



## IMPLEMENTASI PERLINDUNGAN UNDANG-UNDANG HAK CIPTA TERHADAP PEMBAJAKAN PERANGKAT LUNAK DI INDONESIA

Kusdianti Annantasari\*, Budi Santoso, Sartika Nanda Lestari  
Program Studi S1 Ilmu Hukum, Fakultas Hukum, Universitas Diponegoro  
E-mail : [yongkusdianti@yahoo.com](mailto:yongkusdianti@yahoo.com)

### ABSTRAK

Pada saat ini, sistem informasi dan komunikasi telah mengalami perkembangan hingga pada akhirnya manusia dapat menikmati sebuah perangkat komputer. Untuk mendukung kinerja komputer, diperlukan adanya perangkat lunak untuk membantu menjalankan perintah dari pengguna ke komputer. Namun, harga untuk perangkat lunak ini tergolong mahal sehingga menimbulkan peluang terjadinya pelanggaran hak kekayaan intelektual khususnya hak cipta dengan adanya aktivitas penjualan perangkat lunak yang digandakan. Berdasarkan kondisi tersebut, maka permasalahan dalam penulisan hukum ini adalah mengenai perlindungan hukum yang diberikan undang-undang hak cipta kepada pencipta perangkat lunak serta implementasinya dalam mengatasi pembajakan perangkat lunak di Indonesia. Untuk menjawab permasalahan tersebut menggunakan metode pendekatan yuridis normatif. Perangkat lunak merupakan bagian dari objek yang dilindungi oleh hak cipta sebagaimana tercantum dalam pasal 40 Undang-Undang nomor 28 tahun 2014 tentang hak cipta karena merupakan bentuk fisik dari ide atau gagasan si pencipta dan bersifat orisinal yang mana melahirkan hak eksklusif dan hak kebendaan sehingga keberadaannya harus dilindungi. Bentuk perlindungannya yang diberikan oleh undang-undang hak cipta adalah hak moral dan hak ekonomi serta *droit de suite* yang kemudian diimplementasikan dalam kehidupan bermasyarakat dengan turut memanfaatkan Dewan Hak Cipta dan Badan Arbitrase.

**Kata Kunci** : *implementasi, perlindungan, perangkat lunak, di Indonesia*

### ABSTRACT

*Nowadays, communication and information systems have been developed prior to the end mankind could enjoy a computer device. In order to support the work of computer device, software is a complete necessary to assist the execute orders from the users to the device. However, software's price is considered expensive so then it triggers the violations chance of Intellectual property especially copyright due to the copied software commerce. Based on this condition, the main problem on this legal writing is about the legal protection given by the copyright law addressed to software creators as well as the implementations to deal with software piracy problem in Indonesia. To answer that problem, writer uses a normative juridical approach method. Software is one of the part of the objects which is protected by copyright as stated on article 40 of act number 28 by 2014 about copyright due to the physical form of idea of the creator and original which gave birth to exclusive right as well as the rights on materials so then the existence has to be protected. Forms of the protection which is given by the copyright law are moral right, economical right, and also *droit de suite* which is later implemented on society's life with utilizing Dewan Hak Cipta and Badan Arbitrase.*

*Key words* : *the implementation, protection, software, in Indonesia*



## I. PENDAHULUAN

Pada jaman dahulu, manusia menggunakan alat komunikasi yang sederhana untuk berkomunikasi satu sama lain, seperti menggunakan burung dara untuk mengirim surat, mengirim telegram, hingga pada tahun 1876 Alexander Graham Bell menemukan telepon konvensional sehingga perkembangan komunikasi semakin mudah karena bisa dilakukan oleh siapa saja dan kapan saja dalam jarak yang jauh. Sejak saat itu, sistem informasi dan komunikasi terus berkembang hingga pada akhirnya saat ini kita dapat menikmati kemajuan sistem teknologi komunikasi berupa komputer.

