



***REVERSE ENGINEERING* PROGRAM KOMPUTER  
DALAM PERSPEKTIF HUKUM HAK CIPTA DAN PATEN  
DI INDONESIA DAN MALAYSIA**

**TESIS**

**Disusun Dalam Rangka Memenuhi Persyaratan  
Program Magister Ilmu Hukum Universitas Diponegoro  
Semarang**

**Oleh:  
Ariyanti, S.H.  
NIM: B4A 007 082**

**Pembimbing:  
Dr. Budi Santoso, S.H., M.S.**

**PROGRAM MAGISTER ILMU HUKUM  
UNIVERSITAS DIPONEGORO  
SEMARANG  
2009**

**HALAMAN PENGESAHAN**

***REVERSE ENGINEERING* PROGRAM KOMPUTER  
DALAM PERSPEKTIF HUKUM HAK CIPTA DAN PATEN  
DI INDONESIA DAN MALAYSIA**

**Disusun Oleh:**

**Ariyanti, S.H.**

**B4A 007 082**

**Dipertahankan di depan Dewan Penguji**

**Pada Tanggal 30 Desember 2009**

Tesis ini telah diterima  
Sebagai persyaratan untuk memperoleh gelar  
Magister Ilmu Hukum

**Pembimbing,** **Mengetahui,**  
**Ketua Program Magister Ilmu Hukum**

**Dr. Budi Santoso, SH., MS.**  
**NIP: 131 631 876**

**Prof. Dr. Paulus Hadisuprpto, SH., MH**  
**NIP: 130 531 702**

## **PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH**

Dengan ini saya, Ariyanti, SH. menyatakan bahwa Karya Ilmiah/Tesis ini adalah asli hasil karya saya sendiri dan Karya Ilmiah ini belum pernah diajukan sebagai pemenuhan persyaratan untuk memperoleh gelar kesarjanaan Strata Satu (S1) maupun Magister (S2) dari Universitas Diponegoro maupun Perguruan Tinggi lain.

Semua informasi yang dimuat dalam Karya Ilmiah ini yang berasal dari penulis lain baik yang dipublikasikan atau tidak, telah diberikan penghargaan dengan mengutip nama sumber penulis secara benar dan semua isi dari Karya Ilmiah/Tesis ini sepenuhnya menjadi tanggung jawab saya sebagai penulis.

Semarang, Desember 2009

Penulis

Ariyanti, SH  
NIM B4A 007 082

## **MOTTO**

*Boleh jadi kamu membenci sesuatu, padahal ia amat baik bagimu, dan boleh jadi (pula) kamu menyukai sesuatu, padahal ia amat buruk bagimu. Allah mengetahui sedang kamu tidak mengetahui.*

*(QS. Al-Baqarah: 216)*

*Jika pagi tiba, janganlah menunggu sore; dan jika sore tiba, janganlah menunggu hingga waktu pagi (Dr. Aidh Al-Qarni)*

## **PERSEMBAHAN**

*Untuk Agamaq*

*Untuk Negaraq*

*Untuk Bapak, Ibu, Om Bowo dan Adek*

*Untuk Piqu*

## KATA PENGANTAR

Puji syukur atas kehadiran Allah SWT, karena berkat Rahmat, Hidayah serta inayahnya, Penulis dapat menyelesaikan Penulisan Hukum dengan judul “**REVERSE ENGINEERING PROGRAM KOMPUTER DALAM PERSPEKTIF HUKUM HAK CIPTA DAN PATEN DI INDONESIA DAN MALAYSIA**”. Dan tidak lupa sholawat serta salam kepada Nabi junjungan, Muhammad SAW yang membawa dari zaman kebodohan kepada zaman ilmu pengetahuan bagi orang yang berakal.

Penulisan Hukum ini merupakan syarat untuk menyelesaikan pendidikan Magister Hukum ( Strata 2 ) pada Jurusan Ilmu Hukum dengan program kekhususan Hukum Ekonomi dan Teknologi-Hak atas Kekayaan Intelektual (HET-HKI) Magister Ilmu Hukum Universitas Diponegoro. Dalam menyelesaikan Penulisan Hukum ini, Penulis meyakini dengan sepenuhnya tidak akan dapat menyelesaikan dengan baik tanpa bantuan, bimbingan serta dorongan dari berbagai pihak. Untuk itu pada kesempatan yang baik ini, dengan segenap ketulusan dan kerendahan hati Penulis menyampaikan rasa terima kasih yang sedalam-dalamnya kepada :

1. Menteri Pendidikan Nasional, yang telah memberikan dukungan pembiayaan melalui Program Beasiswa Unggulan hingga penyelesaian tesis ini berdasarkan DIPA Sekretaris Jendral DEPDIKNAS Tahun Anggaran 2007 sampai dengan tahun 2009

2. Bapak Prof. Dr. dr. Susilo Wibowo, M.S., Med, Sp.And., selaku Rektor Universitas Diponegoro Semarang.
3. Bapak Prof. Dr. Paulus Hadisuprpto, S.H., M.H., selaku Ketua Program Magister Ilmu Hukum Universitas Diponegoro Semarang, atas kesempatan dan bimbingan yang diberikan kepada Penulis untuk dapat menempuh studi di Magister Ilmu Hukum ini.
4. Prof. Dr. Arif Hidayat, S.H., M.S. selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Diponegoro Semarang atas kesempatannya yang diberikan kepada penulis untuk dapat menempuh studi di Magister Hukum ini.
5. Dr. Budi Santoso, S.H., M.S., selaku Dosen Pembimbing yang berkenan memberikan waktu luang serta perhatian di tengah kesibukannya. Atas bantuan, saran, ilmu yang sangat berharga, serta kesabaran dalam proses bimbingan dari Beliau, Penulis haturkan terima kasih yang sedalam-dalamnya. Semoga Ilmu yang bermanfaat ini dapat Penulis amalkan kelak sebagai ibadah yang tidak akan pernah terputus.
6. Prof. Dr. Ety Susilowati, S.H. dan Budiarto, S.H., M.S. sebagai Dosen Penguji yang telah memberi pengarahan saran dan kritiknya
7. Prof. Dr, Satjipto Rahardjo., S.H dan Prof.Dr. Sri Redjeki, SH serta bapak dan Ibu Dosen Pengajar Magister Ilmu Hukum Universitas Diponegoro, atas bantuan dan ilmu yang sangat berguna selama mengikuti proses belajar. Khususnya dosen pengampu HKI, atas bimbingan, Kritik dan saran, serta ilmu yang sangat berharga.

8. Ibu Ani Purwanti, S.H., M.Hum., dan Ibu Amalia Diamantina, S.H. M.Hum, selaku Sekretaris Akademik dan Sekretaris Keuangan, atas semua bantuan dan kerja samanya.
9. Seluruh staf pelaksana akademik, staf pelaksana keuangan, dan staf pelaksana harian, terimakasih atas kebersamaannya.
10. Staff Administrasi perpustakaan Fakultas Hukum Universitas Diponegoro, Perpustakaan Pasca Sarjana Universitas Diponegoro, atas kesempatan yang diberikan untuk membaca dan meminjam referensi yang dibutuhkan Penulis.
11. Bapak Sariyan dan Ibu Muslimah atas cinta, kasih sayang, perhatian, dukungan, kepercayaan, doa yang tak pernah putus-putus, serta segalanya yang telah diberikan.
12. Om Bowo yang telah memberikan dukungan baik material mahupun spiritual, serta semangat dan doa yang tidak henti-hentinya.
13. Adeku Indah yang selalu menyemangatiku dan mengingatkan aku, beserta seluruh keluarga besar yang mendukungku.
14. Sahabat sekaligus Kekasih hatiku Sulthon Miladiyanto, S.H.,M.H atas Penantian, Kesabaran, kasih sayang, waktu, semangat, dukungan, saran, teguran, doa yang selalu menyertaiku dan semua bantuan yang diberikan kepada Penulis.
15. Keluarga besar HKI '07-08, atas waktu-waktu indah selama di Magister Ilmu Hukum UNDIP. Terimakasih atas kebersamaan yang mengantarkan kita kepada kemenangan hati.

16. Teman-teman semasa study di Universiti Kebangsaan Malaysia; Muti, Zakki, Riri, Mba Tyas, Mba Ratih, Bu Rofa, Endi, Mas Faizin, Mas Budi, Mb Rahma, Hadi, Elena Hong, terimakasih atas kekeluargaan serta keceriaan dan diskusinya.

Semoga Allah SWT Yang Maha Agung membalas semua kebaikan dan bantuan yang diberikan kepada Penulis selama ini. Tiadalah sempurna suatu apapun dari karya manusia, karena kesempurnaan itu sesungguhnya adalah milik Sang Maha Sempurna itu sendiri. Oleh karena itu, kritik dan saran sangatlah penulis harapkan dari pembaca sekalian demi kebaikan dan kebenaran yang hakiki atas substansi yang terkandung dalam tulisan ilmiah ini. Semoga karya kecil ini dapat bermanfaat bagi kita semua. Amien.

Semarang, Desember 2009

Penulis

Ariyanti. SH

## ABSTRAK

Perkembangan teknologi canggih berupa komputer telah membawa manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia di mana pemanfaatannya meliputi berbagai sektor. Keadaan yang demikian berpotensi menimbulkan tindakan monopolistik. Tindakan monopolistik, meskipun terkait dengan hasil yang sama tetapi tetap memiliki pembatasan-pembatasan tertentu. Salah satu bentuk pembatasan terhadap tindakan monopolistik hak cipta khususnya program komputer dapat dilakukan dengan *reverse engineering* (RE) program komputer. *Reverse engineering* merupakan suatu proses menemukan prinsip-prinsip teknologi suatu produk kemudian mencoba untuk membuat alat/produk atau program baru yang lebih unggul tanpa menyalin apapun dari aslinya. Namun RE program komputer ini tidak diatur secara khusus dalam Undang-Undang.

Melihat kondisi tersebut, penelitian ini akan menjawab permasalahan 1). Bagaimana pengaturan RE program komputer dalam sistem hukum hak cipta dan paten di Indonesia dan di Malaysia 2). Bagaimana peran hukum dalam memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi melalui RE menurut undang-undang hak cipta dan Paten di Indonesia dan Malaysia. Tujuan dari penelitian ini adalah untuk mengetahui dan menganalisis pengaturan RE program komputer dalam sistem hukum hak cipta dan paten di Indonesia dan di Malaysia serta peran hukum dalam memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi melalui RE menurut undang-undang hak cipta dan Paten di Indonesia dan Malaysia.

Metode penelitiannya menggunakan pendekatan yuridis normatif yaitu dengan menginventarisasi dan mengkaji atau menganalisis data sekunder yang berupa bahan hukum primer yaitu UU No 19 Tahun 2002, Akta Hak cipta 1987, UU No 14 Tahun 2001, Akta Paten 1983, serta bahan hukum sekunder berupa dokumen atau hasil-hasil penelitian, bahan hukum tersier berupa kamus hukum dan ensiklopedia.

Berdasarkan UU Hak Cipta dan Akta Hak cipta, RE tidak diatur secara khusus. Namun, RE dapat dianalogikan dengan rekayasa genetika pada bidang pemuliaan tanaman yang menghasilkan produk tanaman lebih unggul dan bermutu dari sebelumnya. sehingga kegiatan RE program komputer tidak termasuk pelanggaran terhadap hak cipta, karena telah memenuhi unsur originalitas. RE menurut UU Paten dan Akta Paten merupakan kegiatan yang dilarang, karena tidak memenuhi unsur kebaruan dan mengandung langkah inventif.

Dalam rangka memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi, maka berdasarkan UU Hak Cipta maupun Akta Hak Cipta serta UU Paten dan Akta Paten dapat dilakukan dengan perjanjian lisensi antara pemilik program dengan pihak lain. Perjanjian lisensi ini membawa implikasi akan terus dikembangkannya program-program komputer demi kemajuan teknologi oleh pihak-pihak yang menerima lisensi tersebut.

Kata kunci: Program komputer, *Reverse engineering*

## **ABSTRACT**

*The development of sophisticated computer technology has brought enormous benefits to human life in which their use involves a variety of sectors. This circumstances potentially monopolistic actions. Monopolistic actions, although associated with the same results but still have certain limitations. One form of limitation on the copyright monopoly actions, especially computer programs can be done by reverse engineering (RE) computer program. Reverse engineering is a process of discovering technological principles of a product and then try to create tools / products or new programs that are superior without any of the original copy. But RE is a computer program does not specifically regulated in the Act.*

*Seeing these conditions, this research will answer the problem 1). How the regulated RE computer program in the legal system of copyright and patents in Indonesia and in Malaysia 2). How does the role of law in providing balance between the rights of owners of computer programs to fulfill needs of technology enhance through the RE under the laws of copyright and patent in Indonesia and Malaysia. The purpose of this research is to determine and analyze RE of the computer program in the legal system of copyright and patents in Indonesia and in Malaysia and the role of law in providing balance between the rights of owners of computer programs to the needs of technology enhance through the RE under the laws of copyright and patent in Indonesia and Malaysia.*

*Research method using a normative juridical approach of the review or inventarisasi and secondary data analysis of primary legal materials in Act No. 19 Year 2002, the Copyright Act 1987, Act No. 14 of 2001, Patents Act 1983, as well as secondary legal materials in the form of documents or results of research, legal materials in the form of tertiary legal are dictionaries and encyclopedias.*

*Based on the Copyright Act, RE did not specifically regulated. However, RE may be analogous to genetic engineering in the field of plant breeding plants that produce superior products and quality than ever before. So that the RE activity does not include computer programs for copyright infringement, because the element meets originality. RE according to the Patent Act in Indonesia and Malaysia is a prohibited activity, because they do not meet the elements of novelty and inventive step contains.*

*In order to provide a balance between the rights of owners of computer programs to the needs of enhance technology under copyright law and the Copyright Act and Patent Act could be done with the license agreement between the owner of the program with others. This license agreement will have implications on the development of computer programs for the advancement of technology by the parties who receive the license.*

**Keywords:** *Computer programs, Reverse engineering*

## DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL.....	i
HALAMAN PENGESAHAN.....	ii
PERNYATAAN KEASLIAN KARYA ILMIAH.....	iii
MOTTO DAN PERSEMBAHAN.....	iv
KATA PENGANTAR.....	v
ABSTRAK.....	ix
ABSTRACT.....	x
DAFTAR ISI.....	xi
DAFTAR BAGAN.....	xv
DAFTAR ISTILAH.....	xvi
DAFTAR SINGKATAN.....	xix
DAFTAR TABEL.....	xx
<b>B A B I    PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
A. Latar Belakang.....	1
B. Perumusan Masalah.....	9
C. Tujuan Penulisan.....	9
D. Manfaat Penelitian.....	10
E. Kerangka Pemikiran.....	11
F. Metode Penelitian.....	12
1. Metode Pendekatan.....	12
2. Spesifikasi Penelitian.....	13

3. Jenis dan Sumber Data .....	13
4. Metode Pengumpulan Data .....	15
5. Metode Analisis Data .....	15
G. Sistematika Penulisan.....	16
<b>B A B II TINJAUAN PUSTAKA .....</b>	<b>18</b>
A. Tinjauan Umum Hak Cipta .....	18
1. Hak-Hak Yang terkandung dalam Hak Cipta .....	19
2. Pelanggaran Hak Cipta .....	22
B. Tinjauan Umum Hak Paten .....	22
1. Ruang Lingkup Paten .....	25
2. Hak Eksklusif dalam Paten.....	25
C. Program Komputer dan <i>Reverse Engineering</i> .....	26
1. Definisi Program Komputer .....	26
2. Bentuk-bentuk Pelanggaran Komputer .....	30
3. Konsep Reverse Engineering.....	34
a. Reverse engineering Program Komputer .....	35
b. Langkah-Langkah <i>Reverse Engineering</i> Program Komputer.....	36
D. Lisensi.....	40
1. Definisi dan Bentuk-Bentuk Lisensi.....	40
2. Lisensi Program Komputer .....	43
 <b>B A B III HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN .....</b>	 <b>49</b>

A. Pengaturan <i>Reverse Engineering</i> Program Komputer Dalam Sistem Hukum Hak Cipta Dan Paten Di Indonesia Dan Di Malaysia.....	49
1. Hak Cipta di Indonesia.....	49
a. Sejarah Hukum Hak Cipta.....	49
b. Pengertian Hak Cipta .....	52
c. Lingkup Perlindungan Hak Cipta .....	54
d. Pemilikan Hak Cipta .....	55
e. Hak Eksklusif Pemilik Hak Cipta .....	57
f. Pelanggaran Hak Cipta .....	58
g. Pengecualian Hak Cipta .....	59
h. Jangka Waktu Perlindungan .....	60
i. Penegakan Hukum .....	62
2. Hak Cipta di Malaysia.....	62
a. Sejarah Hukum Hak Cipta.....	62
b. Pengertian Hak Cipta .....	64
c. Lingkup Perlindungan Hak Cipta .....	65
d. Pemilikan Hak Cipta .....	68
e. Hak Eksklusif Pemilik Hak Cipta .....	68
f. Pelanggaran Hak Cipta .....	69
g. Pengecualian Hak Cipta .....	72
h. Jangka Waktu Perlindungan .....	73
i. Penegakan Hukum .....	74
3. <i>Reverse Engineering</i> ditinjau dari Undang-Undang Hak cipta ....	75
a. Undang-Undang nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta ....	77

b. Akta Cipta Malaysia Tahun 1987 .....	81
4. Hak Paten di Indonesia dan Malaysia .....	86
5. <i>Reverse Engineering</i> Program Komputer ditinjau dari Undang-Undang Paten .....	87
a. Undang-Undang No 14 Tahun 2001 Tentang Paten .....	88
b. Akta Paten Tahun 1983 .....	90
B. Peran hukum dalam memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi melalui <i>reverse engineering</i> menurut undang-undang hak cipta dan Paten di Indonesia dan Malaysia.....	97
1. Lisensi hak cipta sebagai upaya hukum untuk memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi. ....	97
a. Di Indonesia.....	98
b. Di Malaysia.....	99
c. Perjanjian Lisensi Pada Program Komputer <i>Clouse Source</i> .....	100
2. Lisensi paten sebagai upaya hukum untuk memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi.....	103
a. Di Indonesia.....	103
b. Di Malaysia.....	104
c. Lisensi Silang ( <i>Cross Licensing</i> ).....	105
<b>B A B I V PENUTUP</b> .....	106

A. Kesimpulan .....	106
B. Saran.....	109

**DAFTAR PUSTAKA**

## DAFTAR BAGAN

Bagan1 Kerangka Pemikiran.....	11
--------------------------------	----

## DAFTAR ISTILAH

Akta	: Undang-Undang
Backup Copy	: Salinan dari produk yang asli.
Close Source	: Suatu ketentuan yang melarang pengguna untuk melakukan pengembangan, perbaikan ataupun penambahan program komputer.
Discovery	: Penemuan
End User Licence	: Pengguna akhir lisensi
Fair Dealing	: Pengecualian terhadap hak eksklusif dari pencipta/ pemegang hak cipta
Karya derivative	: Karya turunan dari karya asli (misalnya: komik kemudian dijadikan film)
Litografi	: Sebuah metode untuk <u>percetakan</u> di atas permukaan licin, dan juga sebuah cara untuk memproduksi <u>semikonduktor</u>
Object code	: Suatu kode yang dihasilkan oleh suatu proses <u>kompilasi</u> yang bisa bermacam-macam bentuknya tergantung pada target yang diinginkan. Kode obyek bisa berupa <u>bahasa rakitan</u> ( <i>assembly</i> ) atau <u>bahasa mesin</u> .
<i>Open Source</i>	: Metode pengembangan program komputer yang menitikberatkan pada kebebasan yang diberikan kepada pengguna untuk memperbaiki, menambah, merubah suatu

*source* dari program yang dimilikinya, bahkan bebas untuk mendistribusikan program komputer tersebut.

Originalitas : Keaslian, yang bermakna hasil karya tersebut tidak disalin dari hasil karya orang lain.

Personal computer : Istilah umum yang merujuk pada komputer yang dapat digunakan dan diperoleh orang dengan mudah.

Prior art : Invensi sebelumnya/ terdahulu

Reverse engineering : Mengurai, menganalisis, mempelajari rancangan/produk pihak lain untuk akhirnya dibuat produk baru yang lebih unggul.

Seksyen : Pasal

Source code : Suatu rangkaian pernyataan atau deklarasi yang ditulis dalam bahasa pemrograman komputer yang terbaca manusia

Terbitan : Salinan

## DAFTAR SINGKATAN

COA	: Certificate of Authenticity
CPU	: Central Processing Unit
EPO	: European Patent Office
EULA	: End User License Agreement
GATT	: General Agreement on Tariff and Trade
GPL	: General Public License
HKI	: Hak Kekayaan Intelektual
I.S	: Indische Staatsblad
TRIPs	: Trade Related Aspect intellectual Property Rights
OS	: Operating System
UCC	: Universal Copyright Convention
UK	: United Kingdom
UKM	: Universiti Kebangsaan Malaysia
WIPO	: World Intellectual Property Organization
WTO	: World Trade Organization

## DAFTAR TABEL

Tabel 1 Macam-Macam Lisensi Open source.....	45
--	----

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. LATAR BELAKANG

Perkembangan teknologi canggih berupa komputer telah membawa manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia. Pemanfaatannya meliputi berbagai sektor dalam pemerintahan, perusahaan-perusahaan swasta/ nasional maupun sudah menjangkau kebutuhan/ atau keperluan rumah tangga (dalam hal ini *personal computer*)<sup>1</sup>. Dengan menggunakan komputer, pekerjaan sehari-hari/ tugas rumah dapat diselesaikan dengan cepat dan tepat sehingga akan menekan tenaga kerja, biaya serta memperkecil adanya kesalahan. Namun perlu disadari terlebih dahulu, bahwa komputer akan menjalankan sesuatu hal tergantung dari program yang digunakan dengan memperhatikan peralatan yang digunakan.

Secara garis besar, fungsi komputer antaranya mampu melaksanakan hal-hal sebagai berikut:

1. Membantu memberikan data yang lebih aktual;
2. Mengurangi kesalahan yang mungkin terjadi;
3. Memberikan informasi yang lebih baik untuk pengambilan keputusan;
4. Mengurangi waktu dan tenaga yang diperlukan, untuk mengerjakan hal yang sama berulang-ulang.

---

<sup>1</sup> Widyopramono, *Kejahatan Di Bidang Komputer*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1994, Halaman 22.

5. Mengerjakan suatu pekerjaan tanpa henti dan tanpa mengenal lelah, mencatat dan mengolah data dengan cepat, tepat, cermat dan lengkap.<sup>2</sup>

Berdasarkan aspek fungsinya, dapat dijumpai berbagai macam kegunaan dengan menggunakan komputer, dari sekedar mengetik, pengolahan kata, sampai dengan pengolahan data base yang besar yang dapat dikontrol dari jarak jauh. Saat ini pun fungsi tersebut berkembang luas tidak sekedar melakukan game yang dilakukan anak-anak tetapi telah dimanfaatkan untuk kepentingan mencari informasi dengan menggunakan internet<sup>3</sup>.

Dalam suatu sistem komputer, di dalamnya terdiri dari perangkat keras dan perangkat lunak. Perangkat lunak mempunyai beberapa bagian yang disebut dengan program komputer dan program komputer ini sendiri berisi seperangkat perintah kepada perangkat keras komputer untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu.

