXIX tahun 24 April 2013 jurnal

<sup>8</sup> Rakhmita Desmayanti S.H., M.H: *Memberantas Pelanggaran HKI* .website siplawfirm artiker april 26 tahun 2022

<sup>9</sup> *Federal Circuit : case text Oracle Am., Inc. Vs. Google Inc.* Artikel diakses tahun 2014

<sup>10</sup> Cleary Gottlieb : Putusan Mahkamah Agung dalam kasus Google v. Oracle : Penggunaan Source Code yang Transformatif Dapat Menjadi ‘Penggunaan Wajar’ artikel Diakses pada 9 April 2021

<sup>11</sup> Undang – Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

teknologi.<sup>12</sup>

Pada tingkat global, kasus oracle melawan google memberikan banyak pelajaran berharga bagi sistem hukum indonesia. Kasus ini tidak hanya menyoroti pentingnya perlindungan hukum terhadap *Source Code*, tetapi juga menekankan kebutuhan akan regulasi yang adil dan berimbang antara perlindungan hak cipta dan kebebasan inovasi. Indonesia perlu memperelajari bagaimana negara-negara maju menangani kasus serupa, serta menyesuaikan pendekatan tersebut dengan konteks lokal yang spesifik. Dalam hal ini, pengembangan kerangka hukum yang lebih responsif dan inklusif menjadi kunci untuk menciptakan ekosistem teknologi yang kompetitif dan berkelanjutan.<sup>13</sup>

## B. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan hukum terhadap *source code* programmer elektronik?
2. Bagaimana upaya perlindungan hukum apabila terjadi tindakan pengambilan tanpa izin terhadap *source code* programmer elektronik ?

## C. Metode Penelitian

Penelitian yang dilakukan dalam penulisan skripsi ini termasuk dalam kategori penelitian hukum normatif.

## PEMBAHASAN

### A. Pengaturan Hukum terhadap *Source Code* Programmer Elektronik

Zaman semakin berkembang begitu juga dengan keperluan dari segi ekonomi bahkan teknologi yang sangat pesat berkembang di era sekarang. Tidak sedikit manusia jaman sekarang yang berharap dan bergantung pada teknologi untuk menjalankan kehidupan sehari-hari, oleh karena itu pengembangan teknologi harus lebih meningkat dari dalam sistem yang dibuat oleh seorang programmer dalam bentuk bahasa pemrograman untuk pengembangan teknologi.

Bahasa pemrograman merupakan notasi atau instruksi yang digunakan untuk menulis program komputer<sup>14</sup> dan juga bahasa pemrograman itu sendiri merupakan himpunan dari aturan sintaks dan semantic yang dipakai untuk mendefinisikan program komputer atau secara singkatnya ialah instruksi standar untuk memerintah komputer.

Contoh dari bahasa pemrograman ialah Python, Java, JavaScript, C#, PHP, C, R, Swift, Ruby, SQL, beberapa diantaranya ada yang menjadi *open source* dan *closed source*.

Algoritma, yang merupakan cabang dari ilmu matematika, berfungsi sebagai serangkaian langkah untuk menyelesaikan suatu masalah. Di sisi lain, bahasa pemrograman adalah implementasi dari algoritma tersebut yang dituliskan dalam bentuk kode. Dengan menggunakan bahasa pemrograman, seorang programmer dapat secara tepat menemukan data mana yang akan diproses oleh komputer, bagaimana data tersebut akan disimpan atau ditransfer, serta langkah – langkah yang harus diambil dalam berbagai situasi. Bahasa pemrograman ini dapat dipahami oleh sesama programmer atau individu yang mempelajari ilmu komputer, namun bagi mereka yang tidak memiliki latar belakang dalam pemrograman atau ilmu komputer.

Program komputer menurut KBBI adalah perangkat yang dirancang khusus untuk memungkinkan komputer menjalankan fungsi tertentu. Dalam konteks UU Hak Cipta, program komputer diartikan sebagai sekumpulan instruksi yang disampaikan dalam berbagai bentuk, seperti bahasa, kode, atau skema, yang bertujuan agar komputer dapat beroperasi untuk melaksanakan fungsi tertentu atau mencapai hasil yang diinginkan. Selain itu, program komputer juga dikenal sebagai perangkat lunak (*software*), yang mencakup sistem operasi (*operating system*) maupun aplikasi (*application*)<sup>15</sup>.

Ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta dalam bentuk khas apapun dalam lapangan ilmu, seni, moral, dan reputasi seseorang atau kelompok orang yang menghasilkan ciptaan berdasarkan kerja keras melalui pengamatan, kajian, dan penelitian terus-menerus. Ciptaan meliputi antara lain puisi, drama, film, karya koreografi, komposisi musik, rekaman suara, lukisan, gambar, patung, perangkat lunak komputer, dan desain industri. Hukum hak cipta hanya mencakup ciptaan yang berupa perwujudan suatu gagasan tertentu dan tidak mencakup gagasan umum, konsep, fakta, gaya, atau teknik yang mungkin terwujud atau terwakili dalam ciptaan tersebut.<sup>16</sup>

Adapun definisi Program Komputer menurut Undang – Undang no 28 Tahun 14 tentang Hak cipta di pasal 1 angka 9 berbunyi “Program

<sup>12</sup> Sudjana : *Pembatasan Perlindungan Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) Dalam Perspektif Hak Asasi Manusia*, Volume 10, Nomor 1, Juli 2019

<sup>13</sup> Dwi Oktareza, Andreyan Noor, Erliyanto Saputra & Aulia Vivi Yulianingrum : *Transformasi Digital 4.0: Inovasi yang Menggerakkan Perubahan Global*, tahun 2024, hal. 664

<sup>14</sup> Suprapro, *Bahasa Pemrograman*, Direktorat Pembinaan Sekolah Menengah Kejuruan, 2008, hlm. 30.

<sup>15</sup> Badan Pengembangan dan Pembinaan Bahasa. (2020). *Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Daring*.

