

# TINJAUAN YURIDIS PENGATURAN PENGUNAAN SOFTWARE WINDOWS LEGAL DALAM SISTEM HUKUM INDONESIA<sup>1</sup>

Oleh :

Hezekiah Tjandra<sup>2</sup>

[hanzdigohezekiahtjandra@gmail.com](mailto:hanzdigohezekiahtjandra@gmail.com)

Maarthen Youseph Tampanguma<sup>3</sup>

[maarthent@gmail.com](mailto:maarthent@gmail.com)

Presly Prayogo<sup>4</sup>

[presly.prayogo@unsrat.ac.id](mailto:presly.prayogo@unsrat.ac.id)

## ABSTRAK

Kemajuan teknologi informasi membawa dampak signifikan dalam kehidupan masyarakat, termasuk dalam penggunaan perangkat lunak komputer. Salah satu isu penting yang muncul adalah penggunaan software Windows tanpa lisensi resmi (ilegal) yang marak terjadi di Indonesia. Skripsi ini bertujuan untuk menganalisis secara yuridis pengaturan penggunaan software Windows legal dalam sistem hukum Indonesia serta menelaah upaya penegakan hukumnya. Penelitian ini menggunakan metode yuridis normatif dengan pendekatan peraturan perundang-undangan yang relevan seperti Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, dan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perangkat lunak komputer termasuk software Windows telah diakui sebagai objek perlindungan hak cipta yang memiliki konsekuensi hukum terhadap pelanggaran lisensi. Selain itu, penegakan hukum terhadap pelanggaran lisensi software masih menghadapi tantangan seperti kurangnya kesadaran hukum, lemahnya pengawasan, dan maraknya distribusi software bajakan. Untuk itu, diperlukan sinergi antara pemerintah, pemegang hak cipta, serta masyarakat dalam mendorong penggunaan software legal guna mewujudkan perlindungan hukum yang efektif dan mendukung perkembangan ekosistem teknologi informasi nasional.

Kata Kunci : *hak cipta, software legal, Windows, lisensi, hukum Indonesia, penegakan hukum.*

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Kemajuan teknologi belakangan ini berkembang sangat pesat. Kemudahan untuk mengakses sesuatu menjadi salah satu penyebab manusia mempunyai pola pikir serba instan. Sebagai akibat dari perkembangan yang demikian, teknologi informasi dengan sendirinya telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan dunia menjadi tanpa batas dan menyebabkan perubahan sosial secara signifikan berlangsung cepat. Sehingga dapat dikatakan teknologi informasi saat ini telah menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum. Dengan demikian, maka ruang lingkup hukum harus diperluas untuk menjangkau perbuatan-perbuatan tersebut.<sup>5</sup>

Teknologi yang pesat berkembang pula masalah hukum yang sangat mendasar, sebagaimana yang dikemukakan oleh A.H. de Wild dan B. Eilder dalam majalah *Jurist en Computer*, Kluwer, Deventer, 1983, yaitu:<sup>6</sup>

- A. Perlindungan terhadap perorangan atau hal pribadi. dalam merahasiakan informasi terhadap kegiatan-kegiatannya, perusahaan yang dalam teknologi komputer kadang-kadang dapat ditembus walaupun sudah ada *security control* yang canggih.
- B. Perlindungan terhadap hak milik intelektual. Sebagian besar seseorang menemukan metode baru di bidang *Hardware* dan *Software* yang berkaitan dengan paten dan hak cipta (*copyright*).
- C. Hukum pembuktian. menyangkut alat bukti tulisan yang semula disajikan secara otentik, setelah ada teknologi komputer berubah menjadi data elektronis. Sehingga akan susah mengetahui mana yang legal dan ilegal.
- D. Kecurangan (*fraud*) dalam bidang komputer. dengan menggunakan sarana atau peralatan komputer. Dengan cara memanipulasikan informasi yang ada untuk keuntungan sendiri ataupun pihak lain, yang terkadang proses pembuktiannya sangat sulit.

<sup>1</sup> Artikel Skripsi

<sup>2</sup> Mahasiswa Fakultas Hukum Unsrat, NIM 210711010298

<sup>3</sup> Fakultas Hukum Unsrat, Doktor Ilmu Hukum

<sup>4</sup> Fakultas Hukum Unsrat, Magister Ilmu Hukum

<sup>5</sup> Budi Suhariyanto, *Tindak Pidana Teknologi*

*Informasi*, (Jakarta: Rajawali Pers, 2012), hlm.17

<sup>6</sup> Andi Hamzah, *Aspek-aspek Pidana di bidang Komputer*, (Jakarta: Sinar Grafika, cet. Ke-2, 1987), hlm. 104

Revolusi industri mencapai titik puncaknya Pada abad 19 dan perdagangan internasional mulai berkembang, negara-negara industri Eropa mulai mendesak perlu adanya perlindungan terhadap hak cipta, paten, dan merek di luar negara-negara asal. Hal ini menghantarkan dimulainya perlindungan hak kekayaan intelektual internasional dalam bentuk *the Paris Convention for the Protection of Industrial Property* pada tahun 1883, dan *the Berne Convention for the protection of Literary and Artistic Works* pada tahun 1886.

#### 1. Hak cipta Yang dilindungi.

Salah satu prinsip yang paling fundamental dari perlindungan hak cipta adalah konsep bahwa hak cipta hanya berkenaan dengan bentuk perwujudan dari suatu ciptaan, sehingga tidak berkenaan atau tidak berurusan dengan substansinya. Dari prinsip dasar ini telah melahirkan 2 (dua) subprinsip, yaitu:

- A. Suatu ciptaan harus memperhatikan keaslian untuk dapat menikmati hak-hak yang diberikan Undang-Undang. Keaslian sangat erat hubungannya dengan bentuk perwujudan suatu ciptaan.
- B. Suatu ciptaan mempunyai hak cipta jika ciptaan yang bersangkutan diwujudkan dalam bentuk tertulis atau bentuk material yang lain. Ini berarti bahwa suatu ide atau suatu pikiran atau suatu gagasan atau cita-cita belum merupakan suatu ciptaan.

#### 2. Hak cipta timbul dengan sendirinya (otomatis).

Suatu hak cipta eksis pada saat seorang pencipta mewujudkan idenya dalam bentuk yang berwujud. Dengan adanya wujud dari suatu ide, suatu ciptaan lahir. Ciptaan yang dilahirkan dapat diumumkan dan tidak diumumkan. Suatu ciptaan yang tidak diumumkan, hak ciptanya tetap ada pada pencipta.

#### 3. Hak cipta bukan hak mutlak (absolut).

Hak cipta bukan suatu monopoli mutlak melainkan hanya suatu *limited monopoly*. Hal ini dapat terjadi karena hak cipta secara konseptual tidak mengenal konsep monopoli penuh, sehingga mungkin saja seorang pencipta menciptakan suatu ciptaan yang sama dengan ciptaan yang telah tercipta terlebih dahulu. Undang-Undang Hak Cipta telah mengakui perangkat lunak komputer sebagai salah satu ciptaan yang dilindungi (Pasal 40 ayat (1) huruf s Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.<sup>7</sup>

Pelanggaran hak cipta pada perangkat lunak

komputer dapat digugat dan bahkan sampai dapat dituntut pidana. Akan tetapi, pengaturan mengenai perangkat lunak komputer pada Undang-Undang Hak Cipta belum mengatur secara lebih lanjut mengenai hal-hal yang berhubungan dengan perangkat lunak komputer, salah satunya yaitu tentang lisensi perangkat lunak komputer.

Lisensi yang dimaksudkan yaitu lisensi yang diberikan oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait atas Perangkat Lunak Komputer kepada Pengguna (*user*) yang akan menggunakan perangkat lunak tersebut untuk digunakan secara komersial ataupun hanya digunakan secara pribadi. Sedangkan lisensi menurut Pasal 1 angka 20 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menentukan bahwa Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.<sup>8</sup>

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

Praktik penggunaan *software windows* Ilegal di Indonesia tentunya menimbulkan rasa keprihatinan tersendiri bagi Pemerintah Indonesia. Hal ini karena penggunaannya sudah bukan merupakan rahasia umum. Kasus penggunaan *software windows* Ilegal yang terungkap di Kota Denpasar dan terungkap sekitar tahun 2013 di Toko Dewata Komputer yang terletak di Komplek Pertokoan Sudirman Agung Blok A No. 53 Denpasar, dengan kegiatan usaha yakni dibidang perdagangan menjual : laptop, komputer, printer, tinta printer, sedangkan usaha dibidang jasa yakni

<sup>7</sup> Pasal 40 ayat (1) huruf s Bab V Ekspresi Budaya Tradisional dan Ciptaan yang dilindungi Undang- Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>8</sup> Pasal 1 angka 20 Bab I ketentuan umum Undang-Undang Negara Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



: perbaikan laptop dan komputer. Bahwa untuk melaksanakan kegiatan usahanya, Terdakwa membentuk organ perusahaan yaitu : Marketing bertugas melayani pembeli, bagian Teknis bertugas menginstal laptop / service printer, dan bagian Accounting menerima uang hasil penjualan barang dan jasa service dan uangnya digunakan untuk membayar gaji karyawan dan biaya operasional. Bahwa pada hari Rabu tanggal 24 Juli 2013 saksi Priyadi Agustanto masuk ke Toko Dewata Komputer hendak membeli Notebook.