Proses pembuatan program komputer menurut Budi Santoso, berlangsung dalam dua tahapan penting, antaranya sebagai berikut:

- a. Pertama, penjabaran ide ke dalam wujud tulisan, catatan atau gambar mengenai alur kerja yang menjadi konsep dasar ciptaan yang akan dibuat, dengan menggunakan bahasa khusus yang berupa kode-kode yang hanya dapat dibaca dengan bahasa komputer seperti *Cobol*, *Fortran*, *Pascal*, *RPG* atau *basic*. Proses ini menghasilkan barang setengah jadi yang dikenal dengan *source code*.

---

<sup>2</sup> *Ibid*

<sup>3</sup> Budi Santoso, *Butir-Butir Berserakan tentang Hak atas Kekayaan Intelektual (Desain Industri)*, Mandar Maju, Bandung, 2005, Halaman 204

b. Kedua, *source code* tersebut kemudian dikonversi ke dalam *object code* sehingga memungkinkan untuk digunakan mengoperasikan peralatan komputer melalui sinyal-sinyal magnetiknya.

Komputer program yang sudah ada *source code*, sebenarnya telah dapat dibaca, meskipun hanya dapat dilakukan dengan cara dan bahasa yang khusus. Artinya telah terdapat informasi yang dapat dikomunikasikan. Sebagai perbandingan adalah huruf Braille bagi penderita kebutaan. Dengan demikian, secara teoritis sejauh hal itu menyangkut adanya elemen tulisan, gambar, catatan, simbol, atau kode yang bermuatan informasi yang dapat dibaca maka dapat disetarakan dengan *literary work*, sebagaimana dilindungi dengan hak cipta<sup>4</sup>.

Berdasarkan uraian di atas, maka program komputer dapat dianggap sebagai asset yang sangat bernilai bagi perusahaan atau individu yang menciptakan atau memilikinya. Secara hukum, program komputer mulai dianggap sebagai benda atau properti seperti benda-benda berwujud lainnya. Oleh karenanya, pemilik program komputer berhak melarang pihak lain untuk menggunakan atau memanfaatkan program komputernya tanpa ijin darinya serta berhak mendapatkan perlindungan terhadap hak kepemilikan program komputer hasil ciptaannya tersebut. Hukum yang secara khusus memberikan

---

<sup>4</sup> Henry Soelistyo Budi, *Beberapa Permasalahan Hukum Dalam Perlindungan Hak Cipta Bidang Komputer Program*, Makalah Seminar, Surakarta, 14 Oktober 1999, halaman 6 Dalam Butir-Butir Berserakan Tentang Hak Atas Kekayaan Intelektual (Desain Industri), Budi Santoso, Mandar Maju, Bandung, 2005

perlindungan terhadap program komputer ialah hukum hak kekayaan intelektual tepatnya hukum hak cipta<sup>5</sup>.

Menurut *Black's Law Dictionary*, "copyright" atau "hak cipta" mempunyai arti sebagai hak atas transkrip, imitasi, reproduksi, untuk menjual, untuk mempublikasikan, untuk mencetak dari suatu karya asli. Hak Cipta ini biasa juga diartikan sebagai hak eksklusif yang mengatur untuk menjual dan mengkomersialisasikan hak atas ciptaan intelektual, terkait dengan hal pencetakan, litografi, produksi grafik, fotografi, cinematografi, rekam gramafon, transmisi siaran stasiun atau bentuk lainnya dalam hal reproduksi dan pengandaan.

Hak cipta melingkupi pengetahuan di bidang ekonomi dan sosial budaya yang sangat luas, di mana kajiannya juga diperluas terhadap bidang sastra, pendidikan, informasi, hiburan, dan media. Meskipun hak cipta terkadang dikatakan relatif dibanding dengan sifatnya yang absolut tetapi monopoli atas hal tersebut masih dimungkinkan untuk terjadi. Sistem yang telah ada saat ini bukan hanya berupaya mengendalikan hasil ciptaan yang sama tetapi juga mendorong terbentuknya hasil ciptaan lainnya yang sejenis<sup>6</sup>. Tindakan monopolistik, meskipun terkait dengan hasil yang sama tetapi tetap memiliki pembatasan-pembatasan tertentu, dimana hal tersebut dibangun pada:

---

<sup>5</sup> Afifah Kusumadara, *Perlindungan Program Komputer Menurut Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jurnal Hukum dan Pembangunan, No.3 Juli- September 2003, Halaman 1

<sup>6</sup> <http://panmohamadfaiz.com/2006/11/15/penelitian-hukum-pengecualian-terhadap-hak-cipta> [Akses 15 Desember 09]

1. Kebebasan dari pencipta yang independen untuk memanfaatkan seluruh hasil ciptaannya.
2. Fakta bahwa perlindungan hanya dapat diberlakukan pada hasil dari sebuah ciptaan dan bukan pada gagasan itu sendiri.
3. Ketentuan mengenai pengecualian atau "*fair dealing*", berita, pengajaran dan penelitian, serta hal-hal lain yang dibolehkan oleh hukum.
4. Sistem dari kewajiban untuk memperoleh perizininan.
5. Biaya dan hambatan dalam melaksanakan hak-hak eksklusif.

Salah satu bentuk pembatasan terhadap tindakan monopolistik hak cipta khususnya program komputer dapat dilakukan dengan *reverse engineering*<sup>7</sup> program komputer. Selain membatasi tindakan monopoli, tindakan ini juga mampu mengembangkan teknologi-teknologi baru berupa program komputer yang fungsinya lebih baik dari program komputer sebelumnya.

Menurut wikipedia, *reverse engineering* diartikan sebagai berikut<sup>8</sup>

*"Reverse engineering (RE) is the [process](#) of [discovering](#) the technological principles of a [device](#), [object](#) or [system](#) through [analysis](#) of its [structure](#), [function](#) and [operation](#). It often involves taking something (e.g., a [mechanical device](#), [electronic component](#), or [software](#) program) a part and analyzing its workings in detail to be used in maintenance, or to try to make a new device or program that does the same thing without copying anything from the original"*.

---

<sup>7</sup> One way of producing a komputer program which is interoperable with other programs is by decompiling (that is, compiling in reverse), or reverse engineering, the object code of the programs with which interoperability is desired, to obtain the source code in a high level language. Diane Rowland & Elizabeth Macdonald, *Information technology Law 3<sup>rd</sup>*, Cavendish publishing, United Kingdom, 2005, Halaman 47

<sup>8</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Reverse\\_engineering](http://en.wikipedia.org/wiki/Reverse_engineering) [Akses 12 Desember 2009]

Berdasarkan definisi di atas, dapat diartikan bahwa *reverse engineering* merupakan suatu proses menemukan prinsip-prinsip teknologi suatu produk dengan cara menganalisa struktur, fungsi dan cara kerjanya, kemudian mencoba untuk membuat alat/produk atau program yang baru tanpa menyalin apapun dari aslinya. Dengan kata lain *reverse engineering* ini adalah mengurai, menganalisis, mempelajari rancangan/produk pihak lain untuk akhirnya dibuat produk baru. Reverse yang boleh dilakukan adalah yang bukan dengan tujuan meniru, tetapi mempelajari cara kerja ilmiah dan teknis untuk menghasilkan program komputer yang lebih baik dan berbeda, tetapi apabila hanya menggandakan tanpa proses mempelajari, meneliti program komputer yang asli/ independent maka dapat dikatakan melakukan pembajakan. Dengan demikian antara meniru dengan reverse sangat tipis perbedaannya, tergantung pada aktivitas yang dilakukan. Apabila ada aktivitas mempelajari, meneliti, menganalisis, memahami dan hasil akhir ciptaan program komputer tersebut berbeda maka reverse bukan meniru, tetapi bila hasil akhir ternyata sebagian besar tiruan atas program computer yang dilindungi maka telah terjadi peniruan dan pelanggaran. Apabila hal ini dikaitkan dengan prinsip hak cipta yaitu prinsip originalitas, maka *reverse engineering* sama sekali tidak melanggar hak cipta.

Pada dasarnya prinsip originalitas bukanlah bermakna bahwa karya cipta tersebut merupakan sesuatu yang unggul tetapi karya tersebut haruslah karya asal dan tidak disalin secara langsung atau tidak langsung dari karya orang lain. Keaslian juga bermaksud bahwa seseorang itu

harus membuat karya itu untuk pertama kalinya. Keaslian di sini bermakna hasil karya tersebut tidak di salin dari hasil karya orang lain. Oleh karena itu, dua orang berlainan boleh memiliki hak cipta sendiri atas hasil karya yang serupa asalkan hasil karya itu adalah usaha sendiri pihak-pihak tersebut tanpa menyalin atau meniru antara satu dengan yang lain.

Terdapat beberapa alasan mengenai pelaksanaan tindakan *reverse engineering* sebagai upaya untuk mengembangkan suatu program komputer. Namun, secara umum ada kesalahfahaman (*misperception*) terhadap *reverse engineering*, yaitu *reverse engineering* hanya digunakan untuk kepentingan mencuri atau menyalin karya orang lain. *Reverse engineering* tidak hanya digunakan untuk mengetahui bagaimana suatu program bekerja, tapi juga merupakan cara untuk mempelajari bagaimana program tidak berfungsi. Beberapa contoh penggunaan *reverse engineering*, antaranya sebagai berikut:

- a. Memahami bagaimana produk bekerja lebih komprehensif dibanding hanya melakukan pengamatan saja.
- b. menyelidiki dan memperbaiki kesalahan dan keterbatasan yang ada dalam program
- c. Mempelajari prinsip-prinsip desain produk sebagai bagian dari pendidikan teknik
- d. Membuat produk-produk dan sistem yang kompatibel, sehingga mereka dapat bekerja sama atau berbagi data
- e. Mengevaluasi sendiri untuk memahami keterbatasan produk.

- f. Menentukan apakah orang lain yang telah mempunyai *literally copied* merupakan pemilik teknologi
- g. Membuat dokumentasi untuk pengoperasian suatu produk yang mana produsen tidak tanggap terhadap permintaan layanan pelanggan.
- h. Mentransformasikannya menjadi produk yang berguna untuk mereka beradaptasi oleh sistem baru dan platform.

Dengan memperhatikan tujuan dari *reverse engineering*, maka dimungkinkan terjadinya pengembangan teknologi tanpa melanggar hak cipta. *Reverse engineering* program komputer yang merupakan kegiatan membuat kembali produk yang sudah ada dengan cara membuka *source code* untuk diubah menjadi *object code*, baik dari pencipta maupun dari pemegang hak cipta program komputer di mana cara pembuatan produk yang baru tersebut sama seperti produk aslinya, tidak diatur secara khusus dalam sistem hukum hak kekayaan intelektual. Hukum Hak Cipta yang merupakan rezim khusus hak kekayaan intelektual yang memberikan perlindungan terhadap program komputer juga tidak secara khusus memberikan pengaturan mengenai *reverse engineering*. Sehingga dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (untuk selanjutnya disebut dengan UU Hak Cipta) dan Akta Malaysia No 332 tahun 1987 tentang Hak Cipta (untuk selanjutnya disebut dengan Akta Hak Cipta) tidak didapati aturan mengenai *reverse engineering*. Begitu juga dengan rezim paten yang dianggap mampu memberikan perlindungan terhadap program Komputer, tidak diatur pula mengenai

*reverse engineering*. Sebagaimana Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten (untuk selanjutnya disebut dengan UU Paten) dan Akta Paten Tahun 1983 tentang Paten (untuk selanjutnya disebut dengan Akta Paten), tidak ada ketentuan khusus yang mengatur mengenai *reverse engineering*.

## **B. PERMASALAHAN**

Berdasarkan uraian diatas, maka dapat dikemukakan rumusan permasalahan sebagai berikut :

1. Bagaimana pengaturan *reverse engineering* program komputer dalam sistem hukum hak cipta dan paten di Indonesia dan di Malaysia?
2. Bagaimana peran hukum dalam memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi melalui *reverse engineering* menurut undang-undang hak cipta dan Paten di Indonesia dan Malaysia?

## **C. TUJUAN PENELITIAN**

Berdasarkan apa yang telah dipaparkan pada latar belakang penelitian di atas, maka yang menjadi tujuan penelitian ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan menganalisis pengaturan *reverse engineering* program komputer dalam sistem hukum hak cipta dan paten di Indonesia dan di Malaysia
2. Untuk mengetahui dan menganalisis peran hukum dalam memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi melalui *reverse engineering* menurut undang-undang hak cipta dan Paten di Indonesia dan Malaysia.

#### **D. MANFAAT PENELITIAN**

Berdasarkan permasalahan yang menjadi fokus kajian penelitian ini dan tujuan yang ingin dicapai, maka diharapkan penelitian ini dapat memberikan manfaat sebagai berikut:

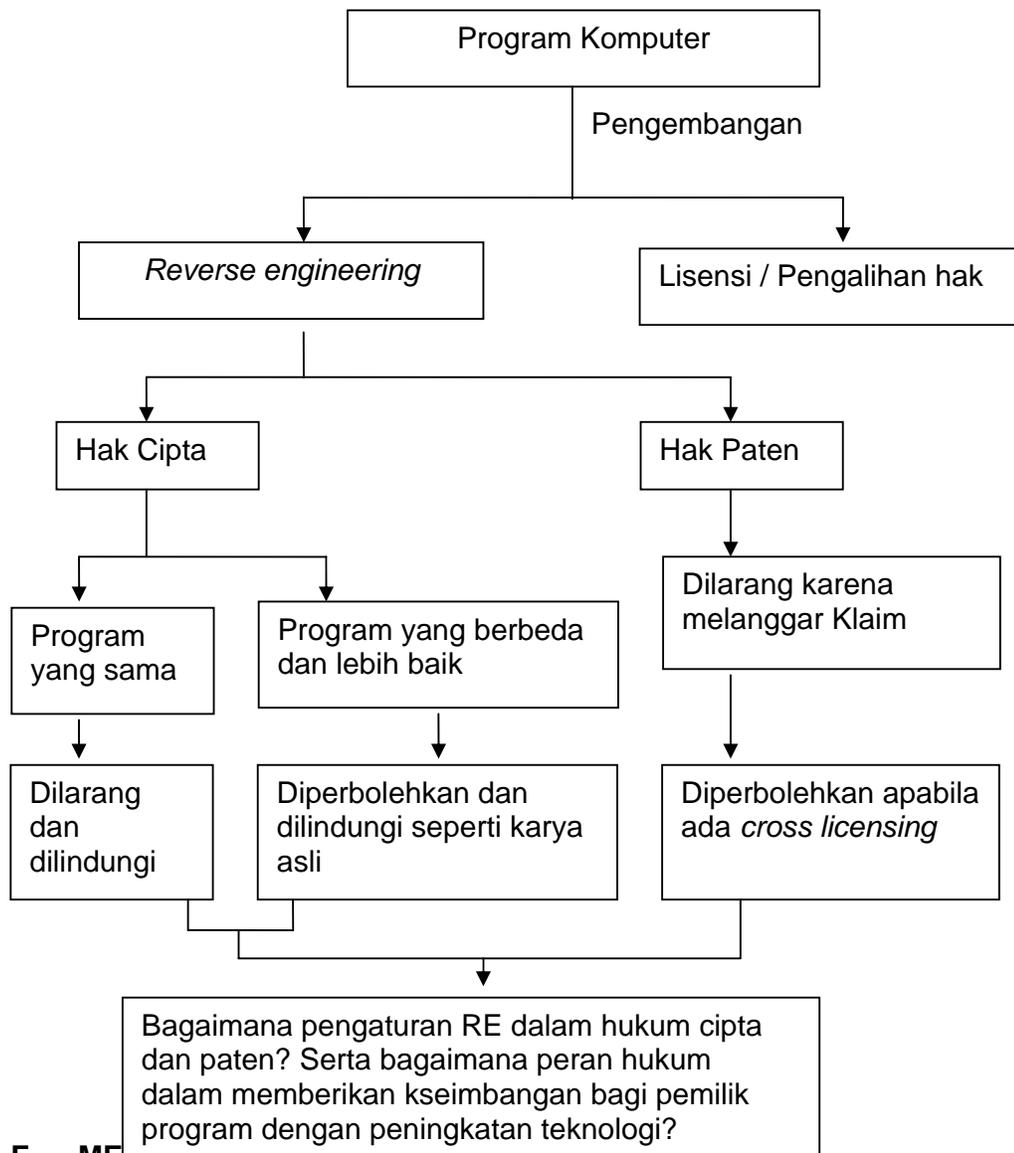
##### **1. Manfaat Teoritis**

Secara teoritis diharapkan dapat menambah informasi atau wawasan yang lebih kongkrit khususnya dibidang hak kekayaan intelektual di Indonesia. Selain itu, diharapkan hasil penelitian ini dapat memberikan sumbangan pemikiran ilmiah bagi pengembangan ilmu pengetahuan hukum pada umumnya, dan pengkajian hukum khususnya yang berkaitan dengan *reverse engineering* program komputer dalam sistem hukum hak cipta dan paten di Indonesia dan Malaysia serta mengenai peran hukum dalam memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi melalui *reverse engineering* menurut undang-undang hak cipta dan Paten di Indonesia dan Malaysia.

##### **2. Manfaat Praktis**

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan informasi kepada para pemilik program komputer agar memperhatikan metode dalam menciptakan atau mengembangkan program komputer melalui *reverse engineering*.

#### **E. KERANGKA PEMIKIRAN**



## F. METODE PENELITIAN

Penelitian ini merupakan kegiatan ilmiah yang berupaya untuk memperoleh pemecahan suatu masalah. Oleh karena itu, penelitian sebagai sarana dalam pengembangan ilmu pengetahuan adalah bertujuan

untuk mengungkapkan kebenaran secara sistematis, analisis dan konstuktif terhadap data yang telah dikumpulkan dan diolah.<sup>9</sup>

Penelitian ini diharapkan mampu memberikan penjelasan mengenai *reverse engineering* program komputer ditinjau dari aspek yuridis baik yang menyangkut pengaturan terhadap permasalahan yang diteliti yaitu menganalisa mengenai *reverse engineering* dalam sistem hukum hak cipta dan paten di Indonesia dan Malaysia, serta menganalisa mengenai peran hukum dalam memberikan keseimbangan hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi dalam perspektif hukum hak cipta dan paten di Indonesia dan Malaysia. Hal-hal yang berkaitan dengan metode penelitian dalam penelitian ini adalah sebagai berikut :

### **1. Metode Pendekatan**

Dalam penelitian ini menggunakan metode pendekatan yuridis normatif. Sedangkan yang dimaksud dengan metode pendekatan yuridis normatif adalah penelitian yang akan dilakukan ini dengan cara menganalisa terhadap peraturan perundang-undangan tentang hak kekayaan intelektual, kemudian dikonsepsikan terhadap pengaturan *reverse engineering* program komputer di Indonesia dan di Malaysia.<sup>10</sup>

Penelitian ini akan lebih ditekankan pada analisa terhadap peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan reverse engineering program komputer antara lain Undang-Undang Hak Cipta dan Akta Hak Cipta serta Undang-Undang Paten dan Akta Paten.

---

<sup>9</sup> Ronny Hanitijo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Ghalis Indonesia, Jakarta, 1997 Hal. 44

<sup>10</sup> *Ibid* hal, 34

## **2. Spesifikasi Penelitian**

Spesifikasi penelitian yang digunakan dalam penelitian ini adalah deskriptif analitis<sup>11</sup>, yaitu dengan menjelaskan secara mendalam terhadap *reverse engineering* program komputer menurut hukum hak kekayaan intelektual di Indonesia dan di Malaysia khususnya hak cipta dan paten serta bagaimana hukum memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan peningkatan teknologi menurut Undang-Undang Hak Cipta dan Paten di Indonesia dan Malaysia. Hasil deskripsi ini akan dijadikan dasar di dalam menganalisa terhadap pokok permasalahan yang terdapat di dalam penelitian ini.

## **3. Jenis dan Sumber Data**

Berdasarkan pendekatan yuridis normatif yang dipergunakan di dalam penelitian ini, maka jenis data yang akan dijadikan sumber analisis ini hanyalah jenis data sekunder. Sedangkan yang dimaksud dengan data sekunder ini adalah data yang yang diperoleh dari bahan-bahan pustaka. Sebagai data sekunder di dalam penelitian ini terdiri dari 3 (tiga) bahan hukum, yaitu<sup>12</sup> :

### **a. Bahan hukum primer**

Bahan hukum primer dalam penelitian ini adalah ketentuan peraturan perundang-undangan baik di Indonesia maupun Malaysia yang mengatur tentang program komputer, serta konvensi internasional yang berkaitan dengan pengaturan tentang program komputer. Dalam hal ini adalah :

---

<sup>11</sup> Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta: 1984, Hal. 10.

<sup>12</sup> Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2004, Hal. 31-32

- 1) *Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights* (TRIPs)
- 2) *World Intellectual Property Organization* (WIPO)
- 3) Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta
- 4) Akta Hak Cipta Malaysia Tahun 1987
- 5) Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001
- 6) Akta Paten Malaysia Tahun 1983

b. Bahan hukum sekunder,

Bahan hukum sekunder ini memberikan penjelasan mengenai bahan hukum primer yang berasal dari beberapa literatur dan tulisan ilmiah lainnya yang dapat menjelaskan terhadap permasalahan dalam penelitian ini.

c. Bahan hukum tersier

Bahan hukum ini memberikan penjelasan lebih mendalam mengenai bahan hukum primer maupun bahan hukum sekunder antaranya ialah ensiklopedia Indonesia; kamus hukum; kamus bahasa Inggris – Indonesia; Kamus besar bahasa Indonesia; dan lain-lain.

#### **4. Metode Pengumpulan Data**

Untuk dapat melakukan analisa secara utuh dan mendalam terhadap sumber data yang berupa bahan hukum tersebut di atas, maka di dalam penelitian ini hanya digunakan metode pengumpulan data yang berupa Studi Pustaka dan Dokumenter. Dalam studi pustaka dan dokumenter ini dimaksudkan untuk menghimpun, mengidentifikasi dan menganalisa mengenai *reverse engineering* program komputer

dalam sistem hukum hak cipta dan paten di Indonesia dan di Malaysia serta menganalisa mengenai peran hukum dalam memberikan keseimbangan kepada pemilik hak komputer program dengan peningkatan teknologi menurut hukum hak cipta dan di Indonesia dan di Malaysia.

## **5. Metode Analisis Data**

Data yang diperoleh melalui studi pustaka dan dokumentasi akan diproses secara identifikasi, klasifikasi, sistematis dan analisis. Sesuai dengan metode pendekatan yang berupa yuridis normatif yang menekankan pada data sekunder, maka metode analisis data yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah analisis kualitatif dengan memakai analisa deskriptif dan perspektif. Analisa deskriptif dan perspektif ini bertolak dari analisa secara yuridis yang selanjutnya secara sistematis akan dianalisa mengenai *reverse engineering* program komputer dalam sistem hukum hak cipta dan paten di Indonesia dan di Malaysia serta menganalisa mengenai peran hukum dalam memberikan keseimbangan kepada pemilik program komputer terhadap kebutuhan peningkatan teknologi melalui *reverse engineering* menurut undang-undang hak cipta dan paten di Indonesia dan Malaysia.

## **G. Sistematika Penulisan**

Di dalam Tesis ini terdiri dari 4 (empat) Bab yang antara satu dengan lainnya mempunyai kaitan secara integral dan sistematis yang mengacu pada judul Tesis. Adapun isi dari ke empat bab tersebut adalah :

Bab I, merupakan pendahuluan yang berisikan tentang latar belakang, permasalahan, Tujuan Penelitian, Manfaat Penelitian, Kerangka Pemikiran, metode penelitian dan sistematika penyajian sesuai dengan judul Tesis ini.

