

**BENTUK –BENTUK LISENSI  
DAN PELANGGARAN LISENSI PROGRAM KOMPUTER  
(STUDI LISENSI PROGRAM KOMPUTER MICROSOFT)**



**TESIS**

**Disusun Dalam Rangka Memenuhi Persyaratan  
Program Magister Kenotariatan**

**Oleh :**

**RATNA AGUNG SUKMAWATI, SH  
NIM : B4B 006 203**

**Dosen pembimbing : Dr. Budi Santoso, SH, MS**

**PROGRAM PASCA SARJANA  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2008**

**BENTUK-BENTUK LISENSI  
DAN PELANGGARAN LISENSI PROGRAM KOMPUTER  
(STUDI LISENSI PROGRAM KOMPUTER MICROSOFT)**

**T E S I S**

**Disusun Oleh :**

**RATNA AGUNG SUKMAWATI, SH  
NIM : B4B 006 203**

**Telah Dipertahankan Di Depan Tim Penguji  
Pada Tanggal :.....  
Dan Telah Memenuhi Syarat Untuk Diterima**

**Menyetujui,  
Pembimbing**

**Mengetahui,  
Ketua Program  
Magister Kenotariatan**

**DR. BUDI SANTOSO,SH,MS  
NIP : 131 631 867**

**H.MULYADI,SH,MS  
NIP : 130 529 429**

## **P E R N Y A T A A N**

Dengan ini saya menyatakan bahwa tesis ini adalah hasil pekerjaan saya sendiri dan di dalamnya tidak terdapat karya yang pernah diajukan untuk memperoleh gelar kesarjanaan di suatu Perguruan Tinggi dan Lembaga Pendidikan lainnya.

Pengetahuan yang diperoleh dari hasil penerbitan maupun yang belum/tidak diterbitkan sumbernya di jelaskan di dalam tulisan ini dan dalam daftar pustaka.

**Semarang, Maret 2008**

**RATNA AGUNG SUKMAWATI,SH**

- *Belajarlah Mencari Kebahagiaan Dengan Membatasi Keinginan,  
Bukan Berusaha Untuk Memenuhi Semua.*

*(John Stuart Mill)*

- *Berangkat di waktu pagi dan di waktu petang untuk menuntut ilmu itu bagi Allah lebih  
utama daripada Jihad Fisabilillah*

*(H.R. Dailani)*

*Tesis ini kuspersembahkan untuk:*

*Suamiku tercinta Teguh Widodo,*

*ketiga anakku tersayang :*

*Dilla, Nissa dan Nazim*

## ABSTRAKSI

Penelitian mengenai bentuk – bentuk Lisensi dan Pelanggaran Lisensi Program Komputer (Studi Lisensi Program Komputer Microsoft) bertujuan untuk mengetahui lisensi jenis apa saja yang dimiliki oleh Microsoft dan bentuk lisensi. Penelitian ini juga bertujuan untuk mengetahui pelanggaran – pelanggaran yang terjadi atas lisensi program komputer Microsoft dan upaya yang dilakukan untuk mengatasi dan mencegah pelanggaran lisensi, baik oleh pemerintah melalui aparat penegak hukumnya dan melalui sosialisasi yang dilakukan oleh pihak vendor maupun lembaga pendidikan.

Penelitian ini menggunakan metode yuridis empiris yang dilakukan terhadap beberapa institusi / lembaga pendidikan seperti universitas yaitu UNISBANK, UNAKI dan UDINUS di Semarang, serta melibatkan perusahaan retail yang menyediakan *software* dan *hardware* untuk umum.

Penelitian ini dilatarbelakangi bahwa pentingnya negara melindungi karya intelektual sampai pada tingkat internasional, khususnya untuk program komputer. Lisensi sebagai bentuk perizinan yang diberikan oleh pemilik / pemegang hak cipta sering sekali tidak diperhatikan oleh pengguna, sehingga mengakibatkan kerugian yang bersifat moral maupun ekonomi.

Hasil Penelitian menunjukkan bahwa Microsoft sebagai pemilik / pemegang hak cipta atas program komputer pada dasarnya telah menyediakan berbagai bentuk lisensi sesuai dengan tujuan penggunaannya. Namun dari hasil penelitian bahwa terhadap klausula lisensi masih ada yang sifatnya tidak memberikan posisi yang seimbang antara pemberian dengan penerima lisensi. Didukung lagi dengan biaya yang harus dibayarkan atas lisensi tersebut, secara ekonomi memberatkan pengguna, sehingga terjadi bermacam – macam pelanggaran.

Kesimpulannya yaitu bahwa masyarakat pada umumnya hanya menggunakan bentuk lisensi dengan jenis *volume lisensi* dan *special agreement*. Hal ini dilatarbelakangi faktor biaya. Pelanggaran yang terjadi terhadap lisensi Microsoft ini terjadi baik disadari ataupun tidak disadari. Tidak disadari karena masyarakat belum memahami konsep dan pengertian lisensi secara baik. UUHC juga tidak mengatur secara jelas / spesifik mengenai lisensi program komputer.

*Kata kunci : Hak Cipta, Lisensi dan Program Komputer*

## ABSTRACT

The research upon the form of License and the License Violation of the Computer Program (the Study of Microsoft Computer Program) is to acknowledge the license type possessed by Microsoft and the license form and to acknowledge the effort to solve and prevent the license violation, by the government either through the law enforcer or through socialization completed by the vendor or the educational institution.

The research used juridical empirical method completed upon several institutions / educational institutions such as university, which were UNISBANK, UNAKI, and UDINUS in Semarang, and involving the retail companies that provide software and hardware for the public.

The research possesses background of the State importance upon the intellectual property protection until the international level, especially upon the computer program. License as the shape of the authorization given by the owner / the copyright holder, commonly, is not considered properly by the user, which causes moral or economical loss.

The research result shows that Microsoft as the owner / the copyright holder upon the computer program, basically, has provided various forms of licenses appropriated to the usage purpose. Nevertheless, upon the research result, there are license clausal in which the characteristic does not provide the equal position between the provider and the acceptor of the license. It is worsened by the cost upon the license, which is economically burdened the user, as the consequence ; there would be many violations.

The conclusion is that the society usually only uses the license upon the license volume and special agreement. It is caused by the cost factor. The violations upon the license are happened either intentionally or unintentionally. It is understanding of the license correctly. UUHC is not regulating distinctly / specifically upon the computer program license.

*Key words : Copyright, License and Computer Program*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur penulis kehadirat ALLAH , SWT yang telah melimpahkan segala rahmat, hidayah, kesabaran, ketekunan dan ketenangan hati, sehingga akhirnya penulis dapat menyelesaikan dan menyusun tesis dengan judul : “BENTUK-BENTUK LISENSI DAN PELANGGARAN LISENSI PROGRAM KOMPUTER (STUDI LISENSI ROGRAM KOMPUTER MICROSOFT” ini tepat pada waktunya.

Tesis ini dibuat dalam rangka penyempurnaan studi pada program Pasca Sarjana Magister Kenotariatan Universitas Diponegoro, Semarang.

Penulis menyadari bahwa tanpa peran dan bantuan moril/ materiil dari berbagai pihak, tidaklah mungkin tesis ini dapat selesai dengan sebagaimana mestinya. Untuk itu pada bagian ini, dengan segala hormat dan kerendahan hati, penulis mengucapkan terima kasih yang setinggi-tingginya kepada :

1. Bapak Prof. Dr, dr. Susilo Wibowo, MS, Med, Sep,And, selaku Rektor Universitas Diponegoro, yang telah memberikan kesempatan pada penulis untuk menempuh pendidikan pada Program Pasca Sarjana Magister Kenotariatan;
2. Bapak Prof.DrS.Y.Warella M.Ph, P.hd. selaku Direktur Program Pasca Sarjana Universitas Diponegoro yang telah memberikan kepercayaan kepada penulis untuk melanjutkan pendidikan pada program Pasca Sarjana Magister Kenotariatan;

3. Bapak Dr. Arief Hidayat, SH,MS, selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Diponegoro yang telah memberikan fasilitas serta berbagai kemudahan dalam proses belajar di Fakultas Hukum dan Program Magister Kenotariatan;
4. Bapak H. Mulyadi, SH,MS, Ketua Program Magister Kenotariatan yang telah banyak membantu dan memberikan kesempatan untuk mengadakan penelitian dalam penyusunan tesis ini;
5. Bapak Yunanto, SH, MHum, selaku sekretaris I Program Magister Kenotariatan yang telah banyak membantu dalam penyusunan tesis ini;
6. Bapak H. Budi Ispriyarso, SH, MHum, selaku Sekretaris II Program Magister Kenotariatan yang telah banyak membantu dalam penyusunan tesis ini;
7. Dosen Tim Review Proposal, yang telah banyak memberikan masukan dalam penyempurnaan tesis ini.
8. Para Guru Besar Pengajar pada Program Magister Kenotariatan , Prof. Boedi Harsono, SH., Prof. Dr, Paulus Hadi Soeprapto, SH, MH, Prof. Dr. Sri Redjeki Hartono, SH, Prof. Abdulla Kelib, Prof.IGN Soegangga, SH., Prof. Dr. Miyasto, SH., Prof. Dr. Yusriadi, MSD, Prof. Dr. Nyoman Serikat Putrajaya, SH, MH., Prof. Dr. Kartini Soedjendro, SH., dan Bapak Ibu dosen yang lain yang telah memberikan segala ilmunya kepada penulis selama mengikuti perkuliahan di Universitas Diponegoro;
9. Bapak /Ibu staff Tata Usaha Program Magister Kenotariatan Universitas Diponegoro yang telah memberikan bantuan dalam bidang administrasi penulis;



10. Tidak ketinggalan pihak-pihak yang telah membantu dalam pembuatan tesis ini

(the most loyal Companion)yaitu;

- Bapak Ir. Sigit Wasi Wasisto ( PT. Wahana Komputer)
- Bapak Harto Listijo, SE. MKom ( Rektor UNAKI)
- Bapak Edy Mulyanto, MKom. (Rektor UDINUS)
- Ibu YY. Susilowati M.Kom (UNISBANK)
- Bapak Lukas Lukmana (APKOMINDO Jateng)
- Ibu Anti Suryawan (PT. Microsoft Indonesia)

11. Thanks A lot For Enlighten My Life, Ayah, Ibu dan Adik-adik.

12. Terkhusus untuk DR. Budi Santoso SH, MS yang telah membimbing sejak tesis ini menjadi embrio;

13. Also Special thanks to Bapak Kashadi, DH, MH selaku dosen pembimbing;

14. Big thanks to you for just being there and making me dare, Dwi Surya, All the best for you.

15. Teman-temanku tercinta for always supporting in my writing: Yudhis, Pak gatut dan Mas Setu, Siska, Wening, Via, dan Yulita.

16. Terima Kasih juga untuk Ketulusan dan Persahabatan serta kehadirannya sejak awal kuliah, teman-temanku di kelas Reguler A1 2006, Am Proud to be your friend.

Akhirnya penulis mendoakan dan memohon kepada Tuhan YME semoga segala bantuan dan kebaikan-kebaikan dari Bapak/Ibu dan berbagai pihak mendapat pahala dari ALLAH SWT. Penulis sangat menyadari bahwa

sepenuhnya penulisan tesis ini masih jauh dari sempurna, oleh karena itu kritik dan saran sangat penulis harapkan. Semoga tesis ini dapat bermanfaat bagi diri pribadi penulis dan pihak-pihak lain yang membutuhkan.

Semarang , Mei 2008

Penulis

## DAFTAR ISI

	Halaman
HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
HALAMAN PERNYATAAN .....	iii
HALAMAN MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
ABSTRAK .....	v
KATA PENGANTAR .....	vi
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR TABEL.....	xiii
DAFTAR LAMPIRAN.....	xiv
BAB I PENDAHULUAN .....	1
A. Latar Belakang .....	1
B. Rumusan Masalah .....	7
C. Tujuan Penelitian.....	7
D. Manfaat Penelitian .....	7
E. Sistematika Penulisan .....	8
BAB II TINJAUAN PUSTAKA .....	10
A. Tinjauan Umum HAKI.....	10
1. HAKI Melindungi Setiap Karya Intelektual .....	10
2. Perkembangan Peraturan Sistem HAKI .....	14

3. Ciptaan Yang Dilindungi dan Hak Yang Timbul Atas Karya Intelektual Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta.....	18
4. Pengalihan HAKI .....	23
B. Gambaran Umum Lisensi Terhadap HAKI.....	24
1. Pengertian Umum Lisensi .....	24
2. Alasan Dilakukan Lisensi.....	29
3. Hak dan Kewajiban Lisensor dan Licensee.....	31
4. Lisensi Terhadap Hak Cipta.....	34
C. Lisensi program Komputer.....	37
1. Program Komputer .....	37
2. Sifat dan fungsi Program Komputer.....	38
3. Perangkat Komputer.....	39
4. Jenis-jenis Lisensi Program Komputer .....	48
D. Pelanggaran Lisensi Program Komputer.....	49
<b>BAB III METODE PENELITIAN.....</b>	<b>51</b>
A. Metode Pendekatan .....	51
B. Spesifikasi Penelitian .....	52
C. Penarikan Sampel .....	52
D. Metode Pengumpulan Data .....	54
E. Lokasi Penelitian .....	56
F. Teknik Analisa Data .....	56
G. Validitas Data.....	57

BAB IV	HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....	58
A.	Bentuk-Bentuk Lisensi dan Pelanggaran Lisensi Yang Terjadi Terhadap Program Komputer Serta Bagaimana Upaya Penyelesaian Atas Pelanggaran Lisensi Program Komputer Microsoft .....	58
1.	Bentuk-Bentuk Lisensi Program Komputer Microsoft .....	58
2.	Pelanggaran Lisensi Program Komputer Microsoft.....	65
3.	Upaya Penanggulangan Program Komputer Microsoft .....	73
B.	Pengaturan Lisensi Program Komputer Menurut Undang-Undang Hak Cipta. ....	84
1.	Konsep Umum Hak Cipta Di Bidang Komputer .....	84
2.	Klausul Perjanjian Lisensi Microsoft.....	91
BAB V	PENUTUP .....	102
A.	Kesimpulan .....	102
B.	Saran .....	104

DAFTAR PUSTAKA

LAMPIRAN-LAMPIRAN

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 .....	Perbandingan Prprietary dengan Open Source
Tabel 2 .....	Produk Microsoft Berlisensi
Tabel 3.....	Jumlah Kepemilikan Program Komputer Dengan Lisensi
Tabel 4 .....	Perbandingan Program Dengan Lisensinya
Tabel 5 .....	Tindak Pidana Kejahatan Dan Hukum Hak Cipta
Tabel 6 .....	Perbandingan Biaya Kepemilikan Software

## DAFTAR LAMPIRAN

1. Pengesahan Judul Penelitian.
2. Surat Keterangan Telah Melakukan riset.
3. Microsoft Campus and School Agreement.
4. Permohonan Klarifikasi Open Licensed.
5. Microsoft Campus Agreement Certificate.
6. Contoh Pricelist OEM Products.
7. Contoh Pricelist FPP.
8. Contoh Pricelist OLP.

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Program komputer atau lebih sering disebut *software*, adalah salah satu hasil karya intelektual yang tidak berwujud. Belakangan ini menjadi wacana yang sangat memprihatinkan, berkaitan dengan pelanggaran penggunaannya yang tidak berdasarkan lisensi. Program komputer saat ini sangat erat sekali dengan kegiatan kita sehari-hari, hingga menjadi kekuatan penuh dalam *operating system* oleh pengguna komputer. Mulai dari sekedar pengetikan, administrasi kantor, bahkan sampai pada penelusuran dokumen yang sifatnya melewati batas negara (sering digunakan dalam pengoperasian internet). Dengan kata lain, bahwa komputer melalui program-programnya sangat memudahkan kita dalam pekerjaan sehari-hari. Dengan kemudahan program komputer tersebut, tentunya semua orang akan memanfaatkan sesuai dengan kebutuhannya. Program komputer dinikmati bukan karena keindahannya dan estetikanya, namun untuk kegunaan yang berhubungan dengan fungsi dan program komputer itu sendiri. Tidak tertutup kemungkinan bagi masyarakat untuk menggunakan program komputer yang tidak berlisensi. Pada faktanya masyarakat masih banyak yang “membajak” software baik itu dengan beli CD “bajakan”, Download dari situs “pembajak” atau Copy dari teman/rekan.



Menurut data yang dipublikasikan oleh Business Software Alliance (BSA), Cina dan Vietnam merupakan negara paling “gemar” membajak software di dunia. Indonesia tercatat sebagai negara keempat di dunia setelah Ukraina. Contoh kasus di Indonesia adalah penuntutan yang dilakukan oleh Microsoft terhadap lima dealer komputer di Mangga Dua yang menjual PC dan langsung menginstallkan program keluaran Microsoft pada konsumen yang membeli. Pada akhirnya selesai dengan keputusan kelima dealer tersebut harus membayar ganti rugi sebesar US \$ 100.000 atau sumbangan 20 (dua puluh) komputer dengan software berlisensi untuk kegiatan social serta pernyataan dukungan software berlisensi yang harus dipublikasikan di Koran nasional. Di sisi lain, pemilik /pencipta program komputer telah mendapat perlindungan yang nyata oleh Undang-undang, khususnya Undang-undang Hak Cipta (UUHC). Pasal yang dijadikan dasar pelanggaran biasanya adalah pasal 73 ayat (3) UUHC Nomor 19 Tahun 2002. Pasal ini mensyaratkan unsur komersial dalam penggunaannya.<sup>1</sup> Pembajakan program komputer dapat terjadi melalui : *Hard Disk Loading, Under Licensing, Counterfeiting, Mischannelling, End User Copying, Internet Piracy (Bulletin Board)*. Selain pelanggaran karena penggandaan/pembajakan, dan pendistribusian tanpa izin, dimungkinkan juga penggunaan program komputer dari *source code* yang sama untuk digunakan pada hardware lain, walaupun hanya kurang dari 10 % (sepuluh persen).

Program komputer dilindungi oleh negara, hal itu karena dalam program komputer termuat instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa,

---

<sup>1</sup> Budi Santoso, *Sweeping Program Komputer*, Suara Merdeka, 2007

kode, skema, ataupun bentuk lain, yang jika dihubungkan dengan perangkat lain akan berfungsi dan dapat melakukan hal-hal khusus sesuai dengan instruksinya. Proses penciptaan sebuah karya tidaklah mudah, diperlukan banyak pengorbanan mulai dari biaya, tenaga, pikiran, waktu dan lainnya. Hingga sebuah program komputer tercipta dan kita dapat menikmati hasilnya, tentunya diproses dengan harga yang tidak murah. Sangat adil bila diberikan penghargaan terhadap reputasi dan inovasi dari penciptaan tersebut.

Peradaban manusia yang selalu berkembang sebagai awal dari perkembangan segala aspek kehidupan. Segala bidang kehidupan, seperti ekonomi, sosial, budaya dipengaruhi oleh perkembangan teknologi. Sebagai Warga Negara kita memiliki hak untuk dapat mengembangkan diri dengan berbagai cara serta memanfaatkan teknologi yang ada. Hal tersebut terumuskan dalam Pasal 28C ayat (1) Undang-Undang Negara Republik Indonesia Tahun 1945<sup>2</sup> yang berbunyi :

“Setiap orang berhak mengembangkan diri melalui pemenuhan kebutuhan dasarnya, berhak mendapat pendidikan dan memperoleh manfaat dari ilmu pengetahuan dan teknologi, seni budaya, demi meningkatkan kualitas hidupnya dan demi kesejahteraan umat manusia.”

Tidak terkecuali pada pemanfaatan teknologi, yang berdampak pada kewajiban-kewajiban menghargai dan melindungi hasil karya orang lain, mulai kebiasaan, sampai usaha membuat sesuatu yang baru sebagai kebutuhan hidup tidak

---

<sup>2</sup> Hasil Perubahan kedua atas UUD 1945

terlepas dari bentuk kreativitas manusia yang patut dihargai. Kreativitas manusia, baik itu berwujud (*tangible*) ataupun tidak berwujud (*intangible*) memperoleh perlindungan dari negara. Banyak cara yang dilakukan oleh negara dalam upaya melindungi dan menghargai hasil karya seseorang. Dalam Pasal 12 Undang-undang Hak Cipta Nomor 12 Tahun 2002, dijelaskan mengenai ciptaan yang dilindungi dan salah satunya adalah Program komputer.

Program komputer dilindungi dengan hak cipta (*copy rights*), penggunaan oleh pihak lain dapat dilakukan dengan lisensi. Lisensi pada program komputer, wajib dicatatkan pada kantor hak cipta, agar dapat berlaku bagi pihak ketiga. Walaupun telah ada pengaturan mengenai lisensi terhadap hak cipta program komputer, namun masih sulit untuk mengatasi penyalahgunaan lisensi yang dimaksud. Penyalahgunaan lisensi merupakan pelanggaran, seperti perbanyakan/penggandaan, pendistribusian tanpa izin, sampai pembajakan program komputer. Pasal 1 ayat (14) UUHC Nomor 19 Tahun 2002 menyebutkan pengertian lisensi adalah :

“Izin yang diberikan oleh pemegang Hak cipta atau pemegang hak terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu”.

