

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PROGRAM KOMPUTER  
MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002  
TENTANG HAK CIPTA**

**T E S I S**

**Disusun Dalam Rangka Memenuhi Persyaratan  
Untuk Memperoleh Derajat Sarjana S-2**

**Program Studi  
Magister Kenotariatan**

Oleh:

**HENDRI KURNIAWAN, S.H.**

**B4B 003 098**



**PROGRAM PASCASARJANA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2005**

UPT-PUSTAK-UNDIP	
No. Daft.	4326/1/MNOT/CJ
Tgl.	19-7-06

**T E S I S**

**Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer  
Menurut Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002  
Tentang Hak Cipta  
(Analisa Terhadap Sweeping Program Komputer Ilegal)**

Oleh:

**HENDRI KURNIAWAN, SH  
B4B 003 098**

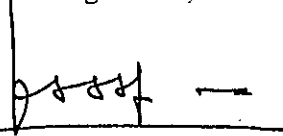
Telah dipertahankan di depan Tim Penguji

Pada tanggal 19 Desember 2005

Dan dinyatakan telah memenuhi syarat untuk diterima

Mengetahui:

Pembimbing Utama,



**Budi Santoso, S.H., M.S.**  
NIP : 131 631 867

Ketua Program Studi,



**Mulyadi, S.H., M.S.**  
NIP : 130 529 429

## PERNYATAAN

Dengan ini penulis menyatakan bahwa Tesis ini adalah hasil pekerjaan penulis sendiri dan tidak melanggar Hak Cipta pihak lain baik secara langsung ataupun tidak langsung termasuk dalam hal pengutipan dan sumber lain. Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan, sumbernya telah dijelaskan di dalam tulisan dan daftar pustaka dari tulisan ini.

Semarang, 19 Desember 2005

Penulis

Hendri Kurniawan, S.H.

## KATA PENGANTAR

Segala puji dan syukur penulis panjatkan kehadirat Allah SWT, karena hanya atas rahmat, taufiq dan hidayah-Nya. Sehingga penulis dapat menyelesaikan penyusunan tesis yang sederhana ini dengan Judul **” Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer Menurut Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta. ”**

Penulis menyadari bahwa penulisan tesis yang penulis susun ini masih jauh dari sempurna dan memerlukan penyempurnaan dan karenanya penulis harapkan agar materi tesis ini dapat disempurnakan melalui penelitian lanjutan oleh angkatan selanjutnya.

Selanjutnya dalam kesempatan ini penulis ingin menyampaikan rasa terima kasih yang tidak terhingga kepada:

1. Yth. Bapak Prof. Ir. H. Eko Budiharjo, MSc., selaku Rektor Universitas Diponegoro Semarang.
2. Yth. Bapak Mulyadi, S.H., M.S., selaku Ketua Program Studi Magister Kenotariatan Universitas Diponegoro Semarang.
3. Yth. Bapak Yunanto, S.H., M.Hum., selaku Sekertaris Program Studi Magister Kenotariatan Universitas Diponegoro Semarang.
4. Yth. Bapak Budi Santoso, S.H., M.S., selaku dosen Pembimbing yang berkenan memberikan bimbingan dan petunjuk sejak awal penulisan tesis ini sampai selesai.
5. Yth. Bapak Arief Hidayat, S.H., M.S., selaku Dosen wali bagi penulis.

6. Yth. Bapak AKP Dwi Santoso, penyidik Polda Jateng.
7. Yth. Bapak Aris Ekoharyanto, S. Kom, selaku pemilik ALTA VISTA Komputer.
8. Yth. Bapak Prana Brahmantya, S.E, pemilik Warnet ASSAYU Semarang.
9. Yth. Nona Fauziah, pemilik BINTANG Komputer Semarang.
10. Yth. Bapak dan Ibu dosen Program Studi Magister Kenotariatan Universitas Diponegoro Semarang.
11. Yth. Bapak dan Ibu Staf dan Karyawan Program Studi Magister Kenotariatan Universitas Diponegoro Semarang.
12. Yth. Seluruh rekan-rekan angkatan 2003 Program Studi Magister Kenotariatan Universitas Diponegoro Semarang.

Atas segala jerih payah dan dorongan moriil kepada penulis sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan tesis ini dengan sebaik mungkin dan tepat waktu. Semoga amal kebbaikannya dibalas berlipat ganda oleh Allah SWT.

Dalam kesempatan ini penulis memohon maaf sebesar-besarnya pada semua pihak bila dalam proses penyusunan tesis ini ada kesalahan yang telah penulis lakukan baik yang sengaja maupun tidak sengaja. Atas permohonan maafnya penulis ucapkan terima kasih.

Semarang,

Penulis

## PERSEMBAHAN

Tesis ini ku persembahkan untuk:

1. Kedua Orang Tuaku,
2. Istriku,
3. Anak-anakku,

Tercinta yang telah memberikan dukungan dan doa serta yang selalu menyayangi dan memperhatikanku dengan segala pengorbanannya.

“Semoga Allah selalu memberkati kita semua, Amien”

## DAFTAR ISI

	<b>Halaman</b>
HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PENGESAHAN .....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
KATA PENGANTAR .....	iv
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	v
DAFTAR ISI .....	vi
ABSTRAKSI .....	vii
ABSTRACT .....	viii
<b>BAB I PENDAHULUAN</b>	
A. Latar Belakang Masalah .....	1
B. Permasalahan .....	7
C. Tujuan Penelitian .....	8
D. Kegunaan Penelitian .....	8
E. Sistematika Penulisan.....	9
<b>BAB II TINJAUAN PUSTAKA</b>	
A. Pengaturan Hak Cipta di Indonesia .....	11
B. Pengertian Hak Cipta.....	15
C. Ciptaan Yang Dilindungi.....	21
D. Pemegang Hak Cipta .....	24
E. Sistem Pendaftaran Hak Cipta .....	28
F. Jangka Waktu Pemilikan Hak Cipta .....	31
G. Ketentuan Pidana.....	33
H. Pejabat Penyidik Pegawai Negeri Sipil.....	34
<b>BAB III METODE PENELITIAN</b>	
A. Metode Pendekatan .....	36
B. Spesifikasi Penelitian .....	36

C. Lokasi Penelitian .....	37
D. Populasi dan Sampel .....	37
E. Teknik Pengumpulan Data .....	38
F. Pengolahan Analisis Data .....	39
<b>BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN</b>	
A. Hasil Penelitian .....	40
B. Pembahasan	
1. Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer Menurut UUHC No. 19 Tahun 2002 .....	47
2. Faktor-faktor Yang Menyebabkan Maraknya Penggunaan <i>Software</i> Ilegal .....	70
3. Cara Alternatif Untuk Membatasi Dan Mengurangi Pembajakan Hak Cipta Program Komputer.....	72
<b>BAB V KESIMPULAN DAN SARAN</b>	
A. Kesimpulan .....	78
B. Saran-saran.....	82

#### DAFTAR PUSTAKA

#### LAMPIRAN

## ABSTRAKSI

Perkembangan Teknologi Informasi (TI) yang pesat di Indonesia menyisakan sedikit masalah di bidang hukum. Sekadar catatan, TI berhubungan erat dengan perangkat keras (*hardware*) dan perangkat lunak (*software*). Namun pada akhirnya perkembangan perangkat lunak yang berkaitan dengan cipta karya seseorang/kelompok menimbulkan masalah yang sejak dulu di Indonesia menjadi hal biasa, yaitu penggandaan dan pemakaian tanpa seizin pembuat.

Metode penelitian yang digunakan dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis empiris dengan mengambil lokasi penelitian di Kota Semarang dengan spesifikasi penelitian deskriptif analisis dan populasi dari: Awari, Apkomindo, Polda Jateng, Kantor Pemerintahan dan Swasta. Dalam penelitian ini teknik pengumpulan datanya didapat dari mengadakan wawancara, studi kepustakaan dianalisa secara kualitatif untuk memperoleh kejelasan atas jawaban permasalahan yang akan diteliti.

Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlindungan yang diberikan oleh UUHC Program Komputer adalah 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. Ini membuktikan bahwa Program Komputer adalah Hak Cipta yang merupakan hak-hak yang dapat dimiliki dan oleh karena itu berlaku syarat-syarat kepemilikan baik mengenai cara penggunaan maupun cara pengalihan haknya. Kesemua itu undang-undang akan memberikan perlindungan sesuai dengan sifat hak tersebut.

Beberapa alasan yang sering dijadikan dasar terjadinya pelanggaran adalah mahalannya harga *software* yang asli, kemampuan daya beli rata-rata bangsa Indonesia yang masih rendah, (*software* original dalam bentuk dolar), *Software* komputer begitu mudah di-*copy*.

Untuk membatasi dan mengurangi pembajakan Hak Cipta Program Komputer bagi perusahaan pengguna akhir adalah hal yang bijaksana apabila pimpinan perusahaan dapat melarang karyawannya untuk memberikan *share*, *passing out*, suatu *software* apabila *software* tersebut tidak dilengkapi dengan *multiple site license*, men-*download* atau *upload* suatu *software* pada suatu *bulletin board* di media internet untuk dapat digandakan. Men-*download* suatu *shareware* dengan tidak membayar *licence fee*.

Perlindungan terhadap Hak Cipta Program Komputer dirasa sebagai tuntutan yang tak lagi dapat diabaikan dengan kepastian hak bagi para pencipta atas hasil karyanya, sikap menghargai dan melindungi Hak Cipta orang lain dan penyidikan secara tuntas setiap hasil penindakan kasus pembajakan agar terjadi *image* positif terhadap penegak hukum sekaligus sebagai daya cegah bagi pelaku lain, maka pelanggaran terhadap Program Komputer dapat dibatasi.

Kata-kata kunci: - Hak Cipta  
- Program Komputer  
- Perlindungan Hukum

## ABSTRACT

The fast development of Information Technology (IT) in Indonesia still resides some legal problems. As we know, IT relates closely to hardware and software. Eventually, the development of software that is connected with copyright of person or group causes trouble in copywriting.

In analyzing this thesis, the writer uses empirical jurisdiction approach and does the research in Semarang City with specification of descriptive analysis research and takes the population from; Indonesian Cyber shop Association, Indonesian computer Entrepreneur Association, Police Department of Central Java, Public Office and Private Office. The data that are used in this thesis are gotten from interview, and library research that later are analyzed qualitatively for getting much comprehension to the problems.

The result shows that the protection that given by law of Computer Copyright is to stimulate activity and creativity so that the inventor will have spirit and passion to invent something because the final objective of protection of copyright is to give award and incentive to the copyrighter. This prove that Computer Program is a copyright that people might have, therefore the terms of possession including how to use or how to switch right is needed. The law will give protection based on the character of the rights.

There are some reasons that become the background of the breaking. The reasons are as follows: The expensive cost of original software; The low of buying ability among Indonesian (Original software are sold in Dollars); The software is easy to be copied; The pirated program has the same function like that of original; The competition of computer selling that cause some cheating among the sellers, the lack of appreciation towards any other copyright; The lack of human resources in investigating and giving evidence of copyright, especially the piracy of Computer program.

The best starts to limit and to decrease the piracy of computer program copyright for the last user company are if the director prohibit his labor not to give any share and passing out of the software —if the software itself is not completed with multiple site license — and download or upload of a software in a bulletin board in internet to be multiplied without paying any license fee.

The protection of computer program copyright is considered as a firm demand with any convincing right for the inventor for his invention, the appreciation attitude and protection of copyright and the investigation of every piracy case to create positive image towards law authority and prohibit the other pirate, therefore the breaking of computer program can be limited.

Keywords: copyright, computer program, law protection

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang Masalah

Kemajuan teknologi informasi dan transportasi yang sangat pesat, juga telah mendorong globalisasi Hak atas Kekayaan Intelektual selanjutnya disebut HaKI. Suatu barang atau jasa yang hari ini diproduksi oleh suatu negara, disaat berikutnya telah dapat dihadirkan di negara lain. Kebutuhan untuk melindungi barang atau jasa dari kemungkinan pemalsuan atau persaingan yang tidak wajar (curang) juga berarti kebutuhan untuk melindungi HaKI yang digunakan untuk membuat produk yang bersangkutan.

Secara substantif pengertian HaKI dapat dideskripsikan sebagai “Hak atas Kekaayaan yang timbul atau lahir karena kemampuan intelektual manusia”<sup>1</sup>

Untuk melindungi HaKI menjadi hal yang penting bagi negara-negara di dunia saat ini. Tidak berlebihan jika dikatakan bahwa perlindungan terhadap HaKI sama pentingnya dengan perlindungan kepentingan hukum dan ekonomi, terutama dalam pandangan internasional karena selanjutnya pertikaian HaKI sudah tidak lagi menjadi masalah teknis hukum, tetapi juga menyangkut pertikaian bisnis untuk meraih keuntungan.

---

<sup>1</sup> Suyud Margono. Hak Kekayaan Intelektual Komentor atas Undang-undang Rahasia Dagang, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu, CV. Novindo Pustaka Mandiri, Jakarta, 2001, Hal. 9

Sege nap upaya pemerintah untuk memperke cil pelanggaran HaKI memang diakui. Namun, penegakan hukum dinilai masih lemah dan akibatnya Indonesia masuk daftar *Priority Watch List* (PWL) lagi.

Demikian kesimpulan penilaian Departemen Perdagangan Amerika Serikat (USTR), saat mengumumkan laporan spesial 301 Tahun 2005, beberapa waktu lalu. Laporan itu di antaranya berisi peringat kepatuhan suatu negara dalam masalah penegakan HaKI.<sup>2</sup>

Dalam laporan tersebut Indonesia mendapatkan predikat yang sama seperti laporan 2004 lalu, yakni *Priority Watch List* (PWL). Artinya, Indonesia dinilai sebagai negara yang upaya memberantas pelanggaran HaKI-nya masih sangat kurang sehingga perlu diamati secara khusus.

Selain Indonesia, dalam laporan spesial itu ada 12 negara lainnya yang mendapat predikat PWL. Di antaranya adalah Argentina, Brazil, Mesir dan lain-lain. Sesama negara Asia yang mendapat predikat PWL di antaranya Vietnam, Cina, India dan Filipina.

Data dari Microsoft Indonesia, perwakilan produsen peranti lunak terbesar di dunia, menyebutkan bahwa tingkat pembajakan di Indonesia pada tahun ini adalah 88 persen. Artinya, 8,8 dari 10 komputer di Indonesia masih dijalankan dengan menggunakan peranti lunak bajakan.<sup>3</sup>

---

<sup>2</sup> Zae, Open Source, IGOS, dan Penghormatan HKI, www. hukumonline. com. 25 Juli 2005

<sup>3</sup> Loc.cit.

Sepintas angka tersebut cukup mengejutkan. Karena pemerintah sudah sejak dulu memiliki sejumlah undang-undang yang melarang rakyatnya melakukan pembajakan karya cipta. Terakhir, dengan terbitnya Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, yang secara tegas memasukan program komputer sebagai salah satu karya cipta yang mendapat perlindungan.

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, Pasal 1 ayat (1) menyatakan bahwa:

Hak Cipta adalah Hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku.

