



**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK  
BAJAKAN PADA KOMPUTER DAN AKIBAT HUKUMNYA MENURUT  
UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA**

Aasal :	Hediah Pemberian	Klass 346.048 2
SKRIPSI 15 Mei 2007		ARD
No. Induk :		t
Pengkatalog :		

**Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan memenuhi syarat-syarat  
untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Hukum (S1)  
dan mencapai gelar Sarjana Hukum**

Oleh :

**ZUKALARDIANSYAH**

**020710101078**

**JURUSAN/BAGIAN KEPERDATAAN  
FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS JEMBER**

**2007**

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PENGGUNAAN PERANGKAT  
LUNAK BAJAKAN PADA KOMPUTER DAN AKIBAT HUKUMNYA  
MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19  
TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA**



**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PENGGUNAAN PERANGKAT  
LUNAK BAJAKAN PADA KOMPUTER DAN AKIBAT HUKUMNYA  
MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19  
TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA**

**SKRIPSI**

**Diajukan untuk memenuhi salah satu syarat untuk memperoleh  
Gelara Sarjana Strata Satu**

**Pada  
Fakultas Hukum  
Universitas Jember**

**Oleh :  
ZUKAL ARDIANSYAH  
NIM : 020710101078**

**Pembimbing  
HJ. SAADIAH TERUNA, S.H.  
NIP. 130 674 837**

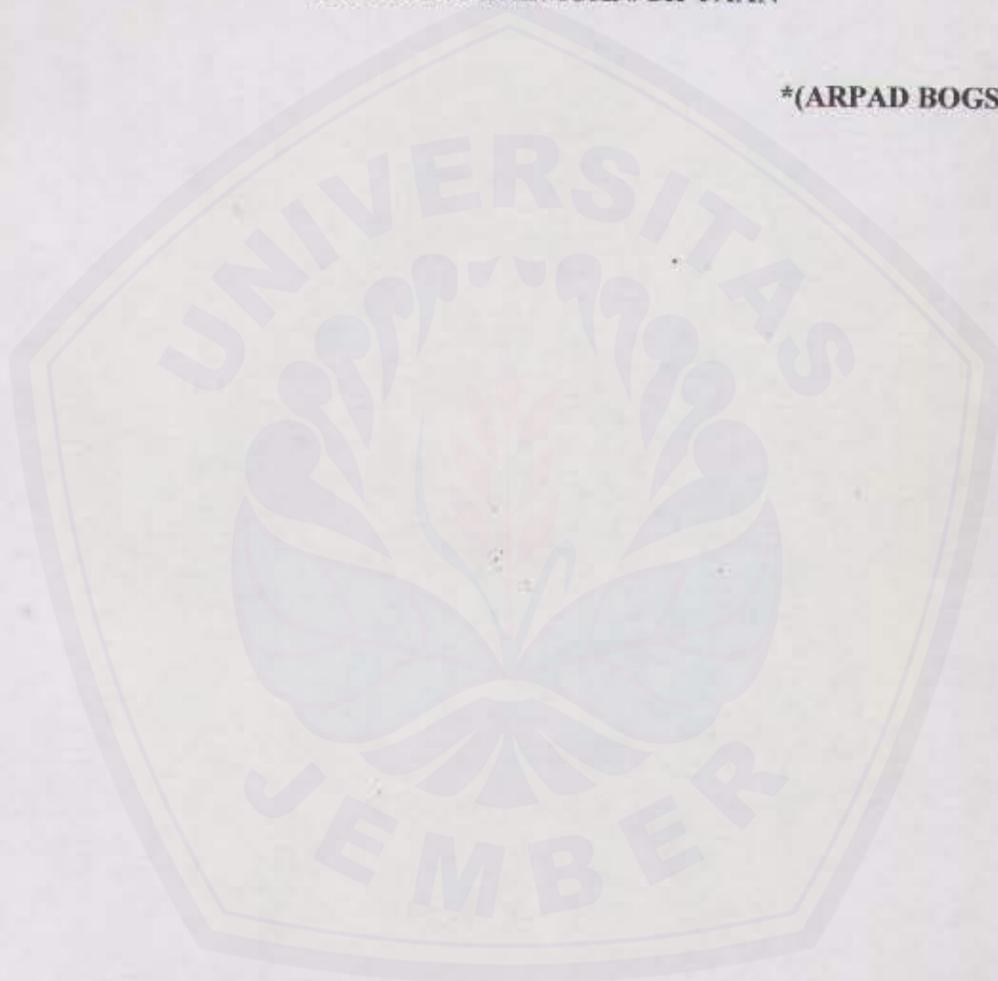
**Pembantu Pembimbing  
EDI WAHJUNI, S.H., M.HUM.  
NIP. 132 304 777**

**FAKULTAS HUKUM  
UNIVERSITAS JEMBER  
2007**

**MOTTO**

**“KECERDASAN MANUSIA ADALAH SUMBER HASIL KARYA SENI DAN PENEMUAN. HASIL KARYA TERSEBUT ADALAH JAMINAN KEGUNAAN HIDUP MANUSIA. ADALAH KEWAJIBAN NEGARA UNTUK SECARA SEKSAMA MENJAMIN PERLINDUNGAN KARYA SENI DAN PENEMUAN/CIPTAAN”\***

**\*(ARPAD BOGSCH)**



---

Damian, E, 2004. *Hukum Hak Cipta UU No.19 Tahun 2002*. Bandung : Alumni

**PERSEMBAHAN**

**Skripsi ini ku persembahkan kepada :**

- 1. Kedua orang tuaku, Ibunda Maslamah dan Ayahanda Komarudin, S.E.,M.M. yang selalu mendoakanku dan memberikan kasih sayang;**
- 2. Alma Materku Fakultas Hukum Universitas Jember.**
- 3. Para Guru dan Dosen yang saya hormati, yang telah memberiku ilmu pengetahuan dan membimbingku dengan penuh kesabaran.**

**PERSETUJUAN**

DIPERTAHANKAN DIHADAPAN PANITIA PENGUJI PADA :

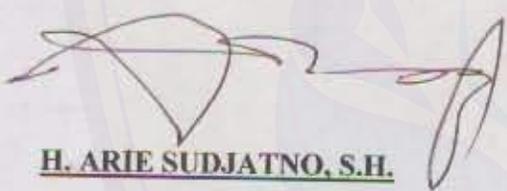
Hari : JUM'AT  
Tanggal : 2 (Dua)  
Bulan : FEBRUARI  
Tahun : 2007

Diterima Oleh Panitia Penguji Fakultas Hukum Universitas Jember

Panitia Penguji

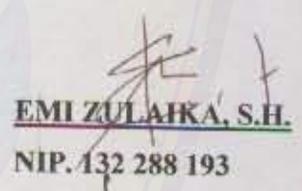
Ketua

Sekretaris



H. ARIE SUDJATNO, S.H.

NIP. 130 368 777



EMI ZULAHKA, S.H.

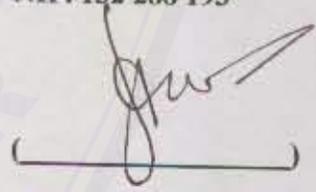
NIP. 132 288 193



Hj. SAADIAH TERUNA, S.H.

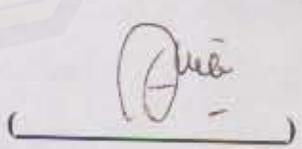
NIP. 130 674 837

Anggota Panitia Penguji



EDI WAHJUNI, S.H., M.HUM.

NIP. 132 304 777



PENGESAHAN

Disahkan skripsi dengan judul:

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PENGGUNAAN PERANGKAT  
LUNAK BAJAKAN PADA KOMPUTER DAN AKIBAT HUKUMNYA  
MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002 TENTANG  
HAK CIPTA**

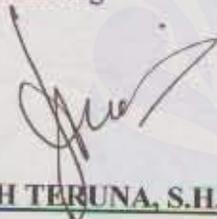
Disusun oleh :

**ZUKAL ARDIANSYAH**

020710101078.

Menyetujui,

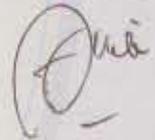
Pembimbing



**HJ. SAADIAH TERUNA, S.H.**

NIP. 130 674 837

Pembantu Pembimbing



**EDI WAHJUNI, S.H., M.HUM.**

NIP. 132 304 777

Mengesahkan

**DEPARTEMEN PENDIDIKAN NASIONAL**

**UNIVERSITAS JEMBER**

**FAKULTAS HUKUM**

Dekan



**KOPONG PARON PIUS, S.H., S.U.**

NIP. 130 808 985

**PERNYATAAN**

Saya yang bertanda tangan dibawah ini :

Nama : **ZUKAL ARDIANSYAH**

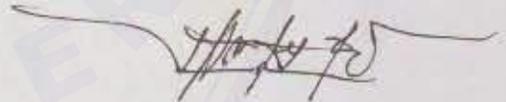
NIM : **020710101078**

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya tulis ilmiah yang berjudul: **“TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK BAJAKAN PADA KOMPUTER DAN AKIBAT HUKUMNYA MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA”**, adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan di institusi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang saya junjung tinggi.