Bab II, akan menguraikan tentang Tinjauan Pustaka berkenaan dengan program komputer sebagai pisau analisis dalam Tesis ini, antaranya ialah tentang tinjauan umum tentang hak cipta, tinjauan umum tentang paten, tinjauan umum tentang program komputer dan *reverse*

*engineering*, yang berisi mengenai pengertian program komputer, bentuk-bentuk pelanggaran terhadap program komputer, konsep *reverse engineering*, *reverse engineering* program komputer serta langkah-langkah *reverse engineering*, selain itu bab ini akan menguraikan mengenai lisensi, bentuk-bentuk lisensi serta lisensi program computer.

Bab III, menguraikan tentang hasil penelitian dan pembahasan dari kedua rumusan masalah yang menjadi fokus analisis dalam penulisan Tesis ini.

Bab IV, merupakan penutup yang berisikan tentang kesimpulan dari hasil analisis pembahasan dan juga berisikan saran sebagai materi rekomendasi untuk diterapkan oleh semua pihak yang terkait dengan kegiatan *reverse engineering* program komputer.

## **BAB II**

### **TINJAUAN PUSTAKA**

#### **A. Tinjauan Umum Hak Cipta**

Keaslian suatu karya, baik berupa karangan atau ciptaan merupakan suatu hal esensial dalam perlindungan hukum melalui hak cipta. Maksudnya, karya tersebut harus merupakan hasil karya orang mengakui karya tersebut sebagai karangan atau ciptaannya. Demikian juga harus ada relevansi antara hasil karya dengan yurisdiksi apabila karya tersebut ingin dilindungi.

Perlindungan hukum melalui hak cipta dewasa ini melindungi hasil karya atau kreasi dari pengarang, pencipta, artis, musisi, dramawan, programmer dan lain-lain, yakni melindungi hak-hak pencipta dari perbuatan pihak lain yang tanpa izin memproduksi atau meniru hasil karyanya.

Perkembangan pengaturan hukum hak cipta sejalan dengan perkembangan kebutuhan masyarakat dewasa ini, bahkan perkembangan perdagangan internasional, artinya bahwa konsep hak cipta telah sesuai dengan kepentingan masyarakat untuk melindungi hak-hak si pencipta berkenaan dengan ciptaannya, bukan kepada penerbit lagi. Di sisi lain,

demikian kepentingan perdagangan, pengaturan hak cipta telah menjadi materi penting dalam TRIPs Agreement yang menyatu dalam GATT/WTO. Selain itu konsep hak cipta telah berkembang menjadi keseimbangan antara kepemilikan pribadi (*natural justice*) dan kepentingan masyarakat/sosial.

### **1. Hak –hak yang terkandung dalam hak cipta**

Artikel 9 subartikel 2 TRIPs menyatakan;” *copyright protection shall extend to expressions and not to ideas, procedures, methods of operation or mathematical concepts as such.* Jadi perlindungan hak cipta seharusnya diberikan kepada perwujudan karya dan bukan kepada ide, prosedur, metode pelaksanaan atau konsep matematis sejenis. Suatu ide pada dasarnya tidak mendapatkan perlindungan, sebab ide belum memiliki wujud yang memungkinkan untuk dilihat, didengar atau dibaca. Hak-hak yang terkandung dalam *copyright* pada dasarnya bersifat *economic right* dan *moral right*, yang didalamnya tercermin kepentingan pribadi dan kepentingan sosial.

#### *a. Reproduction rights*

Hak reproduksi Adalah hak untuk menggandakan atau memperbanyak jumlah ciptaan, baik dengan peralatan tradisional maupun modern.

#### *b. Distribution right*

Hak ini dimaksudkan bahwa pencipta berhak menyebarluaskan hasil ciptaannya kepada masyarakat dalam bentuk penjualan,

penyewaan ataupun bentuk lain agar ciptaan tersebut dikenal luas oleh masyarakat

*c. Adaptation right*

Hak adaptasi adalah hak untuk melakukan adaptasi baik melalui penerjemahan atau alih bahasa, aransemen music, mengubah karangan non fiksi ke fiksi atau sebaliknya. Hak ini diatur baik oleh konvensi Bern maupun Universal Copyright Convention (UCC).

*d. Performing right*

Hak pertunjukan ini diatur khusus dalam Konvensi Roma, juga pada UCC dan konvensi Bern. Pertunjukan dimaksudkan juga penyajian kuliah, khotbah, pidato, presentasi serta penyiaran film, rekaman suara pada tv dan radio. Istilah pertunjukan kadang disamakan dengan pengumuman, artinya mempublikasikan ciptaan agar suatu ciptaan dapat dibaca, didengar atau dilihat orang lain.

*e. Cable casting right*

Yaitu hak penyiaran yang dijalankan operasinya melalui transmisi kabel. Misalnya, suatu studio TV menayangkan program acara komersialnya yang disiarkan kepada pelanggan melalui kabel.

*f. Broadcasting right*

Yaitu hak untuk menyiarkan dengan mentransmisikan suatu ciptaan dengan peralatan nirkabel.

*g. Public/social right*

Hak ini menunjukkan bahwa hak cipta disamping sebagai hak eksklusif individu juga berfungsi social. Di berbagai Negara sering disebut dengan *public lending right*, yaitu hak pinjam oleh masyarakat yang berlakunya sama dengan lamanya perlindungan hak cipta.

*h. Moral right*

Hak moral biasanya melindungi kepentingan pribadi si pencipta utamanya berangkutan dengan reputasinya. Hak moral ini meliputi hak untuk mencantumkan nama pencipta, baik asli atau samara, serta identitas lainnya pada ciptaannya.

*i. Neighbouring right*

Pemilik hak-hak yang berkaitan dengan hak cipta ini meliputi pelaku yang menghasilkan karya pertunjukan, produser rekaman, serta lembaga penyiaran yang menghasilkan karya siaran. pada dasarnya hak ini dimaksudkan untuk member ijin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya memperbanyak ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta.

Pencipta suatu karya atau ciptaan pada awalnya adalah pemegang hak cipta atas karyanya tersebut. Pengalihan kepemilikan bisa dilakukan melalui proses penyerahan atau pemberian lisensi kepada seseorang. Apabila suatu ciptaan dibuat oleh karyawan pemerintah dan karya tersebut menjadi bagian sehari-hari tugas karyawan tersebut, maka pemegang hak cipta biasanya adalah pemerintah. Namun, baik di sector pemerintah maupun swasta, hal ini sangat ditentukan oleh perjanjian.

## **2. Pelanggaran Hak Cipta**

Pada dasarnya, pelanggaran hak cipta terjadi apabila materi hak cipta tersebut digunakan tanpa izin dan harus ada kesamaan antara dua karya yang ada. Pihak yang merasa dirugikan harus membuktikan bahwa karyanya ditiru atau dilanggar atau dijiplak atau karya lain tersebut berasal dari karya ciptaannya. Hak cipta dilanggar apabila seluruh atau bagian substansial dari ciptaan yang telah dilindungi hak cipta telah dikopi. Tugas pengadilanlah untuk menilai dan meneliti apakah bagian yang digunakan tersebut penting, memiliki unsur pembeda atau bagian yang mudah dikenali. Substansi dimaksudkan sebagai bagian yang penting bukan bagian dalam jumlah yang besar demikian pula, patut dipertimbangkan keseimbangan hak atau kepentingan antara pemilik dan masyarakat sosial.

### **B. Tinjauan Umum Hak Paten**

Paten merupakan hak eksklusif yang diberikan oleh negara untuk sebuah temuan yang baru, dan memiliki langkah inventif dan dapat diterapkan dalam proses industri. Hak-Paten memberikan kepada pemiliknya hak eksklusif untuk mencegah atau menghentikan pihak lain untuk membuat, menggunakan, menawarkan untuk dijual, menjual atau mengimpor produk atau sebuah proses, berdasarkan temuan yang sudah dipatenkan, tanpa seizin pemilik paten. Paten merupakan "alat bisnis yang kuat" bagi perusahaan untuk memperoleh hak eksklusivitas atas produk

atau proses yang baru, membentuk posisi dalam pasar dengan kuat dan menghasilkan pendapatan tambahan melalui lisensi.

Sebuah paten diberikan oleh kantor paten di negara bersangkutan atau kantor paten regional untuk kelompok negara tertentu. Paten tersebut berlaku untuk jangka waktu yang terbatas, biasanya 20 tahun semenjak tanggal permintaan permohonan paten, jika biaya pemeliharaan hak atas paten tersebut, yang diharuskan selalu dibayar tepat pada waktunya. Sebuah paten merupakan hak teritorial, dibatasi oleh batas-batas geografis negara atau wilayah yang bersangkutan. Sebagai dampak dari hak eksklusif yang diberikan oleh sebuah paten, pemohon diwajibkan untuk mengumumkan temuannya tersebut kepada publik dengan cara memberikan deskripsi tertulis yang rinci, akurat, dan lengkap mengenai temuan tersebut, seperti yang tertulis dalam permohonan paten. Paten yang diberikan oleh beberapa negara didahului dengan diumumkan permohonan paten kepada publik melalui publikasi dalam jurnal resmi atau gazette.

Pada sebagian besar UU paten nasional atau regional hal-hal yang dapat dipatenkan didefinisikan dengan cara yang negatif, misalnya., dengan memberikan daftar mengenai hal apa saja yang tidak dapat dipatenkan.

1. *Discovery* dan teori-teori ilmiah;
2. Ciptaan-ciptaan estetika;
3. Skema, aturan dan metode untuk melakukan kegiatan mental;

4. Semata-mata *discovery* dari bahan yang terjadi secara alami di alam
5. Invensi-invensi yang dapat mempengaruhi keselarasan dalam masyarakat, nilai-nilai moral yang baik dan kesehatan masyarakat;
6. Metode pemeriksaan, perawatan dan pembedahan untuk pengobatan manusia dan hewan;
7. Tanaman dan hewan selain mikroorganisme, dan proses-proses biologi yang esensial untuk memproduksi tanaman dan hewan selain dari proses proses non biologi dan mikrobiologi; dan
8. Program-program komputer.

Di beberapa negara, algoritma matematika yang merupakan dasar peningkatan fungsi perangkat lunak komputer, dapat dilindungi oleh paten, sementara di negara-negara lainnya, perangkat lunak komputer secara eksplisit dikecualikan sebagai hal-hal yang tidak dapat dipatenkan. Di negara-negara tersebut, invensi yang berkaitan dengan perangkat lunak tetap masih dapat dipatenkan, jika perangkat lunak tersebut dianggap memberikan kontribusi teknis terhadap invensi sebelumnya

Pada sebagian besar negara, kode objek dan sumber dari program komputer dapat dilindungi melalui hak cipta. Perlindungan hak cipta tidak mewajibkan pendaftaran tetapi pendaftaran sebagai pilihan di beberapa negara dimungkinkan dan menguntungkan. Perlindungan hak cipta lebih terbatas cakupannya dibandingkan dengan perlindungan paten, karena perlindungan paten hanya mencakup ekspresi ide dan bukan ide itu sendiri. Banyak perusahaan melindungi kode objek program komputer

melalui hak cipta, sedangkan kode sumbernya tetap sebagai rahasia dagang.

### **1. Ruang Lingkup Paten**

Paten diberikan untuk Invensi yang baru mengandung langkah inventif serta dapat diterapkan dalam industri. Suatu Invensi mengandung langkah Inventif jika Invensi tersebut bagi seseorang yang mempunyai keahlian tertentu di bidang teknik merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya. Penilaian bahwa suatu Invensi merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya harus dilakukan dengan memperhatikan keahlian yang ada pada saat Permohonan diajukan atau yang telah ada pada saat diajukan permohonan pertama dalam hal Permohonan itu diajukan dengan Hak Prioritas.

### **2. Hak Eksklusif dalam Paten**

Hak eksklusif artinya hak hanya diberikan kepada Pemegang Paten untuk jangka waktu tertentu guna melaksanakan sendiri secara komersial atau memberikan hak lebih lanjut untuk itu kepada orang lain. Dengan demikian, orang lain dilarang melaksanakan Paten tersebut tanpa persetujuan Pemegang Paten.

Sebuah paten memberikan kepada pemiliknya hak untuk melarang pihak lain untuk menggunakan invensi tersebut secara komersial. Hal ini mencakup hak untuk mencegah atau menghentikan pihak lain untuk membuat, menggunakan, melakukan penawaran untuk dijual, menjual atau mengimpor sebuah produk atau proses, berdasarkan invensi yang sudah dipatenkan tersebut, tanpa seizin pemilik dari invensi tersebut.

Penting untuk dicatat bahwa paten tidak memberikan pemilik “kebebasan untuk menggunakan” atau hak untuk mengeksploitasi teknologi yang termasuk dalam paten tersebut tapi hanya hak untuk mencegah pihak lain untuk melakukan hal-hal seperti yang tersebut di atas. Sementara hal ini kelihatan perbedaan yang tidak begitu kentara, maka penting untuk memahami sistem paten dan jumlah paten yang saling terkait.

Pada kenyataannya, paten yang dimiliki oleh pihak lain dapat saja tumpang tindih, mencakup atau melengkapi paten yang anda miliki. Oleh karena itu, anda perlu mendapatkan sebuah lisensi untuk menggunakan invensi orang lain untuk mengkomersialisasikan invensi anda yang sudah dipatenkan tersebut, atau sebaliknya.

### **C. Program Komputer dan *Reverse Engineering***

#### **1. Definisi Program Komputer**

Pengertian komputer dewasa ini mempunyai arti dan makna yang luas, di mana keberadaannya sebenarnya diambil dari bahasa latin *computare* yang berarti menghitung (*to compute*). Sesuai asal katanya, komputer berarti si penghitung atau subjek yang melakukan suatu komputasi itu sendiri (*a computing machine*). Jika dicermati lebih dalam, sepatutnya istilah komputer tidak hanya diartikan dalam artian perangkatnya saja melainkan juga keberadaan subjek pelakunya. Dalam konteks ini, keberadaan komputer tidak dapat dilepaskan dari keberadaan orangnya karena tidak lain komputer sebagai perangkat ditujukan untuk keperluan dari si orangnya untuk melakukan komputasi.

Sistem komputer biasanya terdiri atas perangkat keras (*Hardware*) dan perangkat lunak (*Software*) yang saling terkait satu sama lain<sup>13</sup>. Perangkat keras menurut fungsinya terdiri dari *input device* (dapat berupa *Keyboard, Mouse, Disk Drive, Scanner, CD ROM, CD writer* dan sebagainya), *Central Processing Unit (CPU)*, *memory* atau *storage unit* yang merupakan *Electronic filing cabinet*, yang terdiri dari *internal/main storage* yang berfungsi menampung data dan program, baik dari *input device unit, auxiliary storage, External storage, output device* yaitu hasil keluaran dari proses pengolahan CPU<sup>14</sup>. Sedangkan perangkat lunak (*software*) mempunyai beberapa bagian yang disebut dengan program komputer dan program komputer ini sendiri berisi seperangkat perintah kepada perangkat keras komputer untuk melakukan suatu pekerjaan tertentu.

Sedangkan pengertian dari program komputer adalah

Menurut John J. Borking ialah *"In essence, a computer program is a set of instructions in the form of numeric code, which are loaded into the computer's memory in order to tell the computer in what way a problem has to be solved"*<sup>15</sup>

Menurut David I. Brainbridge, "Program Komputer adalah serangkaian instruksi yang mengendalikan atau mengubah operasi-operasi komputer"

Menurut *World Intellectual Property Organization (WIPO)*,

---

<sup>13</sup> <http://bebas.vlsm.org/v06/Kuliah/SistemOperasi/2005/82/82-7-text-buku.txt>. Akses 1 April 2009

<sup>14</sup> *Op Cit*, Halaman 212

<sup>15</sup> John J. Borking, *Third Party Protection of Software and Firmware 1<sup>st</sup> edition*, Elsevier Science Publishing Company, Amsterdam : 1998, Halaman 33

*“for the purpose of the law: computer program means a set of instruction capable, when incorporated in a machine-readable medium, of causing a machine having information processing capabilities to indicate, perform or achieve a particular function, task or result;”*

Menurut Pasal 1 huruf 8 undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002

tentang Hak Cipta,

“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.

Program komputer yang dimaksud di sini adalah instruksi-instruksi yang berupa kode-kode numerik (0 dan 1), yang berada di dalam memori komputer untuk memberitahukan komputer pekerjaan apa yang harus diselesaikan. Perangkat keras komputer mempunyai kegunaan yang sudah dibentuk dan dipasang di dalamnya untuk menanggapi instruksi-instruksi tersebut.

Secara teknis, program komputer dibedakan atas program komputer sistem operasi dan program komputer aplikasi<sup>16</sup>

a. Program Sistem Operasi (*Operating System*)

Sistem operasi (singkatnya disebut OS) merupakan program yang ditulis untuk mengendalikan dan mengoordinasikan kegiatan sistem komputer. OS berfungsi menjaga dan mengatur bahwa pengguna komputer dapat menggunakan komputer dengan efisien.

---

<sup>16</sup> Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika; Suatu Kompilasi Kajian*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta: 2005, halaman 82 - 84

Hal ini disebabkan karena CPU beroperasi jauh lebih cepat daripada alat *input* dan *output* yang yang relatif lambat<sup>17</sup> terutama dalam hal sistem *internal networking*, ataupun beberapa komputer yang menggunakan / berbagai suatu perangkat yang sama (biasanya *mother board*). Sistem operasi terdiri dari program kontrol (*control program*) dan *OS Service*.

b. Program Aplikasi

Dari sisi pembuatannya, perangkat lunak dapat dikategorikan dalam dua bagian, yakni: (a). Program paket yang telah ditulis sebelumnya (*prewritten packages*) , yang terdiri dari paket aplikasi umum (*system software packages*); serta (b) program yang dibuat secara khusus berdasarkan pesanan pengguna (*custom-made programs*).

1) Program Paket Aplikasi Umum (*Prewritten Packages*)

a. *Applications Packages*

(1). *Single function application*, yaitu paket yang hanya mempunyai satu paket fungsi aplikasi, dapat dibagi lagi menjadi sebagai berikut:

(a). *Special purpose packages* yaitu aplikasi yang mempunyai tujuan khusus seperti *games*, aplikasi pendidikan dan lain sebagainya.

(b). *General purpose packages* yang dibuat berdasarkan kebutuhan umum, contoh dari aplikasi ini antara lain

---

<sup>17</sup> John J Borking, *Op.Cit* halaman 34

seperti *word processor*, *database management*, program untuk berkomunikasi, program untuk manajemen proyek, *spreadsheet*, dan lain sebagainya.

(2) *Integrated Function (multifunction) purpose packages* yang merupakan aplikasi kombinasi dari general *purpose packages* dalam satu produk.. Contohnya adalah program aplikasi perkantoran (*office*) yang merupakan gabungan dari aplikasi pengolah kata (*word processor*), presentasi grafis, *spreadsheet*, dan lain-lain.

b. *System software packages*

Paket system software ini terdiri dari system yang juga menyediakan program utilitas (*utility*) dan program translasi (*translating program*). Sistem paket software ini ditujukan untuk mendukung aplikasi-aplikasi dari *prewritten packages* dan *custom made programs*.

## 2. **Bentuk-bentuk Pelanggaran Program Komputer**

Pelanggaran Hak Cipta secara umum terjadi apabila suatu produk karya cipta digunakan tanpa izin (lisensi) dari pemilik Hak Cipta atau apabila bagian yang pokok dari suatu karya cipta digunakan tanpa izin dari pencipta atau pemegang Hak Cipta. Untuk pelanggaran Hak Cipta dibidang komputer selain karena dilakukan perbanyakan dan pendistribusian tanpa izin dari pemegang Hak Cipta ada juga sebab lain yaitu apabila antara dua buah program komputer memiliki *Source Code* yang sama. Maka dimungkinkan telah terjadi peniruan terhadap salah satu

program komputer, namun seberapa besarkah kesamaan dari *Source Code* tersebut sehingga dikatakan melanggar Hak Cipta. Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia maupun di Malaysia tidak memberikan perlindungan yang bersifat kuantitatif, yaitu yang mengatur seberapa besar kemiripan antara kedua program komputer. Jadi tidak terdapat batasan (seberapa persen) kesamaan antara kedua program sehingga dikatakan melanggar Hak Cipta orang lain. UU Hak Cipta memberikan perlindungan secara kualitatif yang lebih menekankan seberapa pentingkah bagian dari *Source Code* yang ditiru sehingga apabila mengambil bagian yang paling penting atau khas atau menjadi ciri dari suatu ciptaan meskipun itu kurang dari 10% maka dikatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta.

Terjadinya jual beli program komputer tidak menyebabkan beralihnya hak cipta, sehingga pembeli bukanlah pemilik dari program. Hak milik program tetap dipegang oleh pembuat baik perusahaan maupun individu. Pembeli hanya membeli hak lisensi untuk menggunakan program berdasarkan syarat dan kondisi dalam *End User License* yang telah ditetapkan sebelumnya oleh pembuat program komputer. Dalam lisensi ini biasanya mencakup ketentuan :

1. *Software* tersebut boleh diinstal hanya pada satu mesin.
2. Dilarang memperbanyak *software* tersebut untuk keperluan apapun (biasanya pengguna diberi kesempatan membuat satu buah *backup copy*).

3. Dilarang meminjamkan *software* tersebut kepada orang lain untuk kepentingan apapun.

Berdasarkan batasan di atas maka tindakan menginstal program komputer ke dalam lebih dari satu mesin atau diluar ketentuan yang dikeluarkan oleh satu lisensi, pinjam meminjam program komputer dan menginstalnya, mengkopi atau memperbanyak program komputer tersebut, dapat dikategorikan sebagai tindakan pembajakan. Untuk pelanggaran Hak Cipta program komputer di Indonesia, paling banyak dilakukan pada Microsoft Software yaitu dengan dilakukan perbanyakan program komputer tanpa seijin perusahaan Microsoft. Menurut Microsoft ada 5 (lima) macam bentuk pembajakan *software*:

- a. Pemuatan ke *Harddisk*: Biasanya dilakukan seseorang saat membeli personal komputer generik di toko komputer, yang oleh penjual langsung diinstall satu sistem operasi yang hampir seratus persen adalah Windows.
- b. *Softlifting*: Jika sebuah lisensi dipakai melebihi kapasitas penggunaannya seperti ada 5 (lima) lisensi tetapi dipakai di 10 (sepuluh) mesin komputer.
- c. Pemalsuan: Penjualan CD ROM ilegal di Penyewaan *Software*
- d. *Downloading illegal*: Mendownload sebuah program komputer dari internet. Hukum *copyright* atau Hak Cipta yang melindungi ekspresi fisik dari suatu ide misal tulisan, musik, siaran, *software* dan lain-lain tumbuh ketika proses penyalinan dapat dibatasi tetapi untuk saat ini sulit untuk mencegah dilakukan penyalinan tersebut.

Batasan-batasan yang diberikan oleh UU Hak Cipta terhadap penggunaan program komputer menyebabkan banyak perbuatan yang dapat dikategorikan sebagai perbuatan yang melanggar Hak Cipta. Ketentuan satu mesin satu lisensi dan tidak ada fungsi sosial dari karya cipta program komputer misalnya, telah membuat pengguna mengambil jalan pintas untuk menggunakan program bajakan, sedangkan di sisi lain penyalinan terhadap program komputer mudah dilakukan. Dalam UU Hak cipta maupun Akta Hak Cipta, terhadap karya cipta program komputer membolehkan perbanyakannya suatu karya jika dipakai untuk kepentingan sendiri, pendidikan, dan tidak dikomersilkan<sup>18</sup>.

