

**PERLINDUNGAN HUKUM PROGRAM
KOMPUTER MENURUT UNDANG-UNDANG
NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA¹
Oleh : Nicky Kevin Sondakh²**

ABSTRAK

Tujuan dilakukannya penelitian ini adalah untuk mengetahui bagaimanakah perlindungan hukum Program Komputer menurut Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, faktor-faktor apakah yang menyebabkan maraknya penggunaan *software* ilegal, dan alternatif apakah untuk membatasi dan mengurangi pembajakan Program Komputer, di mana dengan menggunakan metode penelitian hukum normative disimpulkan bahwa: 1. Perlindungan hukum yang diberikan oleh UUHC No. 28 Tahun 2014 terhadap Program Komputer adalah untuk merangsang aktivitas dan kreativitas agar para pencipta memiliki gairah dan semangat untuk melahirkan karya cipta karena tujuan akhir dari perlindungan hak cipta adalah untuk memberikan penghargaan dan insentif kepada pemilik hak cipta. 2. Dalam persoalan pembajakan Program Komputer di Indonesia maka penegakan hukum yang akan diambil tidak akan membawa manfaat apapun tanpa mengetahui terlebih dahulu alasan-alasan yang melatar belakangi terjadinya tindak pembajakan program komputer tersebut. Beberapa alasan yang sering dijadikan dasar terjadinya pelanggaran adalah mahalnnya harga *software* asli, *software* komputer begitu mudah di-copy dan dapat memberikan fungsi yang sama, persaingan yang makin tajam dalam bisnis penjualan komputer menjadikan distributor mencari cara yang tidak jarang dilakukan dengan cara ilegal, kurangnya penghormatan terhadap karya cipta pihak lain, kurangnya SDM di bidang penyidikan dan pembuktian perkara Hak Cipta, khususnya pembajakan program komputer. 3. Adanya penyuluhan hukum yang luas dan intensif kepada masyarakat dalam hal Hak Cipta Program Komputer untuk menyebarluaskan pemahaman akan arti dan fungsi Program Komputer adalah penting dan untuk menghargai Hak atas Kekayaan Intelektual.

¹ Artikel Skripsi. Dosen Pembimbing: Dr. Merry E. Kalalo, SH, MH; Dr. Emma V. T. Senewe, SH, MH

² Mahasiswa pada Fakultas Hukum Unsrat, NIM. 110711034

Kata kunci: program computer; hak cipta;

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Masyarakat Indonesia sampai saat ini masih gemar menggunakan barang bajakan. Alasannya klasik, dan hampir semua orang tahu. Mahalnya harga *software* yang asli menjadikan konsumen beralih pada *software* tiruan. Fakta bahwa lisensi peranti lunak terlampau mahal bagi kebanyakan masyarakat Indonesia memang benar. Sebagai ilustrasi, untuk menjalankan komputer rakitan seharga Rp. 3 jutaan saja dibutuhkan dana untuk *software* dasar seharga AS\$248 atau sekitar Rp. 2,4 juta. Dengan rincian sistem operasi Windows XP Home (AS\$78) dan MS Office 2007 Basic (AS\$170).³

Warnet (Warung Internet) adalah salah satu yang merasakan dampak secara langsung dengan mahalnnya harga *software* ini. Kegiatan usaha masyarakat yang sebagian besar tergolong dalam Usaha Kecil dan Menengah (UKM) ini seringkali terpaksa menggunakan barang bajakan agar bisa menetapkan harga sewa tidak terlalu mahal. Namun akibatnya justru fatal. Berbekal kewenangan untuk menegakan Undang-undang No. 28 tahun 2014 Tentang Hak Cipta, aparat penegak hukum (dalam hal ini Kepolisian dan Penyidik Pegawai Negeri Sipil) melakukan *sweeping* terhadap warnet di beberapa daerah yang diduga menggunakan peranti lunak bajakan. Hasilnya cukup banyak yang terkena *sweeping*, sehingga sempat menjadi sorotan pemberitaan media masa nasional beberapa waktu lalu.

Sweeping terhadap warnet bukan hanya menimpa warnet yang memakai *software* bajakan, tapi juga pada warnet yang memakai *software* berlisensi. Sebelumnya warnet-warnet yang ada di Bitung dan di Manado juga ada yang di-*sweeping*, meski telah memakai sistem operasi Windows berlisensi. Masalahnya, ada pasal dalam perjanjian antara Microsoft dengan pengguna *End User License Agreement (EULA)* menyebutkan bahwa pengguna tidak boleh menyewakan komputer yang menjalankan sistem operasi windows.

Dengan adanya kepastian hak bagi para pencipta maka pelanggaran hak cipta dapat

³ Zae, [Open Source, IGOS, dan Penghormatan HKI, www.hukumonline.com](http://www.hukumonline.com) Hal.3.

dibatasi. Sudah tentu perkembangan kegiatan pelanggaran dan kejahatan di bidang Program Komputer tersebut dipengaruhi beberapa faktor seperti rendahnya tingkat pemahaman masyarakat akan arti dan fungsi hak cipta, sikap dan keinginan untuk memperoleh keuntungan dagang dengan cara yang mudah, ditambah belum cukup terbinanya kesamaan pengertian sikap dan tindakan para aparat penegak hukum dalam menghadapi pelanggaran dan kejahatan Hak Cipta Program Komputer merupakan faktor yang perlu mendapat perhatian.