Demikian surat pernyataan ini saya buat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia mendapat sanksi akademik jika dikemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 01 Februari 2007

Yang menyatakan,



**ZUKAL ARDIANSYAH**

**NIM : 020710101078**

## KATA PENGANTAR

Syukur alhamdulillah penulis panjatkan kehadiran Allah SWT yang telah melimpahkan rahmat dan hidayahNya sehingga penulis dapat menyelesaikan penulisan skripsi dengan judul **“TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK BAJAKAN PADA KOMPUTER DAN AKIBAT HUKUMNYA MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA”**, guna melengkapi persyaratan untuk mencapai gelar Sarjana Strata Satu (S1) Fakultas Hukum Universitas Jember.

Penulis dengan segala kerendahan dan ketulusan hati mengucapkan terima kasih kepada yang terhormat :

1. Ibu Hj. Saadiah Teruna, S.H., selaku Dosen Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
2. Ibu Edi Wahjuni, S.H.,M.Hum., selaku Dosen Pembantu Pembimbing yang telah meluangkan waktunya untuk memberikan pengarahan dan bimbingan sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini;
3. Bapak H. Arie Sudjatno, S.H., selaku Ketua Panitia Ujian Skripsi;
4. Ibu Emi Zulaika, S.H., selaku Sekretaris Panitia Ujian Skripsi;
5. Bapak Kopong Paron Pius, S.H., S.U., selaku Dekan Fakultas Hukum Universitas Jember; Bapak Totok Sudaryanto, S.H., M.S., selaku Pembantu Dekan I, Bapak I ketut Suandra, S.H., selaku Pembantu Dekan II, Bapak Ida Bagus Oka Ana, S.H., M.M., selaku Pembantu Dekan III pada Fakultas Hukum Universitas Jember;
6. Bapak Mardi Handono, S.H., M.S., sebagai Ketua Jurusan Bagian Hukum Perdata dan Ibu Ikarini Dani W., S.H.,M.Hum., sebagai Sekretaris Jurusan Bagian Hukum Perdata Fakultas Hukum Universitas Jember;
7. Bapak Eddy Mulyono, S.H., M.Hum., selaku Dosen Pembimbing Akademik;
8. Bapak/Ibu Dosen serta seluruh Staf Karyawan/Karyawati di lingkungan Fakultas Hukum Universitas Jember;

9. Ibunda Maslamah dan Ayahanda Komarudin, S.E., M.M., yang selalu mendoakanku dan membimbingku serta adikku Abdul Haris Faisal dan Antok Satrio Wibowo;
10. Teman-teman seperjuangan Ian Ardhan Rarihena, Andrie Taufik Harianto, Yoga Arief Wicaksono, terima kasih atas kritik, saran, pujian serta caci-makiannya. You're my best friends!;
11. Teman-teman Fakultas Hukum angkatan 2002 kelas B1, Dewi W, Fitri Hughez, Ratna, Wawan, Davit, Haqi;
12. Seluruh warga Belitung I/19 A Jember, Mampe, Ricco, Dian Lucas, Mario, Feny Sui, Meydi, Andi, Inung, Agung, Ardy, Hadi, Yusuf Ubet;
13. Rizki Astuti Wicaksono, thank's for deskjet 3920-nya dan semua pihak yang telah membantu penyelesaian skripsi ini yang tidak bisa disebutkan satu persatu.

Penulis telah berusaha semaksimal mungkin untuk mewujudkan kesempurnaan skripsi ini. Kritik, saran dan masukan yang membangun akan penulis pertimbangkan guna hasil yang lebih baik. Semoga skripsi ini bermanfaat bagi semua pihak, semoga Allah SWT selalu memberikan petunjuk dengan rahmat dan hidayahnya, Amien.

Jember, 01 Februari 2007

Penulis

DAFTAR ISI

HALAMAN JUDUL .....	i
HALAMAN PEMBIMBING .....	ii
HALAMAN MOTTO .....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN .....	iv
HALAMAN PERSETUJUAN .....	v
HALAMAN PENGESAHAN.....	vi
HALAMAN PERNYATAAN.....	vii
KATA PENGANTAR.....	viii
DAFTAR ISI.....	x
DAFTAR LAMPIRAN .....	xii
RINGKASAN .....	xiii
<b>BAB I. PENDAHULUAN.....</b>	<b>1</b>
1.1 Latar Belakang .....	1
1.2 Rumusan Masalah .....	4
1.3 Ruang Lingkup.....	4
1.4 Tujuan dan Manfaat Penulisan.....	4
1.4.1 Tujuan Penulisan.....	5
1.4.2 Manfaat Penulisan.....	5
1.5 Metode Penulisan.....	5
1.5.1 Pendekatan Masalah.....	5
1.5.2 Sumber Bahan Hukum .....	5
1.5.3 Metode Pengumpulan Bahan Hukum .....	6
1.5.4 Analisis Bahan Hukum .....	6
<b>BAB II. FAKTA, DASAR HUKUM DAN LANDASAN TEORI.....</b>	<b>8</b>
2.1 Fakta.....	8
2.2 Dasar Hukum .....	10
2.3 Landasan Teori.....	11
2.3.1 Pengertian Pencipta dan Karya Cipta.....	11
2.3.2 Pengertian Hak Cipta .....	14

2.3.3 Pelanggaran Hak Cipta.....	16
2.3.4 Pengertian Royalti .....	18
2.3.5 Perangkat Lunak Asli dan Bajakan Pada Komputer ..	20
<b>BAB III. PEMBAHASAN .....</b>	<b>22</b>
3.1 Penggunaan perangkat lunak bajakan pada komputer dapat dikategorikan sebagai pelanggaran hak cipta.....	22
3.2 Perlindungan hukum terhadap perangkat lunak pada komputer ...	26
3.3 Akibat hukum terhadap penggunaan perangkat lunak bajakan pada komputer .....	30
<b>BAB IV. KESIMPULAN DAN SARAN.....</b>	<b>33</b>
4.1 Kesimpulan.....	33
4.2 Saran.....	34
<b>DAFTAR PUSTAKA</b>	
<b>LAMPIRAN</b>	

**DAFTAR LAMPIRAN**

Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta



RINGKASAN

**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK BAJAKAN PADA KOMPUTER DAN AKIBAT HUKUMNYA MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA**; Zukal Ardiansyah, 020710101078; 2007 : 34 halaman; Fakultas Hukum Universitas Jember.

Skripsi dengan judul “**TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK BAJAKAN PADA KOMPUTER DAN AKIBAT HUKUMNYA MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA**” merupakan karya tulis ilmiah mengenai Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) khususnya yang membahas masalah perlindungan terhadap perangkat lunak pada komputer. Perkembangan teknologi informasi yang pesat pada bidang teknologi informasi meningkatkan apresiasi masyarakat dalam penggunaan dan pemanfaatan komputer. Untuk menjalankan suatu komputer tentu dibutuhkan program komputer atau *software*. Fenomena tersebut menjadi permasalahan hukum karena perangkat lunak yang beredar untuk diperjual belikan dan digunakan sebagian besar oleh masyarakat adalah produk perangkat lunak bajakan dan ini adalah merupakan suatu tindakan pelanggaran terhadap Hak Cipta. sektor industri ini sangat berhubungan dengan masalah kekayaan intelektual (*Intellectual Property Right*) yang dilindungi oleh Undang-Undang Hak Cipta. Tetapi perlu diketahui juga bahwa program komputer sebagai salah satu bentuk karya cipta yang dilindungi oleh hukum berkaitan erat dengan kegiatan ekonomi yaitu yang melibatkan proses produksi, distribusi dan perdagangan.

Masalah utama mengenai pelanggaran terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual khususnya masalah program komputer adalah masalah pembajakan yang hampir tidak bisa diberantas dan cenderung dijadikan faktor utama yang menghambat sektor industri yang bersangkutan. Penyebab tidak tuntasnya masalah pelanggaran hak cipta adalah karena beberapa hal, antara lain belum dipahaminya perlindungan hukum terhadap program komputer, aparat penegak hukum yang tidak tegas dalam menyikapi masalah pelanggaran hak cipta khususnya program komputer dan sanksi-sanksi yang ada selama ini belum mampu menekan terjadinya pelanggaran hak cipta. Selain hal-hal tersebut, faktor yang mempengaruhi terhadap pelanggaran hak cipta atas program komputer adalah perkembangan teknologi informasi itu sendiri yang begitu cepat dan mahalnnya harga program komputer yang asli ditambah dengan terjadinya krisis dibidang ekonomi sehingga masyarakat tidak mampu lagi untuk membeli program komputer yang asli.