Penggunaan program komputer (dalam hal ini *closed source*) illegal menjadi marak, tempat reparasi komputerpun menjadi tidak nyaman dengan kehadiran *software* yang dibawa konsumen tidak legal.<sup>3</sup> Ketidaknyamanan

---

<sup>3</sup> Ridwan Sanjaya, *Menyikapi Razia Software Illegal*, Suara Merdeka, 2008

dalam menggunakan program komputer sebenarnya dapat dihindari dengan mendapatkan lisensi dari pencipta/pemilik. Beberapa contoh program komputer berlisensi adalah *Microsoft Windows, Microsoft Office, Adobe Acrobat, corell, novell, Borland, lotus, DOS*, dan masih banyak lagi. Masing-masing software tersebut memiliki system perjanjian lisensi (*lisensi agreement*) yang berbeda satu dengan yang lainnya.

Pada dasarnya, lisensi hanya merupakan pemberian izin terhadap suatu hak cipta yang akan digunakan atau dimanfaatkan oleh pihak lain, dalam hal ini program komputer. Program komputer yang diciptakan oleh pencipta menimbulkan hak, dalam hal ini Hak Cipta. Hak Cipta merupakan bagian dari hak kebendaan. Hak kebendaan adalah hak yang memberikan kekuasaan langsung atas suatu benda yang dapat dipertahankan terhadap siapapun juga. Sesuatu hal yang menimbulkan hak cipta , dalam ilmu hukum dapat digolongkan dalam hukum harta kekayaan, khususnya hukum benda (*zaken recht*).

Hak cipta adalah sejenis kepemilikan atas suatu ciptaan yang berupa perwujudan dari suatu ide pencipta di bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan. Pasal 1 ayat (1) UUHC Nomor 19 Tahun 2002 menyebutkan bahwa :

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

Pengalihan atas sebuah ciptaan/hak cipta dapat dibagi, artinya dapat dialihkan sebagian demi sebagian.<sup>4</sup> Misalnya 20 % (dua puluh persen) dari sebuah desain program komputer dapat dialihkan dengan lisensi, kepada pihak yang membutuhkan 20 % (dua puluh persen) tersebut. Namun pada konsepnya ciptaan selalu bersifat tidak dapat dibagi ( *indivisible* ). Berbagai macam jenis atau bentuk lisensi yang diperuntukkan program komputer, pada kenyataannya tidak menjamin bahwa pencipta/ atau pemilik sebuah program komputer terbebas dari penyalahgunaan atau pelanggaran terhadap butir-butir lisensi yang telah disepakati.

Begitu sulit melakukan pengawasan terhadap penyebaran teknologi yang memang benar-benar kita butuhkan, khususnya Indonesia yang merupakan negara dengan sorotan tajam terhadap pelanggaran/penyalahgunaan lisensi terhadap program komputer. Diperlukan upaya membentuk sebuah model pelisensian khusus program komputer yang terintegrasi dengan baik dari berbagai pihak dan didukung dengan peraturan perundang-undangan yang relatif dapat dilaksanakan secara optimal. Mengacu kepada kaedah-kaedah hak milik dan hak atas kebendaan yang mempunyai optik terhadap hukum maka Hak Kekayaan Intelektual secara internasional, serta perlindungan hukum atas pelanggaran, dapatlah dikaji secara teoritis bentuk-bentuk lisensi program komputer dimaksud.

---

<sup>4</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perusahaan Indonesia*, Bandung : Citra Aditya Bakti, 2002, hal. 467

## **B. Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang penelitian tersebut di atas, maka dapat dikemukakan permasalahan pokok yang akan diteliti dan dikaji dalam tesis ini adalah :

1. Bagaimana bentuk- bentuk lisensi dan pelanggaran lisensi yang terjadi terhadap program komputer serta bagaimana upaya penyelesaian atas pelanggaran tersebut ?
2. Bagaimana pengaturan mengenai lisensi program komputer dalam dalam Undang-undang Hak Cipta ?

## **C. Tujuan Penelitian**

1. Mengetahui bentuk-bentuk lisensi dan pelanggaran yang terjadi terhadap program komputer serta mengetahui upaya penyelesaian pelanggaran yang terjadi atas lisensi program komputer.
2. Mengetahui pengaturan mengenai lisensi program komputer dalam Undang-undang Hak Cipta.

## **D. Manfaat Penelitian**

Penelitian mengenai bentuk-bentuk lisensi dan pelanggaran program komputer ( studi pada program komputer Microsoft) ini diharapkan dapat memberikan kontribusi, baik secara teoritis maupun praktis yaitu :

1. Dari segi teoritis, penelitian ini diharapkan dapat memberi sumbangan pemikiran bagi pengembangan ilmu pengetahuan khususnya ilmu hukum, yang berkaitan dengan Hak Kekayaan Intelektual.
2. Dari segi praktis, penelitian ini diharapkan sebagai salah satu informasi bagi praktisi hukum atau masyarakat yang berkaitan dengan Hak kekayaan Intelektual, khususnya mengenai lisensi terhadap program komputer.

#### **E. Sistematika Penulisan**

Untuk memudahkan mengikuti alur penulisan tesis ini, penulis membaginya dalam 5 bab dengan perincian sebagai berikut :

##### **BAB I PENDAHULUAN**

Terbagi dalam 5 (lima) sub bab yaitu : latar belakang, rumusan masalah, tujuan penelitian, validitas data, manfaat penelitian.

##### **BAB II TINJAUAN PUSTAKA**

Pada bagian ini penulis membaginya menjadi beberapa sub bab yang menjelaskan mengenai : Tinjauan Umum Hak kekayaan Intelektual, gambaran Umum Lisensi terhadap Hak Kekayaan Intelektual, Lisensi Program Komputer dan Pelanggaran lisensi Program Komputer. Dalam tiap sub-bab tersebut terbagi lagi menjadi sub seksi sesuai dengan bahasan yang relevan dengan rumusan masalah.

##### **BAB III METODE PENELITIAN**

Bagian ini terdiri dari 6 (enam) sub-bab yaitu : metode pendekatan, spesifikasi penelitian, penarikan sampel , metode pengumpulan data, lokasi penelitian, dan teknik analisa data.

#### BAB IV HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Pada bagian ini terbagi menjadi dua bagian besar yaitu : (A) mengenai bentuk-bentuk lisensi program komputer dan pelanggaran lisensi program komputer; (B) identifikasi peraturan yang mengatur mengenai lisensi program komputer. Tentunya pada bagian ini disesuaikan dengan pengamatan khususnya pada program komputer Microsoft.

#### BAB V PENUTUP

Bagian ini merupakan akhir tulisan yang terdiri dari kesimpulan dari penelitian dengan disertai rekomendasi atau saran yang sekiranya perlu sebagai masukan bagi pihak-pihak yang berkepentingan.



## BAB II

### TINJAUAN PUSTAKA

#### A. Tinjauan Umum Hak Kekayaan Intelektual

##### 1. HaKI Melindungi Setiap Karya Intelektual

HaKI senantiasa terkait dengan persoalan perekonomian suatu Negara. Pada Negara-negara maju, kesadaran akan manfaat HaKI dari sudut ekonomi telah tertanam dengan kuat. Beberapa studi ekonomi yang dilakukan Negara-negara maju membuktikan produk-produk yang dilindungi dengan HaKI mampu meningkatkan pendapatan nasional suatu Negara serta menambah angka angkatan kerja nasional.<sup>5</sup> Karya-karya dibidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra dilahirkan atau dihasilkan dengan pengorbanan tenaga, waktu dan bahkan biaya. Adanya pengorbanan tersebut menjadikan karya yang dihasilkan memiliki nilai. Apalagi ditambah adanya manfaat yang dapat dinikmati, dari sudut ilmu ekonomi karya-karya seperti itu memiliki nilai ekonomi. Karena adanya nilai, terutama nilai ekonomi itulah kemudian timbul konsepsi kekayaan (*property*) terhadap karya-karya intelektual tersebut.<sup>6</sup>

Prinsip utama pada HaKI yaitu bahwa hasil kreasi dari pekerjaan dengan memakai kemampuan intelektualnya tersebut, maka pribadi

---

<sup>5</sup> Eddy Damian, 1999. *Hukum Hak Cipta Menurut Beberapa Konvensi Internasional*, Bandung; Citra Aditya Bhakti. Hal 2

<sup>6</sup> Bambang Kesowo. 1990. *Perlindungan Hukum Serta Langkah-langkah Pembinaan Oleh Pemerintah dalam Bidang Hak Milik Intelektual*. Makalah

menghasilkannya mendapatkan kepemilikan berupa hak alamiah (*natural*). Begitulah system hukum Romawi menyebutkannya sebagai cara perolehan alamiah (*natural acquisition*) berbentuk spesifikasi yaitu melalui penciptaan. Pandangan demikian terus di dukung, dan dianut banyak sarjana, mulai dari Locke sampai kepada kaum sosialis. Sarjana-sarjana hukum Romawi menamakan apa yang diperoleh di bawah sistem masyarakat, ekonomi dan hukum yang berlaku sebagai perolehan sipil, dan dipahamkan bahwa asas *cuique tribuere* menjamin, bahwa benda yang diperoleh secara demikian adalah kepunyaan seseorang itu<sup>7</sup>.

Begitu banyak para ahli yang mendefinisikan pengertian Hak Kekayaan Intelektual /HaKI. **W.R. Cornish**<sup>8</sup> memberikan pengertian sebagai berikut : *Intellectual Property Rights protects application of ideas and information that are of commercial value*. **Sri Redjeki Hartono**<sup>9</sup> memberikan pengertian bahwa hak milik intelektual pada hakikatnya merupakan suatu hak dengan karakteristik khusus dan istimewa, karena hak tersebut diberikan oleh negara. **David I Bainbride** (dalam Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah) mengatakan bahwa “ *Intellectual property is the collective name given to legal rights which protect the product of the human intellect. The term intellectual property*

---

<sup>7</sup> Muhammad Djumhana dan R Djubaedillah. 1993. *Hak Milik Intelektual; Sejarah Teori dan prakteknya di Indonesia*. Bandung; Citra Aditya Bhakti. Hal. 19

<sup>8</sup> Sentosa Sembiring, *Hak kekayaan Intelektual (dalam berbagai peraturan perundang-undangan)*, Bandung :yrama widya, 2002,hal. 13. mengutip dari W.R Cornish.Intelecctual Property, London:sweet and Maxwell, 1989

<sup>9</sup> Ibid,\_hal.13

*seem to be the best available to cover that body of legal rights which arise from mental and artistic endeavour.*<sup>10</sup>

Dari uraian diatas dapat disimpulkan bahwa HaKI merupakan hak yang berasal dari kegiatan kreatif suatu kemampuan daya pikir manusia yang diekspresikan kepada khalayak umum dalam berbagai bentuknya, yang memiliki manfaat serta berguna dalam menunjang kehidupan manusia, juga mempunyai nilai ekonomi, bentuk nyata dari kemampuan karya intelektual tersebut bisa dibidang teknologi, maupun seni dan sastra. Seperti halnya yang ditetapkan oleh MUI (Majelis Ulama Indonesia) bahwa MUI juga mengakui perlunya perlindungan Hak Kekayaan Intelektual.<sup>11</sup>

Hak kekayaan Intelektual dapat dipersamakan dengan hak milik ataupun hak kebendaan menurut hukum perdata. Setiap orang berhak menguasai bendanya dan bersifat mutlak. Pada prinsipnya setiap orang berhak melakukan apa saja terhadap harta yang dimilikinya. Contoh dari hak kebendaan<sup>12</sup> adalah ; hak milik, hak sewa hak pakai, hak gadai,

---

<sup>10</sup> Muhammad Djumhana dan R Djubaedillah. *Ibid.* Hal. 16

<sup>11</sup> dalam fatwa MUI yang dimaksud dengan kekayaan Intelektual adalah kekayaan yang timbul dari hasil oleh pikir otak yang menghasilkan suatu produk atau proses yang berguna untuk manusia dan diakui oleh Negara berdasarkan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Oleh karenanya, Hak kekayaan Intelektual adalah Hak untuk menikmati secara ekonomis hasil dari suatu kreatifitas intelektual dari yang bersangkutan sehingga memberikan hak privat baginya untuk mendaftarkan , dan memperoleh perlindungan atas karya intelektualnya. Sebagai bentuk penghargaan atas karya intelektual tersebut dalam segala bentuk dan cara. Tujuan pengakuan hak ini oleh Negara adalah setiap orang terpacu untuk menghasilkan kreatifitas-kreatifitasnya guna kepentingan masyarakat secara luas.

<sup>12</sup> Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perdata Indonesia*, Bandung : Citra Aditya Bakti, 2000, hal.134

hak hipotik, dan hak cipta. Sedangkan pengertian hak milik menurut

KUHPerdata dirumuskan dalam Pasal 570 yang berbunyi :

“Hak milik adalah hak untuk menikmati kegunaan sesuatu benda dengan leluasa dan untuk berbuat bebas terhadap kebendaan itu dengan kedaulatan sepenuhnya, asal tidak bersalahan dengan Undang-undang, atau peraturan umum yang ditetapkan oleh sesuatu kekuasaan yang berhak menetapkannya, dan tidak mengganggu hak-hak orang lain; kesemuanya itu dengan itu tidak mengurangi kemungkinan akan pencabutan hak itu demi kepentingan umum berdasar atas ketentuan undang-undang dan dengan pembayaran ganti rugi.”

Walau demikian, dalam Hak kekayaan Intelektual, terdapat prinsip-prinsip yang harus digunakan untuk menyeimbangkan kepentingan pribadi/individu dengan kepentingan masyarakat. Prinsip tersebut adalah <sup>13</sup>:

1. Prinsip Keadilan (*The Principle Of Natural Justice*);
2. Prinsip Ekonomi (*The Economic Argument*);
3. Prinsip Kebudayaan (*The Cultural Agreement*);
4. Prinsip Sosial (*The Social Argument*).

Dari keempat prinsip di atas, pada dasarnya merupakan pengertian Hak Kekayaan intelektual yang memberikan perlindungan dari segala aspek terhadap pengkreasi, atau pencipta suatu karya intelektual. Cara menyeimbangkan hak hak pencipta/pengkreasi tersebut tentunya diatur oleh negara dalam aturan yang telah disepakati secara Internasional.

---

<sup>13</sup> Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual* (sejarah, teori dan Prakteknya) Bandung : Citra Aditya Bakti, 2003, Hal. 25

Hak Kekayaan Intelektual pada dasarnya adalah hak milik yang terbagi atas dua golongan besar yaitu ; (a) Real Property: merupakan hak atas benda berwujud (contohnya tanah, gedung, kendaraan), (b) Intellectual Property: hak atas benda-benda tidak berwujud misalnya hak kekayaan intelektual (seperti lagu, musik, program komputer). HaKI harus dituangkan dalam bentuk yang nyata, tidak hanya idenya saja, melainkan harus dapat terekspresikan dalam bentuk fisik dan dapat dinikmati dengan panca indera. Secara tradisional HaKi dapat dikategorikan menjadi dua golongan besar yaitu : Hak cipta (*copy rights*) yang terdiri dari hak cipta dan hak hak terkait dengan hak cipta (*neighbouring rights*), dan hak kekayaan industrial (*industriall property rights*) yang meliputi paten, rahasia dagang, merek, desain industri dan tata letak sirkuit terpadu.

## **2. Perkembangan peraturan sistem HaKI**

Berkembangnya perdagangan internasional, dan adanya gerakan perdagangan bebas mengakibatkan makin terasa kebutuhan perlindungan terhadap HaKI yang sifatnya tidak lagi timbale balik tetapi sudah bersifat antar Negara secara global. Pada akhir abad kesembilan belas, perkembangan pengaturan masalah HaKI mulai melewati batas-batas Negara. Tonggak sejarahnya dimulai dengan dibentuknya Uni Paris untuk perlindungan Internasional milik Perindustrian pada tahun 1883. selang beberapa tahun kemudian, pada tahun 1886 di bentuk pula sebuah konvensi untuk perlindungan di bidang Hak Cipta yang dikenal dengan

*International Convention For the Protection Of Literart And Artistic Works*, yang ditandatangani di Bern<sup>14</sup>. Pada awalnya kedua konvensi itu masing-masing berbentuk union yang berbeda yaitu : Union Internasional untuk perlindungan hak milik perindustrian (*The International Union for The Protection Of Industrial Property*), dan Union internasional untuk perlindungan Hak Cipta (*international union for the protection of literary and artistic works*). Meskipun terdapat dua union, tetapi pengurusan administrasinya dalam satu manajemen yang sama yaitu *United Biro For The Protection Of Intellectual Property*, yang dalam Bahasa Perancis disebut *Bivieaux International Reunis pour la Protection de la Propriete Intectueller*. Perkembangan selanjutnya timbul keinginan agar terbentuk suatu organisasi dunia untuk hak atas kekayaan intelektual secara keseluruhan. Melalui konferensi Stockholm tahun 1967, telah diterima suatu konvensi khusus untuk pembentukan organisasi dunia untuk HaKI (*convention establishing the World Intellectual Property Organization atau WIPO*). WIPO sebagai Organisasi HaKI kemudian menjadi pengelola tunggal kedua konvensi tersebut<sup>15</sup>. yang secara otomatis mengikat dengan segala ketentuan di dalamnya, antara lain:

1. ***Paris Convention for the Protection of Industrial property and Conention on Establishing the World intellectual Property Organization***, disahkan melalui Keppres Nomor 15 Tahun 1997.

---

<sup>14</sup> Muhammad Djumhana dan R Djubaedillah. *Op Cit*. Hal 11

<sup>15</sup> *Ibid*. Hal. 11

2. *Patent Cooperation Treaty (PCT and regulation under the PCT)*, disahkan melalui Keppres Nomor 16 Tahun 1997.
3. *Trademark Law Treaty*, disahkan melalui Keppres Nomor 17 Tahun 1997.
4. *Berne Convention for the Protection of Literary and Artistic Works*, disahkan melalui Keppres Nomor 18 Tahun 1997.
5. *World Intellectual Property Organization / WIPO copyright Treaty*, disahkan melalui Keppres Nomor 19 Tahun 1997.

Peraturan di bidang HaKI secara internasional telah dimulai sebelum Indonesia merdeka. Perkembangan HaKI di Indonesia terbagi menjadi beberapa periode yaitu :

- a. Periode 1945- 1960;

Peraturan mengenai *auteurswet* 1912 tentang hak cipta masih tetap diberlakukan berdasarkan Pasal II Aturan Peralihan Undang-Undang Dasar 1945. Konvensi Bern di Roma pada tahun 1928 juga diberlakukan di Hindia Belanda dan jajahannya, termasuk Indonesia. Walau pada tahun 1958 Indonesia pernah menyatakan keluar sebagai peserta Penandatanganan Konvensi Bern, yang kemudian diikuti dengan membuat draft pertama Undang-Undang Hak Cipta, namun tidak membuahkan hasil.

- b. Periode 1960- 1980;

Pada periode ini kebijakan di bidang HaKI adalah :

- diundangkannya keputusan Presiden Republik Indonesia

Nomor 24 tahun 1979 tentang pengesahan *Paris Convention For The Protection of Industrial Property*.

- penandatanganan *Convention Establishing the World Intellectual Property Organization* di Stockholm pada tahun 1967.
- diundangkannya Undang-Undang Nomor 21 Tahun 1961 tentang Merek Perusahaan dan Merek Perniagaan.

c. Periode 1980- 1995;

Pada periode ini Pemerintah Indonesia mencabut Auteurswet 1912 *Staadblaad* Nomor 600 Tahun 1912 dan diganti dengan Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta. Kebijakan yang paling berpengaruh terhadap perkembangan system HaKI di Indonesia pada periode ini adalah dengan diundangkannya Undang- Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization* (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia)

d. Periode 1995- 2000;

Periode ini menghasilkan *penandatanganan Final Act Ambodying the Result of the Uruguay Round of Multilateral Trade Negotiatio*, yang mencakup *Agreement on Trade Related Aspect of Intellectual Property rights* (persetujuan TRIPs). Konsekuensinya adalah bahwa Indonesia harus memiliki perangkat hukum yang mengatur tentang berbagai bidang HaKI. Pada tahun 1990



diundangkannya Undang-Undang Nomor 4 Tahun 1990 Tentang Serah Simpan Karya Cetak Dan Karya Rekam yang merupakan bagian dari peraturan perundangan yang mengatur mengenai hak cipta.

e. Periode 2000- sekarang.

Untuk melaksanakan persetujuan TRIPs, maka pada periode ini terdapat banyak Undang-undang mengenai HaKI yang dihasilkan oleh Indonesia, yaitu :

- 1) Undang-Undang Nomor 29 Tahun 2000 Tentang Perlindungan Varietas Tanaman;
- 2) Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 Tentang Rahasia Dagang;
- 3) Undang-Undang Nomor 31 Tentang Desain Industri;
- 4) Undang-Undang Nomor 32 Tahun 2000 Tentang Desain Tata Letak Sirkuit Terpadu;
- 5) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 Tentang Paten;
- 6) Undang-Undang Nomor 25 Tahun 2001 Tentang Merek;
- 7) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2001 Tentang Hak Cipta.

### **3. Ciptaan Yang Dilindungi Dan Hak Yang Timbul Atas Karya Intelektual berdasarkan Undang-undang Hak Cipta**

Pengaturan internasional tentang hak cipta dapat dilakukan berdasarkan perjanjian bilateral atau berdasarkan perjanjian multilateral<sup>16</sup>.