B. PERUMUSAN MASALAH

1. Bagaimanakah perlindungan hukum Program Komputer menurut Undang-undang No. 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta?
2. Faktor-faktor apakah yang menyebabkan maraknya penggunaan *software* ilegal?
3. Alternatif apakah untuk membatasi dan mengurangi pembajakan Program Komputer?

C. METODE PENELITIAN

Oleh karena ruang lingkup penelitian ini adalah disiplin ilmu hukum, maka penelitian hukum ini merupakan bagian dari penelitian hukum kepustakaan yakni dengan "*Cara meneliti bahan pustaka*" atau dinamakan penelitian hukum normatif."⁴

PEMBAHASAN

A. Perlindungan Hukum Program Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta

Undang-Undang Hak Cipta Nomor 12 Tahun 1997 dirasakan masih kurang memberikan perlindungan terhadap elemen-elemen yang membangun program komputer sehingga pemerintah mengeluarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dalam undang-undang ini secara substansi pengaturan yang lebih lengkap dari undang-undang sebelumnya sesuai standar internasional disertai ketentuan pidana yang diperberat dan diperluas. Dalam hal sanksi, misalnya pengguna yang terbukti menggunakan perangkat lunak ilegal diancam sanksi pidana batas minimal berupa pidana penjara selama satu bulan dan

denda Rp 5 juta, sedangkan batas maksimalnya berupa pidana penjara 7 tahun dan denda Rp 5 miliar.

Seiring dengan pesatnya perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu variabel dalam Undang-Undang tentang Hak Cipta, mengingat teknologi informasi dan komunikasi di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan Hak Cipta, tetapi di sisi lain juga menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang ini. Pengaturan yang proporsional sangat diperlukan, agar fungsi positif dapat dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan sehingga Pemerintah mengganti Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta hal ini menunjukkan bahwa upaya sungguh-sungguh dari negara untuk melindungi hak ekonomi dan hak moral Pencipta dan pemilik Hak Terkait sebagai unsur penting dalam pembangunan kreativitas nasional. Secara garis besar Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengatur tentang:

- a. Perlindungan Hak Cipta dilakukan dengan waktu lebih panjang sejalan dengan penerapan aturan di berbagai negara sehingga jangka waktu perlindungan Hak Cipta di bidang tertentu diberlakukan selama hidup pencipta ditambah 70 (tujuh puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia.
- b. Perlindungan yang lebih baik terhadap hak ekonomi para pencipta dan/atau Pemilik Hak Terkait, termasuk membatasi pengalihan hak ekonomi dalam bentuk jual putus.
- c. Penyelesaian sengketa secara efektif melalui proses mediasi, arbitrase atau pengadilan, serta penerapan delik aduan untuk tuntutan pidana.
- d. Pengelola tempat perdagangan bertanggung jawab atas tempat penjualan dan/atau pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dipusat tempat perbelanjaan yang dikelolanya.
- e. Hak Cipta sebagai benda bergerak tidak berwujud dapat dijadikan objek jaminan fidusia.
- f. Menteri diberi kewenangan untuk menghapus Ciptaan yang sudah

⁴ Soerjono Soekarno, Penelitian Hukum Normatif, Rajawali, Jakarta, 1985, Hal. 4

dicatatkan, apabila Ciptaan tersebut melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara, serta ketentuan peraturan perundang-undangan.

- g. Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait menjadi anggota Lembaga Manajemen Kolektif agar dapat menarik imbalan atau Royalti.
- h. Pencipta dan/atau pemilik Hak Terkait mendapat imbalan Royalti untuk Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dibuat dalam hubungan dinas dan digunakan secara komersial.
- i. Lembaga Manajemen Kolektif yang berfungsi menghimpun dan mengelola hak ekonomi Pencipta dan pemilik Hak Terkait wajib mengajukan permohonan izin operasional kepada Menteri.
- j. Penggunaan Hak Cipta dan Hak Terkait dalam sarana multimedia untuk merespon perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Penggantian Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 dilakukan dengan mengutamakan kepentingan nasional dan memperhatikan keseimbangan antara kepentingan Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait, dengan masyarakat serta memperhatikan ketentuan dalam perjanjian internasional di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait.

Di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yang berhubungan dengan program komputer dapat dilihat dalam Pasal 1 ayat 9 memberikan definisi Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang dieksekusi dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu. Dari definisi tersebut terlihat bahwa program komputer mempunyai nilai yang sangat tinggi tidak hanya bagi individu akan tetapi juga bagi sebuah perusahaan.