Penting untuk diketahui bahwa untuk menjalankan dan mendapatkan manfaat itu semua, sebuah perangkat komputer perlu didukung oleh perangkat lunak (*software*) dan perangkat keras (*hardware*) untuk dapat dioperasikan. Perangkat keras komputer (*hardware*) ini adalah perangkat bagian dari komputer yang dapat terlihat oleh mata, seperti *speaker*, CPU, *mouse*, *printer*, dan lain sebagainya. Untuk perangkat lunak komputer atau juga yang disebut dengan program komputer adalah perangkat yang menunjang kerja komputer yang tidak dapat terlihat oleh mata karena terletak di dalam komputer itu sendiri.

Perangkat lunak komputer dapat dibuat dan diciptakan oleh perseorangan maupun perseroan guna memenuhi kebutuhan pasar akan perangkat lunak. Di balik proses penciptaan perangkat lunak komputer ini terkandung kekayaan intelektual di dalamnya karena dihasilkan melalui ide, gagasan, dan

hasil pemikiran dari manusia yang di tuangkan ke dalam bentuk fisik. Hal ini sejalan dengan pengertian dari kekayaan intelektual itu sendiri, Budi Santoso menterjemahkan istilah *Intellectual Property Rights* dengan istilah Hak Milik Intelektual. Hal ini didasarkan pada pemahaman istilah “*property*” dalam *Intellectual Property Rights* adalah suatu hak dan bukan hasil kreativitas intelektual itu sendiri.<sup>1</sup>

Terkait dengan pengaturannya, kekayaan intelektual ini telah diatur secara internasional maupun secara nasional. Hal ini dikarenakan Hak kekayaan intelektual selalu menjadi salah satu topik perundingan internasional mengenai perdagangan multilateral.<sup>2</sup> Dalam skala internasional, perlindungan kekayaan intelektual ini dibawah oleh suatu organisasi yang bernama *World Trade Organization (WTO)* yang kemudian melahirkan suatu perjanjian yang dikenal dengan nama *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights/TRIPS*. *World Trade Organization (WTO)* ini sendiri merupakan pembaruan dari *General Agreement on Tariffs and Trade (GATT)*.

Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement on Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights/TRIPS* merupakan peraturan yang dikeluarkan oleh Pemerintah

---

<sup>1</sup> Budi Santoso, 2007, Pengantar Hak Kekayaan Intelektual, Semarang, Pustaka Magister, halaman 13

<sup>2</sup> Muhamad Djumhana dan R. Djubaedillah, 2014, *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori, dan Praktiknya di Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti, Halaman 5



Indonesia sebagai konsekuensi dari keikutsertaan Indonesia sebagai anggota WTO (*World Trade Organization*) dan menunjukkan keseriusan Indonesia untuk memberikan perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual serta mencegah adanya pelanggaran kekayaan intelektual.

Perlindungan hukum yang diberikan oleh negara terhadap kekayaan intelektual yang dimaksud adalah perlindungan terhadap hak cipta, merek, rahasia dagang, paten, desain tata letak sirkuit terpadu, dan desain industri. Terkait dengan hak cipta, perlindungan yang diberikan oleh negara adalah berupa hak eksklusif. Pengertian hak eksklusif ini adalah hak yang hanya dimiliki oleh Pencipta, tidak dapat dinikmati oleh orang lain di luar pencipta. Orang lain yang ingin mempergunakan hak eksklusif tersebut wajib meminta izin kepada Pencipta yaitu melalui perjanjian lisensi.<sup>3</sup>

Namun, meskipun telah dilindungi oleh hak cipta, faktanya, banyak pihak yang menyalahgunakan dengan menggunakan perangkat lunak secara ilegal. Indonesia merupakan negara dengan angka pelanggaran hak cipta yang cukup tinggi. Bahkan dalam 2014 *Special 304 Report to Congress Final*, Amerika Serikat menggolongkan Indonesia dalam daftar negara yang bermasalah dalam pelanggaran hak cipta atau kekayaan intelektual dan telah digolongkan ke dalam daftar "*Priority Watch List*"<sup>4</sup>

Menurut *Business Software Alliance* (BSA), rata-rata pada tahun 2011, tingkat pembajakan perangkat lunak di Indonesia mencapai 86%. Artinya, lebih dari 8 dari 10 perangkat lunak yang di *install* oleh pengguna komputer di Indonesia adalah tanpa lisensi dan total nilai kerugian akibat pembajakan ini mencapai US\$ 1.467 milyar.<sup>5</sup> Dengan adanya kerugian yang ditimbulkan dari adanya pembajakan itu, maka artinya hak ekonomi dari suatu pencipta telah dilanggar.