Permasalahan yang diangkat dalam skripsi ini adalah penggunaan perangkat lunak bajakan pada komputer, perlindungan hukum terhadap perangkat lunak pada komputer dan akibat hukum bagi penggunaan perangkat lunak bajakan pada komputer abaik baik pemegang hak cipta maupun si pelanggara hak cipta

tersebut. Tujuan penulisan skripsi ini secara khusus diarahkan pada perlindungan hukum terhadap perangkat lunak pada komputer oleh Undang-Undang Nomor 9 Tahun 2002 tentang Hak Cipta yang dijabarkan dalam permasalahan skripsi ini. Metode yang digunakan adalah yuridis normative. Bahan hukum yang digunakan adalah terdiri dari bahan hukum primer yaitu perundang-undangan yang berkaitan erat dengan penulisan skripsi ini yakni Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta. Sedangkan bahan hukum sekunder yaitu berupa buku kepustakaan dan bahan hukum tersier yang berupa kamus, majalah dan media internet.

Kesimpulan yang dapat diambil adalah penggunaan perangkat lunak bajakan pada komputer adalah merupakan pelanggaran Hak Cipta, karena dengan membeli dan menggunakan program / perangkat lunak bajakan maka telah melanggar hak dari penciptanya. Penggunaan satu program / perangkat asli untuk beberapa komputer yang melebihi lisensi tanpa persetujuan tertulis terlebih dahulu dari pemegang hak cipta juga termasuk pelanggaran hak cipta yang dapat dikenai tindak pidana. Perlindungan hukum terhadap program / perangkat lunak pada komputer di Indonesia diatur dalam Undang-undang Hak Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, dengan jangka waktu perlindungan 50 tahun sejak diumumkannya program / perangkat lunak pada komputer tersebut. Akibat hukum penggunaan perangkat lunak bajakan bagi pemegang hak cipta adalah dapat mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga sesuai dengan pasal 56 UUHC Nomor 19 Tahun 2002. Sedangkan akibat hukum bagi pelanggar yakni para pengguna, pengedar, penjual dan pembajaknya menurut pasal 72 ayat 1 sampai dengan ayat 9 UUHC Nomor 19 Tahun 2002.

## BAB 1. PENDAHULUAN

### 1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dalam pemenuhannya terhadap kebutuhan masyarakat banyak mengalami perubahan mulai yang bersifat analog manual yang semuanya dikerjakan oleh tenaga manusia menjadi digital yang dikerjakan oleh mesin seperti sekarang ini. Berbicara mengenai informasi digital tentu tidak terlepas peranannya dengan keberadaan komputer. Untuk menjalankan sebuah komputer tentu dibutuhkan perangkat lunak atau *software*. Perangkat lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras. Perangkat lunak dapat juga dikatakan sebagai pelaksana perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan ke atau diproses oleh perangkat keras mulai dari sistem operasi, aplikasi sampai dengan *browser internet*.

Perkembangan yang pesat pada bidang teknologi informasi tersebut memunculkan keniscayaan bahwasannya setiap aspek kehidupan sangat dimudahkan dengan teknologi informasi. Dengan kondisi ini setiap aspek kehidupan tersebut akhirnya berusaha untuk memanfaatkan teknologi informasi tersebut. Ironisnya terdapat suatu fakta bahwa di Indonesia terdapat suatu tindakan ilegal atas teknologi informasi ini, yaitu pembajakan perangkat lunak.

Perangkat lunak merupakan salah satu bentuk hak atas kekayaan intelektual. Namun demikian, kiranya banyak pihak masih belum sepakat apakah perangkat lunak komputer itu tergolong sebagai ciptaan yang dilindungi oleh hukum melalui hak cipta.

Yang menjadi masalah dewasa ini adalah mengenai pembajakan perangkat lunak, seiring dengan perkembangan teknologi informasi. Indonesia sebagai salah satu negara berkembang tergolong negara pembajak perangkat lunak terbesar di dunia. Pada awal tahun 2004 pemerintah Amerika Serikat kembali memasukan Indonesia kedalam daftar prioritas negara yang perlu diawasi (*priority watch list*), berkaitan dengan masih maraknya pembajakan produk diberbagai sektor industri di Indonesia. Hal ini membuat citra Indonesia semakin buruk di mata dunia. Hal

ini mungkin terjadi karena belum adanya ketentuan hukum yang konsiten dalam masalah perlindungan HaKI terhadap perangkat lunak tersebut. Lebih buruk lagi, yang terjadi di Indonesia justru pemberantasan terhadap para penjual perangkat lunak bajakan. Padahal yang seharusnya dilakukan adalah pemberantasan para pembajak perangkat lunak tersebut.

Pembajakan perangkat lunak erat hubungannya dengan masalah penyebaran teknologi informasi ke seluruh lapisan masyarakat guna tercapainya masyarakat berbasis teknologi informasi. Perangkat lunak asli berbentuk kepingan *Compact Disc (CD)* asli dengan harga mencapai ratusan ribu rupiah merupakan hambatan terhadap penyebaran teknologi informasi kepada masyarakat. Lain halnya dengan perangkat lunak bajakan dalam bentuk yang sama dengan harga sekitar Rp. 15.000,00 sampai Rp. 25.000,00 yang lebih memungkinkan untuk dijangkau lapisan masyarakat yang lebih luas. Ditambah lagi dengan kemudahan mendapatkan perangkat lunak bajakan mulai dari toko-toko di Mangga Dua sampai ke pedagang kaki lima di sekitar kampus-kampus.

Bahkan kantor-kantor pemerintahan maupun swasta secara tidak sadar sesungguhnya telah merugikan para pembuat perangkat lunak tersebut dengan membeli dan menggunakan perangkat lunak bajakan, sehingga para pembuat perangkat lunak tersebut tidak mendapat keuntungan ekonomis yang patut dari hasil karyanya melainkan keuntungan tersebut lari ke tangan pembajak. Walaupun kini banyak *freeware* atau perangkat lunak yang secara resmi dan tidak melawan hukum memang gratis dari internet, hal ini belum mampu berbuat banyak dalam mengatasi pembajakan perangkat lunak.

Cara mendapatkan perangkat lunak asli kini lebih mudah dengan adanya internet. Salah satu cara adalah hanya dengan *mendownload* suatu perangkat lunak secara gratis di suatu situs kita akan mendapatkan *evaluation version* atau versi percobaan untuk pemakaian selama jangka waktu tertentu. Setelah tenggang yang ditentukan habis maka perangkat lunak tersebut tidak dapat dipergunakan lagi. Perangkat lunak tersebut dapat dipergunakan kembali dengan membayar melalui internet menggunakan kartu kredit sehingga kemudian kita akan mendapatkan *User Name* (nama / identitas pengguna ) dan *serial number* /

*registration code* (nomor seri / kode pendaftaran / registrasi) untuk dapat mengaktifkan kembali perangkat lunak tersebut.

Masalah penanggulangan pembajakan perangkat lunak ternyata jauh lebih dilematis dari yang dapat dibayangkan. Di satu sisi, pemberantasan pembajakan perangkat lunak menghambat penyebaran teknologi informasi. Di sisi lain, dengan membiarkan pembajakan tersebut sama saja dengan menyuburkan pelanggaran HaKI. Paling tidak harus dapat ditelusuri apa dan bagaimana jaringan pembajakan perangkat lunak, yang mana adalah tugas POLRI. Sejalan dengan itu, para ahli hukum harus bersepakat mengenai bagaimana menempatkan perlindungan kekayaan intelektual berupa perangkat lunak komputer dalam perangkat hukum HaKI nasional. Sekedar memajukan bangsa, tanpa harus sekaligus mempermalukannya.

Pembajakan hak cipta termasuk perangkat lunak terjadi dalam skala yang besar dan menyeluruh di Indonesia mendorong pemerintah mengeluarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002. Sebelumnya pada tahun 1997 pemerintah juga pernah memberlakukan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997. Pasca pemberlakuan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997, belum tampak perubahan yang signifikan, CD-CD program bajakan masih tersebar dimana-mana dan instansi-instansi besar seperti Bank dan instansi pemerintah masih banyak yang menggunakan piranti lunak bajakan, belum termasuk instansi atau organisasi kecil seperti sekolah umum.

Saat ini pemerintah telah memberlakukan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 atau sering disebut Undang-Undang Hak Cipta yang menggantikan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997. Undang-Undang ini menjelaskan lebih lengkap tentang permasalahan hak cipta termasuk masalah penggunaan perangkat lunak. Karena pada Undang-Undang sebelumnya masalah program komputer belum dibahas secara mendalam. Pemberlakuan Undang-Undang Hak Cipta menunjukkan sekali lagi niat pemerintah untuk memberantas atau paling tidak mengurangi tingkat pelanggaran hak cipta termasuk penggunaan piranti lunak bajakan.

Berdasarkan uraian latar belakang masalah di atas, maka penulis tertarik untuk membahas masalah tersebut dalam bentuk skripsi dengan judul **“TINJAUAN YURIDIS TERHADAP PENGGUNAAN PERANGKAT LUNAK BAJAKAN PADA KOMPUTER DAN AKIBAT HUKUMNYA MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA”**

### **1.2 Rumusan Masalah**

Berdasarkan latar belakang diatas, dapat dikemukakan beberapa masalah sebagai berikut :

- a. Apakah penggunaan perangkat lunak bajakan pada komputer dapat dikategorikan sebagai pelanggaran Hak Cipta?
- b. Bagaimana perlindungan hukum terhadap perangkat lunak pada komputer?
- c. Bagaimana akibat hukum bagi pengguna perangkat lunak bajakan pada komputer?