---

<sup>16</sup> Edy Damian. 1999. *Hukum Hak Cipta Menurut Beberapa Konvensi Internasional*, Bandung. Citra aditya Bakti. Hal. 57

Konvensi hak cipta dimulai dari Konvensi Bern 1886 di Bern, ibu kota Switzerland, 10 Kepala Negara Belgia, Perancis, Jerman, Great Britain, Haiti, Italians, Liberia Spanyol, Switzerland, Tunisia (*original Members*) menandatangani pendirian suatu organisasi internasional Bern union yang bertujuan melindungi karya-karya cipta di bidang seni dan sastra. Bersama dengan pendirian organisasi internasional ini, ditandatangani juga suatu kesepakatan mengikatkan diri pada perjanjian internasional, yaitu *International Convention for the Protection of Literary and Artistic Work* (disingkat Bern Convention). Kemudian diikuti 7 negara (Denmark, Jepang, Luxemburg, Monaco, Montenegro, Norwegia, Swedia) yang menjadi peserta dengan cara aksesori menandatangani naskah asli konvensi Bern. Konvensi Bern yang tergolong sebagai *Law Making Treaty*, terbuka bagi semua Negara yang belum menjadi anggota. Keikutsertaan sebagai Negara anggota baru harus dilakukan dengan meratifikasinya dan menyerahkan ratifikasinya kepada Direktur Jenderal WIPO.

Dalam Deklarasi Hak Asasi Manusia (HAM) sedunia dinyatakan dalam Pasal 27 ayat (2) bahwa :

“Setiap orang memiliki hak untuk mendapat perlindungan (untuk kepentingan moral dan materi) yang diperoleh dari ciptaan ilmiah, kesusastraan atau artistic dalam hal sebagai pencipta”.

Dari bunyi Pasal tersebut dapat disimpulkan bahwasanya Hak Kekayaan Intelektual pada umumnya berhubungan dengan perlindungan ide dan informasi yang memiliki nilai komersial, dan berhubungan dengan

kekayaan pribadi yang sifatnya dapat dimiliki dan diperlakukan sama dengan bentuk-bentuk kekayaan lainnya.

Berdasarkan Pasal 12 Undang-undang Hak Cipta Nomor 19

Tahun 2002 Ciptaan atau karya yang dilindungi adalah :

- a) Buku, program komputer, pamflet, perwajahan,, (lay out) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- b) Seramah, kuliah, pidato, dan ciptaan yang sejenis dengan itu;
- c) Alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d) Lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- e) Drama atau drama musical, tari, koreografi, penayangan, dan pantomim
- f) Seni rupa dalam segala bentuk, seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
- g) Arsitektur;
- h) Peta;
- i) Seni batik;
- j) Fotografi;
- k) Sinematografi;
- l) Terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, data base, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.”

Adanya hak cipta atas sebuah karya, menimbulkan hak-hak lain seperti :Hak moral (*moral rights*) dan hak ekonomi (*economic rights*). Hak moral lahir sebagai penghargaan kepada pencipta untuk selalu diketahui sebagai pencipta atas hasil karya ciptaannya dan untuk melindungi suatu ciptaan dari perubahan yang dapat dilakukan oleh orang lain. Hak moral tidak dapat dialihkan karena pencipta tetap melekat pada ciptaannya sehingga disini terdapat hubungan yang erat antara pencipta dengan ciptaannya. Dalam UUHC 2002 Pasal 24 (1)

pencipta atau ahli warisnya berhak menuntut pemegang Hak Cipta supaya nama Pencipta tetap dicantumkan dalam Ciptaannya.

Hak ekonomi merupakan hak khusus bagi pencipta untuk mendapatkan keuntungan komersial atas ciptaannya. Pada umumnya hak tersebut berupa hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya. Hak ekonomi<sup>17</sup> antara lain berwujud :

- a) Hak reproduksi atau penggandaan (*reproduction rights*) merupakan kegiatan penggandaan atau menambah jumlah ciptaan dengan perbuatan yang sama.
- b) Hak adaptasi (*adaptation rights*); merupakan perbuatan penerjemahan dari sari satu bahasa ke bahasa yang lain. Arrensement musik, dramatisasi, merubah cerita fiksi menjadi non fiksi dan sebaliknya.
- c) Hak distribusi (*distribution rights*). Merupakan hak pencipta untuk menyebarkan ciptaannya kepada masyarakat. Penyebaran tersebut dapat berupa penjualan, penyewaan dan bentuk lain.
- d) Hak pertunjukan (*public Performance rights*);
- e) Hak penyiaran (*Broadcasting rights*);
- f) *Droit de suit*
- g) Hak Program kabel (*cable casting*);
- h) Hak pinjam masyarakat (*public lending rights*).

Sedangkan hak moral yang melekat pada hak cipta antara lain :

---

<sup>17</sup> Ridwan Khairandy, *Pengantar Hukum Dagang*, Yogyakarta : UII-press, 2006, hal.232

- a. Hak menuntut kepada pemegang hak cipta supaya namanya tetap dicantumkan pada penciptanya;
- b. Hak untuk tidak melakukan perubahan pada ciptaan tanpa persetujuan penciptanya atau ahli warisnya;
- c. Hak pencipta untuk mengadakan perubahan pada ciptaan sesuai dengan tuntutan perkembangan dan kepatutan dalam masyarakat.

Selain dari pada hak-hak eksklusif di dalam konvensi Bern juga mengatur apa yang dinamakan dengan hak moral. Hak dimaksud ini adalah hak pencipta untuk mengajukan keberatan terhadap setiap perbuatan yang bermaksud mengubah, mengurangi atau menambah keaslian ciptaan yang dapat meragukan kehormatan dan reputasi pencipta<sup>18</sup>. Hak-hak moral yang diberikan kepada seorang pencipta, menurut seorang penulis mempunyai kedudukan yang sejajar dengan hak – hak ekonomi yang dimiliki pencipta atas ciptaannya.

Pengertian hak moral yang diungkapkan diatas, ada sedikit perbedaan dalam soal arti hak moral dengan yang dikemukakan oleh seorang penulis dari Perancis: **Desbois** dalam bukunya *Le Droit d'auteur*<sup>19</sup>, yang mengemukakan bahwa hak moral suatu pencipta mengandung empat makna, yaitu:

- (a) *Droit de publication*, hak untuk melakukan atau tidak melakukan pengumuman ciptaan.

---

<sup>18</sup> *Ibid.* Hal 62

<sup>19</sup> *Ibid.* Hal 63

- (b) *Droit de repentier*, hak untuk melakukan perubahan-perubahan yang dianggap perlu atas ciptaannya, dan hak untuk menarik dari peredaran, ciptaan yang telah diumumkan.
- (c) *Droit au respect*, hak untuk tidak menyetujui dilakukannya perubahan atas ciptaannya oleh pihak lain.
- (d) *Droit a la paternite*, hak untuk mencantumkan nama pencipta, hak untuk menyetujui perubahan atas nama pencipta yang akan dicantumkan dan hak untuk mengumumkan sebagai pencipta setiap waktu yang di inginkan.

#### 4. Pengalihan HaKI

Sebelum membicarakan lebih lanjut mengenai bagaimana peralihan terhadap Hak Kekayaan Intelektual, Ada beberapa teori terhadap perlindungan hak kekayaan intelektual<sup>20</sup>, yaitu: *Teori Reward*, yang menyatakan bahwa kepada para penemu dan pencipta diberikan suatu penghargaan dan pengakuan yang berupa hak eksklusif untuk mengeksploitasinya itu guna meraih kembali segala sesuatu yang telah ia keluarkan serta perlindungan hukum terhadap karya intelektualnya. *Teori Incentive*, yang menyatakan bahwa insentive diberikan kepada penemu dan pencipta yang telah berhasil melahirkan karya intelektualnya itu guna merangsang upaya atau kreativitas menemukan dan menciptakan lebih lanjut. *Teori Risk*, yang menyatakan bahwa pada dasarnya karya

---

<sup>20</sup> Nico Kansil dalam Roseeno, 2003, *Perjanjian Lisensi Hak Cipta Musik Dalam Pembuatan Rekaman*. Tesis. UNDIP

intelektual manusia itu bersifat rintisan, sehingga ada risiko oleh pihak lain untuk merefers atau mengembangkan lebih lanjut karya intelektual tersebut. *Teori Public Benefit* yang menyatakan bahwa karya intelektual manusia itu merupakan suatu alat untuk meraih dan mengembangkan ekonomi.

## **B. Gambaran Umum Lisensi Terhadap HaKI**

### **1. Pengertian Umum Lisensi**

Lisensi berasal dari bahasa latin, yaitu *licentia*, yang artinya secara harfiah, kebebasan dengan kata lain jika kita memberikan kepada seseorang lisensi terhadap suatu hak oktroi atau merk, maka kita memberikan kebebasan atau izin kepada orang itu untuk menggunakan sesuatu yang sebelumnya dia tidak boleh menggunakannya.

Lisensi hak kekayaan intelektual dikategorikan ke dalam 3 hal<sup>21</sup>, yaitu

- Lisensi teknologi yang meliputi lisensi paten, penemuan yang dapat dimintakan paten, rahasia dagang, know how, informasi rahasia, hak cipta dalam bentuk teknik (software, database)
- Lisensi penerbitan dan pertunjukan, yang meliputi hak cipta buku, sandiwara, film, video tape, produksi untuk televise, musik dan multimedia.

---

<sup>21</sup> Nicolas S Gikkas. *International Licensing of Intellectual Property: The Promise and the Peril* (<http://journal.law.ufl.edu/-techlaw/1/gikkas.html>>1996).

- Lisensi merek dagang dan penjualan (*trademarks and merchandising licenses*) yang meliputi merek dagang, merek nama, merek baju dan hak publisitas.

Lisensi diikuti dengan suatu assignment yaitu pengalihan hak harus tertulis dan ditandatangani oleh pihak yang memberi lisensi. Pengalihan boleh seluruh atau sebagian dan dapat terbatas kepada satu atau beberapa hak eksklusif dan juga dapat dibatasi jangka waktu atau wilayah (edar)-nya. Agar lisensi hak kekayaan intelektual menjadi efektif, maka

- 1) Orang tersebut harus memiliki kepemilikan hak kekayaan intelektual atau kewenangan pemilik untuk memberikan lisensi.
- 2) Hak kekayaan intelektual harus dilindungi oleh hukum paling tidak memenuhi syarat (*eligible*) untuk mendapat perlindungan hukum.
- 3) Lisensi harus spesifik hak apa isi pokok yang berkaitan dengan hak kekayaan intelektual yang diberikan kepada penerima lisensi (licensee) oleh pemberi lisensi .

Lisensi dapat diberikan sebagai sub-lisensi apabila hal itu di izinkan oleh pemegang lisensi atau oleh seseorang yang memperoleh alas hak dari penerimaan lisensi sesuai dengan ketentuan yang tersirat dalam lisensi untuk dilaksanakan sesuai dengan tujuan Undang-Undang, guna diberikan dengan lisensi oleh pemberi lisensi kepada orang (bilamana ada) dan kepada siapapun lisensi itu mengikat.

Lisensi eksklusif, seperti pengalihan harus dalam bentuk tertulis dan ditandatangani. Sedangkan suatu lisensi non eksklusif, adalah suatu izin untuk



melakukan satu atau lebih hak cipta dari hak pencipta. Pemilik hak cipta boleh memberikan beberapa lisensi non eksklusif.

Pada dasarnya *perjanjian lisensi hanya bersifat pemberian izin atau hak yang dituangkan dalam akta perjanjian* untuk dalam jangka waktu tertentu dan dengan syarat tertentu menikmati manfaat ekonomi suatu ciptaan yang dilindungi hak cipta. Perjanjian lisensi lazimnya tidak dibuat secara khusus atau non eksklusif, artinya pemegang hak cipta tetap dapat melaksanakan hak ciptanya itu atau memberi lisensi yang sama kepada pihak ketiga lainnya. Namun perjanjian lisensi dapat pula dibuat secara khusus atau eksklusif, artinya secara khusus hanya diberikan kepada seorang penerima lisensi saja, dan penerima lisensi ini dapat memberikan lisensi lebih lanjut kepada pihak ketiga lainnya. Dengan demikian perjanjian lisensi yang dibuat secara tidak khusus maupun khusus tersebut disebut *voluntary lisen*ce, sebab lisensi dibuat berdasarkan kebebasan para pihak yang membuatnya.

Disamping itu ada juga perjanjian yang dibuat tidak dengan berdasarkan kebebasan para pihak yang membuatnya, tetapi berdasarkan wewenang yang diberikan oleh undang-undang. Perjanjian lisensi yang demikian itu disebut dengan *compulsory lisen*ce, karena pencipta dipaksa memberikan lisensi kepada Negara. Hal itu semua tertuang dalam ketentuan Pasal 16 dan 18 UUHC 2002. Pasal 16 UUHC 2002 menentukan bahwa :

- (1) “Untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, serta kegiatan penelitian dan pengembangan, terhadap Ciptaan dalam bidang ilmu

pengetahuan dan sastra, Menteri setelah mendengar pertimbangan Dewan Hak Cipta dapat :

- a. Mewajibkan Pemegang Hak Cipta untuk melaksanakan sendiri penerjemahan dan/atau Perbanyak Ciptaan tersebut di Wilayah Negara republik Indonesia dalam Waktu yang ditentukan;
- b. Mewajibkan pemegang Hak Cipta yang bersangkutan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk menerjemahkan dan/atau memperbanyak Ciptaan tersebut di Wilayah Negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan dalam hal Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan tidak melaksanakan sendiri atau melaksanakan sendiri kewajiban sebagai mana dimaksud dalam huruf a;

Sebagai catatan mengenai *compulsory lisen* untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan serta kegiatan penelitian dan pengembangan terhadap ciptaan di bidang ilmu pengetahuan dan sastra itu sudah diatur dengan Peraturan Pemerintah No.1 Tahun 1989.

Disamping itu Pasal 18 UUHC 2002 juga memberikan hak secara paksa kepada negara untuk mengumumkan suatu ciptaan milik pihak lain. Pasal 18 ayat (1) UUHC menentukan bahwa:

“ Pengumuman suatu ciptaan yang diselenggarakan oleh Pemerintah untuk kepentingan Nasional melalui Radio, Televisi dan/atau sarana lain dapat dilakukan dengan tidak meminta izin kepada pemegang Hak Cipta dengan ketentuan tidak merugikan Kepentingan yang wajar dari Pemegang Hak Cipta, dan kepada pemegang Hak Cipta diberikan imbalan yang layak”.

Dengan demikian istilah ganti rugi yang layak dipergunakan dalam *compulsory lisen*, sedangkan dalam *voluntary lisen* dipergunakan istilah royalti. Royalti adalah pembayaran yang diberikan kepada pemilik hak-hak tertentu yang karenanya diizinkan oleh pemiliknya untuk memakai hak-hak itu. Secara umum lisensi dapat bersifat eksklusif (*license exclusive*), yaitu lisensor tidak melakukan untuk menyerahkan lisensi kepada pihak lain manapun mencakup wilayah kegiatan; lisensi tunggal (*sole license*), mirip dengan lisensi eksklusif, tetapi lisensor kemungkinan boleh menyediakan pengelolaan hak sendiri; dan lisensi non eksklusif, lisensor tetap memiliki hak untuk memberi lisensi meliputi obyek dan wilayah yang sama kepada penerima lisensi lainnya.

Atau lisensi eksklusif berarti lisensor berdasarkan perjanjian lisensi yang diberikan kepada licensee tidak boleh memberi lisensi lebih lanjut kepada pihak lain. Atau, suatu lisensi eksklusif memberikan hak khusus tersebut dijamin tidak akan diberikan kepada orang lain. Lisensi eksklusif dapat menuntut dan mengambil tindakan lain sebagaimana ia sebagai pemilik hak cipta. Penerima lisensi eksklusif suatu hak cipta dari pemilik hak dalam hal terjadi pelanggaran pada namanya sendiri maka tanpa gabungan dari pemilik, gugatan dengan pantas diperkenankan tanpa gabungan dari pemilik hak cipta.

## 2. Alasan Dilakukan Lisensi

Ada beberapa alasan seseorang ataupun suatu korporasi memberikan lisensi hak kekayaan intelektual<sup>22</sup>, yaitu:

- a. Dengan memberikan lisensi dihasilkan uang
- b. Lisensi mempunyai pengaruh memperkuat pasar
- c. Dilihat dari segi teknis, pemberian lisensi punya daya memperluas cakrawala
- d. Melalui lisensi dapat diadakan tukar menukar paket pengetahuan
- e. Lisensi dapat berakibat olehnya sendiri di produksi barang bersangkutan, tentunya setelah terbukanya pasar.

Pencipta dalam mengeksploitasi ciptaan sendiri, ada beberapa alasan<sup>23</sup>, antara lain:

- *Pelisensian menambah penghasilan penerima lisensi maupun pemberi lisensi.* Dengan memberi lisensi kepada licensee atau penerima lisensi sebagian hak atau seluruh hak cipta yang terkandung di dalam Pasal 2 dan Pasal 2 ayat (1) UUHC untuk memproduksi, mengedarkan, dan memasarkan produk dari lisensi tersebut, pemberi lisensi disamping memperoleh keuntungan juga dapat menembus pasar dengan tidak perlu menyediakan produk dari hak kekayaan intelektual atau hak ciptanya sendiri. Misalnya, dalam hal yang di lisensikan adalah hak cipta musik, pencipta musik tidak perlu memproduksi dalam bentuk

---

<sup>22</sup> Prof.Dr. Ruslan Saleh. 1987. *Seluk Beluk Praktis Lisensi*. Sinar Grafika, Jakarta. Hal 13

<sup>23</sup> Rooseno. Op cit. Hal 112.

kaset atau CD, mengedarkan, dan memasarkan sendiri kaset atau CD musik ciptaannya karena hal itu sudah dilakukan oleh licensee atau dalam hal ini oleh produser rekaman musik.

- *Pelicensian memperluas pangsa pasar*, hampir semua produk yang memasuki Negara asing memerlukan beberapa bentuk penyesuaian. Label dan instruksi harus diterjemahkan, barang-barang memerlukan perubahan untuk disesuaikan dengan peraturan local dan pemasaran pun perlu diatur. Pelicensian untuk luar negeri harus benar-benar sesuai dengan keadaan setempat agar dikenal dengan pasar luar negeri bersangkutan dan saluran peredaran yang menjembatani kecepatan pemanfaatan intelektual property.
- *Pelicensian memperbesar keuntungan dari hasil produksi*, misalnya produser pertunjukan film atau televisi biasanya tidak memperoleh penghasilan dari masyarakat atas produk dan edaran video tapes. Produser akan melisensikan milik intelektualnya yang berupa hak cipta kepada perusahaan yang dapat membuat master *video tape*, memproduksi, dan memasarkan produk yang bersangkutan. Pun demikian dalam hal kaset atau CD musik, dengan bekerjasama dengan *performing right society* atau *YKCI*, pencipta musik akan memperoleh royalty dari hasil pengumuman yang dilakukan para user.

- *Pelisensian mempercepat proses perwujudan produksi massal.*  
Apabila seorang pencipta musik atau suatu perusahaan tidak cukup memiliki modal dan karyawan untuk memasuki pasar dengan produk intelektual propertynya segera, pelisensian dapat mempercepat proses untuk itu. Sebagai contoh, pencipta musik yang belum memiliki modal untuk memproduksi musiknya dalam bentuk kaset atau CD, maka ia dapat memberikan lisensi hak cipta musiknya kepada produser rekaman musik untuk memproduksi, mengedarkan, dan memasarkannya.
- *Pelisensian merupakan salah satu cara untuk menukar teknologi*  
Tukar menukar teknologi lain adalah merupakan bentuk pelisensian silang. Pelisensian silang terjadi jika dua perusahaan pesaing dengan kekuatan penelitian dan pengembangan yang berbeda dapat memperoleh keuntungan dan kemajuan yang lain. Lisensi silang menciptakan bentuk sinergi yang sama seperti sebuah kerjasama tanpa menyulitkan dan menunda pengadaan permulaan kerjasama operasional.

### **3. Hak dan Kewajiban Lisensor dan Licensee**

Pencipta sebagai lisensor wajib menjamin bahwa hak ciptanya secara hukum adalah miliknya, yaitu hak untuk:

- (a) Menerjemahkan
- (b) Mengadaptasi

- (c) Mengaransemen
- (d) Mengalihwujudkan
- (e) Menjual
- (f) Menyewakan
- (g) Meminjamkan
- (h) Mengimpor
- (i) Memamerkan
- (j) Mempertunjukkan kepada public
- (k) Menyiarkan
- (l) Merekam
- (m)Memperbanyak
- (n) Menuntut
- (o) Mengkomunikasikan kepada public melalui sarana apapun
- (p) Memberi lisensi kepada pihak lain.

Hak-hak tersebut harus jelas hak yang mana diberikan hak eksploitasinya kepada licensee serta wewenang apa yang dapat dilakukan oleh licensee, misalnya:

- Jenis hak eksploitasi mana yang diserahkan
- Apa maksud dan tujuan dari eksploitasi tersebut diberikan
- Dalam bentuk apa penggandaan akan dilakukan dan berapa banyak jumlah ciptaan boleh di gandakan serta berapa kali hal itu boleh digandakan (*mechanical rights*)

- Bagaimana dengan masalah pengumumannya, termasuk pengumuman yang dilakukan oleh pihak ketiga (*performing rights*)
- Untuk jangka waktu berapa lama hak eksploitasi tersebut berlaku.
- Hasil penggandaannya di jual untuk wilayah mana saja.
- Berapa royalti dan hak lain akan di terima penciptanya
- Apa ada peruntukkan lain, misalnya apakah ciptaan bersangkutan boleh dialihwujudkan atau ditransformasikan dalam bentuk ciptaan lain (karya derivative)
- Bagaimana jika terjadi pelanggaran hak cipta
- Bagaimana cara menyelesaikan sengketa.