Di dalam Hak Cipta dikenal azas perlindungan otomatis (*automatical protection*), artinya bahwa sebuah karya cipta yang diwujudkan oleh penciptanya, maka sejak saat itu secara otomatis karya cipta tersebut memiliki hak cipta dan mendapat perlindungan secara hukum. Untuk pengamanan pada karya cipta tersebut akan lebih baik seandainya didaftarkan, khususnya apabila pada suatu saat terbentur pada masalah hukum yang berhubungan dengan ciptaan-ciptaan yang ada.

Perlindungan otomatis harus memenuhi syarat-syarat subyektifitas dari Hak Cipta (*copyright subyectivity*). Dasar-dasar perlindungan Hak Cipta diantaranya:

1. Asas orisinalitas (*Original*).

Keaslian dari suatu ciptaan harus benar-benar terpenuhi, dalam arti bahwa suatu ciptaan orisinalitas menjadi acuan utama sebagai alat bukti secara factual bahwa karyanya benar-benar asli.

2. Bentuk Fisik (*Phisycal Form*).

Hak Cipta yang mendapat perlindungan adalah adanya bentuk fisik yang jelas artinya bahwa ciptaan tersebut tidak berupa ide atau informasi, akan tetapi ada wujud kongkrit sebagai hasil ciptaan tertentu.

3. Diwujudkan pada media tertentu (*Tangible Media*).

Ciptaan tersebut dianggap sah mendapat perlindungan hukum apabila telah diwujudkan pada suatu media yang dapat disimpan dan dibaca, didengar, atau dilihat serta dapat dinikmati oleh masyarakat luas.

4. Jangka Waktu (*Term Duration*).

Bentuk fisik dari karya cipta dapat disimpan dalam jangka waktu lama, sesuai dengan perlindungan yang diberikan oleh undang-undang.<sup>4</sup>

Program Komputer menurut Undang-undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta Pasal 1 ayat (8) adalah:

Sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja

---

<sup>4</sup> Etty S Suhardo, Implikasi Undang-undang No. 19 Tahun 2002 Bagi Pengguna HakCipta, disampaikan pada seminar di FH Universitas Semarang, 11 Desember 2003.

untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk penyiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.

Dalam rangka penegakkan Undang-undang Hak Cipta yang baru ini, pihak Dirjen HaKI telah mengirim "*Direct Mail*" yang berisi semacam peringatan kepada beberapa perusahaan yang diduga menggunakan *software* tanpa lisensi dalam melakukan kegiatan bisnis mereka.<sup>5</sup>

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 peranti lunak dasar seharga AS\$248 atau sekitar Rp. 2,4 juta. Dengan rincian sistem operasi Windows XP Home (AS\$78) dan MS Office 2003 Basic (AS\$170).<sup>6</sup>

Walau demikian, kebenaran fakta tersebut tetap tidak bisa dijadikan alasan untuk menggunakan barang bajakan. Secara normatif, adalah hak dari pencipta peranti lunak itu untuk menentukan berapa harga dan menikmati keuntungan dari ciptaannya tersebut sampai batas waktu tertentu. Undang-undang Hak Cipta menjamin perlindungan Hak Cipta itu selama 50 tahun.

---

<sup>5</sup> Elyta Ras Ginting, Penegakan Undang-Undang Hak Cipta: Mengapa Masih Belum Efektif, Sinar Indonesia Baru, 2003, hal 4.

<sup>6</sup> Zae, Op.cit. hal 3

Warnet (Warung Internet) adalah salah satu yang merasakan dampak secara langsung dengan mahalnya 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. 19 tahun 2002 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 di Semarang, Cilacap dan Yogyakarta 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 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.

Dalam rangka pengembangan kemampuan nasional, dengan memperhatikan pentingnya peranan dan penggunaan komputer khususnya di bidang pembuatan Program Komputer maka sudah waktunya untuk memberikan Perlindungan Hukum terhadap Karya Cipta ini.

## **B. Perumusan Masalah**

Berdasarkan uraian-uraian pada latar belakang di atas, maka ada beberapa hal yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini yakni:

1. Bagaimanakah perlindungan hukum terhadap Program Komputer menurut Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta?
2. Faktor-faktor apakah yang menyebabkan maraknya penggunaan *software* ilegal?
3. Alternatif apakah untuk membatasi dan mengurangi pembajakan Program Komputer?

### **C. Tujuan Penelitian**

Adapun tujuan dalam penelitian tesis ini adalah sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui perlindungan Hak Cipta terhadap Program Komputer menurut ketentuan Undang-undang No. 19 tahun 2002 Tentang Hak Cipta.
2. Untuk mengetahui faktor penyebab maraknya penggunaan *software* ilegal.
3. Untuk mengetahui cara alternatif membatasi dan mengurangi pembajakan Program Komputer.

### **D. Kegunaan Penelitian**

Kegiatan penelitian ini diharapkan dapat memberi manfaat baik secara teoritis maupun secara praktis.

1. Secara teoritikal hasil penelitian ini diharapkan akan memberi sumbang saran dalam khasanah ilmu pengetahuan hukum, khususnya di bidang Program Komputer.
2. Secara Praktikal hasil penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat khususnya para pemegang Hak Cipta Program Komputer dan aparat penegak hukum dalam hal pelaksanaan perlindungan Program Komputer.

## E. Sistematika Penulisan Tesis

Penulisan hasil penelitian ini disusun dalam (5) lima bab, dimana masing-masing bab mempunyai isi dan uraian sendiri-sendiri, namun antara bab yang satu dan bab yang lainnya masih ada hubungan dan saling mendukung.

Adapun gambaran yang jelas mengenai isi dari tesis ini akan diuraikan dalam sistematika berikut ini:

**BAB I : PENDAHULUAN,**

Berisi tentang uraian latar belakang, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, serta sistematika penulisan.

**BAB II : TINJAUAN PUSTAKA,**

Berisi tentang uraian tentang Pengaturan Hak Cipta, pengertian Hak Cipta, obyek Hak Cipta, pemegang Hak Cipta, sistem pendaftaran Hak Cipta, jangka waktu pemilikan Hak Cipta, Ketentuan Pidana, Pejabat Penyidik Pegawai Negeri Sipil.

**BAB III : METODOLOGI PENELITIAN,**

Berisi tentang Metode Pendekatan, Spesifikasi Penelitian, Lokasi Penelitian, populasi dan sample, Teknik Pengumpulan Data, Pengolahan Analisis Data.

**BAB IV : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN,**

Berisi tentang hasil penelitian dan pembahasan yang meliputi:

- a. Perlindungan Hak Cipta terhadap Program Komputer menurut ketentuan Undang-undang No. 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta.
- b. Faktor yang menyebabkan maraknya penggunaan software ilegal.
- c. Cara alternatif untuk membatasi dan mengurangi pembajakan program komputer.

BAB V : PENUTUP,

Berisi kesimpulan jawaban dari permasalahan yang ditarik dari hasil penelitian, selain itu dalam bab ini juga berisi tentang saran-saran yang diharapkan dapat berguna bagi pihak-pihak yang terkait.

## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Pengaturan Hak Cipta Di Indonesia.

Pengaturan Hak Cipta di Indonesia sudah ada pada jaman penjajahan Belanda yaitu *Auteurswet* 1912 *Staatsblad* No. 600 yang berlaku pada waktu itu di negeri Belanda, dan *Auteurswet* 1912 tersebut terus berlaku setelah Proklamasi Kemerdekaan Republik Indonesia berdasarkan Pasal II Aturan Peralihan Undang-undang Dasar 1945, selama belum diadakan yang baru menurut Undang-undang Dasar ini.

*Auteurswet* 1912 adalah suatu ketentuan atau undang-undang yang mengatur masalah Hak Cipta dan bertujuan untuk memberikan perlindungan hukum bagi pencipta atas karya-karya yang diciptakannya.

Indonesia baru berhasil menciptakan Undang-undang Hak Cipta Nasional pada tahun 1982 yakni dengan diundangkannya Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta. Dalam konsiderannya menyatakan bahwa *Auteurswet Staatsblad* No.600 Tahun1912 perlu dicabut karena sudah tidak sesuai dengan kebutuhan dan cita-cita Hukum Nasional. Selain itu dimaksudkan pula untuk mendorong dan melindungi penciptaan, penyebarluasan hasil kebudayaan dibidang karya ilmu, seni, dan sastra serta mempercepat pertumbuhan kecerdasan kehidupan bangsa dalam Wahana Negara Republik Indonesia berdasarkan Pancasila dan Undang-undang Dasar 1945.<sup>6</sup>

---

<sup>6</sup> Adi Supanto, Perspektif Perlindungan Hak Cipta di Indonesia dan Permasalahannya. Disampaikan dalam rangka Pemahaman HKI pada Universitas Negeri Semarang, 8 Nopember 2000.

Menurut Harsono Adisumarto, SH, MPA bahwa:

“*Auteurswet*” pada hakekatnya tidak mempunyai dampak terhadap perlindungan hak cipta. Mengingat masyarakat Indonesia pada waktu itu, yaitu pada waktu berlakunya “*Auteurswet*” tersebut belum cukup mencapai tingkat pemahaman mengenai arti dan kegunaan hak cipta, sehingga terdapat hambatan cultural atas perlindungan hak cipta pada masa itu.<sup>7</sup>

Beberapa tahun kemudian Undang-undang Hak Cipta Nomor 6 Tahun 1982 tersebut dirasakan kurang dapat menyesuaikan perkembangan akan kebutuhan perlindungan hak cipta, pada saat itu pembajakan begitu merajalela dinegeri ini, karena desakan dunia internasional dan ancaman pembatalan GSP (*General System of Preference*) oleh AS waktu itu, maka Undang-undang Hak Cipta Nomor 6 Tahun 1982 diubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1987.<sup>8</sup>

Perubahan yang mendasar adalah peningkatan ancaman pidana dari 5 tahun menjadi 7 tahun dan denda paling banyak 100 juta rupiah, serta dimasukkannya Program Komputer sebagai karya cipta yang dilindungi Hak Cipta di Indonesia.

Perkembangan selanjutnya sebagai akibat adanya kecenderungan internasional dalam perlindungan Hak Cipta dengan keikutsertaan Indonesia dalam persetujuan pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (WTO) sebagaimana telah diratifikasi dalam Undang-undang Nomor 7 tahun 1994, maka Undang-undang Hak Cipta Nomor 7 Tahun 1987 direvisi dengan Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997 sebagai konsekuensi logis sekaligus harmonisasi terhadap

---

<sup>7</sup> Harsono Adisumarto, Hak Milik Intelektual Khususnya Hak Cipta, Akademika Pressindo, Jakarta, 1990, hal. 49.

<sup>8</sup> Budi Santoso, Globalisasi Ekonomi dan Kaitannya dengan Penegakan Hukum terhadap Pelanggaran Hak Cipta. Bahan Bacaan Kuliah HKI-Hmi. Fakultas Hukum UNDIP.

persetujuan tersebut.<sup>9</sup>

Dalam Undang-undang Hak Cipta Nomor 12 Tahun 1997 ini penyempurnaan mencakup berbagai ketentuan tentang perlindungan ciptaan yang tidak diketahui penciptanya, juga perlu diadakan pengecualian dari pada pelanggaran terhadap Hak Cipta, jangka waktu perlindungan ciptaan, hak dan wewenang untuk melakukan gugatan, dan berbagai ketentuan mengenai PPNS (Penyidik Pegawai Negeri Sipil) dan aparat Polisi Negara dalam melakukan penyidikan atas dugaan terjadinya tindak pidana pelanggaran Hak Cipta. Juga dianggap perlu untuk melakukan berbagai penambahan yang merupakan perubahan adalah ketentuan mengenai:<sup>10</sup>

1. Penambahan ketentuan baru yang mengakui adanya hak atau penyewaan ciptaan atau *Rental Right* bagi pemegang Hak Cipta rekaman video, film dan Program Komputer (*Software*).
2. Penambahan ketentuan baru yang mengatur perlindungan bagi hak-hak yang berkaitan dengan Hak Cipta atau *Neighbouring Right*, yang meliputi perlindungan bagi pelaku produser rekaman suara dan lembaga penyiaran.
3. Penambahan ketentuan baru yang mengatur mengenai lisensi Hak Cipta, dan masih harus peraturan pemerintah yang khusus mengatur implementasinya.
4. Penyesuaian ketentuan mengenai jangka waktu perlindungan bagi Program Komputer (*Software*) atau Komputer Program yang dilindungi sebagai karya tulis atau *literary works* menjadi 50 tahun.

---

<sup>9</sup> Adi Supanto, Op.cit. hal 3.

<sup>10</sup> Sudargo Gautama, Konvensi-konvensi Hak Milik Intelektual Baru Untuk Indonesia, PT. Citra Aditya Bakti, Bandung. Hal. 50

Perubahan dari pada Undang-undang Hak Cipta itu telah memuat beberapa penyesuaian pasal yang sesuai dengan *Agreement On Trade Related Aspects Of Intellectual Property Rights (TRIP's)* dan *World Intellectual Property Organization (WIPO)*, namun masih terdapat beberapa hal yang perlu disempurnakan lagi untuk memberi perlindungan bagi karya-karya intelektual di bidang Hak Cipta, termasuk upaya memajukan perkembangan karya intelektual yang berasal dari keanekaragaman seni dan budaya, selain itu perlu ditegaskan dan memilah kedudukan Hak Cipta, di satu pihak dan hak terkait di lain pihak dalam rangka memberikan perlindungan bagi karya intelektual yang bersangkutan secara jelas.

Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta adalah undang-undang yang dinantikan oleh masyarakat Indonesia yang baru saja diberlakukan pada bulan Juli 2003. Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak cipta menggantikan Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997, Undang-undang ini memuat beberapa ketentuan baru, antara lain mengenai: <sup>11</sup>

1. Database merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi.
2. Penggunaan alat apapun baik melalui kabel maupun dengan tanpa kabel, termasuk media internet, untuk pemutaran produk-produk cakram optik (*Optikal Disk*) melalui media audio, media audiovisual dan atau sarana telekomunikasi.
3. Penyelesaian sengketa oleh Pengadilan Niaga, Arbitrase atau Alternatif Penyelesaian Sengketa.

---

<sup>11</sup> Penjelasan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta

4. Penetapan sementara pengadilan mencegah kerugian yang lebih besar lagi bagi pemegang hak.
5. Batas waktu proses perkara Perdata di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait, baik di Pengadilan Niaga maupun di Mahkamah Agung.
6. Pencantuman hak informasi manajemen elektronik dan sarana kontrol teknologi.
7. Pencantuman mekanisme pengawasan dan perlindungan dan terhadap produk produk yang menggunakan sarana produksi berteknologi tinggi.
8. Ancaman Pidana atas pelanggaran Hak Terkait.
9. Ancaman Pidana dan denda minimal.
10. Ancaman Pidana terhadap kepentingan komersial secara tidak sah dan melawan hukum.

Dengan memperhatikan hak-hak tersebut dipandang perlu untuk mengganti Undang-undang Hak Cipta dengan yang baru, Hal ini disadari karena kekayaan seni dan budaya, serta pengembangan kemampuan intelektual masyarakat Indonesia memerlukan perlindungan hukum yang memadai agar terdapat iklim persaingan usaha yang sehat yang diperlukan dalam melaksanakan pembangunan nasional.