### **1.3 Ruang Lingkup**

Ruang lingkup dalam membahas permasalahan digunakan untuk memberikan batasan guna menghindari salah pengertian dan meluasnya pembahasan. Hal ini dimaksudkan agar tetap terfokus dan tidak menyimpang dari substansi pembahasan. Ruang lingkup penulisan ini dibatasi pada penggunaan perangkat lunak bajakan pada komputer dan akibat hukumnya serta perlindungan hukum terhadap perangkat lunak pada komputer menurut Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.

### **1.4 Tujuan Penulisan**

Penulisan skripsi ini agar memperoleh sasaran yang dikehendaki perlu kiranya diterapkan tujuan penulisan. Adapun tujuan penulisan dibagi menjadi dua, yakni tujuan umum dan tujuan khusus.

#### **1.4.1 Tujuan Umum**

- a. Untuk memenuhi dan melengkapi salah satu persyaratan untuk meraih gelar Sarjana Hukum di Fakultas Hukum Universitas Jember;
- b. Untuk mengembangkan dan menerapkan ilmu hukum yang telah diperoleh dalam perkuliahan dengan praktek yang telah terjadi dalam kehidupan bermasyarakat;
- c. Untuk memberikan sumbangan karya tulis ilmiah khususnya sumbangan pemikiran dalam bidang Hak atas Kekayaan Intelektual.

#### **1.4.2 Tujuan Khusus**

- a. Untuk mengetahui dan mengkaji pelanggaran Hak Cipta, khususnya terhadap penggunaan perangkat lunak bajakan pada komputer.
- b. Untuk mengkaji dan menganalisa perlindungan hukum terhadap perangkat lunak pada komputer.
- c. Untuk mengkaji dan menganalisa akibat hukum yang timbul dari penggunaan perangkat lunak bajakan pada komputer.

### **1.5 Metode Penulisan**

Metode penulisan mempunyai peranan yang sangat penting dalam penulisan suatu karya tulis ilmiah. Metode yang tepat diharapkan dapat memberikan pemikiran yang sistematis dalam pengkajian permasalahan. Adapun metode yang dipergunakan dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

#### **1.5.1 Pendekatan Masalah**

Metode pendekatan masalah yang digunakan dalam skripsi ini adalah pendekatan yuridis normative. Penelitian hukum normative adalah suatu penelitian menggunakan pendekatan masalah dengan melakukan kajian-kajian terhadap peraturan perundang-undangan dan teori hukum yang berkaitan dengan permasalahan (Soemitro, 1990 : 10).

#### **1.5.2 Bahan Hukum**

Sumber bahan yang digunakan dalam pembahasan skripsi ini menggunakan sumber bahan hukum sebagai berikut:

- a. Bahan hukum primer yang berupa peraturan perundang-undangan yang berhubungan dengan permasalahan dalam skripsi ini.
- b. Bahan hukum sekunder yang merupakan penjelasan bahan hukum primer yang terdiri dari hasil karya tulis ilmiah para ahli hukum yang tersebar di berbagai pusat informasi yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas skripsi ini.
- c. Bahan hukum tersier yang terdiri dari kamus, majalah, internet, dll.

Pada penelitian hukum normative, bahan pustaka merupakan data dasar dalam suatu penelitian. Sumber bahan hukum yang digunakan dalam penulisan skripsi ini berdasar bahan hukum sekunder. Data sekunder merupakan sumber data yang diperoleh dengan cara melakukan penelitian kepustakaan, yaitu melalui literatur-literatur ilmiah, majalah, surat kabar serta peraturan perundang-undangan yang ada kaitannya dengan permasalahan yang dibahas untuk mendapatkan pengetahuan dasar yang lengkap (Soemitro, 1988 : 10).

#### **1.5.3 Metode Pengumpulan Bahan Hukum**

Penulis dalam mengumpulkan bahan hukum yang berupa data dan informasi menggunakan studi kepustakaan yang terdiri :

- a. Inventarisasi peraturan hukum yang berkaitan dengan permasalahan yang dibahas dalam skripsi ini, yakni Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta.
- b. Literatur, karya ilmiah dan pendapat para ahli hukum yang diperoleh dari majalah dan internet.

#### **1.5.4 Analisis Bahan Hukum**

Sebelum melakukan analisis, penulis melakukan langkah-langkah dalam penelitian hukum, yakni (1) mengidentifikasi fakta hukum dan mengeliminir hal-hal yang tidak relevan untuk menetapkan isu hukum yang hendak dipecahkan; (2) pengumpulan bahan-bahan hukum yang sekiranya dipandang mempunyai relevansi dengan bahan-bahan non hukum; (3) melakukan telaah atau isu hukum yang diajukan berdasarkan bahan-bahan yang dikumpulkan; (4) menarik kesimpulan berdasarkan argumentasi yang menjawab isu hukum, dan (5)

memberikan presekripsi berdasarkan argumentasi yang telah dibangun dalam kesimpulan (Marzuki, 2005 :196).

Setelah diperoleh, bahan-bahan hukum tersebut disusun secara kronologis, selanjutnya dianalisis menggunakan metode diskriptif kualitatif, yakni pembahasan yang memberikan penjelasan tentang permasalahan dan didasarkan atas gejala dan ketentuan hukum yang berlaku.



## BAB 2. FAKTA, DASAR HUKUM DAN LANDASAN TEORI

### 2.1 Fakta

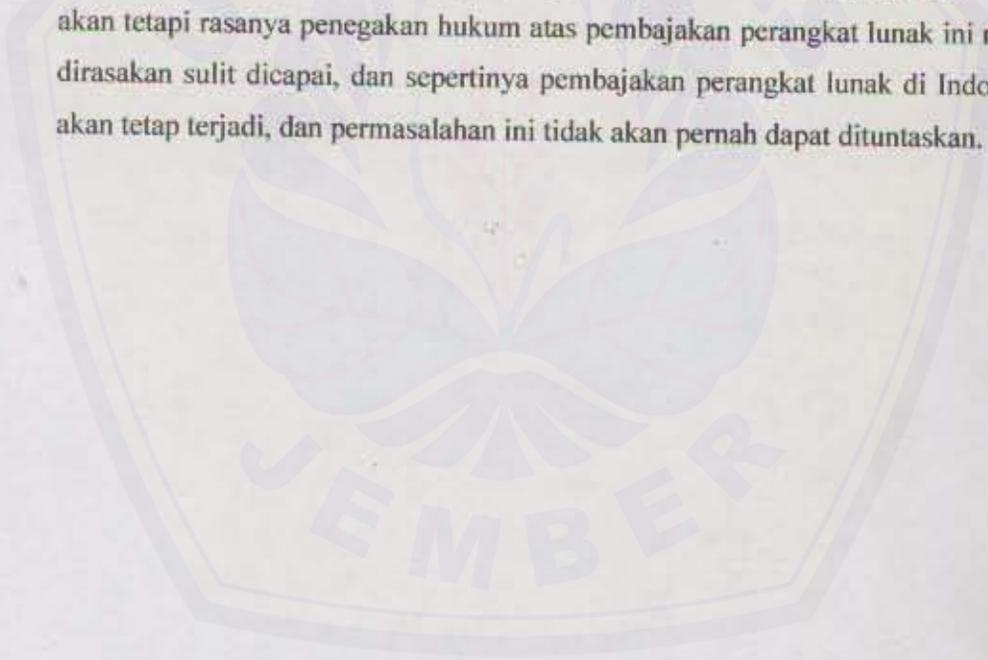
Berdasarkan laporan studi yang diterbitkan oleh International Planning and Research Corporation untuk Business Software Alliance (BSA) dan Software & Information Industry Association (SIIA), dapat diketahui bahwa praktek pembajakan Perangkat lunak atau *software* di seluruh dunia sangatlah tinggi. Dalam laporannya, mulai tahun 2001 hingga tahun 2006 sekarang ini, Indonesia selalu masuk dalam lima besar negara pembajak perangkat lunak tertinggi, bersama dengan Ukraina, Vietnam Rusia dan China. Tingkat pembajakan Perangkat lunak ini sebanyak 90 % diserap oleh segmen konsumen untuk Personal Computer (PC) di rumah, sedangkan untuk segmen perusahaan hanya mencapai 10 %. Pelanggaran hak cipta atas perangkat lunak ini di Indonesia dilakukan baik oleh dealer maupun pengguna akhir, yaitu para konsumen baik individu maupun kelompok, baik itu kantor pemerintah maupun swasta. Data dari Microsoft Indonesia, perwakilan produsen perangkat lunak terbesar di dunia, menyebutkan bahwa tingkat pembajakan di Indonesia pada tahun 2006 ini adalah 88 persen. Artinya, 8,8 dari 10 komputer di Indonesia masih dijalankan dengan menggunakan perangkat lunak bajakan.