Hal-hal tersebut paling tidak harus dimengerti dan disepakati bersama dengan jelas, di samping kewajiban-kewajiban licensee juga harus jelas di dalam akta perjanjian lisensi dengan bahasa yang baik dan benar serta jelas pula.

Sedang penerima lisensi atau licensee berhak untuk melaksanakan seluruh atau sebagian hak eksklusif pencipta tersebut sesuai dengan wewenang-wewenang yang diberikan untuk mengeksploitasi hak cipta pencipta tersebut, misalnya hak menuntut. Adapun kewajiban licensee adalah memberi imbalan dengan jumlah dan pembayaran yang telah ditetapkan dalam perjanjian yang harus dibuat dalam bentuk tertulis.

Lisensi dapat diberikan sebagai sub-lisensi apabila hal itu diizinkan oleh pemegang lisensi atau oleh seseorang yang memperoleh



alas hak dari penerimaan lisensi sesuai dengan ketentuan yang tersirat dalam lisensi untuk dilaksanakan sesuai dengan tujuan Undang-Undang, guna diberikan dengan lisensi oleh pemberi lisensi kepada orang (bilamana ada) dan kepada siapapun lisensi itu mengikat.

#### **4. Lisensi Terhadap Hak Cipta**

##### **a) Pengertian, Sifat, Bentuk dan Syarat perjanjian lisensi Hak Cipta**

Lisensi dalam hak cipta diartikan sebagai izin yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemegang hak terkait kepada pihak lain untuk menggunakan dan/atau memperbanyak ciptaannya atau produk hak terkaitnya dengan persyaratan tertentu.<sup>24</sup>

Berkenaan dengan pengalihan hak cipta, contohnya saja seperti hak untuk memperbanyak program komputer, sebagaimana telah disebutkan dalam Pasal 2 ayat (2) UUHC 2002, bahwa pencipta dan/atau penerima hak cipta atas karya film dan program komputer memiliki hak untuk memberi izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.

Pencipta atau pemegang hak cipta berhak memberikan lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2. Kecuali diperjanjikan lain, lingkup lisensi meliputi semua perbuatan

---

<sup>24</sup> Pasal 1 angka 14 UUHC 2002

sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2, berlangsung selama jangka waktu lisensi diberikan dan berlaku untuk wilayah Negara RI. Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan pembuatan lisensi disertai dengan kewajiban pemberian royalti kepada pemegang hak cipta oleh penerima lisensi. Sesuai dengan fungsinya, hak cipta yang eksklusif tersebut dapat beralih atau dialihkan seluruhnya maupun sebagian karena pewarisan, hibah, wasiat, perjanjian tertulis, atau sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan untuk dieksploitasi.

Dapat disimpulkan bahwa hak cipta itu dapat beralih, artinya pencipta pasif tidak melakukan perbuatan hukum karena ia meninggal dunia dan secara otomatis hak cipta beralih kepada ahli warisnya atau kepada Negara jika ia tidak mempunyai ahli waris. Sedangkan hak cipta itu dikatakan dialihkan, apabila penciptanya aktif melakukan perbuatan hukum mengalihkan hak cipta eksklusifnya kepada pihak lain, misalnya menjual atau memberi lisensi untuk dieksploitasi, atau menghibahkan hak ciptanya sebagian ataupun seluruhnya kepada pihak lain dengan suatu akta.

Pengaturan Lisensi di Indonesia di berlandaskan perjanjian, dimana lisensi wajib didaftarkan ke Direktorat Jenderal HKI. Untuk jangka waktunya ditentukan dalam perjanjian yang wilayah berlakunya adalah seluruh Indonesia. Begitu pula dengan kesepakatan pembayaran Royalti diatur di dalam perjanjian dengan berpedoman

pada ketentuan tertentu. Adapun larangan dalam Lisensi adalah tidak boleh memuat ketentuan ketentuan yang merugikan perekonomian Indonesia atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku.

**b) Pengalihan hak cipta**

Hak cipta terhadap suatu ciptaan tetap ada di tangan pencipta selama kepada pembeli hasil ciptaan itu tidak diserahkan seluruh hak ciptanya. Hak cipta yang dijual untuk seluruh atau sebagian tidak dapat dijual untuk kedua kalinya oleh penjual yang sama. Dalam hal timbul sengketa antara beberapa pembeli hak cipta yang sama atas suatu ciptaan, perlindungan diberikan kepada pembeli yang terlebih dahulu memperoleh hak cipta itu. Satu hal yang perlu selalu diingat oleh para pihak dalam pelisensian hak cipta adalah bahwa hak cipta yang dianggap sebagai benda bergerak dapat beralih atau dialihkan baik seluruhnya maupun sebagian karena:

- Pewarisan
- Hibah
- Wasiat
- Perjanjian tertulis

- Sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan, tidak dapat dilakukan secara lisan, tetapi harus dilaksanakan secara tertulis maupun akta notariil.

## C. Lisensi Program Komputer

### 1. Program Komputer

Teknologi komputer telah merubah kehidupan manusia sejak seperempat abad lalu, walau pada kenyataannya hukum, mengenai hak cipta baru ada sekitar tahun 1956 di Inggris, yaitu *Copyrights Act*. Program komputer yang merupakan bagian dari komputer itu sendiri mengenai peruntukannya dan pendistribusiannya secara yuridis telah mendapat perlindungan, baik dari sisi ekonomi maupun moral. Program komputer atau lebih dikenal dengan *computer Software* meliputi program-program, file-file komputer dan dokumentasi cetak yang ada kaitannya dengan buku-buku pedoman pengguna komputer. Program komputer berisikan data instruksi operasional yang menggerakkan fungsi-fungsi khusus komputer. Dalam Pasal 1 ayat (8) menyebutkan program komputer 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 untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk penyiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut”.

Program komputer menurut **David I. Binbridge** adalah “serangkaian instruksi yang mengendalikan atau mengubah operasi-operasi komputer. Program-program dapat dimuat secara permanen pada sirkuit-sirkuit integral, atau disimpan pada disk-disk magnetis atau pita-pita perekam, atau kartu-kartu kantung dan lain-lain, yang dimuatkan pada memory komputer jika diperlukan”.

Hukum hak cipta merupakan kepentingan vital bagi industri perangkat lunak komputer dan bagi setiap orang yang mempersiapkan teknologi komputer modern.

## **2. Sifat Dan Fungsi Program Komputer**

Komputer merupakan sebuah mesin digital yang merepresentasikan semua data atau peristiwa diskrit tersebut dalam bentuk *bit*. Komputer merupakan mesin yang dapat diprogram. Artinya, komputer merupakan sebuah mesin yang memiliki fungsi fleksibel, dalam arti bias dimodifikasi tanpa mengubah perangkat kerasnya (*hardware*). Dalam hardware terdapat memory yang berguna untuk penyimpanan program yang disusun berdasarkan factor kecepatan dan kapasitas.

Dalam komputer terdapat dua memory yaitu; memory utama dan memory sekunder. Memory utama digunakan untuk menyimpan program yang sedang berjalan, contohnya adalah memory akses acak (*Random Access Memory* atau RAM). Memory sekunder (*secondary memory*) merupakan memory yang terutama digunakan untuk menyimpan

program yang tidak sedang berjalan. Informasi yang disimpan dalam memory sekunder tidak hilang saat komputer dimatikan, contohnya cakram liuk (*floppy disk*), CD (*computer disc*) dan DVD (*digital vestile disc*)

### **3. Perangkat Komputer**

#### **a. Beberapa Istilah Komputer yang berhubungan dengan penggunaan dan lisensinya.**

Dalam keseharian penggunaan komputer, masyarakat umum terkadang tidak menyadari bahwa tindakan atau perbuatan yang telah dilakukannya tergolong sebagai suatu pelanggaran. Baik itu pelanggaran Hak Cipta ataupun pelanggaran lisensi. Keadaan tersebut dapat disebabkan oleh karena masyarakat sendiri tidak memahami apa dan bagaimana bagian-bagian dari komputer dan istilah-istilah yang digunakan. Di bawah ini, diberikan beberapa istilah yang berkaitan dengan komputer dan lisensi. Istilah tersebut dapat diuraikan sebagai berikut :

- (1) *Chip*; sering disebut dengan “silicon chip” atau lebih tepat sirkuit integral. Yaitu sebagian kecil materi semikonduktor yang membentuk sirkuit mikro elektronik yang dihubungkan dengan alat semikonduktor. Muatan chip ditentukan secara permanen dalam ROM-Chip-Read Only Memory. Berfungsi sebagai pengelola pusat sirkuit integral yang merupakan otak dari komputer yang melaksanakan instruksi-instruksi bahasa

mesin dari program komputer, dalam Personal Komputer terletak di CPU.

- (2) Program komputer; merupakan serangkaian instruksi yang mengendalikan atau mengubah operasi komputer, biasanya juga dimuat dalam memory komputer jika diperlukan, namun ada juga yang terpisah sesuai dengan kebutuhan.
- (3) Data dan database; merupakan data yang berisi informasi yang disimpan pada sebuah komputer melalui media penyimpanan komputer seperti disk magnetis.
- (4) *Hacker*; adalah seorang hacker komputer yang memperoleh akses kepada suatu system komputer tanpa izin, biasanya melalui pemecahan kode untuk mencari kata panggil atau passwords.
- (5) *Hardware*; merupakan bagian fisik dari peralatan dalam sebuah system komputer. Sebagai contoh sebuah komputer, printer, monitor dan disk-drive.
- (6) *Object code dan source code*; merupakan suatu program yang harus dirubah ke dalam suatu bentuk yang berbeda, seperti bahasa mesin, sebelum ia menjalankan komputer yang dikenal sebagai kode sumber. Kode sumber merupakan versi dari program sebagaimana yang ditulis oleh programmer dan harus diubah, baik sementara ataupun permanen, kedalam kode objek

sebelum dilaksanakan oleh komputer. Sebagian besar program komputer komersial didistribusikan hanya dalam bentuk kode.

(7) *Software*; atau lebih dikenal dengan perangkat lunak meliputi program-program komputer dan juga disertai dokumentasi seperti pedoman-pedoman dan manual-manual penggunaan.

Istilah-istilah tersebut di atas sangat familiar bagi orang yang sangat familiar dengan penggunaan komputer. Terkadang masyarakat secara tidak disadari telah melakukan penyalahgunaan Hak Cipta. Misalnya dengan mengkopi software, menggunakan jacker untuk membuka source kode, dan lain sebagainya.

#### **b. Komputer dan Perangkat Lunak Komputer**

Perangkat lunak yang dimaksud dalam tulisan ini adalah perangkat lunak siap pakai (*Off-The-shelf*). Pada umumnya diproduksi secara besar-besaran yang diperoleh dari dealer dan meliputi paket-paket seperti system pengolah kata (*words prosesing system*), spreadsheets dan pusat-pusat data (*database*). Software menurut Bain I. Bridge meliputi program-program komputer dan disertai dokumentasi seperti pedoman-pedoman dan manual-manual pengguna. Masyarakat yang ingin memperoleh perangkat lunak tersebut, tidak dilakukan dengan cara membeli, melainkan dengan cara mendapatkannya melalui lisensi.



Program komputer merupakan salah satu karya cipta yang dihasilkan dengan menggunakan *system words processing*.<sup>25</sup> Contohnya adalah CAD ( Computer Aided design), yaitu program komputer yang biasanya digunakan untuk menggambar desain, atau untuk melakukan pemetaan.

Terciptanya perangkat lunak sebagai system operasional tidak begitu saja hadir. Diawali dengan terciptanya komputer setelah perang Dunia II, yang dibuat oleh Pemerintah Amerika dengan *University Of Pennsylvania* dengan nama *Electronic Numerical integrator an computer (ENIAC)*. ENIAC memiliki tujuan umum dengan kecepatan 1000 kali Mark I.

Dari segi pandang pihak industri komputer, hukum hak cipta masih lemah mendukung program komputer. Program komputer secara khusus dipisahkan dari lingkungan hukum paten, tetapi tampaknya program komputer tersebut masih dapat dimasukkan dalam suatu permohonan paten apabila, misalnya program tersebut merupakan bagian dari proses baru.<sup>26</sup>

Jenis Perangkat Lunak terdiri dari 2 (dua) yaitu :

a. Proprietary Software;

---

<sup>25</sup> David I. Bainbridge (terjemahan : Prasedi T. Susmaatmadja), *Komputer dan Hukum*, Jakarta : sinar Grafika, 1990, hal. 40

<sup>26</sup> *Ibid* , hal. 5

**Esther Dyshon** mendefinisikan Open Source adalah sebagai perangkat lunak yang dikembangkan secara gotong royong dengan menggunakan kode program (source code) yang tersedia bebas serta didistribusikan melalui internet. Dengan definisi tersebut, maka untuk pengguna OSS mempunyai beberapa hak yang dijamin oleh Open Source yaitu :

- Untuk membuat salinan program, dan mendefinisikan program tersebut;
- Untuk mengakses Source code, sebelum melakukan perubahan
- Melakukan perbaikan pada program.

Software propriety hanya dapat dimiliki dan digunakan secara sah setelah pengguna membeli atau membayar lisensi pemakaiannya. Biasanya software jenis ini menyediakan evaluation version/shareware version atau versi trial agar pengguna bisa mencoba terlebih dahulu, namun tidak untuk komersial.

b. Open Source (GPL);

Adalah software yang dikembangkan secara terbuka, sah untuk didistribusikan, dimanfaatkan, bahkan dikembangkan lagi secara bebas dan gratis. Jenis Lisensinya adalah GPL yaitu (General Public License). Sebagian besar berbasis Linux. Software jenis ini boleh dipakai dan digandakan secara bebas.

Terdapat juga jenis lain yang dinamakan freeware, yaitu software yang dapat dimanfaatkan secara bebas atau free namun

pada umumnya dengan limitasi “untuk privat use only”. Software

Open source ini memiliki criteria sebagai berikut :

- Dapat didistribusikan secara bebas
- Kode programnya dapat didistribusikan dalam bentuk awal dan pekerjaan yang diturunkan
- Diperbolehkannya segala bentuk dimodifikasi terhadap kode program tersebut
- Tidak ada perbedaan lisensi perorangan dan kelompok
- Tidak ada perbedaan peruntukkan penggunaan
- Lisensi tidak boleh spesifik terhadap suatu produk
- Lisensi tidak boleh mempengaruhi software lain

Definisi open source sendiri memiliki tujuan untuk melindungi proses Open Source dan menjamin software yang didistribusikan dengan menggunakan lisensi opensource akan tersedia untuk peer review secara bebas dan dapat mengalami perbaikan terus menerus hingga dapat mencapai tingkat kehandalan serta menjaga kemungkinan menjadi produk yang close Source.

Mengacu pada Open Source definition version 1.3 maka Open Source adalah :

- Free redistribution

Setiap orang diperbolehkan membuat salinan tak terbatas, menjual atau bahkan memberikan program komputer secara bebas tanpa ada kewajiban untuk membayar kepada siapapun, tidak diperlukan royalty atau biaya apapun untuk pendistribusiannya

- Source code

Ditujukan untuk mempermudah modifikasi/ mempermudah evolusi program

- Derived work

Tujuan dari klausula ini agar segala bentuk modifikasi diperbolehkan.

- Integrity of autor's source code

Pengguna harus memiliki hak untuk mengetahui siapa yang bertanggung jawab terhadap program yang mereka gunakan.

Dapat dijelaskan perbandingan antara Proprietary dengan Opensource melalui tabel berikut :

**Tabel 1**

**Perbandingan Proprietary Dengan Opensource**

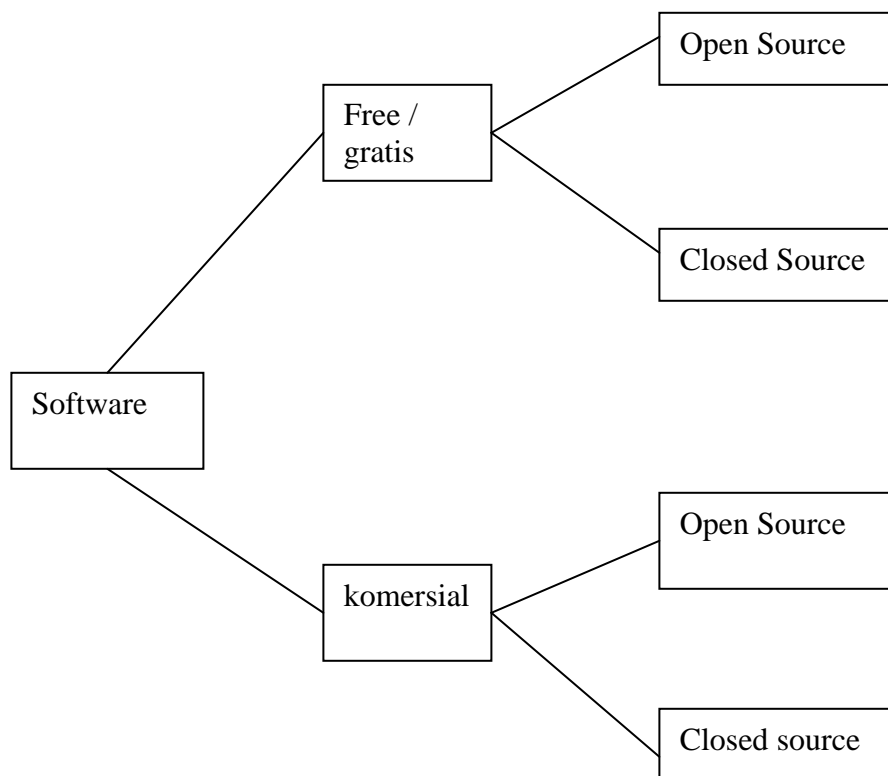
<b>Proprietary software</b>	<b>Opensource</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relatif lebih mahal</li> <li>• Tidak bisa diberikan ke orang lain tanpa biaya tambahan</li> <li>• Kode programnya tertutup</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Relatif lebih murah</li> <li>• Pada umumnya dapat didistribusikan bebas</li> <li>• Kode programnya terbuka, dapat diakses dan dimodifikasi oleh para programmer</li> </ul>

<b>Proprietary software</b>	<b>Opensource</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• Dapat terkena virus</li> <li>• Cocok bagi beberapa aplikasi yang sangat khusus dimana pemecahan pada OS belum tersedia</li> <li>• Membatasi peluang professional TI local</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Kebanyakan jarang terkena virus</li> <li>• Kebanyakan perusahaan besar berskala internasional sangat mendukung dan secara aktif menggunakan OS</li> <li>• Memaksimalkan peluang kerja bagi kaum professional TI local</li> </ul>

Sumber : Microsoft Indonesia, 2007

**Diagram 1**

**Dalam diagram dapat terlihat mengenai macam-macam software**



Sedangkan Klasifikasi Software berdasarkan Source Code programnya terdiri dari :

(1) Close Source; misalnya seperti Microsoft, Oracle , Borland.

Open Source; misalnya seperti Java, PHP, Mysql, dan lainnya

Adapun klasifikasi Software berdasarkan lisensi di bagi sebagai berikut :

(1) Lisensi dari vendor;

Misalnya Microsoft, Oracle, cisco, Adobe, dan lainnya.

(2) Lisensi GPL;

Misalnya Mysql, PhP, Linux dan lainnya

Seperti yang telah dijelaskan sebelumnya bahwa pada umumnya program Komputer memiliki lisensi atau Hak Cipta yang melindungi hasil ciptaan itu dari penggunaan yang tidak adil oleh orang lain, terdapat juga program Close Source yang mencantumkan klausul yang menempatkan pembeli atau pengguna pada posisi yang sangat lemah. Dalam program Close Source menggunakan model Lisensi EULA (*End User Lisensi Agreement*) tercantum pada Bab 2 butir pertama ada klausul mengenai *description of other rights and limitations* yang berbunyi :

*“on reverse engineering, decompilation, and disassembly. You may not reverse engineer, decompile, or disassembly the software product, except and only to the extent that such activity is expressly permitted by applicable law notwithstanding this limitation.*

Karena dibuat secara sepihak lisensi dalam system Close Source memuat hal-hal yang harus disetujui oleh penerima sebagai berikut :

- Pembeli tidak berhak melakukan software engineering, merubah atau mengkonversi produk itu ke kode asalnya
- Tidak akan menuntut si pembuat atas kesalahan-kesalahan yang terjadi yang diakibatkan oleh penggunaan software.

#### **4. Jenis-Jenis Lisensi Program Komputer**

Pada dasarnya, software yang berkembang di masyarakat jika digolongkan berdasarkan lisensinya terdiri dari 2 (dua) yaitu :

- software yang berlisensi dari vendor tertentu;
- software yang berlisensi GPL (General Public Licence).

Sedangkan jenis software berdasarkan kepemilikannya terbagi atas beberapa jenis yaitu :

##### *a) Software Propriety*

Software jenis ini hanya dapat dimiliki dan digunakan secara sah setelah pengguna “membeli atau membayar” lisensi pemakaiannya. Biasanya software jenis ini menyediakan *evaluation version/shareware* version atau versi trial agar pengguna bisa mencoba terlebih dahulu.

b) *Software Opensource (GPL)*

Software jenis ini dikembangkan secara terbuka, sah untuk didistribusikan, dimanfaatkan dan dikembangkan lagi secara bebas dan gratis. Jenis lisensinya adalah GPL (General Publik License). Contohnya sebagian besar berbasis Linux yang boleh digandakan secara bebas.

c) *Software Freeware*

Software yang bisa dimiliki dan dimanfaatkan secara bebas atau free, tetapi pada umumnya dengan limitasi “ *Untuk Private use Only*” atau tidak untuk keperluan komersial.