### **3. Konsep *Reverse Engineering***

*Reverse engineering* merupakan proses untuk membongkar bahan dan teknologi yang ada pada suatu benda. Orang bisa *reverse engineer* aneka macam hal, misalnya resep masakan atau benda elektronik, atau program<sup>19</sup>. Tentunya dalam konteks ini, yang dimaksud adalah *software reverse engineering*, yaitu proses bagaimana seseorang bisa mengetahui algoritma program (atau *source codenya* ). Ada banyak hal yang bisa dilakukan dengan *reverse engineering*. Dalam kasus virus, bisa menganalisis virus dan membuat anti yang tepat. Dalam kasus proteksi program, bisa membongkar proteksi seperti serial number dan

---

<sup>18</sup> Dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta: Perbanyakannya suatu Ciptaan selain Program Komputer, secara terbatas dengan cara atau alasan apa pun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktivitasnya; Pasal 15 Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002 Tentang Hak Cipta; Pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

<sup>19</sup> <http://ferrifadli.wordpress.com/2008/12/12/reverse-engineering/> Akses 14 Januari 2010

*expiration date*. Dalam kasus kehilangan *source code*, *reverse engineering* bisa mengembalikan sebagian kode yang hilang. Jika ingin membuat program yang bisa membaca format program lain, juga perlu *reverse engineer* jika format tersebut tidak dibuka secara umum.

Secara garis besar, tidak ditemukan definisi *reverse engineering* secara komprehensif. Namun menurut penjelasan Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang, yang dimaksud dengan "rekayasa ulang" (*reverse engineering*) adalah suatu tindakan analisis dan evaluasi untuk mengetahui informasi tentang suatu teknologi yang sudah ada<sup>20</sup>. Selain pengertian yang tercantum dalam Undang-Undang Rahasia Dagang, *reverse engineering* dapat dianalogikan dengan rekayasa genetik dalam bidang pemuliaan tanaman, dimana dengan rekayasa genetika akan mampu dilakukan kegiatan pemuliaan untuk merakit varietas baru dengan memindahkan gen yang memiliki ekspresi sifat spesifik dengan ketepatan yang tinggi. Melalui rekayasa genetika dapat diperoleh varietas baru yang memiliki sifat-sifat dasar yang masih seperti varietas asal, kecuali satu atau dua sifat tertentu yang berbeda, yang pada umumnya meningkatkan sifat keunggulan. Varietas baru ini dapat memperoleh hak perlindungan varietas tanaman (PVT), tetapi harus mendapat persetujuan dari pemilik varietas asal yang digunakan. Hal ini bertujuan agar pemegang hak PVT atau pemilik nama varietas asal masih mendapat perlindungan dan hak ekonomi dari penggunaan PVT dari varietas turunan esensial.

---

<sup>20</sup> Penjelasan Pasal 15 huruf b Undang-Undang Nomor 30 Tahun 2000 tentang Rahasia Dagang.

### a. **Reverse Engineering Program Komputer**

Sebelum memberikan definisi mengenai *reverse engineering*, terlebih dahulu akan diberikan pengertian mengenai *engineering*. “*Engineering is the profession involved in designing, manufacturing, constructing, and maintaining of products, systems, and structures*”<sup>21</sup>. Untuk tingkatan yang lebih tinggi (*at higher level, engineering* terdiri dari dua jenis, yaitu:

#### a) *Forward Engineering*

“*Forward engineering is the traditional process of moving from high-level abstractions and logical designs to the physical implementation of a system. In some situations, there may be a physical part without any technical details, such as drawings, bills-of-material, or without engineering data, such as thermal and electrical properties.*”

#### b) *Reverse Engineering*

“*Reverse engineering (RE) is the process of discovering the technological principles of a device, object or system through analysis of its structure, function and operation. It often involves taking something (e.g., a mechanical device, electronic component, or software program) a part and analyzing its workings in detail to be used in maintenance, or to try to make a new device or program that does the same thing without copying anything from the original*”.<sup>22</sup>

Secara garis besar, *reverse engineering* merupakan suatu kegiatan membuat kembali produk yang sudah ada dengan menggunakan part,

---

<sup>21</sup> [http://en.wikipedia.org/wiki/Reverse\\_engineering](http://en.wikipedia.org/wiki/Reverse_engineering) Akses 12 Desember 2009.

<sup>22</sup> *Ibid*

material, serta cara pembuatan yang sama seperti produk aslinya tanpa menyalin apapun dari program komputer yang asli.

#### **b. Langkah-Langkah *Reverse Engineering* Program Komputer**

Untuk melakukan *reverse engineering* diperlukan tahapan-tahapan tertentu. Berikut ini adalah caranya untuk melakukan reverse engineering dari mulai proses input data hingga produksi. secara global atau umum untuk melakukan reverse engineering ada beberapa tahapan yang harus dilakukan, yaitu :

##### *i. Identifying the product or component which will be reverse engineered*

Tahap pertama yang dilakukan untuk *reverse engineering* program komputer ialah mengidentifikasi produk atau komponen yang akan dilakukan *reverse engineering*. Pada proses ini, kadang-kadang disebut "*prescreening*," *reverse engineer* menentukan produk yang akan mereka gunakan untuk kegiatan ini. Produk yang diperkirakan potensial untuk proyek seperti itu antaranya ialah *singular item, part, komponen, unit, sub assemblies*, beberapa di antaranya dapat berisi bagian-bagian yang lebih kecil dijual sebagai satu kesatuan.

##### *ii. Observing or disassembling the information documenting how the original product work*

Tahap kedua ini, *disassembly* atau *decompilation*<sup>23</sup> terhadap produk asli yang paling memakan waktu karena pada tahap ini *reverse*

---

<sup>23</sup> *In the development of software, the [source code](#) (meaning that the category of computer language instructions that is most frequently written and read by software programmers. A computer cannot generally run a program in source code form though. The source code is translated, with the use of an assembler or compiler, into a language*

*engineer* berusaha untuk menciptakan sebuah karakterisasi dari sistem untuk mengakumulasi seluruh data dan petunjuk teknis tentang bagaimana produk bekerja.

*iii. Implementing the technical data generated by reverse engineering in a replica or modified version of the original*

*Reverse engineer* mencoba untuk memastikan bahwa data yang dihasilkan oleh *disassembly* atau *decompilation* adalah akurat berdasarkan rekonstruksi sistem yang asli. *Engineers* memverifikasi akurasi dan validitas mereka oleh pengujian desain sistem, pembuatan prototip, dan percobaan dengan hasilnya.

*iv. Creating a new product (and, perhaps, introducing it into the market)*

Tahap akhir dari *reverse engineering* adalah proses pengenalan produk baru ke dalam pasar. Produk baru ini seringkali merupakan inovasi dari produk asli yang merupakan produk kompetitif dengan

---

*form that contains instructions to the komputer known as object code) in which programmers originally write is translated into object (binary) code (Object code consists of numeric codes specifying each of the komputer instructions that must be executed, as well as the locations in memory of the data on which the instructions are to operate.). The translation is done with a komputer program called an "assembler" or "compiler," depending on the source code's language, such as Java, C++, or assembly. A great deal of the original programmer's instructions, including commentary, notations, and specifications, are not included in the translation from source to object code (the assembly or compilation). Disassembly or decompilation reverses this process by reading the object code of the program and translating them into source code. By presenting the information in a komputer language that a software programmer can understand, the reverse engineer can analyze the structure of the program and identify how it operates. The data generated in the disassembly of a typical komputer program is one to many files with thousands of lines of komputer code. Because much of the original programmer's commentary, notations, and specifications are not retained in the object code, the reverse engineered code constitutes only a part of the program information included in the original source code. Engineers must interpret the resulting source code using knowledge and expertise to recreate the data structures of the original program and understand the overall design rationale of the system. Not all reverse engineering efforts require "decompilation" of software. Some "black box" reverse engineering is done by characterizing software through observation of its interaction with system components, other software, and other (external) systems through networks. <http://www.chillingeffects.org/reverse/faq.cq> [Akses 1 April 2009]*

desain, fitur, atau kemampuan yang sama. Produk-produk ini juga dapat adaptasi dari produk asli untuk digunakan dengan sistem terpadu lainnya, seperti berbagai platform sistem operasi komputer.

Beberapa kelompok *engineers* mempunyai langkah-langkah yang berbeda dalam melaksanakan *reverse engineering*, antaranya ialah dengan hanya menggunakan dokumen untuk mengubah informasi yang dipelajari setiap tahap. Hal ini dilakukan untuk mencegah pembajakan teknologi yang asli, yang dapat melanggar hak cipta. Secara kontras, *reverse engineering* menciptakan penerapan yang berbeda dengan fungsi yang sama<sup>24</sup>.

Terdapat beberapa alasan mengenai pelaksanaan tindakan *reverse engineering*. Secara umum ada kesalahfahaman (*misperception*) terhadap *reverse engineering*, yaitu *reverse engineering* hanya digunakan untuk kepentingan mencuri atau menyalin karya orang lain. *Reverse engineering* tidak hanya digunakan untuk mengetahui bagaimana suatu program bekerja, tapi juga merupakan cara untuk mempelajari bagaimana program tidak berfungsi. Beberapa contoh penggunaan *reverse engineering*, antaranya sebagai berikut:

- 1) Memahami bagaimana produk bekerja lebih komprehensif dibanding hanya melakukan pengamatan saja.
- 2) Menyelidiki dan memperbaiki kesalahan dan keterbatasan yang ada dalam program.

---

<sup>24</sup> *Ibid*

- 3) Mempelajari prinsip-prinsip desain produk sebagai bagian dari pendidikan teknik.
- 4) Membuat produk-produk dan sistem yang kompatibel, sehingga mereka dapat bekerja sama atau berbagi data.
- 5) Mengevaluasi sendiri untuk memahami keterbatasan produk.
- 6) Menentukan apakah orang lain yang telah mempunyai *literally copied* merupakan pemilik teknologi.
- 7) Membuat dokumentasi untuk pengoperasian suatu produk yang mana produsen tidak tanggap terhadap permintaan layanan pelanggan.
- 8) Mentransformasikannya menjadi produk yang berguna untuk mereka beradaptasi oleh sistem baru dan platform.

## **D. Lisensi**

### **1. Definisi dan Bentuk-Bentuk Lisensi**

Perjanjian lisensi adalah perjanjian antara dua pihak atau lebih, yang mana satu pihak yaitu pemegang hak bertindak sebagai pihak yang memberikan lisensi, sedangkan pihak yang lain bertindak sebagai pihak yang menerima lisensi. Pengertian lisensi itu sendiri adalah izin untuk menikmati manfaat ekonomi dari suatu obyek yang dilindungi HKI untuk jangka waktu tertentu. Sebagai imbalan atas pemberian lisensi tersebut, penerima lisensi wajib membayar royalti dalam jumlah tertentu dan untuk jangkawaktu tertentu. Mengingat hak ekonomis yang terkandung dalam setiap hak eksklusif adalah banyak macamnya, maka perjanjian lisensi pun dapat memiliki banyak variasi. Ada perjanjian lisensi yang

memberikan izin kepada penerima lisensi untuk menikmati seluruh hak eksklusif yang ada, tetapi ada pula perjanjian lisensi yang hanya memberikan izin untuk sebagian hak eksklusif saja, misalnya lisensi untuk produksi saja, atau lisensi untuk penjualan saja.

Perjanjian lisensi harus dibuat secara tertulis dan harus ditandatangani oleh kedua pihak. Perjanjian lisensi sekurang-kurangnya memuat informasi tentang:

- (a) Tanggal, bulan dan tahun tempat dibuatnya perjanjian lisensi;
- (b) Nama dan alamat lengkap serta tanda tangan para pihak yang mengadakan perjanjian lisensi;
- (c) Obyek perjanjian lisensi;
- (d) Jangkawaktu perjanjian lisensi;
- (e) Dapat atau tidaknya jangka waktu perjanjian lisensi diperpanjang;
- (f) Pelaksanaan lisensi untuk seluruh atau sebagian dari hak eksklusif;
- (g) Jumlah royalti dan pembayarannya;
- (h) Dapat atau tidaknya penerima lisensi memberikan lisensi lebih lanjut kepada pihak ketiga;
- (i) Batas wilayah berlakunya perjanjian lisensi, apabila diperjanjikan; dan
- (j) Dapat atau tidaknya pemberi lisensi melaksanakan sendiri karya yang telah dilisensikan.

Perjanjian lisensi dapat dibuat secara khusus, misalnya tidak bersifat eksklusif. Apabila dimaksudkan demikian, maka hal tersebut harus secara tegas dinyatakan dalam perjanjian lisensi. Jika tidak, maka perjanjian lisensi dianggap tidak memakai syarat non eksklusif. Oleh

karenanya pemegang hak atau pemberi lisensi pada dasarnya masih boleh melaksanakan sendiri apa yang dilisensikannya atau memberi lisensi yang sama kepada pihak ketiga yang lain.

Dari berbagai macam kepustakaan dapat diketahui bahwa ada dua macam lisensi yang dikenal dalam praktek pemberian lisensi, yaitu :<sup>25</sup>

#### 1) Lisensi Umum

Yang dimaksud dengan lisensi umum adalah lisensi yang dikenal secara luas dalam praktek, yang melibatkan suatu bentuk negosiasi antara pemberi lisensi dan penerima lisensi

#### 2) Lisensi paksa, lisensi wajib, (*compulsory license, non voluntary license, other use without the authorization of the right holder*)

Menurut Insan Budi Maulana menggunakan lisensi dapat dibagi dua yaitu:<sup>26</sup>

##### (1) lisensi eksklusif (*exclusive licenses*)

Suatu perjanjian lisensi eksklusif yang hanya sekedar menambahkan janji lebih lanjut dari pemberi lisensi untuk tidak mengadakan perjanjian yang serupa dengan pihak lain, maupun atau memaksakan hak untuk menggunakan hak atas ciptaan atas namanya sendiri. Perjanjian lisensi eksklusif melarang pemberi lisensi untuk memberi lisensi-lisensi lain. Penerima lisensi eksklusif dapat mengajukan tuntutan hukum atas nama pemberi lisensi tanpa memerlukan izin dari pemberi lisensi. Pada lisensi eksklusif penerima lisensi eksklusif dapat mengadakan perjanjian sub lisensi dengan pihak ketiga.

---

<sup>25</sup> *Ibid*, hlm. 17

<sup>26</sup> Insan Budi Maulana, *Lisensi Paten*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1996, hlm. 9

(2) lisensi non eksklusif (*non exclusive licenses*)

Penerima lisensi tidak mempunyai hak terhadap pihak ketiga dan penerima lisensi tidak dapat mengadakan perjanjian sub lisensi. Pemilik hak cipta yang menadakan perjanjian lisensi non eksklusif tetap dapat dengan batas memberikan atau mengadakan perjanjian lisensi dengan pihak lain, apabila ketentuan larangan untuk mengadakan perjanjian itu tidak dicantumkan pada perjanjian lisensi hak cipta non eksklusif.

Pada perjanjian lisensi eksklusif maupun lisensi non eksklusif, berakhirnya perjanjian berdasarkan atas kesepakatan yang tercantum dalam kontrak. Kesepakatan dalam lisensinya ditentukan periode batas tertentu atau dengan jangka waktu yang telah ditentukan, bila perjanjian berakhir atas masa berlaku yang dijanjikan dalam perjanjian tersebut telah habis, maka semua kesepakatan yang telah ada tidak berlaku lagi.

## **2. Lisensi Program Komputer**

Macam-macam lisensi *software*:

### *1. Freeware,*

Artinya *software* tersebut gratis untuk digunakan, Anda tidak bisa melihat *source code software* tersebut, biasanya disertai syarat tidak boleh memodifikasi *software* tersebut. Ada pula yang disertai syarat harus untuk kepentingan non-komersial. Tetapi syarat mutlak sebuah *software* disebut *freeware* adalah tanpa batasan jumlah dan waktu pemakaian.

## 2. *Shareware*

Artinya *software* tersebut dapat didownload dan digunakan pengguna hanya untuk dicoba. Jika pengguna merasa *software*nya bagus, maka diharuskan membeli. *Shareware* sering dibatasi lamanya waktu pakai (misalnya trial 30 hari), atau jumlah *software* tersebut dijalankan (misalnya 30x), atau feature-feature tertentu yang tidak bisa diakses. Sesudah masa ujicobanya berakhir, *software* bisa saja terkunci atau bisa saja tetap berfungsi sebagaimana mestinya.

## 3. *Adware*

Artinya *software* tersebut gratis, tetapi ada iklan yang muncul ketika dijalankan. Iklan dapat muncul baik pada saat start, atau muncul di sela-sela penggunaan.

## 4. *Open Source*

Artinya *software* yang *source code*-nya dibuka ke publik, Anda bisa memodifikasi dan mendistribusikan atau mempublikasikan *source code* hasil modifikasi dengan syarat-syarat tertentu, misalnya dengan tetap mempertahankan nama *software*nya.

**Lisensi Open Source** dibagi menjadi beberapa macam lisensi:<sup>27</sup>

License	Percentage Rank
GNU General Public License (GPL) 2.0	50.06
GNU Lesser General Public License (LGPL) 2.1	9.63
Artistic License (Perl)	8.68
BSD License 2.0	6.32
GNU General Public License (GPL) 3.0	5.10
Apache License 2.0	3.91
MIT License	3.80
Code Project Open 1.02 License	3.35
Mozilla Public License (MPL) 1.1	1.25
Microsoft Public License (MS-PL)	1.02

Tabel 1

Berikut ini berbagai bentuk lisensi pada program komputer pada perusahaan Microsoft<sup>28</sup>

a. OEM (*Original Equipment Manufacturer*)

OEM adalah lisensi yang melekat pada Personal Computer (PC) atau terinstall pada PC baru. Lisensi ini tidak dapat di transfer ke PC lain, karena dia mencatat nomor seri Prosesor dan Motherboard. Jadi apabila terjadi penggantian Prosesor atau Motherboard, maka otomatis lisensi ini hilang, dan harus dibeli lagi. Lisensi ini didapat dalam 1 paket (bundle) dengan computer / notebook baru. Produk key dalam bentuk COA (*Certificate of Authenticity*) harus ditempelkan di CPU/ Notebook. Aktivasi dilakukan per masing-masing PC.

<sup>27</sup> [News.cnet.com](http://news.cnet.com). Akses 10 Februari 2010

<sup>28</sup> <http://intiedukasiutama.com/index.php>. Akses 16 februari 2010

b. GGK (*Get Genuine Kit*)

GGK adalah lisensi yang diperuntukkan bagi perusahaan / end user yang mempunyai produk Microsoft tapi belum legal (berlisensi). Bisa dibeli tersendiri, tidak perlu paket dengan CPU/Notebook baru. Seperti OEM lisensi ini melekat pada PC dan tidak dapat ditransfer ke PC lain. Produk key dan aktivasi per masing-masing PC. Ada pula WGA (Windows Genuine Advantage) lisensi ini juga diperuntukkan bagi perusahaan / end user yang mempunyai produk Microsoft tapi belum legal (berlisensi), hanya saja untuk mendapatkan program ini pengguna harus membelinya secara online di website Microsoft setelah validasi.

c. FPP (*Full Packaged Product*)

Lisensi ini bisa digunakan oleh perorangan maupun perusahaan. Product ini dikemas dalam bentuk box dimana didalamnya terdapat product key. Berbeda dengan program diatas (OEM, GGK, WGA) lisensi ini dapat ditransfer ke PC lain. Jadi, apabila terjadi kerusakan pada PC tersebut produk Microsoft dapat diinstall kembali tanpa harus membeli lisensi lagi.

d. *Open License*

1. Open Business (OLP NL)

Lisensi ini diperuntukkan bagi perusahaan skala kecil-menengah yang **menginginkan** harga yang lebih murah daripada FPP dan tidak ingin membeli dengan jumlah besar dimuka / membuat komitmen di depan. Minimal pembelian pertamanya adalah 5 unit dari produk aplikasi atau server atau system (bisa

campur), sedangkan untuk reorder tidak ada minimum quantity dan dapat dilakukan selama 2 tahun sejak pembelian pertama. Dengan membeli lisensi ini perusahaan dapat menghemat sekitar 22% dari pada membeli program FPP Lisensi OLP melekat pada organisasi / perusahaan dan dapat ditransfer antar PC dalam organisasi / perusahaan yang sama. Di program lisensi ini Microsoft memberikan lisensi untuk produk Microsoft dengan versi yang terbaru Contoh: Untuk produk Operating Systemnya adalah Windows Vista, untuk aplikasi Office-nya adalah Microsoft Office 2007. Jika menginginkan versi software yang lama pengguna bisa melakukan down grade versi yang lebih rendah dari versi yang dimiliki (Down Grade Right). Contoh: Perusahaan membeli Produk Office 2007 tapi PC yang dipunyai hanya mampu untuk Office 2003, maka Anda bisa membeli installer untuk Office 2003.

2. Open Volume (OLP C) Hampir sama dengan Open Business bedanya harga lebih murah sekitar 28% dari FPP. Pembelian pertama minimal 500 point tiap pool. Ada 3 pool: aplikasi, server dan system, masing-masing mempunyai bobot nilai pool sendiri.

e. Open Value

Pada Open Value ini sudah termasuk Software Assurance (Support dari Microsoft). Kalau di Open License bisa beli sesuai kebutuhan

tapi di Open Value bundle dengan nama Small Business Platform (SKU) yang terdiri dari:

1. Office Pro / Small Business Edition.
2. Core CAL / SBS Cal
3. XP Pro Upgrade
4. Desktop Pro Platform

Masalah harga di OPEN VALUE dilock sesuai diawal agreement.

Pembayaran bisa bertahap selama 3 tahun.

- f. OLP cademic Sama dengan Open License hanya saja program ini diperuntukkan bagi Sekolah / Akademi yang memiliki surat resmi dari Dinas Pendidikan.
- g. OLP Charity Diperuntukkan bagi Organisasi Nirlaba yang memenuhi persyaratan tertentu.

### **BAB III**

### **HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN**

## **A. Pengaturan *Reverse Engineering* Program Komputer Dalam Sistem Hukum Hak Cipta Dan Paten Di Indonesia Dan Di Malaysia**

### **1. Hak Cipta di Indonesia**

#### **a. Sejarah Hukum Hak Cipta**

Indonesia pertama kali mengenal Hak Cipta melalui Undang-Undang Hak Cipta pada masa Pemerintah Hindia Belanda yaitu *Auterswet* 1912. Berdasarkan Pasal 11 dan 163 I.S, hukum yang berlaku di Negeri Belanda juga diberlakukan di Indonesia berdasarkan asas konkordansi yang terus berlaku hingga saat Indonesia merdeka pada tanggal 17 Agustus 1945, diikuti dengan dibuatnya Undang-Undang Dasar Republik Indonesia tahun 1945 tanggal 18 Agustus maka berdasarkan Pasal II aturan peralihan UUD 45 maka semua peraturan perundangan peninggalan jaman kolonial belanda tetap berlaku sepanjang belum dibuat yang baru dan tidak bertentangan dengan UUD 1945. Tetapi Pada tahun 1958, Perdana Menteri Djuanda menyatakan Indonesia keluar dari Konvensi Bern agar para intelektual Indonesia bisa memanfaatkan hasil karya, cipta, dan karsa bangsa asing tanpa harus membayar royalti.

Sejak Negeri Belanda menandatangani naskah Konvensi Bern pada tanggal 1 April 1913, maka sebagai negara jajahannya, Indonesia diikutsertakan dalam Konvensi tersebut sebagaimana disebutkan dalam *Staatsblad* Tahun 1914 Nomor 797. Ketika Konvensi Bern ditinjau kembali di Roma pada tanggal 2 Juni 1928, peninjauan ini dinyatakan berlaku pula untuk Indonesia (*Staatsblad* Tahun 1931 Nomor 325). Konvensi inilah yang kemudian berlaku di Indonesia sebagai jajahan Belanda dalam

hubungannya dengan dunia internasional khususnya mengenai hak pengarang (Hak Cipta).