<sup>16</sup> Angelota Dumawati Losung, Max Sepang, Adi Tirta Koesomo “Kajian Hukum Tentang Pelanggaran Hak Cipta Ditinjau Dari Undang-Undang Hak Cipta” Jurnal Fakultas Hukum UNSRAT Lex Privatum Vol.IX/No. 9/Ags/2021

Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan atau untuk mencapai hasil tertentu.”<sup>17</sup>

Dalam Undang – Undang juga mengatur mengenai hak eksklusif yang didapat oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk memperoleh manfaat ekonomi atas Ciptaan, Dalam Undang – Undang No 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta pasal 9 berbunyi “Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan”<sup>18</sup>. Dan diatur lebih jelas di pasal 9 ayat (1) Undang – Undang no 28 tahun 2014 yang berbunyi “Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:

- a. Penerbitan Ciptaan;
- b. Penggadaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
- c. Penerjemahan Ciptaan;
- d. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;
- e. Pendistribusian Ciptaan atau salinanya;
- f. Pertunjukan Ciptaan
- g. Pengumuman Ciptaan;
- h. Komunikasi Ciptaan; dan
- i. Penyewaan Cipta”

Dengan demikian penjelasan mengenai Hak Ekonomi dari Pencipta atau Pnerbit karya cipta sudah sangat jelas diatur dalam Undang – Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Fungsi utama dari bahasa pemrograman adalah untuk memberikan instruksi kepada komputer agar dapat mengolah data sesuai dengan logika dan alur berpikir yang diinginkan oleh programmer. Keluaran (output) dari penggunaan bahasa pemrograman ini berupa program komputer, aplikasi atau perangkat lunak yang dapat dijalankan pada perangkat keras (hardware) yang sesuai.<sup>19</sup>

Proses pembuatan program tersebut melibatkan perubahan kode sumber (source code) menjadi bahasa mesin (machine language) melalui metode kompilasi, interpretasi, atau kombinasi sebagai jembatan antara ide – ide kreatif programmer dan implementasi teknis yang memungkinkan komputer untuk menjalankan tugas – tugas tertentu secara efisien.

Program komputer merupakan sebuah objek yang dilindungi oleh UU hak cipta antara lain yang tercantum dalam pasal 40 ayat 1 (p, s) Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak

Cipta yang berbunyi “p. Kompilasi ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan program computer maupun media lainnya. s. Program komputer”<sup>20</sup>. Dalam hal ini tentu sudah jelas program komputer dilindungi dan diatur dalam Undang – Undang termasuk *Source Code*.

Namun banyak sekali pelanggaran hak cipta dalam bentuk pengambilan tanpa izin ataupun bajakan dalam dunia *Source Code*. Salah satu contoh signifikan dari pelanggaran hak cipta dalam konteks bahasa pemrograman adalah kasus Google LLC melawan Oracle Amerika, Inc. Dalam kasus ini, Google mengembangkan sistem operasi android dengan memanfaatkan bahasa pemrograman Java, termasuk *application programming interfaces (APIs)*, serta menyalin sekitar 11.000 baris kode sumber tanpa memperoleh izin lisensi dari Oracle Amerika, yang meruoakan opemilik sah dari bahasa pemrograman Java. Pada putusan tingkat pertama, pengadilan memutuskan untuk mendukung Google dengan alasan bahwa penggunaan tersebut termasuk dalam kategori fair use. Namun, pada tingkat kedua dan ketiga, Oracle belum berhasil meyakinkan hakim mengenai adanya pelanggaran hak cipta yang dilakukan oleh Google dalam pengembangan sistem operasi Android. Kasus ini mencerminkan kompleksitas dan tantangan yang dihadapi dalam menegakkan hak cipta di era digital, dimana inovasi dan penggunaan teknologi sering kali berinteraksi dengan batasan hukum yang ada

Adapun beberapa kasus di Indonesia mengenai Program Komputer seperti kasus PN Semarang (Nomor 3/Pdt.Sus-HKI/2021) Siemens melawan PT King manufacture dengan objek sengketa penggunaan perangkat lunak (Program Komputer NX 6.0 & NX 8.0) milik Siemens oleh King Manufacture untuk kegiatan komersial. Pengadilan menyatakan bahwa King Manufacture telah menggunakan software NX milik Siemens secara komersial tanpa izin atau lisensi dari pemilik hak cipta. Tergugat diwajibkan membayar ganti rugi materiil sebesar Rp. 1.577.631.103,62 dan jelas putusan ini berdasarkan Undang – Undang No 28 tahun 2014. Putusan ini mempertegas bahwa penggunaan software tanpa lisensi terutama untuk kepentingan komersial merupakan pelanggaran hak ekonomi pencipta yang dapat digugat dan diwajibkan ganti rugi.

Programmer memiliki tanggung jawab hukum yang signifikan terkait dengan karya yang mereka hasilkan, termasuk dalam hal penggunaan

<sup>17</sup> Undang – Undang No 28 Tahun 2014 pasal 1 angka 9

<sup>18</sup> Undang – Undang No 28 Tahun 2014 pasal 8

<sup>19</sup> Galih Dwi Ramadhan, “Perlindungan Hukum Terhadap Bahasa Pemrograman dalam Undang – Undang tentang Hak Cipta 2022, hlm 119.

<sup>20</sup> Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, pasal 40 ayat 1 (p & s)

dan distribusi Source Code.<sup>21</sup> Tanggung jawab ini mencakup kewajiban untuk memastikan bahwa karya mereka tidak melaanggar hak cipta atau hak kekayaan Intelektual orang lain.<sup>22</sup>

Hal ini berarti bahwa programmer harus berhati – hati dalam menggunakan kode yang mungkin telah dilindungi oleh hak cipta, baik itu dari software *proprietary* maupun *open source*.<sup>23</sup>

Setiap software, termasuk yang bersifat *open source*, biasanya disertai dengan lisensi yang mengatur bagaimana software tersebut dapat digunakan, dimodifikasi, dan didistribusikan.<sup>24</sup> Programmer harus memahami ketentuan yang terdapat dalam lisensi ini, karena pelanggaran terhadap ketentuan tersebut dapat mengakibatkan konsekuensi hukum yang serius. Misalnya, jika seorang programmer menggunakan kode dari proyek *open source* yang dilisensikan dibawah GPL (General Public License) dan tidak mematuhi syarat – syarat yang ditetapkan, mereka dapat menghadapi tuntutan hukum dari pemilik hak cipta.<sup>25</sup>

Jika seseorang secara tidak sengaja atau sengaja melanggar hak cipta, mereka dapat dikenakan sanksi hukum sesuai dengan yang tertulis dalam Undang – Undang no 28 tahun 2014 pasal 113 ayat 2 yang berbunyi “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.5000.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).<sup>26</sup> Dan juga pada ayat 3 Undang – Undang No 28 tahun 2014 yang berbunyi “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 c, dan atau, huruf g untuk Penggunaan secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.000,00 (satu

miliar rupiah).<sup>27</sup>

Meskipun pengaturan hukum terhadap Hak Cipta telah cukup jelas, namun dalam praktiknya masih terdapat berbagai tantangan. Beberapa kendala yang sering dihadapi antara lain:

1. Kurangnya Kesadaran Hukum : Banyak pencipta dan pengguna karya cipta yang tidak memahami hak – hak mereka terkait dengan perlindungan hak cipta. Kurangnya pengetahuan tentang hak cipta dapat menyebabkan pelanggaran yang tidak disengaja dan mengurangi upaya untuk melindungi karya mereka
2. Penegakan Hukum yang Lemah : Penegakan Hukum terhadap pelanggaran hak cipta sering kali tidak efektif. Banyak kasus pelanggaran hak cipta yang tidak ditindaklanjuti oleh pihak berwenang, baik karena kurangnya sumber daya, prioritas yang lebih rendah, atau kesulitan dalam membuktikan pelanggaran
3. Teknologi dan Perkembangan Digital : Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi, terutama internet, telah memudahkan distribusi dan reproduksi karya cipta secara ilegal. Hal ini membuat pengawasan dan penegakan hukum menjadi lebih sulit, karena pelanggaran dapat terjadi secara anonim dan dalam skala besar.
4. Lisensi dan Penggunaan yang Tidak Jelas : Banyak karya cipta yang dilisensikan dengan ketentuan yang kompleks atau tidak jelas, sehingga pengguna sering kali tidak memahami batasan dan kewajiban yang terkait dengan penggunaan karya tersebut. Ini dapat menyebabkan pelanggaran hak cipta yang tidak disengaja.
5. Biaya dan Akses ke Sistem Hukum : Proses hukum untuk menuntut pelanggaran hak cipta sering kali memerlukan biaya yang tinggi dan waktu yang lama. Hal ini dapat menjadi penghalang bagi pencipta, terutama bagi individu atau usaha kecil, untuk menegakkan hak mereka di pengadilan.
6. Budaya Pembajakan : di beberapa negara, terdapat budaya yang menganggap pembajakan sebagai hal yang wajar atau tidak terlalu serius. Hal ini dapat mengurangi kesadaran masyarakat tentang pentingnya menghormati hak cipta dan berkontribusi pada pelanggaran yang lebih luas.

Oleh sebab itu, untuk mengatasi berbagai tantangan tersebut, diperlukan langkah – langkah preventif dan solusi antara lain:

<sup>21</sup> Usman, R. (2003), Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual: Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia. PT. Citra Aditya Bakti.

<sup>22</sup> Saidin, O. K. (2001). Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (*Intellectual Property Rights*). Rajawali Pers

<sup>23</sup> Marzuki, P. M. (2005). Penelitian Hukum. Kencana.

<sup>24</sup> Hadi, S. (2017). “Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Perangkat Lunak di Indonesia”. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, 47(2), 123-140

<sup>25</sup> Sihombing, R. (2018). Tanggung Jawab Hukum Programmer dalam Penggunaan *Software*“. *Jurnal Hukum dan Teknologi*, 5(1), 45-60

<sup>26</sup> Undang-Undang no 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 113 ayat (2)

<sup>27</sup> Undang – Undang No 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal

1. Meningkatkan kesadaran hukum, edukasi dan sosialisasi dengan melakukan kampanye edukasi untuk meningkatkan kesadaran masyarakat tentang hak cipta, termasuk hak – hak pencipta dan konsekuensi dari pelanggaran hak cipta. Ini dapat dilakukan melalui seminar, workshop dan program pendidikan di sekolah dan universitas.
2. Memperkuat Penegakan Hukum, Peningkatan Sumber Daya dengan menyediakan lebih banyak sumber daya untuk lembaga penegak hukum agar dapat menangani kasus pelanggaran hak cipta dengan lebih efektif. Ini termasuk pelatihan bagi aparat penegak hukum tentang isu – isu hak cipta dan cara menanganinya. Meningkatkan kerjasama dengan negara lain dalam penegakan hukum hak cipta, terutama dalam kasus pelanggaran lintas batas yang sering terjadi di era digital.
3. Mengadaptasi Regulasi terhadap perkembangan Teknologi dengan mendorong penggunaan lisensi yang lebih sederhana dan jelas, seperti Creative Commons, yang dapat membantu pengguna memahami hak dan kewajiban mereka dalam menggunakan karya cipta.

#### **B. Upaya Perlindungan Hukum Apabila Terjadi Tindakan Pengambilan Tanpa Izin Terhadap *Source Code* Programmer Elektronik**

Hak cipta adalah Hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya. Dalam konteks program komputer, *source code* dianggap sebagai karya sastra yang dilindungi oleh Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Hak cipta mencakup berbagai bentuk karya, termasuk program komputer, yang merupakan hasil dari kreativitas dan keahlian programmer. Menurut pasal 1 angka 3 Undang – Undang no 28 tahun 2014 berbunyi “Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.”<sup>28</sup>

Perlindungan hukum merupakan suatu bentuk upaya yang dilakukan oleh negara melalui aparat penegak hukum dan instrumen peraturan perundang-undangan untuk memberikan rasa aman, kepastian, dan keadilan kepada setiap warga negara dalam menjalankan hak dan kewajibannya. Perlindungan hukum bertujuan

untuk mencegah terjadinya pelanggaran terhadap hak-hak individu maupun kelompok, serta menjadi jaminan bahwa setiap warga negara berada dalam posisi yang setara di mata hukum.<sup>29</sup>

Perlindungan hukum dapat dipahami sebagai suatu bentuk jaminan yang diberikan oleh negara terhadap setiap warga negaranya melalui mekanisme hukum, baik tertulis maupun tidak tertulis, guna memastikan terpenuhinya keadilan, kesetaraan, dan kepastian hukum dalam setiap aspek kehidupan.

Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dirancang untuk melindungi hak – hak cipta, yang merupakan salah satu komponen dari kekayaan intelektual dengan cakupan objek yang paling luas. Hak cipta mencakup berbagai bidang, termasuk ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, serta program komputer. Dengan pesatnya perkembangan ekonomi kreatif yang menjadi salah satu pilar utama Indonesia dan negara – negara lain, serta kemajuan teknologi informasi dan komunikasi, diperlukan pembaruan dalam Undang – Undang Hak Cipta. Hal ini penting karena hak cipta merupakan fondasi utama bagi ekonomi kreatif nasional. Diharapkan, dengan adanya Undang – Undang Hak Cipta yang mampu memberikan perlindungan dan mendukung pengembangan ekonomi kreatif, kontribusi sektor Hak Cipta dan Hak Terkait terhadap perekonomian negara dapat meningkat secara signifikan.

Setiap individu dalam masyarakat berhak atas perlakuan yang adil dan setara. Keadilan merupakan nilai dasar yang sangat penting dalam hukum dan filsafat. Sejak zaman kuno, para pemikir telah berusaha untuk mendefinisikan keadilan, cara penegakannya dan bagaimana hukum seharusnya dirancang untuk mencerminkan prinsip – prinsip keadilan tersebut. Dalam ranah hukum, keadilan bukan hanya merupakan tujuan akhir dari sistem hukum, tetapi juga merupakan landasan moral yang membentuk dan memberikan legitimasi pada norma – norma hukum yang berlaku di masyarakat.