**D. Pelanggaran Lisensi Program Komputer**

**1. Prinsip Perlindungan Program Komputer Dari Undang-Undang Hak Cipta**

Semakin maju teknologi, semakin mudah orang lain mengakomodir teknologi yang ada. sebelum berkembangnya tindakan-tindakan pelanggaran yang ada saat ini, pada asalnya tindakan yang dilarang oleh hak cipta menyangkut program komputer adalah :

- Peniruan (copying);
- Menyebarkan tiruan pada masyarakat;
- Membuat saduran (adaptation).

Penyebarluasan salinan-salinan dari suatu karya cipta kepada masyarakat umum merupakan suatu tindakan yang dilarang dan



melanggar hak cipta. *Section 18 copyrights Act* mengartikan luas tindakan yang dilarang berkenaan dengan program komputer dan rekaman suara dan film. Tindakan yang dilarang itu mengandung arti terhadap suatu keadaan dimana seseorang memperoleh suatu program komputer yang tidak tersedia bagi masyarakat umum dan kemudian menjual, menyewakan salinan atau menginstall program tersebut kepada masyarakat umum.

Dari pemahaman tersebut, menurut *Section 17 (6) copyrights Act*, bahwa dalam kaitannya dengan segala bentuk karya cipta, peniruan meliputi pembuatan salinan yang tetap tersimpan dalam *memory (transient)* atau insidental, secara implicit tindakan pemasukan suatu program komputer ke dalam komputer yang hanya untuk tujuan menjalankan program komputer dapat dianggap sebagai pembuatan salinan program, juga apabila tiruan ini akan hilang sewaktu komputer dimatikan, dalam hal tersebut tetap disebut sebagai pelanggaran.

## **BAB III**

### **METODE PENELITIAN**

Ilmu pengetahuan memiliki tiga sifat utama, yaitu tersusun secara sistematis, runtut, dan menggunakan metode ilmiah. Syarat tersebut mutlak digunakan, sehingga dicapai pengetahuan yang benar. Untuk itu penulis menggunakan Metode sebagai berikut :

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

Berdasarkan perumusan masalah dan tujuan yang ingin dicapai, maka pendekatan yang digunakan adalah yuridis empiris , yaitu meneliti terhadap gejala yang ada untuk menjelaskan permasalahan yang diteliti. Yuridis Empiris adalah pendekatan yang akan digunakan untuk menganalisis bagaimana peraturan perundang-undangan berlaku secara efektif, dengan mengambil definisi operasional dalam peraturan yang akan diteliti. Pendekatan yuridis dilakukan untuk menganalisa aspek hukum yang actual dalam kaitannya untuk memberikan gambaran mengenai bentuk-bentuk lisensi dan pelanggaran lisensi terhadap program komputer Microsoft.

Dalam pendekatan Yuridis Empiris, metode yang digunakan adalah Kualitatif karena beberapa pertimbangan, yaitu : menyesuaikan metode kualitatif lebih mudah apabila berhadapan dengan kenyataan ganda, metode ini menyajikan secara langsung hakikat hubungan antara peneliti dengan subjek penelitian dan atau pihak yang terkait dengan penelitian tersebut.

Metode ini lebih peka dan dapat menyesuaikan diri dengan banyak penajaman pengaruh bersama dan terhadap pola-pola nilai yang dihadapi.<sup>27</sup>

## **B. Spesifikasi Penelitian**

Spesifikasi penelitian ini merupakan penelitian deskriptif analitis, yaitu dimaksudkan untuk memberikan data yang seteliti mungkin tentang manusia, keadaan atau gejala-gejala lainnya.<sup>28</sup> Sejalan dengan maksud dan tujuan penelitian ini adalah deskriptif, yaitu memberikan gambaran secermat mungkin mengenai objek penelitian dengan pemilihan data yang representatif. Analisa dilakukan dengan mengelompokkan, menghubungkan, membandingkan dan memberi makna terhadap aspek-aspek yang berkaitan dengan lisensi, khususnya program komputer.

## **C. Penarikan Sampel**

### 1) Populasi

Populasi adalah seluruh objek atau seluruh individu atau seluruh gejala atau kejadian atau seluruh unit yang diteliti.<sup>29</sup> Dalam penelitian ini, populasi yang diteliti adalah pihak yang terkait dalam lisensi program komputer yaitu pihak yang telah menerima lisensi atas program komputer di Kota Semarang. Adapun pihak-pihak tersebut yaitu

---

<sup>27</sup> R. Ronni Hanitijo, *Metode Penelitian Hukum dan Yurimetri*, Ghalia Indonesia, Jakarta : 1990. hal. 51

<sup>28</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar penelitian Hukum*, UI-Press, Jakarta, 1986, hal 80.

<sup>29</sup> Ronny Hanitijo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Ghalia Indonesia, Jakarta , 1990, hal, 12

PT. Wahana Komputer di Semarang, Universitas Dian Nuswantoro di Semarang , UNAKI Semarang dan UNISBANK di Semarang

## 2) Sampel

Sampel dalam penelitian ini menggunakan teknik Non Random Sampling. Jenis yang digunakan adalah Metode Purposive sampling, yaitu penarikan sampel bertujuan dilakukan dengan cara mengambil subjek didasarkan pada tujuan tertentu. Teknik ini dipilih karena alasan keterbatasan waktu, biaya dan tenaga, sehingga tidak dapat mengambil sampel yang besar jumlahnya dan jauh letaknya. Untuk menentukan sampel berdasarkan tujuan tertentu haruslah dipenuhi persyaratan sebagai berikut :

- (a) Harus didasarkan pada ciri – ciri, sifat-sifat atau karakteristik tertentu yang merupakan ciri-ciri utama populasi;
- (b) Subjek yang diambil sebagai sampel harus benar-benar merupakan subjek yang paling banyak mengandung ciri-ciri yang terdapat pada populasi;
- (c) Penentuan karakteristik populasi dilakukan dengan teliti dalam studi
- (d) pendahuluan.<sup>30</sup>

Dalam penelitian ini sampel yang diambil pada populasi tersebut pada dua institusi pendidikan dan satu perusahaan yang bergerak di bidang retail perangkat komputer. Institusi pendidikan Universitas Dian Nuswantoro dipilih karena latar belakang institusi yang dimaksud

---

<sup>30</sup> Ibid, hal.51

menggunakan program komputer Microsoft untuk operasional pendidikannya. Sedangkan Universitas Perbankan diambil karena dalam Institusi tersebut, komputer digunakan sebagai alat yang mendukung proses belajar mengajar. Adapun PT. Wahana Komputer dipilih karena perusahaan tersebut menyediakan software dan hardware untuk umum.

### 3) Responden

Mengenai responden dalam penelitian ini adalah pihak-pihak yang berhubungan erat dengan penelitian, dalam hal ini adalah pihak-pihak yang terkait dalam lisensi program komputer Microsoft yaitu :

- (a) Unsur pimpinan Universitas Dian Nuswantoro
- (b) Unsur pimpinan UNISBANK
- (c) UNAKI Semarang
- (d) Unsur pimpinan PT. Wahana Komputer
- (e) Dua pengusaha warung internet;
- (f) Dua pengusaha jasa pengetikan;
- (g) Sebuah perusahaan di luar bidang komputer.

## **D. Metode Pengumpulan Data**

Teknik pengumpulan data dalam suatu penelitian dapat ditempuh dengan empat cara yaitu : Studi kepustakaan , observasi, interview dan kuesioner.<sup>31</sup>

Adapun data yang digunakan dalam penelitian ini adalah data primer dan data sekunder :

---

<sup>31</sup> R .Ronny Hanitijo, Op. Cit hal. 51

## 1. Data Primer

Data primer adalah data yang diperoleh secara langsung dari penelitian lapangan. Alat pengumpul data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah wawancara dengan nara sumber atau *informan*. Jenis wawancara yang dilakukan adalah bebas terpimpin, yaitu pedoman interview hanya mencantumkan pokok-pokok penting yang ditanyakan. Dalam wawancara ini masih dapat dimungkinkan adanya variasi pertanyaan yang disesuaikan dengan situasi dan kondisi. Dalam melakukan penelitian terhadap populasi, penarikan sampelnya penulis lakukan dengan cara Non Probabilitas atau non-random. Hal ini penulis lakukan karena sifat data yang diteliti homogen. Sehingga tiap unit (penerbit/pengusaha rekaman) tidak memiliki kesempatan yang sama untuk dipilih sebagai sampel.

## 2. Data Sekunder

Data sekunder adalah data yang diperoleh melalui studi kepustakaan yang berkaitan erat dengan pokok permasalahan yang akan diteliti.<sup>32</sup> Data sekunder terdiri dari :

### 1. Bahan hukum primer

- 1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- 2) Kitab Undang-Undang Hukum Perdata
- 3) Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta;
- 4) Undang-undang nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten
- 5) Beberapa Peraturan Perundang-undangan yang menyangkut HaKI.

---

<sup>32</sup> Ibid , halaman 59

2. Bahan hukum sekunder

Berupa bahan yang memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer, hasil-hasil penelitian atau pendapat pakar hukum.

3. Bahan hukum Tersier

Bahan-bahan yang memberikan informasi tentang data primer dan data sekunder baik berupa kamus-kamus, ensiklopedia, maupun dokumen-dokumen dari surat kabar, majalah dan internet.

**E. Lokasi Penelitian**

Penelitian ini dilakukan di Kota Semarang yang sangat berhubungan dengan masalah yang akan diteliti yaitu :

1. Universitas Dian Nuswantoro, Jalan Nakula I Nomor 5- 11, Semarang;
2. UNISBANK, Jalan Tri Lomba Juang Nomor 17-19, Semarang;
3. UNAKI, Jalan Pemuda, Semarang
4. PT. Wahana Komputer, Jalan MT. Haryono Nomor 637, Semarang.

**F. Teknik Analisa Data**

Setelah data yang diperlukan terkumpul, kemudian akan diidentifikasi sesuai dengan permasalahan. Data tersebut disusun secara sistematis dengan analisa secara normatif - kualitatif, untuk mendapatkan kejelasan masalah.<sup>33</sup>

Normatif karena penelitian ini bertitik tolak dari peraturan-peraturan yang ada sebagai norma hukum positif. Analisa kualitatif bertujuan mengikuti dan memahami alur peristiwa secara kronologis, menilai sebab akibat dalam lingkup

---

<sup>33</sup> *Ibid*, hal. 116

pikiran-orang-orang setempat, dan memperoleh penjelasan yang banyak dan bermanfaat.<sup>34</sup> Disamping itu kualitatif dimaksudkan pada penemuan asas –asas dan informasi dari informan untuk mendapatkan kejelasan masalah yang akan dibahas.

### **G. Validitas Data**

Untuk mengecek validitas data menggunakan teknik triangulasi, yaitu teknik pemeriksaan keabsahan informasi yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data untuk keperluan pengecekan sebagai bahan pembanding terhadap data yang satu dikontrol dengan data yang sama dari sumber lain.

Teknik triangulasi data adalah teknik pemeriksaan keabsahan data yang memanfaatkan sesuatu yang lain di luar data itu untuk keperluan pengecekan atau sebagai pembanding terhadap data itu .<sup>35</sup> Sebuah penelitian dipandang memiliki kriteria objektivitas jika memenuhi syarat minimum sebagai berikut :

- (a) Desain penelitian dibuat secara baik dan benar, Fokus penelitian yang tepat;
- (b) Instrumen dan cara penelitian yang tepat;
- (c) Pengolahan dan analisa data dilakukan dengan benar;
- (d) Penarikan kesimpulan dilakukan secara kongruen dengan hasil analisa data;
- (e) Hasil penelitian memberi manfaat bagi pengembangan ilmu dan Perbaikan praktikal;

---

<sup>34</sup> Matthew, B. Miles, dkk, *Analisa Data Kualitatif*, Jakarta : UI-Press, hal 2

<sup>35</sup> Sanfiah Faisal, *Penelitian Kualitatif, Dasar-Dasar Dan Aplikasinya*, Malang :YA3, hal 98



## BAB IV

### HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Bentuk- Bentuk Lisensi Dan Pelanggaran Lisensi Yang Terjadi Terhadap Program Komputer Serta Bagaimana Upaya Penyelesaian Atas Pelanggaran Lisensi Program Komputer Microsoft

##### 1. Bentuk Bentuk Lisensi Program Komputer Microsoft

Bentuk program komputer yang berkembang di masyarakat, yaitu :

- Software yang berlisensi dari vendor tertentu
- Software yang berlisensi GPL (general public license)

Sedangkan software menurut akses *source* programnya terbagi menjadi dua bagian juga, yaitu :

- Software yang close source
- Software yang open source

Untuk mempunyai lisensi kepemilikan piranti lunak, perjanjian pengguna akhir (*End User License Agreement- EULA*) yang merupakan perjanjian antara pihak manufaktur komputer dan pengguna, kemudian juga sertifikat keaslian (*Label Certificate Of Authenticity*), media disk, buku petunjuk (jika disertakan) dan tanda terima atau faktur pembelian.

Secara umum bentuk lisensi dapat dibagi 3 (tiga) yaitu :

**a) Full product license**

Software dengan lisensi semacam ini, legalitasnya ada pada COA. Didapat dengan pembelian secara terpisah dari hardware. Produknya dijual dalam bentuk satuan. Paket ini biasanya digunakan untuk kebutuhan piranti lunak dalam volume kecil misalnya untuk perusahaan yang menggunakan kurang dari 5(lima) PC.

**b) Volume license**

Software dengan lisensi seperti ini, pada umumnya diberikan untuk kuantitas yang banyak, biasanya lebih dari 5 (lima) lisensi. Contohnya 5 (lima) windows atau 5 (lima)Office. Bukti keabsahan atau legalitasnya berada pada bukti kepemilikan pada saat membeli. Dalam program *Microsoft Volume Licensing* tidak menawarkan lisensi yang bersifat penuh (*Full license*) untuk system Operasi Microsoft. Hal tersebut hanya ditawarkan melalui jalur Original Equipment Manufacture atau FPP.

Lisensi penuh sebuah Sistem Operasi Microsoft dapat diperoleh melalui :

- Piranti lunak OEM yang telah terinstalasi pada waktu pembelian komputer (atau disalurkan dengan pembelian komponen *non-periperhal*)
- Produk retail (*Full Package Product*)

Lisensi penuh sebuah produk Microsoft selain system operasi (seperti misalnya Office, Visio®, dll) dapat diperoleh melalui :

- Piranti lunak yang telah terinstalasi di dalam PC pada waktu pembelian, atau;
- *Product Retail (Full Package Product)*;
- Piranti lunak yang dilisensikan melalui salah satu program *Microsoft Volume Licensing*.

Bentuk volume license ini terbagi atas beberapa jenis yaitu :

1) *Microsoft select license*;

Merupakan pemilihan lisensi dengan perencanaan pembelian yang sudah ditetapkan, dengan total lisensi software dalam periode tiga Tahun ke depan berdasarkan *product pool* yaitu :Aplikasi, *system dan Server*.

2) *Microsoft enterprise agreement*;

Merupakan pemilihan lisensi untuk standarisasi sebagian atau seluruh produk software yang digunakan oleh suatu korporasi. Pada jenis lisensi ini, jumlah PC sangat menentukan tingkat harga paket, biasanya 250 PC.

3) *Microsoft open license*.

Dengan menggunakan Open license ini akan memperkecil biaya yang diperuntukkan bagi Usaha Kecil Menengah yang mempunyai 200-500 PC, pada Open License tidak

memperhitungkan product pool dan poin dalam penentuan harga melainkan menggunakan satu tingkat harga untuk masing-masing jenis pelanggan (minimal pembelian 5 lisensi).

**c) Agreement special**

Pada umumnya diberikan untuk institusi-institusi pendidikan.

Lisensi dalam bentuk *Microsoft Campus Agreement* , *Microsoft School Agreement* Dan *Microsoft Academic Agreement*.

Berdasarkan hasil penelitian dengan Microsoft Indonesia, di bawah ini terdapat jenis-jenis produk Microsoft yang ditawarkan kepada publik dengan lisensi tertentu.

**Table 2**

**Produk Microsoft Berlisensi**

NO	JENIS PRODUK	JENIS PELANGGAN	HAL LISENSI	DOKUMEN KEPEMILIKAN LISENSI
1	<i>Microsoft OEM</i>	Pembeli PC baru	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Memiliki COA yang melekat pada kemasannya</li> <li>- Perjanjian terdapat pada EULA.</li> </ul>	EULA, COA, media dan buku petunjuk, invoice pembelian
2	<i>Full Package Product</i>	Pembeli satuan dalam jumlah yang sedikit (kurang dari lima (5))	<ul style="list-style-type: none"> <li>- COA terdapat pada bagian atas kemasan dan logo</li> <li>- Perjanjian terdapat di EULA</li> </ul>	EULA, COA, media dan buku petunjuk, invoice pembelian
3	<i>Akademi Retail</i>	Pembeli dengan syarat khusus berdasarkan kualifikasi Microsoft untuk mendapatkan harga akademi	COA terdapat pada bagian atas dari kemasan dan logo akademi serta terdapat pada kemasan yang tertulis “harga akademi tidak untuk digunakan di lingkungan bisnis” - terdapat pada EULA	EULA, COA, media dan buku petunjuk, invoice pembelian
4	<i>Microsoft Open License</i>	Pelanggan dengan jumlah PC 2 sampai dengan 500 PC	Secara manual dapat dilihat melalui situs eOpen;	Bukti pemesanan, bukti pembelian, bukti transfer dan

NO	JENIS PRODUK	JENIS PELANGGAN	HAL LISENSI	DOKUMEN KEPEMILIKAN LISENSI
			-perjanjian lisensi bersifat standar online	perjanjian open licensenya
5	<i>Microsoft Select License Agreement</i>	Pelanggan dengan PC sejumlah 250 atau lebih	-keaslian dapat dilihat pada saat menerima CD-ROM select Master yang asli dari Microsoft pada saat berlakunya perjanjian; -perjanjian lisensi dapat berupa Microsoft Business Agreement, Select Agreement, Select Enrollment	Bukti pemesanan, bukti pembelian, bukti transfer dan select Agreementnya
6	<i>Microsoft Enterprise Agreement</i>	Pelanggan dengan Pc 250 atau lebih yang ingin melakukan standarisasi produk Microsoft di lingkungan perusahaan dan memiliki kemampuan untuk mengatur kepemilikan dan memantau piranti lunak yang ada.	Keaslian dapat dilihat pada saat menerima CD-ROM select yang asli dari Microsoft pada saat berlakunya perjanjian; - perjanjian dapat berupa Microsoft Business Agreement, Select Agreement, Select Enrollment	Bukti pemesanan, bukti pembelian, bukti transfer dan Enterprise Agreementnya.

Sumber : PT. Microsoft Indonesia, 2007

Selain yang disebut di atas pada komputer-komputer baru saat ini terdapat juga piranti lunak OEM (*Original Equipment Manufacturer*)software. Beberapa OEM memiliki perjanjian dengan Microsoft dengan memperbolehkan mereka menyatukan lisensi piranti lunak produk tertentu dengan komputer yang akan dijual. Bila membeli produk dengan lisensi OEM kita mendapat apa yang dinamakan *COA (Certificate Of Authenticity)* yang dilekatkan pada Personal Computer atau Notebook. COA berbentuk hologram dengan kata “*Microsoft*” dan “*Genuine*”. Nama produk dan Product Key yang unik juga tampak pada bagian tengah dan di bawah label tersebut. Label COA dirancang tidak bisa dilepaskan.

Piranti lunak OEM tidak dapat diinstalasikan pada komputer lain, selain dari komputer yang pertama kali terinstalasi piranti lunak tersebut. Hal ini tetap berlaku sekalipun komputer itu sudah tidak lagi digunakan. Ketentuan ini berlaku untuk semua piranti lunak OEM-baik untuk system operasi maupun aplikasi.

**Table 3**

**Jumlah Kepemilikan Perangkat Komputer Dengan Lisensi**

<b>NO</b>	<b>JUMLAH HARDWARE</b>	<b>JUMLAH LISENSI</b>	<b>JUMLAH JENIS SOFTWARE YANG DIGUNAKAN</b>	<b>JUMLAH HARDWARE YANG DIGUNAKAN</b>
1	PT. Wahana Komputer, Semarang	40	2	40
		Terdiri dari Aplikasi Office ± 30 lisensi Aplikasi pemrograman 5 lisensi Multimedia:2 lisensi	2	
2	Universitas Dian Nuswantoro, Semarang	16	2	200
		Mic = 8 OS = 8		
3	UNISBANK, Semarang	25	3	250
4	UNAKI, Semarang	100	2	100

Sumber : PT. Wahana Komputer, UDINUS. UNAKI, UNISBANK, Semarang, Hasil Penelitian Tanggal 17 s/d 19 Maret 2008

Dari hasil penelitian untuk operasional sehari hari perusahaan ataupun institusi pendidikan tersebut di atas untuk office telah banyak menggunakan Open Source, yaitu Open Office. Dari berbagai jenis lisensi yang digunakan, berdasarkan

wawancara dengan Manager Informatika PT. Wahana Komputer, bahwasanya lisensi yang memberatkan adalah model FP (full Product dan OEM). Karena lisensi melekat pada perangkat, sehingga harganya bisa satu setengah kali lipat, padahal belum tentu kita menggunakan semua program tersebut.<sup>36</sup> Adapun Lisensi adalah yang paling menguntungkan adalah Microsoft campus Agreement.