Dalam rangka menegaskan perlindungan Hak Cipta dan menyempurnakan hukum yang berlaku sesuai dengan perkembangan pembangunan, telah beberapa kali diajukan rancangan undang-undang baru Hak Cipta yaitu pada tahun 1958, 1966, dan 1971, tetapi tidak berhasil menjadi undang-undang. Indonesia baru berhasil menciptakan Undang-Undang Hak Cipta sendiri pada tahun 1982 yaitu dengan dikeluarkannya Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UUHC 1982). Undang-undang ini sekaligus mencabut *Auterswet* 1912 yang dimaksudkan untuk mendorong dan melindungi penciptaan, menyebarluaskan hasil kebudayaan di bidang karya ilmu, seni, dan sastra, serta mempercepat pertumbuhan pencerdasan bangsa.

Selanjutnya pada tahun 1987, UUHC 1982 disempurnakan dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 tentang Perubahan Atas Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982 Tentang Hak Cipta. Penyempurnaan ini dimaksudkan untuk menumbuhkan iklim yang lebih baik bagi tumbuh dan berkembangnya gairah mencipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Penyempurnaan berikutnya adalah pada tahun 1997 dengan berlakunya Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997 tentang Hak Cipta. Penyempurnaan ini diperlukan sehubungan perkembangan kehidupan yang berlangsung cepat, terutama di bidang perekonomian tingkat nasional dan internasional yang menuntut pemberian perlindungan yang lebih efektif terhadap Hak Cipta. Selain itu juga karena penerimaan dan

keikutsertaan Indonesia di dalam Persetujuan *TRIP's* yang merupakan bagian dari *Agreement Establishing the World Trade Organization*.

Pada tahun 2002, UUHC yang baru telah diundangkan dengan mencabut dan menggantikan UUHC 1997 dengan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta (UUHC 2002). UUHC 2002 ini memuat perubahan-perubahan yang disesuaikan dengan *TRIP's* dan penyempurnaan beberapa hal yang perlu untuk memberi perlindungan bagi karya-karya intelektual di bidang Hak Cipta, termasuk upaya untuk memajukan perkembangan karya intelektual yang berasal dari keanekaragaman seni dan budaya tradisional Indonesia.<sup>29</sup>

Perubahan undang-undang tersebut juga tak lepas dari peran Indonesia dalam pergaulan antar negara. Pada tahun 1994, pemerintah meratifikasi pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia (*World Trade Organization*), yang mencakup pula *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (TRIP's)*. Ratifikasi tersebut diwujudkan dalam bentuk Undang-undang Nomor 7 Tahun 1994. Pada tahun 1997, pemerintah meratifikasi kembali Konvensi Bern melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 dan juga meratifikasi *World Intellectual Property Organization Copyrights Treaty* (Perjanjian Hak Cipta *WIPO*) melalui Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997.

## **b. Pengertian Hak Cipta**

---

<sup>29</sup> Eddy Damian, dkk (Editor), *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Asian Law Group Pty Ltd bekerja sama dengan Alumni, Bandung, 2002, hlm. 94; bandingkan dengan Huruf a bagian Menimbang Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Dalam UUHC 2002 Pasal 1 ayat 1, 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.

Menurut Tim Lindsey yang dimaksud dengan hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang antara lain dapat terdiri dari buku, program komputer, ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu, serta hak terkait dengan hak cipta. Rekaman suara dan/atau gambar pertunjukan seorang pelaku (*performer*), misalnya seorang penyanyi atau penari diatas panggung, merupakan hak terkait yang dilindungi hak cipta.<sup>30</sup>

Menurut Budi Santoso, Hak cipta pada dasarnya berisikan hak eksklusif si pencipta atau pemegang hak cipta untuk mengambil manfaat ekonomi sebuah ciptaan dengan melalui berbagai cara, di lain pihak berisikan hak untuk melarang pihak lain menggunakan ciptaannya (untuk kepentingan komersil) tanpa ijin si pencipta atau pemegang hak cipta.<sup>31</sup>

Hak cipta (lambang internasional: ©) adalah hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengatur penggunaan hasil penuangan gagasan atau informasi tertentu. Pada dasarnya, hak cipta merupakan hak untuk menyalin suatu ciptaan. Hak cipta dapat juga memungkinkan

---

<sup>30</sup> Tim Lindsey dkk (editor), *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Alumni, Bandung, 2005, hlm. 6

<sup>31</sup> Budi Santoso. *Op. Cit*, 2008, hlm. 84

pemegang hak tersebut untuk membatasi penggunaan tidak sah atas suatu ciptaan.<sup>32</sup>

Penanda hak cipta dalam yurisdiksi tertentu, agar suatu ciptaan seperti buku atau film mendapatkan hak cipta pada saat diciptakan, ciptaan tersebut harus memuat suatu pemberitahuan hak cipta (*copyright notice*). Pemberitahuan atau pesan tersebut terdiri atas sebuah huruf c di dalam lingkaran (yaitu lambang hak cipta ©), atau kata *copyright*, yang diikuti dengan tahun hak cipta dan nama pemegang hak cipta. Jika ciptaan tersebut telah dimodifikasi (misalnya dengan terbitnya edisi baru) dan hak ciptanya didaftarkan ulang, akan tertulis beberapa angka tahun. Bentuk pesan lain diperbolehkan bagi jenis ciptaan tertentu. Pemberitahuan hak cipta tersebut bertujuan untuk memberi tahu (calon) pengguna ciptaan bahwa ciptaan tersebut berhak cipta. Pada perkembangannya, persyaratan tersebut kini umumnya tidak diwajibkan lagi, terutama bagi negara-negara anggota Konvensi Bern. Dengan perkecualian pada sejumlah kecil negara tertentu, persyaratan tersebut kini secara umum bersifat manasuka kecuali bagi ciptaan yang diciptakan sebelum negara bersangkutan menjadi anggota Konvensi Bern. Lambang © merupakan lambang *Unicode* dalam *heksadesimal*, dan dapat diketikkan dalam HTML sebagai ©.<sup>33</sup>

Karena ciptaan-ciptaan ini dilindungi hak cipta sebagai hak eksklusif, ciptaan-ciptaan ini menjadi hak yang semata-mata diperuntukkan bagi pencipta atau pihak lain yang diperbolehkan memanfaatkan hak tersebut

---

<sup>32</sup> <http://en.wikipedia.org/wiki/hakcipta> diakses pada tanggal 09 februari 2009

<sup>33</sup> *Ibid.*

dengan seijin pencipta. Kegiatan mengumumkan atau memperbanyak diartikan sebagai kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengarasemen, mengaluhwujudkan, mengimpor atau mengekspor, memamerkan, mempertunjukkan kepada public, menyiarkan, merekam dan mengkomunikasikan ciptaan kepada public melalui sarana apapun.<sup>34</sup>

### **c. Lingkup Perlindungan Hak Cipta**

Ciptaan yang dilindungi UUHC hak cipta di Indonesia dapat mencakup misalnya buku, program komputer, pamflet, perwajahan (*layout*) karya tulis yang diterbitkan, ceramah, kuliah, pidato, alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan, lagu atau musik dengan atau tanpa teks, drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, pantomim, seni rupa dalam segala bentuk (seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan), arsitektur, peta, seni batik (dan karya tradisional lainnya seperti seni songket dan seni ikat), fotografi, sinematografi, dan tidak termasuk desain industri (yang dilindungi sebagai kekayaan intelektual tersendiri). Ciptaan hasil pengalihwujudan seperti terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai (misalnya buku yang berisi kumpulan karya tulis, himpunan lagu yang direkam dalam satu media, serta komposisi berbagai karya tari pilihan), dan database dilindungi sebagai ciptaan tersendiri tanpa mengurangi hak cipta atas ciptaan asli (Pasal 12 UUHC 2002).

Pendaftaran hak cipta di Indonesia bukan merupakan suatu keharusan bagi pencipta atau pemegang hak cipta dan timbulnya

---

<sup>34</sup> *Ibid.*

perlindungan suatu ciptaan dimulai sejak ciptaan itu ada atau terwujud dan bukan karena pendaftaran. Namun demikian, surat pendaftaran ciptaan dapat dijadikan sebagai alat bukti awal di pengadilan apabila timbul sengketa di kemudian hari terhadap ciptaan. Sesuai yang diatur pada Bab IV Undang-undang Hak Cipta, pendaftaran hak cipta diselenggarakan oleh Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual (Ditjen HKI), yang kini berada di bawah Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia. Pencipta atau pemilik hak cipta dapat mendaftarkan langsung ciptaannya maupun melalui konsultan HKI. Permohonan pendaftaran hak cipta dikenakan biaya (Pasal 37 ayat 2 UUHC 2002). Penjelasan prosedur dan formulir pendaftaran hak cipta dapat diperoleh di kantor maupun situs web Ditjen HKI.

#### **d. Pemilikan Hak Cipta**

Hak cipta terhadap karya cipta dimiliki oleh seorang pencipta, yaitu seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya melahirkan suatu Ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi. Selain pencipta, hak cipta

juga dapat dimiliki oleh pemegang hak cipta<sup>35</sup>, Pelaku<sup>36</sup>, produser rekaman<sup>37</sup> dan lembaga penyiaran<sup>38</sup>.

Jika suatu Ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh dua orang atau lebih, yang dianggap sebagai Pencipta ialah orang yang memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh Ciptaan itu, atau dalam hal tidak ada orang tersebut, yang dianggap sebagai Pencipta adalah orang yang menghimpunnya dengan tidak mengurangi Hak Cipta masing-masing atas bagian Ciptaannya itu. Sedangkan suatu Ciptaan yang dirancang seseorang diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, Penciptanya adalah orang yang merancang Ciptaan itu. Jika suatu Ciptaan dibuat dalam hubungan dinas dengan pihak lain dalam lingkungan pekerjaannya, Pemegang Hak Cipta adalah pihak yang untuk dan dalam dinasnya Ciptaan itu dikerjakan, kecuali ada perjanjian lain antara kedua pihak dengan tidak mengurangi hak Pencipta apabila penggunaan Ciptaan itu diperluas sampai ke luar hubungan dinas. Jika suatu Ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan,

---

<sup>35</sup> 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. Pasal 1 ayat 4

<sup>36</sup> Pelaku yaitu aktor, penyanyi, pemusik, penari, atau mereka yang menampilkan, memperagakan, mempertunjukkan, menyanyikan, menyampaikan, mendeklamasikan, atau memainkan suatu karya musik, drama, tari, sastra, *folklor*, atau karya seni lainnya. Pasal 1 ayat 10.

<sup>37</sup> Produser Rekaman Suara adalah orang atau badan hukum yang pertama kali merekam dan memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan perekaman suara atau perekaman bunyi, baik perekaman dari suatu pertunjukan maupun perekaman suara atau perekaman bunyi lainnya. Pasal 1 ayat 11.

<sup>38</sup> Lembaga Penyiaran adalah organisasi penyelenggara siaran yang berbentuk badan hukum, yang melakukan penyiaran atas suatu karya siaran dengan menggunakan transmisi dengan atau tanpa kabel atau melalui sistem elektromagnetik. Pasal 1 ayat 12.

pihak yang membuat karya cipta itu dianggap sebagai Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak.

#### **e. Hak Eksklusif Pemilik Hak Cipta**

Beberapa hak eksklusif yang umumnya diberikan kepada pemegang hak cipta adalah hak untuk membuat salinan atau reproduksi ciptaan dan menjual hasil salinan tersebut (termasuk, pada umumnya, salinan elektronik), mengimpor dan mengekspor ciptaan, menciptakan karya turunan atau derivatif atas ciptaan (mengadaptasi ciptaan), menampilkan atau memamerkan ciptaan di depan umum, menjual atau mengalihkan hak eksklusif tersebut kepada orang atau pihak lain. Yang dimaksud dengan hak eksklusif dalam hal ini adalah bahwa hanya pemegang hak ciptalah yang bebas melaksanakan hak cipta tersebut, sementara orang atau pihak lain dilarang melaksanakan hak cipta tersebut tanpa persetujuan pemegang hak cipta. Konsep tersebut juga berlaku di Indonesia.

Di Indonesia, hak eksklusif pemegang hak cipta termasuk kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengkomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apapun. Selain itu, dalam hukum yang berlaku di Indonesia diatur pula hak terkait, yang berkaitan dengan hak cipta dan juga merupakan hak eksklusif, yang dimiliki oleh pelaku karya seni (yaitu pemusik, aktor, penari, dan

sebagainya), produser rekaman suara, dan lembaga penyiaran untuk mengatur pemanfaatan hasil dokumentasi kegiatan seni yang dilakukan, direkam, atau disiarkan oleh mereka masing-masing (Pasal 1 ayat 12 dan Bab VII UUHC 2002). Sebagai contoh, seorang penyanyi berhak melarang pihak lain memperbanyak rekaman suara nyanyiannya. Hak-hak eksklusif yang tercakup dalam hak cipta tersebut dapat dialihkan, misalnya dengan pewarisan atau perjanjian tertulis (Pasal 3 dan 4 UUHC 2002). Pemilik hak cipta dapat pula mengizinkan pihak lain melakukan hak eksklusifnya tersebut dengan lisensi, dengan persyaratan tertentu (Bab V UUHC 2002).

#### **f. Pelanggaran Hak Cipta**

Pelanggaran hak cipta menurut UUHC ialah apabila orang yang tanpa ijin dari pencipta melakukan hak eksklusif dari pencipta yaitu mengumumkan atau memperbanyak ciptaan dari pencipta tanpa ijin darinya. Sedangkan untuk karya sinematografi dan program komputer, orang lain dilarang untuk menyewakan ciptaan tanpa persetujuan dari pencipta dan/atau pemegang hak cipta dari sinematografi dan program komputer tersebut.

#### **g. Pengecualian dari Pelanggaran Hak Cipta**

Pembatasan-pembatasan/ pengecualian hak cipta tercantum dalam Pasal 14 sampai dengan Pasal 18 UUHC. Pembatasan-pembatasan tersebut sebenarnya berkisar pada beberapa hal, sebagai berikut:

1. Mengenai substansinya;
2. Mengenai cara-cara yang dilakukan;

3. Mengenai tujuan-tujuan yang diizinkan.

Mengenai substansinya, maka substansi atau materi yang dianggap sebagai bukan pelanggaran hak cipta adalah:

1. Lambang Negara dan lagu kebangsaan;
2. Segala sesuatu yang diperbanyak atau diumumkan pemerintah;
3. Berita aktual
4. Program komputer
5. Ciptaan di bidang ilmu pengetahuan seni dan sastra dalam huruf braile;

Mengenai cara-cara yang lazim dilakukan sebagai bentuk tindakan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta adalah:

1. Reproduksi atau memperbanyak ciptaan;
2. Pengumuman atau publikasi;
3. Pengambilan Ciptaan;
4. Perubahan Ciptaan;
5. Pembuatan salinan;
6. Penerjemahan ciptaan.

Mengenai tujuan tertentu yang diizinkan dan tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta adalah:

1. Untuk kepentingan pendidikan
2. Untuk kepentingan penelitian
3. Untuk kepentingan penulisan karya ilmiah
4. Untuk kepentingan penulisan laboran
5. Untuk kepentingan penulisan kritik

6. Untuk peninjauan suatu masalah
7. Untuk kepentingan pembelaan di dalam atau di luar pengadilan
8. Untuk kepentingan ceramah
9. Untuk kepentingan pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran
10. Untuk kepentingan aktivitasnya bagi perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan, pusat dokumentasi;
11. Untuk kepentingan pembuatan salinan atau cadangan program komputer oleh pemilik program
12. Untuk kepentingan non komersial;
13. Untuk kepentingan nasional.

#### **h. Jangka Waktu Perlindungan Hak Cipta**

UUHC 2002 membedakan jangka waktu perlindungan bagi ciptaan- ciptaan yang dilindungi oleh hak cipta. Bagi hak cipta atas ciptaan : buku, pamphlet dan semua hasil karya tulis lain, drama dan drama musical, tari, koreograf, segala bentuk seni rupa, seperti seni lukis, seni pahat, dan seni patung, seni batik; lagu atau musik dengan atau tanpa teks; arsitektur; ceramah, pidato dan ciptaan jenis lain, alat peraga, peta, terjemahan, tafsir, saduran dan bungarampai diberikan jangka waktu perlindungan selama hidup pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah pencipta meninggal dunia. Sementara untuk ciptaan yang telah disebutkan diatas yang dimiliki oleh 2 orang atau lebih diberikan perlindungan hak cipta selama hidup pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun sesudahnya.

Selanjutnya hak cipta atas ciptaan : program komputer, senimatografi, fotografi, database dan karya hasil pengalih wujudan diberikan perlindungan selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. Hak cipta atas perwajahan karya tulis yang diterbitkan diberikan perlindungan selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan. Seluruh karya cipta yang dilindungi yang dimiliki dan dipegang oleh suatu badan hukum diberikan perlindungan hak cipta selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali di umumkan (UUHC Pasal 29-30).

Selama jangka waktu perlindungan hak cipta, pemegang hak cipta memiliki hak eksklusif untuk mengumumkan dan memperbanyak ciptaannya yang timbul secara otomatis setelah suatu ciptaan itu dilahirkan. Namun demikian hak eksklusif itu tidak bersifat mutlak karena UUHC 2002 membenarkan adanya penggunaan secara wajar sehingga dianggap bukan sebagai pelanggaran hak cipta.

#### **i. Penegakan Hukum**

Penegakan hukum atas hak cipta biasanya dilakukan oleh pemegang hak cipta dalam hukum perdata, namun ada pula sisi hukum pidana. Sanksi pidana secara umum dikenakan kepada aktivitas pemalsuan yang serius, namun kini semakin lazim pada perkara-perkara lain. Sanksi pidana atas pelanggaran hak cipta di Indonesia secara umum diancam hukuman penjara paling singkat satu bulan dan paling lama tujuh tahun yang dapat disertai maupun tidak disertai denda sejumlah paling sedikit satu juta rupiah dan paling banyak lima miliar rupiah, sementara

ciptaan atau barang yang merupakan hasil tindak pidana hak cipta serta alat-alat yang digunakan untuk melakukan tindak pidana tersebut dirampas oleh Negara untuk dimusnahkan (Bab XIII UUHC 2002)

## **2. Hak Cipta di Malaysia**

### **a. Sejarah Hukum Hak Cipta**

Sebelum adanya Akta Hakcipta 1987 yang digunakan saat ini, perlindungan hak cipta telah diberikan sejak awal 1911, dengan diberlakukannya Akta Hakcipta (United Kingdom) 1911 di Negeri-Negeri Selat yaitu Penang dan Melaka. Undang-Undang hak cipta di kedua negeri tersebut merujuk kepada Undang-Undang Hak Cipta yang digunakan di England pada waktu itu. Sedangkan negeri-negeri lain tidak mempunyai undang-undang yang mengatur mengenai perlindungan terhadap hak cipta pada waktu itu<sup>39</sup>.

Akta Hakcipta (UK) 1911 telah mengatur perlindungan terhadap hak cipta di kedua negeri selat tersebut hingga tahun 1930an, di mana Enakmen Hak Cipta digunakan di negeri-negeri Melayu Persekutuan. Sedangkan Ordinan Hak cipta 1935 diberlakukan di Borneo Utara (Sabah) sedangkan di Sarawak digunakan Ordinan Hak Cipta (Cap 94)<sup>40</sup>. Pada tahun 1957, Malaysia dianugerahkan kemerdekaan, ketika itu terdapat dua Undang-Undang Hak Cipta yang berlaku yaitu Akta Hak Cipta 1911<sup>41</sup> dan Enakmen HakCipta (Cap 73). Ketika Sarawak dan Borneo Utara

---

<sup>39</sup> Khaw Lake Tee, *Copyright Law in Malaysia, 2<sup>nd</sup> Edition*, Malayan Law Journal, Kuala Lumpur, 2001, hlm 5

<sup>40</sup> Ibid

<sup>41</sup> Selaras dengan pencabutan Akta Hak Cipta 1911 di England, pemakaian akta tersebut dihentikan dan digantikan dengan Akta Hak Cipta 1956 (UK). Ia Cuma terpakai di Negeri-Negeri Selat sahaja.

(Sabah) menjadi sebagian dari persekutuan Tanah Melayu pada tahun 1963, Akta Hak Cipta 1956 (UK) telah menjadi sebagian Undang-Undang Hak Cipta di Malaysia<sup>42</sup>. Karena ada upaya untuk menggabungkan undang-undang hak cipta yang bermacam-macam menjadi satu undang-undang hak cipta di tingkat kebangsaan, maka Akta Hak Cipta 1969 diberlakukan pada 1 Agustus 1969, ia dipakai di seluruh Malaysia bagi menggantikan undang-undang yang terdahulu.

Pada era 70-an terjadi perkembangan pembangunan teknologi yang sangat pesat, sehingga meningkatkan kesadaran untuk mendapatkan perlindungan hak cipta, terutama Negara ketika itu sedang menuju ke arah Negara industri. Sehingga dilakukan amandemen terhadap Akta HakCipta 1969 yang dibuat pada tahun 1986 yang menghasilkan Akta Hak Cipta 1987 yang mulai diberlakukan pada tanggal 1 Desember 1987<sup>43</sup>.

Sebagai akibat keanggotaan Malaysia dalam Konvensi Berne, Akta Hak Cipta 1987 diamandemen kembali pada tahun 1990 untuk memastikan Akta tersebut sesuai dengan ketentuan-ketentuan dalam Konvensi Berne. Selain amandemen, konvensi tersebut juga menghasilkan Peraturan Hak Cipta 1990 yang berlaku pada tanggal 1 Oktober 1990. Sampai saat ini, Akta Hak Cipta telah diamandemen beberapa kali termasuk pada tahun 1997. Pada dasarnya, amandemen pada tahun 1997 memastikan bahwa hasil karya hak cipta dilindungi dalam rangkaian elektronik. Untuk tujuan ini, lingkup hak cipta mencakupi

---

<sup>42</sup> Khaw Lake Tee, *Copyright Law in Malaysia*, hlm 6

<sup>43</sup> Akta 1987 menggantikan Akta 1969

transmisi melalui internet. Amandemen ini juga melarang percobaan untuk mencari langkah-langkah teknologi yang digunakan untuk menghalangi tujuan dari suatu hasil karya serta melarang untuk mengubah informasi mengenai pengurusan hak elektronik.

### **b. Pengertian Hak Cipta**

Undang-Undang hak cipta mengatur cara yang efektif dalam mengeksploitasikan sesuatu hasil karya bagi kepentingan ekonomi. Ia menjelaskan resiko-resiko yang timbul dan keuntungan yang bisa diperoleh dari penggunaan komersial suatu hasil karya<sup>44</sup>. Hak cipta terdiri dari berbagai hak yang mana hanya pemilik hak cipta yang diijinkan untuk melakukan hak ekonomi atau mengijinkan orang lain untuk melakukan hak ekonomi dari pencipta. Hal ini termasuk perbuatan melakukan salinan, mengedarkan salinan kepada khalayak umum, melakukan pertunjukan, permainan dan persembahan kepada khalayak umum dan hak siaran.

Perlindungan hak cipta di Malaysia diatur oleh Akta Hak Cipta 1987 yang memberikan perlindungan secara komprehensif untuk hasil karya hak cipta. Akta ini menggariskan hasil karya yang diberi perlindungan, ruang lingkup/ skop perlindungan dan cara bagaimana perlindungan itu bisa diberikan. Akta ini juga dilengkapi dengan ketentuan mengenai pemberian kuasa untuk menyelidiki dan merampas barang-barang bajakan<sup>45</sup>.