Perlindungan Hukum merupakan upaya yang dirancang untuk melindungi hak – hak individu atau kelompok dari tindakan sewenang – wenang yang merugikan, termasuk pelanggaran hak cipta. Dalam konteks programmer elektronik, perlindungan hukum sangat penting untuk menjaga hak cipta atau *source code* yang mereka buat, yang merupakan hasil dari kreativitas, kerja

<sup>28</sup> Undang – Undang Nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 1 angka 3.

<sup>29</sup> Ejournal.unsrat Vol. 12 No.4 (2024): Lex crimen: Kajian Hukum Mengenai Daluwarsa Kasus dan perlindungannya terhadap korban, Finsten, Mario, Edwin

keras mereka serta bertujuan untuk memberikan rasa aman kepada pencipta.<sup>30</sup>

Dalam konteks hukum Indonesia, *source code* program komputer diakui sebagai salah satu jenis ciptaan yang dilindungi oleh hukum hak cipta. Hal ini ditegaskan dalam Pasal 1 angka 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang mendefinisikan program komputer sebagai seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu. Lebih lanjut, Pasal 40 ayat (1) huruf s menyatakan bahwa program komputer termasuk dalam kategori ciptaan yang dilindungi hak cipta. Dengan demikian, pencipta atau pemegang hak cipta atas program komputer memiliki hak eksklusif untuk mengontrol penggunaan, penggandaan, distribusi, dan adaptasi dari program tersebut.

Perlindungan hukum terhadap programmer dapat dibagi menjadi dua jenis, yaitu perlindungan preventif dan represif, yaitu:

1. Perlindungan Hukum Preventif. Menurut Philipus Hadjon perlindungan ini bertujuan untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta. Misalnya, dengan memberikan edukasi kepada masyarakat tentang pentingnya menghargai karya cipta dan konsekuensi hukum dari pelanggaran hak cipta.<sup>31</sup> Edukasi ini dapat dilakukan melalui seminar, workshop, dan kampanye kesadaran yang menekankan pentingnya menghargai hak cipta. Menurut Kholis Roisah, perlindungan preventif adalah langkah – langkah yang diambil untuk mencegah terjadinya pelanggaran hak cipta. Programmer dapat mendaftarkan karya cipta mereka ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) untuk mendapatkan pengakuan resmi atas hak cipta mereka. Dengan pendaftaran ini, programmer memiliki bukti yang kuat jika terjadi sengketa di kemudian hari.<sup>32</sup>
2. Perlindungan Hukum Represif, perlindungan ini ditujukan untuk menyelesaikan sengketa yang telah terjadi. Dalam hal ini, pemilik hak cipta dapat mengajukan gugatan ke pengadilan untuk menuntut haknya jika terjadi pengambilan tanpa izin terhadap

*source code* yang dimilikinya.<sup>33</sup> Proses ini melibatkan langkah – langkah hukum yang dapat membantu programmer mendapatkan kembali hak mereka dan menghukum pelanggar. Menurut Kholis Roisah, Perlindungan Represif adalah jika pelanggaran sudah terjadi, programmer dapat mengambil langkah hukum untuk menyelesaikan sengketa. Ini termasuk mengajukan gugatan perdata untuk meminta ganti rugi atau melaporkan pelanggaran ke pihak berwajib untuk menuntut secara pidana. Perlindungan represif ini memberikan efek jera kepada pelanggar dan memastikan hak – hak programmer dihormati.<sup>34</sup>

Untuk memperoleh perlindungan hukum yang lebih kuat, pencipta atau pemegang hak cipta disarankan untuk melakukan pendaftaran ciptaannya. Meskipun hak cipta atas program komputer berlaku otomatis sejak diciptakan, pendaftaran ciptaan pada Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) dapat memberikan bukti hukum yang sah mengenai kepemilikan hak cipta tersebut. Hal ini penting dalam menghadapi potensi sengketa hukum yang mungkin timbul terkait penggunaan atau pengambilan tanpa izin terhadap *source code* program komputer.

Hak Kekayaan Intelektual adalah hak yang timbul dari hasil pemikiran manusia yang telah diekspresikan dalam bentuk nyata. Hak Kekayaan Intelektual mencakup berbagai jenis karya, termasuk *software* dan *source code*.<sup>35</sup> Ada beberapa teori yang mendasari HKI yaitu:

- *Reward Theory*: Menekankan pentingnya memberikan penghargaan kepada pencipta atas karya yang dihasilkan. Ini mendorong pencipta untuk terus berinovasi dan menciptakan karya baru.<sup>36</sup> Dalam konteks programmer, penghargaan ini bisa berupa royalti atau pengakuan atas karya mereka.
- *Recovery Theory*: Menyatakan bahwa pencipta yang telah mengeluarkan waktu, biaya, dan tenaga dalam menghasilkan karya intelektualnya harus memperoleh kembali apa yang telah dilakukannya. Ini memberikan insentif bagi pencipta untuk melindungi karya

<sup>30</sup> Hadjon, Philipus M. (1987) hlm 29. Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia. Surabaya: Bina Ilmu

<sup>31</sup> Hadjon, Philipus M. (1987) hlm 30. Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia. Surabaya : PT. Bina Ilmu

<sup>32</sup> Kholis Roisah (2015) hlm 45. Konsep Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Sejarah, Pengertian dan Filosofi Pengakuan HKI dari Masa ke Masa. Setara press, Malang.

<sup>33</sup> Hadjon Philipus M, (1987) hlm 31. Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia. Surabaya: PT. Bina Ilmu

<sup>34</sup> Kholis Roisah (2015) hlm 50. Konsep Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Sejarah, Pengertian dan Filosofi Pengakuan HKI dari Masa ke MaSA. Setara Press, Malang, 2015

<sup>35</sup> Sherwood, Robert M (2004) hlm 5. *Intellectual Property Rights: A Global Perspective*. New York: McGraw – Hill Education.