## **B. Pengertian Hak Cipta**

Istilah Hak Cipta mula-mula diusulkan oleh St. Moh. Syah pada Tahun 1951 di Bandung dalam kongres kebudayaan (yang kemudian diterima oleh kongres tersebut) sebagai pengganti istilah Hak Pengarang yang dianggap kurang

luas lingkup pengertiannya. Istilah Hak Pengarang itu sendiri merupakan terjemahan dari bahasa Belanda *Auteursrecht*.<sup>12</sup>

Dinyatakan kurang luas karena istilah Hak Pengarang itu memberikan kesan penyempitan arti, seolah-olah yang dicakup oleh Hak Pengarang itu hanyalah berasal dari Hak Pengarang saja yang ada sangkut pautnya dengan karang-mengarang. Sedangkan istilah Hak Cipta adalah luas, dan mencakup juga tentang karang-mengarang. Untuk lebih jelasnya batasan pengertian Hak Cipta dan Pencipta ini dapat dilihat pada Pasal 1 Undang-undang Hak Cipta Tahun 2002, yaitu:

1. Hak Cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang Hak Cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaannya dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut perundang-undangan yang berlaku.
2. Pencipta atau pemegang Hak Cipta atas karya Sinematografi dan Program Komputer (*Software*) memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuan menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.

Sebagai perbandingan, penulis juga menguraikan beberapa pengertian Hak Cipta menurut *Auteurswet* 1912 dan *Universal Copyright Convention*.

Menurut *Auteurswet* 1912 Pasal 1 menyebutkan:

"Hak Cipta adalah Hak tunggal dari pada pencipta, atau hak dari pada yang mendapat hak tersebut, atas hasil ciptaannya dalam lapangan kesusastraan, pengetahuan dan kesenian, untuk mengumumkan dan memperbanyaknya dengan mengingat pembatasan-pembatasan yang ditentukan oleh undang-undang."<sup>13</sup>

---

<sup>12</sup> Naning Ramdlon, Perihal Hak Cipta Indonesia. Tinjauan Terhadap Auteursrecht 1912 Dan Undang-undang Hak Cipta 1997, Yogyakarta, Liberty, 1997.

<sup>13</sup> *Ibid.* Hal.15.

Selanjutnya oleh *Universal Copyright Convention* dalam Pasal 5 menyebutkan bahwa: Hak Cipta meliputi Hak Tunggal dari si pencipta untuk membuat, menerbitkan dan memberi kuasa untuk membuat terjemahan dari pada karya yang dilindungi perjanjian ini.<sup>14</sup>

Jika dibandingkan batasan pengertian yang diberikan oleh ketentuan tersebut di atas, maka dapat dikatakan bahwa semuanya memberikan pengertian yang sama.

Dalam *Auteurswet* 1912 maupun *Universal Copyright Convention* menggunakan “Hak Tunggal” sedangkan Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 menggunakan istilah “Hak Eksklusif” bagi pencipta.

Jika dilihat penjelasan Pasal 1 ayat (1) Undang-undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002, yang dimaksud Hak Eksklusif dari pencipta ialah tidak ada orang lain yang boleh melakukan hak itu kecuali dengan izin pencipta. Perkataan “tidak ada orang lain” mempunyai pengertian yang sama dengan hak tunggal, yang menunjukkan bahwa pencipta yang boleh melakukan hak itu.

Sebagai Hak Khusus (*Exclusive Rights*), Hak Cipta mengandung 2 (dua) esensi hak, yaitu Hak Ekonomi (*Economic Rights*) dan Hak Moral (*Moral Right*). Kandungan hak ekonomi meliputi hak untuk mengumumkan dan hak untuk memperbanyak ciptaan tersebut. Kandungan hak moral meliputi hak untuk menuntut agar nama pencipta tetap dicantumkan dalam ciptaannya, hak untuk melarang perubahan suatu ciptaan tersebut.

---

<sup>14</sup> Saidin, Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intellectual Property Rights), Jakarta, Raja Grafindo Persada, 1997.

Menurut M. Hutauruk ada 2 (dua) unsur penting yang terkandung dari rumusan pengertian Hak Cipta, yakni:

1. Hak yang dapat dipindahkan, dialihkan kepada pihak lain.
2. Hak moral yang dalam keadaan bagaimanapun dan dengan jalan apapun tidak dapat ditinggalkan dari padanya (mengumumkan karyanya, menetapkan judulnya, mencantumkan nama sebenarnya atas nama samarannya dan mempertahankan keutuhan atau integritas ceritanya).<sup>15</sup>

Dibandingkan dengan *Auteurswet 1912 Universal Copyright Convention* mencakup pengertian yang lebih luas, karena disana memuat kata-kata menerbitkan terjemahan. Yang pada akhirnya tidak saja melibatkan pencipta tetapi juga pihak penerbit dan pencetak. Menurut Ajip Rosidi mengandung sifat *economic interest* (kepentingan atau arti ekonomi).<sup>16</sup>

Bagian akhir Pasal 2 Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002, menyebutkan bahwa dalam penggunaan hak tersebut diberikan ketentuan harus sesuai dan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku, tidak mengurangi hak-hak orang lain dan tidak menimbulkan kerugian bagi pihak ketiga.

Dalam konsep Hak Cipta, tersimpul 3 (tiga) jenis hak khusus yang dilindungi undang-undang. Ketiga hak khusus itu adalah hak untuk mengumumkan ciptaan, hak untuk memperbanyak ciptaan, hak untuk memberi izin mengumumkan dan memperbanyak ciptaan, tanpa mengurangi pembatasan-pembatasan menurut Peraturan Perundang-undangan Hak Cipta.

---

<sup>15</sup> M. Hutauruk, Pengaturan Hak Cipta Nasional, Erlangga, Jakarta, 1997 hal: 60

<sup>16</sup> Ajip Rosidi. Undang-Undang Hak Cipta 1982. Pandangan Seorang Awam Djambatan. Jakarta. 1984, hal. 40.

### 1. Hak Untuk Mengumumkan Ciptaan

Yang dimaksud dengan "mengumumkan" adalah membacakan, menyuarakan, menyiarkan, atau menyebarkan ciptaan dengan menggunakan alat apa pun dan dengan cara sedemikian rupa, sehingga ciptaan itu dapat dibaca, didengar atau dilihat oleh orang lain. Termasuk hak mengumumkan adalah *distribution right, public performance right, broadcasting right, cable-casting right*.

### 2. Hak Untuk Memperbanyak Ciptaan

Yang dimaksud dengan "memperbanyak" adalah menambah jumlah suatu ciptaan dengan pembuatan yang sama, hampir sama, atau menyerupai ciptaan tersebut dengan menggunakan bahan-bahan yang sama maupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan suatu ciptaan. Termasuk hak memperbanyak adalah *printing right, copying right*.

### 3. Hak Untuk Memberi Izin

Yang dimaksud dengan "memberi izin" adalah memberi lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan mengumumkan atau memperbanyak ciptaan. Perbuatan hak khusus ini harus dilaksanakan dengan perjanjian tertulis dalam bentuk akta otentik atau tidak otentik. Perbuatan yang diizinkan untuk dilaksanakan adalah perbuatan yang secara tegas disebutkan di dalam akta.

Setiap ciptaan seseorang atau badan hukum dilindungi oleh undang-undang karena pada ciptaan itu melekat Hak Cipta. Setiap pencipta atau pemegang Hak Cipta bebas menggunakan Hak Ciptanya, tetapi undang-undang menentukan pula pembatasan terhadap kebebasan penggunaan Hak Cipta yaitu

Karena sudah ditentukan pembatasannya, maka kebebasan menggunakan Hak Cipta tidak boleh melanggar pembatasan tersebut.<sup>17</sup>

Pembatasan yang dimaksud adalah sebagai berikut:

1. Kesusilaan Dan Ketertiban Umum

Kebebasan penggunaan Hak Cipta tidak boleh melanggar kesusilaan dan ketertiban umum. Termasuk contoh melanggar kesusilaan adalah penggunaan hak untuk mengumumkan atau memperbanyak VCD kebebasan seks. Termasuk melanggar ketertiban umum adalah memperbanyak dan menyebarkan buku yang berisi ajaran yang memperbolehkan wanita bersuami lebih dari 1 (satu) poliandri.

2. Fungsi Sosial Hak Cipta

Kebebasan penggunaan Hak Cipta tidak boleh meniadakan atau mengurangi, fungsi sosial Hak Cipta memberi kesempatan kepada masyarakat memanfaatkan ciptaan seseorang untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan, bahan pemecahan masalah, pembelaan perkara di pengadilan, bahan ceramah, tetapi harus disebutkan sumbernya secara lengkap.

3. Pemberi Lisensi Wajib.

Pemegang Hak Cipta memberi lisensi (*Compulsory Licensing*) kepada pihak lain untuk menerjemahkan atau memperbanyak ciptaannya dengan imbalan yang wajar. Pemberian lisensi wajib didasari pertimbangan bila negara memandang perlu atau menilai suatu ciptaan sangat penting artinya bagi

---

<sup>17</sup> *Ibid*, hal 44.

kehidupan masyarakat dan negara, misalnya untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, penelitian, keamanan dan ketertiban.

Mengenai Hak Turunan yang merupakan terjemahan dari *Neighbouring Right* diartikan sama dengan Hak Salinan berpangkal pada atau berasal dari Hak Cipta yang bersifat asal (*origin*).<sup>18</sup> Hak Turunan ini dilindungi karena banyak berhubungan dengan perangkat teknologi, yaitu fasilitas rekaman, fasilitas pertunjukan, dan fasilitas penyiaran. Perlindungan Hak Turunan terutama ditujukan kepada orang yang berprofesi di bidang pertunjukan, perekaman dan penyiaran.

### C. Ciptaan Yang Dilindungi Hak Cipta

Yang menjadi objek pengaturan Hak Cipta adalah karya-karya cipta dibidang ilmu pengetahuan, sastra dan di bidang seni. Karya apa saja yang jelasnya dilindungi Hak Cipta, ditentukan dalam Pasal 12 Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002.

Jenis ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang meliputi karya:

- a. Buku, Program Komputer (*Software*), *pamflet*, perwajahan (*layout*) karya tulis yang diterbitkan dan semua karya tulis lain.
- b. Ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu.
- c. Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan.
- d. Lagu atau musik dengan teks atau tanpa teks.
- e. Drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan dan pantomin.
- f. Seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase dan seni terapan.
- g. Arsitektur.

---

<sup>18</sup> *Ibid*, hal 48.

- h. Peta.
- i. Seni batik.
- j. Fotografi.
- k. Sinematografi.
- l. Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

Jika diperhatikan rincian yang diberikan menurut huruf a hingga k ini dapat dikualifikasikan sebagai ciptaan asli. Sedangkan ciptaan pada huruf l merupakan pengolahan selanjutnya dari ciptaan-ciptaan asli.

Ciptaan karya hasil pengolahan tersebut juga dilindungi sebagai Hak Cipta, sebab bentuk pengolahan itu merupakan suatu ciptaan yang baru dan tersendiri pula. Pemberian perlindungan dimaksud selanjutnya ditentukan tidak mengurangi Hak Cipta atau ciptaan aslinya.

Untuk pengolahan dari ciptaan asli ini sering disebut dengan istilah *tweedehandse auteursrecht* (Hak Cipta saduran), untuk membedakan dari Hak Cipta asli. Istilah ini diterjemahkan dengan istilah Hak Cipta saduran, dinamakan demikian karena seolah-oleh disadur dari ciptaan asli.<sup>19</sup>

Perlindungan Hak Cipta adalah sebagai salah satu tujuan dari Undang-undang No. 19 tahun 2002 Tentang Hak Cipta diatur dalam Pasal 12 ayat (2) oleh karena adalah wajar perlindungan yang diberikan terhadap pengolahan dari ciptaan asli kepada si pengelola, dengan memperhatikan hak-hak si pencipta asli itu, si pengelola diharuskan pula mendapatkan izin lebih dahulu dari pengarang Hak Cipta asli atau si penerima haknya. Demikianlah halnya jika hendak menterjemahkan karya orang lain, si penerjemah harus terlebih dahulu menerima izin dari pemegang hak cipta asli.

---

<sup>19</sup> *Ibid.* Hal 50

Selanjutnya perlindungan juga diberikan terhadap ciptaan yang sudah merupakan suatu bentuk kesatuan yang nyata, yang memungkinkan perbanyakan karya itu, tetapi belum diumumkan dalam bahasa asing ciptaan semacam itu disebut *unpublished works* (karya cipta yang belum diumumkan), dan ini diatur dalam Pasal 12 ayat (3) Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002. Pasal tersebut berbunyi dalam perlindungan sebagaimana yang dimaksud termasuk juga semua ciptaan yang tidak atau belum diumumkan, akan tetapi sudah merupakan bentuk kesatuan yang nyata, yang memungkinkan perbanyakan hasil karya itu.

Program Komputer (*Software*) termasuk dalam Hak Cipta atau ciptaan yang dilindungi. Dalam Pasal 1 ayat (8) Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 tahun 2002 disebutkan bahwa:

Program Komputer (*Software*) adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk penyiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.

Program Komputer (*Software*) yang merupakan bagian dari pada perangkat lunak dalam sistem komputer dan pada dasarnya merupakan karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, yang perlu ditegaskan sebagai ciptaan yang layak diberikan perlindungan dalam rangka Hak Cipta.

Dalam rangka pelaksanaan Pembangunan Nasional dan memperhatikan semakin pentingnya peranan dan penggunaan komputer, maka perlu adanya pengembangan kemampuan nasional khususnya di bidang pembuatan Program Komputer (*Software*) dipandang tepat untuk mulai memberikan perlindungan hukum terhadap karya cipta ini.

Untuk meningkatkan efektivitas perlindungan hukum terhadap pemegang Hak Cipta Program Komputer (*Software*) harus ada kejelasan tentang siapa yang dimaksud dengan pemegang Hak Cipta atas karya yang dihasilkannya.

Program Komputer (*Software*), baik yang masih berbentuk rumusan awal ataupun yang sudah berbentuk kode-kode tertentu, dilindungi sebagai karya tulisan berdasarkan Konvensi Bern 1971, komplikasi data atau materi lainnya, yang berdasarkan cara seleksi dan penyusunan isinya merupakan karya intelektual mendapatkan perlindungan sebagaimana mestinya. Perlindungan dimaksud, yang tidak meliputi data-data itu sendiri, tidak mengurangi aspek Hak Cipta atas data atau materi itu sendiri.

Dalam kaitannya dengan Program Komputer (*Software*), Pencipta atau pemegang Hak Cipta berkewajiban untuk memberikan izin atau melarang penyewaan secara komersial kepada masyarakat atas karya hak cipta yang asli maupun salinannya. Untuk Program Komputer (*Software*), tidak berlaku dari penyewaan tersebut. Jadi dilarang untuk memperbanyak Program Komputer (*Software*) dan untuk menyewakannya kepada orang lain tanpa persetujuan pemilik.

#### **D. Pemegang Hak Cipta**

Yang dimaksud dengan pemegang Hak Cipta adalah, pencipta sebagai pemilik Hak Cipta atau orang lain yang menerima hak tersebut dari pencipta, atau orang lain yang menerima lebih lanjut hak dari orang tersebut diatas, sebagaimana yang dimaksudkan oleh Pasal 1 ayat (4) Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 bahwa Pemegang Hak Cipta adalah pencipta sebagai

pemilik Hak Cipta atau pihak yang menerima hak tersebut dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut

Jika dikaitkan dengan Hak Cipta, maka yang menjadi subjeknya sebagaimana yang dimaksud oleh Pasal 3 Undang-undang Hak Cipta ialah pemegang hak yaitu pencipta atau orang atau badan hukum yang secara sah memperoleh hak untuk itu. Yaitu dengan jalan pewarisan, hibah, wasiat, dijadikan milik negara atau dengan perjanjian, sedangkan yang menjadi objek ialah benda yang dalam hal ini adalah Hak Cipta, sebagai benda immateril.