Program komputer secara garis besar terdiri dari dua bagian yakni perangkat lunak (Software) dan perangkat keras (Hardware). Perangkat lunak (Software) adalah bagian yang tidak bisa terpisahkan dari sebuah komputer, tanpa adanya suatu perangkat lunak yang

terpasang pada komputer, sebuah komputer hanyalah sebuah benda mati yang tidak bisa melakukan fungsi apapun. Dalam arti sempit perangkat lunak adalah program yang dijalankan disuatu pemroses. Perangkat lunak adalah program-program komputer yang berguna untuk menjalankan suatu pekerjaan sesuai dengan yang dikehendaki yang ditulis dengan bahasa khusus. Suatu perangkat lunak merupakan suatu karya yang dibuat dengan sistematis dan penuh perancangan, perangkat lunak adalah produk yang dirancang dan dibangun lewat aktivitas-aktivitas rekayasa perangkat lunak yang berdisiplin dan sistematis agar dapat diandalkan untuk mendukung aktivitas manusia sehari-hari.⁵

Oleh karena perancangan yang sistematis dan berdisiplin maka hasil akhir dari suatu proses perancangan program komputer tidak sama dengan hasil kegiatan kerajinan yang hasil akhirnya sulit diprediksi. Menurut Janner Simarmata perangkat lunak terdiri dari dua jenis, yaitu perangkat lunak sistem (*system software*) dan perangkat lunak aplikasi (*application software*).⁶ Perangkat lunak sistem adalah kumpulan program untuk melayani program-program lain. Perangkat lunak sistem adalah nyawa dari sebuah komputer. Perangkat lunak sistem biasanya telah disiapkan oleh pembuat perangkat keras, atau perusahaan yang memang mengkhususkan diri dalam membuat perangkat lunak. Ada tiga jenis dasar perangkat lunak sistem, yaitu sistem operasi (*operating system*), program utilitas dan penerjemah bahasa komputer (*language translator*).⁷ Hardware (Perangkat keras) yaitu peralatan dalam bentuk fisik yang menjalankan sistem komputer. Perangkat keras komputer terdiri dari tiga bagian, yaitu *input device*, *process device*, dan *output device*.⁸

a. Input device

Input device atau perangkat masukan digunakan untuk pemasukan data yang akan diproses. Beberapa perangkat masukan yang umum digunakan pada suatu komputer adalah

⁵ Bambang Haryanto, Dasar Informatika & Ilmu Komputer Disertai Aksi-aksi Praktis, Graha Ilmu, Yogyakarta, 2008, hal. 44

⁶ Janner Simarmata, Pengenalan Teknologi Komputer dan Informasi, Andi, Yogyakarta, 2006, hal. 99

⁷ Ibid,

⁸ Agung Setiawan, Pengantar Sistem Komputer, Informatika, Bandung, 2007, hal. 16

keyboard, mouse, joystick, touch screen, voice recognition, dan lain-lain.

b. Process device

Process device atau perangkat pemroses digunakan untuk memroses data yang telah dimasukkan melalui perangkat masukan. Perangkat pemroses juga digunakan untuk menerima masukan serta meneruskan hasil pemrosesan data tersebut ke perangkat keluaran, pada dasarnya bagian inilah yang disebut "otak" komputer. Alat ini disebut CPU (Central Processing Unit)

c. Output device

Output device atau perangkat keluaran digunakan untuk menampilkan hasil pemrosesan yang dikerjakan oleh prosesor hasil tersebut bisa ditampilkan dalam bentuk tercetak (hard copy) maupun pada layar monitor.

Hak cipta memberikan hak eksklusif terhadap pencipta atau pemegang hak cipta dari sebuah program komputer, akan tetapi terdapat pembatasan perlindungan yang diberikan oleh hak cipta. Hal ini dapat dilihat dari doktrin *fair use* (penggunaan yang wajar). Pengguna komputer diizinkan untuk menggandakan program komputer yang dibelinya untuk kepentingan pribadi tanpa perlu izin dari pemegang hak cipta tersebut. Seorang pengguna (bukan Pemegang Hak Cipta) Program Komputer dapat membuat 1 (satu) salinan atau adaptasi atas Program Komputer yang dimilikinya secara sah, untuk penelitian dan pengembangan Program Komputer tersebut atau untuk dijadikan cadangan yang hanya digunakan sendiri. Pembuatan salinan cadangan tersebut tidak dianggap pelanggaran Hak Cipta.

Disamping memberikan manfaat, tingginya penggunaan teknologi informasi justru telah memberi akibat berupa ancaman terhadap eksistensinya karya cipta dan invensinya yang ditemukan oleh penemu hak kekayaan intelektual. Karya-karya intelektual berupa program komputer dan objek hak cipta yang ada di media internet dengan sangat mudah dibajak, dimodifikasi dan digandakan, sebuah perusahaan perangkat lunak raksasa dunia Microsoft Corporation mengelompokkan lima macam bentuk pembajakan perangkat lunak seperti dibawah ini:

- 1) Memasukkan perangkat lunak ilegal ke harddisk
- 2) Softlifting
- 3) Penjualan CDRROM ilegal
- 4) Penyewaan perangkat lunak ilegal
- 5) Downloading ilegal⁹

Pemilik program komputer mempunyai hak moral dan hak ekonomi terhadap ciptaannya ia berhak untuk melarang siapa saja yang akan menggunakan atau memanfaatkan program komputernya tanpa izin, sebagaimana yang diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta. Menurut L.J. Taylor dalam bukunya Copyright for Librarians menyatakan bahwa yang dilindungi hak cipta adalah ekspresinya dari sebuah ide, jadi bukan melindungi idenya itu sendiri. Artinya, yang dilindungi hak cipta adalah sudah dalam bentuk nyata sebagai sebuah ciptaan, bukan masih merupakan gagasan.¹⁰ Seseorang yang mengekspresikan idenya atas suatu karya cipta secara hukum mendapatkan perlindungan hak moral dan hak ekonomi. Misalnya terdapat dua program komputer yang sama, tidak dengan sendirinya dianggap yang satu merupakan salinan ataupun penjiplakan dari program yang lainnya. Ide mungkin saja bisa sama, tetapi ekspresi pasti tetap berbeda. Oleh karena itu, patut dipahami bahwa hak cipta melindungi ekspresi dari ide bukan ide itu sendiri.