Secara umum bentuk product Microsoft berlisensi yang sering digunakan untuk program operasi adalah Home Edition adalah : windows Vista/XP98, 2003 dan Profesi. Untuk Office Software biasanya adalah MS Word, MSC EXC, MS PowerPoint, MS Access. Sedangkan untuk bahasa pemrograman adalah Visual Basic. Microsoft sebagai pioneer pencipta program komputer, memang cukup familiar di kalangan pengguna komputer sedunia. Selain product yang bervariasi, pengaturan lisensinya juga bermacam-macam. Microsoft secara jelas menggolongkan 3 (tiga) lisensi yang dapat digambarkan dalam table di bawah ini :

**Table 4**

**Perbandingan program dengan lisensinya**

<b>No</b>	<b>Hal</b>	<b>Open License</b>	<b>Select License</b>	<b>Enterprise Agreement</b>
<b>1</b>	Jenis pelanggan	Diperuntukkan bagi pelanggan berbentuk perusahaan koorporat, lembaga akademi, dengan kebutuhan mulai dari 5 lisensi, yang mana ingin melakukan sekali	Diperuntukkan bagi pelanggan koorporat dan lembaga akademi berskala menengah besar dan perusahaan multinasional yang sekurang-kurangnya memiliki 250 PC dan dapat melakukan perencanaan	Diperuntukkan bagi pelanggan koorporat berskala menengah besar dan perusahaan multinasional yang sekurang-kurangnya memiliki 250 PC dan menginginkan standarisasi produk Microsoft dalam

<sup>36</sup> Hasil wawancara dengan Ir. Sigit Wasi Wasisto, tanggal 30 April 2008

No	Hal	Open License	Select License	Enterprise Agreement
		transaksi saja dan memperoleh lisensi melalui jalur reseller yang tersedia luas.	(forecasting) terhadap jumlah pembelian /kebutuhan yang akan dilakukan kedepan	perusahaan.
2	Lisensi yang ditawarkan	License (L), License dan Software Assurance Package (L & SA), dan software Assurance (SA) untuk perpanjangan.		L&SA (SA, hanya untuk perpanjangan )
3	Jangka waktu perjanjian	Dua tahun dengan pilihan untuk periode perpanjangan selama 2 (dua) Tahun	Tiga tahun dengan pilihan untuk periode perpanjangan selama satu atau tiga tahun	
4	Cara pembayaran	Pembayaran di awal pada saat kepemilikan lisensi.	Pembayaran di awal atau dilakukan bertahap secara tahunan untuk pembelian L &SA	Pembayaran bertahap secara tahunan dengan jumlah yang sama untuk periode tiga tahun. Pembayaran untuk produk tambahan hanya dapat dilakukan secara bertahap pada saat penandatanganan perjanjian.

Sumber : PT. Microsoft Indonesia, 2007

## 2. Pelanggaran Lisensi Program Komputer Microsoft

Masalah pelanggaran program komputer atau piranti lunak pada dasarnya tidak hanya meliputi masalah pembajakan dan penggunaan piranti lunak yang tidak memenuhi syarat lisensi, dan tidak hanya berkisar pada masalah yang berhubungan dengan perbanyakkan piranti lunak secara illegal saja. Banyak jenis kegiatan yang dapat dikategorikan sebagai pembajakan. Keaslian program komputer yang kita gunakan perlu diperhatikan, namun yang menjadi masalah adalah mengingat lisensi atau royalty yang ditentukan



sering memberatkan pengguna/ customer.<sup>37</sup> Terhadap pelanggaran yang terjadi telah dilakukan upaya yang melibatkan Kepolisian ataupun Penyidik Pegawai Negeri Sipil (PPNS) dengan melakukan pemeriksaan dan sweeping terhadap dugaan pelanggaran. Beberapa jenis pelanggaran yang dimaksud pembajakan oleh Microsoft adalah :

a) *End User Copying*

*End user copying* adalah perbanyakan peranti lunak secara individu atau pelaku bisnis tanpa disertai lisensi. Bagi pemegang lisensi berdasarkan jumlah yang berskala besar (*high volume*), tidak memiliki lisensi terhadap sejumlah perangkat lunak yang diinstalasikan juga termasuk kedalam kategori ini. Walaupun pembajakan yang paling umum dilakukan ini sepertinya tidak merugikan siapapun, hal ini melanggar hukum dan tidak dapat dibenarkan.

Definisi perbanyakan adalah menambah suatu ciptaan dengan perbuatan yang sama, hampir sama atau menyerupai ciptaan tersebut dengan menggunakan bahan-bahan yang sama maupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan suatu ciptaan. Dalam UUHC 2002 terdapat perlindungan mengenai Hak Cipta yaitu muncul larangan bagi pihak manapun untuk menambah, merubah dan/atau mengurangi suatu karya cipta berupa program komputer. Karena untuk program komputer terjadi

---

<sup>37</sup> Sambutan Pimpinan Bank Indonesia Jawa Tengah, *Pelatihan HAKi dan Sosialisasi software Berlisensi*, Semarang 22 April 2008

penambahan perubahan dan pengurangan itu hanya dimungkinkan pada *Source Code dan Binary Codenya* saja.

Tindakan pelanggaran ini dapat diidentifikasi dengan perbuatan-perbuatan sebagai berikut :

- Ketika End User menggandakan perangkat lunak berlisensi menjadi beberapa copy yang tidak berlisensi, baik untuk pemakaian pribadi maupun bisnis;
- Ketika End User menggunakan satu lisensi perangkat lunak untuk lebih dari satu PC

*b) Hard-disk loading*

Sering dilakukan oleh System Builder yang tidak jujur, hardisk loading terjadi ketika Personal Computer (PC) dijual dengan terlebih dulu diinstalasikan piranti lunak secara tidak sah ( tanpa lisensi ). Biasanya System Builder tersebut menggunakan pengadaan dari satu piranti lunak yang asli untuk diinstalasikan di banyak mesin secara tidak sah. Seringkali media disk dan dokumentasi tidak disertakan atau tidak lengkap.

Tindakan Hard-disk Loading secara sederhana dapat dilihat dari :

- Melakukan instalasi perangkat lunak tanpa lisensi ke PC baru baru sebelum dijual;
- Melakukan instalasi satu perangkat lunak legal ke beberapa PC;
- PC yang dijual tidak dilengkapi dengan COA label, media CD dan dokumentasi;

c) *Mischanneling*

*Mischanneling Software* adalah piranti lunak yang didistribusikan ke pasar dengan menggunakan lisensi yang mempunyai harga khusus, biasanya diberikan kepada pelanggan *high-volume*, manufaktur komputer, institusi akademi dan pemerintah –namun kemudian didistribusikan lagi ke pihak lain yang tidak memiliki atau tidak memenuhi persyaratan sesuai dengan ketentuan lisensi tersebut. Jadi perhatikan selalu kemasan produk yang anda miliki, apakah disertai keterangan “ *Academic Price* ”, “ *Not For Resale* “, atau “ *OEM Distribution*”.

Perbuatan *Mischanneling* secara nyata dapat dilihat dari :

- Ketika End User mentransfer perangkat lunak berlisensi dari satu PC ke PC lain (meski PC sudah tidak dipakai lagi);
- Ketika End User menggunakan Volume Licensing media untuk menginstalasi di PC baru;
- Menggunakan *Academic Edition* untuk keperluan bisnis;

d) *Counterfeiting (Pemalsuan)*

Pemalsuan adalah pembajakan piranti lunak dalam skala besar dimana piranti lunak dan kemasan dari piranti tersebut diperbanyak secara tidak sah , biasanya dilakukan oleh organisasi kriminal yang kemudian didistribusikan lagi sebagai imitasi produk yang asli. Pada umumnya piranti lunak jenis ini dapat dibeli dengan harga yang lebih rendah dari piranti yang original.

Secara nyata tindakan pemalsuan yang dimaksud dapat dilihat dari :

- Melakukan duplikasi secara illegal dan menjual seolah-oleh barang asli (pemalsuan)
- Melakukan penawaran global melalui spam email (*Spam Counterfeiting*)

e) Pembajakan lewat Internet

Dalam hal ini internet dijadikan sebagai media untuk menginformasikan, menawarkan, mengiklankan atau mendistribusikan piranti lunak yang telah dibajak.

Selain jenis pelanggaran yang di sebut di atas, terdapat pula kegiatan-kegiatan yang berpotensi melanggar lisensi software atau melakukan penyimpangan. Kegiatan itu dapat berupa :

- Menambahkan dan menginstalasi software illegal di PC yang ada tanpa izin;
- Menyimpan material illegal seperti : CD master program illegal, file-file MP3 bajakan, dan lainnya;

Pelanggaran yang dimaksudkan dalam pengertian di atas pada dasarnya telah diatur sanksinya dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 dalam Pasal 72 ayat (1) yang berbunyi :

“Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1

(satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1000.000,- (satu juta Rupiah) atau pidana penjara paling lama 7 (tujuh) Tahun dan/atau denda paling banyak Rp.5.000.000.000,- (Lima Milyar Rupiah).”

Pasal 72 ayat (2) berbunyi :

“ Barang siapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau hak terkait sebagaimana dimaksud pad ayat (10) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp. 500.000.000 (Lima ratus Juta Rupiah)”.

Pasal 72 ayat (3) berbunyi :

“ 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,- (Lima Ratus Juta Rupiah)”.

Dari bunyi Pasal tersebut di atas dapat disimpulkan bahwa yang dimaksud dengan memperbanyak penggunaan adalah menggandakan, atau menyalin program komputer dalam bentuk kode sumber (*Source code*) atau program Aplikasinya. Adapun yang dimaksud dengan kode sumber adalah sebuah arsip (*file*) program yang berisi pernyataan-pernyataan (*statements*) pemrograman, kode-kode instruksi / perintah, fungsi, prosedur dan objek yang dibuat oleh seorang pemrogram (*programmer*). Contohnya A membeli program komputer dengan hak lisensi untuk digunakan pada satu unit komputer, atau B mengadakan perjanjian lisensi

untuk penggunaan aplikasi program komputer pada 10 (sepuluh) unit komputer. Apabila A atau B menggandakan atau menyalin Aplikasi program komputer di atas untuk lebih dari yang telah diperjanjikan atau telah ditentukan, tindakan itu merupakan pelanggaran, kecuali untuk arsip.

Dalam pengertian sederhana pelanggaran program komputer, memback-up program juga merupakan pelanggaran.<sup>38</sup> Suatu pendekatan terhadap persoalan peniruan (tindakan terlarang berdasarkan Copyright Act 1956) yang dipersamakan dengan peniruan, sesungguhnya “reproduksi dalam bentuk materi.

Pembajak yang membuat copy-copy atau mengimpor perangkat lunak/software dengan maksud memperjualbelikan dapat juga dikategorikan sebagai tindak pidana Hak Cipta. Alasan pembuatan back-up program sebenarnya dapat dipahami sebagai proteksi dari pemakaian sehari-hari, namun perlu diperhatikan agar tidak sampai jatuh ke pihak lain yang tidak bertanggung jawab.

Sebagai bahan pertimbangan, di bawah ini terdapat tabel yang menjelaskan tindak pidana kejahatan dan hukum Hak cipta di Inggris.<sup>39</sup>

---

<sup>38</sup> Hukum Hak Cipta Australia, berdasarkan Australian Copyright Amendment Act 1984, memuat suatu anggapan bahwa salinan-salinan back-up dari program-program komputer dapat dibuat tanpa melanggar Hak Cipta. Sebaiknya Hukum di Inggris tidak ada yang memuat hal yang demikian, dalam hal tidak ada perjanjian lain, pembuatansuatu salinan back-up dari sebuah program komputer akan melanggar Hak Cipta yang ada dalam program tersebut.

<sup>39</sup> David. I Brainbridge, Op. Cit, Hal. 195

**Tabel 5**

**Tindak Pidana Kejahatan Dan Hukum Hak Cipta**

<b>Tindak Pidana (Copy Right, Design And Paten Act 1988)</b>	<b>Klasifikasi Hukuman</b>
<p><b>Section 107 (1)</b>                      Berkaitan dengan suatu barang yang mana seseorang mengetahui atau sepantasnya meyakinkannya sebagai suatu copy hasil pelanggaran dari karya yang memiliki hak cipta:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a Penjualan untuk dijual belikan/atau disewakan</li> <li>b Mengimpor ke Inggris (yang bukan penggunaan pribadi atau domestik)</li> <li>c Pemilikan dalam kaitan melakukan bisnis dengan maksud untuk melakukan suatu tindakan pelanggaran hak cipta</li> <li>d Dalam kaitan bisnis-                         <ul style="list-style-type: none"> <li>(1) Menjual atau menyewakan</li> <li>(2) Menawarkan atau mempertunjukkan</li> <li>(3) Memamerkan di muka umum</li> <li>(4) mendistribusikan</li> </ul> </li> <li>e Mendistribusikan selain daripada dalam kaitan bisnis sedemikian rupa sehingga membawa pengaruh yang mengganggu pihak pemilik Hak Cipta</li> </ul>	<p>MC/CC</p> <p>MC/CC</p> <p>MC</p> <p>MC</p> <p>MC</p> <p>MC/CC</p> <p>MC/CC</p>
<p><b>Section 107 (2)</b>                      Berkenaan dengan suatu barang yang secara khusus dimaksudkan atau dipakai untuk pembuatan copy-copy suatu karya hak cipta di mana orang yang bersangkutan mengetahui atau sepantasnya mempunyai keyakinan bahwa barang itu digunakan untuk melakukan pelanggaran atas berupa pembuatan copy untuk dijual atau disewakan atau dipakai dalam kaitan bisnis:</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>a. Pembuatan barang demikian</li> <li>b. Memiliki suatu barang demikian</li> </ul>	<p>MC</p> <p>MC</p>
<p><b>Ket :</b> - MC/CC : dapat di Pengadilan manapun. Tentang lamanya Hukuman penjara tidak melebihi 6 bulan dan/atau denda setinggi-tingginya 2000 ponds. Tentang tindak pidana yang dituduhkan: hukuman penjara selama-selamanya 2 tahun dan/atau denda (dengan jumlah yang tak terbatas)                      -MC : (hanya peradilan sumir, yaitu dalam Magistrate's Court): hukuman penjara selama-lamanya 6 bulan dan/atau denda setinggi-tingginya tidak melebihi level 5 (saat ini 2000 pounds)</p>	

### 3. Upaya Penanggulangan Pelanggaran Lisensi Program Komputer

Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 mengatur tentang Hak Cipta dan Hak Kekayaan Intelektual. Dalam Undang-undang tersebut secara terinci tidak dijelaskan mengenai pengaturan lisensi mengenai program komputer. Di sisi lain masalah hukum Program Komputer ini sangat rumit dan dilematis. Indonesia bukan satu-satunya negara yang bermasalah terhadap pelanggaran program komputer. Data per 13 Juni 2006<sup>40</sup> menyebutkan bahwa persentase pelanggaran oleh negara-negara seperti : Cina (92%), Vietnam (92%), Ukraina (91 %), Indonesia (88 %), Rusia (87 %), Zimbabwe (87 %), Swedia ( 27 %), Austria (27 %), Denmark (26 %), Selandia Baru ( 23 %) dan Amerika Serikat sendiri sebagai Negara yang mengklaim bahwa Hak Kekayaan Intelektual mendapat perhatian tinggi memiliki persentase sebesar 22 % (dua puluh dua persen). Razia dan sweeping pada warnet-warnetpun gencar dilakukan. Kondisi yang terjadi mengharuskan kita untuk berlaku arif dan bijaksana. Beberapa hal telah dilakukan untuk menanggulangi masalah pelanggaran lisensi dan penggunaan program komputer yang dianggap tidak legal. Sweeping adalah salah satu tindakan nyata yang telah dilakukan aparat kepolisian dalam menegakkan hukum.

Namun demikian masyarakat luas dan pelaku usaha harusnya dapat melakukan hal-hal yang mendukung penegakan hukum tersebut. Adapun hal-

---

<sup>40</sup> Data disampaikan pada Pelatihan HAKI dan Sosialisasi Software Berlisensi, Semarang, 22 April 2008



hal yang patut dilakukan oleh pelaku usaha berkenaan dengan penggunaan program komputer adalah sebagai berikut :

- Pelaku usaha memiliki komitmen

Tidak banyak perusahaan ataupun badan usaha yang memiliki komitmen untuk memanfaatkan software berlisensi. Dari hasil penelitian Universitas Dian Nuswantoro adalah salah satu institusi yang berkomitmen untuk menggunakan software berlisensi, hal tersebut pada dasarnya didukung oleh person atau departemen yang memiliki pengetahuan teknis di bidang komputer dan software.

- Memahami Undang-Undang Hak cipta dan implikasinya bagi dunia usaha  
Undang Undang Hak Cipta di Indonesia secara spesifik tidak mengatur mengenai lisensi atas program komputer. Dalam Undang-undang Hak Cipta hanya mengatur mengenai penggunaan program Komputer saja yang harus dilakukan secara legal. Disebutkan dalam Pasal 72 ayat (3) bahwa :

*“ Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu program komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama lima tahun dan /atau denda paling banyak RP.500.000.000 (lima Ratus Juta Rupiah)”.*

Dari rumusan Pasal tersebut, sebenarnya terdapat banyak hal yang secara implicit tersirat. Dalam pengertian luas bahwa seluruh software yang digunakan pada sebuah institusi, badan usaha sampai perusahaan atau bahkan perorangan haruslah legal. Legal dalam arti meliputi seluruh

proses mulai dari desain, perencanaan, produksi, pengendalian administrasi, keuangan, promosi, marketing, inventory, humas dan lainnya. Tidak ada pengertian bahwa jika telah menggunakan beberapa yang legal maka beberapa yang lain illegal dibenarkan. Keadaan semacam ini secara nyata dapat ditemukan dalam keseharian kita. Berdasarkan hasil pengamatan dari peneliti keadaan sering terjadi di warnet atau jasa pengetikan.

Hal tersebut sebenarnya terjadi karena banyak factor, namun factor yang paling dominan adalah factor ekonomi dan profit. Sebagai contoh dapat diperkirakan jika sebuah jasa pengetikan yang menggunakan 5 (lima) PC (Personal Komputer) dengan menyediakan berbagai program operasi menggunakan software berlisensi semua, dengan hanya imbas keuntungan rental yang tidak seberapa, tentunya tidak sebanding dengan capital cost yang harus dikeluarkan.

Disinilah perlu adanya pemahaman-pemahaman yang baik dari pelaku usaha dan masyarakat sendiri untuk mengerti apakah yang dimaksud dengan lisensi program komputer dan bagaimana penggunaannya.

- Memahami jenis dan kriteria software yang legal

Karena ada banyak lisensi yang berbeda maka, masyarakat perlu memahami jenis-jenis lisensi software yang ada dan digunakan. Masyarakat perlu membaca EULA atau License Agreement yang selalu disertakan bersama dengan softwrenya. Pada saat instalasi juga selalu

ditampilkan teks *licensed Agreementnya*. Namun fakta di lapangan hampir 80-90 % software yang dimanfaatkan untuk kepentingan operasional usaha adalah “software proprietary” baik itu system operasinya maupun aplikasinya.<sup>41</sup>

Dengan itu, maka masyarakat pengguna komputer hendaknya mengikuti ketentuan Undang-Undang dan mengurangi persentase kepemilikan *Software proprietary* di Perusahaan. Microsoft Indonesia memberikan ciri-ciri atau pada umumnya disebut dengan syarat legalitas *software proprietary* adalah sebagai berikut :

- 1) Keberadaan *CD installer dan Box original* lengkap dengan manual;
- 2) Keberadaan *COA atau Certificate of Autentification*, biasanya berupa label dengan serial number atau product key;
- 3) Keberadaan *EULA atau End User License Agreement*, bisa dalam bentuk cetakan atau dalam bentuk file di folder software setelah diinstalasi;
- 4) Keberadaan bukti pembelian/faktur, sebagai dokumen pendukung;
- 5) Jumlah lisensi yang dimiliki sesuai dengan jumlah software yang terinstalasi.

Syarat tersebut di atas biasanya untuk jenis Full-Product. Terdapat juga model kepemilikan lain seperti misalnya OEM. Jenis kepemilikan OEM ini diperoleh bersamaan dengan pembelian perangkat komputer

---

<sup>41</sup> Lukas Lukmana, Solusi Pemanfaatan Software Secara Legal dan Tepat Guna Untuk Dunia Usaha, Seminar HAKI dan Lisensi Program Komputer, Semarang, 2008

(PC/Notebook). Jenis ini biasanya tidak disertai CD Installer dan BOX, tetapi sudah di pre-installed di dalam perangkat. Hanya dilengkapi dengan Label COA ( *Certificate of Authentication*) saja. Berbagai kepemilikan lainnya juga ada dan berbeda-beda legalitasnya, untuk itu masyarakat perlu sosialisasi yang tepat sasaran dan tepat guna.