Saksi Benediktus Solot Alias Benny selaku Marketing menyapa dan menawarkan Laptop merk Lenovo yang siap pakai untuk internet dan ngetik. Saksi Priyadi Agustanto memilih Laptop merk Lenovo warna putih type S206, yang disepakati harganya Rp. 3.200.000,- (tiga juta dua ratus ribu rupiah) sudah terinstal, dan untuk menginstalnya saksi Benediktus Solot Alias Benny minta waktu 1 jam. Selanjutnya saksi Benediktus Solot Alias Benny menyerahkan Laptop tersebut ke bagian Teknis untuk diinstal, lalu bagian Teknis menginstalnya dengan cara memasukkan CD *Software Windows XP* dan mengisi formnya. Setelah diinstal dalam waktu sekitar 1 jam, lalu Laptop tersebut Priyadi Agustanto membayar sejumlah Rp. 3.200.000,- (tiga juta dua ratus ribu rupiah) dan menerima Laptop dimaksud, lalu saksi Benediktus Solot Alias Benny menyerahkan uangnya ke bagian Accounting.

Direktorat Jenderal Hak kekayaan Intelektual Kementerian Hukum dan HAM RI, menyatakan : setelah memeriksa *Software Microsoft Windows 7* dan *Microsoft office* dalam laptop merk Lenovo warna putih type S206 tersebut ternyata tidak terdapat kode lisensi yang diberikan oleh Microsoft Corporation selaku Pemegang Hak Cipta, sehingga *Software Microsoft Windows 7* dan *Microsoft office* tersebut adalah palsu. Bahwa perbuatan Terdakwa yang memerintahkan karyawannya menginstal *Software Microsoft Windows 7* dan *Microsoft office* dimaksud dan menjual kepada masyarakat, tanpa seijin pihak Microsoft Corporation selaku Pemegang Hak Cipta, sehingga pihak Microsoft Corporation merasa dirugikan baik secara materiil maupun immateriil. Penetapan Ketua Pengadilan Negeri Denpasar Nomor 127/Pid.Sus/2015/PN.Dps tanggal 05 Februari 2015 tentang penunjukan Majelis Menyatakan terdakwa Ketut Budiastha Jaya S.Kom terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana Hak Cipta yaitu “dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan

komersial suatu Program Komputer” melanggar Pasal 72 ayat (3) Undang-Undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. dalam dakwaan Primair; Menjatuhkan pidana terhadap terdakwa Ketut Budiastha Jaya,S.Kom dengan pidana penjara selama 4 (empat) bulan dengan masa percobaan selama 6 (enam) bulan dan pidana denda Rp. 1.000.000,- (satu juta rupiah) subsidiair 1 (satu) bulan kurungan.<sup>9</sup>

Pasal 30 Ayat (3) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik, yang berbunyi “Setiap orang yang sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses komputer dan atau sistem elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan”. Adapun ancaman pidana sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 Ayat (3) tersebut tertuang dalam Pasal 46 Ayat (3), disebutkan bahwa “Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah)”.

Tidak hanya melanggar ketentuan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang ITE, penggunaan *software* ilegal yang terjadi di Indonesia ini juga melanggar Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Adapun terkait dengan sanksi diatur dalam Pasal 113 Ayat (3) dan (4). bunyi Pasal 113 Ayat (3), yaitu “Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g.

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

Pembahasan mengenai penggunaan *software* Ilegal dapat terhubung dengan banyak peraturan perundang-undangan terkait. Selain Undang-undang ITE dan Undang-undang Hak Cipta, dapat

<sup>9</sup>DirektoriPutusan.(2015).<https://putusan3.mahkamahagung.go.id/direktori/putusan/6344a2519e44388831339e34a1f527c2.html>.

pula terhubung dengan Undang-undang Paten. Paten sebagaimana dalam Pasal 1 angka 1 Undang-undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten, disebutkan “Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi untuk jangka waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya”. Di dalam Undang-undang Paten, ketentuan terkait dengan pelanggaran atas paten diatur dalam Pasal 160, berbunyi “Setiap Orang tanpa persetujuan pemegang paten dilarang: A. HaPaten produk: membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, atau menyediakan untuk dijual atau disewakan atau diserahkan produk yang diberi paten; dan/atau

B. Hak Paten proses: menggunakan proses produksi yang diberi Paten untuk membuat barang atau tindakan lainnya sebagaimana dimaksud dalam huruf a.” Adapun ancaman pidana bagi pelaku pelanggaran atas paten sebagaimana dalam Pasal 161, disebutkan “Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam pasal 160 untuk Paten, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).” Hak cipta terhadap objek-objek lainnya, hak cipta terhadap program komputer juga merupakan hak yang absolut, artinya hak cipta program komputer hanya dimiliki oleh penciptanya, sehingga yang mempunyai hak itu dapat menuntut setiap orang yang dengan sengaja maupun tidak sengaja melanggar haknya tersebut.

Hak yang bersifat absolut seperti hak cipta mempunyai segi balik (segi pasif) yang artinya setiap orang mempunyai kewajiban untuk menghormati hak tersebut. Menurut BSA, kurangnya edukasi terhadap para pelaku bisnis, serta minimnya pengetahuan akan risiko penggunaan *software* bajakan, menjadi alasan utama angka tersebut tinggi. Selain itu, BSA juga menyebut bahwa para perusahaan pemakai *software* bajakan ini enggan mengucurkan dana mereka untuk sekadar berinvestasi di alat operasi bisnis atau *software*.<sup>10</sup>

*Software* yang beredar di Indonesia adalah bajakan, hal tersebut sudah menjadi hal yang biasa untuk kita membeli ataupun mendownload *software* bajakan. *Software* bajakan yang beredar

di pasaran tentu saja harganya jauh lebih murah. Tapi hal tersebut melanggar Hak Cipta. Pada tahun 2007, nilai komersial *software* tanpa lisensi yang diinstalasi pada komputer pribadi di Indonesia mencapai 7 kali lebih besar dari nilai kerugian pada 2003 yaitu \$ 157 juta. Sementara pada 2009 nilai 1 kerugian mencapai \$ 886 Juta. Pada Tahun 2010, Berdasarkan data tahunan yang dilansir International Data Corporation (IDC) Indonesia berada di urutan ke 11 dari 31 negara dengan tingkat pembajakan sebesar 87 persen pada 2010, sedangkan nilai komersial dari *software* bajakannya sebesar \$1,322 miliar. Data dari tahun ke tahun semakin meningkat untuk pembajakan *software* di Indonesia, *Business Software Alliance* (BSA) merilis kembali data statistik terbaru Pada tahun 2012 tentang negara negara pembajak *software* terbanyak di dunia, dan Indonesia masuk dalam 2 urutan ke 7 negara pembajak terbesar.<sup>11</sup>

Tingkat pembajakan *software* di Indonesia dari tahun ke tahun mengalami peningkatan. Disadari atau tidak, pembajakan *software* di Indonesia memang marak terjadi, Kemajuan di bidang teknologi dirasakan turut mempermudah terjadinya pembajakan *software*.<sup>12</sup>

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

Tindak Pidana Aduan (*klacht delicten*) adalah tindak pidana yang untuk dapatnya dilakukan penuntutan pidana disyaratkan untuk terlebih dulu adanya pengaduan oleh yang berhak mengajukan pengaduan, yakni korban atau wakilnya dalam perkara perdata (pasal 72 KUHP) atau keluarga tertentu dalam hal-hal tertentu (pasal 73) atau orang yang diberi kuasa khusus untuk pengaduan oleh orang yang berhak. Tanpa adanya pengaduan dari pihak yang berhak mengadu yang menjadi korban pelaku, maka seorang pelaku tidak dapat dituntut. Sedangkan, Tindak Pidana Biasa (*gewone delicten*) adalah tindak pidana yang untuk dilakukannya penuntutan terhadap pembuatnya tidak disyaratkan adanya pengaduan dari yang

<sup>10</sup> Bill Clinton, “80 Persen Perusahaan di Indonesia Pakai Software Bajakan”, <https://tekno.kompas.com/read/2019/10/12/09343237/80-persen-perusahaan-di-indonesia-pakai-software-bajakan?page=all.d>.