Selain melanggar hak ekonomi, pembajakan perangkat lunak juga melanggar hak moral si pencipta. Hak moral adalah hak yang melekat kepada diri si pencipta secara abadi sepanjang si pencipta masih hidup yang tidak bisa dialihkan selama si pencipta masih hidup, namun dapat dialihkan apabila pencipta telah meninggal dunia dengan menggunakan wasiat atau sesuai dengan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hak moral ini melekat secara otomatis kepada pencipta sejak ciptaan tersebut ada sebagai bentuk penghargaan atas usaha pencipta dengan mengerahkan ide dan gagasannya untuk menciptakan suatu ciptaan. Oleh karena itu, pembajakan perangkat lunak juga melanggar hak moral karena dianggap tidak menghargai kerja keras pencipta.

Peraturan perundang-undangan di Indonesia mengenai

---

› files, pada 26 November 2015 pukul 22:07 WIB

<sup>5</sup> Diakses dari

<http://ww2.bsa.org/country/News%20and%20Events/News%20Archives/global/05152012-idx-globalpiracystudy.aspx>, pada 6 Desember 2015 pukul 21:45 WIB

---

<sup>3</sup> Ibid, halaman 61

<sup>4</sup> 2014 *Special 304 Report to Congress Final*, diakses dari <https://ustr.gov/sites/default>



Kekayaan Intelektual ini sendiri sudah mengalami beberapa perubahan. Peraturan mengenai Kekayaan Intelektual khususnya mengenai Hak Cipta diatur dengan UU No 6 Tahun 1982 yang kemudian diperbaharui menjadi UU No 7 Tahun 1987, kemudian di perbarui kembali dengan UU No 12 Tahun 1992. 10 tahun kemudian, UU tersebut diperbarui menjadi UU No 19 Tahun 2002 tentang Hak Kekayaan Intelektual dan terakhir baru diperbarui pada tahun 2014 dengan diundangkannya UU No. 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Namun, dengan adanya pembaruan terhadap peraturan perundang-undangan yang berlaku belum cukup untuk meningkatkan kesadaran masyarakat. Adanya langkah-langkah yang lebih konkrit untuk membasmi angka pembajakan terkait kekayaan intelektual ini sangat perlu diwujudkan untuk iklim investasi yang kondusif bagi investor yang ingin menanamkan sahamnya di Indonesia.

Penelitian ini diharapkan dapat memberikan dan meningkatkan kesadaran hukum terhadap masyarakat mengenai hak cipta atas suatu produk milik orang lain dan diharapkan juga dapat mengurangi adanya pembajakan dan menurunkan angka pembajakan khususnya di Indonesia. Oleh karena itu, penelitian yang berjudul **“IMPLEMENTASI PERLINDUNGAN UNDANG-UNDANG HAK CIPTA TERHADAP PEMBAJAKAN PERANGKAT LUNAK DI INDONESIA”** menjadi amat penting untuk dilakukan.

Dari uraian diatas maka permasalahan yang dapat disusun antara lain :

1. Bagaimana bentuk perlindungan hukum yang di berikan oleh undang-undang Hak Cipta terhadap perangkat lunak?
2. Bagaimanakah implementasi perlindungan hukum undang-undang Hak Cipta terhadap pembajakan perangkat lunak?

## II. METODE

Metode pendekatan yang dipergunakan di dalam penelitian ini adalah metode yuridis normatif. Metode pendekatan yuridis adalah metode yang menggunakan studi pustaka sebagai bahan hukum primer yang ada maupun terhadap bahan hukum sekunder yang digunakan dalam penelitian ini untuk menganalisis data. Metode ini lebih mengacu kepada hukum dan peraturan perundang-undangan yang berlaku. Sedangkan penggunaan metode pendekatan normatif digunakan karena bertujuan untuk memperoleh informasi mengenai peraturan perundang-undangan yang berlaku dalam kaitannya dengan permasalahan yang diteliti. Spesifikasi penelitian dalam penulisan hukum ini adalah deskriptif analitis, yaitu penelitian yang bertujuan untuk memberikan gambaran secara rinci mengenai segala sesuatu yang berhubungan dengan Kekayaan Intelektual dan pembajakan perangkat lunak serta mengaitkannya dengan peraturan perundangan yang berlaku.