Selanjutnya, yang dimaksud dengan pencipta dalam hal ini, Pasal 5 sampai dengan Pasal 9 Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 tahun 2002, memberikan penjelasan sebagai berikut:

**Pasal 5 (1)**

Kecuali ada bukti tentang hal sebaliknya, maka yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang untuk ciptaan itu namanya terdaftar sebagai pencipta menurut ketentuan Pasal 29 atau jika ciptaannya itu didaftarkan, orang yang dalam atau pada ciptaannya itu disebut atau dinyatakan sebagai pencipta, atau orang yang pada pengumuman sesuatu ciptaan diumumkan sebagai penciptanya.

**Pasal 5 (2)**

Jika pada ceramah yang tidak tertulis tidak ada pemberitahuan siapa yang menjadi penciptanya, maka orang yang berceramah dianggap sebagai penciptanya.

**Pasal 6**

Jika suatu ciptaan terdiri dari beberapa bagian tersendiri yang diciptakan dua orang atau lebih, maka yang dianggap sebagai pencipta ialah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan itu, atau jika tidak ada orang itu, orang yang menghimpunnya dengan tidak mengurangi Hak Cipta masing-masing atas bagian ciptaannya.

**Pasal 7**

Jika suatu ciptaan yang dirancang seseorang, diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, maka penciptanya adalah orang yang merancang ciptaan itu.

**Pasal 8 (1)**

Jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaannya, maka pihak lain untuk dan dalam dinasnya ciptaan itu dikerjakan adalah pemegang hak cipta kecuali ada perjanjian lain antara kedua

pihak, dengan tidak mengurangi hak si pembuat sebagai penciptanya apabila penggunaan ciptaan itu diperluas keluar hubungan dinas.

**Pasal 8 (2)**

Jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan kerja dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaannya, maka pihak yang membuat karya cipta itu sebagai pencipta adalah pemegang Hak Cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak.

**Penjelasan Pasal 8**

Yang dimaksud dengan hubungan dinas adalah hubungan kepegawaian negeri dengan instansinya, sedangkan yang dimaksud dengan hubungan kerja adalah hubungan karyawan dengan pemberi kerja di lembaga swasta.

**Pasal 9**

Jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa ciptaan berasal dari padanya dengan tidak menyebut seseorang sebagai penciptanya maka badan hukum tersebut dianggap sebagai penciptanya, kecuali jika dibuktikan sebaliknya.

Demikian dapat dilihat siapa-siapa yang dianggap sebagai pencipta menurut Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002. Selanjutnya mengenai Negara sebagai pemegang Hak Cipta, dalam hal ini menurut ketentuan Pasal 3 ayat (2) menyatakan: "Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan karena menjadi milik Negara. Dalam hal ini dipertegas oleh Pasal 10 ayat (3) yang menyebutkan, ketentuan lebih lanjut mengenai Hak Cipta yang dipegang oleh negara sebagaimana yang dimaksud dalam pasal ini, diatur lebih lanjut dengan Peraturan Pemerintah.

Hak Cipta sebagai Hak Milik dalam penggunaannya harus pula dilandaskan atas fungsi sosial. Hal ini dinyatakan dalam penjelasan umum Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002, menyebutkan bahwa undang-undang ini selain dimasukkan unsur baru mengingat perkembangan teknologi, diletakkan juga unsur kepribadian Indonesia yang mengayomi baik kepentingan individu maupun masyarakat, sehingga terdapat keseimbangan yang serasi antara kedua kepentingan dimaksud.

Atas pertimbangan inilah negara dapat sewaktu-waktu menjadi pemegang Hak Cipta. Tidak semua jenis Hak Cipta dapat dijadikan milik negara, hal ini tergantung pada fungsi kegunaan bagi negara.

Dalam hal ini Ali Said ketika memberi keterangan pemerintah dihadapan sidang paripurna DPR, dalam pembahasan RUU Hak Cipta Nomor 7 Tahun 1987 mengatakan:

... Pelaksanaan pengambilalihan Hak Cipta oleh negara tidaklah semudah diduga orang, karena yang dapat diambilalih negara hanyalah apabila dianggap perlu atas dasar kepentingan nasional. Dengan demikian berarti hanya dengan pertimbangan nasional semata-mata. Selanjutnya beliau memberi contoh bahwa Hak Cipta yang dapat diambilalih adalah:

1. Hak cipta atas suatu lagu yang dijadikan lagu kebangsaan.
2. Hak cipta atas lambang yang dijadikan lambang negara.
3. Hak cipta atas rumusan Pancasila yang dijadikan dasar negara.<sup>20</sup>

Demikian contoh yang dimaksudkan Ali Said tentang Hak Cipta yang dapat diambilalih oleh negara.

Menurut JCT. Simorangkir, bahwa:

Istilah dapat dijadikan milik negara yang dipakai oleh Undang-Undang Hak Cipta, memberikan arti bahwa peralihan hak kepada negara itu hanya merupakan suatu kemungkinan saja. Bukan suatu kekhususan dan untuk itu harus dipenuhi beberapa syarat, yaitu:

1. Demi kepentingan negara.
2. Dengan sepengetahuan pengarangnya.
3. Dengan keputusan Presiden.
4. Atas dasar pertimbangan Dewan Hak Cipta.
5. Kepada pemegang Hak Cipta diberi imbalan penghargaan yang ditetapkan oleh Presiden.

Selanjutnya menurut beliau, dengan dijadikan Hak Cipta suatu karya menjadi milik negara setelah memenuhi segala macam persyaratan itu.<sup>21</sup>

---

<sup>20</sup> *Ibid.* hal. 24.

<sup>21</sup> JTC Simorangkir. *Hak Cipta*, Jakarta, Djambatan. 1987. hal.37

Atas dasar ini istilah yang digunakan Ali Said dengan mengatakan diambilalih, walaupun sebenarnya ada pihak yang keberatan dengan istilah itu. Keberatan itu dari pihak pengarang sendiri.

Demikian halnya dengan Hak Cipta, jika digunakan kata persetujuan, si pencipta akan mempersulit persoalan jika ternyata si pencipta tidak memberikan persetujuan. Oleh karena itu undang-undang telah menetapkan syarat-syarat tertentu, misalnya atas dasar pertimbangan Dewan Hak Cipta Nasional sebagai wakil si pencipta.

#### **E. Sistem Pendaftaran Hak Cipta.**

Salah satu perbedaan yang dianggap cukup penting antara *Auteurswet* dengan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 adalah tentang Pendaftaran Hak Cipta. *Auteurswet* 1912 tidak ada memberi ketentuan tentang pendaftaran Hak Cipta ini. Menurut KoHewijn sebagaimana yang dikutip oleh Widya Pramono menyebutkan, Ada 2 (dua) jenis pendaftaran atau stelsel pendaftaran, yaitu stelsel konstitutif dan stelsel deklaratif.<sup>22</sup>

Stelsel konstitutif berarti bahwa hak atas ciptaan baru terbit karena pendaftaran yang telah mempunyai kekuatan hukum. Stelsel deklaratif bahwa pendaftaran itu, bukanlah menerbitkan hak, melainkan hanya memberikan dugaan atau prasangka saja bahwa menurut undang-undang orang yang ciptaannya terdaftar itu adalah yang berhak atas ciptaannya.

Dalam stelsel konstitutif letak titik beratnya guna memperoleh hak atas ciptaan dalam pendaftarannya, sedangkan pada stelsel deklaratif titik beratnya

---

<sup>22</sup> Widyo Pramono. Tindak Pidana Hak Cipta. Sinar Grafika. Jakarta. 1997, hal. 72

diletakkan pada anggapan sebagai pencipta terhadap hak yang didaftarkan itu, hingga orang lain dapat membuktikan sebaliknya.

Selama orang lain tidak dapat membuktikan sebagaimana yang diisyaratkan oleh Undang-undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002 Pasal 11, maka pendaftar dianggap satu-satunya orang yang berhak atas ciptaan yang terdaftar, dan setiap pihak ketiga harus menghormati haknya dengan mutlak.

Dalam penjelasan umum Undang-undang Hak Cipta disebutkan bahwa pendaftaran ciptaan dilakukan secara pasif, artinya bahwa semua permohonan pendaftaran diterima dengan tidak terlalu mengadakan penelitian hak pemohon, kecuali sudah jelas ada pelanggaran Hak Cipta.

Sikap pasif ini membuktikan bahwa pendaftaran ciptaan dalam daftar umum ciptaan tidak mengandung arti sebagai pengesahan atas isi, arti atau bentuk dari ciptaan yang didaftarkan.

Selanjutnya dalam penjelasan umum Undang-undang Hak Cipta No. 19 tahun 2002 dinyatakan bahwa pendaftaran Hak Cipta Program Computer (*Software*) dimaksudkan untuk memudahkan pembuktian dalam hal terjadi sengketa mengenai Hak Cipta Program Komputer. Pendaftaran ini tidak mutlak diteruskan, karena tanpa pendaftaran Hak Cipta Program Komputer dilindungi. Hanya mengenai ciptaan atas suatu Program Komputer yang tidak didaftarkan akan sukar dan lebih memakan waktu dalam pembuktiannya.

Pengaturan pendaftaran ciptaan dalam Undang-undang Hak Cipta yang pelaksanaan administrasi dilakukan oleh Direktorat Jenderal HaKI, Departemen

Hukum dan Perundang-undangan (Departemen Kehakiman), pada dasarnya tidak merupakan keharusan, melainkan hanya bersifat fasilitas.

Status dan fungsi pendaftaran ciptaan Program Komputer (*Software*) pada dasarnya lebih merupakan pencatatan data dengan tujuan untuk dapat digunakan sebagai alat bukti awal kepemilikan Hak Cipta itu.

Mengingat Undang-undang Hak Cipta telah menyediakan aturannya dan negara telah pula menyiapkan pelayanan administrasi pendaftarannya, rasanya para pencipta perlu lebih didorong untuk mendaftarkan ciptaannya. Terutama untuk dapat memperoleh bukti awal bagi pemilikan Hak Cipta itu sendiri.

Hal yang penting lagi dari pendaftaran ini adalah dengan pendaftaran dapat memberikan semacam kepastian hukum serta lebih memudahkan dalam prosedur pengalihan hak.<sup>23</sup>

Pendaftaran Program Komputer (*Software*) dimaksud diselenggarakan oleh Departemen Kehakiman dan dicantumkan dalam daftar umum ciptaan yang dapat dilihat oleh setiap orang. Mengenai cara pendaftaran akan diatur tersendiri dan diserahkan pembuatannya kepada Menteri Kehakiman.<sup>24</sup>

Permohonan pendaftaran ciptaan Program Komputer (*Software*) dapat diajukan pencipta atau pemegang hak kepada Direktorat Jenderal, dengan surat rangkap dua dan ditulis dalam Bahasa Indonesia serta disertai biaya pendaftaran dan contoh ciptaan atau penggantinya, demikian bunyi Pasal 37 ayat (2) Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002.

---

<sup>23</sup> Andi Hamzah. Undang-Undang Hak Cipta Yang telah Diperbaharui. Sinar Grafika, Jakarta, 1992, Hal. 60.

<sup>24</sup> Ibid. hal.52.

Akhirnya ketentuan Pasal 44 Undang-undang Hak Cipta menyebutkan tentang hapusnya kekuatan hukum dari suatu pendaftaran. Hal ini dapat dikarenakan atas permohonan orang atau badan hukum yang namanya tercatat sebagai pencipta atau pemegang hak.

#### **F. Jangka Waktu Pemilikan Hak Cipta**

Sejarah perkembangan Hak Cipta di Indonesia, pada umumnya sama dengan negara-negara yang tumbuh dan berkembang, sangat terkait dengan perkembangan ilmu dan teknologi. Namun landasan dasarnya tetap tidak berubah. Demikianlah jika dilihat dalam *Auteurswet* 1912 mengenai pembatasan jangka waktu Hak Cipta sampai 50 (lima puluh) tahun, tetapi hal itu pada Undang-undang Hak Cipta Nomor 6 Tahun 1982 menjadi 25 (dua puluh lima) tahun, dengan Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 mengenai hal ini kembali mengalami perubahan, dan jangka waktu yang dipakai kembali menjadi 50 (lima puluh) tahun.

Jadi yang dikatakan dengan landasan dasarnya yang tidak berubah itu, jika dilihat dalam konsepsi hak milik yang dalam hal ini di Indonesia didasarkan atas fungsi sosial. Sehingga dengan diberikannya pembatasan jangka waktu pemilikan Hak Cipta maka diharapkan Hak Cipta itu tidak tertahan lama ditangan si pencipta yang sekaligus sebagai pemiliknya. Sehingga dengan demikian dapat dinikmati oleh rakyat atau masyarakat luas, Selama ini Hak Cipta yang telah berakhir masa berlakunya hanya menguntungkan pihak tertentu, khususnya pihak produser dalam hal karya cipta lagu dan bagi penerbit dalam hal karya cipta buku.

Hak Cipta jika dilihat sepintas lalu adalah merupakan hak milik absolut dari si pencipta atau si pemegang hak, namun sifat kemutlakannya itu berkurang setelah adanya pembatasan terhadap pemilikan Hak Cipta.

Dalam hal ini dapat dilihat apa yang dikatakan oleh Mahadi:

Hak Cipta, jika dibandingkan dengan hak milik lainnya, kalah kuatnya dan kalah penuhnya. Hal ini karena Hak Cipta berlaku hanya selama hidup si pencipta ditambah dengan beberapa tahun setelah meninggalnya si pencipta sesuai dengan ketentuan di masing-masing negara.<sup>25</sup>

Pendapat yang dikemukakan oleh Mahadi di atas, sebenarnya cukup beralasan, sebab hanya beberapa negara saja di dunia ini yang tidak membatasi pemilikan Hak Cipta.

Sebenarnya mengenai pembatasan jangka waktu Hak Cipta adalah merupakan penjelamaan dari pandangan tentang hakekat pemilikan dikaitkan dengan kedudukan manusia sebagai makhluk pribadi sekaligus makhluk bermasyarakat, dimana hak milik itu dianggap mempunyai fungsi sosial. Sampai pada batas tertentu memang Hak Cipta itu dimaksudkan untuk memperhatikan keseimbangan umum (masyarakat luas). Dua kepentingan ini tidak dipisahkan, oleh hukum pengakuan milik perorangan dan milik umum diakui, karena itu dapatlah dimengerti bahwa pembatasan jangka waktu Hak Cipta itu merupakan pertimbangan atas milik umum dan milik individu (perorangan), antara kepentingan individu dan masyarakat tidak dapat dipisahkan atau dengan lainnya.

Ketentuan mengenai jangka waktu perlindungan bagi Program Komputer (*Software*) yang dilindungi sebagai karya tulis atau *literary work* menurut Undang-undang Nomor 19 tahun 2002 menjadi selama 50 (lima puluh) tahun.