<sup>11</sup> Nuzulia Kumala Sari, “Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan Software

Di Indonesia”, Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum QISTI Vol. 6 No. 1 Januari 2012

<sup>12</sup> *Ibid*

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



berhak.<sup>14</sup>

Pelaku bisnis sangat diperlukan untuk mengurangi terjadinya pembelian *software windows* ilegal yang saat ini terbilang cukup tinggi di Indonesia. Peranan pemerintah dalam melakukan kebijakan mengenai permasalahan penggunaan *software windows* di dalam praktiknya juga diperlukan untuk mengatasi hal ini. memberikan jerat hukum yang lebih tegas, pemerintah diharapkan mampu mengupayakan pencegahan maupun pendeteksian terhadap penggunaan *software windows* ilegal di Indonesia. Berangkat dari realita yang terjadi di masyarakat dan keingintahuan penulis terkait dengan penggunaan *software windows* ilegal. Penulis tertarik untuk melakukan penelitian lebih mendalam, kemudian menuangkannya dalam penulisan skripsi ini dengan judul “TINJAUAN Yuridis Pengaturan Penggunaan *Software Windows* Legal Dalam Sistem Hukum Indonesia”

#### A. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan penggunaan *Software Windows* Legal dalam peraturan perundang-undangan di Indonesia?
2. Bagaimana upaya penegakan hukum terhadap penggunaan *Software Windows* Legal berdasarkan peraturan perundang-undangan di Indonesia?

#### C. Metode Penelitian

Jenis penelitian ini bersifat Normatif Yuridis.

### PEMBAHASAN

#### A. Pengaturan Penggunaan *Software Windows* Legal Dalam Peraturan Perundang-Undangan di Indonesia

Perangkat lunak komputer merupakan sebuah karya yang dibuat oleh manusia yang disebut *Programmer* (pencipta perangkat lunak), yaitu seorang praktisi yang memiliki keahlian untuk melakukan penulisan kode dalam bahasa pemrograman.<sup>15</sup> Fungsi bahasa pemrograman yaitu memerintah komputer untuk mengolah data sesuai alur berpikir yang diinginkan. Keluaran atau hasil dari bahasa pemrograman dapat berupa perangkat lunak komputer atau juga berupa halaman *website*.<sup>16</sup>

Pengaturan perundang-undangan di Indonesia mengenai *Software Windows* bajakan dapat terhubung dengan banyak pengaturan perundang-undangan terkait. Selain Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik serta terhubung dengan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten.

#### 1. Penggunaan *Software Windows* Dalam Undang-Undang hak cipta

Salah satu ketentuan peraturan perundang-undangan pidana yang masuk dalam lingkup hukum perdata yaitu pada Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Karena hak cipta biasanya dilakukan oleh Pemegang Hak Cipta dalam ranah hukum perdata, namun ada pula sisi hukum pidana yang sanksi pidananya dikenakan kepada aktivitas pelanggaran hak cipta. Pasal 40 ayat (1) huruf s Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta atau Undang-Undang Hak Cipta (UUHC) telah mengamanatkan bahwa perangkat lunak komputer merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Definisi Hak Cipta tertuang dalam Pasal 1 angka 1 UUHC yang berbunyi:<sup>17</sup>

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

Hak eksklusif (*exclusive rights*), hak cipta mengandung dua esensi hak, yaitu: hak ekonomi (*economic rights*) dan hak moral (*moral rights*). Kandungan hak ekonomi meliputi hak untuk mengumumkan (*performing rights*) dan hak untuk memperbanyak (*mechanical rights*).<sup>18</sup> Adapun hak moral mencakup 2 (dua) hal besar, yaitu Hak Integritas atau disebut juga dengan *right of integrity* yaitu hak yang menyangkut segala bentuk sikap dan perlakuan yang terkait dengan integritas atau martabat pencipta. Dalam pelaksanaannya, hak tersebut diekspresikan dalam bentuk larangan untuk mengubah, mengurangi, atau merusak ciptaan yang dapat menghancurkan integritas penciptanya. Prinsipnya ciptaan harus tetap utuh sesuai dengan ciptaan aslinya. Hak kedua yang menjadi hal utama dalam Hak Moral adalah Hak

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

<sup>15</sup> Richy R. Saragih, *Pemrograman dan Bahasa Pemrograman*, STMIK-STIE Mikroskil, Medan, 2018, hlm. 4.

<sup>16</sup> *Ibid.*, hlm. 13.

<sup>17</sup> Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>18</sup> Henry Soelistyo, *Hak cipta tanpa Hak Moral*, (Jakarta: Raja Grafindo Perkasa), 2011, hlm. 48.

Atribusi (*Attribution rights/rights of paternity*). Dalam hal ini hak moral mengharuskan identitas pencipta dicantumkan pada ciptaan, baik dengan nama asli maupun nama samaran. hal-hal tertentu dan atas dasar pertimbangan dari pencipta, pencipta dapat meniadakan identitas dirinya dan membiarkan ciptaannya berstatus anonim.<sup>19</sup>

Perlindungan terhadap hak ekonomi dan hak moral dipengaruhi oleh sistem hukum yang dianut tiap negara. Sistem hukum tersebut meliputi *Common Law System* dan *Civil Law System*. Negara penganut *Common Law System* pada umumnya lebih mengutamakan perlindungan hak ekonomi, misalnya: Amerika Serikat, Kanada dan Inggris. Pada sistem tersebut, pemerintah mengabaikan hak moral meski menyadari pentingnya hak moral dalam karya cipta. Negara-negara yang menganut *Common Law System* beranggapan bahwa hak moral dapat menghambat pertumbuhan dan perkembangan ilmu pengetahuan. Lain halnya dengan Negara penganut *Civil Law System*. Negara penganut sistem tersebut tidak hanya melindungi hak ekonomi tetapi juga hak moral, misalnya : Jerman, Belanda dan Indonesia. Hal ini karena hak moral dianggap penting karena jerih payah dan setiap usaha yang dilakukan pencipta patut untuk dihargai dan dilindungi.<sup>20</sup>

Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan.<sup>21</sup> Kemudian pada Pasal 9 UUHC menentukan bahwa:<sup>22</sup>

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

- A. Penerbitan Ciptaan;
- B. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;
- C. Penerjemahan Ciptaan;
- D. Pengadaptasian, pengaransemenan, atau transformasian Ciptaan;
- E. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
- F. Pertunjukan Ciptaan;
- G. Pengumuman Ciptaan;
- H. Komunikasi Ciptaan; dan

(2) Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1)

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

Perbuatan pemanfaatan ekonomi atau penggunaan secara komersial atas Ciptaan sebenarnya boleh dilakukan oleh pihak lain selain Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Akan tetapi dengan catatan harus memiliki izin terlebih dahulu dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Izin tersebut berupa lisensi yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta kepada pihak lain penerima lisensi. Dalam hal komersialisasi Hak Kekayaan Intelektual (HKI) bisa dilakukan melalui Lisensi. Lisensi bisa merupakan suatu tindakan hukum berdasarkan kesukarelaan atau kewajiban. Lisensi sukarela adalah salah satu cara pemegang HKI memilih untuk memberikan hak berdasarkan perjanjian keperdataan hak-hak ekonomi kekayaan intelektualnya kepada pihak lain sebagai pemegang hak lisensi untuk mengeksploitasinya. Lisensi wajib umumnya merupakan salah satu cara pemberian hak-hak ekonomi yang diharuskan perundang-undangan, tanpa memperhatikan apakah pemilik menghendakinya atau tidak.<sup>23</sup>

Umumnya pemberi dan penerima lisensi akan bernegosiasi dan mengadakan mufakat tentang pemberian pemanfaatan ekonomi HKI dalam cakupan lisensi. Cakupan lisensi yaitu batasan mengenai apa yang dapat dan tidak dapat dilakukan pemegang lisensi terhadap HKI yang dialihkan dan biasanya diuraikan dalam perjanjian lisensi.<sup>24</sup>

Kaitannya dengan penggunaan secara komersial perangkat lunak komputer atau program komputer melalui lisensi, UUHC telah mengatur mengenai lisensi yang diatur dalam Pasal 1 angka 20 UUHC menentukan bahwa:<sup>25</sup> Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu. Maksud dari izin tertulis dapat dilihat dari 2 definisi yaitu dalam arti luas dan dalam arti sempit. Dalam arti luas, izin yaitu semua yang menimbulkan akibat kurang lebih sama, yakni dalam bentuk tertentu yang diperkenankan untuk melakukan sesuatu yang mesti dilarang; dan dalam

<sup>19</sup> *Ibid.*, hlm. 16.

<sup>20</sup> Sartika Nanda Lestari, *Perlindungan Hak Moral Pencipta di Era Digital di Indonesia*, Diponegoro Private Law Review Vol. 4, No. 3, 2019, hlm. 5.

<sup>21</sup> Pasal 8 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>22</sup> Pasal 9 Bab II Hak Cipta Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>23</sup> Yoyo Arifardhani, *Hukum Hak Atas kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, (Jakarta: Kencana), 2020, hlm. 202.