<sup>36</sup> Sherwood, Robert M (2004) hlm 6. *Intellectual Property Rights: A Global Perspective*. New York: McGraw – Hill Education.

mereka.<sup>37</sup>

- *Incentive Theory*: Mengaitkan pengembangan kreativitas dengan memberikan insentif bagi para penemu atau pencipta untuk mengupayakan kegiatan penelitian yang berguna. Dalam hal ini, programmer yang melindungi *source code* mereka dapat lebih termotivasi untuk menciptakan inovasi baru.<sup>38</sup>

Upaya selanjutnya untuk perlindungan Hukum yaitu Programmer yang merasa dirugikan akibat pengambilan tanpa izin terhadap *source code* mereka memiliki beberapa opsi hukum:

- Gugatan Perdata, dalam Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 pasal 99 angka 1 berbunyi “Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait”<sup>39</sup>. Dalam hal ini, programmer yang merasa haknya dilanggar dapat mengajukan gugatan untuk meminta ganti rugi atas kerugian yang diderita akibat pelanggaran tersebut.
- Laporan Pidana, Selain gugatan perdata, programmer juga dapat melaporkan tindakan pelanggaran hak cipta ke kepolisian. Berdasarkan Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 pasal 105 menyatakan bahwa “Hak untuk mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait tidak mengurangi Hak Pencipta dan/atau pemilik Hak Terkait untuk menuntut secara pidana.”<sup>40</sup>

Adapun beberapa kasus pengambilan *source code* tanpa izin di Indonesia salah satunya PT Kusumomegah Jayasakti Professional Computer vs. Microsoft Corporation dengan pokok perkara yaitu Microsoft Corporation menggugat PT Kusumomegah Jayasakti (Professional Computer) atas dugaan pelanggaran hak cipta terkait penggunaan perangkat lunak Microsoft tanpa lisensi resmi. Tindakan ini termasuk dalam kategori hard disk loading, yaitu pemasangan perangkat lunak bajakan pada komputer yang dijual kepada konsumen tanpa pemberitahuan yang jelas. Pengadilan Negeri Jakarta Barat memutuskan bahwa PT Kusumomegah Jayasakti (Professional Computer) terbukti melakukan

pelanggaran hak cipta dengan menginstal perangkat lunak Microsoft tanpa izin atau lisensi resmi. Sebagai akibatnya, perusahaan tersebut diwajibkan membayar ganti rugi sebesar US\$4,44 juta kepada Microsoft Corporation. Jumlah ini lebih rendah dari tuntutan awal Microsoft yang berkisar antara US\$5 juta hingga US\$8 juta per perusahaan.

Berdasarkan contoh kasus yang dibahas oleh Penulis yaitu kasus Oracle vs Google. Java adalah bahasa pemrograman yang dikembangkan oleh Sun Microsystems pada tahun 1995. Dengan kemampuannya untuk berjalan di berbagai platform tanpa perlu modifikasi, Java dengan cepat menjadi salah satu bahasa pemrograman yang paling populer di dunia. Sun Microsystems mengembangkan Java dengan menyediakan antarmuka pemrograman aplikasi (API) yang memungkinkan pengembang untuk menggunakan berbagai fungsi dan pustaka yang telah ada.

Pada tahun 2010, Oracle Corporation mengakuisisi Sun Microsystems, dan dengan akuisisi tersebut, Oracle memperoleh hak atas Java, termasuk kode sumber dan API yang terkait. Sementara itu, Google meluncurkan sistem operasi Android pada tahun 2008 sebagai platform untuk perangkat mobile. Android dibangun dengan menggunakan Java, dan Google menggunakan elemen – elemen dari Java, termasuk API, untuk memungkinkan pengembang membuat aplikasi di platform Android. Penggunaan kode Java oleh Google menjadi titik awal dari sengketa hukum yang akan berlangsung selama lebih dari satu dekade. Pada bulan Agustus 2010, Oracle menggugat Google di Pengadilan Distrik Amerika Serikat untuk Distrik Utara California. Dalam gugatannya, Oracle mengklaim bahwa Google telah melanggar hak cipta dengan menggunakan 11.500 baris kode dari Java Standard Edition tanpa izin. Oracle berargumen bahwa tindakan Google tidak hanya merugikan mereka secara finansial, tetapi juga mengancam nilai dari produk Java yang telah mereka kembangkan selama bertahun – tahun.

Kasus ini di proses di Pengadilan Distrik, di mana kedua belah pihak mengajukan argumen dan bukti untuk mendukung posisi mereka. Google berargumen bahwa penggunaan kode Java adalah “fair use” karena mereka tidak hanya menyalin kode, tetapi juga melakukan transformasi yang cukup untuk menciptakan platform baru yang inovatif. Selama persidangan, Google menekankan bahwa mereka telah menciptakan ekosistem baru yang memungkinkan pengembang untuk membuat aplikasi yang beragam dan inovatif.

<sup>37</sup> Sherwood, Robert M (2004) hlm 7. *Intellectual Property Rights: A Global Perspective*. New York: McGraw – Hill Education.

<sup>38</sup> Sherwood, Robert M (2004) hlm 8. *Intellectual Property Rights: A Global Perspective*. New York: McGraw – Hill Education.

<sup>39</sup> Undang – Undang Republik Indonesia No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 99 angka 1

<sup>40</sup> Undang – Undang Republik Indonesia No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 105 angka 1



Pada bulan Mei 2012, juri di Pengadilan Distrik memutuskan bahwa Google tidak melanggar hak cipta Oracle. Juri menyatakan bahwa penggunaan Google atas kode Java adalah “fair use” karena:

- Kode tersebut digunakan untuk tujuan yang berbeda, yaitu menciptakan platform Android yang baru
- Penggunaan tersebut tidak merugikan pasar untuk produk Oracle, karena Android telah menciptakan pasar baru untuk aplikasi mobile.
- Google telah melakukan transformasi yang cukup untuk memenuhi syarat “fair use” dengan menciptakan antarmuka yang berbeda dan memberikan nilai tambah bagi pengguna.

Di Tahun 2014, tidak puas dengan keputusan tersebut, Oracle mengajukan banding ke Pengadilan Banding Sirkuit Kesembilan. Oracle berargumen bahwa keputusan juri tidak mempertimbangan semua faktor yang relevan untuk menentukan “fair use,” dan bahwa Google seharusnya tidak diizinkan untuk menggunakan kode Java tanpa izin. Oracle menekankan bahwa penyalinan API Java adalah tindakan yang merugikan mereka secara finansial dan reputasi.

Pada tahun 2016, Pengadilan Banding Sirkuit Kesembilan membatalkan keputusan juri dan memutuskan bahwa penggunaan Google atas kode Java tidak dapat dianggap sebagai “fair use”. Pengadilan menyatakan bahwa Google tidak dapat mengklaim “fair use” karena mereka menyalin kode yang substansial dan tidak melakukan transformasi yang cukup. Pengadilan juga menekankan bahwa API Java adalah bagian penting dari ekosistem Java dan bahwa penyalinan tersebut dapat merugikan Oracle.

Pada tahun 2017, Google mengajukan permohonan untuk peninjauan ulang ke Mahkamah Agung Amerika Serikat. Google meminta Mahkamah Agung untuk mempertimbangkan kembali keputusan Pengadilan Banding Sirkuit Kesembilan, dengan argumen bahwa keputusan tersebut dapat memiliki dampak negatif pada inovasi di industri perangkat lunak. Pada tahun 2018 Mahkamah Agung Amerika Serikat setuju untuk mendengarkan kasus ini, yang menandai langkah penting dalam proses hukum. Kasus ini menarik perhatian luas karena implikasinya terhadap hak cipta dan inovasi dalam industri teknologi.