Di dalam menciptakan sebuah karya cipta diperlukan sebuah kemampuan pikiran dan keahlian yang khusus yang tidak dimiliki oleh setiap orang ataupun setidaknya berbeda dengan orang yang. Hasil sebuah pemikiran diwujudkan dalam bentuk produk yang dapat memberikan manfaat tidak hanya untuk kepentingan pribadi akan tetapi juga untuk kepentingan masyarakat yang lebih luas, seperti halnya program komputer yang memiliki nilai yang sangat tinggi untuk kepentingan masyarakat yang lebih luas khususnya pengguna teknologi. Lahirnya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC) memberikan perlindungan terhadap sebuah karya cipta yang berupa ilmu pengetahuan, seni

⁹ <http://atikafw.blogspot.com/2011/11/perlindungan-terhadap-program-komputer.html>

Diakses tanggal 7 Agustus 2015

¹⁰ Tim Lindsley, dkk, Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar, PT. Alumni, Bandung, 2006, hal. 105.

dan sastra dan juga terhadap program computer perlindungan diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta dari mereka yang dengan sengaja menggunakan dan memanfaatkan hasil karya cipta orang lain untuk kepentingan pribadi. Kalau kita perhatikan di dalam undang-undang hak cipta yang baru ada beberapa klasifikasi yang berkaitan dengan program komputer yakni:

- a. Hak moral yang melekat secara abadi pada diri pencipta (Pasal 5 ayat (1)UUHC).
- b. Hak ekonomi untuk menyewakan ciptaan atau salinannya tidak berlaku terhadap program komputer dalam hal program komputer tersebut bukan merupakan objek esensial dari penyewaan. (Pasal 11 ayat (2) UUHC).
- c. Setiap orang yang akan melaksanakan hak moral dan hak ekonomi harus mendapatkan izin dari pencipta dan/atau pemegang hak cipta. (Pasal 9UUHC)
- d. Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi program computer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:
 - 1) penelitian dan pengembangan program komputer tersebut dan
 - 2) arsip atau cadangan atas program komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan. (Pasal 45 ayat (1) UUHC).
- e. Penggandaan terhadap program komputer untuk kepentingan pribadi tidak diperkenankan kecuali sebagaimana dimaksud Pasal 45 ayat (1).(Pasal 46 ayat (1) UUHC).
- f. Memiliki masa perlindungan hak cipta yang berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali diumumkan. (Pasal 59 ayat (1) UUHC).

Pembajakan terhadap sebuah karya cipta berkaitan dengan program komputer tentunya sangat merugikan pencipta atau pemegang hak cipta, apabila penggandaan program komputer secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan tersebut dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi sangat merugikan pencipta. Seseorang telah membeli sebuah program komputer maka ia

hanya memiliki hak sebatas penggunaan program computer tersebut untuk kepentingan pribadi dan apabila ia menggandakannya untuk selanjutnya disewakan dengan mengambil manfaat ekonomi maka dapat dikatakan ia telah melakukan pelanggaran terhadap hak cipta karena perbuatan tersebut telah merugikan pencipta selanjutnya dapat di proses secara hukum.

Apabila seseorang ingin menikmati manfaat ekonomi dari hasil ciptaan orang lain maka wajib memperoleh izin dari orang yang berhak. Penggunaan Program Komputer orang lain tanpa izin dari pemiliknya atau pemalsuan atau menyerupai program-program orang lain merupakan suatu pelanggaran hukum. Pemegang hak cipta yang bukan pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi perlindungan hukum diberikan kepada Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan Pemilik Hak terkait secara menyeluruh, terutama dalam menjawab perkembangan informasi dan teknologi dewasa ini.

• Upaya Hukum Yang Dapat Ditempuh Apabila Telah Terjadi Pelanggaran Terhadap Hak Cipta Program Komputer

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta ini juga mengatur mengenai penyelesaian sengketa apabila telah terjadi sebuah pelanggaran terhadap hak cipta, adapun upaya yang dapat ditempuh yakni melalui proses mediasi, arbitrase atau pengadilan serta penerapan delik aduan untuk tuntutan pidana. Upaya hukum ini berlaku untuk semua ciptaan yang dilindungi oleh undang-undang salah satunya program komputer, hal ini dikarenakan program komputer juga termasuk ciptaan yang dilindungi di dalam undang-undang hak cipta.