Sepintas angka tersebut cukup mengejutkan. Pemerintah sudah sejak dulu memiliki sejumlah undang-undang yang melarang rakyatnya melakukan pembajakan karya cipta. Terakhir, dengan terbitnya Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, yang secara tegas memasukkan program komputer sebagai salah satu karya cipta yang mendapat perlindungan. Akan tetapi, tetap saja masyarakat Indonesia sampai saat ini masih gemar menggunakan barang bajakan. Alasannya klasik, dan hampir semua orang tahu. "Harga lisensi perangkat lunak itu terlalu mahal," ujar kebanyakan masyarakat Indonesia menyebutkan alasannya menggunakan barang bajakan. Fakta bahwa lisensi perangkat lunak terlampau mahal bagi kebanyakan masyarakat Indonesia memang benar.

Sebagai ilustrasi, untuk menjalankan komputer rakitan seharga Rp. 3 jutaan saja dibutuhkan dana untuk Perangkat lunak dasar seharga US\$ 248 atau

sekitar Rp. 2,4 juta. Dengan rincian sistem operasi Windows XP Home (US\$78) dan MS Office 2003 Basic (US\$170). Selain itu ada faktor lain yang mendukung terjadinya pembajakan Perangkat lunak. Perangkat lunak adalah produk digital yang dengan mudah dapat digandakan tanpa mengurangi kualitas produknya, sehingga produk hasil bajakan akan berfungsi sama seperti Perangkat lunak yang asli.

Walau demikian, kebenaran fakta tersebut tetap tidak bisa dijadikan alasan untuk menggunakan barang bajakan. Disadari atau tidak, pembajakan perangkat lunak di Indonesia memang marak terjadi, begitu mudah kita mendapatkan perangkat lunak bajakan dengan harga terjangkau di toko-toko penjual perangkat lunak komputer, bahkan di pedagang-pedagang kaki lima. Kemajuan di bidang teknologi dirasakan turut mempermudah terjadinya pembajakan perangkat lunak. Meskipun Indonesia telah mempunyai perangkat hukum di bidang Hak Cipta, akan tetapi rasanya penegakan hukum atas pembajakan perangkat lunak ini masih dirasakan sulit dicapai, dan sepertinya pembajakan perangkat lunak di Indonesia akan tetap terjadi, dan permasalahan ini tidak akan pernah dapat dituntaskan.



## 2.2 Dasar Hukum

Dasar hukum yang digunakan sebagai acuan dalam penulisan skripsi yaitu yang berkaitan erat dengan pelanggaran hak cipta, yaitu :

### 1. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata

Pasal 1365

“Tiap perbuatan melanggar hukum, dan membawa kerugian bagi orang lain, mewajibkan orang yang menimbulkan kerugian itu karena kesalahannya untuk mengganti kerugian tersebut”.

### 2. Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002

Pasal 1 angka 4

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.

Pasal 1 angka 6

Perbanyak 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.

Pasal 1 angka 14

Lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu.

Pasal 2 angka 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.

Pasal 2 angka 2

Pencipta 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.

### Pasal 12 angka 1

Dalam Undang-undang ini Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup:

- a. buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (*lay out*) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain;
- b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
- c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
- d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
- e. drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
- f. seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase, dan seni terapan;
- g. arsitektur;
- h. peta;
- i. seni batik;
- j. fotografi;
- k. sinematografi;
- l. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, *database*, dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.

### Pasal 56 angka 1

Pemegang Hak Cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Ciptanya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil Perbanyakan Ciptaan itu.

## 2.3 Landasan Teori

### 2.3.1 Pengertian Pencipta dan Karya Cipta

Dalam konteks hukum, yang dianggap pencipta adalah orang yang namanya disebut dalam ciptaan atau diumumkan sebagai pencipta dalam suatu ciptaan juga orang yang namanya terdaftar dalam daftar umum ciptaan dan pengumuman resmi. Ketentuan tersebut di atas adalah menggambarkan situasi pencipta sewajarnya (Djumhana dkk. 1997 : 63).

Jika suatu ciptaan terdiri dari beberapa bagian tersendiri yang diciptakan dua orang atau lebih maka yang dianggap sebagai pencipta ialah orang yang

memimpin serta mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan itu, atau jika tidak ada orang itu, yang dianggap sebagai pencipta adalah orang yang menghimpunnya, dengan tidak mengurangi hak cipta masing-masing atas bagian ciptaannya. Akan tetapi, jika suatu ciptaan yang dirancang seseorang, diwujudkan dan dikerjakan oleh orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan orang yang merancang, maka penciptanya adalah orang yang merancang ciptaan itu.

Apabila 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 pembuat sebagai penciptanya apabila penggunaan ciptaan itu diperluas keluar hubungan dinas. Ketentuan tersebut berlaku pula bagi ciptaan yang dibuat pihak lain berdasarkan pesanan yang dilakukan dalam hubungan dinas. Jika suatu ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, maka pihak yang membuat karya cipta itu dianggap sebagai pencipta dan pemegang hak cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak. Jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa ciptaan berasal daripadanya dengan tidak menyebut seseorang sebagai penciptanya, maka badan hukum tersebut dianggap sebagai penciptanya, kecuali jika dibuktikan sebaliknya.

Pencipta suatu ciptaan merupakan pemegang hak cipta atas ciptaan. Dengan kata lain pemegang hak cipta adalah pencipta itu sendiri sebagai pemegang hak cipta atau orang yang menerima hak tersebut dari pencipta, atau orang lain yang menerima lebih lanjut hak dari orang tersebut diatas (Tomi Suryo, dkk. 2003 : 110)

Seorang pencipta atau penemu adalah orang yang menciptakan penemuan baru, biasanya alat teknik seperti alat atau metode mekanis, elektronik, atau piranti lunak. Meskipun penemu bisa juga seorang ilmuwan, tapi biasanya penemu menemukan sesuatu berdasarkan berbagai pengetahuan dari ilmuwan lainnya, bereksperimen dengan penerapan praktis dan kombinasi berbagai pengetahuan tersebut, serta dengan mengembangkan dan mengombinasi alat-alat yang ada, untuk menciptakan alat baru yang bermanfaat (<http://www.wikiwedia.org/coding.htm>).

Di dalam Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 pasal 1 angka 2 dirumuskan pengertian pencipta adalah sebagai berikut :

Seseorang atau beberapa orang yang secara bersama-sama atas inspirasinya lahir suatu ciptaan berdasarkan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.

Berdasarkan bunyi pasal tersebut, dapat kita simpulkan bahwa orang yang menciptakan program perangkat lunak pada komputer dapat kategorikan sebagai pencipta, karena berdasarkan inspirasinya, ia melahirkan suatu karya cipta berdasarkan kemampuan dan keahliannya kedalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.

Pencipta sebagai pemilik hak cipta atas program komputer yang dibuatnya dapat memberikan hak kepada pihak lain untuk menggunakan/ menyebarluaskan/ memodifikasi program komputer buatannya dengan menggunakan mekanisme lisensi (pasal 45 ayat 1 dan pasal 2 ayat 1 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002). Lisensi merupakan perangkat hukum yang berbeda dibandingkan dengan pengalihan hak cipta. Pihak yang mendapatkan lisensi program komputer (licensee) bukan merupakan pemilik dari program komputer. 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.

Menurut Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 pasal 1 angka 3 tentang Hak Cipta terdapat kata ciptaan yang mempunyai makna sama dengan karya cipta, yang didalam undang-undang tersebut dijelaskan sebagai berikut :

“Ciptaan adalah hasil setiap karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan seni, atau sastra”.

Ciptaan merupakan karya seorang pencipta merupakan *outer ego* karena sifatnya pribadi, jadi dia boleh mengubah egonya dari suatu ciptaan ini kepada suatu yang berwujud, apakah itu buku, lagu atau pahatan. Jadi sangat spesifik suatu ciptaan itu, dilindungi oleh karena dia mempunyai unsur yaitu *outer ego* atau merubah ide seseorang, idenya menjadi suatu benda yang berwujud (<http://www.wikiwedia.sk/coding.htm>).

Berdasar dari bunyi pasal tersebut, dapat kita tarik kesimpulan bahwa program perangkat lunak pada komputer juga merupakan suatu karya cipta yang harus dilindungi karena mempunyai karakteristik khusus yang menggambarkan wujud keasliannya dari ciptaan tersebut.

### 2.3.2 Pengertian Hak Cipta

Yang dimaksud dengan Hak Cipta adalah *hak eksklusif* bagi Pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, sastra yang antara lain terdiri dari buku, program komputer, ceramah, kuliah, pidato dan ciptaan lain sejenis dengan itu, serta hak terkait dengan ciptaan. 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. 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.

Hak cipta (lambang internasional: ©) atau kata "*copyright*", adalah hak eksklusif (yang diberikan oleh pemerintah) untuk mengatur penggunaan hasil penuangan gagasan atau informasi tertentu. Pada dasarnya, hak cipta merupakan

"hak untuk menyalin suatu ciptaan". Hak cipta adalah sejenis kepemilikan pribadi atas suatu ciptaan yang berupa perwujudan dari suatu ide pencipta atas suatu bidang seni, sastra dan ilmu pengetahuan. Hak cipta dapat juga memungkinkan pemegang hak tersebut untuk membatasi penggandaan tidak sah atas suatu ciptaan. Pada umumnya pula, hak cipta memiliki masa berlaku tertentu yang terbatas ([http://id.wikipedia.org/wiki/Hak Cipta](http://id.wikipedia.org/wiki/Hak_Cipta)).