Pada 7 oktober tahun 2020, kasus ini diteruskan oleh Mahkamah Agung Amerika Serikat, di mana argumen lisan dilakukan. Google berargumen bahwa penggunaan API adalah penting untuk inovasi dan pengembangan perangkat lunak. Pada tahun 2021 Mahkamah

Agung Amerika Serikat mengeluarkan putusan 6 – 2 yang mendukung Google, menyatakan bahwa penggunaan API Java oleh Google memenuhi kriteria “fair use” karena berfungsi sebagai pengorganisasian dan mendukung inovasi dalam pengembangan perangkat lunak.

Mahkamah Agung mencatat bahwa penggunaan Google atas Kode Java adalah “fair use” berdasarkan beberapa pertimbangan, antara lain:

1. Tujuan dan Karakter Penggunaan:

- Mahkamah Agung mencatat bahwa Google menggunakan kode tersebut untuk tujuan yang berbeda, yaitu untuk menciptakan platform Android yang baru dan inovatif. Penggunaan ini dianggap sebagai upaya untuk meningkatkan aksesibilitas dan interoperabilitas dalam pengembangan perangkat lunak.

2. Sifat Karya yang Dilindungi:

- Mahkamah Agung mempertimbangkan bahwa API Java, meskipun dilindungi hak cipta, memiliki sifat yang berbeda dibandingkan dengan karya kreatif lainnya. API dirancang untuk digunakan oleh pengembang lain, dan penyalinan elemen-elemen tersebut dianggap sebagai bagian dari proses inovasi.

3. Jumlah dan Substansial Penggunaan

- Meskipun Google menyalin 11.500 baris kode, Mahkamah Agung berpendapat bahwa jumlah tersebut tidak terlalu substansial dalam konteks keseluruhan dari sistem operasi Android yang lebih besar. Penggunaan tersebut dianggap sebagai langkah yang diperlukan untuk memungkinkan pengembang membuat aplikasi di platform baru.

4. Dampak Pada Pasar

- Mahkamah Agung menyatakan bahwa penggunaan kode oleh Google tidak merugikan pasar untuk produk Oracle. Sebaliknya, Android telah menciptakan pasar baru untuk aplikasi mobile yang menguntungkan banyak pengembang dan konsumen.

Keputusan ini dianggap sebagai kemenangan besar bagi Google dan pengembang perangkat lunak lainnya, memberikan perlindungan hukum untuk penggunaan elemen-elemen penting dari kode tanpa takut akan pelanggaran hak cipta. Hal ini diharapkan dapat mendorong inovasi dan kolaborasi di industri teknologi. Namun putusan ini menjadi landmark dalam hukum hak cipta, terutama dalam konteks perangkat lunak. Keputusan ini memberikan panduan yang lebih jelas mengenai batasan penggunaan kode yang

dilindungi hak cipta dan memperkuat prinsip "fair use" dalam konteks pengembangan perangkat lunak.

Kasus *Oracle v. Google* memberikan wawasan penting mengenai penerapan hukum hak cipta dalam konteks perangkat lunak dan API. Dengan mengaitkan keputusan ini dengan Undang-Undang No. 28 Tahun 2014, kita dapat melihat bagaimana prinsip-prinsip "fair use" dan perlindungan hak cipta. Dalam peraturan perundang – undangan yang berlaku di Indonesia, Undang – Undang No. 28 Tahun 2014 ini memberikan perlindungan yang kuat terhadap karya cipta, tetapi juga mengakui bahwa tidak semua penggunaan karya cipta dapat dianggap sebagai pelanggaran.

Meskipun UU No. 28 Tahun 2014 tidak secara eksplisit menyebutkan prinsip "fair use," konsep ini dapat diinterpretasikan melalui ketentuan mengenai penggunaan yang wajar. Dalam konteks hukum Indonesia, beberapa faktor yang perlu dipertimbangkan dalam menentukan apakah suatu penggunaan dapat dianggap wajar meliputi:

1. Tujuan Penggunaan: Apakah penggunaan tersebut untuk tujuan komersial atau non-komersial? Penggunaan untuk tujuan pendidikan atau penelitian sering kali dianggap lebih wajar.
2. Sifat Karya yang Dilanggar: Apakah karya tersebut merupakan karya fiksi atau non-fiksi? Karya non-fiksi cenderung lebih mudah untuk digunakan secara wajar.
3. Jumlah dan Substansi yang Digunakan: Seberapa banyak dari karya yang digunakan? Penggunaan sebagian kecil dari karya cenderung lebih dapat diterima.
4. Dampak terhadap Pasar: Apakah penggunaan tersebut merugikan pasar untuk karya asli? Jika penggunaan tersebut dapat mengurangi potensi pendapatan bagi pemilik hak cipta, maka kemungkinan besar dianggap sebagai pelanggaran.

Keputusan Mahkamah Agung AS yang menyatakan bahwa penggunaan API oleh Google merupakan fair use memiliki implikasi yang luas, tidak hanya di Amerika Serikat tetapi juga di negara lain, termasuk Indonesia. Dalam konteks UU No. 28 Tahun 2014, keputusan tersebut dapat memicu perdebatan mengenai batasan perlindungan hak cipta dalam industri perangkat lunak.

- Dampak terhadap Inovasi: Jika perusahaan-perusahaan besar dapat menggunakan karya cipta tanpa izin dengan alasan fair use, hal ini dapat menghambat inovasi di kalangan pengembang perangkat lunak independen dan

startup. Mereka mungkin merasa tertekan untuk bersaing dengan perusahaan besar yang memiliki sumber daya lebih banyak.

- Kepastian Hukum: Kasus ini menunjukkan perlunya kejelasan dalam regulasi mengenai penggunaan API dan perangkat lunak. Tanpa adanya pedoman yang jelas, pengembang perangkat lunak mungkin akan ragu untuk menggunakan teknologi yang ada karena takut melanggar hak cipta.
- Kepastian Hukum: Kasus ini menunjukkan perlunya kejelasan dalam regulasi mengenai penggunaan API dan perangkat lunak. Tanpa adanya pedoman yang jelas, pengembang perangkat lunak mungkin akan ragu untuk menggunakan teknologi yang ada karena takut melanggar hak cipta.