Data yang diperoleh dalam penelitian ini menggunakan data sekunder yang kemudian di analisis



dengan menggunakan metode kualitatif.

Analisis data kualitatif adalah suatu tata cara penelitian yang menghasilkan data deskriptif analisis, yaitu apa yang dinyatakan oleh responden secara tertulis atau lisan, dan juga perilakunya yang nyata, yang diteliti dan dipelajari sebagai suatu yang utuh.<sup>6</sup> Sedangkan deskriptif berarti bertujuan untuk menggambarkan secara cermat karakteristik dari fakta-fakta (individu, kelompok, atau keadaan), dan untuk menentukan frekuensi sesuatu yang terjadi.<sup>7</sup>

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### A. Bentuk Perlindungan Hukum Undang-Undang Hak Cipta Terhadap Perangkat Lunak

Di era globalisasi ini, perdagangan tidak hanya mencakup dalam skala kecil, namun sudah mencakup dalam skala besar, bahkan lintas benua dengan menggunakan perantara dunia maya untuk melakukan transaksi yang mana berarti tidak lagi terikat tempat.

Globalisasi tentu saja dipandang sebagai suatu kemajuan dari dunia perdagangan karena dengan adanya globalisasi berarti terciptanya pasar bebas. Dengan adanya pasar bebas tersebut, maka sudah tentu barang mudah masuk ke suatu negara dengan mudah melalui kegiatan ekspor impor. Namun, tidak hanya

membawa dampak positif, globalisasi juga membawa dampak negatif karena dianggap rentan terhadap kegiatan pelanggaran terhadap Kekayaan Intelektual, salah satunya adalah hak cipta. Adapun bentuk pelanggaran terhadap hak cipta (*copyrights's violation*) pada dasarnya berkisar pada dua hal pokok, yakni:<sup>8</sup>

1. Dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan, memperbanyak, atau memberi izin untuk itu. Salah satu contoh pelanggaran tersebut adalah berupa dengan sengaja melanggar larangan untuk mengumumkan setiap ciptaan yang bertentangan dengan kebijaksanaan pemerintah di bidang pertahanan dan keamanan negara, kesusilaan, serta ketertiban umum.
2. Dengan sengaja memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum sesuatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta.

Dalam pasal 40 undang-undang hak cipta, telah disebutkan hal-hal yang dilindungi dengan hak cipta, yaitu

1. Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:
  - a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
  - b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
  - c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan

---

<sup>6</sup> Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji, 2004, *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, Halaman 12

<sup>7</sup> Rianto Adi, 2004, *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*, Jakarta, Granit, halaman 58

---

<sup>8</sup> Muhammad Djumhana dan R Djubaedillah, *Op.Cit*, halaman 119



- pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
  - e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
  - f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
  - g. karya seni terapan;
  - h. karya arsitektur;
  - i. peta;
  - j. karya seni batik atau seni motif lain;
  - k. karya fotografi;
  - l. Potret;
  - m. karya sinematografi;
  - n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
  - o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
  - p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Perangkat lunak maupun media lainnya;
  - q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
  - r. permainan video; dan
  - s. Program komputer

Dengan mengacu pada pasal 40 tersebut, dapat diketahui bahwa program komputer merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi dengan hak cipta.

## 1. Perangkat Lunak Sebagai Bagian dari Hak Cipta

Seperti yang telah diketahui bahwa perangkat lunak juga merupakan salah satu karya cipta yang dilindungi oleh undang-undang. Alasan perangkat lunak juga turut dimasukkan dalam ranah hak cipta adalah karena merupakan bentuk fisik dari ide dan gagasan penciptanya yang timbul setelah adanya komputer karena komputer tidak dapat bekerja apabila tidak terdapat perangkat lunak di dalamnya. Hal ini juga dikarenakan si pencipta dari perangkat lunak tersebut telah mencurahkan waktu, tenaga, dan pikirannya untuk mengolah data berdasarkan rasa dan karsa sehingga berhasil menciptakan perangkat lunak sebagai salah satu bentuk ilmu pengetahuan di bidang teknologi.