---

<sup>25</sup> Mahadi. Hak Milik Immateril BPHN. Jakarta, 1985, Hal. 15.

Banyak yang berpandangan dengan perpanjangan waktu itu Undang-undang Hak Cipta yang sekarang ini semakin individualis, namun disini lain perlu untuk menjamin atau melindungi kepentingan pencipta.

Program Komputer (*Software*) secara tegas diberikan perlindungan seperti diketahui terutama Amerika Serikat yang selalu mendesak negara-negara berkembang untuk memberikan perlindungan yang lebih baik berkenaan dengan Program Komputer (*Software*).

#### **G. Ketentuan Pidana**

Tindak pidana dalam Undang-undang Hak Cipta diatur dalam Bab XIII tentang Ketentuan Pidana yang terdiri dari dua pasal, yaitu pasal 72 dan Pasal 73.

- a. Pasal 72 ayat (3) : Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (Lima Ratus Juta Rupiah).
- b. Pasal 73:
  - (1) Ciptaan atau barang yang merupakan hasil tindak pidana Hak Cipta atau Hak Terkait serta alat-alat yang digunakan untuk melakukan tindak pidana tersebut dirampas oleh negara untuk dimusnahkan.
  - (2) Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) di bidang seni dan bersifat unik, dapat dipertimbangkan untuk tidak dimusnahkan.

## **H. Pejabat Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS)**

Dalam rangka mengadakan penyidikan dalam hal adanya tindak pidana Terhadap Hak Cipta maka yang berwenang untuk menyidik adalah selain dari Penyidik Pejabat Polisi Republik Indonesia, juga Pejabat Pegawai Negeri Sipil (PPNS) tertentu di lingkungan Departemen yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya meliputi pembinaan Hak Cipta, diberi wewenang khusus sebagai penyidik termasuk tata cara pelaksanaan tugas serta hubungan PPNS, Penyidik POLRI, dan Penuntut Umum.

Rumusan ketentuan mengenai Pejabat Pegawai Negeri Sipil (PPNS) dalam Undang-undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002 Bab XII tentang Penyidikan

### BAB III

#### METODE PENELITIAN

Suatu penelitian, khususnya dalam ilmu pengetahuan empirik pada umumnya bertujuan untuk menemukan, mengembangkan atau menguji kebenaran suatu pengetahuan. Menemukan berarti berusaha mendapatkan sesuatu untuk mengisi kekosongan atau kekurangan. Mengembangkan berarti memperluas dan menggali lebih dalam apa yang sudah ada, sedang menguji kebenaran dilakukan jika apa yang sudah ada masih atau menjadi diragukan kebenarannya.<sup>26</sup>

Metodologi penelitian adalah suatu usaha untuk menemukan, mengembangkan dan menguji suatu kebenaran ilmu pengetahuan, usaha mana dilakukan dengan menggunakan metode ilmiah.<sup>27</sup>

Penelitian secara ilmiah dilakukan oleh manusia untuk menyalurkan hasrat ingin tahu yang telah mencapai taraf ilmiah yang disertai dengan suatu keyakinan bahwa setiap gejala akan dapat ditelaah dan dicari hubungan sebab akibatnya, atau kecenderungan-kecenderungan yang timbul.<sup>28</sup> Oleh karena itu logis bahwa untuk mengungkapkan kebenaran yang menjadi salah satu dasar dari ilmu pengetahuan, maka seseorang peneliti harus dapat melakukan kegiatan yang dikualifikasikan sebagai upaya ilmiah. Jika penelitian dipandang sebagai suatu upaya ilmiah, maka akan menimbulkan suatu konsekuensi, yakni kebenaran

---

<sup>26</sup> Sutrisno Hadi, Methodologi Research Jilid I, Penerbit Fakultas Psikologi Universitas Gajahmada, Yogyakarta, 1982, hal. 3.

<sup>27</sup> Ibid, hal 4.

<sup>28</sup> Soerjono Soekanto, Pengantar Penelitian Hukum, Jakarta: UI Press, 1986, hal 3.

ilmiah yang dapat dicapai jika dilakukan dengan menggunakan suatu pedoman atau petunjuk kearah mana langkah-langkah harus dijalankan beserta urutannya.

Mengingat pentingnya metodologi dalam suatu penelitian, maka penulis akan menguraikan metode yang dipergunakan berdasarkan tahap-tahap sebagai berikut:

- A. Metode Pendekatan.
- B. Spesifikasi Penelitian.
- C. Lokasi Penelitian.
- D. Populasi dan Sampel.
- E. Teknik Pengumpulan Data.
- F. Pengolahan Analisis Data.

#### **A. Metode Pendekatan**

Metode yang digunakan dalam penelitian ini adalah metode pendekatan yuridis empiris, yaitu suatu pendekatan yang bertitik tolak dari ketentuan hukumnya dan kemudian diteliti dalam praktek dengan melihat keadaan nyata masyarakat.<sup>29</sup>

#### **B. Spesifikasi Penelitian**

Penelitian ini bersifat deskriptif analisis. Penelitian ini hanya melakukan analisis hanya sampai pada taraf deskripsi, yaitu menganalisa dan menyajikan fakta secara sistematis sehingga dapat lebih memudahkan untuk dipahami dan disimpulkan. Biasanya penelitian ini menggunakan metode survey.<sup>30</sup>

Dikatakan deskriptif artinya bahwa penelitian ini termasuk lingkup

---

<sup>29</sup> Ronny Hanitijo Soemitro, Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri, Jakarta, Ghalia, Indonesia, 1994, halaman 34.

<sup>30</sup> Soerjono Soekanto. Op. Cit. hal 52

penelitian yang menggambarkan, menelaah dan menjelaskan serta menganalisa peraturan perundang-undangan yang berlaku dihubungkan dengan teori hukum dan praktek pelaksanaan hukum berkaitan dengan perlindungan hukum atas hak cipta pada umumnya dan perlindungan hukum pemegang Hak Cipta atas Program Komputer khususnya.

Sedangkan sifat analisis yang dicerminkan dalam penelitian ini adalah untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap pemegang Hak Cipta dalam hal ini Program Komputer dan penerapan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

### **C. Lokasi Penelitian**

Lokasi penelitian ini dilaksanakan di wilayah Kota Semarang dengan pertimbangan bahwa Kota Semarang merupakan pusat perekonomian dan kegiatan bisnis di Jawa Tengah, serta banyaknya tempat-tempat penjualan piranti lunak komputer sebagai pendukung kegiatan bisnis di Kota Semarang khususnya sebagai Ibukota Jawa Tengah.

### **D. Populasi dan Sampel**

Populasi adalah wilayah generalisasi yang terdiri atas: obyek/subyek yang mempunyai kualitas dan karakteristik tertentu yang ditetapkan oleh peneliti untuk mempelajari dan kemudian ditarik kesimpulannya.<sup>31</sup>

Populasi dalam penelitian ini adalah para pengguna komputer di Kota Semarang.

---

<sup>31</sup> Sugiono, Metode Penelitian Administrasi, Bandung, Penerbit Alfabeta, 2001, hal 57

Teknik sampling dalam penelitian ini adalah secara random sampling, yaitu penarikan sample yang dilakukan dengan cara mengambil subyek yang didasarkan pada tujuan tertentu yakni:

1. Asosiasi Warnet Indonesia (Awari).
2. Pengusaha warnet.
3. Penjual piranti lunak komputer.
4. Polda Jateng.

Sedangkan sample yang akan menjadi sumber data/responden dalam penelitian ini, adalah:

1. Ketua Asosiasi Warnet Indonesia (AWARI),
2. Pengusaha Warnet sebanyak 2 (dua) orang,
3. Penjual piranti lunak komputer sebanyak 2 (dua) orang,
4. Polda Jateng.

#### **E. Teknik Pengumpulan Data**

Jenis sumber data yang dipergunakan dalam penelitian ini terdiri dari data primer dan data sekunder.

Data Primer diperoleh langsung dari lapangan penelitian dengan wawancara terhadap para pihak terkait mengenai topik dalam penulisan tesis ini sehingga diharapkan akan memperoleh data yang aktual.

Penelitian kepustakaan (*Library Research*), dilakukan untuk menghimpun data sekunder dari peraturan perundang-undangan yang berlaku berkaitan dengan materi penelitian, dokumen-dokumen serta bahan-bahan kepustakaan yang berkaitan dengan permasalahan yang diteliti.

## **F. Pengolahan Analisa Data**

Analisa data merupakan hal yang sangat penting dalam suatu penelitian dalam rangka memberikan jawaban terhadap masalah yang diteliti. Sebelum analisa dilakukan, terlebih dahulu diadakan pemeriksaan dan evaluasi terhadap semua data yang ada untuk mengetahui validitasnya. Untuk selanjutnya diadakan pengelompokan terhadap data yang sejenis untuk kepentingan analisa dan penulisan sedangkan evaluasi dilakukan terhadap data dengan pendekatan kualitatif, yakni data yang sudah ada dikumpulkan dipilah-pilah dan dilakukan pengolahannya. Setelah dipilah dan diolah lalu dianalisis secara logis dan sistematis. Dengan demikian diharapkan penelitian yang dilakukan dapat menghasilkan kesimpulan yang bisa dipertanggung jawabkan secara rasional.

## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Hasil Penelitian

##### 1. Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer

Menurut Dwi Santoso, penyidik dari Polda Jateng, perlindungan yang diberikan oleh Undang-undang terhadap hak cipta adalah untuk para pemilik hak cipta lebih mendapatkan perlindungan yang mantap karena tujuan akhir dari perlindungan hak cipta adalah untuk memberikan penghargaan dan insentif kepada pemilik hak cipta.

Program Komputer adalah Hak Cipta yang merupakan hak-hak yang dapat dimiliki dan oleh karena itu berfaku syarat-syarat pemilikan baik mengenai cara penggunaan maupun cara pengalihan haknya. Kesemua itu undang-undang akan memberi perlindungan sesuai dengan sifat hak tersebut dan pihak kepolisian akan melaksanakan penegakan hukumnya salah satu cara adalah dengan sweeping di berbagai tempat yang dicurigai.

Walaupun pemerintah telah mengatur dan berusaha untuk melindungi para pemegang hak cipta, dengan suatu peraturan perundang-undangan yang lebih sempurna tetapi tindak Pidana dibidang hak cipta khususnya program komputer tetap saja masih banyak.<sup>32</sup>

---

<sup>32</sup> AKP. Dwi Santoso, penyidik dari Polda Jateng, wawancara tanggal 14 November 2005.

Pendapat serupa dikemukakan oleh Didi Widayadi, Perlindungan terhadap Hak Cipta Program Komputer dirasa sebagai tuntutan yang tak lagi dapat diabaikan untuk memelihara gairah penciptaan baru, untuk merangsang aktivitas dan kreativitas agar para pencipta memiliki gairah dan semangat untuk melahirkan karya cipta, yang pada negara maju merupakan sumber perekonomian terpenting bagi negara.<sup>33</sup>

Istiqomah, SH., seorang Advokat/Pengacara dari Ign. Ridwan Widyadharma, SH., & Associates mengemukakan bahwa perlindungan hukum merupakan upaya yang diatur oleh undang-undang guna mencegah terjadi pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual oleh orang-orang yang tidak berhak. Namun sedikit berbeda dengan Hak Cipta perlindungan hukum tidak dibuktikan dengan pendaftaran atau sertifikat pendaftaran, tetapi pendaftaran merupakan bentuk perlindungan yang memberikan kepastian hukum dan akan memudahkan penyelesaiannya apabila terjadi pelanggaran misalnya terhadap Program Komputer.<sup>34</sup>

Implementasi HaKI, khususnya komputer, mendorong Pengusaha Komputer Indonesia (Apkomindo) melalui wakilnya Aris Eko, lebih siap menghadapi kebijakan pemerintah. Siap dalam pengertian bukan mencari celah

---

<sup>33</sup> Didi Widayadi, Peran Polri Dalam Penegakan Undang-Undang Hak Cipta, disampaikan pada Seminar HKI yang diselenggarakan oleh Klinik HaKI Tak Takam CIBEN, 25 Oktober 2005.

<sup>34</sup> Istiqomah, SH., Advokat/Pengacara dari Ign. Ridwan Widyadharma, SH., & Associates. *Opinion* 2005.

terhadap UUHC No. 19 Tahun 2002, melainkan cenderung bersikap yang benar dalam hal pendistribusian perangkat lunak.<sup>35</sup>

Selain menjual perangkat lunak orisinal para pengusaha komputer dihadapkan pada beberapa kendala dalam hal implementasi UUHC No. 19 Tahun 2002. Kendala tersebut adalah tidak adanya kepastian perlakuan hukum terhadap perangkat lunak yang sudah lama/usang.

Dalam hal ini, Novell sebagai salah satu contoh. Sebagai kecil perusahaan lebih menyukai Novell dan Windows 3.1 sebagai sistem operasinya. Padahal, perusahaan yang membuat Novell sudah tidak ada dan sistem operasi Windows 3.1 tidak digubris lagi oleh Microsoft.

Analoginya, jika pabrik pembuatnya saja sudah tidak ada, bagaimana mendapatkan lisensinya?

## **2. Faktor-faktor Yang Menyebabkan Maraknya Penggunaan Software Ilegal**

Menurut Aris Ekoharyanto, pemilik Alta Vista Computer, penyebab maraknya penggunaan software ilegal adalah:<sup>36</sup>

- a. Harga *software* legal sangat mahal.
- b. *Software* legal dan ilegal sulit dibedakan, walaupun ada perbedaannya.
- c. Harga PC yang menggunakan *software* ilegal sangat terjangkau.

---

<sup>35</sup> Aris Ekoharyanto, S.com., Alta Vista Computer Semarang, wawancara tanggal 15 November 2005

<sup>36</sup> ibid

- d. *CD writer* sekarang sudah menjadi kelengkapan standart PC (*personal computer*) sehingga memudahkan untuk menggandakannya.
- e. Konsumen tidak peduli PC yang dibelinya menggunakan *Software* legal atau ilegal.

Pendapat serupa dikemukakan Prana Brahamantya, pemilik warnet ASSAYU, menyatakan faktor yang menyebabkan maraknya penggunaan *software* ilegal:<sup>37</sup>

- a. Harga *software* legal tidak terjangkau.
- b. *Software* legal dan ilegal sama fungsi tidak ada perbedaan.
- c. *Software* ilegal diperjualbelikan dengan bebas.
- d. Mudahnya men-*download* atau *upload* suatu *software* pada suatu *bulletin board* di media internet.
- e. Dengan menggunakan PC ber-*software* ilegal dapat menekan harga sewa warnet.
- f. Dengan *Software* ilegal, modal warnet yang besar dapat ditekan.

Menurut Arkhid, pegawai swasta, calon pembeli PC di Plaza Simpanglima, dia lebih memilih membeli PC dengan *Software* bajakan karena:<sup>38</sup>

- a. Dapat menghemat pengeluarannya.
- b. Relatif aman karena digunakan di rumah.

---

<sup>37</sup> Prana Brahamantya, S E warnet ASSAYU, wawancara tanggal 16 November 2005

<sup>38</sup> Arkhid, calon pembeli *pc user end*, wawancara tanggal 19 November 2005.

- c. Selisih antara software asli dan bajakan yang besar dapat dibelanjakan untuk yang lain, misal untuk printer.
- d. Dengan harga yang lebih murah sudah mendapatkan *software* terbaru.