<sup>24</sup> *Ibid.*

<sup>25</sup> Pasal 1 angka 20 Bab I Ketentuan Umum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



arti sempit, izin yaitu suatu tindakan dilarang, terkecuali diperkenankan, dengan tujuan agar ketentuan yang bersangkutan dengan dikenakan dapat dengan teliti diberikan batas- batas tertentu bagi tiap kasus.<sup>26</sup>

Pasal 1 Angka 20 UUHC di atas, untuk pemanfaatan ekonomi atau penggunaan secara komersial perangkat lunak komputer, harus terlebih dahulu mengantongi izin tertulis berupa lisensi oleh pemberi lisensi dalam hal ini adalah Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait agar pengguna perangkat lunak komputer dapat merasakan keuntungan ekonomi seperti melakukan pendistribusian berupa penjualan perangkat lunak komputer atau menjual produk maupun jasa yang dihasilkan dari penggunaan perangkat lunak komputer tersebut. Lebih lanjut mengenai lisensi diatur dalam Pasal 80 ayat (1) UUHC yang menentukan bahwa.<sup>26</sup>

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

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

Jangka waktu lisensi tidak boleh melebihi jangka waktu perlindungan hak cipta atas suatu ciptaan. Jangka waktu perlindungan hak cipta terlebih khusus pada ciptaan jenis Program Komputer berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.<sup>27</sup> Jadi dapat disimpulkan bahwa perjanjian lisensi memiliki jangka waktu tidak lebih dari 50 (lima puluh) tahun sejak Program Komputer pertama kali diumumkan. Namun dalam pemberian lisensi tidak hanya dilakukan secara cuma-cuma, melainkan disertai dengan pemberian imbalan berupa royalti kepada pemberi lisensi.<sup>28</sup> Royalti adalah imbalan

atas pemanfaatan Hak Ekonomi suatu Ciptaan atau Produk Hak Terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait.<sup>29</sup>

UUHC terdapat beberapa pasal yang berkaitan dengan ketentuan spesifik terkait *software*, yaitu:<sup>30</sup>

- A. Pasal 40 UUHC: Program komputer merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi.
- B. Pasal 45 UUHC: (1) Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi program komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk: a. penelitian dan pengembangan Program Komputer tersebut; dan b. arsip atau cadangan atas Program Komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan. (2) Apabila penggunaan Program Komputer telah berakhir, salinan atau adaptasi Program Komputer tersebut harus dimusnahkan.
- C. Pasal 46 UUHC: (1) Penggandaan untuk kepentingan pribadi atas Ciptaan yang telah dilakukan Pengumuman hanya dapat dibuat sebanyak 1 (satu) salinan dan dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. (2) Penggandaan untuk kepentingan pribadi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak mencakup: d. Program Komputer, kecuali sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (1).
- D. Pasal 59 UUHC: Perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan Program Komputer.

Pasal 10 dan Pasal 114 UUHC menyebutkan bahwa pihak pengelola suatu pusat perbelanjaan dapat dijerat pasal pelanggaran hak intelektual tersebut apabila membiarkan pedagangnyanya menjual produk bajakan. Apabila terbukti bersalah, pengelola gedung pertokoan dan mall yang lalai akan dipidana dengan hukuman denda hingga Rp100 juta. Pengelola bisa dianggap berkontribusi terhadap pembajakan tersebut. Seharusnya, mereka bisa melarang pedagang untuk tidak menjual produk bajakan.

Pasal lainnya yang mengatur pembajakan program komputer, yaitu Pasal 113 ayat 3 UUHC. Isi pasal ini sendiri sebenarnya sudah cukup lama. Intinya, satu individu atau pedagang dilarang untuk

<sup>26</sup> Pasal 80 ayat (1) Bab XI Lisensi dan Lisensi Wajib Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>27</sup> Pasal 59 Ayat (1) Bab IX Masa Berlaku Hak Cipta dan Hak Terkait Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>28</sup> Pasal 80 Ayat (3) Bab XI Lisensi dan Lisensi Wajib Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>29</sup> Pasal 1 Angka 21 Bab I Ketentuan Umum Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>30</sup> Anas Lutfi Ruddi Setiawan “Pengaturan Tindak Pidana Pembajakan Perangkat Lunak (Software) Komputer Dalam Hukum Positif Indonesia” Program Studi Magister Ilmu Hukum, Pascasarjana, Universitas Al Azhar Indonesia, Vol. I No. 2 Juli Tahun 2016

menjual produk bajakan. Dalam revisi pasal ini, jumlah denda ditingkatkan, yaitu seseorang yang dianggap melanggar pasal tersebut akan dikenakan denda hingga Rp1 miliar atau kurungan empat tahun. Tindakan pembajakan *software* termasuk dalam kategori melanggar Hak Cipta. Atas pelanggaran Hak Cipta maka pelaku pembajakan *software* dapat diancam dengan hukuman penjara atau denda. Selain itu, pencipta maupun pemegang hak cipta juga dapat melakukan upaya hukum secara perdata untuk menuntut ganti rugi, karena tindakan pembajakan *software* dapat dikategorikan sebagai perbuatan melawan hukum sebagaimana yang diatur dalam Pasal 1365 KUH Perdata.

## 2. Penggunaan *Software Windows* Dalam Undang-Undang ITE

Kejahatan teknologi informasi atau secara umum di dunia teknologi lebih dikenal dengan istilah *cybercrime* memiliki karakter yang berbeda dengan tindak pidana umum baik dari segi pelaku, korban, modus operandi dan tempat kejadian perkara sehingga butuh penanganan dari pengaturan khusus di luar KUHP.<sup>31</sup>

*Cybercrime* dapat didefinisikan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan menggunakan internet yang berbasis pada kecanggihan teknologi komputer dan telekomunikasi. *The Prevention of Crime and The Treatment of Offenderes* di Havana, Cuba pada tahun 1999 dan di Wina, Austria tahun 2000, menyebutkan ada 2 istilah yang dikenal.<sup>32</sup>

A. *Cybercrime* dalam arti sempit disebut *computer crime*, yaitu perilaku Ilegal/melanggar yang secara langsung menyerang sistem keamanan komputer dan/atau data yang diproses oleh komputer.

B. *Cybercrime* dalam arti luas disebut *computer related crime*, yaitu perilaku Ilegal/melanggar yang berkaitan dengan sistem komputer atau jaringan.

*Cybercrime* dirumuskan sebagai perbuatan melawan hukum yang dilakukan dengan memakai jaringan komputer sebagai sarana/alat atau komputer sebagai objek, baik untuk memperoleh keuntungan ataupun tidak, dengan merugikan pihak lain.<sup>33</sup> Dan dalam rangka untuk menanggulangi *cybercrime*, pemerintah Indonesia membentuk peraturan perundang-undangan yang tersusun dalam sebuah Undang-Undang yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 Perubahan

Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik UU ITE.

Perbuatan yang melibatkan komputer sebagai sarana/alat atau komputer sebagai objek, yaitu pada perilaku Ilegal lisensi perangkat lunak komputer yang merupakan suatu tindakan secara tidak sah menggunakan perangkat lunak komputer tanpa lisensi resmi dengan metode *cracking* atau *software cracking*. Pengaturan mengenai perbuatan tersebut termuat dalam Pasal 30 Ayat (1) sampai Ayat (3) UU No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik yang menentukan bahwa:<sup>34</sup> “(1) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apapun. (2) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik. (3) Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.”

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

A. Unsur “Setiap Orang” berarti setiap orang yang sebagai subjek hukum dapat bertanggung jawab dan cakap hukum, yaitu seseorang yang dapat mempertanggungjawabkan perbuatannya dan dapat memenuhi syarat dalam melakukan perbuatan hukum disebut sebagai cakap hukum.

B. Unsur “dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum”. Berarti perbuatan yang dilakukan oleh seseorang itu dilakukan dengan sengaja dan penuh kesadaran bahwa perbuatan yang dilakukan melawan hukum. Dalam hal melawan hukum berarti ada suatu peraturan tertulis yang merumuskan dan menyatakan perbuatan tersebut telah dilarang oleh hukum positif secara tertulis dalam perundang-undangan di Indonesia.

<sup>31</sup> Nudirman Munir, *Pengantar Hukum Siber Indonesia Edisi Ketiga*, (Depok: PT RajaGrafindo Persada), 2017, hlm. 36.

<sup>32</sup> Yurizal, *Penegakan Hukum Tindak Pidana Cybercrime*, (Malang: Media Nusa Creative), 2018, hlm. 17.

<sup>33</sup> *Ibid*

<sup>34</sup> Pasal 30 Bab XVII Perbuatan yang dilarang Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik.



- C. Unsur “mengakses Komputer dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain”. Perbuatan mengakses komputer dan/atau sistem elektronik merupakan sebuah perbuatan *Unauthorized access to computer system and service*, yaitu kejahatan yang dilakukan ke dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin, atau tanpa pengetahuan aritmatika, dan penyimpanan.<sup>35</sup> Dan Sistem Elektronik adalah serangkaian perangkat dan prosedur elektronik yang berfungsi mempersiapkan, mengumpulkan, mengolah, menganalisis, menyimpan, menampilkan, mengumumkan, mengirimkan, dan/atau menyebarkan informasi elektronik
- D. Unsur “dengan cara apapun”. Berarti terdapat berbagai macam cara yang dilakukan untuk dapat mengakses komputer dan/atau sistem elektronik milik orang lain. Baik dilakukan secara langsung pada komputer milik korban atau dengan memanfaatkan jaringan internet.