Adapun upaya hukum yang dapat dilakukan oleh pencipta atau pemegang hak cipta baik itu secara pidana maupun perdata sebagaimana yang diatur oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta yakni:

- a. Penyelesaian Melalui Jalur Perdata

Di dalam BAB XIV tentang Penyelesaian Sengketa sebagaimana disebutkan dalam ketentuan Pasal 95 ayat 1 bahwa: "Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan". Pasal ini

merupakan terobosan baru didalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Kalau kita perhatikan terhadap ketentuan Pasal 95 ayat 1 tersebut, dalam hal menyelesaikan pelanggaran terhadap hak cipta harus mengupayakan penyelesaian melalui alternative penyelesaian sengketa dan arbitase sebelum ke Pengadilan, Selain itu juga adanya kewajiban untuk terlebih dahulu mengupayakan mediasi sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui dan berada di wilayah Republik Indonesia.

Apabila terjadi sebuah pelanggaran terhadap hak cipta program computer maka setiap pencipta, pemegang hak cipta dan pemilik hak terkait dapat mengajukan gugatan ganti rugi melalui Pengadilan Niaga atas pelanggaran hak cipta atau produk terkait (Pasal 1 ayat (1) UUHC). Gugatan ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya yang merupakan hasil pelanggaran hak cipta atau produk hak terkait". (Pasal 99 ayat (2) UUHC). Selanjutnya disebutkan bahwa pencipta, pemilik hak cipta dan pemegang hak terkait juga bisa mengajukan putusan sela kepada Pengadilan Niaga. Adapun putusan sela dimaksudkan untuk: (Pasal 99 ayat (3) UUHC)

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

Di samping penyelesaian sengketa melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitase, atau pengadilan, pencipta, pemegang hak cipta dan pemilik hak terkait yang merasa dirugikan juga bisa meminta penetapan sementara Pengadilan Niaga untuk : (Pasal 106 UUHC).

- a) mencegah masuknya barang yang diduga hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait ke jalur perdagangan;

- b) menarik dari peredaran dan menyita serta menyimpan sebagai alat bukti yang berkaitan dengan pelanggaran hak cipta atau hak terkait tersebut;
- c) mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelanggar; dan/atau menghentikan pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar.

Permohonan penetapan sementara pengadilan diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga di wilayah hukum tempat ditemukannya barang yang diduga merupakan hasil pelanggaran hak cipta atau hak terkait. Selanjutnya dalam hal sebuah ciptaan yang sudah dicatat maka pihak yang berkepentingan terhadap ciptaan tersebut dapat mengajukan gugatan pembatalan pencatatan ciptaan dalam daftar umum Ciptaan melalui Pengadilan Niaga.

b. Penyelesaian Melalui Jalur Pidana

Penyidikan terhadap pelanggaran hak cipta selain penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia. Pejabat Pegawai Negeri Sipil diberikan kewenangan untuk melakukan penyidikan apabila diketahui ada pelanggaran terhadap hak cipta khususnya hak cipta program komputer. Apabila penyidik pegawai negeri sipil akan melakukan proses penyidikan maka terlebih dahulu memberitahukan dimulainya penyidikan kepada penuntut umum dan penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia dari hasil penyidikan yang dilakukan oleh penyidik pejabat negeri sipil disampaikan kepada penuntut umum melalui penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia. Adapun tugas dari penyidik yakni: (Pasal 110 ayat (2) UUHC)

- a) pemeriksaan atas kebenaran laporan atau keterangan berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- b) pemeriksaan terhadap pihak atau badan hukum yang diduga melakukan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- c) permintaan keterangan dan barang bukti dari pihak atau badan hukum sehubungan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- d) pemeriksaan atas pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain berkenaan

- dengan tindak pidana dibidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
- e) penggeledahan dan pemeriksaan di tempat yang diduga terdapat barang bukti, pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain yang berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
 - f) penyitaan dan/atau penghentian peredaran atas izin pengadilan terhadap bahan dan barang hasil pelanggaran yang dapat dijadikan bukti dalam perkara tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait sesuai dengan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana;
 - g) permintaan keterangan ahli dalam melaksanakan tugas penyidikan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
 - h) permintaan bantuan kepada instansi terkait untuk melakukan penangkapan, penahanan, penetapan daftar pencarian orang, pencegahan dan penangkalan terhadap pelaku tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait; dan
 - i) penghentian penyidikan jika tidak terdapat cukup bukti adanya tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait.

Dalam hal melakukan tindakan sebagaimana diatur pada ayat 2 huruf e dan huruf f penyidik pegawai negeri sipil meminta bantuan penyidik pejabat Kepolisian Republik Indonesia. Dalam hal pembuktian pelanggaran terhadap hak cipta program komputer hal yang dilakukan pada setiap tingkatan peradilan dari proses pemeriksaan di tingkat penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan dipengadilan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi, apabila diperlukan dapat memanfaatkan informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik sebagai alat bukti dipersiapkan.

Tindak pidana hak cipta merupakan delik aduan (klacht delict), hal ini berarti bahwa baru bisa dilakukan penuntutan pidana apabila ada pihak yang melaporkan bahwa haknya telah dilanggar. Adapun ketentuan pidana yang terdapat dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, setidaknya ada sekitar 8 (Delapan) Pasal yang mengatur tentang Ketentuan Pidana Penjara dan denda

dari Pasal 112 s/d Pasal 119. Adapun pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun, sedangkan untuk Pidana Denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta dan pemilik hak terkait di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta sudah lebih baik dari undang-undang hak cipta sebelumnya, yang mana di dalam undang-undang hak cipta yang baru lebih menjelaskan secara rinci dan detail memberikan perlindungan hukum baik secara pidana dan perdata. Di samping itu juga di bukanya ruang dalam menyelesaikan sengketa dengan jalur penyelesaian sengketa secara efektif melalui proses mediasi, arbitrase atau pengadilan.