Meskipun telah tersedia berbagai upaya hukum, terdapat sejumlah hambatan dalam penegakan hukum terhadap kasus tanpa izin terhadap source code programmer elektronik, antara lain:

- Kurangnya Pemahaman Hukum di Kalangan Masyarakat : Banyak programmer dan pengembang perangkat lunak yang tidak sepenuhnya memahami hak-hak mereka terkait perlindungan hak cipta. Hal ini dapat menyebabkan mereka tidak menyadari bahwa pengambilan source code tanpa izin adalah pelanggaran hukum.
- Ketidakjelasan Regulasi : Beberapa ketentuan dalam UU No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mungkin tidak cukup jelas dalam mengatur penggunaan source code, terutama dalam konteks perangkat lunak. Ketidakjelasan ini dapat menyebabkan perbedaan interpretasi di antara pengacara, hakim, dan pihak-pihak yang terlibat. Tidak adanya pedoman yang jelas mengenai bagaimana menerapkan hukum hak cipta dalam konteks teknologi informasi dan perangkat lunak dapat menyulitkan penegakan hukum. Hal ini menciptakan ketidakpastian bagi pengembang yang ingin melindungi karya mereka.
- Tantangan dalam Membuktikan Pelanggaran : Dalam banyak kasus, membuktikan bahwa source code telah diambil tanpa izin bisa menjadi tantangan. Pengembang mungkin tidak memiliki akses langsung ke bukti yang menunjukkan bahwa karya mereka telah disalin atau digunakan tanpa izin. Dalam banyak kasus, membuktikan bahwa source code telah diambil tanpa izin bisa menjadi tantangan. Pengembang mungkin tidak memiliki akses langsung ke bukti yang menunjukkan bahwa karya mereka telah

disalin atau digunakan tanpa izin.

- Praktik Pembajakan yang Meluas : Di beberapa negara, termasuk Indonesia, budaya pembajakan perangkat lunak masih cukup kuat. Hal ini menciptakan tantangan bagi penegakan hukum, karena banyak orang yang menganggap pembajakan sebagai hal yang biasa dan tidak serius. Penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta sering kali memerlukan sumber daya yang besar, termasuk waktu, tenaga, dan biaya. Banyak pengembang kecil atau individu mungkin tidak memiliki sumber daya untuk mengejar tindakan hukum.
- Perbedaan Hukum Internasional : Dalam era globalisasi, perangkat lunak sering kali dikembangkan dan didistribusikan secara internasional. Perbedaan dalam hukum hak cipta di berbagai negara dapat menyulitkan penegakan hukum, terutama jika pelanggaran terjadi di luar yurisdiksi nasional. Penegakan hukum di tingkat internasional memerlukan kerjasama antara negara-negara, yang sering kali terhambat oleh perbedaan kebijakan dan kepentingan nasional.

Untuk mengatasi hambatan-hambatan dalam penegakan hukum terhadap pengambilan tanpa izin *source code* programmer elektronik, diperlukan pendekatan yang signifikan dan melibatkan peningkatan kesadaran hukum di kalangan masyarakat melalui pendidikan dan pelatihan yang lebih baik mengenai hak cipta, serta penyusunan pedoman yang jelas dan praktis terkait perlindungan hak cipta dalam konteks teknologi informasi. Selain itu, perlu adanya upaya kolaboratif antara pemerintah, industri, dan lembaga penegak hukum untuk memperkuat kapasitas penegakan hukum, termasuk penyediaan sumber daya yang memadai dan pelatihan bagi aparat penegak hukum mengenai isu-isu teknologi terkini. Membangun kerjasama internasional juga penting untuk mengatasi perbedaan regulasi di berbagai negara, sehingga penegakan hukum dapat dilakukan secara efektif di tingkat global. Dengan langkah-langkah ini, diharapkan dapat menciptakan lingkungan yang lebih aman dan adil bagi para pengembang perangkat lunak serta mendorong inovasi di industri teknolog

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

1. *Source code* merupakan elemen fundamental dari program komputer yang secara tegas diakui dan dilindungi oleh kerangka hukum Indonesia, khususnya melalui Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Regulasi ini, terutama dalam Pasal 1

angka 9 dan Pasal 40 angka (1) huruf s, secara eksplisit mengkategorikan program komputer, termasuk *source code* di dalamnya, sebagai ciptaan yang berhak mendapatkan perlindungan hukum

2. Upaya Perlindungan Hukum apabila terjadi tindakan pengambilan tanpa izin terhadap *Source Code* Programmer Elektronik, dapat disimpulkan beberapa point yaitu *Source code* programmer elektronik dilindungi sebagai karya cipta di bawah UU No. 28 Tahun 2014, yang berarti setiap penggunaan atau distribusi tanpa izin merupakan pelanggaran hak cipta yang merugikan dan menghambat inovasi. Upaya perlindungan mencakup tindakan preventif seperti edukasi dan pendaftaran karya ke DJKI, serta tindakan represif berupa gugatan perdata untuk ganti rugi atau pelaporan pidana terhadap pelanggar.

### B. Saran

1. Penulis memberikan saran sebagai bentuk rekomendasi akademik dan praktis yang dapat dijadikan pertimbangan oleh para pemangku kepentingan, penegak hukum, serta masyarakat secara umum. Institusi pendidikan tinggi, khususnya program studi teknologi informasi dan hukum, harus mengintegrasikan kurikulum yang lebih komprehensif mengenai Hak Kekayaan Intelektual (HKI), terutama hak cipta dalam konteks perangkat lunak. Edukasi ini harus mencakup pemahaman mendalam tentang hak-hak pencipta, konsekuensi hukum dari pelanggaran, serta strategi efektif untuk melindungi karya cipta. Pemerintah dan asosiasi industri perlu secara aktif menyelenggarakan kampanye kesadaran, seminar, dan *workshop* yang berkelanjutan bagi programmer, pengembang perangkat lunak, dan masyarakat umum. Program-program ini harus menekankan pentingnya menghargai hak cipta, memahami lisensi perangkat lunak (termasuk *open source* dan *proprietary*), serta konsekuensi hukum dari tindakan pembajakan atau penggunaan tanpa izin.
2. Pemerintah perlu meninjau dan mengadaptasi regulasi yang ada, khususnya Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, agar lebih jelas dan responsif terhadap perkembangan teknologi. Ini termasuk penyusunan pedoman yang lebih spesifik mengenai interpretasi "fair use" dalam konteks perangkat lunak dan API, serta mekanisme yang memudahkan pembuktian pelanggaran *source code*. Diperlukan alokasi sumber daya yang memadai bagi lembaga