Ancaman sanksi pidana yang dikenakan pada Pasal 30 Ayat (1) ini diatur dalam Pasal 46 ayat (1) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik yang menentukan bahwa:<sup>36</sup> “(1) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 6 (enam) tahun dan/atau denda paling banyak Rp600.000.000,00 (enam ratus juta rupiah).”

Pasal 30 Ayat (2), unsur-unsur perbuatan pidana yang termuat pada Pasal tersebut memiliki kesamaan dengan Pasal 30 Ayat (1). Hanya saja ada unsur tujuan perbuatan yaitu pada unsur “dengan tujuan untuk memperoleh Informasi Elektronik dan/atau Dokumen Elektronik”. Informasi Elektronik yang dimaksud termuat dalam Pasal 1 Angka 1 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik, menyebutkan bahwa:<sup>37</sup>

“Informasi elektronik adalah sekumpulan data elektronik, termasuk, tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta, rancangan, foto, electronic data interchange (EDI), surat elektronik (electronic mail), telegram, teleks, telecopy atau

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

Dokumen Elektronik diatur dalam Pasal 1 Angka 4 Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik, berbunyi:

“Dokumen Elektronik adalah setiap Informasi Elektronik yang dibuat, diteruskan, dikirimkan, diterima, atau disimpan dalam bentuk analog, digital, elektromagnetik, optikal, atau sejenisnya, yang dapat dilihat, ditampilkan, dan/atau didengar melalui Komputer atau Sistem Elektronik termasuk tetapi tidak terbatas pada tulisan, suara, gambar, peta rancangan, foto atau sejenisnya, huruf, tanda, angka, Kode Akses, simbol atau perforasi yang memiliki makna atau arti atau dapat dipahami oleh orang yang mampu memahaminya.”

Pasal 30 Ayat (2) UU No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik dengan kaitannya pada perbuatan oleh pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer berkorelasi dengan Pasal 7 Ayat (3) UU Hak Cipta yang menentukan sebuah perbuatan terhadap suatu ciptaan yaitu dalam hal ini perangkat lunak, terhadap informasi elektroniknya dilarang untuk dihilangkan, diubah, atau dirusak. Dan apabila informasi elektronik dirusak untuk Penggunaan Secara Komersial maka dapat dijerat sanksi pidana sebagaimana yang tertuang dalam Pasal 112 UU Hak Cipta.<sup>38</sup>

Perbuatan tersebut tidak untuk Penggunaan secara komersial maka tetap dapat diklasifikasikan sebagai perbuatan yang juga dilarang dalam Pasal 30 Ayat (2) UU No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik.<sup>39</sup>

Sanksi yang dikenakan terhadap pelanggar Pasal 30 Ayat (2) tersebut diatur dalam Pasal 46 Ayat (2) UU No. 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik yang menentukan bahwa:<sup>40</sup>

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

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

“Setiap Orang dengan sengaja dan tanpa hak atau melawan hukum mengakses Komputer

<sup>35</sup> Pasal 1 Angka 14 Bab I Ketentuan Umum Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

<sup>36</sup> Pasal 46 Ayat (1) Bab XI Ketentuan Pidana Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

<sup>37</sup> Pasal 1 Angka 1 Bab I Ketentuan Umum Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

<sup>38</sup> Pasal 7 Ayat (3) dan 112 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>39</sup> Pasal 30 Ayat (2) Bab VII Perbuatan yang dilarang Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

<sup>40</sup> Pasal 46 Ayat (2) Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

dan/atau Sistem Elektronik milik Orang lain dengan cara apapun dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem pengamanan.” Pasal 30 Ayat (3) ini memiliki kesamaan dengan Pasal 30 Ayat (1) dan Ayat (2) namun hal yang ditonjolkan dalam pasal ini adalah unsur “dengan melanggar, menerobos, melampaui, atau menjebol sistem keamanan”

Pelaku melakukan perbuatannya dengan menerobos sistem pengamanan. Perbuatan yang dimaksud dalam Pasal 30 Ayat (3) ini merupakan perbuatan *hacking* atau *cracking*. Namun terdapat perbedaan konsepsi antara *hacking* dan *cracking*, meskipun keduanya merupakan perbuatan menerobos sistem keamanan.

*Hacking* (mengakses tanpa niat jahat). Kegiatan menerobos komputer milik orang lain/pihak lain yang dilakukan oleh *hacker* di mana orang tersebut senang sekali memakai/memanfaatkan komputer, biasanya memiliki keahlian membuat dan membaca program tertentu, dan terobsesi mengamati keamanannya (*security*-nya). Biasanya seorang *hacker* yang baik akan memberi tahu kepada *programmer* komputer yang diterobos mengenai adanya kelemahan para program yang dibuat dengan maksud agar segera diperbaiki sehingga tidak mudah diterobos.<sup>41</sup>

*Cracking* (mengakses dengan niat jahat). Kejahatan dengan menggunakan teknologi komputer dan biasanya melakukan pencurian, tindakan anarkis begitu menekan mendapatkan akses. Biasanya kita sering salah menafsirkan antara seorang *hacker* dan *cracker* di mana *hacker* sendiri identik dengan perbuatan negatif, padahal *hacker* adalah orang yang senang memprogram dan percaya bahwa informasi adalah sesuatu yang sangat berharga dan ada yang bersifat dapat dipublikasikan dan rahasia. *Cracking* dilakukan untuk kejahatan, dan salah satu jenis kejahatan yang sering terjadi.<sup>42</sup>

*Hacking/Cracking* adalah melakukan akses terhadap sistem komputer tanpa izin atau dengan melawan hukum sehingga dapat menembus sistem pengamanan komputer yang dapat mengancam berbagai kepentingan.

Meski sama-sama menerobos keamanan komputer orang lain, “*Hacker*” lebih fokus pada proses, sedangkan “*Cracker*” lebih fokus untuk menikmati hasilnya.<sup>43</sup> Titik tolak perbedaan antara

*hacking* dan *cracking* adalah pada “niat” si pelaku dalam melancarkan perbuatannya.

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

Sanksi pidana yang diancamkan terhadap pelanggaran Pasal 30 Ayat (3) tersebut diatur dalam Pasal 46 Ayat (3) yang menentukan bahwa:<sup>44</sup>

“Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 30 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 8 (delapan) tahun dan/atau denda paling banyak Rp800.000.000,00 (delapan ratus juta rupiah).”

### 3. Penggunaan Software Windows Dalam Undang-Undang Paten

Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten memberikan hak eksklusif kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi. Hak paten ini memberikan kepastian hukum bagi pemegang paten dalam menggunakan, membuat, dan menjual produk atau proses yang telah dipatenkan dalam jangka waktu tertentu. Perlindungan hukum terhadap paten dalam Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Hak Paten mencakup perlindungan preventif dan represif. Perlindungan preventif dilakukan melalui pendaftaran paten dan penentuan masa perlindungan selama 20 tahun sejak tanggal penerimaan permintaan paten. Selama masa perlindungan tersebut, hak eksklusif atas paten tidak boleh digunakan oleh pihak lain tanpa izin atau lisensi yang sah.<sup>45</sup> Perlindungan represif, di sisi lain, melibatkan penerapan sanksi hukum seperti denda, penjara, dan pemulihan hak paten yang dilanggar. Pasal 161 dan 162 dari

<sup>41</sup> Nudirman Munir, *Pengantar Hukum Siber Indonesia Edisi Ketiga*, Depok: PT Raja Grafindo Persada, 2017, hlm. 230.

<sup>42</sup> *Ibid*

<sup>43</sup> *Ibid*

<sup>44</sup> Pasal 46 Bab XI Ketentuan Pidana Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi Transaksi Elektronik.

<sup>45</sup> Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten



Undang-Undang tersebut menetapkan sanksi pidana penjara dan/ atau denda bagi pelanggar paten.<sup>46</sup>

Perlindungan paten memiliki tujuan utama untuk mendorong inovasi dan investasi dalam penelitian serta pengembangan teknologi baru. Dengan adanya hak eksklusif inventor memperoleh insentif untuk terus melakukan inovasi dan meningkatkan daya saing industri nasional. perlindungan paten juga memiliki batasan tertentu, seperti keharusan mengungkapkan invensi secara jelas dan lengkap agar dapat dimanfaatkan oleh masyarakat setelah masa perlindungan berakhir.<sup>47</sup> Perangkat lunak atau *software* memiliki posisi unik dalam hukum paten di Indonesia. Undang-Undang Paten tidak secara eksplisit mencakup *software* sebagai objek paten, kecuali jika perangkat lunak tersebut berkaitan dengan metode atau proses teknologi yang inovatif.