Dengan demikian, hak cipta dapat didefinisikan sebagai hak eksklusif bagi para pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak suatu ciptaan atau memberi izin kepada pihak lain untuk melakukan hal yang sama dalam batasan hukum yang berlaku. Hak cipta berfungsi untuk mencegah pihak lain untuk memperbanyak tanpa izin. Ada beberapa pengertian atau definisi tentang apa yang diartikan sebagai hak cipta, yaitu:

1. Menurut pasal 1 angka 1 UUHC, disebutkan :

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.

2. Menurut Uni Copyright Convention 1952 pasal 5 adalah :

*"The right preferred to in article 1 shall include the exclusive right of the author to make publish and authorize the making and publication of translation of works protected under this convention".*

"Hak cipta meliputi hak tunggal pencipta untuk membuat, menerbitkan dan memberi kuasa untuk membuat dan menerbitkan terjemahan dari karya yang dilindungi perjanjian ini".

3. Menurut World Intellectual Property Organization (WIPO) adalah :

*"Copyright is the legal protection extended to the owner of the right in a original work that he has created. It comprises two main sets of right : the economic right and the moral right".*

"Hak cipta adalah perlindungan tambahan resmi kepada pemilik hak atas hasil ciptaan asli yang telah diciptakan. Hal ini menyangkut dua pokok hak, antara lain: hak ekonomi dan hak moral".

Hak ekonomi adalah hak yang dimiliki pencipta untuk mendapat keuntungan atas ciptaannya. Hak ekonomi ini pada setiap undang-undang hak cipta selalu berbeda, baik terminologinya, jenis hak yang diliputinya, ruang lingkup dari tiap jenis hak ekonomi tersebut.

Sedangkan hak moral adalah hak-hak yang melindungi kepentingan pribadi pencipta, yaitu menyangkut perlindungan atas reputasi pencipta. Hak moral adalah hak yang melekat pada diri pencipta atau pelaku (seni, rekaman, siaran) yang tidak dapat dihilangkan dengan alasan apa pun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Hak moral merupakan hak yang khusus dan kekal yang dimiliki pencipta atas hasil ciptaannya dan hak itu tidak dapat dipisahkan dari penciptanya. Contoh pelaksanaan hak moral adalah pencantuman nama pencipta pada ciptaan, walaupun misalnya hak cipta atas ciptaan tersebut sudah dijual untuk dimanfaatkan pihak lain. Makna hak moral diatur dalam pasal 24 Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta adalah bahwa dengan hak moral, Pencipta dari suatu karya cipta memiliki hak untuk:

- a. dicantumkan nama atau nama samarannya didalam Ciptaannya ataupun salinannya dalam hubungan penggunaan secara umum;
- b. mencegah bentuk-bentuk distorsil, mutilasi ataupun bentuk pemotongan, perusakan, penggantian yang berhubungan dengan karya cipta yang pada akhirnya akan merusak apresiasi dan reputasi pencipta.

### **2.3.3 Pelanggaran Hak Cipta**

Pada umumnya, Hak Cipta dilanggar jika materi Hak Cipta tersebut digunakan tanpa ijin dari Pencipta yang mempunyai hak eksklusif atas ciptaannya. Untuk terjadi pelanggaran, harus ada kesamaan antara dua ciptaan yang ada. Hak Cipta juga dilanggar jika seluruh atau bagian substansial dari suatu ciptaan yang dilindungi hak cipta diperbanyak. Pelanggaran Hak Cipta pada dasarnya terdiri dari dua pokok, yaitu :

1. Dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan, memperbanyak atau memberi ijin untuk itu. Salah satu contoh pelanggaran tersebut adalah dengan sengaja melanggar larangan untuk mengumumkan setiap ciptaan

yang bertentangan dengan kebijaksanaan pemerintah dibidang keamanan, pertahanan dan keamanan, kesusilaan dan ketertiban umum;

2. Dengan sengaja memamerkan, mengedarkan atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta (Djumhana dan Djubaedillah, 1997 : 19)

Ada dua alasan mengapa Hak atas Kekayaan Intelektual (HaKI) perlu dilindungi oleh hukum, yaitu alasan ekonomis dan non ekonomis. Alasan yang bersifat ekonomis menyatakan dengan melindungi mereka yang melahirkan karya intelektual tersebut, berarti yang melahirkan tersebut mendapat keuntungan materiil dari karya-karya yang telah diciptakannya. Sedangkan alasana yang non ekonomis menyatakan bahwa perlindungan hukum akan memacu mereka untuk menghasilkan kaya-karya intelektual tersebut untuk terus melakukan kreativitas mereka. Di lain pihak dapat melindungi mereka dari adanya peniruan, pembajakan, penjiplakan maupun perbuatan curang lainnya yang dilakukan oleh orang lain atas karya-karya mereka yang berhak (Maulana, 1997 : 76).

Pembuktian dalam hal sengketa mengenai Hak Cipta, di dalam undang-undang diadakan ketentuan tentang pendaftaran suatu ciptaan. Di Indonesia, pendaftaran ciptaan bukan merupakan suatu keharusan bagi pencipta atau pemegang hak cipta, dan timbulnya 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. Jadi, pendaftaran suatu ciptaan tidak mutlak dilakukan, karena tanpa pendaftaranpun hak cipta tetap dilindungi.

Menurut perjanjian TRIPS-GATT (Desember 1993), dapat diambil berbagai tindakan hukum dan administratif oleh pihak yang dirugikan hak Milik Intelektualnya. Langkah-langkah hukum ini dapat meliputi tuntutan provisional melalui Pengadilan, dengan tuntutan perdata yaitu berupa pencabutan atas pemberian lisensi dan permintaan ganti rugi maupun tuntutan pidana yang tuntutan hukumnya berupa denda minimal Rp. 1.000.000,00 (satu juta) sampai dengan Rp. 5.000.000.000,00 (lima milyar) dan kurungan paling singkat 1 bulan

dan paling lama 7 tahun penjara. Karena di Negara Indonesia belum ada pengadilan khusus yang mengadili perkara hak cipta di tingkat pertama, maka jika terjadi kasus atau pelanggaran terhadap hak cipta maka akan diselesaikan di Pengadilan Umum ataupun di Pengadilan Niaga.

Sedangkan tindakan administratif yang dilakukan terhadap pelanggaran Hak Cipta biasanya hanya pencabutan pemberian lisensi oleh pemegang hak cipta. Jika suatu pelanggaran terhadap hak cipta hanya dikenakan tindakan administratif, maka jelas akan sangat menguntungkan bagi sipelanggar hak tersebut, karena sanksinya cukup ringan.

Adapun bentuk-bentuk pelanggaran atas suatu penggunaan software / perangkat lunak dapat dilakukan dengan berbagai cara yaitu :

1. Pemuatan ke dalam hard disk. Perbuatan ini biasanya dilakukan jika kita membeli komputer dari toko-toko komputer, di mana penjual biasanya menginstal sistem operasi beserta software / perangkat lunak lainnya sebagai bonus kepada pembeli komputer.
2. *Softlifting*, yaitu dimana sebuah lisensi untuk menggunakan sebuah software / perangkat lunak dipakai melebihi kapasitas penggunaannya. Misalnya membeli satu software / perangkat lunak secara resmi tapi kemudian menginstalnya di sejumlah komputer melebihi jumlah lisensi untuk menginstal yang diberikan.
3. Pemalsuan, yaitu memproduksi serta menjual perangkat lunak bajakan biasanya dalam bentuk CD ROM, yang banyak dijumpai di toko buku atau pusat-pusat perbelanjaan, penyewaan perangkat lunak, *Illegal downloading*, yakni dengan mendownload software / perangkat lunak dari internet secara illegal (<http://www.lkht.net/artikel>).

Penggunaan software / perangkat lunak bajakan tidak hanya terbatas pada penggunaan peranti lunak bajakan yang dibeli di jalanan. Tindakan duplikasi peranti lunak dari CD-ROM asli ke komputer dengan jumlah melebihi ketentuan dalam perjanjian lisensi juga merupakan suatu tindakan pembajakan terhadap software / perangkat lunak.

#### 2.3.4 Royalti

Berkaitan dengan pasal 2 ayat 1 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 Tentang Hak Cipta, seorang pencipta memiliki hak eksklusif. 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.

Hak eksklusif yang dimiliki oleh pemegang hak cipta sebagaimana dijelaskan di atas, maka pemegang hak cipta dapat saja memberikan kepada pihak lain untuk menggunakan karya ciptaanya tersebut. Pemberian ijin tersebut biasanya disebut pemberian lisensi. Lisensi adalah izin yang diberikan oleh pemegang hak cipta atau pemegang hak terkait, kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak ciptaannya atau produk hak terkaitnya dengan persyaratan tertentu. ketentuannya tersebut diatur dalam pasal 45 samapai dengan pasal 47 Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 bersamaan dengan pemberian lisensi tersebut, biasanya diikuti dengan pembayaran atau pemberian royalti kepada pemegang hak cipta tersebut.