Perangkat lunak merupakan ciptaan bersifat derivatif (hasil dari perkembangan teknologi) karena perangkat lunak diciptakan setelah adanya perkembangan teknologi berupa komputer. Apabila komputer tidak ada, maka juga tidak akan ada perangkat lunak karena pada dasarnya perangkat lunak adalah perangkat lunak penunjang kerja komputer. Perangkat lunak mendapatkan perlindungan dari hak cipta karena merupakan hasil dari ide dan gagasan pencipta perangkat lunak yang kemudian dituangkan ke dalam bentuk fisik. Sehingga bukan proses pembuatan perangkat lunak yang dilindungi, melainkan ide dan gagasan yang telah tertuang ke dalam bentuk fisik.



## 2. Perlindungan Hukum Terhadap Perangkat Lunak Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta di Indonesia

Perlindungan hukum terhadap hak cipta bertujuan melindungi kepentingan pencipta, hal ini menjadi perhatian masing-masing negara, melainkan telah menjadi perhatian dunia.

Secara yuridis, hak cipta memang diatur dengan undang-undang, namun secara *de facto*, perlindungan hak cipta muncul begitu saja seiring dengan terciptanya ciptaan tersebut. Timbulnya perlindungan suatu ciptaan dimulai sejak ciptaan itu ada atau terwujud dan bukan karena pendaftaran.<sup>9</sup> Meskipun Hak Cipta tidak memerlukan pendaftaran dan bersifat otomatis, namun demikian dianjurkan kepada pencipta maupun pemegang hak cipta untuk mencatatkan Hak cipta memiliki hak-hak yang melekat kepadanya. Hak yang melekat ini juga memberikan perlindungan kepada pencipta karena telah diatur dalam undang-undang hak cipta. Dalam pasal 4 undang-undang hak cipta disebutkan bahwa Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi. Demikian pula dengan subjek yang dilindungi oleh hak cipta, dalam hal ini adalah perangkat lunak juga memiliki hak eksklusif yang terdiri dari hak moral dan hak ekonomi.

---

<sup>9</sup> Haris Munandar dan Sally Sitanggang, *Mengenal HAKI Hak Kekayaan Intelektual Hak Cipta, Paten, Merek dan Seluk-beluknya*, Penerbit Erlangga, halaman 24

Dalam penjelasan undang-undang hak cipta dapat diperoleh pengertian hak eksklusif, yaitu hak yang hanya diperuntukkan bagi Pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin Pencipta. Pemegang Hak Cipta yang bukan Pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi. ciptaannya, karena surat pencatatan ciptaan tersebut dapat dijadikan sebagai alat bukti awal di Pengadilan apabila timbul sengketa di kemudian hari terhadap ciptaan tersebut.<sup>10</sup>

Perlindungan kepada pencipta ini muncul agar tidak adanya pelanggaran terhadap ciptaan dikemudian hari tanpa sepengetahuan dari pencipta.

### a. Hak Moral

Pada dasarnya, pengakuan terhadap hak moral ditumbuhkan dari konsep pemahaman bahwa karya cipta merupakan ekspresi atau pengejawantahan dari pribadi pencipta. Ini berarti, gangguan terhadap suatu ciptaan, sama maknanya dengan gangguan terhadap pribadi pencipta.<sup>11</sup> Dengan demikian, hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta sehingga tidak bisa dipisahkan maupun dialihkan dengan cara apapun selama si pencipta masih hidup karena hak ini muncul secara alami ketika suatu karya itu diciptakan.

---

<sup>10</sup> Adrian Sutedi, 2009, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Jakarta, Sinar Grafika, Halaman 119

<sup>11</sup> Henry Soelistyo, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Jakarta, PT RajaGrafindo Persada, halaman 107



Sehingga apabila dalam perjalanan ciptaan tersebut kemudian si pencipta meninggal dunia, maka hak moral tersebut dapat dialihkan kepada pewarisnya dengan menggunakan wasiat atau sebab lain menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku. Hal ini bertujuan untuk melindungi hak moral pencipta dari orang-orang yang tidak pernah berkonsentrasi serta tidak pernah berusaha tersebut.