### 3. Cara Alternatif Untuk Membatasi Dan Mengurangi Pembajakan Hak Cipta Program Komputer

Presidium Awari Judith MS mengeluarkan pengumuman untuk menghindari *sweeping* oleh aparat, kepada seluruh warnet khususnya anggota AWARI dihibau untuk: <sup>39</sup>

- a. Membangun kesadaran pemilik warnet agar mereka bisa mengelola bisnis yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan menghargai HaKI.
- b. Untuk warnet yang masih menggunakan *software ilegal* segera bermigrasi ke *software* legal (*Lisensi Software Proprietary*).

Untuk warnet yang tidak mampu membeli *software* yang berlisensi segera bermigrasi ke *open source*.

- c. Segera melengkapi dengan *Rental Agreement For Internet Café*.

Hendy Hermawan, PT Multindo Auto Finance, menyatakan bagi perusahaan pengguna akhir adalah hal yang bijaksana apabila pimpinan perusahaan dapat melarang karyawannya untuk: <sup>40</sup>

- a. Tidak menggunakan *software* ilegal pada komputer yang ada.

---

<sup>39</sup> Presidium Awari Judith MS. Microsoft - Awari Tandatangani Perjanjian di Yogyakarta, 16 Juni 2005.

<sup>40</sup> Hendy Hermawan, PT Multindo Auto Finance, wawancara tanggal 22 November 2005.

- b. Memberikan (*share, passing out*) suatu *software* kepada karyawan lainnya tanpa dokumen atau lisensi yang apabila *software* tersebut tidak dilengkapi dengan *multiple site license*.
- c. 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 men-*download software*.
- d. Men-*download* suatu *shareware* dengan tidak membayar *licence fee*.

Menurut Fauziah, pemilik Bintang Computer, cara untuk mengatasi dan mengurangi pembajakan hak cipta program komputer: <sup>41</sup>

- a. Tidak menjual produk piranti lunak ilegal.
- b. Hati-hati terhadap penjual yang menawarkan untuk menggandakan sebagai *back-up copy*.
- c. Jangan membeli produk piranti lunak yang tidak disertai perjanjian, lisensi apapun petunjuknya (*manual*), serta kartu garansi (*warranty card*).
- d. Jangan membeli produk piranti lunak yang harganya terlalu murah.
- e. Hati-hati terhadap kompilasi judul-judul piranti lunak dari beberapa penerbit yang berbeda dalam satu *disk*.

---

<sup>41</sup> Fauziah, Bintang Computer, wawancara tanggal 19 November 2005.

Menurut Dwi Santoso, penyidik dari Polda Jateng, cara untuk mengatasi dan mengurangi pembajakan hak cipta program komputer adalah menyiapkan tim yang mampu melaksanakan misi penegakan hukum secara konsekwen namun tidak menghambat perkembangan ekonomi dan perdagangan.

Langkah-langkah strategis Polri Polda Jateng:<sup>42</sup>

- a. Rekrutmen perwira penyidik khusus dari antara penyidik di lingkungan Polda Jateng.
- b. Melaksanakan pelatihan umum untuk tataran pengambil keputusan dan pelatihan khusus untuk para penyidik.
- c. Merencanakan operasi secara sistematis dengan pertimbangan luas termasuk dalam penentuan terget operasi dan cara bertindaknya.
- d. Melakukan penugasan sosialisasi, penyidikan dan penyidikan sesuai rencana dan target operasi dan prosedur.
- e. Melaksanakan Analisa dan evaluasi.

---

<sup>42</sup> AKP. Dwi Santoso, penyidik dari Polda Jateng, wawancara tanggal 14 November 2005.

## B. Pembahasan

### 1. Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer Menurut Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002

Pemanfaatan teknologi komputer telah mendorong pertumbuhan bisnis yang pesat karena berbagai informasi telah dapat disajikan dengan canggih dan mudah diperoleh dan melalui hubungan jarak jauh dengan memanfaatkan teknologi telekomunikasi dapat dipergunakan untuk bahan melakukan langkah bisnis selanjutnya. Pihak-pihak yang terkait dalam transaksi tidak perlu bertemu *face-to-face* cukup melalui peralatan komputer dan telekomunikasi, kondisi yang demikian merupakan pertanda dimulainya era siber dalam bisnis.

Dalam keadaan tersebut kemudian timbul gerakan masyarakat untuk mengembangkan hukum, peraturan norma tidak tertulis dan upaya-upaya untuk memelihara harmoni sosial. Perlindungan hukum berlaku bagi Hak Kekayaan Intelektual yang sudah terdaftar dan dibuktikan dengan sertifikat pendaftaran, perlindungan hukum merupakan upaya yang diatur oleh Undang-undang guna mencegah terjadi pelanggaran Hak Kekayaan Intelektual oleh orang-orang yang tidak berhak. Namun sedikit berbeda dengan Hak Cipta perlindungan hukum tidak dibuktikan dengan pendaftaran atau sertifikat pendaftaran, tetapi pendaftaran merupakan bentuk perlindungan yang memberikan kepastian hukum dan akan memudahkan penyelesaiannya apabila terjadi pelanggaran misalnya terhadap Program Komputer.

**a. Program Komputer Merupakan Hak Cipta Sebagai Hak Milik Yang Dilindungi Oleh Undang-undang**

Dalam konsepsi Hukum Perdata, Hak Milik menjamin kepada pemiliknya untuk menikmati dengan bebas terhadap hak miliknya. Apabila dikaitkan dengan hak cipta, maka dapat dikatakan hak cipta merupakan bagian dari benda. Rumusan tentang benda itu terdapat pada Pasal 499 KUH Perdata, yang disebut benda adalah tiap-tiap barang dan tiap-tiap hak yang dapat dikuasai oleh Hak Milik. Dengan demikian hak cipta menurut rumusan ini dapat dijadikan obyek Hak Milik.

Pengakuan yang demikian berlaku juga dengan Hak Cipta pada umumnya, khususnya pada Program Komputer menurut Pasal 3 Undang-undang Hak Cipta No. 19 Tahun 2002 angka (2) menyebutkan si pencipta atau si pemegang Hak dapat mengalihkan untuk seluruhnya atau sebagian haknya tersebut kepada orang lain dengan jalan pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis serta sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh undang-undang

Ini membuktikan bahwa Program Komputer adalah Hak Cipta yang merupakan hak-hak yang dapat dimiliki dan oleh karena itu berlaku syarat-syarat pemilikan baik mengenai cara penggunaan maupun cara pengalihan haknya. Kesemua itu undang-undang akan memberi perlindungan sesuai dengan sifat hak tersebut.

Perlindungan yang diberikan oleh undang-undang terhadap Hak Cipta Program Komputer adalah untuk merangsang aktivitas dan kreativitas agar para

pencipta memiliki gairah dan semangat untuk melahirkan karya cipta. Untuk menjamin perlindungan hak tersebut, Undang-undang memberikan sanksi Pidana terhadap orang-orang yang melanggar Hak Cipta dengan cara melawan hukum.

Undang-undang Hak Cipta selanjutnya disebut UUHC Nomor 6 Tahun 1982 menentukan terhadap Pelanggaran Hak Cipta sebagai suatu delik aduan, dengan adanya perubahan terhadap UUHC sampai akhirnya diberlakukan UUHC Nomor 19 Tahun 2002, delik aduan tersebut dirubah menjadi delik biasa untuk menjamin perlindungan yang lebih utuh dewasa ini. Perubahan sifat delik ini adalah merupakan kesepakatan pemerintah dengan Dewan Perwakilan Rakyat yang menyebabkan suatu pelanggaran dapat diperkarakan ke pengadilan secara cepat dan tidak perlu menunggu pengaduan terlebih dahulu dari pemegang hak.

Hal lain yang menjadi persoalan lagi bahwa terhadap barang bajakan, pemerintah juga menerima pajak dan ini memang mungkin saja dapat dilakukan. Atas tindakan itu masyarakat konsumen tidak terlalu dirugikan dengan adanya pembajakan tersebut. Apalagi belum ada kepastian bahwa kualitas barang bajakan selalu lebih buruk dari pada barang yang diproduksi atas izin pencipta.

Dalam keadaan seperti ini, pada dasarnya yang dirugikan adalah pencipta atau pemegang hak, sedangkan masyarakat konsumen merasa lebih beruntung. Oleh karena itu, lewat delik biasa pemegang Hak Cipta mungkin lebih dahulu atau tanpa pengaduan dari pemegang hak, pihak yang berwajib dapat menindak si pembajak. Telah lebih dua puluh tahun UUHC berlaku ternyata pembajakan belum juga berhenti. Sama seperti kejahatan lainnya, peristiwa pembajakan

merupakan masalah yang sulit dihapuskan atau terhapus begitu saja. Hal ini memang masih memerlukan pengkajian yang lebih jauh, sebab menyangkut mentalitas masyarakat Indonesia, atau mungkin masalah mentalitas manusia secara keseluruhan untuk melindungi Hak Cipta sebagai hak yang dimiliki oleh si pencipta.

## **b. Konsep Dan Sistem Perlindungan Hukum**

Hak Kekayaan Intelektual adalah harta kekayaan intelektual yang dilindungi oleh undang-undang. Setiap orang wajib menghormati Hak Kekayaan Intelektual orang lain. Hak Kekayaan Intelektual Hak Cipta Program Komputer ini tidak boleh digunakan oleh orang lain tanpa izin pemiliknya, kecuali apabila ditentukan lain oleh undang-undang.

### **1. Konsep Perlindungan Hukum**

Adapun yang menjadi konsep perlindungan hukum adalah bahwa perlindungan hukum berlaku bagi Program Komputer baik yang masih berbentuk rumusan awal ataupun yang sudah berbentuk kode-kode tertentu, kompilasi data atau materi lainnya. Perlindungan hukum berlangsung selama jangka waktu yang ditentukan menurut bidang dan klasifikasinya. 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, hal ini merupakan suatu pelanggaran hukum.

Pasal 1 angka (2) UUHC No. 19 Tahun 2002 mendefinisikan Pencipta sebagai berikut:

Pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.

Dari definisi mengenai pencipta tersebut di atas sangatlah jelas bahwa untuk menuangkan ciptaan, seorang pencipta memerlukan suatu kemampuan pikiran, keterampilan, keahlian dan imajinasi yang sangat khusus dan mungkin tidak dimiliki oleh orang lain atau setidaknya berbeda dengan orang lain. Suatu karya cipta lahir atau terwujud tidak semata-mata dari suatu kegiatan membuat produk tertentu, akan tetapi lahir atau terwujud dari suatu pemikiran dan imajinasi yang tinggi sehingga apa yang ada dalam imajinasi si pencipta dapat terwujud sedemikian rupa dalam bentuk yang nyata, seperti Program Komputer, sehingga ciptaan tersebut mempunyai suatu nilai seni dan mungkin pula nilai guna yang sangat tinggi.

Selanjutnya Pasal 1 angka (8) UUHC mendefinisikan Program Komputer sebagai berikut:

Sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer itu bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau mencapai hal yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.

Undang-undang Hak Cipta Australia (*Copyright Act 1968 (Cth)*) mendefinisikan Program Komputer sebagai *An expression in any language, code or notation of a set of instruction (whether -with or without related information) intended, either directly or after either or both of the following* (suatu pernyataan bahasa, kode, angka bahagian dari sekumpulan instruksi):

- a. *Conversion to another language, code or notation,*
- b. *Reproduction in a different material from.*

*To cause a device having digital information processing capabilities to perform a particular function.*<sup>43</sup>

Dari kedua definisi Program Komputer sangat jelas bahwa penuangan atau perwujudan ide dari pencipta program komputer (*software developer*) dengan cara menyusun suatu rumusan instruksi, notasi, kode-kode tersebut sangat memerlukan suatu kemampuan intelektual yang sangat tinggi dan juga investasi yang besar untuk melakukan proses *research and development* sehingga kemudian terciptalah suatu Program Komputer yang dapat menjalankan suatu fungsi tertentu yang diinginkan oleh pembuat program komputer tersebut. Sebagai contoh, untuk membuat suatu *software Windows operating system* kurang lebih 2.000 orang (baca: dua ribu orang) *software programmer* terlibat dalam pembuatan *software* tersebut, mulai dari perencanaan, riset, pengembangan hingga penyempurnaan

---

<sup>43</sup> Justisiari P. Kusumah, Pelanggaran Hak Cipta dan Kasus Gugatan Perdata Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer, Makalah disajikan pada training For Commercial Court Judges in IPR, pada tanggal 23 April 2003. Jakarta. Hal. 7

*software* tersebut sebelum akhirnya diproduksi untuk dapat dinikmati kegunaannya untuk khalayak ramai.

Bayangkan apa yang akan terjadi jika hingga saat ini *software* seperti *Microsoft Word*, *Adobe Acrobat*, *Lotus Notes* belum ditemukan apa yang akan terjadi ketika harus menulis, mengkopi, mengedit suatu dokumen dengan cara yang manual. Tentu semuanya harus memakan waktu yang sangat banyak jika dibandingkan apabila melakukan hal yang sama akan tetapi dengan menggunakan teknologi komputer yang telah dilengkapi dengan *software* atau Program Komputer yang dapat melakukan fungsi-fungsi tersebut.

Dengan berdasarkan pada hal tersebut di atas maka suatu program komputer atau *software* menjadi sangat berharga sehingga Hak Cipta *software* tersebut perlu untuk dilindungi. Di sisi lain adalah wajar apabila si pencipta kemudian bermaksud untuk menikmati nilai ekonomi yang terdapat dalam ciptanya tersebut.

Perangkat keras komputer (*hardware*) dan Program Komputer (*software*) telah menjadi suatu produk yang saling tergantung satu sama lainnya. *Hardware* adalah perangkat keras dan *software* adalah perangkat lunak, tanpa keduanya maka mustahil suatu komputer dapat berfungsi dan demikian pula sebaliknya.

Perlindungan hukum merupakan upaya yang diatur oleh Undang-undang guna mencegah terjadinya pelanggaran Hak Cipta Program Komputer oleh orang yang tidak berhak. Jika terjadi pelanggaran, maka pelanggar tersebut harus diproses secara hukum dan bila terbukti melakukan pelanggaran akan dijatuhi

hukuman sesuai dengan ketentuan UUHC mengatur jenis perbuatan serta ancaman hukumannya, baik secara Perdata maupun secara Pidana.

## 2. Sistem Perlindungan Hukum

Sistem Perlindungan hukum Hak Cipta program komputer (*software*) merupakan suatu sistem hukum yang terdiri dari beberapa sistem yaitu:

a. Subyek Perlindungan.

Subyek yang dimaksud adalah pihak pemilik atau pemegang hak.

b. Obyek Perlindungan.

Obyek yang dimaksud adalah semua jenis Hak Cipta Program Komputer (*software*) yang diatur oleh UUHC.

c. Pendaftaran Perlindungan.

Pada dasarnya perlindungan itu sudah ada sebelum didaftarkan, namun jika Program Komputer itu didaftarkan akan memudahkan penyelesaiannya apabila terjadi pelanggaran dan dibuktikan dengan sertifikat pendaftaran, walaupun dalam Hak Cipta menganut sistem pendaftaran deklaratif.

d. Jangka Waktu Perlindungan.