Pasal 4 ayat (1) UU Paten menyatakan bahwa suatu invensi yang dapat dipatenkan harus bersifat teknologi, baru, mengandung langkah inventif, dan dapat diterapkan dalam industri.<sup>48</sup> Perangkat lunak sebagai kode program lebih sering mendapatkan perlindungan melalui hak cipta berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.<sup>49</sup>

Perdebatan terkait perlindungan paten terhadap perangkat lunak masih berlangsung di berbagai negara. Di Amerika Serikat *software* yang mengandung aspek teknis tertentu dapat dipatenkan.<sup>50</sup> Uni Eropa menerapkan pendekatan lebih ketat dengan hanya mengizinkan paten untuk *software* yang berkontribusi pada solusi teknis.<sup>51</sup>

Pembajakan *software* menjadi isu serius dalam perlindungan kekayaan intelektual. Tindakan ini melibatkan penggunaan, penggandaan, atau distribusi perangkat lunak tanpa izin dari pemegang hak. Di Indonesia pembajakan *software* lebih sering dikaitkan dengan pelanggaran hak cipta dibandingkan dengan pelanggaran paten.<sup>52</sup> Dampak pembajakan sangat merugikan industri teknologi, mengakibatkan hilangnya pendapatan bagi pengembang serta berkurangnya investasi dalam riset dan

pengembangan. Selain itu, pembajakan *software* juga meningkatkan risiko keamanan siber karena perangkat lunak ilegal umumnya tidak mendapatkan pembaruan keamanan resmi.<sup>53</sup> Studi dari BSA *The Software Alliance* menunjukkan bahwa negara dengan tingkat pembajakan *software* yang tinggi lebih rentan terhadap serangan siber.<sup>54</sup>

*Software* memiliki aspek teknis yang telah dipatenkan, penggunaan tanpa izin juga dapat dikategorikan sebagai pelanggaran paten. Pasal 160 UU Paten mengatur bahwa individu yang dengan sengaja melanggar hak paten dapat dikenakan sanksi pidana berupa hukuman penjara maksimal 4 tahun dan/atau denda paling banyak Rp1 miliar.<sup>55</sup>

Pasal 19 ayat (1) memberikan hak eksklusif kepada pemegang paten untuk melarang penggunaan produk atau proses yang diberi paten tanpa izin. pelanggaran tersebut juga terkait dengan Pasal 143 yang memberikan hak kepada pemegang paten atau penerima lisensi untuk mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga terhadap setiap orang yang dengan sengaja dan tanpa hak menggunakan produk atau proses yang diberi paten tanpa izin. Gugatan ganti rugi hanya dapat diterima jika produk atau proses tersebut terbukti dibuat dengan menggunakan invensi yang telah diberi paten.

Pemerintah Indonesia telah menerapkan berbagai strategi untuk menekan tingkat pembajakan *software* termasuk penguatan penegakan hukum kampanye kesadaran publik serta kerja sama internasional. Langkah-langkah seperti sosialisasi penggunaan *software* berlisensi dan penyediaan alternatif legal yang lebih terjangkau, seperti model lisensi berbasis langganan dan *software* open-source, menjadi bagian dari strategi pencegahan. Kolaborasi antara pemerintah dan industri teknologi juga terus dikembangkan untuk meningkatkan teknologi anti-pembajakan serta memperketat pengawasan terhadap peredaran *Software* Ilegal.<sup>56</sup>

Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten berperan penting dalam memberikan

<sup>46</sup> Pasal 161 dan 162 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten

<sup>47</sup> Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, "Panduan Paten untuk Inovator dan Peneliti," 2019

<sup>48</sup> Pasal 4 ayat (1) Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016

<sup>49</sup> Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

<sup>50</sup> United States Patent and Trademark Office (USPTO), "Software Patent Guidelines," 2021.

<sup>51</sup> European Patent Office (EPO), "Software and Patentability in Europe," 2022.

<sup>52</sup> Kementerian Hukum dan HAM RI, "Strategi Penegakan Hukum terhadap Pembajakan Software di Indonesia," 2020

<sup>53</sup> Asosiasi Industri Perangkat Lunak Indonesia, "Dampak Pembajakan Software terhadap Industri IT Nasional," 2021

<sup>54</sup> BSA The Software Alliance, "Global Software Piracy Report," 2020.

<sup>55</sup> Pasal 160 Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten.

<sup>56</sup> Kementerian Komunikasi dan Informatika, "Upaya Pemerintah dalam Mengurangi Pembajakan Perangkat Lunak," 2021

perlindungan terhadap inovasi teknologi termasuk dalam aspek perangkat lunak yang memiliki unsur teknis. Meskipun perangkat lunak lebih banyak dilindungi oleh hak cipta, terdapat kemungkinan perlindungan paten jika memiliki unsur teknologi yang inovatif.

Peraturan perundangan-undangan yang dapat diterapkan terhadap perbuatan oleh pengguna Ilegal lisensi perangkat lunak komputer di Indonesia. Ada 3 bidang hukum yang berkaitan yaitu bidang hukum Hak Cipta yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, dibidang hukum ITE (Informasi Transaksi Elektronik) yaitu Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik dan di bidang Paten yaitu Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten. Adapun alasannya karena pada satu sisi Perangkat Lunak merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi UU Hak Cipta. Dan pada sisi lain perbuatan Ilegal terhadap perangkat lunak komputer terklasifikasi sebagai perbuatan yang dilarang oleh UU ITE. Serta, disisi lain untuk diberikan hak eksklusif kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi yakni Paten.

#### **B. Upaya Penegakan Hukum Terhadap Penggunaan Software Windows Legal Berdasarkan Peraturan Perundang-Undangan Di Indonesia**

Sistem hukum mempunyai tujuan dan sasaran tertentu. Tujuan dan sasaran hukum tersebut dapat berupa orang-orang yang secara nyata berbuat melawan hukum, juga berupa perbuatan hukum itu sendiri, dan bahkan berupa alat atau aparat negara sebagai penegak hukum. Sistem hukum mempunyai mekanisme tertentu yang menjamin terlaksananya aturan-aturan secara adil, pasti dan tegas, serta memiliki manfaat untuk terwujudnya ketertiban dan ketenteraman masyarakat. Bekerjanya sistem hukum tersebut merupakan bentuk dari penegakan hukum.<sup>57</sup>

Konteks penegakan hukum terkait dengan perilaku Ilegal lisensi perangkat lunak komputer di Indonesia, maka akan merujuk kepada penegakan hukum dalam ranah hukum pidana, karena ada unsur Ilegal yang memberikan pengertian bahwa perbuatan yang dimaksud tidak sesuai dengan

hukum yang berlaku atau dapat dikatakan sebagai sebuah perbuatan melawan hukum.

Sifat melawan hukum (*rechtswidrig, unrecht, wederrechtelijk, onrechtmatig*) sebagai salah satu unsur tindak pidana merupakan suatu penilaian objektif terhadap perbuatan. Kedudukan sifat melawan hukum sebagai suatu unsur tindak pidana demikian penting, sehingga dikatakan perhatian utama hukum pidana adalah perbuatan-perbuatan yang bersifat melawan hukum saja, karena perbuatan-perbuatan inilah yang dilarang dan diancam pidana.<sup>58</sup> Perbuatan melawan hukum yang dimaksud adalah perbuatan Ilegal atas perangkat lunak komputer, karena dalam perangkat lunak komputer memerlukan lisensi agar pengguna dapat dikatakan sebagai pengguna yang sah atas perangkat lunak komputer tersebut. Dan apabila tidak memiliki lisensi atau dalam mendapatkan lisensi melalui cara yang tidak semestinya, maka perbuatan tersebut adalah perbuatan yang tidak sah atau melawan hukum terkait dengan penggunaan perangkat lunak komputer.

Penegakan hukum pidana harus memperhatikan asas-asas yang berlaku dalam hukum pidana sebagai jaminan dasar kepastian hukum. Salah satu asas yang paling penting dalam hukum pidana yaitu asas legalitas. Asas Legalitas diatur dalam Pasal 1 ayat (1) KUHP (Kitab Undang-undang Hukum Pidana), yang menentukan bahwa:<sup>59</sup>

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

Asas legalitas (*the principle of legality*) yaitu asas yang menentukan bahwa tiap-tiap peristiwa pidana (delik/tindak pidana) harus diatur terlebih dahulu oleh suatu aturan undang-undang atau setidaknya oleh suatu aturan hukum yang telah ada atau berlaku sebelum orang itu melakukan perbuatan. Setiap orang yang melakukan delik diancam dengan pidana dan harus mempertanggungjawabkan secara hukum perbuatannya itu.<sup>60</sup>

Persoalan penegakan hukum di bidang pelanggaran HKI khususnya pelanggaran hak cipta *software* memang tidak boleh dipandang sebelah mata saja, hal itu disebabkan investor asing sekarang ini begitu kritis untuk mau memulai melakukan investasi di satu negara.