Mengenai hak moral ini diatur dalam undang-undang hak cipta. Dalam undang-undang disebutkan bahwa terkait dengan hak moral yang dimilikinya, pencipta memiliki hak untuk:

- 1) tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
- 2) menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
- 3) mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
- 4) mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
- 5) mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.

Penjabaran mengenai hak moral tersebut juga berlaku sepenuhnya terhadap perangkat lunak sebagai salah satu subjek yang dilindungi oleh hak cipta, seperti misalnya apabila dilakukan penggandaan perangkat lunak untuk kepentingan modifikasi

perangkat lunak, namun ternyata hal tersebut digunakan untuk mengembangkan jenis virus komputer maka si pencipta dapat meminta penghentian kegiatan modifikasi tersebut karena apabila perangkat lunak virus tersebut tersebar, reputasi atau kehormatan diri si pencipta akan hilang dan memperoleh citra buruk dari masyarakat.

### b. Hak Ekonomi

Hak ekonomi merupakan bagian dari hak eksklusif yang dimiliki oleh si pencipta maupun pemegang hak cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari ciptaan tersebut dalam bentuk royalti. Hal ini dikarenakan dalam proses penciptaan tersebut, pencipta berusaha untuk menuangkan ide dan gagasannya ke dalam bentuk fisik dengan memanfaatkan ide kreatifnya serta intelektualnya dengan mencurahkan waktu, biaya dan tenaga. Biasanya semakin rumit ciptaan yang dihasilkan maka yang dicurahkan pun semakin besar, dan hal ini juga berdampak kepada nilai ekonomi yang semakin besar pula.

Perangkat lunak sebagai salah satu subjek yang dilindungi oleh hak cipta memiliki nilai ekonomi yang tinggi karena adanya kegiatan jual beli perangkat lunak di pasaran akibat adanya permintaan penjualan perangkat lunak sebagai bagian hak pokok dari komputer oleh masyarakat. Dengan adanya nilai ekonomi tersebut, maka si pencipta perangkat lunak memiliki hak untuk mengeksploitasi ciptaannya itu untuk dijadikan sebagai sumber penghasilan.



Dalam hal ini hak ekonomi yang sesuai dengan perangkat lunak adalah penggandaan ciptaan dalam segala bentuknya atau yang lebih sering disebut hak reproduksi (*reproduction right*), dan pendistribusian ciptaan atau salinannya atau yang lebih sering disebut hak distribusi (*distribution right*).

### c) *Droit de Suite*

*Droit de suite* adalah hak yang dimiliki oleh pencipta. Hak ini mulai diatur dalam pasal 14 bis Konvensi *Berne* revisi Brussel 1948, yang kemudian ditambah lagi dengan pasal 14 hasil revisi Stockholm 1967. Ketentuan *Droit de suite* ini menurut petunjuk dari WIPO yang tercantum dalam buku *Guide to the Berne Convention* merupakan hak tambahan. Hak ini bersifat kebendaan.<sup>12</sup>

Hak kekayaan intelektual termasuk diatur dalam Buku II KUHPerdara karena kekayaan yang dimaksud disini adalah kekayaan akan ide dan gagasan yang berasal dari olah otak manusia yang kemudian melahirkan suatu ciptaan. Ciptaan tersebut kemudian dilekati dengan hak cipta dimana hak cipta termasuk kedalam benda bergerak karena bisa dipindahtangkannya namun tidak berwujud atau bersifat *intangibile*. Namun, meskipun tidak berwujud, hak cipta ini tetap dimiliki oleh pencipta sejak dilahirkannya suatu ciptaan, baik dengan pendaftaran, maupun tanpa pendaftaran.

Hak cipta menurut hukum positif Indonesia merupakan bagian dari

Kekayaan Intelektual, sehingga dapat dikatakan bahwa dalam hak cipta juga terdapat hak kebendaan tersebut. Dalam undang-undang hak cipta turut disebutkan mengenai adanya hak cipta bersifat kebendaan. Hal ini tercantum di dalam pasal 16 dimana disebutkan bahwa hak cipta merupakan benda bergerak tidak berwujud, dan karena itu pula hak cipta dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia.