### **c. Lingkup Perlindungan Hak Cipta**

---

<sup>44</sup> David I Brainbridge, *Intellectual Property, 2<sup>nd</sup> Edition*, Pitman Publishing, London, 1997, hlm 31

<sup>45</sup> Nazura Abdul Manap, *Isu Hak Cipta di Internet: Penyelesaian Menurut Undang-Undang Hak Cipta Malaysia*, Fakulti Undang-Undang Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia, 2009, hlm 329

Hasil karya cipta dan pencipta dapat diberikan perlindungan Hak Cipta di bawah Akta Hakcipta 1987 apabila memenuhi syarat-syarat tertentu , antaranya ialah:

- 1) Hasil karya dikategorikan sebagai hasil karya yang dilindungi di bawah Akta Cipta 1987

Hasil karya hak cipta dilindungi oleh undang-undang tanpa melihat kualitas dan tujuan karya tersebut diciptakan<sup>46</sup>. Walaupun pada awalnya, undang-undang hak cipta memberi penekanan kepada perlindungan kepada hasil karya sastra dan seni, Akta Hakcipta telah mengkategorikan pada enam hasil karya hak cipta yang utama, yaitu:

- a. Karya sastra<sup>47</sup>
- b. Karya musik<sup>48</sup>
- c. Karya seni<sup>49</sup>
- d. Film<sup>50</sup>

---

<sup>46</sup> Seksyen 7 (2) Akta Hak Cipta 1987

<sup>47</sup> Seksyen 3 Akta Hak Cipta 1987, seperti yang dinyatakan dalam Akta HAK cipta 1987, karya sastra termasuk:

- 1) Novel, cerita, buku, risalah, manuskrip, karya syair dan penulisan lain;
- 2) Seni peran/acting, drama, arahan pentas, scenario film, skrip siaran, karya koreografi, dan pantomime;
- 3) Perjanjian, sejarah, biografi, karangan dan artikel;
- 4) Ensiklopedia, kamus dan karya rujukan lain;
- 5) Surat, laporan dan memorandum;
- 6) Ucapan, khutbah dan karya-karya lain yang sama sifatnya;
- 7) Jadual atau penyusunan, baik yang dinyatakan / tidak dinyatakan dalam bentuk perkataan, angka atau simbol; dan, baik yang dinyatakan dalam bentuk kelihatan/ nyata
- 8) Program-program komputer.

<sup>48</sup> Ibid. apapun jenis karya musik, dan termasuk karya yang di arrangement untuk iringan musik.

<sup>49</sup> Ibid.

- 1) Karya grafik, fotografi, seni ukir, tanpa melihat kualitas seni
- 2) Karya arsitektur dalam bentuk bangunan atau model bagi bangunan, atau
- 3) Karya pertukangan seni;

<sup>50</sup> Segala penetapan terhadap gambar yang dapat dipandang pada suatu media, antara lain sebagai berikut a). Ditunjukkan sebagai gambar bergerak;b)direkam pada bahan-

e. Rekaman suara<sup>51</sup>

f. Siaran<sup>52</sup>

Selain enam hasil karya utama yang disebut di atas, karya adaptasi dari karya asal juga diberikan perlindungan di bawah Akta ini. Pada tahun 2000, satu lagi hasil karya cipta yang baru dikenal sebagai performer's right yang diperkenalkan melalui amandemen Akta Hak Cipta tahun 2000.

## 2) Hasil karya harus asli

Elemen kedua yang perlu dipenuhi oleh pencipta sebelum karya ciptanya bisa dilindungi di bawah Akta Hak Cipta 1987 yaitu karya tersebut harus mempunyai ciri keaslian. Keaslian di sini bermakna hasil karya tersebut tidak disalin dari hasil karya orang lain. Hak cipta mementingkan ekspresi ide. Kemungkinan dua orang mempunyai ide yang sama tetapi ekspresinya berbeda. Setiap orang bebas menggunakan ide selagi ekspresi dari ide tersebut tidak diambil. Ini bermaksud seseorang dibenarkan untuk mencipta hasil karya yang sama/ serupa dengan hasil karya yang sudah ada dengan syarat hasil karya yang kemudian dihasilkan secara independent yaitu tidak meniru karya yang sudah ada.

## 3) Hasil karya harus berwujud

---

bahan lain;c). Dan termasuk bunyi yang terkandung dalam sesuatu alur bunyi yang berkaitan dengan suatu film.

<sup>51</sup> Ibid. Segala bunyi yang bisa didengar dan bisa dikeluarkan seperti aslinya melalui berbagai cara, tetapi tidak termasuk bunyi yang berkaitan dengan film.

<sup>52</sup> Ibid. pemancaran melalui wire atau wireless mengenai gambar yang kelihatan, bunyi atau informasi yang lain yang a). Bisa diterima dengan sah oleh khalayak umum; b). Dipancarkan untuk pertunjukan kepada khalayak umum dan termasuk pemancaran isyarat rahasia jika cara perahasiaan tersebut disediakan kepada orang umum oleh fasilitas penyiaran atau dengan persetujuannya.

- 4) Pencipta adalah layak untuk dilindungi menurut Akta Hak cipta 1987
- a) Pencipta adalah seorang yang layak sewaktu karya itu dibuat yaitu dia merupakan warganegara atau residen tetap di Malaysia.
  - b) Hasil karya itu pertama kali diterbitkan di Malaysia
  - c) Hasil karya di buat di Malaysia
  - d) Hasil karya itu di buat oleh atau di bawah kontrol pihak kerajaan Malaysia.
  - e) Warga negara atau residen tetap sebuah negara yang menjadi pihak dalam treaty.

#### **d. Pemilikan Hak Cipta**

Hasil karya pada dasarnya dimiliki oleh penciptanya seperti komposer lagu, penulis buku, pencipta halaman web atau siapa saja yang membuat atau menciptakan hasil karya tersebut. Walau bagaimanapun, apabila pembuatan hasil karya tersebut dibuat oleh pekerja yang diupah, maka pemiliknya ialah orang mengupah atau majikan pekerja tersebut<sup>53</sup>. Hak milik kepada hak cipta tersebut berpindah dari pencipta kepada pihak yang mengupah atau majikan melalui penyerahakan, lisensi atau pemberian wasiat. Dalam keadaan ini penerima hak merupakan pemiliknya.

#### **e. Hak Eksklusif / Hak Ekonomi Pemilik Hak Cipta**

---

<sup>53</sup> Seksyen 26 Akta Hak Cipta 1987, Kecuali ada persetujuan sebaliknya antara kedua pihak.

Apabila seorang pencipta telah memenuhi syarat yang ditetapkan maka beliau dilindungi di bawah Akta Hak Cipta 1987 dengan mendapat beberapa hak eksklusif. Terhadap keseluruhan atau sebagian besar hasil karya hak cipta baik dalam bentuk asal atau dalam bentuk karya derivative<sup>54</sup>. Hak-hak eksklusif tersebut antaranya:

1. hak-hak untuk membuat salinan karya tersebut dalam berbagai bentuk. Sebagai contoh: sebuah program komputer yang *source code* ditulis di atas kertas bisa dihasilkan semula dalam bentuk lain seperti dalam bentuk *object code*.
2. hak untuk melakukan penyampaian kepada khalayak umum
3. hak untuk pertunjukan, tayangan atau permainan kepada orang umum.
4. hak untuk mengedarkan salinan hasil karya hak cipta kepada khalayak ramai dengan menjual atau melalui cara-cara pemindahan.
5. hak untuk menyewa secara komersial kepada orang awam.

#### **f. Pelanggaran Hak Cipta**

Pelanggaran hak cipta bisa terjadi dalam beberapa keadaan seperti diatur dalam Seksyen 36 Akta Hak Cipta 1987.

##### **1. Pelanggaran secara langsung**

Pelanggaran hak cipta terjadi apabila seseorang yang bukan pemilik hasil karya hak cipta tersebut melakukan atau menyebabkan orang lain melakukan hak-hak eksklusif pemilik hak cipta tanpa ijin

---

<sup>54</sup> Seksyen 13 (1) Akta Hak Cipta 1987

pencipta<sup>55</sup>. Sebagai contoh, seorang pencipta disain web mempunyai hak untuk menjual disain kepada orang lain. Apabila orang lain tanpa ijin pencipta disain web yang merupakan pemilik hak cipta terhadap hasil karya tersebut membuat salinan terhadap disain tersebut tanpa ijin pemilik tersebut, orang tersebut telah melakukan pelanggaran hak cipta di bawah Akta ini.

## 2. Pelanggaran secara tidak langsung

Pelanggaran hak cipta juga bisa terjadi apabila seseorang mengimpor suatu produk hasil pelanggaran hakcipta yang berasal dari luar negeri bagi tujuan perdagangan atau komersial tanpa persetujuan pemilik yang asli salinan asli hasil karya tersebut<sup>56</sup>. Sebagai contoh, A mengimpor salinan hasil pelanggaran program Windows Millenium Edition dari Amerika tanpa ijin dari perusahaan microsoft. Apabila A mengetahui bahwa salinan yang A impor itu dibuat tanpa kebenaran pemilik maka A melakukan kesalahan pelanggaran hak cipta.

## 3. Melintasi langkah-langkah teknologi yang bermanfaat.

Pelanggaran hak cipta terjadi apabila seseorang melakukan atau menyebabkan orang lain melintasi langkah teknologi yang digunakan oleh pencipta berkaitan dengan pemenuhan hak mereka. Apabila pencipta suatu web (misalnya: website universitas) menggunakan teknologi-teknologi tertentu untuk menghalang orang lain meniru atau mengambil

---

<sup>55</sup> Seksyen 36 (1) Akta Hak Cipta 1987 mengatur pelanggaran terhadap hak cipta yang terjadi apabila seseorang tanpa ijin pemilik hak cipta, melakukan atau menyebabkan orang lain melakukan perbuatan yang diatur oleh hak cipta di bawah Akta ini.

<sup>56</sup> Seksyen 36 (2) Akta Hak Cipta 1987 mengatur mengenai pelanggaran terhadap hak cipta yang terjadi apabila seseorang tanpa persetujuan atau ijin pemilik hak cipta itu mengimpor suatu produk ke dalam Malaysia.

tanpa ijin hasil karya mereka seperti menetapkan password tertentu untuk digunakan, maka orang lain yang masuk web tersebut tanpa menggunakan password dan merusak sistem, maka dapat dikatakan orang tersebut melakukan pelanggaran. Sebagai contohnya adalah Universiti Kebangsaan Malaysia (UKM) membuat sebuah halaman web yang mempunyai artikel-artikel yang ditulis oleh para dosennya<sup>57</sup>. Untuk memastikan artikel ini tidak disalin atau diplagiat dengan sewenang-wenang, maka UKM meletakkan *password*. Hal ini hanya mengizinkan orang yang diberi hak saja mendapat hak untuk memperoleh artikel-artikel tersebut. Apabila sistem password tersebut dirusak sehingga membuat orang yang merusak masuk ke dalam sistem dan mendapat cara untuk memperoleh artikel tersebut maka ia dikatakan telah melakukan kesalahan pelanggaran hak cipta.

#### 4. Perubahan informasi pengurusan hak elektronik

Pelanggaran hak cipta berlaku apabila perbuatan pembuangan atau perubahan informasi pengurusan hak elektronik tanpa ijin dari pemilik hasil karya. Pelanggaran hak cipta terjadi apabila seseorang dengan sadar melakukan pembuangan atau perubahan segala informasi pengurusan hak elektronik dari suatu hasil karya hak cipta tanpa ijin dan melakukan pengedaran, pengimporan untuk mengedarkan salinan hasil karya yang berkenaan. Informasi pengurusan hak maksudnya informasi yang mengenal pasti karya, pencipta karya atau informasi tentang ketentuan-ketentuan dan syarat-syarat penggunaan karya, nomor atau

---

<sup>57</sup> Pengumpulan itu merupakan hasil kompilasi di bawah hasil karya derivative di bawah Seksyen 8 (1) (b) Akta Hak Cipta 1987.

kode yang melambangkan informasi tersebut di mana informasi tersebut dilampirkan pada satu salinan karya atau berkaitan dengan penyampaian karya kepada umum. Sebagai contoh; artikel-artikel yang diterbitkan dalam jurnal elektronik dalam internet, apabila seseorang tanpa ijin pemilik hasil karya tersebut melakukan penyalinan (*downloading*) artikel tersebut dan membuang nama pemilik atau ketentuan-ketentuan penggunaan artikel yang dilampirkan bersama artikel berkaitan dianggap telah melakukan pelanggaran hak cipta.

#### **g. Pengecualian dari pelanggaran Hak cipta**

Dalam keadaan tertentu, suatu perbuatan yang bisa menjadi pelanggaran hak cipta akan dikecualikan dari pelanggaran apabila perbuatan tersebut termasuk dalam Seksyen 13 (2) Akta Hak Cipta 1987. Terdapat kurang lebih 20 (dua puluh) pengecualian yang diberi. Walau bagaimanapun pengecualian yang pertama yaitu pengecualian terhadap urusan yang wajar<sup>58</sup> selalu digunakan bagi mempertahankan diri apabila tindakan pelanggaran diambil terhadap seseorang. Urusan wajar di sini bermaksud apabila seseorang melakukan perlakuan yang merupakan hak eksklusif pemilik hak cipta tanpa mendapat ijin dari pemilik tersebut, melakukannya karena tujuan penelitian yang bukan mencari keuntungan, pendidikan yang bersifat pribadi, kritikan, ulasan atau laporan peristiwa

---

<sup>58</sup> Seksyen 13 (2)(a) Akta Hak Cipta 1987 mengatur mengenai pengecualian-pengecualian dalam hak cipta antaranya 1). Secara urusan yang wajar untuk maksud penelitian yang bukan mencari keuntungan, pendidikan (untuk kepentingan pribadi), kritikan, ulasan atau laporan peristiwa-peristiwa yang terjadi saat ini, tunduk kepada syarat bahwa penggunaan itu adalah untuk penggunaan umum, maka harus disertakan dengan satu pengakuan judul karya dan penciptanya, kecuali jika karya itu yang berkaitan dengan perbuatan untuk maksud penelitian yang bukan mencari keuntungan, pendidikan untuk kepentingan pribadi dan laporan-laporan peristiwa saat ini dengan cara rekaman suara, film, atau siaran.

saat ini. Apabila karya tersebut digunakan untuk tujuan masyarakat umum, maka harus ada ijin dari penciptanya. Ini bermaksud apabila seorang pelajar mengambil informasi dari sumber yang berasal dari internet untuk penelitian mereka, maka perlu diletakkan catatan kaki atau catatan perut. Hal ini merupakan salah satu cara mengakui pencipta atau pemilik asal hasil karya tersebut.

#### **h. Jangka Waktu Perlindungan**

Jangka waktu perlindungan terhadap karya cipta diatur dalam Akta Hakcipta 1987 yaitu Seksyen 17 sampai dengan Seksyen 23. Hakcipta mengenai karya sastera, musik atau seni (selain fotografi) diberikan Akta Hakcipta selama hidup pencipta dan lima puluh tahun setelah kematiannya. Jika sesuatu karya sastera, musik atau seni (selain fotografi) tidak pernah diterbitkan sebelum kematian penciptanya, maka hakcipta akan timbul hingga lima puluh tahun dari permulaan tahun kalender berikutan dengan tahun yang karya itu mula mula diterbitkan. Jika suatu karya sastra, musik atau seni (selain dari fotografi) diterbitkan tanpa nama atau dengan mengguna nama samaran, hakcipta akan timbul hingga lima puluh tahun dari permulaan tahun kalender berikutan dengan tahun yang karya itu pertama kali diterbitkan dengan syarat bahawa jika identitas pencipta telah diketahui, jangka waktu perlindungan hakcipta akan dihitung lima puluh tahun dari permulaan tahun kalender berikutan dengan tahun yang karya itu mula mula diterbitkan. Hakcipta mengenai sesuatu edisi diterbitkan akan timbul hingga lima puluh tahun dari permulaan tahun kalender berikutan dengan tahun yang edisi itu pertama

kali diterbitkan. Hakcipta mengenai sesuatu rekaman suara akan timbul hingga lima puluh tahun dari permulaan tahun kalendar berikutan dengan tahun yang rekaman itu mula-mula diterbitkan. Hakcipta mengenai sesuatu siaran akan wujud sehingga lima puluh tahun dari permulaan tahun kalendar berikutan dengan tahun yang siaran itu Pertama kali dibuat. Hakcipta mengenai sesuatu fotografi akan timbul hingga lima puluh tahun dari permulaan tahun kalendar berikutan dengan tahun yang fotografi itu pertama kali diterbitkan. Hakcipta mengenai sesuatu filem akan wujud sehingga lima puluh tahun dari permulaan tahun kalendar berikutan dengan tahun yang filem itu pertama kali diterbitkan. Hakcipta mengenai karya-karya Kerajaan, organisasi Kerajaan, dan badan internasional akan timbul hingga lima puluh tahun dari permulaan tahun kalendar berikutan dengan tahun yang karya itu pertama kali diterbitkan.

#### **i. Penegakan Hukum**

Akta Hak Cipta 1987 merupakan Akta yang bersifat quasi pidana di mana tindakan perdata/ sivil dan tindakan pidana bisa diambil. Pelanggaran hak cipta merupakan kesalahan menurut undang-undang hak cipta. Pemilik bisa mengambil tindakan perdata dengan orang yang melakukan salinan pelanggaran tersebut atau membuat laporan kepada pihak berkuasa agar tindakan hukum selanjutnya bisa diambil. Untuk pemilik yang mempunyai bukti yang kukuh untuk mengambil tindakan kepada pihak tertentu yang telah melakukan pelanggaran hak cipta hasil karya pemilik, maka pemilik bisa terus mengemukakan saman melalui advokat yang telah dilantik. Meskipun demikian, tindakan melalui hukum

pidana juga bisa dilakukan dengan membuat laporan kepada pihak polisi dan hukuman berbentuk penjara dan denda bisa dikenakan.

### **3. *Reverse Engineering* ditinjau dari Undang-Undang Hak Cipta**

Perlindungan hak cipta terhadap program komputer secara otomatis diberikan ketika program komputer muncul sebagai suatu produk atau sebagai bentuk benda berwujud lainnya. Untuk itu tidak dibutuhkan prosedur resmi seperti pendaftaran untuk memperoleh perlindungan terhadap program komputer. Meskipun tidak ada kewajiban untuk melakukan pendaftaran, namun dianjurkan untuk tetap melakukan pendaftaran ciptaan sebagai langkah preventif apabila suatu saat nanti terjadi sengketa. Selain itu, hukum hak cipta mempunyai hak eksklusif yang diberikan baik kepada pencipta maupun kepada pemegang hak cipta program komputer untuk memanfaatkan hak tersebut tanpa izin pemegangnya<sup>59</sup>.

Dengan adanya hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta dari program komputer, akan menimbulkan tindakan monopolistik terhadap kepemilikan program komputer. Sehingga muncul suatu konsep *reverse engineering* terhadap program komputer untuk mengurangi tindakan monopolistik tersebut, karena pada dasarnya *reverse engineering* ini merupakan proses untuk menemukan prinsip-prinsip teknologi suatu produk dengan cara menganalisa struktur, fungsi dan cara kerja suatu program komputer kemudian mencoba untuk membuat program computer

---

<sup>59</sup> Dalam pengertian “mengumumkan atau memperbanyak”, termasuk kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengomunikasikan Ciptaan kepada publik melalui sarana apa pun. Penjelasan Pasal 1 UUHC.

baru yang lebih unggul dari program komputer sebelumnya tanpa menyalin apapun dari aslinya. Dengan kata lain *reverse engineering* ini adalah mengurai, menganalisis, mempelajari rancangan/produk pihak lain untuk akhirnya dibuat produk baru. Reverse yang boleh dilakukan adalah yang bukan dengan tujuan meniru, tetapi mempelajari cara kerja ilmiah dan teknis untuk menghasilkan program komputer yang lebih baik dan berbeda, tetapi apabila hanya menggandakan tanpa proses mempelajari, meneliti program komputer yang asli/ independent maka dapat dikatakan melakukan pembajakan.

Kegiatan membuat kembali program komputer dengan cara *reverse engineering* tanpa menghasilkan program komputer yang lebih baik dan unggul dari program komputer sebelumnya akan menimbulkan banyak kerugian bagi pemilik program komputer yang produknya di *reverse engineering*. Untuk menentukan apakah *reverse engineering* program komputer diijinkan (*permissible*) atau tidak (*not permissible*), maka hal pertama yang harus dijelaskan adalah rezim hukum apa yang dapat memberikan/ menyediakan perlindungan terhadap program komputer dan pemiliknya. Di bawah ini akan diuraikan mengenai perlindungan program komputer terhadap *reverse engineering* di Indonesia dan di Malaysia.

#### **a. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta**

Di Indonesia, perlindungan terhadap program komputer diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 tentang hak cipta. Dalam undang-Undang ini, Pasal 1 angka 8 menyebutkan bahwa:

“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”.

Berdasarkan definisi di atas, program komputer merupakan program yang diciptakan secara khusus sehingga memungkinkan komputer melakukan fungsi tertentu. Program komputer merupakan bagian dari perangkat lunak dalam sistem komputer. Pada dasarnya merupakan karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, jadi merupakan hal yang perlu ditegaskan sebagai ciptaan yang layak diberikan perlindungan hukum Hak Cipta.

Berikut ini akan diuraikan mengenai Pasal-Pasal yang terdapat dalam Undang-undang No.19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang berhubungan dengan hak cipta program komputer dan perlindungannya:

i. Definisi Hak Cipta

Pasal 1 ayat (1)

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

Pasal 1 ayat (5)

“Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu ciptaan dengan menggunakan alat apa pun, termasuk media internet, atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain”.

Pasal 1 ayat (6)

“Perbanyakannya adalah penambahan jumlah sesuatu ciptaan, baik secara keseluruhan maupun bagian yang sangat substansial dengan

menggunakan bahan-bahan yang sama ataupun tidak sama, termasuk mengalihwujudkan secara permanen atau temporer“.

ii. Definisi Pencipta dan Pemegang Hak Cipta

Pasal 1 ayat (2)

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

Pasal 1 ayat (3)

“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“.

iii. Hak Eksklusif

Pasal 2 ayat (1)

“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“.

Menurut penjelasan 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. Dalam pengertian “mengumumkan atau memperbanyak”, termasuk kegiatan menerjemahkan, mengadaptasi, mengaransemen, mengalihwujudkan, menjual, menyewakan, meminjamkan, mengimpor, memamerkan, mempertunjukkan kepada publik, menyiarkan, merekam, dan mengomunikasikan ciptaan kepada publik melalui sarana apa pun.

Pasal 2 ayat (2)

“ Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta atas karya sinematografi dan Program Komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan Ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial“.

iv. Pengecualian

Pasal 15 (g) disebutkan bahwa “Dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta: “g. pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri“.

v. Lisensi

Pasal 45 ayat (1)

“ Pemegang Hak Cipta berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2“.

Pasal 46

“Kecuali diperjanjikan lain, Pemegang Hak Cipta tetap boleh melaksanakan sendiri atau memberikan Lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2“

vi. Sanksi Pidana

Pasal 72 angka (3), tentang sanksi pidana pelanggaran hak cipta program komputer.

”Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Menurut penjelasan Pasal 72 ayat (3), yang dimaksud dengan memperbanyak penggunaan adalah menggandakan, atau menyalin program komputer dalam bentuk kode sumber (*source code*) atau program aplikasinya. Sedangkan 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*).