<sup>57</sup> Barda Nawawi Arief, *Pembaharuan Hukum Pidana dalam Perspektif Kajian Perbandingan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti), 2011, hlm. 3.

<sup>58</sup> Sudaryono dan Natangsa Surbakti, *Hukum Pidana Dasar-Dasar Hukum Pidana Berdasarkan KUHP dan RUU KUHP*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press), 2017, hlm. 136.

<sup>59</sup> Pasal 1 ayat (1) Buku Kesatu Aturan Umum Bab I Batas-batas berlakunya aturan pidana dalam perundang-undangan, Kitab Undang-undang Hukum Pidana.

<sup>60</sup> Fitri Wahyuni, *Dasar-dasar Hukum Pidana di Indonesia*, (Tangerang: PT Nusantara Persada utama), 2017, hlm. 27.



Negara yang dianggap lemah dalam penegakan hukum pelanggaran HKI akan banyak ditinggalkan investor. Untuk itu banyaknya Undang-undang HKI yang dibuat pemerintah Indonesia untuk memberikan perlindungan hukum terhadap banyak karya cipta atau penemuan teknologi akan tidak banyak artinya apabila tidak diimbangi dengan diambilnya tindakan terhadap pelanggaran. Di samping itu dapat memicu diambilnya tindakan pembalasan di bidang perdagangan oleh negara lain jika pelanggaran HKI warga negara asing tidak dilakukan tindakan di negara ini.<sup>61</sup>

Penegakan hukum terhadap para pelaku pembajakan sebenarnya telah menjadi prioritas penegakan hukum di antaranya dengan dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Perubahan Kedua atas Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi Transaksi Elektronik dan Undang-Undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten.

Bentuk hukuman yang diberikan kepada para pembajak *software* saat ini belum mampu menimbulkan efek jera. Selain itu, penegakan hukum belum dilakukan merata sehingga belum tercipta iklim persaingan yang setara dalam industri *software*.

Kesadaran para pengguna *software* untuk menghargai kekayaan intelektual juga bisa dikatakan masih kurang. Ada lima langkah yang bisa ditempuh, kesemuanya mengacu pada proses pendidikan dan langkah proaktif serta teladan dari pihak pemerintah, diantaranya adalah :<sup>62</sup>

A. Pertama, implementasi perjanjian perlindungan hak kekayaan intelektual sedunia (*WIPO Copy Right Treaty*). Diperkirakan sampai akhir tahun ini jumlah pengguna internet akan menembus angka satu miliar. Jumlah ini membuka kekuatan dan potensi industri *software*, namun tentu saja, potensi pembajakan *online* juga akan turut meningkat. Negara-negara di dunia diharapkan memperbarui regulasi yang selaras dengan prinsip-prinsip perjanjian WIPO. Salah satu di antaranya adalah penggunaan teknologi DRM (*Digital Right Management*). Meski masih mengandung sejumlah kontroversi, diyakini teknologi DRM yang maju ke depan akan semakin menurunkan tingkat pembajakan.

- B. Kedua, menciptakan mekanisme yang kuat dan efektif sebagaimana konsensus TRIPS (*Trade-Related Aspects of Intellectual Property Rights Agreement*) dari Organisasi Perdagangan Internasional (WTO). Prinsipnya, aturan yang banyak tidak akan berarti jika tidak disertai mekanisme yang efektif untuk menegakkan aturan tersebut.
- C. Ketiga, membangun sumber daya penegak aturan. Sering kali kejahatan pembajakan diperlakukan berbeda dibanding penjahat lain. Hukuman yang ringan tidak memberi efek jera. Lebih parah lagi, yang terkena hukuman hanyalah pemain kecil di lapangan. Sementara, atas perlindungan “langit”, pemain besar pembajakan malah tidak tersentuh. Untuk itu, diharapkan negara-negara membangun unit-unit penegak aturan anti pembajakan yang dibekali dengan pengetahuan dan peralatan yang memadai. Karena perlu diingat, jenis kejahatan pembajakan sangat berbeda dengan kejahatan fisik, baik dari sisi penyidikan maupun pembuktian. Aspek ini perlu juga diperluas kerja sama dengan negara-negara lain mengingat lingkungan geografis pembajakan *online* yang meliputi semua negara di dunia.
- D. Keempat, perlu digalakkan kampanye secara terus-menerus untuk meningkatkan kesadaran pentingnya menggunakan *Software Legal*. Kalau di bank ada istilah *know your customer*, di industri mungkin bisa dikenalkan *know your software*. Dengan cara itulah, setiap pengguna mengetahui produk *software* yang digunakan memenuhi standar kepatuhan dan hukum.
- E. Kelima, pendidikan dan membangun kesadaran masyarakat tentang tindak kejahatan pembajakan yang harus disikapi baik secara mental dan pola pikir sama seperti tindak kejahatan lain. Sering kali masyarakat kita bersiap rancu dari sisi moral, tidak menganggap produk bajakan sebagai barang curian. Kelima, pendidikan dan membangun kesadaran masyarakat tentang tindak kejahatan pembajakan yang harus disikapi baik secara mental dan pola pikir sama seperti tindak kejahatan lain. Sering kali masyarakat kita bersiap rancu dari sisi moral, tidak menganggap produk bajakan sebagai barang curian.

<sup>61</sup> Budi Santoso, Dekonstruksi Hak Cipta, Studi Evaluasi Konsep Pengakuan Hak dalam Hak Cipta di Indonesia, Disertasi, Program Doktor Ilmu Hukum, Universitas Diponegoro, Semarang, 2006, hal. 230.

<sup>62</sup> Nuzulia Kumala Sari, “Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan Software Di Indonesia”, Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum QISTI Vol. 6 No. 1 Januari 2012

Indonesia sebagai negara hukum dimana undang-undang merupakan panduan utama dalam melakukan segala sesuatu, jelas mengatur perlindungan tentang hak cipta software ini, yang mana jika terjadi pelanggaran hak cipta terhadap software maka aparat penegak hukum harus secara tegas menindak dan menegakan hukum sesuai hukum positif yang hidup di Indonesia. Penegakan hukum ini merupakan suatu respon atau upaya penanggulangan terhadap suatu kejahatan yang mempunyai tujuan untuk menghadirkan keadilan dan efektivitas hukum, atau dapat dikatakan bahwa penegakan hukum ini adalah upaya yang dilaksanakan agar norma-norma hukum berfungsi secara nyata sebagai acuan pada kegiatan masyarakat sehari-hari.<sup>63</sup>

Penegakan hukum terhadap pembajakan *software*, negara telah mempersiapkan perangkat hukum untuk menjerat dan menangkap pelaku kejahatan pembajakan *software* ini di dalam UUHC. Dimana didalam upaya penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta ini hanya dapat dilaksanakan apabila diajukan laporan pengaduan dari pihak pencipta atau pemegang hak cipta terlebih dahulu.

Dalam upaya penegakan hukum terhadap pembajakan *software*, negara telah mempersiapkan perangkat hukum untuk menjerat dan menangkap pelaku kejahatan pembajakan *software* ini di dalam UUHC. Dimana didalam upaya penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta ini hanya dapat dilaksanakan apabila diajukan laporan pengaduan dari pihak pencipta atau pemegang hak cipta terlebih dahulu. Dalam proses penegakan hukumnya, penyelesaian sengketa Hak Cipta ini melalui jalur litigasi yaitu pengadilan niaga, dan melalui jalur non litigasi yaitu melalui alternative penyelesaian sengketa (APS), salah satunya mediasi, dan melalui jalur arbitrase yang dalam hal ini melalui Badan Arbitrase Indonesia (BANI). Selain itu, penegakan hukum mengenai sengketa hak cipta ini dapat dilakukan melalui dua proses, yaitu penyelesaian sengketa perdata, dan juga penyelesaian tuntutan pidana pelanggaran.<sup>64</sup>

Pencipta atau pemilik hak cipta telah menggugat sipelanggar dengan gugatan perdata, hak pencipta atau pemegang hak cipta dalam melakukan tuntutan pidana terhadap pelanggar juga tetap ada dan tidak berkurang sama sekali, hal ini sesuai dengan yang telah di datur didalam pasal 105 UUHC yang menyatakan bahwa :<sup>65</sup>

“Hak untuk mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran Hak Cipta dan/atau hak terkait

tidak terkait tidak mengurangi Hak Pencipta dan/atau pemilik Hak Terkait untuk menuntut secara pidana”.