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

Apabila dikaji lebih dalam persoalan pembajakan program komputer di Indonesia maka penegakan hukum yang akan diambil tidak akan membawa manfaat apapun tanpa mengetahui terlebih dahulu alasan-alasan yang melatar belakangi terjadinya tindak pembajakan program komputer tersebut. Beberapa alasan yang sering dijadikan dasar terjadinya pelanggaran adalah:¹¹

1. Mahalnya harga software yang asli menjadikan konsumen beralih pada *software* bajakan,
2. Kemampuan daya beli rata-rata bangsa Indonesia yang masih rendah, hal ini diperparah dengan menurunnya nilai tukar rupiah terhadap dolar. Dipihak lain harga *software* original dalam bentuk dolar,
3. *Software* komputer begitu mudah di-copy, bahkan dapat dilakukan oleh pendatang baru didunia komputer.
4. *Software* bajakan dapat memberikan fungsi yang sama dengan aslinya bahkan begitu sulit untuk dibedakan.
5. Persaingan yang makin tajam dalam bisnis penjualan komputer menjadikan masing-masing distributor, toko pengecer, dealer, mencari daya tarik sendiri untuk menarik

¹¹ Budi Santoso, Globalisasi ekonomi dan kaitannya dengan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak milik intelektual, khususnya hak cipta, bahan bacaan kuliah Haki-Hmi PS Magister Kenotariatan Undip, 2004

konsumen yang tidak jarang dilakukan dengan cara-cara ilegal.

6. Ancaman bangkrutnya ribuan bahkan jutaan lembaga pendidikan nonformal di bidang komputer apabila *software* original harus digunakan,
7. Persepsi *user* bahwa membeli komputer otomatis dengan programnya, tidak peduli original atau tidak.
8. Kurangnya penghormatan terhadap hasil jerih payah karya cipta pihak lain.
9. Kurangnya Sumber Daya Manusia di bidang penyidikan dan pembuktian perkara Hak Cipta, khususnya pembajakan Program Komputer.

Persoalan yang melatar belakangi terjadinya pembajakan program komputer memang begitu pelik serta mewabah hampir disetiap pengguna komputer di negeri ini, tidak saja di perusahaan, kantor Pemerintahan atau swasta, lembaga pendidikan, sampai dengan PC (*personal computer*) yang dimiliki perorangan di tempat tinggal masing-masing.

C. Cara Alternatif Untuk Mengatasi Dan Mengurangi Pembajakan Hak Cipta Program Komputer

1. Jenis-Jenis Pembajakan Program Komputer

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

- a. *Hard Disk Loading*.
Yaitu pembajakan yang dilakukan oleh para dealer komputer dengan cara melakukan pemasangan *software* (*pre-loaded*) dengan tidak dilengkapi dengan lisensi yang sah dari pemilik Hak Cipta (*illegal copying*). Biasanya *software* yang dipergunakan itu sendiri merupakan *software* yang dibeli secara sah oleh dealer akan tetapi dealer tersebut tidak mempunyai izin atau lisensi untuk memperbanyak *software* tersebut pada setiap komputer yang dijual olehnya.
- b. *Under Lincensing*.
Yaitu penggunaan suatu *software* yang tidak sesuai dengan jumlah sebenarnya *software* yang dipakai/di-*install* dalam suatu kelompok komputer-komputer.
- c. *Counterfeiting*.

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

- d. *Mishandling*.
Yaitu pendistribusian yang tidak sah dan ilegal atas *software* dengan harga khusus kepada konsumen yang tidak seharusnya membeli *software* dengan harga tersebut. Sebagai contoh penjualan *software* khusus untuk kalangan pelajar/mahasiswa kepada konsumen umum.
- e. *End User Copying*.
Yaitu pembajakan dengan cara oleh pemakai akhir yang melanggar ketentuan sebagaimana disyaratkan dalam undang-undang yang berlaku. *End user* itu sendiri dapat dibagi ke dalam *individual end user* dan *corporate end user*.
- f. *Internet* atau *BBS*.
Yaitu pembajakan dengan cara "Down Load" dari situs-situs yang melakukan penjualan *software* melalui media internet atau *Bulletin Boards* suatu *mailing list*.

2. Cara Membatasi Atau Mengurangi Pembajakan Program Komputer

a. Warung Internet (Warnet)

Onno W Purbo, pakar internet, memberikan solusi yang murah bagi warnet yaitu dengan menggunakan (1) satu unit *server* yang terhubung ke *workstation* melalui *Local Area Network* (LAN). Persyaratan minimal PC yang digunakan untuk *workstation* adalah PC dengan *processor* Pentium 1. *Workstation* yang terhubung melalui LAN ini tidak memerlukan *hardisk*. Semua yang diperlukan dalam *workstation* ada di-*server* induk. Warnet model ini bisa dijalankan dengan menggunakan distro Linux Fedora Core 3 dan *software* K12LTSP.¹²

¹² Onno W Purbo, Masa Depan Warnet Pasca Software Bajakan, disampaikan pada Seminar yang diselenggarakan

K12LTSP sendiri dapat diakses melalui situs LTSP.org.Warnet dengan model ala Onno ini sudah bisa berjalan dengan baik untuk *browsing* namun masih kurang performanya untuk *game online*. Meski demikian, pilihan ini dapat menjadi solusi bagi yang ingin mendirikan warnet dengan biaya rendah.