- Re-Inventarisasi kebutuhan perangkat komputer dan Software untuk operasional usaha

Tidak dipungkiri bahwa saat ini kita telah bergantung pada system operasional melalui software yang beraneka ragam jenisnya dan legalitasnya. Untuk menginventarisasi ulang software atau program komputer yang kita gunakan tentunya merupakan langkah yang rumit dan sedikit memerlukan niat yang sungguh-sungguh. Secara ekonomi pelaku usaha juga harus berhitung ulang. Untuk memudahkan dan mendukung penekanan pelanggaran atas program komputer atau software maka, kita perlu menghubungi konsultan IT/EDP. Perusahaan secara sendiri kita juga dapat melakukan langkah-langkah sebagai berikut<sup>42</sup> :

- 1) Identifikasi ulang kebutuhan di setiap bagian;

Hal ini diperlukan karena secara faktual bahwa komputer saat ini dengan harga hardware yang lebih rendah dari softwarentya menyebabkan kelebihan jumlah hardware. Sehingga perlu diefisiensikan.

---

<sup>42</sup> Ibid, halaman ke-4

## 2) Identifikasi software secara tepat guna.

Karena harga software yang relatif lebih tinggi dari software, maka perlu dipertimbangkan mengenai biaya kepemilikannya secara legal, diperlukan adanya software alternatif, dan hanya menggunakan program yang benar-benar diperlukan untuk operasional pekerjaan. Maksudnya adalah bahwa program-program yang tidak diperlukan sebaiknya tidak diinstalasi saja. Software-software propriety yang tidak benar0benar perlu bisa dihilangkan saja atau pertimbangkan untuk menggunakan jenis *opensource*.

Menurut salah satu Konsultan IT<sup>43</sup> bahwa kebutuhan software minimal untuk pekerjaan bisnis dan perkantoran (*Office Automation*) adalah :

- *Operating system*
- *Office Applications (word Processor, spreadsheet, presentation, contact)*
- *Utility antivirus*
- Sedangkan untuk pekerjaan yang lebih spesifik perlu penambahan seperti *CorelDraw*, dan *Adobe Photoshop* (grafis), *AutoCAD* untuk bidang konstruksi.

### ▪ Pengadaan melalui jalur yang tepat

Pengadaan yang benar baik untuk software maupun hardware perlu diperhatikan untuk mendukung penekanan terhadap pelanggaran

---

<sup>43</sup> hasil wawancara dengan salah satu konsultan It tanggal 12 Maret 2008

lisensi program komputer. Khususnya untuk pengadaan software propriety, perlu diperhatikan hal-hal sebagai berikut :

- 1) Mengkonsultasikan pembelian dengan cara menghubungi vendor resmi yang menyediakan jasa konsultasi;
  - 2) Pembelian sebaiknya dilakukan melalui vendor/seller/dealer yang terpercaya dan mensupport software berlisensi;
  - 3) Hindari pembelian melalui internet;
  - 4) Sebaiknya memeriksa kelengkapan legalitas produk ketika software diterima;
  - 5) Manfaatkan fitur-fitur validasi yang ada untuk menjamin produk yang dibeli adalah legal;
  - 6) Dokumentasikan bukti pembelian dengan baik.
- Menumbuhkan budaya *legal software*

Dengan pemahaman baik terhadap legal Software, perlu didukung lagi dengan hal-hal yang sifatnya teknis terhadap pengguna komputer, khususnya pada perusahaan atau pada usaha/jasa yang melibatkan banyak orang untuk menggunakan komputer. Langkah teknis tersebut dapat berupa :

- a. Menyusun dan memberlakukan ketentuan mengenai pemanfaatan komputer dan software secara illegal dengan sengaja tanpa sanksi dan konsekuensinya;

- b. Untuk perusahaan menengah keatas yang telah memiliki bagian IT/ EDP, dapat memberdayakannya untuk melakukan pengawasan dan kontrol secara berkesinambungan;
- c. Meningkatkan kesadaran karyawan untuk menggunakan software legal.
  - Memanfaatkan jasa konsultan bila diperlukan.

Hal ini berguna bagi kita masyarakat umum yang awam sekali mengenai software dan lisensi serta penggunaannya.

Sebagai bahan pertimbangan di bawah ini terdapat skema perbandingan biaya kepemilikan software legal. Dengan melihat table di bawah ini masyarakat akan dapat membuka cakrawala berfikir untuk menerima dan menggunakan software yang aman dan murah tanpa harus menggunakan software illegal.

**Tabel 6**  
**Perbandingan Biaya Kepemilikan Software**

PRODUK	PROPRIETARY		OPENSOURCE	
OS	MS windows XP Home Edition	\$ 94	Ubuntu linux	Free
Office APP	MS Office 2007 Basic	\$ 186	OpenOffice 2.21	Free
Internet	Internet Explorer Outlook Express	Built- in	Mozilla Firefox Evolutions Thunderbird	Free
Utility	Antivirus Bit Defender, Norman, dll	\$ 10	ClamWin Antivirus	Free
	Total	\$ 280		\$ 0
		Rp. 2.660.000,-		Rp.-

<b>PRODUK</b>	<b>PROPRIETARY</b>		<b>OPENSOURCE</b>	
CAD	AutoCAD LT 2008	\$ 1100	OCAD ProgetCAD / VariCAD	Free \$ 600
	AutoCAD 2008 pro	\$ 3800		
Graphics	Adobe photoshop CS3	\$ 650	GIMP	Free
	Coreldraw X3	\$ 350		
Server	MS Windows 2003 Server 5 Clt	\$ 737		

*Sumber : Apkomnido (Asosiasi Pengusaha Komputer Indonesia) Jawa Tengah, 2007*

Agar masyarakat tidak terjebak dalam kondisi yang dilematis dan merasakan ketidaknyamanan menggunakan software ilegal, maka saat ini sebenarnya telah terdapat alternatif penggunaan software yang Open source. Dengan menggunakan software yang Open source maka factor biaya dapat ditekan menjadi lebih rendah. Namun demikian banyak hal yang menyebabkan mengapa masyarakat enggan menggunakan software alternatif. Dari hasil pengamatan di beberapa jasa pengetikan dan rental pengetikan banyak factor yang mempengaruhi warga mengapa enggan menggunakan software alternatif , tetapi menggunakan software bajakan. Factor tersebut antara lain :

- Daya beli Masyarakat yang masih rendah terhadap software berlisensi;
- Terlanjur “familiar” atau telah terbiasa menggunakan software bajakan dalam hal ini Microsoft yang telah lama digunakan dan dikenal;
- Mudah mendapatkan dan menggunakan software Microsoft didukung dengan mudahnya mendapat babakan software tersebut;



- Masyarakat enggan belajar dan memahami dari awal penggunaan software alternatif tersebut.<sup>44</sup>

Upaya lain untuk menekan tingkat pelanggaran lisensi atas program komputer atau software adalah dengan mengenalkan dan mensosialisasikan serta menggunakan software alternatif seperti :

(1) System Operasi

- Linux dengan berbagai distro;
- Solaris buatan sun Micrisystem;
- MacOS (yang terbaru Leopard)

(2) Office

- Open Office

(3) Database

- Java , PHP

(4) Bahasa Pemrograman

- Java , PHP

(5) Web Server

- Apache, Tomcat, Xitami

(6) Aplikasi Grafis.

- Gimp

Secara hukum dan untuk menegakkan hukum upaya menekan pelanggaran lisensi software dilakukan secara tegas oleh POLRI

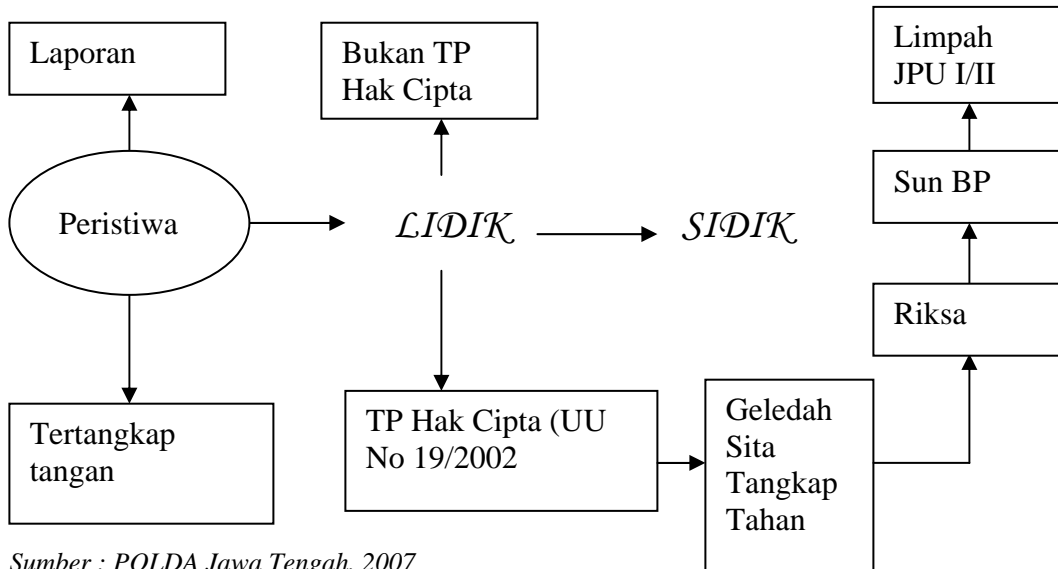
---

<sup>44</sup> hasil Wawancara tidak berstruktur pada jasa pengetikan tanggal 28 April 2008, Semarang.

dengan prosedur yang telah dirancang secara baik. Dapat dilihat dalam diagram di bawah ini :

**Diagram 1**

**Prosedur LIDIK dan SIDIK Hak Cipta**



Sumber : POLDA Jawa Tengah, 2007

Dari diagram di atas dapat dijelaskan bahwa upaya nyata POLRI dalam menanggulangi pelanggaran atas lisensi program komputer adalah dengan berbagai langkah. Adapun sasaran penyelidikannya adalah orang (pelaku Tindak Pidana Hak cipta ) yang meliputi :

- Orang yang melakukan;
- Orang yang menyuruh melakukan;
- Orang yang turut melakukan;
- Orang yang menggerakkan orang lain untuk melakukan.

Terhadap barang bukti Tindak Pidana Hak Cipta meliputi :

- Hasil penggeledahan;
- Hasil penyitaan;
- Hasil pemeriksaan surat.

Tindakan selanjutnya adalah dengan melakukan penyelidikan terhadap sasaran yang dimaksud di atas dengan wewenang menerima laporan atau pengaduan dari seseorang tentang adanya tindak pidana, mencari keterangan tentang barang bukti, menyuruh berhenti seseorang yang dicurigai dan menanyakan serta memeriksa tanda pengenal diri serta mengadakan tindakan lain menurut hukum yang bertanggung jawab. Lebih lanjut lagi penyidik berwenang untuk menangkap dan melarang meninggalkan tempat serta menggeledah dan menyita barang bukti. Tentunya dalam hal ini terhadap barang bukti dan pelaku pelanggaran lisensi software yang dimaksud. Dalam penelitian ini software yang dimaksud adalah Microsoft.<sup>45</sup>

## **B. Pengaturan Lisensi Program Komputer Menurut Undang-Undang Hak Cipta**

### **1. Konsep umum Hak Cipta di bidang Komputer**

Kepemilikan atas produk ciptaan dikenal dengan Hak Cipta. Hak cipta berdasarkan Pasal 1 ayat (1) UUHC 2002 adalah :

“Hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memberikan izin untuk itu

---

<sup>45</sup> Hasil wawancara tanggal 25 April 2008, POLDA Jawa Tengah.

dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan”.

Sesuai dengan konsep umum Hak Cipta yang melindungi ekspresi ide bukan idenya saja, maka diperlukan perangkat hukum yang jelas dan lengkap untuk mengatur hal itu. Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 memberikan konsep dasar perlindungan Hak Kekayaan Intelektual, khususnya terhadap program komputer dengan batasan sebagai berikut :

- Hak Cipta

Hak cipta merupakan hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya, yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan dilahirkan tanpa mengurangi pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku (Pasal 2 ayat (1)).

Yang dimaksud dengan hak eksklusif adalah hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pemegangnya sehingga tidak ada pihak lain yang boleh memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya. Hal tersebut dimaksudkan dalam pengertian “mengumumkan atau memperbanyak”, termasuk kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam dan mengkomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apapun.

- Pencipta

Pencipta adalah seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan kedalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi. Dalam Undang-Undang Nomor 19/Tahun 2002 tentang Hak Cipta pengertian penciptaan dijelaskan dalam Pasal 5, Pasal 6, Pasal 7, Pasal 8, Pasal 9.

Pengertian pencipta yang dimaksud dalam UUHC meliputi :

- (a) Orang yang namanya terdaftar dalam daftar Umum Ciptaan pada Direktorat Jenderal;
- (b) Orang yang namanya disebut dalam ciptaan atau diumumkan sebagai pencipta pada suatu Ciptaan;
- (c) Jika suatu ciptaan dibuat oleh dua orang atau lebih, maka yang dianggap pencipta adalah orang yang memimpin dan atau yang mengawasi proses penciptaan hingga selesainya karya cipta;
- (d) Jika suatu ciptaan dirancang seseorang dan dikerjakan oleh orang lain maka yang disebut sebagai pencipta adalah orang yang merancang ciptaan;
- (e) Jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan dinas, maka pencipta adalah pihak yang untuk dan dalam dinasnya ciptaan itu dikerjakan;
- (f) Jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan kerja, maka yang disebut pencipta adalah orang yang membuat ciptaan tersebut, kecuali diperjanjikan lain;

(g) Jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa suatu ciptaan adalah berasal daripadanya, maka badan hukum itulah yang disebut pencipta, kecuali jika terbukti sebaliknya.

- Ciptaan

Ciptaan adalah hasil setiap karya pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan, seni, atau sastra. ( Pasal 12 Ayat (1) huruf a )

- Pemegang Hak Cipta

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.

- Pengumuman

Pengumuman adalah pembacaan , penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran atau penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun termasuk media internet atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, dilihat, didengar atau dilihat orang lain. (Pasal 1 angka 5)

- Perbanyakan

Perbanyakan adalah penambahan jumlah suatu ciptaan baik secara keseluruhan maupun bagian yang substansial dengan menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer. (Pasal 1 angka 6)

- Program Komputer

Program komputer 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 untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut. (Pasal 1 angka 8)

- Lisensi

Lisensi adalah izin yang diberikan oleh pemegang Hak Cipta atau pemegang Hak terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan / atau memperbanyak ciptaannya atau produk hak terkaitnya dengan persyaratan tertentu. (Pasal 1 angka 14)

Dari segi pandang industri komputer, juga dapat dikatakan bahwa Hukum Hak Cipta masih memiliki dampak yang lemah dan tidak begitu efektif secara substansial untuk menerapkan pelanggaran Hak Cipta khususnya terhadap program Komputer. Program-program Komputer secara tersirat memang terpisah dari lingkungan Paten, tetapi pada kenyataannya masih dapat dimasukkan dalam suatu permohonan Paten. Dalam Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia secara implicit masih menampakkan bahwa Paten pada umumnya dipandang sebagai bentuk yang lebih diperlukan sekali dalam kekayaan intelektual di banding dengan Hak Cipta. Dengan demikian masih terdapat upaya-upaya yang

lebih jelas melindungi program komputer melalui Paten dari pada Hak Cipta.

Hukum Hak Cipta memiliki pengertian yang diperluas kepada aktivitas-aktivitas seperti pembuatan suatu saduran karya-karya tersebut, memamerkan atau mempertunjukkan karya tersebut di muka umum, penyiaran karya dan memperjualbelikannya. Pada dasarnya hukum Hak Cipta sangat sederhana mengatur perlindungannya. Secara praktis bila program komputer telah tercipta dalam bentuk yang nyata dan dapat dipergunakan, maka secara langsung Hukum Hak Cipta telah dapat melindunginya. Bentuk karya intelektual program komputer perlindungannya memiliki jangka waktu pada dasarnya 50 (lima puluh) tahun. Seperti yang dirumuskan dalam Pasal 30 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta menyatakan bahwa :

“(1) Hak Cipta atas Ciptaan :

- a. Program komputer;
- b. Sinematografi;
- c. Fotografi;
- d. Database; dan
- e. Karya hasil pengalihwujudan,

Berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan”.

Berdasarkan Section 3(2) Design Act Patens Act 1988 bahwa syarat untuk program komputer dan karya-karya cipta tulisan, drama serta musik lainnya, adalah bahwa karya itu harus dicatatkan secara tertulis dalam bentuk lainnya. Ketentuan ini memiliki arti yang sangat luas yaitu mencakup :



“suatu bentuk pemberitahuan atau kode, baik dengan tangan atau yang lainnya dan tanpa memperhatikan metode dengan mana, atau media dalam atau dengan mana karya cipta itu dicatatkan”.<sup>46</sup>

Di Amerika sekarang ini dilakukan usaha-usaha untuk memperluas ruang lingkup Hak Cipta sehingga dapat melindungi ide-ide yang ada di balik karya cipta tertentu. Beberapa perusahaan perangkat lunak seperti misalnya Microsoft menghendaki hak cipta jauh melampaui pernyataan ide-ide di kemas dalam program., sehingga akibatnya perusahaan tersebut memiliki monopoli besar.

Dari pengertian UUHC 2002, terdapat perlindungan program komputer yang merupakan perkembangan dari peraturan mengenai Hukum Hak Cipta, khususnya di bidang program komputer, yaitu :

- *Literal Similarity of Coding*

Terjadi apabila terdapat 2 (dua) buah program komputer yang memiliki atau mempunyai source code yang sama, maka terdapat kemungkinan salah satu program komputer telah melakukan peniruan terhadap program komputer yang lain.

- *Non Literal Similarity of Coding*

Terdapat kemungkinan tidak adanya Source Code dari kedua program yang sama, namun ia dapat dikategorikan sebagai pelanggaran Hak Cipta. Kemungkinan ditiru dalam structure, sequence, dan organization dari sebuah program komputer.

---

<sup>46</sup> David I, Bainbridge, Op. cit, hal. 23

## 2. Klausul perjanjian lisensi Microsoft

Konsep lisensi yang dijelaskan dalam UUHC tidak menjelaskan secara jelas mengenai pengaturan pelisensian atas program komputer. Seperti yang dijelaskan dalam Pasal 45 Undang-undang Hak Cipta yaitu :”

- (1) Pemegang Hak Cipta berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian Lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 2
- (2) Kecuali diperjanjikan lain, lingkup Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi semua perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 berlangsung selama jangka waktu Lisensi diberikan dan berlaku untuk seluruh wilayah Negara republik Indonesia.
- (3) Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) disertai dengan kewajiban pemberian royalti kepada Pemegang Hak Cipta oleh Penerima Lisensi.
- (4) Jumlah Royalti yang wajib dibayarkan kepada Pemegang Hak Cipta oleh Penerima Lisensi adalah berdasarkan kesepakatan kedua belah pihak dengan berpedoman kepada kesepakatan organisasi profesi.”

Dari bunyi Pasal di atas jelas pada dasarnya Perjanjian Lisensi adalah perjanjian Partij, yang menitik beratkan pada kesepakatan kedua belah pihak seperti yang dirumuskan dalam Pasal 1320 KUHPerdara. Dalam KUHPerdara Pasal 1320 berbunyi bahwa :

“ Untuk sahnya persetujuan diperlukan syarat-syarat :

1. sepakat mereka yang mengikatkan dirinya;
2. kecakapan untuk membuat suatu perikatan;
3. suatu hal tertentu;
4. suatu sebab yang halal.”

Dengan demikian jelaslah bahwa menurut Undang-undang perjanjian lisensi harus merupakan kesepakatan yang dibuat antara pihak-pihak yang bersangkutan dengan segala tanggung jawab yang telah ditentukan, dan berlaku sebagai undang-undang bagi mereka yang menyetujuinya (Pasal 1338 KUHPerdara). Dari hasil penelitian di dapat bahwa perjanjian lisensi antara vendor/pemegang hak cipta dengan penerima lisensi merupakan perjanjian baku yang telah memiliki standar dari perusahaan software Microsoft. (dokumen perjanjian terlampir)

Seperti yang telah dijelaskan pada bagian sebelumnya bahwa lisensi pada dasarnya merupakan suatu bentuk perizinan untuk menggunakan sebuah karya cipta. Dalam lisensi atas produk yang dikeluarkan Microsoft pada dasarnya bentuk lisensi telah ditetapkan secara sepihak, dan kita sebagai konsumen/ pengguna program hanya dapat menyetujui klausul tersebut atau tidak. Dalam klausul lisensi telah jelas dinyatakan tindakan/perbuatan apa saja yang dilarang atau diperbolehkan untuk dilakukan oleh penerima lisensi.

Berhubungan dengan perangkat lunak atau software yang diberikan kepada pelanggan, sering juga kontrak yang terjadi adalah kontrak penjualan, selain perjanjian lisensi untuk menggunakan perangkat lunak tersebut sebagai penukarnya, yaitu dengan melakukan pembayaran. Suatu kesalahan bila kita salah memilih perangkat lunak dengan syarat kontrak yang tidak dipahami pada akhirnya akan merugikan perusahaan.

**a. Sifat Hakekat Kontrak/perjanjian lisensi**

Metode yang paling lazim untuk memperoleh software adalah dengan melalui lisensi yang diberikan oleh penerbit perangkat lunak kepada orang atau perusahaan yang membutuhkan perangkat lunak terkait. Lisensi dimaksudkan untuk memberikan izin menggunakan software sebagai penukar atas pembayaran lisensi, yaitu harga lisensi. Lisensi bisa dibuat untuk jangka waktu tertentu, atau dapat pula diperpanjang, atau bahkan tidak disebutkan batas akhir masa berlakunya. Artinya bahwa selama software itu melekat pada hardware maka selama itu pula terlindungi dan tunduk pada aturan dalam Hukum Hak Cipta. Lisensi yang paling lazim adalah lisensi yang tidak eksklusif, artinya lisensi dapat diberikan kepada siapa saja yang memenuhi kualifikasi Microsoft sebagai perusahaan pemilik dan pencipta software.