Dari uraian pasal-pasal yang berkaitan dengan perlindungan program komputer dalam UU Hak Cipta, yang menjelaskan mengenai pengertian program komputer sebagai salah satu karya dalam bidang ilmu pengetahuan, siapa pencipta dan pemegang hak cipta, hak eksklusif yang dimiliki oleh pemegang hak cipta, pengecualian, pengalihan hak melalui lisensi, serta sanksi yang diberikan terhadap pelanggaran hak cipta program komputer. Dapat dikatakan bahwa kegiatan *reverse engineering* sama sekali tidak diatur dalam UU Hak Cipta tersebut.

Dalam UU Hak Cipta, disebutkan mengenai hak eksklusif dari pemegang program komputer antaranya adalah melakukan perbanyakannya termasuk didalamnya melakukan adaptasi. Hak eksklusif ini dibatasi hanya untuk pemegang program komputer saja. Sehingga, apabila ada pihak lain yang ingin menggandakan atau menyalin program komputer dalam bentuk kode sumber (*Source code*), maka ia harus memperoleh ijin dari pemilik program yang asli. Selain diberikan hak eksklusif, dalam UU Hak Cipta ini juga memberikan pembatasan berupa pengecualian kepada pemilik program komputer untuk membuat salinan dari program komputer tersebut, yang digunakan untuk kepentingan pribadi [Pasal 15 huruf (g)].

#### **b. Akta Cipta Malaysia 1987**

Malaysia mengatur mengenai perlindungan terhadap hak cipta dibawah Akta Nomor 332 Tahun 1987 tentang Hak Cipta. Dalam rezim hak cipta, pengaturan mengenai program komputer terdapat pada

Seksyen 3 huruf (h) Akta Hak Cipta yaitu *literary work include computer program or compilation of computer program*. Sedangkan definisi mengenai program komputer menurut Akta Hak Cipta ini adalah:

*"Computer program" means an expression, in any language, code or notation, of a set of instructions (whether with or without related information) intended to cause a device having an information processing capability to perform a particular function either directly or after either or both of the following:*

- (a) conversion to another language, code or notation;*
- (b) reproduction in a different material form;*

i. Definisi Hak Cipta

Dalam Akta Hak Cipta Malaysia tidak menyebutkan definisi mengenai hak cipta. Namun , Akta ini memberikan definisi mengenai: hak cipta masa depan *"future copyright" means copyright which will or may come into existence in respect of any future works or class of works or other subject matter, or on the coming into operation of any provision of this Act, or in any future event"*

ii. Definisi Pencipta dan Pemegang Hak cipta

Hasil karya cipta khususnya program komputer, pada dasarnya dimiliki oleh orang yang membuatnya. Ketentuan siapa pemilik hak cipta program komputer terdapat pada pasal

- a. 26 (1) *" Copyright conferred by section 10<sup>60</sup> shall vest initially in the author "*

---

<sup>60</sup> Section 10 (1) Copyright shall subsist in every work eligible for copyright of which the author or in the case of a work of joint authorship, any of the authors is, at the time when the work is made, a qualified person. (2) Copyright shall also subsist in every work which is eligible for copyright and which: (a) being a literary, musical or artistic work or film or sound recording is first published in Malaysia; (b) being a work of architecture is erected in Malaysia or being any other artistic work is incorporated in a building located in Malaysia; (c) being a broadcast is transmitted from Malaysia. (3) Notwithstanding

- b. 26 (2) *Notwithstanding subsection (6) of section 27, where a work:*  
*(a) is commissioned by a person who is not the author's employer under a contract of service or apprenticeship; or*  
*(b) not having been so commissioned, is made in the course of the author's employment, the copyright shall be deemed to be transferred to the person who commissioned the work or the author's employer, subject to any agreement between the parties excluding or limiting such transfer.*

iii. Hak Eksklusif

Apabila seorang pencipta telah memenuhi syarat yang ditetapkan sebagai pencipta maka dia akan di lindungi dibawah Akta Hak Cipta dengan mendapat beberapa hak eksklusif <sup>61</sup> terhadap keseluruhan atau sebagian besar hasil karya hak cipta baik dalam bentuk asli maupun dalam bentuk terbitan. Hak-hak eksklusif tersebut antara lain:

- 1) *Reproducing / copying in any material form*, Section 13 (1) (a).

Definisi dari *copying*, Section 3 "*copy*" means a reproduction of a work in written form, in the form of a recording or film, or in any other material form;

- 2) *The distribution to the public*, diatur dalam Section 13 (e).

- 3) *Making adaptation*

a). *Translations, adaptations, arrangements and transformations of works eligible for copyright*, diatur dalam Section 8 (1) (a).

Sedangkan definisi *adaptation* diatur dalam Section 3 (d):

---

subsections (1) and (2), copyright shall subsist, subject to this Act, in every work eligible for copyright if the work is made in Malaysia.

<sup>61</sup> Nazura Abdul Manap, *Isu Hak Cipta Di Internet: Penyelesaian Menurut Undang-Undang Hak Cipta Malaysia dalam Undang-Undang Dalam Era Teknologi*, Sakina Shaik Ahmad Yusoff et al, Fakulti Undang-Undang Universiti Kebangsaan Malaysia, 2008, halaman 334

*“ in relation to a literary work in the form of a computer program, a version of the work, whether or not in the language, code or notation in which the work was originally expressed not being a reproduction of the work;”*

*b). Collections of works or collections of mere data eligible for copyright which, by reason of the selection and arrangement of their contents, constitute intellectual creation , diatur dalam Section*

*8 (1) (b)*

*4) Commercial rental to the public, diatur dalam Section 13 (1) (f)*

#### iv. Pengecualian

Dalam Akta Hak Cipta ini mengandung beberapa pengecualian, yang disebut dengan *Permitted Acts for fair dealing*<sup>62</sup> yang digunakan untuk penelitian atau kepentingan pendidikan secara pribadi. Pengecualian tersebut antaranya ialah:

##### *a. Decompilation of computer program*

*Converting a copy of a computer program expressed in a low level language into a version expressed in a higher level language and extends to copying incidental to such conversion. The restricted act of making adaptation includes decompilation and infringes copyright unless allowed by the new decompilation permitted act.*

Dalam Akta Hak Cipta 1987, *decompilation* dapat dimasukkan dalam kategori Section 8 mengenai karya derivative khususnya mengenai adaptation (untuk definisi dari adaptasi sendiri diatur dalam Section 3 Akta Hak Cipta).

---

<sup>62</sup> It is not fair dealing (a). to convert a komputer program expressed in a low level language into a version expressed in a higher level language ; (b). incidentally in the course of so converting the program, to copy it. Article 29 (4) CDPA 1988 (as amended)

*b. Back up copies*

Membuat salinan dari program komputer merupakan suatu hal yang penting. Salinan program komputer akan dibutuhkan jika program komputer yang asli/ original mengalami kerusakan. Menurut Akta Hak Cipta 1987, Section 40 :

*(1) Subject to subsection (2), the copyright in a literary work in the form of a computer program is not infringed by the making of a reproduction of the work or of a computer program being an adaptation of the work, if*

*(a) the reproduction is made by, or on behalf of, the owner of the copy (in this section referred to as "the original copy") from which the reproduction is made; and*

*(b) the reproduction is made for the purpose only of being used, by or on behalf of the owner of the original copy, in lieu of the original copy in the event that the original copy is lost, destroyed or rendered unusable.*

*(2) Subsection (1) does not apply to the making of a reproduction of a computer program, or of an adaptation of a computer program*

*(a) from an infringing copy of the computer program; or*

*(b) contrary to an express direction by or on behalf of the owner of the copyright in the computer program given to the owner of the original copy not later than the time when the owner of the original copy acquired the original copy.*

*(3) For the purposes of this section*

*(a) a reference to a copy of a computer program or of an adaptation of a computer program is a reference to any article in which the computer program or adaptation is reproduced in a material form; and*

*(b) a reference to an express direction, in relation to a copy of a computer program, or of an adaptation of a computer program, includes a reference to a clearly legible direction printed on the copy or on a package in which the copy is supplied.*

Berdasarkan Pasal-Pasal tersebut, tidak dapat dikatakan sebagai pelanggaran apabila membuat salinan program komputer dengan tujuan hanya untuk kepentingan pribadi dari pemilik asli program komputer apabila program komputer yang asli mengalami kerusakan, hilang atau tidak dapat digunakan. Pasal-pasal tersebut tidak dapat diterapkan untuk

pembuatan salinan program komputer yang mempunyai maksud melakukan pelanggaran, atau berlawanan dengan kepentingan pemilik program komputer.

Setelah menguraikan mengenai pasal-pasal yang berkaitan dengan perlindungan program komputer, hak eksklusif yang dimiliki oleh pemilik program, serta pengecualian-pengecualian terhadap hak yang dimiliki oleh pemilik program. Maka dapat dilakukan analisa bahwa kegiatan *reverse engineering* terhadap program komputer sama sekali tidak diatur dalam Akta Hak Cipta.

Disamping memberikan hak eksklusif terhadap pemilik program, Akta Hak Cipta juga memberikan batasan-batasan berupa pengecualian terhadap pelanggaran hak cipta program komputer sesuai dengan *Section 8* Akta Hak cipta tentang *decompilation of computer program (adaptations)* dan *Seksyen 40* tentang *back up copies*. Dalam *Seksyen 8*, bila dikaitkan dengan program komputer hanya menjelaskan mengenai karya *derivative* sebagai hasil dari proses adaptation yang mempunyai perlindungan yang sama dengan karya aslinya, dan karya ini tidak boleh menimbulkan kerugian terhadap karya intelektual yang telah digunakan. Sedangkan dalam *Seksyen 40* menjelaskan mengenai pihak yang boleh melakukan *back up copies*, yaitu pemilik program komputer untuk kepentingan sendiri dengan tujuan tidak untuk dikomersialkan.

Sehingga dapat diambil kesimpulan bahwa kegiatan *reverse engineering* terhadap program komputer itu di perbolehkan asalkan menghasilkan program computer yang jauh lebih unggul dan kompetitif

daripada program komputer sebelumnya yang kode asal atas program komputer miliknya di rekayasa. Apabila hasil dari reverse engineering program computer tersebut tidak lebih baik atau hasilnya sama dengan program computer sebelumnya, maka hasil program yang baru tidak mendapat perlindungan hukum.

#### **4. Hak Paten di Indonesia dan Malaysia**

Pada dasarnya ruang lingkup perlindungan terhadap suatu invensi di bawah hukum paten di Indonesia dan Malaysia adalah sama, antaranya; ialah mengenai syarat invensi yang dilindungi dengan paten yaitu harus baru (novelty), mengandung langkah inventif dan dapat diterapkan dalam industri; jangka waktu perlindungan yang diberikan; lingkup perlindungan berupa paten produk maupun paten proses; pengecualian dari paten antaranya discovery dan teori-teori ilmiah, skema, aturan dan metode untuk melakukan kegiatan mental, semata-mata discovery dari bahan yang terjadi secara alami di alam, Invensi-invensi yang dapat mempengaruhi keselarasan dalam masyarakat, nilai-nilai moral yang baik dan kesehatan masyarakat, Metode pemeriksaan, perawatan dan pembedahan untuk pengobatan manusia dan hewan, Tanaman dan hewan selain mikroorganisme, dan proses-proses biologi yang esensial untuk memproduksi tanaman dan hewan selain dari proses proses non biologi dan mikrobiologi; dan Program-program komputer; serta pengalihan hak melalui kontrak lisensi.

#### **5. *Reverse Engineering* ditinjau dari Undang-Undang Paten**

Paten merupakan hak monopoli yang diberikan oleh Negara kepada inventor, atau seseorang yang mendapat hak tersebut dari inventor, untuk jangka waktu tertentu sebagai imbalan atas penyingkapan dari invensi tersebut sehingga pihak lain dapat memperoleh manfaat dari invensi tersebut.

Paten dapat diberikan atas segala sesuatu yang mempunyai dampak praktis dan sebelumnya tidak dikenal dalam teknologi yang berkaitan. Untuk itu bahan-bahan kimia, komposisi, mesin-mesin, proses-proses manufaktur dan bahkan bentuk-bentuk baru dari kehidupan merupakan hal-hal yang dapat dipatenkan. Paten memberikan hak untuk mencegah pemanfaatan oleh pihak lain, tetapi tidak memberikan hak kepada penerima paten untuk mengerjakan invensi. Penerima paten harus melaksanakan hak patennya sendiri.

Memperoleh perlindungan paten untuk program komputer adalah lebih sulit daripada memperoleh perlindungan hak cipta untuk program komputer, hal ini dikarenakan untuk memperoleh perlindungan paten, suatu program komputer harus memenuhi syarat-syarat yaitu program komputer haruslah baru, mengandung langkah inventif dan dapat diterapkan dalam industri. Di samping itu, program komputer tersebut juga harus memiliki karakter teknis seperti metode atau prosedur teknis yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah teknis agar program komputer tersebut dapat diberikan perlindungan paten. Walaupun lebih sulit untuk memperoleh perlindungan paten, hak paten memberikan

perlindungan yang lebih kuat kepada pencipta program komputer dibandingkan hak cipta.

Berikut ini akan diuraikan mengenai perlindungan program komputer menurut Undang-Undang Paten No 14 Tahun 2001 (selanjutnya disebut dengan UU Paten) dan Akta Paten Malaysia Tahun 1983 (selanjutnya disebut Akta Paten), serta pengaturan mengenai *reverse engineering* menurut kedua Undang-Undang tersebut.

#### **a. Undang-Undang Paten No 14 Tahun 2001 tentang Hak Paten**

Di Indonesia, suatu invensi dapat dilindungi dibawah Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten.

##### **i. Syarat permohonan paten**

Suatu invensi dapat diberikan perlindungan apabila memenuhi syarat-syarat pada Pasal 2 ayat (1), (2), (3) UU Paten

(1). Paten diberikan untuk invensi yang baru, mengandung langkah inventif serta dapat diterapkan dalam industri.

(2) Suatu invensi mengandung langkah inventif jika Invensi tersebut bagi seseorang yang mempunyai keahlian tertentu di bidang teknik merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya.

(3) Penilaian bahwa suatu invensi merupakan hal yang tidak dapat diduga sebelumnya harus dilakukan dengan memperhatikan keahlian yang ada pada saat permohonan diajukan atau yang telah ada pada saat diajukan permohonan pertama dalam hal Permohonan itu diajukan dengan Hak Prioritas.

##### **ii. Pengecualian**

Invensi yang tidak dapat diberikan hak paten, sebagaimana terdapat pada Pasal 7: "Paten tidak diberikan untuk Invensi tentang : c. teori dan metode di bidang ilmu pengetahuan dan matematika. Menurut penjelasan dalam Pasal ini, Invensi tidak mencakup: aturan dan mode mengenai program komputer.

Jika melihat uraian diatas maka secara hukum paten di Indonesia, program komputer tidak dapat diberikan paten karena merupakan suatu bentuk teori dan metode dalam bidang mate-matika.

iii. Hak Eksklusif

Pasal 16 ayat (1)

(1) Pemegang Paten memiliki hak eksklusif untuk melaksanakan Paten yang dimilikinya dan melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya;  
a. dalam hal Paten-produk: membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, atau menyediakan untuk dijual atau disewakan atau di diserahkan produk yang diberi Paten;  
b. dalam hal Paten-proses: menggunakan proses produksi yang diberi Paten untuk membuat barang atau tindakan lainnya sebagaimana dimaksud dalam huruf a.

iv. Pelanggaran

Melakukan perbuatan sesuai Pasal. 16 ayat (1) tanpa persetujuan pemilik dari paten.

v. Lisensi

Pasal 69 ayat (1)

"Pemegang Paten berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian Lisensi untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16"

**b. Akta Paten Tahun 1983**

Perlindungan terhadap invensi di Malaysia dilindungi dibawah Akta Paten tahun 1983

i. Syarat Permohonan Paten

Menurut Akta Paten 1983, perlindungan paten terhadap suatu invensi akan diberikan apabila memenuhi syarat dasar dalam *Section 11*, yaitu:

*“ An invention is patentable if it is new, involves an inventive step and is industrially applicable.*

1. *The invention is new*

a. *If it is not anticipated by prior art [ Section 14 (1)]*

b. *Prior art [ Section 14 (2)]*

(1). *Everything disclose to the public anywhere in the world by written publication, by oral disclosure, by use or in any other way prior to the priority date of the patent application*

(2). *The contents of a domestic patent application having an earlier priority date*

2. *It involves an inventive steps*

*“An invention shall be considered as involving an inventive step.... if such inventive step would not have been obvious to a person having ordinary skill in the art” [Section 15]*

a. *Obviousness, have a description:*

*Obviousness for computer technology, even though the computer technology is not new, the application of the technology is new*

b. *Patenting of a well known computer technology to a particular problem, the test of obviousness has been met when there has been a major problem and a solution has evaded many attempts to reach it.*

3. *It is capable of industrial application [Section 16]*

*An invention shall be considered industrially applicable if it can be made or used in any kind of industry.*

ii. *Pengecualian*

Pengecualian dalam Akta Paten 1983, dapat ditemukan dalam *Section 13 (1)*.

*Non-patentable inventions.*

*(1) Notwithstanding the fact that they may be inventions within the meaning of section 12, the following shall not be patentable:*

*(a) discoveries, scientific theories and mathematical methods;*

### iii. Hak Eksklusif

*Section 36 (1)*

*“Subject and without prejudice to the other provisions of this Part, the owner of a patent shall have the following exclusive rights in relation to the patent:*

*(a) to exploit the patented invention;*

*(b) to assign or transmit the patent;*

*(c) to conclude licence contracts.*

### iv. Lisensi

Diatur dalam *Section 41*, yang memberikan pengertian kontrak lisensi sebagai berikut:

*(1) For the purposes of this Part, a "licence contract" means any contract by which the owner of a patent (the "licensor") grants to another person or enterprise (the "licensee") a licence to do any or all of the acts referred to in paragraph (1)(a), and subsection 36(3).*

*(2) A licence contract shall be in writing signed by or on behalf of the contracting parties.*

### v. Pelanggaran

Pelanggaran terhadap invensi paten diatur dalam *Section 58*, dan dapat dikatakan pelanggaran apabila melakukan perbuatan sesuai dengan *Section 36 (3)*

*Section 58 Acts deemed to be infringement.*

*“Subject to subsections 37(1), (2) and (3) and section 38, an infringement of a patent shall consist of the performance of any act*

*referred to in subsection 36(3) in Malaysia by a person other than the owner of the patent and without the agreement of the latter in relation to a product or a process falling within the scope of protection of the patent”.*

Section 36 (3)

*“For the purposes of this Part, "exploitation" of a patented invention means any of the following acts in relation to a patent:*

*(a) when the patent has been granted in respect of a product:*

*(i) making, importing, offering for sale, selling or using the product;*

*(ii) stocking such product for the purpose of offering for sale, selling or using;*

*(b) when the patent has been granted in respect of a process:*

*(i) using the process;*

*(ii) doing any of the acts referred to in paragraph (a), in respect of a product obtained directly by means of the process.*

Berdasarkan UU Paten dan Akta Paten, tidak ada satu pasalpun yang menyebutkan bahwa program komputer dapat dilindungi dengan sistem paten. Menurut kedua Undang-Undang tersebut, hak paten dapat diberikan untuk invensi berupa produk (mesin-mesin, alat-alat manufaktur) dan proses. Program komputer dianggap sebagai bagian dari rumus mate-matika, maka ia dikecualikan dari pemberian hak paten. Namun, menurut pengaturan di Malaysia yang mengacu pada United Kingdom, pengecualian ini dapat dikecualikan. Maksud dari pernyataan ini adalah, suatu program dapat dipatenkan apabila memenuhi persyaratan :

- a. Computer program is patentable as a part of a product or industrial process*
- b. It must be in a hardwired form*
- c. There must be a technical effect*

Menurut EPO (*European Patent Office*) guidelines :

“walaupun program komputer per se bukan merupakan subyek paten dan tetap tidak akan merupakan subjek paten walaupun program komputer tersebut didownload dalam suatu komputer, akan tetapi apabila subjek yang dimohonkan paten tersebut memberikan kontribusi teknis pada suatu alat, maka pemberian paten atas subjek tersebut tidak boleh

dihalangi dengan alasan bahwa untuk menjalankan subjek tersebut digunakan suatu program komputer”.

Contoh yang dijadikan subjek paten menurut EPO guidelines adalah mesin-mesin yang dikontrol oleh program komputer dan proses manufaktur yang dikontrol oleh program komputer. Dalam kasus Koch & Sterzel (1988), komisi banding paten EPO memutuskan bahwa program komputer yang mengontrol penyaluran sirkuit untuk mesin sinar X agar tekanan parameter di mesin sinar X tersebut tidak kelebihan, dapat dimohonkan perlindungan paten. Setelah kasus ini, EPO memutuskan bahwa program komputer dapat dilindungi paten apabila program tersebut memenuhi karakter teknis. Karakter teknis dari sebuah program komputer dianggap ada apabila program komputer tersebut memenuhi features teknis untuk memecahkan suatu masalah teknis.

Sebaliknya, EPO tidak akan memberikan perlindungan paten kepada suatu program komputer apabila program komputer tersebut tidak memiliki karakter teknis dan hanya memiliki kemampuan *data processing* dan menampilkan informasi saja. Program komputer ini tidak dianggap memiliki karakter teknis dan hanya berupa *mental acts*.

Meskipun dalam kedua Undang-Undang tersebut tersebut tidak disebutkan mengenai perlindungan terhadap program komputer. Namun pada prakteknya, dengan mengacu pada EPO, Malaysia memberikan perlindungan program komputer apabila memenuhi *technical effect* dan dapat diterapkan dalam industri. Dalam hukum paten, inventor memiliki hak eksklusif terhadap invensinya. Hal ini berarti, inventor/pemilik program

komputer berhak untuk melakukan tindakan sesuai dengan Akta Paten 1983 *Section 36* ayat (1), antaranya ialah:

- (a) to exploit the patented invention;*
- (b) to assign or transmit the patent;*
- (c) to conclude licence contacts.*

Jadi, apabila ada pihak lain yang ingin melaksanakan beberapa hak eksklusif dari inventor antaranya *exploit the patented invention, make, or uses et al*, harus mendapat persetujuan dari pemilik program/ inventor tersebut. Apabila hal ini tidak dilakukan, maka pihak lain yang menggunakan hak eksklusif tanpa ijin tersebut melakukan pelanggaran (Akta Hak Paten 1983, *Section 58* jo *Section 36* (3)).

Menurut kedua Undang-Undang Paten di atas, baik UU Paten Indonesia maupun Akta Paten Malaysia ada perbedaan mengenai pemberian perlindungan program komputer. Indonesia tidak memberikan perlindungan computer berdasarkan UU Paten, karena program computer merupakan bagian dari suatu rumus mate-matika sedangkan dalam Akta Paten Malaysia yang mengacu pada EPO *Guidelines*, program komputer dilindungi apabila memenuhi teknikal efek dan dapat diterapkan dalam industri. Meskipun kedua Undang-Undang tersebut mempunyai perbedaan dalam hal perlindungan terhadap program komputer, namun tidak ada 1 (satu) Pasalpun yang mengatur mengenai *reverse engineering*.

Berdasarkan analisa dari penulis, *reverse engineering* yang merupakan suatu kegiatan mempelajari, membuat atau mengembangkan suatu program komputer dengan tujuan membuat program tambahan bagi

program yang dipelajari tersebut dilarang dalam hukum paten. Tidak seperti hak cipta yang tidak melarang pembuatan program komputer yang identik asalkan dibuat secara independent/ mandiri, maka paten dapat melarang hal tersebut. Setiap orang yang membuat, menggunakan atau menjual suatu program komputer yang sama dengan program yang sudah dipatenkan dapat dikenakan tuduhan pelanggaran hak paten walaupun dia menciptakan program komputer secara mandiri tanpa menjiplak program komputer yang sudah dipatenkan tersebut.