Kini warnet tidak perlu takut akan adanya penggerebekan oleh aparat karena telah hadir sebuah *software* bernama WAROENG IGOS (*Indonesian Goes open Source*) berbasis Linux yang tercipta berkat kerjasama antara Menristek, Menkom Info, Awari (Asosiasi Warnet Indonesia), dan Universitas Gunadharma (salah satu kontribusi penyedia alternatif distro untuk warnet).

WAROENG IGOS telah dilengkapi dengan *system billing server* yang dapat digunakan baik untuk warnet maupun kepentingan pribadi (rumah).disamping itu, selain, *system billing* yang telah tersedia fasilitas lainnya juga telah ada diantaranya untuk program musik yang sangat digemari.

b. Perkantoran

Bagi perusahaan pengguna akhir adalah hal yang bijaksana apabila pimpinan perusahaan dapat melarang karyawannya untuk:

1. Menggunakan *software* dengan *lisensi full price (retail product)* pada beberapa komputer yang ada.
2. Memberikan (*share, passing out*) suatu *software* kepada karyawan lainnya tanpa dokumen atau lisensi yang apabila *software* tersebut tidak dilengkapi dengan *multiple site license*.
3. Men-*download* atau *upload* suatu *software* pada suatu *bulletin board* di media internet untuk dapat digandakan oleh pihak-pihak lain di dalam atau di luar perusahaan (banyak situs-situs "warez") di internet yang menawarkan untuk *mendownload software*.
4. Men-*download* suatu *shareware* dengan tidak membayar *licence fee*.

Dalam hal perusahaan membeli *software* yang berupa *retail product* maka yang perlu diperhatikan adalah:

1. Harga bila harga produk piranti lunak tersebut kelihatannya terlalu murah, mungkin itu bukan yang asli.
2. Lisensi, hati-hati terhadap produk piranti lunak yang tidak disertai perjanjian, lisensi apapun petunjuknya (manual), serta kartu garansi (*warranty card*).
3. Hati-hati terhadap produk yang terkesan tidak asli seperti label yang ditulis tangan, tidak dalam bentuk/kemasan *shrink-wrap*.
4. Hati-hati terhadap penjual yang menawarkan untuk menggandakan sebagai *back-up copy*.
5. Perhatikan produk-produk dengan label akademik, OEM, NFR atau CDR.
6. Hati-hati terhadap kompilasi judul-judul piranti lunak dari beberapa penerbit yang berbeda dalam satu disk.
7. Memeriksa dengan organisasi-organisasi seperti BSA ataupun perusahaan-perusahaan *software* apabila kurang yakin mengenai suatu produk tertentu.

Untuk pembelian OEM, yang merupakan piranti lunak yang telah dipasang di dalam komputer, hal-hal yang harus diperhatikan untuk memastikan keasliannya adalah sebagai berikut:

1. Label, mempunyai label COA (*Certificate of Authenticity*) yang lekatkan di casing PC Desktop atau di dekat baterai laptop.
2. Harus memperoleh OEM *User Manual* dan/atau CD cadangan dari *supplier* perangkat keras.
3. COA mempunyai tulisan hologram kata-kata "*Microsoft*" dan "*Genuine*".
4. Nama produk dan *Product Key* dapat ditemukan di bagian tengah label COA.
5. Pastikan bahwa *User Manual* yang diberikan adalah untuk distribusi di wilayah Indonesia.

Sedangkan untuk memastikan apakah *software* yang telah ada dan dipergunakan oleh suatu perusahaan legal atau tidak, ada beberapa hal yang bisa dilakukan yaitu:

1. Melakukan *self audit* terhadap *software* yang telah ada dan dipergunakan disetiap perangkat komputer yang ada.
2. Mengimplementasikan suatu sistem *software management tool*. Organisasi seperti BSA memberikan publikasi gratis suatu petunjuk yang berjudul "*The Guide to software management*". Petunjuk ini bisa

dipesan atau di-download melalui website BSA, yaitu: www.bsa.org.

3. *Men-download free software* dari web site BSA yang disebut *SoftsScan* dan *MacScan* untuk mendeteksi *software* yang legal dan ilegal.
4. *Men-download free software* dari web site *Software dan Information Industry Association* (www.siiia.net) yang disebut *software WRQ Express Meter* untuk pengguna program *Windows* dan *Key Audit* untuk pengguna program *macintosh*.

c. Polri

Memperhatikan hasil Analisa dan evaluasi terhadap langkah-langkah yang telah diambil, tindak lanjut yang akan terus dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Meningkatkan lagi penindakan terhadap produksi dan peredaran pengguna produk bajakan dengan menentukan target operasi secara bertahap dan kontinyu.
2. Melakukan penyelidikan secara tuntas setiap hasil penindakan kasus pembajakan agar terjadi image positif terhadap penegakan hukum oleh Polri dan daya cegah bagi pelaku lain.
3. Setiap penindakan dilingkungan pusat perbelanjaan mall akan diupayakan pengelola mall ikut bertanggung jawab sebagai penyedia sarana pengedaran.
4. Memanfaatkan momentum berlakunya UUHC No. 28 Tahun 2014 sebagai peluang untuk mendapatkan dukungan berbagai pihak dalam rangka kampanye penanggulangan pembajakan hak cipta.
5. Melanjutkan kegiatan sosialisasi HaKI bagi anggota masyarakat bekerjasama berbagai pihak.