## PENUTUP

### A. Kesimpulan

1. Sampai saat ini memang masih belum ada Undang-Undang yang secara khusus mengatur tentang penggunaan perangkat lunak Ilegal atau bajakan khususnya program komputer *software*. Peraturan-peraturan tersebut mengatur hal hal yang berbeda satu dengan yang lainnya. Di beberapa pasal terdapat pengaturan yang mengenai pembajakan perangkat lunak *software computer*.
2. Masalah yang ada dan dihadapi oleh penegak hukum bersama Microsoft terhadap para pengguna *Software Windows* Ilegal untuk mengurangi angka pemakaian, Penyebaran perangkat lunak *software* bajakan sangatlah komplek. Karena, terletak pada faktor-faktor yang mempengaruhi bagi pengguna maupun penyedia. Faktor-faktor tersebut yaitu Kurangnya pemahaman Hak Cipta, masyarakat akan dampak merugikan menggunakan perangkat lunak *software* bajakan dapat merugikan pihak lain, seperti Microsoft Sebagai pembuat *Software Windows* dan Pemerintah dikarenakan membuat kerugian negara dalam hal ini sektor pajak. Lemahnya *system* pengawasan dalam penggunaan *software* bajakan.

### B. SARAN

- A. Perlu dibuat suatu peraturan khusus yang mengatur tentang tindak pidana pembajakan perangkat lunak *software* komputer dalam satu undang-undang tersendiri. Hal ini diperlukan sebagai suatu langkah progresif dalam proses penegakan hukum di tanah air. Adapun pertimbangan utamanya adalah karena selama ini menjadi suatu kendala bagi aparat penegak hukum dalam menangani tindak pidana pembajakan perangkat lunak (*software*) komputer karena belum adanya suatu peraturan yang khusus mengatur tentang tindak pidana pembajakan perangkat lunak *software* komputer. Pemerintah Indonesia diharapkan memberikan edukasi terhadap masyarakat tentang penghormatan hak cipta seperti membayar royalti untuk dapat menggunakan perangkat lunak komputer. Selain itu Pemerintah dapat mendukung pemanfaatan dan

<sup>63</sup> K. M. Simatupang, (2021). Tinjauan yuridis perlindungan hak cipta dalam ranah digital. Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum, hlm 67

<sup>64</sup> *Ibid*

<sup>65</sup> Pasal 105 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.



perkembangan perangkat lunak komputer di Indonesia agar dapat bersaing dalam skala internasional.

- B. Pembuatan dalam undang-undang yang mengatur secara khusus mengenai tindak pidana pembajakan perangkat lunak software komputer, perlu melibatkan berbagai pihak terutama pencipta perangkat lunak software komputer. Hal ini dimaksudkan agar para pencipta perangkat lunak (software) komputer dapat memahami esensi pelanggaran tindak pidana pembajakan perangkat lunak software komputer, serta memberikan pendidikan dan pelatihan terhadap aparat penegak hukum dalam menegakkan hukum di pembajakan perangkat lunak.

#### DAFTAR PUSTAKA

##### Buku

- Arief, Barda Nawawi, 2011, *Pembaharuan Hukum Pidana dalam Perspektif Kajian Perbandingan*, (Bandung: Citra Aditya Bakti).
- Arifardhani, Yoyo, 2020, *Hukum Hak Atas kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Jakarta: Kencana.
- Atmadja, Tanu, 2013, *Perlindungan Hak Cipta*, Jakarta: CV Pratiwi Jaya Abadi Publishing.
- Chazawi, Adani, 2010, *Stelsel Pidana, Tindak Pidana, Teori-Teori Pemidanaan & Batas Berlakunya Hukum Pidana* Depok: Raja Grafindo Persada.
- D, Pratama, 2021, *Keamanan Data dan Perangkat Lunak Legal: Sebuah Perspektif Indonesia*. Teknologi & Hukum.
- Damian, Edy, 2002, *Hukum Hak Cipta*, Bandung: Alumni.
- Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual, 2019, *Panduan Paten untuk Inovator dan Peneliti* Jakarta: Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.
- Hamzah, Andi, 1987, *Aspek-aspek Pidana di bidang Komputer*, Jakarta: Sinar Grafika, cet. Ke-2.
- J, Harrison, 2019, *Security Risks of Pirated Software*. Cybersecurity Journal.
- L, Sihombing, 2021, *Efek Ekonomi Penggunaan Perangkat Lunak Ilegal terhadap Industri Teknologi Informasi*. Jakarta: Penerbit Gema Media.
- Lamintang, P.A.F., 1997, *Dasar-Dasar Hukum Pidana Indonesia* Bandung: PT. Citra Aditya Bakti.
- M, Aden, 2020, *Peraturan Perundang-undangan dalam Perlindungan Hak Cipta pada Perangkat Lunak* Jakarta: Penerbit Citra Media.
- Maskun, 2013, *Hukum Humaniter Internasional*. Jakarta: PT Raja Grafindo Persada.
- Munir, Nudirman, 2017, *Pengantar Hukum Siber Indonesia Edisi Ketiga*, Depok: PT Raja Grafindo Persada.
- Pressman, Roger S., 2010, *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, McGraw-Hill.
- S Eric, Raymond., *The Cathedral and the Bazaar: Musings on Linux and Open Source by an Accidental Revolutionary*. O'Reilly Media, 2001.
- Saragih, Richy R., 2018, *Pemrograman dan Bahasa Pemrograman*, STMIK-STIE Mikroskil, Medan.
- Santoso, Budi, 2006, *Dekonstruksi Hak Cipta, Studi Evaluasi Konsep Pengakuan Hak dalam Hak Cipta di Indonesia*, Disertasi, Program Doktor Ilmu Hukum, Universitas Diponegoro, Semarang.
- Setiyani, Lila, 2018, *Rekayasa Perangkat Lunak Software Engineering* Karawang: Jatayu Catra Internusa.
- Simatupang, K. M. 2021. Tinjauan yuridis perlindungan hak cipta dalam ranah digital. Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum.
- Soekanto, Soerjono & Mamudji, Sri, 2021, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta: Rajawali Pers.
- Soekanto, Soerjono, 1986, *Pengantar Penelitian Hukum*, Jakarta: UI-Press.
- Soelistyo, Henry, 2011, *Hak cipta tanpa Hak Moral*, Jakarta: Raja Grafindo Perkasa.
- Sommerville, Ian, 2011, *Software Engineering*, 9th Edition, Pearson Education.
- Suhariyanto, Budi, 2012, *Tindak Pidana Teknologi Informasi*, Jakarta: Rajawali Pers.
- Surbakti, Sudaryono dan Natangsa, 2017, *Hukum Pidana Dasar-Dasar Hukum Pidana Berdasarkan KUHP dan RUU KUHP*, (Surakarta: Muhammadiyah University Press).
- Wahyuni, Fitri, 2017, *Dasar-dasar Hukum Pidana di Indonesia*, (Tangerang: PT Nusantara Persada utama).
- Yurizal, 2018, *Penegakan Hukum Tindak Pidana Cybercrime*, Malang: Media Nusa Creative.

##### JURNAL

- Kansil Agusthie, Gabrie Chriesta, "Perlindungan Hukum terhadap Hak Cipta Programmer dari Pembajakan Program Komputer", *Jurnal lex Privatum*, volume VI, nomor 6, Agustus 2018

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

Najib, Hafidh, "Tinjauan Hukum Mengenai Penggunaan Software Tak Berlisensi pada Komputer Persewaan Jasa Internet di In-Tech Surakarta", Fakultas Agama Islam Universitas Muhammadiyah Surakarta, 2014

Sari Kumala, Nuzulia, "Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan Software Di Indonesia", Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum QISTI Vol. 6 No. 1 Januari 2012

Setiawan, Ruddi Anas Lutfi "Pengaturan Tindak Pidana Pembajakan Perangkat Lunak (Software) Komputer Dalam Hukum Positif Indonesia" Program Studi Magister Ilmu Hukum, Pascasarjana, Universitas Al Azhar Indonesia, Vol. I No. 2 Juli Tahun 2016

Simatupang, K. M. (2021). Tinjauan yuridis perlindungan hak cipta dalam ranah digital. Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum.

#### **PANDUAN/DOCUMENT**

Asosiasi Industri Perangkat Lunak Indonesia, "Dampak Pembajakan Software terhadap Industri IT Nasional," 2021

BSA The Software Alliance, *Shadow Market Report*, 2012; Lihat juga: Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual Kemenkumham RI, *Pedoman Penegakan Hukum Pelanggaran Hak Cipta Perangkat Lunak Komputer*, 2020.

BSA The Software Alliance, "Global Software Piracy Report," 2020.

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual. "Laporan Tahunan DJKI 2020." Kementerian Hukum dan HAM Republik Indonesia, 2021.

European Patent Office (EPO), "Software and Patentability in Europe," 2022

Kementerian Hukum dan HAM RI, "Strategi Penegakan Hukum terhadap Pembajakan Software di Indonesia," 2020

Kementerian Komunikasi dan Informatika, "Upaya Pemerintah dalam Mengurangi Pembajakan Perangkat Lunak," 2021

Microsoft Asia. *The Link Between Pirated Software and Cybersecurity Threats*. Microsoft Security Report. 2020

United States Patent and Trademark Office (USPTO), "Software Patent Guidelines," 2021.

#### **PERATURAN/UU**

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta

Undang-Undang Nomor 1 Tahun 2024 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik

Undang-undang Nomor 13 Tahun 2016 tentang Paten