Sifat Hakekat dari software dan adanya fakta bahwa software tersebut diperoleh dengan cara lisensi akan mempunyai beberapa implikasi hukum.<sup>47</sup> Syarat-syarat yang termuat dalam kontrak untuk diterima oleh pemegang lisensi terkadang adalah apakah pihak seller/dealer masih mau memberikan pelayanan yang berhubungan dengan penerimaan lisensi oleh pelanggan tersebut. Menurut hasil penelitian hal ini terkadang menimbulkan permasalahan dalam

---

<sup>47</sup> Pada awalnya Sale Good Act 1979 tidak berlaku pada software, padahal Undang-undang ini sangat penting di dunia perdagangan. Di samping itu secara umum merupakan suatu pengatur kontrak-kontrak penjualan yang sangat komperjensif.

prakteknya. Pihak dealer sulit untuk memberikan pelayanan seperti yang telah tertulis dalam kontrak lisensi yang telah ditandatangani. Karena itu hendaknya pihak dealer dapat memahami segala kehandalan dan kelemahan dari software berlisensi yang dijualnya agar tidak terjadi kesalahan dan kealpaan dalam pelaksanaan lisensinya.

Kealpaan atau *negligence* dalam lisensi adalah bagian dari bidang hukum yang disebut sebagai perbuatan melawan hukum (*tort*). Kealpaan membebankan tanggung jawab hukum terhadap seseorang yang telah bertindak secara tidak hati-hati. Berdasarkan keadaan-keadaan tertentu seseorang akan bertanggung jawab terhadap orang lain karena kelalaian dalam melaksanakan suatu tugas yang perlu kehati-hatian.

Apabila salah satu pihak berkontrak melanggar satu syarat atau lebih, maka pemulihan hak bergantung pada status syarat atau syarat tertentu yang telah dilanggar. Pihak yang dirugikan dapat membatalkan kontrak dan memperoleh kembali setiap uang yang telah dibayarkannya untuk memperoleh lisensi tersebut. Namun pada kenyataannya pihak yang dirugikan biasanya tidak mempunyai pilihan bebas terhadap pelanggaran lisensi.

Secara tradisional ada dua tipe syarat-syarat kontrak, yaitu syarat wajib (*conditions*) dan jaminan-jaminan (*warranties*). Perbedaan itu penting untuk pelanggaran suatu syarat wajib

memberikan kepada pihak lain hak untuk meniadakan kontrak dan menuntut ganti kerugian. Dalam praktek banyak syarat yang dikatakan innominate. Misalnya ketentuan-ketentuan mengenai daya guna system komputer, bagaimana cepatnya program itu dalam praktek, tingkat kesesuaian dengan perangkat lain dapat disebut dengan perjanjian innominate.

Pada dasarnya apa yang diberikan kepada pelanggan atas software bukanlah pengalihan kepemilikan. Melainkan lisensi adalah suatu izin untuk melakukan sesuatu, dalam pengertian perangkat lunak komputer. Hal-hal yang perlu diperhatikan sehubungan dengan implikasi software adalah berpijak pada dua landasan, yaitu;

- Lisensi tidak harus untuk jangka waktu tertentu atau harus ada ketentuan mengenai berakhirnya lisensi, namun demikian kemungkinan besar dalam hal tidak adanya penyebutan mengenai jangka waktu dapat diartikan bahwa software yang digunakan dapat terus digunakan sampai hak ciptanya berakhir;
- Hal yang paling penting dalam lisensi adalah menyebutkan apakah lisensi tersebut dapat dialihkan kepada pihak ketiga atau tidak. Dalam hal tidak ada suatu ketentuan yang memuat aspek ini, maka akan tampak bahwa lisensi dapat dialihkan, yang bergantung pada keadaan keadaan.

Sebenarnya ada kesalahan masyarakat mengenai penyebutan nilai/harga. Pada dasarnya harga yang kita bayarkan untuk mendapatkan software, bukanlah harga software, melainkan royalty yang harus kita bayarkan atas sebuah karya cipta. Dalam hal ini program komputer. Tindakan kita melakukan pembayaran bukan diartikan sebagai pembelian, ataupun penyewaan. Karena jika kita artikan demikian maka pengertiannya akan berbeda. Secara teori bila kita telah membeli sebuah barang, maka kita berhak atas barang tersebut, mulai dari pemilikannya sampai penguasaannya, namun dalam hal penggunaan software tidaklah demikian. Penerima lisensi bukanlah pemilik software, sehingga terdapat batasan-batasan yang harus diperhatikan untuk tidak melanggar perjanjian.

**b. Pelanggaran kontrak dan tanggung jawab atas software**

**(1) Identitas para pihak**

Identitas para pihak secara jelas perlu dibahas. Perusahaan yang mendistribusikan perangkat lunak/software dan yang mendistribusikan disebut lisensor, yaitu pihak yang memberikan lisensi. Sedangkan dealer adalah agen software yang menghasilkan kontrak lisensi antara lisensor dengan pelanggan/penggunaan. Karena dealer merupakan agen perusahaan software maka terkadang memiliki otoritas secara

tegas baik implicit maupun eksplisit untuk mengikatkan perusahaan software secara kontraktual dengan pelanggan/pengguna software.

## **(2) Perawatan dan perbaikan atas software**

Dalam hal pembelian software berlisensi Microsoft memberikan panduan yang jelas mengenai kegunaan dan keberfungsian software yang kita inginkan. Biasanya dibuatkan dalam sebuah brosur. Namun demikian patut dipertanyakan bila terdapat pernyataan yang dimasukkan dalam kontrak yang kita sebagai pelanggan tidak memahami maksud dan tujuannya yang merupakan penggambaran tertentu atas sebuah software. Penggambaran memang dapat mempengaruhi pihak lain untuk membuat dan mengikatkan diri dalam kontrak. Ada tiga bentuk penjelasan yang tidak benar, yaitu kecurangan (fraudulent), kealpaan (negligent) dan ketidak sengajaan (innocent) (pengertian ini sebenarnya ada dalam system common law).

Perlu dicantumkan pula dalam perjanjian lisensi adalah mengenai bentuk dan sifat software yang kita gunakan, baik dari sisi fisik maupun nonfisik (dalam arti kegunaan). Ada tiga spesifikasi yang sepatutnya dimuat dalam lisensi yaitu :

- Definisi rinci tentang tugas yang akan dilakukan software tersebut;



- Peralatan di mana perangkat lunak itu akan dipakai;
- Kecepatan yang bagaimana yang diperlukan dari perangkat lunak tersebut dalam menjalankan operasi-operasinya, dengan memperhitungkan setiap jaringan dan situasi multiguna.

Karena jangan sampai pengguna komputer yang tidak memahami mengenai seluk beluk komputer merasa tertipu. Di sini peran dealer/seller/supplier sangat penting untuk menjelaskan mengenai penggunaan. Tanggung jawab, larangan dan sebagainya mengenai software yang berlisensi tersebut.

Jika perlu dijelaskan kepada pelanggan bahwa diperlukan perjanjian tambahan yang isinya mengenai perawatan atau penambahan program yang diperlukan. Dengan mencakup kontrak atas perbaikan, penilaian modifikasi serta perawatan. Disini pelanggan harus memeriksa seberapa baiknya perangkat lunak berintegrasi dengan perangkat lunak lainnya, apakah dapat terintegrasi dengan memuaskan.

### **(3) Pernyataan dari dealer mengenai keadaan software**

Terkait dengan kealpaan adalah ketentuan-ketentuan tanggung produk (product liability) yang tercantum dalam Consumer Protection Act 1987. Menurut Undang-undang tersebut, seseorang konsumen dapat menuntut pihak produsen

suatu yang buruk tanpa harus memandang ada atau tidaknya hubungan kontraktual antara konsumen dengan produsen serta tanpa adanya keharusan menunjukkan syarat-syarat pokok dalam kontrak mengenai perbuatan melawan hukum.

Vendor dari sebuah software seharusnya bertanggung jawab terhadap kerugian yang ditimbulkan atas penggunaan software tersebut sebagian atau seluruhnya karena kecacatan atau kekuranghandalan program yang telah dibeli. Misalnya software yang konsumen gunakan menyulitkan dalam pemakaian dan menyebabkan mudahnya merusak data yang telah ada, akibat system operasi yang kurang baik dan terintegrasi.

Dalam sebuah klausula lisensi pada sebuah software sering di dapat klausula pembebasan suatu klausula pembebasan (exemption clause) adalah klausula yang membebaskan atau membatasi tanggung jawab salah satu pihak yang melanggar kontrak. Klausula pembebasan dapat dibagi dalam 2 (dua ) bentuk yaitu :

- a. Klausula pelepasan exclusion clauses); memberikan kepada pihak yang bersangkutan dengan mana ia dilepaskan sepenuhnya dari tindak pelanggaran.
- b. Klausula pembatasan (limitation clauses); merupakan klausula dimana seorang supplier secara penuh melepaskan

tanggung jawabnya berdasarkan kontrak karena terlambat menyerahkan jika hal itu disebabkan oleh keadaan-keadaan di luar kontraknya seperti akibat kegiatan industri. Contohnya seorang pengguna window Vista milik Microsoft tidak dapat menuntut terhadap kecacatan software pada biaya lisensi yang telah ia bayarkan untuk perangkat lunak tersebut.

**(4) Penambahan atau perubahan data**

Hal ini dapat dicontohkan dengan keadaan seperti sebuah perusahaan mempunyai jaringan hardware yang banyak dengan software yang banyak pula, namun untuk menjalani operasional kerja perusahaan tersebut diperlukan software yang baru. Apabila dalam software yang sudah ada tidak yang cocok, maka diperlukan modifikasi untuk menjalankan konfigurasi systemnya. Dalam situasi seperti ini diperlukan percobaan atas software. Permasalahannya apakah Microsoft dalam membuat klausula lisensinya telah mengakomodir hal seperti ini?. Hal lain yang harus diperhatikan juga oleh pembuat kontrak lisensi adalah mengenai klausula penambahan program.

Seperti kita ketahui bahwa sebuah software dilindungi karya ciptanya selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. Pada kenyataannya perkembangan software

begitu cepat berubah. Dalam lisensi Microsoft pada umumnya biasanya mencantumkan masa berlaku lisensi tersebut adalah 3 (tiga) tahun. Dalam kurun waktu antara tiga tahun tersebut banyak sekali kemungkinan terjadi perubahan ataupun perkembangan yang terjadi. Bila pengguna software Microsoft ingin menambah sistemnya, manajemen Microsoft menyatakan bahwa harus membeli software baru dengan mendapatkan lisensi baru lagi, walaupun dengan harga yang telah diberi rabat/discount. Keadaan demikian menurut peneliti secara ekonomi sungguh merugikan, karena jika diperhitungkan dengan jumlah software yang dibutuhkan pada tiap hardware yang beroperasi dengan tingkat perubahan yang sedikit dan mempunyai efek besar hal ini menjadi pertimbangan finansial manajemen sebuah perusahaan.

## BAB V

### PENUTUP

#### A. Kesimpulan

1. Bentuk - bentuk lisensi program komputer yang ada dalam perkembangan dunia komputer dan software saat ini sangat beragam. Pada dasarnya bentuk lisensi yang ada itu berawal dari bentuk program komputer yaitu ; bentuk Open Source dan Close Source. Dari dua bentuk program komputer tersebut, berkembanglah macam-macam lisensi yang dibuat oleh vendor tertentu ataupun GPL ( General Public License). Microsoft sebagai salah satu vendor yang cukup terkenal dalam penciptaan dan pendistribusian program komputer mempunyai tiga jenis lisensi yakni *Full product license*, *Volume license*, *Agreement special*. Full Product license legalitasnya dapat diperoleh dari COA yang melekat pada hardware, dan dapat diperoleh bila PC kurang dari lima dan bersifat penuh. Volume License tidak menawarkan lisensi yang bersifat penuh, melainkan terpisah dengan lisensi lebih dari lima. Sedangkan *Agreement Special* merupakan jenis lisensi yang hanya dapat diberikan kepada institusi pendidikan atau institusi yang sifatnya non-komersial dengan ketentuan tertentu. Dilihat dari peruntukannya, Microsoft memiliki beberapa jenis lisensi yaitu ; *Open License*, *Select License*, *Enterprise Agreement*.

Pelanggaran terhadap program komputer Microsoft adalah *End User Copying*, *Hard-disk loading*, *Mischanneling*, *Counterfeiting*

(*Pemalsuan*), Pembajakan lewat Internet. Kesemua bentuk pelanggaran tersebut paling sering terjadi di lapangan baik disadari ataupun tidak disadari oleh pengguna program komputer. Upaya yang telah dilakukan untuk menanggulangi pelanggaran lisensi sangatlah sukar. Pada umumnya upaya nyata hanya dapat dilakukan oleh pihak berwenang yaitu POLRI dengan berpedoman pada Undang-Undang Hak Cipta, Khususnya Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002. Upaya lain yang sifatnya preventif telah dilakukan dengan berbagai sosialisasi kepada institusi-institusi pengguna komputer yang cukup besar seperti lembaga pendidikan ataupun perbankan.

2. Pengaturan mengenai lisensi program komputer dalam Undang-undang Hak Cipta secara spesifik belum diatur dengan jelas. Dalam Undang-undang Hak Cipta hanya menjelaskan mengenai lisensi sebagai bentuk dari penghargaan pengguna karya cipta saja, dan pelanggaran atas lisensi tersebut. Bentuk lisensi yang digunakan oleh Microsoft pada dasarnya berupa kontrak baku. Penerima lisensi tidak dapat memberikan tawaran / "*bergaining position*" terhadap hak atas penggunaan yang diberikan oleh pemilik lisensi. Untuk hal ini UUHC tidak memberikan pengaturan lebih jelas, pada umumnya yang diatur dalam hanya lisensi untuk Paten.

## **B. Saran**

1. Untuk mengatur penggunaan program komputer bagi pengguna komputer sebaiknya dilakukan sosialisasi yang terintegrasi baik dari pemerintah ataupun swasta, bukan hanya dari vendor atau perusahaan program komputer tertentu. Pemerintah sebaiknya mengatur dalam bentuk Peraturan Pemerintah yang menyangkut lisensi program komputer. Hal ini menyangkut konsumen sebagai pengguna dan martabat negara sebagai pendukung penegakan dan perlindungan HaKI di Dunia.
2. Lisensi yang dibuat oleh perusahaan pemegang atau pemilik program komputer sebaiknya memberikan ruang khusus bagi pelanggan atau penerima lisensi untuk menuangkan klausula-klausula tertentu dalam draft lisensinya yang kiranya dimungkinkan, sehingga bentuk lisensi tersebut memenuhi Pasal 1320 KUHperdata.
3. Dalam melakukan penindakan terhadap pelanggaran lisensi baiknya dimulai dari tingkat Pusat terus ke bawah. Artinya yang menjadi sasaran pertama adalah lembaga-lembaga pemerintah, perusahaan besar dan institusi pengguna program yang cukup besar jumlahnya hingga pengusaha kecil. Dengan demikian langkahnya adalah Top to Down.
4. Diperlukan kesiapan mental aparat penegak hukum dan kesiapan material berupa instrumen hukum yang memadai untuk itu. Di samping itu juga tidak berpihak pada salah satu perusahaan/ vendor tertentu saja.

5. Sebagai upaya Preventif, dengan segera pemerintah harus mendukung melalui berbagai upaya untuk menggunakan program Komputer Open Source, disamping tetap mendukung upaya penegakan HaKI.



## DAFTAR PUSTAKA

### A. BUKU

Abdulkadir Muhammad, *Hukum Perusahaan Indonesia*, Bandung :Citra Aditya Bakti, 2002

\_\_\_\_\_ *Hukum Perdata Indonesia*, Bandung :Citra Aditya Bakti, 2000

Ahmad M.Ramli, *Cyber Law,(Dalam System Hukum Indonesia)*, Bandung : Refika Aditama, 2004

Ajip Rosidi, *Asian Copy Right Hand Book* (terjemahan Masri Maris, Ajib Rosidi), ACCU, dan IKAPI, Jepang : 2006

Budi Agus, Riswandi, *Hukum dan Internet di Indonesia*, Yogyakarta : UII-Press, 2003

Budi Santoso, *Hak Kekayaan Intelektual dan Melindungi Rahasia Perusahaan Melalui Undang-undang Rahasia Dagang (Trade Secret)*, Semarang : Pustaka Mandiri , 2007

\_\_\_\_\_, *Butir-Butir Berserakan Tentang Hak Kekayaan Intelaktual (Desain Industri)*, Bandung : Manadar Maju, 2005

David I. Bainbridge (terjemahan : Prasedi T. Susmaatmadja), *Komputer dan Hukum*, Jakarta : sinar Grafika, 1990

Esmi Warassih, *Metode Penelitian Hukum*, Semarang:Yayasan Dewi Sartika

Herry Purnomo dan Theo Zacharias, *Pengenalan Informatika perspektif Teknik dan Lingkungan*, Yogyakarta : Andi, 2005

Insan Budi Maulana, *Pelangi Haki Dan Anti Monopoli*, Yogyakarta : Yayasan Klinik Haki Jakarta, 2000

*Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar* (Editor Tim Lindsey, Eddy Damaian, Simon Butt, Tommy Suryo Utomo), Bandung : Alumni, 2003

Kansil, C.S.T dan Crhistie, *Modul Hukum Internasional*, Jakarta : Djembatan, 2002

Muhammad Djumhana, Dan R, Djubaedillah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori Dan Prakteknya Di Indonesia)*, Bandung : Citra Aditya Bakti, 2003

Munir Fuady, *Hukum Dagang Internasional ( Aspek Hukum dari WTO)*, Bandung : Citra Aditya Bhakti, 2004

- Otje Salman dan Anton . F Susanto, *Tori Hukum (mengingat, mengumpulkan dan membuka kembali)*, Bandung : Refika Aditama, 2005
- Polda Jawa Tengah, *Pelatihan HAKI dan Sosialisasi Software Komputer Berlisensi*, Semarang 22 April 2008
- Purba, Afrillyannni , *TRIPs-WTO dan Hukum HKI Indonesia (Kajian Perlindungan Hak Cipta seni batik tradisi Indonesia)*, Jakarta : Rineka Cipta, 2005
- Richard Burton , *Aspek Hukum Dalam Bisnis*, Jakarta :Rineka Cipta :2003
- Ridwan Khairandy, *Pengantar Hokum Dagang*, Yogyakarta : UII-Press, 2006
- Romli Atmasasmita, *Reformasi Hukum, Hak Asasi Manusi dan Penegakan Hukum*, Bandung : Mandar Maju, 2001
- Sentosa Sembiring, *Hak Kekayaan Intelektual Dalam Berbagai Peraturan Perundang-Undangan*, Bandung : Yrama Widya, 2002
- Soerjono Soekanto Dan Sri Mamudji, *Penelitian Hukum Normative (Suatu Tinjauan Singkat)*, Jakarta : Raja Grafindo Persada, 1985
- Sudargo Gautama, *Segi-segi Hukum Hak Milik Intelektual*, Bandung : ERESKO, 1990
- Sutikno, *Merakit Hardware dan Install Software Komputer*, Yogyakarta : Ardana Media, 2007
- Tanya Jawab UUHC Nomor 19 Tahun 2002*, Semarang : Dahara Prize, 2003

## **B. MAKALAH/ARTIKEL**

- Budi Santoso, *Sweeping Program Komputer*, Suara Merdeka,2007
- Edi Mulyanto, *Software Alternatif sebagai Solusi Alternatif Penggunaan Teknologi Informasi di Perusahaan*, Pelatihan HAKI dan Sosialisasi Software Berlisensi, Semarang 22 April 2008
- Justisiari W. Kusumah, *Perlindungan Dan Pelanggaran Program Komputer*
- Khudzalifah Dimiyati, *Fenomena Penegakan Hukum Di Indonesia*, Newsletter, Vol.62 September 2005

Lukas Lukmana, *Solusi Pemanfaatan Software Secara Legal Dan Tepat Guna Untuk Dunia Usaha*, Seminar dan Sosialisasi Cara Cerdas Menggunakan Software Secara Legal ,Semarang 4 September 2007

Muhammad Zaini Aboe Amin, *Pelatihan HAKI dan Sosialisasi Software Berlisensi*, Semarang , 22 April 2008

Modesta Fiska, *Geser Penggunaan Aplikasi Bajakan*

Ridwan Sanjaya, *Menyikapi Razia Software Illegal*, Suara Merdeka

Rohman saleh, *Seluk Beluk Praktis Lisensi*, Jakarta : Sinar Grafika, 1987

Siregar, Santun Maspari, *Perkembangan dan Kerangka kerjasama Regional dan Internasional Di Bidang Haki*, Semarang 27 Mei 2007

### **C. PERATURAN PERUNDAG-UNDANGAN**

Indonesia, Undang-Undang dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945  
\_\_\_\_\_, Undang- Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta  
Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

### **D. PERATURAN LAINNYA**

Keputusan fatwa Majelis Ulama Indonesia Nomor 1/MUNAS VII/MUI/15/2005  
Tentang Perlindungan Hak Kekayaan Intelektual

### **E. WEBSITE**

[Http://Cloofcamp.Netfirms.Com/Gpl/Node35.Html](http://Cloofcamp.Netfirms.Com/Gpl/Node35.Html), *Lisensi Program Komputer*