Royalti itu sendiri dapat diartikan sebagai kompensasi bagi penggunaan karya cipta tersebut. Pengertian royalti adalah imbalan sehubungan dengan penggunaan:

1. hak atas harta tak berwujud, misalnya hak pengarang, paten, merek dagang, formula, atau rahasia perusahaan;
2. hak atas harta berwujud, misalnya hak atas alat-alat industri, komersial, dan ilmu pengetahuan. Yang dimaksud dengan alat-alat industri, komersial dan ilmu pengetahuan adalah setiap peralatan yang mempunyai nilai intelektual, misalnya peralatan-peralatan yang digunakan di beberapa

industri khusus seperti anjungan pengeboran minyak (drilling rig), dan sebagainya;

3. informasi, yaitu informasi yang belum diungkapkan secara umum, walaupun mungkin belum dipatenkan, misalnya pengalaman di bidang industri, atau bidang usaha lainnya. Ciri dari informasi dimaksud adalah bahwa informasi tersebut telah tersedia sehingga pemiliknya tidak perlu lagi melakukan riset untuk menghasilkan informasi tersebut. Tidak termasuk dalam pengertian informasi di sini adalah informasi yang diberikan oleh misalnya akuntan publik, ahli hukum, atau ahli teknik sesuai dengan bidang keahliannya, yang dapat diberikan oleh setiap orang yang mempunyai latar belakang disiplin ilmu yang sama

Pada dasarnya, royalti merupakan hak dari pencipta. Pemberian royalti itu sendiri bertujuan untuk memberikan penghargaan kepada pencipta dan memberikan rangsangan agar dapat berkreasi kembali dikemudian hari. Besarnya royalti tergantung seberapa seringnya karya cipta dari seorang pencipta dipergunakan (Djumhana dkk, 1997 : 68)

Royalti adalah merupakan sebuah bentuk konspensasi dan dorongan bagi seseorang untuk mencipta. Orang yang menulis buku, musik dan mencipta karya seni lainnya juga sering disebut mencari nafkah. Hal ini sama juga terjadi pada para inventor. Mereka menciptakan atau menemukan sesuatu untuk mendapatkan uang. Dengan adanya royalti maka akan membuat para penemu dan pencipta tersebut semakin giat untuk menciptakan dan menemukan penemuan-penemuan yang baru.

### **2.3.5 Perangkat Lunak Asli dan Bajakan Pada Komputer**

Perangkat lunak adalah program komputer yang berfungsi sebagai sarana interaksi antara pengguna dan perangkat keras. Perangkat lunak berfungsi sebagai penerjemah perintah-perintah yang dijalankan pengguna komputer untuk diteruskan ke atau diproses oleh perangkat keras. Perangkat lunak umumnya digunakan untuk mengontrol perangkat keras, melakukan perhitungan, berinteraksi dengan perangkat lunak lainnya, dan lain-lain ([http://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat lunak](http://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak)).

Sedangkan yang dimaksud dengan perangkat keras disini adalah bagian dari komputer yang dapat dilihat dan disentuh oleh manusia. Perangkat keras terdiri dari terminal komputer, printer, external modem, scanner, mouse, pointing device, disk dan lain sebagainya.

Menurut pasal 1 butir 8 Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 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. Sedangkan menurut *Australian Copyright Act* pengertian perangkat lunak ini sesungguhnya meliputi kode sumber dan kode objek yang merupakan suatu set instruksi yang terdiri atas huruf-huruf, bahasa, kode-kode atau notasi-notasi yang disusun atau ditulis sedemikian rupa sehingga membuat suatu alat yang mempunyai kemampuan memproses informasi digital dan dapat melakukan fungsi kerja tertentu.

Perangkat lunak asli adalah suatu program komputer asli yang diproduksi oleh produsen resmi perangkat lunak. Produk perangkat lunak asli biasanya sangat mahal. Perangkat lunak bajakan merupakan produk dari penyalinan, reproduksi, atau pembuatan yang tidak resmi terhadap produk-produk Perangkat lunak. Perangkat lunak bajakan sering dibuat mirip dengan yang asli dan terkadang didistribusikan dengan kemasan yang menyerupai kemasan asli dari pembuat aslinya. Banyak produk bajakan yang dikemas sedemikian rupa sehingga nampak sama dengan produk yang asli, namun jauh berbeda dari segi mutunya. Untuk membedakan perangkat lunak komputer yang asli dengan bajakan selain dari segi kualitas, biasanya ketika membeli perangkat lunak yang asli maka akan memperoleh sertifikat telah menggunakan perangkat lunak asli dan buku pedoman. Namun untuk produk perangkat lunak bajakan tidak dilengkapi dengan sertifikat dan buku pedoman seperti pada perangkat lunak asli.

## BAB 4. KESIMPULAN DAN SARAN

### 4.1 Kesimpulan

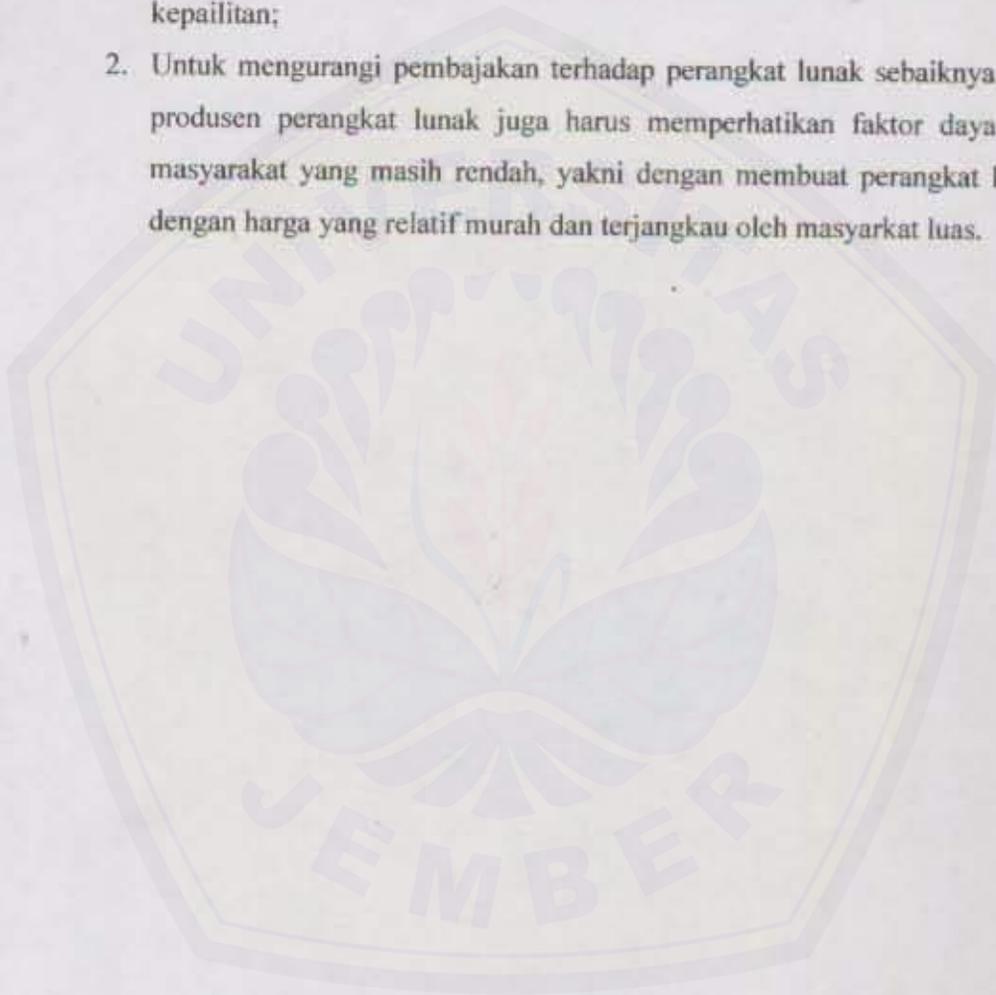
Berdasar rumusan masalah dan pembahasan yang penulis kemukakan di atas, maka dapat diambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Penggunaan perangkat lunak bajakan pada komputer adalah merupakan pelanggaran Hak Cipta, karena dengan membeli dan menggunakan program / perangkat lunak bajakan maka telah melanggar hak dari penciptanya. Penggunaan satu program / perangkat asli untuk beberapa komputer yang melebihi lisensi tanpa persetujuan tertulis terlebih dahulu dari pemegang hak cipta juga termasuk pelanggaran hak cipta yang dapat dikenai tindak pidana. Tidak termasuk pelanggaran hak cipta apabila memenuhi kriteria pasal 15 UUHC Nomor 19 Tahun 2002.
2. Perlindungan hukum terhadap program / perangkat lunak pada komputer di Indonesia diatur dalam Undang-undang Hak Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta, dimana di dalam UUHC tersebut tidak hanya melindungi program / perangkat lunak pada komputer saja, tapi juga melindungi hal-hal lain yang berkaitan dengan program / perangkat lunak antara lain database dan buku pedoman penggunaan program / perangkat lunak pada komputer dengan jangka waktu perlindungan 50 tahun sejak diumumkannya program / perangkat lunak pada komputer tersebut.
3. Akibat hukum penggunaan perangkat lunak bajakan bagi pemegang hak cipta adalah dapat mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga sesuai dengan pasal 56 UUHC Nomor 19 Tahun 2002. Sedangkan akibat hukum bagi pelanggar yakni para pengguna, pengedar, penjual dan pembajaknya menurut pasal 72 ayat 1 sampai dengan ayat 9 UUHC Nomor 19 Tahun 2002 selain dengan tuntutan ganti rugi juga dengan ancaman pidana yakni penjara paling singkat 1 (satu) bulan dan/atau denda paling sedikit Rp.1.000.000,00 (satu juta rupiah) dan/atau penjara paling lama 7 (tujuh) tahun, dan denda Rp. 5.000.000.000,00 (lima milyar rupiah).