Jangka waktu yang dimaksud adalah lamanya Hak Cipta Program Komputer dilindungi Undang-undang selama 50 (lima puluh) tahun.

e. Tindakan Hukum Perlindungan.

Apabila terbukti telah terjadi pelanggaran Hak Cipta Program Komputer, maka pelanggar harus dihukum, baik secara Pidana maupun secara Perdata.

Sistem perlindungan hukum Hak Cipta Program Komputer dalam Hukum Nasional merupakan dasar dukungan terhadap sistem perlindungan hukum yang disepakati Internasional. Dengan demikian, akan terjadi perlindungan hukum yang sama di antara negara penandatangan Konvensi International Hak Kekayaan Intelektual

**c. Tata Cara Perlindungan Hukum**

**1. Pendaftaran Hak Cipta Program Komputer**

Menurut ketentuan Undang-undang, setiap Hak Cipta wajib didaftarkan. Pendaftaran yang memenuhi persyaratan Undang-undang merupakan pengakuan dan pembenaran atas Hak Cipta yang dibuktikan dengan sertifikat pendaftaran, sehingga merupakan suatu bentuk perlindungan hukum.

Pendaftaran adalah bentuk perlindungan hukum yang menimbulkan kepastian hukum. Apabila ciptaan didaftarkan maka pencipta atau pemegang Hak Cipta akan memperoleh kepastian hukum dan Perlindungan hukum. Ciptaan yang tidak didaftarkan tetap dilindungi asalkan pencipta atau pemegang hak dapat

membuktikan bahwa dia adalah pencipta yang sebenarnya (*Original Author*) bila ada pihak lain yang mengakui ciptaan itu.

Sistem pendaftaran Hak Cipta diatur dalam Pasal 35 UUHC Nomor 19 Tahun 2002.

## **2. Penentuan Masa Perlindungan**

Setiap Hak Cipta ditentukan masa perlindungannya. Dalam UUHC Nomor 19 Tahun 2002 pada Pasal 30 angka (1) disebutkan Hak Cipta atas ciptaan:

- a. Program Komputer.
- b. Sinematografi.
- c. Fotografi.
- d. Database.
- e. Karya hasil pengalihwujudan.

Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan, dan Pasal 34 UUHC menyebutkan: Tanpa mengurangi Hak Pencipta atas jangka waktu perlindungan Hak Cipta yang dihitung sejak lahirnya suatu ciptaan yang dilindungi:

- a. Selama 50 (lima puluh) tahun.
- b. Selama hidup pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia.

Dimulai sejak 1 (satu) Januari untuk tahun berikutnya setelah ciptaan itu diumumkan, diketahui oleh umum, diterbitkan atau setelah pencipta meninggal dunia. Dengan demikian, selama masa perlindungan tersebut, Hak Cipta Program Komputer Yang bersangkutan tidak boleh dipergunakan oleh pihak lain tanpa izin pemilik atau pemegangnya.

### 3. Penindakan dan Pemulihan

Setiap pelanggaran yang terjadi dalam Program Komputer akan merugikan pemilik atau pemegangnya juga merugikan kepentingan umum dan negara. Pelaku pelanggaran tersebut harus ditindak dan memulihkan kerugian yang diderita oleh pemilik, pemegang hak atau negara. Penindakan dan pemulihan tersebut diatur oleh Undang-undang Hak Cipta. Ada 3 (tiga) kemungkinan penindakan dan pemulihan yaitu:

- a. Secara Perdata berupa gugatan:
  1. Ganti kerugian terhadap pelanggar.
  2. Penghentian perbuatan pelanggaran.
  3. Penyitaan barang hasil pelanggaran untuk dimusnahkan
- b. Secara Pidana berupa penuntutan:
  1. Hukuman maksimal 5 (lima) tahun penjara, dan atau Hukuman denda maksimum Rp. 500.000.000,00. (lima ratus juta rupiah).
  2. Perampasan barang yang digunakan melakukan kejahatan untuk dimusnahkan.
- c. Secara administratif berupa tindakan:
  1. Pernbekuan atau peleburan SIUP.
  2. Pembiayaan Pajak atau Bea masuk yang tidak dilunasi.
  3. Re-ekspor barang hasil peleburan.

Apabila terbukti telah terjadi pelanggaran Hak Cipta, maka hak pihak yang dilanggar wajib dipulihkan, baik secara Pidana, Perdata maupun tindakan secara administratif.

#### 4. Lisensi Program Komputer

Pengertian lisensi berdasarkan ketentuan UUHC adalah perjanjian pemberian hak dari pemegang Hak Cipta kepada pihak lain untuk melakukan hal-hal atau perbuatan sebagaimana dimaksud dalam ketentuan Pasal 2 UUHC, kecuali apabila diperjanjikan lain.

Dalam kaitannya dengan lisensi Program Komputer maka pengertian sederhana dari lisensi Program Komputer adalah suatu perjanjian antara pemilik Hak Cipta Program Komputer dengan pihak lainnya baik merupakan individu atau suatu badan hukum untuk menggunakan suatu Program Komputer. Dalam kondisi tertentu lisensi yang diberikan tersebut dapat termasuk untuk melakukan perubahan-perubahan terhadap ciptaan tersebut.

Lisensi tersebut biasanya diberikan oleh pemegang Hak Cipta untuk memperoleh dan menikmati nilai ekonomi dari ciptanya serta untuk memberikan akses kepada pihak-pihak lain untuk menggunakan ciptanya.

Dalam hal pembelian suatu produk *software*, pembeli dianggap telah membayar suatu "*lisensi fee*" kepada pemegang Hak Cipta sehingga mempunyai hak untuk menggunakan *software* dan menyimpan *software* tersebut di dalam komputernya. Akan tetapi pembelian tersebut tidak secara langsung dapat

diartikan bahwa pembeli *software* tersebut telah membeli atau menerima pengalihan dari Hak Cipta atas *software* tersebut.

Jadi sifat-sifat lisensi sehubungan dengan produk *software* adalah berbeda dengan sifat dari lisensi yang diatur dalam UUHC yaitu sifat dari lisensi dalam kaitannya terhadap suatu produk *software* lebih pada lisensi berupa izin untuk menggunakan saja dan tidak untuk melakukan hal-hal sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 2 ayat (1) UUHC.

Pada umumnya, terdapat beberapa jenis lisensi yang dapat digunakan untuk Program Komputer, seperti:

- a. Lisensi Komersial, ialah jenis lisensi yang biasa ditemui pada *software* seperti *Microsoft, Lotus, Oracle*.
- b. Lisensi Percobaan *Software/Shareware*, ialah jenis lisensi yang biasa ditemui pada *software* untuk keperluan demo (biasanya hanya berlaku untuk 30 hari).
- c. Lisensi untuk penggunaan non-komersial, ialah jenis lisensi yang biasanya dipergunakan kalangan pendidikan atau untuk keperluan pribadi, contoh *software adobe*.
- d. Lisensi *Freeware*, ialah jenis lisensi yang biasanya ditemui pada *software* yang bersifat mendukung atau memberikan fasilitas tambahan.
- e. Lisensi yang lain, ialah jenis lisensi yang berasal dari *Open Source*, misalnya *linux*.

Dengan berdasarkan pada produk-produk *software* yang dibuat oleh *Microsoft*, terdapat berbagai jenis lisensi sebagai berikut:

- a. *Open* atau *select licence*, yaitu lisensi untuk pembelian *software* dengan volume yang *fleksibel* (minimal 5 lisensi) dan sangat *cost effective*. Khusus untuk *select licence*, lisensi ini didesain untuk kalangan perusahaan, akademik, perusahaan menengah ke atas dan multi nasional dengan jumlah komputer minimal 500 (lima ratus) unit.
- b. OEM (*Original Equipment Manufacturer*), yaitu lisensi yang diberikan atas *software* yang telah terinstal atau terpasang pada perangkat komputer yang telah dibeli.
- c. *Full Price (Retail Product)*, yaitu lisensi bagi produk *software* yang dijual secara retail (*full package*).
- d. *Academic License*, yaitu lisensi yang diberikan kepada kalangan-kalangan tertentu dalam hal ini kalangan akademisi.

Dalam perjanjian lisensi dilarang memuat ketentuan yang dapat merugikan salah satu pihak.

#### **5. Ketentuan Hukum Atas Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer Menurut UUHC No. 19 Tahun 2002.**

Dengan melihat pada peraturan-peraturan yang terdapat dalam UUHC mengenai lingkup dari hak-hak yang dimiliki oleh seorang pencipta atau pemegang Hak Cipta, maka pelanggaran Hak Cipta menurut ketentuan UUHC

No. 19 Tahun 2002 Pasal 71 adalah setiap tindakan yang berupa perbuatan-perbuatan yang dilakukan berdasarkan hak-hak khusus pencipta dan atau pemegang Hak Cipta yang diatur dalam ketentuan UUHC yang dilakukan tanpa izin dan pengetahuan pemilik Hak Cipta yang sah serta diluar dari tindakan-tindakan yang dikecualikan berdasarkan ketentuan dalam UUHC.

Untuk memahami apakah perbuatan itu dapat dikategorikan pelanggaran terhadap Hak Cipta Program Komputer adalah:

- a. Penjualan suatu ciptaan Program Komputer.
- b. Perbanyakkan suatu ciptaan Program Komputer.
- c. Pengedaran dan penyebaran suatu ciptaan Program Komputer.
- d. Penambahan jumlah suatu ciptaan Program Komputer baik sebahagian maupun keseluruhan dari suatu ciptaan.
- e. Peniadaan, pencantuman, penggantian nama pencipta dan atau nama Program Komputer dan pengubahan isi dari suatu ciptaan Program Komputer.

Terhadap pelanggaran tersebut UUHC memberikan hak kepada pemilik dan pemegang Hak Cipta Program Komputer untuk melakukan gugatan ganti rugi dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil perbanyakkan ciptaan tersebut sesuai bunyi Pasal 56 UUHC yaitu:

- (1) Pemegang Hak Cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Ciptanya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil perbanyakkan ciptaan itu.

- (2) Pemegang Hak Cipta juga berhak memohon kepada Pengadilan Niaga agar memerintahkan penyerahan seluruh atau sebahagian penghasilan yang dilakukan dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukkan atau pameran kerja yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.
- (3) Sebelum menjatuhkan putusan akhir dan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, hakim dapat memerintahkan pelanggar untuk menghentikan kegiatan pengumuman dan/atau perbanyakan ciptaan atau barang yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.

**a. Akibat Hukum Perdata**

Akibat Hukum Perdata terjadi karena adanya suatu pelanggaran hukum yang menimbulkan kerugian bagi pemiliknya, dengan adanya kerugian tersebut perlu adanya upaya perlindungan hukum terhadap pemegang Hak Cipta Program Komputer, pemegang hak dapat mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Cipta sesuai bunyi Pasal 5 UUHC yang menyebutkan:

- (1) Kecuali terbukti sebaliknya, yang dianggap sebagai pencipta adalah:
  - a. Orang yang namanya terdaftar dalam daftar umum ciptaan pada Direktorat Jendral, atau
  - b. Orang yang namanya disebut dalam ciptaan atau diumumkan sebagai pencipta pada suatu ciptaan.
- (2) Kecuali terbukti sebaliknya, pada ceramah yang tidak menggunakan bahan tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa penciptanya, orang yang berceramah dianggap sebagai pencipta ceramah tersebut.

Pasal 56 UUHC memberikan hak kepada pemilik Hak Cipta untuk mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak

Ciptanya dan juga dapat meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil perbanyakan ciptaan itu.

Dengan ditunjukannya Pengadilan Niaga sebagai pengadilan khusus yang berwenang memeriksa perkara Hak Cipta serta dengan ditetapkannya batas waktu putusan atas perkara Hak Cipta tersebut diharapkan proses pengadilan yang cepat dan murah juga dapat diterapkan dalam kasus Hak Cipta. Selama ini proses pemeriksaan di Pengadilan Negeri dapat memakan waktu yang cukup lama karena banyaknya perkara-perkara yang harus ditangani. Selain itu, berdasarkan UUHC terhadap suatu gugatan ganti rugi ini proses pemeriksaan di Pengadilan Negeri tersebut mengikuti kaidah pemeriksaan perkara biasa berdasarkan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Perdata, dimana terdapat 3 (tiga) tingkatan badan peradilan yang mungkin ditempuh oleh pihak yang berperkara.

Berdasarkan Pasal 61 UUHC Pengadilan Niaga diharuskan mengucapkan putusannya selambat-lambatnya 90 (sembilan puluh) hari sejak perkara didaftarkan. Masa 90 (sembilan puluh) hari ini dapat diperpanjang selama 30 (tiga puluh) hari dengan persetujuan Ketua Mahkamah Agung. Lebih jauh lagi, selain masa pemeriksaan yang relatif singkat, terhadap putusan Pengadilan Niaga ini pada pihak yang berperkara hanya boleh mengajukan kasasi ke Mahkamah Agung (Pasal 62 UUHC). Terhadap permohonan kasasi tersebut Mahkamah Agung diharuskan mengucapkan putusannya paling lama 90 (sembilan puluh) hari terhitung sejak diterimanya permohonan kasasi oleh Mahkamah Agung.

Dengan disederhanakannya lembaga peradilan yang berhak memeriksa perkara gugatan Hak Cipta Program Komputer, dan ditetapkannya jangka waktu pemeriksaan tersebut, suatu gugatan pelanggaran Hak Cipta Program Komputer, selambat-lambatnya, dapat diselesaikan dalam jangka waktu yang kurang lebih 1 (satu) tahun.

Dalam gugatan ganti rugi pihak pemilik Hak Cipta Program Komputer tidak hanya akan meminta ganti rugi terhadap tindakan memperbanyak suatu hasil ciptaan akan tetapi Penggugat dapat meminta Pengadilan Niaga untuk menerbitkan surat penetapan sementara dengan segera dan efektif untuk:

- a. Mencegah berlanjutnya pelanggaran Hak Cipta Program Komputer,
- b. Menyimpan bukti yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta khususnya Program Komputer atau Hak Terkait tersebut guna menghindari terjadi penghilangan barang bukti,
- c. Meminta kepada pihak yang merasa dirugikan untuk memberikan bukti yang menyatakan bahwa pihak tersebut memang berhak atas Hak Cipta khususnya Program Komputer atau Hak Terkait, dan Hak Pemohon tersebut memang sedang dilanggar (Pasal 67 UUHC).

Konsep penetapan sementara ini adalah suatu konsep baru yang diadopsi dari sistem peradilan negara-negara *Commonwealth*. Dengan dimohonkannya penetapan sementara tersebut, sebelum dimulainya pemeriksaan suatu perkara gugatan Hak Cipta, barang-barang bukti yang relevan dapat segera diamankan

oleh Pihak Penggugat untuk menghindari pemusnahan barang bukti oleh Tergugat.

Selama ini karena gugatan ganti rugi yang diajukan berdasarkan pada kaidah perkara biasa, maka hal yang kurang lebih bisa dilakukan untuk mencegah hilangnya barang bukti dan lain-lain adalah dengan mengajukan sita jaminan kepada Pengadilan Negeri. Akan tetapi dalam praktek terhadap sita jaminan ini harus diajukan permohonan tersendiri dan juga baru dimohonkan bersamaan dengan diajukannya gugatan ganti rugi tersebut.