## B. Implementasi Perlindungan Hukum Undang-Undang Hak Cipta Terhadap Pembajakan Perangkat Lunak

### 1. Teori-Teori Perlindungan Hukum Dalam Hak Cipta

Perlunya perlindungan terhadap hak kekayaan intelektual didukung dengan adanya teori-teori. Teori tersebut adalah:<sup>13</sup>

- a. Teori *reward* mengatakan bahwa pencipta atau penemu yang akan diberikan perlindungan perlu diberikan penghargaan atas usaha atau upaya tersebut.
- b. Teori *Recovery* mengatakan, mungkin tanpa suatu penilaian yang mendalam, bahwa penemu atau pencipta yang membuang tenaga, waktu dan perlu diberikan semacam kesempatan untuk meraih kembali apa yang telah dikeluarkan.
- c. Teori *Incentive* mengatakan, bahwa insentif

<sup>12</sup> Muhammad Djumhana dan R Djubaedillah, Op.Cit, halaman 90

<sup>13</sup> Kholis Roisah, 2015, *Konsep Hukum Kekayaan Intelektual HKI*, Malang, Setara Press, halaman 27



bermanfaat untuk menarik upaya dan dana bagi pelaksanaan dan pengembangan kreativitas penemuan dan semangat untuk menghasilkan penemuan baru dan teori.

- d. *Public Benefit Theory*, dasar pemberian perlindungan atas hak kekayaan intelektual, yaitu untuk pengembangan ekonomi.
- e. *Risk Theory*, kekayaan intelektual merupakan hasil dari suatu penelitian yang mengandung resiko yang dapat memungkinkan orang lain yang terlebih dahulu menemukan cara tersebut atau memperbaikinya, sehingga wajar untuk memberikan perlindungan hukum terhadap upaya atau kegiatan yang mengandung resiko tersebut.
- f. *Economic Growth Theory*, teori ini mengakui perlindungan kekayaan intelektual merupakan suatu alat pembangunan ekonomi, yaitu suatu sistem perlindungan yang efektif.

## 2. Implementasi Perlindungan Hukum Undang-Undang Hak Cipta Terhadap Pembajakan Perangkat Lunak

Untuk mengatasi masalah pembajakan tersebut disamping sudah ada penguatan hukum demi terwujudnya perlindungan kekayaan intelektual khususnya hak cipta, perlu adanya tindakan nyata untuk

memberantas pembajakan perangkat lunak yang merupakan langkah implementasi dari apa yang telah diatur dalam undang-undang hak cipta. Implementasi tersebut lebih kepada pelaksanaan perlindungan hak eksklusif yang dimiliki oleh pencipta maupun pemegang hak cipta yang berupa hak moral dan hak ekonomi. Mengenai hak eksklusif dari pencipta perangkat lunak, pasal 95 ayat (4) undang-undang hak cipta disebutkan bahwa selain pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam bentuk Pembajakan, sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan/atau berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana.

Dengan demikian untuk pelanggaran hak eksklusif dari pencipta perangkat lunak berupa pembajakan, tidak ada upaya mediasi terlebih dahulu, melainkan langsung masuk ke pidana.

Menurut Ibu Setyawati selaku Kepala Bidang Pelayanan Hukum Kantor Wilayah Kementerian Hukum dan HAM Semarang, dalam hak pengimplementasian undang-undang hak cipta ini masih banyak mengalami kendala:

- a. Adanya perubahan dari delik biasa pada undang-



undang hak cipta tahun 2002 menjadi delik aduan pada undang-undang hak cipta tahun 2014

- b. Pengimplementasian pasal 10 undang-undang hak cipta dimana disebutkan bahwa Pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya.