PENUTUP

A. Kesimpulan

1. Perlindungan hukum yang diberikan oleh UUHC No. 28 Tahun 2014 terhadap Program Komputer adalah untuk merangsang aktivitas dan kreativitas agar para pencipta memiliki gairah dan semangat untuk melahirkan karya cipta karena tujuan akhir dari perlindungan hak cipta adalah untuk memberikan penghargaan dan insentif kepada pemilik hak cipta.

2. Dalam persoalan pembajakan Program Komputer di Indonesia maka penegakan hukum yang akan diambil tidak akan membawa manfaat apapun tanpa mengetahui terlebih dahulu alasan-alasan yang melatar belakangi terjadinya tindak pembajakan program komputer tersebut. Beberapa alasan yang sering dijadikan dasar terjadinya pelanggaran adalah mahalnnya harga *software* asli, *software* komputer begitu mudah di-*copy* dan dapat memberikan fungsi yang sama, persaingan yang makin tajam dalam bisnis penjualan komputer menjadikan distributor mencari cara yang tidak jarang dilakukan dengan cara ilegal, kurangnya penghormatan terhadap karya cipta pihak lain, kurangnya SDM di bidang penyidikan dan pembuktian perkara Hak Cipta, khususnya pembajakan program komputer.
3. Adanya penyuluhan hukum yang luas dan intensif kepada masyarakat dalam hal Hak Cipta Program Komputer untuk menyebarluaskan pemahaman akan arti dan fungsi Program Komputer adalah penting dan untuk menghargai Hak atas Kekayaan Intelektual.

B. Saran-Saran

1. Kepada para pembaca agar dapat kiranya memberikan penghargaan yang layak dan sewajarnya atas Hak Cipta suatu Program Komputer. Sikap menghargai dan melindungi hak milik orang lain ini selain tidak langsung dapat menunjukkan etika dalam melakukan suatu usaha. Di sisi lain akan menghindari resiko adanya tuntutan-tuntutan hukum yang dapat dilakukan oleh pemilik Hak Cipta karena adanya suatu pelanggaran.
2. Untuk melindungi dan memberikan jaminan yang pasti terhadap Hak Cipta kepada si pencipta atau pemegang hak, agar aparat penegak hukum melakukan penyidikan secara tuntas setiap hasil penindakan kasus pembajakan agar terjadi image positif terhadap penegak hukum oleh Polri dan sekaligus sebagai daya cegah bagi pelaku lain.

DAFTAR PUSTAKA

- Abdulkadir Muhammad, 1994, *Hukum Harta Kekayaan*, Bandung, Cetakan Pertama, PT. Citra Aditya Bakti
- Ajip Rosidi, 1984, *Undang-Undang Hak Cipta 1982, Pandangan Seorang awam*, Jakarta, Djambatan
- Andi Hamzah, 2000, *Undang-Undang Hak Cipta Di Indonesia Yang Telah Diperbaharui*, Jakarta, Sinar Grafika.
- Budi Santoso, *Globalisasi ekonomi dan kaitannya dengan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta*. Bahan bacaan kuliah HaKI-Hmi. Fak Hukum UNDIP. Semarang.
- CST Kansil, 1980, *Pengantar Ilmu Hukum Dan Tata Hukum Indonesia*, Jakarta Balai Pustaka.
- _____, 1990, *Hak Milik Intelektual*, Jakarta, Bumi Aksara,
- Eddy Djunaedi Kartasudirja, 1999, *Bahaya Kejahatan Komputer*, Jakarta, Perpustakaan Nasional RI: Katalog Dalam Terbitan (KTD).
- Etty S Suhardo, 2003, *Implikasi Undang-undang No.19 Tahun 2002 Bagi Pengguna HakCipta*, disampaikan pada seminar di FH Universitas Semarang, 11 Desember 2003
- Fakultas Hukum UGM, 1995, *Pengantar Umum Mengenai Hak Atas Kekayaan Intelektual (HaKI)*, Yogyakarta, F.H.UGM.
- Fakultas Hukum UNDIP, 2004, *Hak Kekayaan Intelektual Hak Cipta (Neighboring Right)*, Program Studi Magister Kenotariatan FH UNDIP.
- Insan Budi Maulana, 1997, *Sukses Bisnis Melalui Merek, Paten Dan Hak Cipta*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti.
- _____, 1999, *Hukum Perusahaan Indonesia*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti.
- _____, 2001. *Kajian Hukum Ekonomi Hak Kekayaan Intelektual*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti.
- JCT Simorangkir, 1987, *Hak Cipta*, Jakarta, Djambatan.