penegak hukum dan peradilan untuk menangani kasus-kasus pelanggaran HKI di bidang teknologi, mengingat kompleksitas dan biaya yang seringkali terlibat.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Indah, C. M.: *Viktimologi dan Perlindungan Korban Kejahatan*. Sinar Grafika Jakarta, 2014
- Latif, Yudi. Negara Paripurna : *Historisitas, Rasionalitas, dan Aktualitas Pancasila*. Jakarta: Gramedia Pustaka Utama, 2011
- Mertokusumo, S. : *Penemuan Hukum*. Liberty, Yogyakarta, 2010
- O.K.Saidin : *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Right)*. PT Raja Grafindo Persada, 2004
- Peter Marzuki Mahmud, *Penelitian Hukum*, cet,2, Kencana Prenada Media Group, Jakarta, 2006
- Pound, R (1951). *The Ideal Element in Law*. New Haven: Yale University Press.
- Rahardjo, S. *Ilmu Hukum*. PT. Citra Aditya Bakti, Bandung 2000'
- Sebesta, W. R. : *Concepts of Programming Languages* (10th ed.) Pearson Education, Inc, 2012
- Soekanto, Soerjono. *Pengantar Sosiologi Hukum*. Jaakarta : Rajawali Pers. 2010
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Cet. 16, Rajawali Pers, Jakarta 2014
- Sommerville, Ian : *Software Engineering*. Addison-Wasley, 2011
- Sudargo Gautama. *Segi – Segi Hukum Hak Milik Intelektual*. PT. Erasco : Bandung : 1990.
- Suteki dan Galang Taufani, *Metodologi Penelitian Hukum (Filsafat, Teori dan Praktik)* Rajawali Pers, Depok, 2018
- Kholis Roisah (2015). *Konsep Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HKI) Sejarah, Pengertian dan Filosofi Pengakuan HKI dari Masa ke MaSA*. Setara Press, Malang, 2015
- Hadjon Philipus M, (1987). *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*. Surabaya: PT. Bina Ilmu
- Hans Kelsen, 2011, *Teori Hukum Murni*, terjemahan Raisul Muttaqien, Bandung : Nusa Media.
- Galih Dwi Ramadhan, *Perlindungan Hukum Terhadap Bahasa Pemrograman Undang – Undang tentang Hak Cipta 2022*.

### Peraturan Perundang-Undangan

Undang-Undang Dasar Republik Indonesia 1945

Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 39 Tahun 1999 Tentang Hak Asasi Manusia

Undang – Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

### Jurnal

- Andika Carsya Nafebra : HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) Dalam Teknologi Informasi dan Komunikasi. Fakultas Komputer, Universitas Mitra Indonesia. 2023
- Bansal, K.A. : *Introduction to Programming Languages*. CRC Press Taylor & Francis Group. United States of America. 2014
- De Oliveira, A.L., Goncalves, W. A & Hoed, R. M : Proposal untuk pengajaran penguasaan Pemrograman C+++. *Latin American Journal of Development*. 2021
- Dwi Oktareza, Andreyan Noor, Erliyanto Saputra & Aulia Vivi Yulianingrum : *Transformasi Digital 4.0 : Inovasi yang Menggerakkan Perubahan Global*. Tahun 2014
- Goel, M. Editorial Review : *Source Code Library*. 2016
- Lazuardi, A. & Gunawan, T : *Perlindungan Hukum Terhadap Hak kekayaan Intelektual di Era Revolusi Industri 4.0* Sciential: *Journal of Social Sciences and Internationaal Relations*. 2024
- Luh Joni Erawati Dewi : *Media Pembelajaran Bahasa Pemrograman C+++*. Jurnal Pendidikan Teknologi Dan Kejuruan. 2010
- Mulyadi Tanzili, S.H., M.H : *Perlindungan Hukum Terhadap Program, Ciptaan Programmer*. Edisi No XXIX 24 April 2013
- Nandita, E : *Komparasi Stabilitas dan Efektifitas Phyton dengan C+++* . Sebagai Algoritma Pemrograman Pemecahan Masalah pada Programmer Pemula
- Rahmawati, A.N, Putri, F :& Nabila, T : *Optimalisasi Perlindungan Hukum Terhadap E-Commerce Websites Dikaji dari prespektif Hak Kekayaan Intelektual*. Jurnal Al Azhar Indonesia Seri Ilmu Sosial. 2023
- Sudjana : *Pembatasan Perlindungan Kekayaan Intelektual (Hak Cipta) Dalam Prespektif Hak Asasi Manusia*, Volume 10, Nomor 1. Juli 2019
- Sujatmoko, Emmanuel : *Hak Warga Negara Dalam Memperoleh Pendidikan*. Jurnal Konstitusi, Volume 7, Nomor 1. Februari 2010
- Thummalapenta, S., & Xie T. : *PARSEWeb: A Programmer Assistant for Reusing Open Source Code on the Web*. *Proceedings of the twenty-second IEEE/AC, International conference on Automated Software Engineering*. 2007

- Wali, M & Ahmad, L : Perancangan Aplikasi Source Code Library Sebagai Solusi Pembelajaran Pengembangan Perangkat Lunak. Jurnal JTIK (Jurnal Teknologi Informasi dan Komunikasi). 2017
- Angelita Dumawati Losung, Max Sepang, Adi Tirta Koesoemo. “Kajian Hukum tentang Pelanggaran Hak Cipta Ditinjau dai Undang – Undang Hak Cipta.” Hal 44 Jurnal Fakultas Hukum UNSRAT Lex Privatum Vol. IX/No.9/Ags/2021
- Sherwood, Robert M (2004). *Intellectual Property Rights: A Global Perspective*. New York: McGraw – Hill Education.
- Hadi, S. (2017). “Perlindungan Hukum Terhadap Karya Cipta Perangkat Lunak di Indonesia“. *Jurnal Hukum dan Pembangunan*, 47(2),

#### Sumber Internet

- Cleart Gottlieb, The Supreme Court’s Decision in Google v. Oracle : Transformative Use of Popular Code Can Be ‘Fair Use’  
<https://www.clearygottlieb.com/news-and-insights/publication-listing/the-supreme-courts-decision-in-google-v-oracle> . Diakses Pada 26 Desember 2024
- CNN Indonesia, Google Menang Kasus Hak Cipta Oracle, Tak Jadi Bayar Rp. 130T  
<https://www.cnnindonesia.com/teknologi/20210406094356-185-626399/google-menang-kasus-hak-cipta-oracle-tak-jadi-bayar-rp130-t> . Diakses Pada 26 Desember 2024
- Federal Circuit : Case Text Oracle Am., Inc Vs. Google Inc <https://casetext.com/case/oracle-am-inc-v-google-inc-4> . Diakses Pada 13 Januari 2025
- Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI) Online,  
<https://kbbi.web.id/perlindungan> diakses pada 01 Januari 2025
- Rakhmita Desmayanti S.H., M.H, Memberantas Pelanggaran HKI  
<https://siplawfirm.id/memberantas-pelanggaran-hki/?lang=id> . Diakses Pada 20 Desember 2024
- Scott Wallask, Defination Source Code  
<https://www.techtarget.com/searchapparchitecture/definition/source-code>  
diakses Pada 13 Januari 2025