Kemudian adanya pengoptimalan lembaga yang ada dalam undang-undang hak cipta seperti

#### 1. Dewan Hak Cipta

Dasar hukum mengenai adanya dewan hak cipta ini tertuang dalam Peraturan Pemerintah Republik Indonesia nomor 14 tahun 1986 tentang dewan hak cipta. Dewan hak cipta adalah wadah non struktural yang berkedudukan di Jakarta. Dewan ini mempunyai tugas membantu Pemerintah dalam memberikan penyuluhan, bimbingan, dan pembinaan tentang hak cipta.<sup>14</sup>

#### 2. Badan Arbitrase

Arbitrase adalah cara penyelesaian suatu sengketa perdata di bidang HKI yang didasarkan pada perjanjian tertulis oleh para pihak dan diselesaikan menurut ketentuan dan prosedur BAM HKI yang didasarkan pada Undang-undang Nomor 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif

Penyelesaian Sengketa. Penyelesaian sengketa melalui arbitrase dilakukan secara tertutup dan dalam waktu yang singkat dan adil, tidak lebih dari 180 (seratus delapan puluh) hari, biaya relatif murah, prosedur sederhana. Putusan dilakukan oleh Arbiter yang memiliki keahlian khusus, dan putusan bersifat final serta mengikat.

Kemudian juga perlunya mengubah pikir masyarakat untuk tidak lagi membeli barang bajakan melainkan barang yang *original* karena pembajakan didasari atas adanya permintaan dan penawaran.

## IV. KESIMPULAN

Dengan mengacu pada pasal 40 undang-undang hak cipta, dapat diketahui bahwa program komputer merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi dengan hak cipta.

Perangkat lunak mendapatkan perlindungan dari hak cipta karena merupakan hasil dari ide dan gagasan pencipta perangkat lunak yang kemudian dituangkan ke dalam bentuk fisik. Sehingga bukan proses pembuatan perangkat lunak yang dilindungi, melainkan ide dan gagasan yang telah tertuang ke dalam bentuk fisik.

Bentuk perlindungan yang ada dalam hak cipta diimplementasikan dalam bentuk pengoptimalan lembaga yang diamanatkan oleh undang-undang hak cipta itu sendiri yang berupa Dewan Hak Cipta dan penyelesaian sengketa kekayaan intelektual melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, dan pengadilan serta adanya sosialisasi untuk mengubah pola pikir masyarakat.

---

<sup>14</sup> Muhammad Djumhana dan R Djubaedillah, Op.Cit, halaman 137



**V. DAFTAR PUSTAKA**

**Buku Literatur**

Adi, Rianto, 2004, *Metodologi Penelitian Sosial dan Hukum*, Jakarta, Granit

Djumhana, M. dan Djubaedillah R. , 2014, *Hak Milik Intelektual: Sejarah, Teori, dan Praktiknya di Indonesia*, PT. Citra Aditya Bakti

Munandar, H. dan Sitanggang, S. , *Mengenal HAKI Hak Kekayaan Intelektual Hak Cipta, Paten, Merek dan Seluk-beluknya*, Penerbit Erlangga

Roisah, Kholis, 2015, *Konsep Hukum Kekayaan Intelektual HKI*, Malang, Setara Press

Santoso, Budi, 2007, *Pengantar Hak Kekayaan Intelektual*, Semarang, Pustaka Magister

Soekanto, S. dan Mamudji, S. , 2004, *Penelitian Hukum Normatif suatu Tinjauan Singkat*, Jakarta, PT. Raja Grafindo Persada

Soelistyo, Henry, 2011, *Hak Cipta Tanpa Hak Moral*, Jakarta, PT RajaGrafindo Persada

Sutedi, Adrian, 2009, *Hak Atas Kekayaan Intelektual*, Jakarta, Sinar Grafika

**Peraturan Perundang-Undangan**

Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHPerdata)

Undang-Undang nomor 28 tahun 2014 tentang Hak Cipta

**Website**

Business Software Alliance, 15 Mei 2012. *Laporan BSA Menemukan 59 Persen Pengguna Komputer di Indonesia Mengaku Melakukan Pembajakan Piranti Lunak*. Business Software Alliance,

(online)

(<http://ww2.bsa.org/country/News%20and%20Events/News%20Archives/global/05152012-idc-globalpiracystudy.aspx>, diakses 6 Desember 2015)

U.S. Trade Representative , 2014. *Report to Congress Final*. U.S. Trade Representative, (online) (<https://ustr.gov>, diakses 26 November 2015)