*Reverse engineering* program komputer bila ditinjau dari hukum paten berarti bertentangan dengan syarat paten yaitu unsur kebaruan dan langkah inventif. Dimana sebuah invensi dianggap baru atau memiliki nilai kebaruan jika invensi tersebut bukan merupakan bagian bentuk dari prior art. Secara umum, prior art tersebut mengacu pada semua hal-hal yang berhubungan dengan pengetahuan teknis yang diketahui oleh masyarakat dimanapun tempatnya sebelum tanggal penerimaan pertama dari permohonan paten yang bersangkutan. Hal tersebut mencakup paten, permohonan paten dan semua jenis literatur yang bukan paten.

Definisi prior art berbeda dari satu ke negara lainnya. Di banyak negara, setiap informasi yang sudah diumumkan kepada masyarakat dimanapun di dunia baik dalam bentuk tertulis, komunikasi lisan, atau dalam pameran atau melalui pemanfaatan dalam masyarakat merupakan prior art. Jadi secara prinsip, publikasi dari invensi tersebut dalam jurnal ilmiah, presentasinya dalam sebuah konferensi, penggunaannya secara komersial atau melalui pameran dalam sebuah katalog perusahaan

merupakan tindakan yang dapat merusak kebaruan dari sebuah invensi dan akan membuatnya tidak dapat dipatenkan. Jadi sangatlah penting untuk mencegah pengumuman yang tidak disengaja dari sebuah invensi sebelum mengajukan permohonan paten.

Selain kebaruan, reverse engineering tidak memenuhi syarat mengandung langkah inventif. Sebuah invensi dianggap sudah memiliki langkah inventif (merupakan hal yang tidak terduga) jika dengan mempertimbangkan *prior art*, invensi tersebut merupakan hal yang tidak dapat diduga bagi orang yang ahli dalam bidang teknologi tertentu. Persyaratan tidak terduga tersebut dimaksudkan untuk memberikan jaminan bahwa paten hanya diberikan berkaitan dengan pencapaian-pencapaian yang kreatif dan inventif, dan tidak terhadap pengembangan yang dapat dengan mudah dilakukan oleh orang yang memiliki keahlian yang bersifat biasa dari produk yang sudah ada. Sehingga program komputer sebagai hasil dari pengembangan (*reverse engineering*) tidak dapat dilindungi dengan paten.

**B. Peran hukum dalam memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi melalui *reverse engineering* menurut undang-undang hak cipta dan Paten di Indonesia dan Malaysia.**

- 1. Lisensi hak cipta sebagai upaya hukum untuk memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi.**

Hak cipta merupakan hak dari pembuat sebuah ciptaan terhadap ciptaan dan salinannya. Pembuat sebuah ciptaan memiliki hak penuh terhadap ciptaan serta salinan dari ciptaannya tersebut. Hak-hak tersebut misalnya adalah hak-hak untuk membuat produk derivatif, dan hak untuk menyerahkan hak-hak tersebut ke pihak lain.

Kepemilikan hak cipta dapat diserahkan secara sepenuhnya atau sebagian kepada pihak lain melalui mekanisme lisensi. Sebagai contoh ialah Microsoft menjual produknya ke publik dengan mekanisme lisensi, berarti Microsoft memberi hak kepada seseorang yang membeli Windows untuk memakai perangkat lunak tersebut. Orang tersebut tidak diperkenankan untuk membuat salinan Windows untuk kemudian dijual kembali, karena hak tersebut tidak diberikan oleh Microsoft. Walaupun demikian seseorang tersebut berhak untuk membuat salinan jika salinan tersebut digunakan untuk keperluan sendiri, misalnya untuk keperluan *backup*.

#### **a. Di Indonesia**

Meskipun terdapat pengecualian terhadap hak eksklusif pemilik program komputer, namun hal ini belum mampu memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi. Sehingga diperlukan suatu upaya hukum untuk memberikan keseimbangan antara keduanya. Upaya tersebut dapat dilakukan dengan melakukan pengalihan hak berupa perjanjian lisensi antara pemilik program komputer dengan pihak lain. Pengalihan hak dengan lisensi menurut UU Hak Cipta diatur dalam Pasal 45 ayat (1) dan

Pasal 46. Dalam pasal tersebut, pemilik program komputer berhak memberikan lisensi kepada pihak lain untuk melakukan perbuatan sesuai Pasal 2 UU Hak Cipta (mengenai hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta). Isi ketentuan perjanjian dalam perjanjian lisensi ini biasanya tergantung dari para pihak yang membuatnya. Sehingga, dengan adanya perjanjian lisensi maka pemilik program komputer tetap mempunyai hak atas program komputer yang dilisensikan tersebut dengan memperoleh pembayaran royalti. Sedangkan di sisi lain, perjanjian lisensi ini membawa implikasi akan terus dikembangkannya program – program komputer demi kemajuan teknologi oleh pihak-pihak yang menerima lisensi tersebut.

#### **b. Di Malaysia**

Dengan hanya memberikan pengecualian-pengecualian tentang pelanggaran terhadap program komputer, kurang memberikan keseimbangan antara hak pemilik program dengan kebutuhan akan peningkatan teknologi. Karena pengecualian dalam akta ini kurang memberikan kesempatan bagi pihak lain untuk mengembangkan suatu teknologi dari program komputer sebelumnya. Maka langkah yang dapat ditempuh agar kebutuhan peningkatan teknologi tetap berjalan dan pemilik komputer program tetap mempunyai hak atas program komputernya adalah dengan melakukan perjanjian lisensi. Lisensi hanyalah merupakan sebuah izin yang diberikan oleh pemilik hak cipta kepada pihak lain untuk menggunakan beberapa hak yang dimiliki oleh pencipta dan sama sekali bukan merupakan pengalihan pemilikan atas hak cipta. Pencipta tetap pemilik hak cipta sepanjang hak cipta tersebut belum dialihkan. Pencipta,

kecuali diatur sebaliknya, tetap dapat menjalankan berbagai hak-hak yang dimilikinya. Hak ini misalnya dalam hal terjadinya pelanggaran atas hak cipta, maka pihak yang berhak melakukan penuntutan adalah pihak pencipta dan bukan pihak penerima lisensi.

Dalam hal pemberian lisensi terhadap suatu program komputer, dalam Akta Hak Cipta diatur dalam Pasal 27 ayat (1) dan ayat (4), yaitu

*(1). Subject to this section, copyright shall be transferable by assignment, testamentary disposition, or by operation of law, as movable property.*

*(4) An assignment or licence granted by one copyright owner shall have effect as if the assignment or licence is also granted by his co-owner or co-owners, and subject to any agreement between the co-owners, fees received by any of the owners shall be divided equally between all the co-owners.*

### **c. Perjanjian Lisensi Pada Program Komputer *Close Source***

Pada umumnya program komputer memiliki lisensi atau Hak Cipta yang melindungi hasil ciptaan itu dari penggunaan yang tidak adil oleh orang lain. Namun kebanyakan lisensi yang ada sekarang ini khususnya untuk program komputer yang *Close Source* mencantumkan klausul-klausul yang menempatkan pembeli atau pengguna pada posisi yang sangat lemah. Dalam program *Close Source* menggunakan model lisensi *EULA (End User License Agreement)* pada Bab 2 butir pertama ada klausul mengenai *description of other rights and limitations* yang berbunyi:

#### *Limitations*

*“on reverse engineering, decompilations, 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 not with standing this limitation”.*

Butir diatas memberikan larangan bagi pengguna untuk mencari tahu apa yang dikerjakan oleh program tersebut dengan cara melakukan

*reengineering, copile*, atau meng-*assembly* suatu program. Berarti pengguna dicegah untuk mempelajari alur program dan mengembangkan fungsi program miliknya walau untuk dimanfaatkan sendiri. Karena dalam *Close Source* lisensi dibuat secara sepihak dan pembeli harus menyetujui hal-hal sebagai berikut:

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

Ditambah lagi dalam lisensi EULA dalam angka 2 butir 5 ada ketentuan yang berbunyi:

*Software*

*“transfer you may permanently transfer all of your right under this eula only as part of a sale or transfer of the COMPUTER, provided you retain no copies, you transfer all of the SOFTWARE PRODUCT (including all the component part, the media and printed materials, any upgrades, this EULA and if aplicable, the sertificate (s) of authenticity), and the resipient agrees to the term of this EULA. If this the SOFTWARE PRODUCT is an upgrade, any transfer must include all prior version of the software product”.*

Dengan demikian ada pengaturan bahwa lisensi itu melekat pada perangkat komputernya sehingga kalau komputer rusak dan diganti komputer baru, maka sistem operasinya tidak boleh dipindahkan ke komputer baru. Dengan begitu konsumen dibebankan dengan ketentuan satu lisensi satu mesin, maka akan sangat memberatkan jika seorang konsumen yang komputernya rusak harus membeli lisensi lagi padahal programnya yang lama masih bisa digunakan. Dalam kasus di atas

pengguna tidak cukup mempunyai *bargaining position* yang tinggi, karena selama ini pengguna berada pada pihak yang lebih membutuhkan produk dan tidak mempunyai pilihan lain. Sehingga pengguna harus rela dijadikan "tester sukarela" untuk produk yang dilempar ke pasar tanpa ada kemungkinan untuk memperbaikinya sendiri.

Masalah di atas dapat dipecahkan dengan mengubah status dari pengguna program *Close Source* menjadi pengguna program *Open Source*. *Open Source* adalah metode pengembangan program komputer yang menitikberatkan pada kebebasan yang diberikan kepada pengguna untuk memperbaiki, menambah, merubah suatu *source* dari program yang dimilikinya, bahkan bebas untuk mendistribusikan program komputer tersebut. Adanya kemungkinan ini disebabkan karena program *Open Source* menggunakan lisensi GNU GPL dan selalu menyertakan *Source Code* program kepada pengguna. Walaupun program *Open Source* bisa didapatkan tanpa biaya namun bila harus mengeluarkan biaya pun pengguna mendapatkan kepuasan karena tidak hanya pasrah ketika program miliknya terdapat *bugs* tetapi dapat memperbaiki, meminimalisir kerusakan bahkan membuat programnya lebih handal lagi. Secara umum munculnya konsep keterbukaan *Source Code* yang ditujukan untuk kepentingan publik dalam *Close Source* ini tidak bertentangan dengan konsep dari Hak Cipta.

**2. Lisensi paten sebagai upaya hukum untuk memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi.**

Pengalihan paten melalui perjanjian dapat berbentuk perjanjian lisensi (*licensing agreement*). Perjanjian lisensi berisi bahwa pemegang hak paten memberi izin (lisensi) kepada pihak lain berdasarkan surat perjanjian untuk melakukan hak eksklusif dari si pemilik hak paten, berupa hak untuk membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, menyediakan untuk dijual atau disewakan atau diserahkan atau hasil produk yang diberi paten ataupun dalam hal paten proses maka termasuk menggunakan proses produksi yang diberi paten untuk membuat barang<sup>63</sup>.

**a. Di Indonesia**

Agar hukum paten dapat memberikan keseimbangan antara pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi, maka sudah sepatutnya dilakukan pengalihan hak melalui perjanjian lisensi. Perjanjian lisensi paten diatur dalam Undang-Undang Nomor 14 tahun 2000 pada Pasal 69 dimana Pemegang Paten berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian Lisensi untuk melaksanakan perbuatan dalam hal Paten-produk antaranya ialah membuat, menggunakan, menjual, mengimpor, menyewakan, menyerahkan, atau menyediakan untuk dijual atau disewakan atau di diserahkan produk yang diberi Paten; serta dalam hal Paten-proses antaranya menggunakan proses produksi yang diberi Paten untuk membuat barang atau tindakan lainnya sebagaimana dalam paten produk.

---

<sup>63</sup> Ending Purwaningsih, *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights; Kajian Hukum Terhadap Hak atas Kekayaan Intellectual Kajian Komparatif Hukum Paten*. Ghalia Indonesia, Bandung, 2005, Halaman 226-227.

Berdasarkan hukum paten di Indonesia, program komputer tidak dapat dilindungi dengan rezim paten, karena program komputer dikategorikan sebagai invensi yang dikecualikan dan dianggap sebagai suatu metode.

#### **b. Di Malaysia**

Agar hukum paten dapat memberikan keseimbangan antara pemilik komputer program dengan kebutuhan peningkatan teknologi, maka sudah sepatutnya dilakukan pengalihan hak melalui perjanjian lisensi. Di bawah Akta Paten 1983, lisensi paten diatur dalam Section 41 dimana pemilik paten (*licensor*) memberikan hak kepada orang lain atau perusahaan (*licensee*) untuk melakukan semua perbuatan yang merupakan hak dari pemilik paten, antaranya ialah untuk paten produk : membuat, mengimpor, penawaran untuk penjualan atau menggunakan paten produk tersebut; sedangkan untuk paten proses ialah melakukan perbuatan sebagaimana yang dilakukan dalam paten produk.

Berdasarkan hukum paten Malaysia, program komputer tidak dapat dilindungi. Namun pada kenyataannya, Malaysia mengacu pada hukum United Kingdom yang memberikan perlindungan terhadap program komputer dengan syarat program tersebut mempunyai tehnikal efek dan dapat diterapkan dalam industri. Hal ini dapat diartikan bahwa program komputer dapat dilisensikan.

Namun, untuk program komputer yang direverse engineering maka hal ini dilarang dalam hukum paten di Indonesia maupun di Malaysia. Hal ini dikarenakan, program komputer hasil *reverse engineering* tidak

memenuhi syarat suatu invensi yang dapat dilindungi dengan paten yaitu invensi harus baru (*novelty*), dan mengandung langkah inventif (*inventive step*)

**c. Lisensi Silang (*cross licensing*)**

Sebagai alternative untuk memberikan keseimbangan antara pemilik program computer dengan kebutuhan peningkatan teknologi, maka dapat dilakukan dengan menggunakan lisensi silang. Lisensi Silang (*cross licensing*) biasanya dilakukan dalam kegiatan penelitian dan pengembangan (Research & Development). Dengan melakukan lisensi silang para pelaku usaha dapat mengurangi biaya transaksi (*transaction cost*) hak eksklusif yang pada akhirnya membuat produk yang dihasilkan menjadi lebih murah dan kemajuan teknologi dapat tercapai.

## **BAB IV**

### **PENUTUP**

#### **A. KESIMPULAN**

1. Berdasarkan perbandingan hukum hak cipta di Indonesia dan Malaysia, perlindungan terhadap program komputer pada dasarnya

adalah sama. Indonesia melindungi program komputer dan pemilik/ pemegang program komputer dengan UU No 19 Tahun 2002 tentang Hak cipta, sedangkan Malaysia melindungi program komputer dan pemilik/ pemegangnya melalui Akta hak Cipta No 332 Tahun 1987. Untuk *reverse engineering*, dalam kedua Undang-Undang tersebut tidak diatur secara khusus dan tidak ada yang memberikan definisi secara komprehensif. Namun, *reverse engineering* dapat dianalogikan dengan rekayasa genetika pada bidang pemuliaan tanaman yang menghasilkan produk tanaman lebih unggul dan bermutu dari sebelumnya. Demikian juga dengan *reverse engineering* program komputer yang merupakan proses untuk menemukan prinsip-prinsip teknologi suatu produk dengan cara menganalisa struktur, fungsi dan cara kerja suatu program komputer kemudian mencoba untuk membuat program komputer baru yang lebih unggul dari program komputer sebelumnya tanpa menyalin apapun dari aslinya. Dengan kata lain *reverse engineering* ini adalah mengurai, menganalisis, mempelajari rancangan/produk pihak lain untuk akhirnya dibuat produk baru, sehingga kegiatan ini tidak termasuk pelanggaran terhadap hak cipta, karena telah memenuhi unsur originalitas.

Selain hak cipta, program komputer dapat dilindungi dengan hak paten. Berdasarkan UU No 14 Tahun 2001 dan Akta Paten Tahun 1983, tidak ada satu pasalpun yang menyebutkan bahwa program komputer dapat dilindungi dengan sistem paten. Menurut

kedua Undang-Undang tersebut, hak paten dapat diberikan untuk invensi berupa produk (mesin-mesin, alat-alat manufaktur) dan proses. Program komputer dianggap sebagai bagian dari rumus mate-matika, maka ia dikecualikan dari pemberian hak paten. Namun, menurut pengaturan di Malaysia yang mengacu pada United Kingdom, pengecualian ini dapat dikecualikan. Maksudnya, program komputer dapat dipatenkan apabila dapat diterapkan dalam industri dan mempunyai *technical effect*. Meskipun kedua Undang-Undang tersebut mempunyai perbedaan dalam hal perlindungan terhadap program komputer, namun tidak ada 1 (satu) Pasalpun yang mengatur mengenai *reverse engineering*. Berdasarkan analisa penulis, *reverse engineering* merupakan kegiatan yang dilarang, karena tidak memenuhi unsur kebaruan dan mengandung langkah inventif (*non obviousness*).

2. Dalam rangka memberikan keseimbangan antara hak pemilik program komputer dengan kebutuhan peningkatan teknologi, maka upaya hukum yang dapat ditempuh berdasarkan UU Hak Cipta mahupun Akta Hak Cipta serta UU Paten dan Akta Paten adalah melakukan pengalihan hak berupa perjanjian lisensi antara pemilik program dengan pihak lain. Sehingga, dengan adanya perjanjian lisensi maka pemilik program komputer tetap mempunyai hak atas program komputer yang dilisensikan tersebut dengan memperoleh pembayaran royalti. Sedangkan di sisi lain, perjanjian lisensi ini membawa implikasi akan terus dikembangkannya program –

program komputer demi kemajuan teknologi oleh pihak-pihak yang menerima lisensi tersebut. Selain perjanjian lisensi, upaya lain yang dapat dilakukan untuk tetap meningkatkan teknologi antaranya ialah dengan mengubah status dari pengguna program *Close Source* menjadi pengguna program *Open Source*, di mana pada program *open source* ini dilakukan pengembangan program komputer yang menitikberatkan pada kebebasan yang diberikan kepada pengguna untuk memperbaiki, menambah, merubah suatu *source* dari program yang dimilikinya, bahkan bebas untuk mendistribusikan program komputer tersebut. Sehingga dengan langkah ini dapat diusahakan pengembangan-pengembangan program komputer tanpa merugikan pemilik program yang asli. Di samping itu, upaya lain dapat dilakukan dengan melakukan perjanjian silang antara pemilik program computer dengan pihak lain yang membutuhkan teknologi komputer. Dengan cara ini, keseimbangan akan teknologi komputer akan dapat tercapai karena masing-masing pihak saling mendapatkan keuntungan.

## **B. SARAN**

1. Alternative untuk mengembangkan program komputer melalui *reverse engineering* dalam rangka memenuhi kebutuhan teknologi menimbulkan permasalahan, baik bagi pemilik program maupun programmer yang mengembangkan program komputer. Hal ini dikarenakan tidak pengaturan yang jelas dalam undang-Undang khususnya hak cipta. Sebaiknya diberikan aturan yang jelas

mengenai *reverse engineering*, apakah termasuk dalam hak eksklusif atau termasuk dalam pengecualian hak eksklusif dari pencipta/ pemegang hak cipta program komputer.

2. Mekanisme pemberian lisensi program komputer sebaiknya tidak bersifat sepihak dan hanya menguntungkan pihak pemilik/ pemegang program komputer saja. Namun harus memperhatikan kepentingan dari pemakai/ programmer agar tercapai keseimbangan dalam rangka peningkatan teknologi khususnya berkaitan dengan program komputer.

## DAFTAR PUSTAKA

### Buku

- Amiruddin dan Zainal Asikin, *Pengantar Metode Penelitian Hukum*, PT. RajaGrafindo Persada, Jakarta, 2004
- Budi Santoso, *Butir-Butir Berserakan tentang Hak atas Kekayaan Intelektual (Desain Industri)*, Mandar Maju, Bandung, 2005
- Chris Reed, *Computer Law 2<sup>nd</sup>*, Blackstone Press limited, London, 1993
- David I Brainbridge, *Intellectual Property, 2<sup>nd</sup> Edition*, Pitman Publishing, London, 1997
- David Brainbridge, *Introduction to Computer Law 4<sup>th</sup> edition*, Longman, England, 2000
- Diane Rowland & Elizabeth Macdonald, *Information technology Law 3<sup>d</sup>*, Cavendish publishing, United Kingdom, 2005
- Eddy Damian, dkk (Editor), *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Asian Law Group Pty Ltd bekerja sama dengan Alumni, Bandung, 2002
- Edmon Makarim, *Pengantar Hukum Telematika; Suatu Kompilasi Kajian*, PT. Raja Grafindo Persada, Jakarta, 2005
- Endang Purwaningsih, *Perkembangan Hukum Intellectual Property Rights; Kajian Hukum Terhadap Hak atas Kekayaan Intellectual Kajian Komparatif Hukum Paten*. Ghalia Indonesia, Bandung, 2005.
- Insan Budi Maulana, *Lisensi Paten*, Citra Aditya Bakti, Bandung, 1996
- John J. Borking, *Third Party Protection of Software and Firmware 1<sup>st</sup> edition*, Elsevier Science Publishing Company, Amsterdam, 1998
- Khaw Lake Tee, *Copyright Law in Malaysia, 2<sup>nd</sup> Edition*, Malayan Law Journal, Kuala Lumpur, 2001
- Nazura Abdul Manap, *Isu Hak Cipta Di Internet: Penyelesaian Menurut Undang-Undang Hak Cipta Malaysia dalam Undang-Undang Dalam Era Teknologi*; Sakina Shaik Ahmad Yusoff et al, Fakultas Undang-Undang Universiti Kebangsaan Malaysia, Malaysia, 2008

Ronny Hanitijo Soemitro, *Metode Penelitian Hukum dan Jurimetri*, Ghalis Indonesia, Jakarta, 1997

Soerjono Soekanto, *Pengantar Penelitian Hukum*, UI Press, Jakarta: 1984

Tim Lindsey dkk (editor), *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, Alumni, Bandung, 2005

Widyopramono, *Kejahatan Di Bidang Komputer*, Pustaka Sinar Harapan, Jakarta, 1994

### **Jurnal**

Afifah Kusumadara, *Perlindungan Program Komputer Menurut Hukum Hak Kekayaan Intelektual*. Jurnal Hukum dan Pembangunan, No.3 Juli- September 2003

Henry Soelistyo Budi, *Beberapa Permasalahan Hukum Dalam Perlindungan Hak Cipta Bidang Komputer Program*, Makalah Seminar, Surakarta, 14 Oktober 1999

Nazura Abdul Manap, Copyright 1, Material in lecturer, Malaysia, 2009

### **Web**

<http://www.chillingeffects.org/reverse/faq.cg>

<http://bebas.vlsm.org/v06/Kuliah/SistemOperasi/2005/82/82-7-text-buku.txt>

<http://panmohamadfaiz.com/2006/11/15/penelitian-hukum-pengecualian-terhadap-hak-cipta>

<http://en.wikipedia.org/wiki/hakcipta>

[http://en.wikipedia.org/wiki/Reverse\\_engineering](http://en.wikipedia.org/wiki/Reverse_engineering)

<http://ferrifadli.wordpress.com/2008/12/12/reverse-engineering/>

<http://intiedukasiutama.com/index.php>

News.cnet.com

### **Undang-Undang**

Undang-Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta

Akta Paten Tahun 1983 tentang Paten

Akta Cipta No 332 Tahun 1987 tentang Hak Cipta

Trade Related Aspect of Intellectual Property Rights (TRIPs)