Dalam praktek Internasional, gugatan ganti rugi atas pelanggaran Hak Cipta *Software*, seringkali dilakukan terhadap pihak-pihak yang telah dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak *software*, baik dengan cara antara lain, menggandakan, *pre-installed (hardisk loading)*, ataupun pihak yang telah memperbanyak penggunaan *software* tersebut untuk tujuan komersial. Lainnya khusus lagi, dari beberapa kasus yang terjadi di beberapa negara ganti rugi lebih sering ditujukan kepada *corporate end user*, yaitu perusahaan-perusahaan yang menggunakan *software* khusus untuk tujuan komersial.

Dengan diberlakukannya UUHC, yang baru ini, suatu perusahaan yang telah menggunakan suatu *software* yang tidak sah menjadi sangat beresiko terhadap adanya gugatan ganti rugi yang diajukan kepada pemilik Hak Cipta *software* tersebut. Terlebih lagi dengan dimungkinkannya permohonan/penerapan penetapan sementara oleh Pengadilan Niaga untuk mengamankan barang bukti

resiko menjadi bertambah tidak hanya terbatas pada gugatan ganti rugi saja akan tetapi operasional perusahaan tersebut sangat mungkin terhenti apabila penetapan sementara yang dimohonkan oleh penggugat disetujui oleh Pengadilan Niaga karena perusahaan tersebut tidak dapat mempergunakan alat-alat bukti yang ada (bisa berupa, komputer, *software*).

Dengan kata lain berdasarkan UUHC perusahaan pengguna akhir yang menggunakan suatu *software* yang tidak memiliki izin yang sah menghadapi resiko, antara lain:

- a. Resiko kewajiban membayar ganti rugi berdasarkan jumlah *software* yang dilanggar dan lamanya pembajakan dilakukan,
- b. Resiko kerugian karena tidak dapat beroperasinya perusahaan tersebut apabila permohonan penetapan sementara dikabulkan oleh Pengadilan,
- c. Resiko kewajiban membayar kerugian immaterial yang diderita oleh pemilik Hak Cipta.
- d. Resiko rusaknya reputasi apabila terbukti melanggar dan mungkin diperintahkan untuk meminta maaf secara terbuka melalui media massa oleh pengadilan.

Masalah yang perlu ditegaskan adalah, adanya hak pada pemegang Hak Cipta yang dirugikan karena pelanggaran, untuk mengajukan gugatan Perdata tanpa mengurangi Hak Negara untuk melakukan tuntutan Pidana.

## b. Akibat Hukum Pidana

Dengan diajukannya gugatan ganti rugi tidak mengurangi resiko dilakukannya tuntutan secara Pidana atas pelanggar Hak Cipta *software* tersebut sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 72 ayat (3) UUHC. Hal ini telah ini diatur secara khusus mengenai ketentuan Pidana atas pelanggaran Hak Cipta *Software* tersebut. Pasal 72 Ayat (3) menyebutkan:

Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (Lima Ratus Juta Rupiah).

Hal yang patut dicermati dari ketentuan tersebut adalah penggunaan kata “barang siapa” dan “kepentingan komersial”. Ketentuan Pasal 72 ayat (3) memungkinkan pemilik Hak Cipta *software* untuk melakukan penuntutan secara pidana tidak terbatas kepada *individual end user* akan tetapi juga kepada *corporate end user* yang telah memperbanyak penggunaan *software* tersebut secara ilegal sepanjang perbanyakan penggunaan tersebut dilakukan untuk kepentingan komersial.

Sebagai contoh suatu perusahaan yang telah memperoleh izin untuk menginstal *software* tersebut pada 10 (sepuluh) komputer ternyata dalam kenyataannya telah menginstal *software* tersebut lebih dari 30 (tiga puluh) komputer. Dengan demikian *software* di komputer 11 (sebelas) sampai dengan ke 30 (tiga puluh) tersebut adalah merupakan *software* yang dipasang secara tidak

sah dan melanggar hukum. Terhadap hal tersebut, pemilik Hak Cipta dapat melakukan tuntutan Pidana terhadap perusahaan yang telah melanggar tersebut.

Perlu diamati bahwa UUHC tidak mensyaratkan untuk adanya suatu pengaduan (Delik Aduan) dari pemilik Hak Cipta agar aparat berwenang dapat melakukan suatu tindakan terhadap pelanggaran Hak Cipta tersebut, akan tetapi dalam praktek adanya laporan tersebut sangat membantu bagi para aparat untuk menyiapkan suatu kasus.

Apa yang terjadi di lapangan menyusul dimasukkannya suatu laporan oleh pemilik Hak Cipta adalah dilakukannya penyelidikan dan penyitaan terhadap barang-barang yang dianggap sebagai barang bukti atas pelanggaran Hak Cipta tersebut {Pasal 1 ayat (2), Pasal 33 ayat (1), Pasal 38 ayat (1) dan (2) Kitab Undang-undang Hukum Acara Pidana (KUHAP)}.

Dalam suatu tindakan penyitaan sebagaimana diatur dalam ketentuan Pasal 39 ayat (1) KUHAP dapat dilakukan penyitaan terhadap:

- a. Barang-barang atau piutang yang dimiliki oleh tersangka yang diduga memiliki, seluruhnya atau sebahagian, barang tersebut dengan melakukan pelanggaran pidana.
- b. Barang-barang yang dipakai untuk melakukan pelanggaran.
- c. Barang-barang yang dipakai untuk menghalangi penyelidikan.
- d. Barang-barang yang secara khusus dibuat untuk melakukan pelanggaran.
- e. Barang-barang lain yang berkaitan langsung dengan pelanggaran.

Pada waktu penindakan dilakukan sangat penting apabila bukti-bukti di bawah ini dapat diperoleh:

- a. Komputer dengan *software* tidak sah yang dipakai dalam kegiatan usahanya.
- b. Dokumen yang dapat membuktikan pelanggaran tersebut (kwintansi).
- c. Dokumen yang dapat membuktikan kerugian.
- d. Gambar/video.
- e. *Hard Disk Drive, CD Room, Penginstal, Disket.*
- f. *Print Out* dari sistem *directory*.

Akibat dari pada pelanggaran tersebut jelas sangat merugikan pencipta atau pemegang hak, jadi sudah sewajarnya apabila ciptaan atau barang yang terbukti merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta, dirampas untuk Negara guna dimusnahkan.

## **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: <sup>44</sup>

---

<sup>44</sup> 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

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. Di pihak 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 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 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 melatarbelakangi 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 Licensing.***

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, perbanyak, 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.<sup>45</sup>

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).

---

<sup>45</sup> Onno W Purbo, Masa Depan Warnet Pasca Software Bajakan, disampaikan pada Seminar yang diselenggarakan Program Studi Ilmu Komputer (IKOM) Unika Soegijapranata Semarang, 11 Agustus 2005.

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 wabsite BSA, yaitu: [www.bsa.org](http://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](http://www.siiia.net)) yang disebut *software WRQ Express Meter* untuk pengguna program *Windows* dan *Key Audit* untuk pengguna program *macintosh*.

### c. Polri

Dari langkah-langkah yang telah dilaksanakan saat ini sejak dimulainya pelatihan pada bulan Februari 2003 yang lalu, belum membuahkan hasil yang optimal karena adanya kendala dan dilemma yang dihadapi Polri dalam usaha penegakan hukum dilapangan.

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. 19 Tahun 2002 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.

## BAB V

### KESIMPULAN DAN SARAN

#### A. Kesimpulan

Berdasarkan hasil penelitian dan pembahasan yang telah diuraikan pada bab sebelumnya mengenai pokok permasalahan yang diajukan oleh penulis, maka dapat disimpulkan sebagai berikut:

1. Perlindungan hukum yang diberikan oleh UUHC No. 19 Tahun 2002 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.

Perlindungan hukum berlaku bagi Program Komputer baik yang masih berbentuk rumusan awal ataupun yang sudah berbentuk kode-kode tertentu, kompilasi data atau materi lainnya.

Perlindungan hukum berlangsung selama jangka waktu yang ditentukan menurut bidang dan klasifikasinya. 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, hal ini merupakan suatu pelanggaran hukum.

Jika terjadi pelanggaran, maka pelanggar tersebut harus diproses secara hukum dan bila terbukti melakukan pelanggaran akan dijatuhi hukuman sesuai dengan ketentuan UUHC mengatur jenis perbuatan serta ancaman hukumannya, baik secara Perdata maupun secara Pidana.

a. Akibat hukum secara Perdata.

Yaitu upaya hukum yang mengajukan gugatan ganti rugi yang intinya dapat meminta penyitaan atas barang yang dibajak.

b. Akibat hukum secara Pidana.

Yaitu dapat diPidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000,00 (lima ratus juta) rupiah.

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 mahalnya 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. Selain itu untuk membatasi dan mengurangi pembajakan Hak Cipta Program Komputer yaitu:
  - a. Warung Internet
    1. Dengan menggunakan (1) satu unit *server* yang terhubung ke *workstation* melalui LAN, hal ini dapat menjadi solusi mendirikan warnet dengan biaya rendah.
    2. Beralih menggunakan *software* bernama WAROENG IGOS (*Indonesian Goes open Source*) berbasis Linux.
  - b. 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*) tanpa dokumen atau lisensi, men-*Download* atau *upload* suatu *software* pada suatu *bulletin board* di media internet untuk digandakan.
    3. Men-*Download* suatu *Share ware* dengan tidak membayar *licence fee*.

- c. Langkah-langkah strategis POLRI, khususnya di Polda Jateng dan jajarannya adalah:
1. Menyiapkan tim yang mampu melaksanakan misi penegakan hukum secara konsekwen namun tidak menghambat perkembangan ekonomi dan perdagangan.
  2. Memanfaatkan momentum berlakunya UUHC No. 19 Tahun 2002 sebagai peluang untuk mendapatkan dukungan berbagai pihak dalam rangka kampanye penanggulangan pembajakan Hak Cipta.
- d. Asosiasi Warnet Indonesia
1. Membangun kesadaran pemilik warnet agar mereka bisa mengelola bisnis yang sesuai dengan ketentuan yang berlaku dan menghargai HaKI.
  2. Warnet harus mengurus satu lagi perijinan yaitu *rental agreement* untuk dapat beroperasi dengan aman.

## 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 Muhmmad, 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.
- \_\_\_\_\_, 1987, *Indonesia Sebelum Dan Sesudah Berundang-undang Hak Cipta*. Jakarta, Djambatan
- Mahadi, 1985, *Hak Milik Immateril*, Jakarta, BPHN
- Muhammad Djumhana, 1997, *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori dan Prakteknya Di Indonesia*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti.
- M Hutauruk, 1982, *Pengaturan Hak Cipta Nasional*, Jakarta, Erlangga .
- Niniek Suparni, 2001, *Masalah Cyberspace Problematika Hukum Dan Antisipasi Pengaturannya*. Jakarta, Fortun Mandiri Karya
- Naning Ramdlon, 1997, *Perihal Hak Cipta Indonesia, Tinjauan Terhadap Auteursrecht 1912 Dan Undang-undang Hak Cipta 1997*, Yogyakarta, Liberty.
- Pargulutan Lubis, 2000, *Penegakan Hukum Dan Ligitasi*, Jakarta, Ditbinsarak Ditjen Dikti, Departemen Pendidikan Nasional.
- Ronny Hanitijo Soemitro, 1994, *Metodologi Penelitian Hukum dan Jurimetri*, (Jakarta, Ghalia, Indonesia)
- Sajdin, 1997, *Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Intelecctual Property Rights)*, Jakarta, Raja Grafindo Persada.
- Subekti, 1992. *Pokok – pokok Hukum Perdata*, Jakarta PT. Intermasa
- Sudargo Gautama, 1990, *Segi-Segi Hukum Hak Milik Intelektual*, Jakarta, Eresco.
- \_\_\_\_\_, 1997, *Pembaharuan Undang-Undang Hak Cipta (1997)*, Bandung, PT. Citra Aditya Bakti.
- \_\_\_\_\_, 1998, *Hak, Konvensi-konvensi Milik Intelektual Baru Untuk Indonesia (1997)*, Bandung, PT, Citra Aditya Bakti.
- Sugiono, 2001, *Metode Penelitian Administrasi*, Bandung, Penerbit Alfabeta,
- Sutrisno Hadi, Methodologi Research Jilid 1, Penerbit Fak. Psikologi UGM,

Yogyakarta, 1982.

Suyud Margono, 2001, *Komentar Atas Undang-undang Rahasia, Desain Industri, Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu*, Jakarta, CV. Novindo Pustaka.

Widyopramono, 1996, *Tindak Pidana Hak Cipta*, Jakarta, Sinar Grafika.

WIS Poerwadarminta, 1997, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, Jakarta, Balai Pustaka

#### **Makalah:**

Arief Mudzakir. "*Problematika Hak Cipta Sekitar Kesadaran Hukum Pendaftaran & Penghargaan Atas Hak Kekayaan Intelektual*", Makalah disajikan pada Seminar Menyikapi Problematika Hak Cipta Dalam Dunia Usaha: Implementasi UU No. 19 Tahun 2002, Pada Tanggal 11 Desember 2003.

Justiari Kusumah. "*Proses Dan Tata Cara Pendaftaran Hak Milik*", Makalah disajikan Pada *Training For Commercial Court Judges In IPR*, Pada Tanggal 23-April 2003.

Marsono, Bc, "*Problematika Hak Cipta Sekitar Kesadaran Hukum Pendaftaran & Penghargaan Atas Hak Kekayaan Intelektual*", Makalah disajikan pada Seminar Menyikapi Problematika Hak Cipta Dalam Dunia Usaha: Implementasi UU No. 19 Tahun 2002, Pada Tanggal 11 Desember 2003

Nyoman Serikat Putra Jaya, "*Kebijakan Hukum Pidana Dalam Penegakan Hukum Di Bidang Hak Cipta*", Makalah disajikan pada Seminar HKI Oleh Klinik HaKI FH UNDIP, Pada Tanggal 25 Oktober 2003

#### **Surat Kabar Dan Media Elektronik**

Achmad Rouzni Noor II, *Subsidi Penggunaan Software Berlisensi, Pemerintah akan Putihkan Software Warnet*, detikInet, Jumat, 03 Juni 2005

Bagus Kurniawan, *Microsoft - Awari Tandatangan Perjanjian di Yogyakarta*, detikInet, Kamis, 16 Juni 2005.

Dadang Aribowo, *HaKI dan Teknologi Informasi*, Suara Merdeka, Senin, 17 November 2003

Ginting Elyta Ras (disidney)," *Penegakkan Undang-Undang Hak Cipta : Kenapa Masih Belum Efektif*", Sinar Indonesia Baru, Senin 29 September 2003.

Ni Ketut Susrini, *Setelah Di-sweeping puluhan Warnet Tutup*, detikInet, Selasa, 17 Mei 2005.

Zae, *Open Source, Indonesia Go Open source (IGOS), dan Penghormatan HKI*, Hukumonline, Kamis, 25 Juli 2005.

---, *Penegakan Hukum Lemah, Indonesia Masuk PWL Lagi*, Hukumonline. Kamis, 15 September 2005.

**Peraturan:**

Undang-undang Dasar 1945

Kitab Undang-undang Hukum Perdata

Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP)

Kitab Undang-undang Hukum Pidana (KUHP)

Undang-undang Republik Indonesia, Nomor 19 Tahun 2002, Tentang Hak Cipta Beserta Penjelasan.