#### 4.2 Saran

Berdasar pembahasan dan kesimpulan, maka penulis memberikan saran sebagai berikut:

1. Pembentukan Pengadilan khusus yang menangani masalah pelanggaran HaKI, karena di Indonesia masalah pelanggaran Hak Cipta masih ditangani oleh pengadilan Niaga yang seharusnya menangani masalah kepailitan;
2. Untuk mengurangi pembajakan terhadap perangkat lunak sebaiknya para produsen perangkat lunak juga harus memperhatikan faktor daya beli masyarakat yang masih rendah, yakni dengan membuat perangkat lunak dengan harga yang relatif murah dan terjangkau oleh masyarakat luas.



DAFTAR PUSTAKA

BUKU

- Adi Sumarto Harsono. 1990. *Hak Milik Intelektual Khususnya Hak Cipta*. Jakarta : Akademika Pressindo.
- C.S.T. Kansil. 1997. *Hak Milik Intelektual, Hak Milik Perindustrian dan Hak Cipta*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Eddy Damian. 2004. *Hukum Hak Cipta*. Bandung : Alumni.
- Insan Budi Maulana. 1996. *Tanya Jawab Paten, Merek, dan Hak Cipta*. Bandung : Citra Adhitya Bakti.
- Muhammad djumhana dan Djubaedillah. 1997. *Hak Milik Intelektual-Sejarah dan Prakteknya di Indonesia*. Bandung : Citra Adhitya Bakti.
- Saidin. 1997. *Aspek hukum Hak Kekayaan Intelektual (intellectual Property Right)*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Soerjono Soekanto dan Sri Mamudji. 2003. *Penelitian Hukum Normatif Suatu Tinjauan Singkat*. Jakarta : Raja Grafindo Persada.
- Sudargo Gautama dan Rizwanto Winata. 1995. *Segi-segi Hukum Hak Milik intelektual*. Bandung : Erescom.
- Tomi Suryo Utomo. 2003. *Hak Kekayaan inteletual*. Bandung : Alumni.
- Universitas Jember. 2005. *Buku Pedoman Penulisan Karya tulis Ilmiah*. Jember : UPT Penerbitan Univesitas Jember.

## PERUNDANG-UNDANGAN

Kitab Undang-undang Hukum Perdata.

\_\_\_\_\_. Undang-undang Nomor.19 tahun 2002 tentang Hak Cipta.

## INTERNET

<http://www.bas.org/indonesia/archieve/intellectual> (Di akses November 2006).

[http://id.wikipedia.org/wiki/Hak\\_Cipta](http://id.wikipedia.org/wiki/Hak_Cipta) (Di akses November 2006).

[http://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat\\_lunak](http://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak) (Di akses November 2006).

[http://www.lkht.net/artikel\\_lengkap.php?id=49/Intellectual\\_Property](http://www.lkht.net/artikel_lengkap.php?id=49/Intellectual_Property). Henny Marlyna. 2004. *Penegakan Hukum Atas Pembajakan Software Komputer: Suatu Hal Yang Tidak Akan Pernah Tuntas*. (Di akses November2006).

[http://www.lkht.net/profile.php?nama=Muhammad%20Nouval%20Omar/Intellectual\\_Property](http://www.lkht.net/profile.php?nama=Muhammad%20Nouval%20Omar/Intellectual_Property). Muhammad Nouval Omar. 2004. *Pembajakan Software Dilema Negara Miskin Yang Ingin Maju*. (Di akses November 2006).

[http://www.lkht.net/artikel\\_lengkap.php?id=44/IntellectualProperty](http://www.lkht.net/artikel_lengkap.php?id=44/IntellectualProperty). Dedy Nurhidayat. 2004. *Hak Cipta versus Pembajakan*. (Di akses Desember 2006).

[http://www.dgip.go.id/article/articleview/36/1/9/.TanyaJawabHakCipta/Kategori > Kekayaan Intelektual](http://www.dgip.go.id/article/articleview/36/1/9/.TanyaJawabHakCipta/Kategori%20Kekayaan%20Intelektual) (Di akses Desember 2006).

[http://hukumonline.com/klinik\\_detail.asp?id=4211](http://hukumonline.com/klinik_detail.asp?id=4211). Novizal Kristianto. 2004. *Perlindungan Hak Cipta Atas Program Komputer*. (Di akses Desember 2006).



LEMBARAN NEGARA  
REPUBLIK INDONESIA

NO.85,2002

KEHAKIMAN. Hukum. Hak Cipta. Perdagangan. Industri. (Penjelasan dalam  
Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4220)

UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA  
NOMOR 19 TAHUN 2002  
TENTANG  
HAK CIPTA  
DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA  
**Presiden Republik Indonesia,**

**Menimbang :**

- a. bahwa Indonesia adalah negara yang memiliki keanekaragaman etnik/suku bangsa dan budaya serta kekayaan di bidang seni dan sastra dengan pengembangan-pengembangannya yang memerlukan perlindungan Hak Cipta terhadap kekayaan intelektual yang lahir dari keanekaragaman tersebut;
- b. bahwa Indonesia telah menjadi anggota berbagai konvensi/perjanjian internasional di bidang hak kekayaan intelektual pada umumnya dan Hak Cipta pada khususnya yang memerlukan pengejawantahan lebih lanjut dalam sistem hukum nasionalnya;
- c. bahwa perkembangan di bidang perdagangan, industri, dan investasi telah sedemikian pesat sehingga memerlukan peningkatan perlindungan bagi Pencipta dan Pemilik Hak Terkait dengan tetap memperhatikan kepentingan masyarakat luas;
- d. bahwa dengan memperhatikan pengabman dalam melaksanakan Undang-undang Hak Cipta yang ada dipandang perlu untuk menetapkan Undang-undang Hak Cipta yang baru menggantikan Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana telah diubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1987 dan terakhir diubah dengan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997;
- e. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana tersebut dalam huruf a, huruf b, huruf c. dan huruf d, dibutuhkan Undang-undang tentang Hak Cipta;

**Mengingat :**

- a. 1. Pasal 5 ayat (1), Pasal 20 ayat (1), Pasal 28 C ayat (1), dan Pasal 33 Undang-Lndang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b. Undang-undang Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing the World Trade Organization* (Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia), (Lembaran

Negara Republik Indonesia Tahun 1994 Nomor 57, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3564);

Dengan Persetujuan  
DEWAN PERWAKILAN RAKYAT REPUBLIK INDONESIA  
MEMUTUSKAN

**Menetapkan:**

**UNDANG-UNDANG TENTANG HAK CIPTA.**

**BAB I  
KETENTUAN UMUM**

**Pasal 1**

Dalam Undang-undang ini yang dimaksud dengan:

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.
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.
3. Ciptaan adalah hasil setiap karya Pencipta yang menunjukkan keasliannya dalam lapangan ilmu pengetahuan seni, atau sastra
4. 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.
5. Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, penjualan, pengedaran, atau penyebaran suatu Ciptaan dengan menggunakan alat apapun, termasuk media internet atau melakukan dengan cara apa pun sehingga suatu Ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.
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.
7. Potret adalah gambar dari wajah orang yang digambarkan, baik bersama bagian tubuh lainnya ataupun tidak, yang diciptakan dengan cara dan alat apa pun.
8. 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.

9. Hak Terkait adalah hak yang berkaitan dengan Hak Cipta, yaitu hak eksklusif bagi Pelaku untuk memperbanyak atau menyiarkan pertunjukannya; bagi Produser Rekaman Suara untuk memperbanyak atau menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyinya; dan bagi Lembaga Penyiaran untuk membuat, memperbanyak, atau menyiarkan karya siarannya.
10. Pelaku adalah 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.
11. 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 bimbyi lainnya.
12. 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.
13. Permohonan adalah Permohonan pendaftaran Ciptaan yang diajukan oleh pemohon kepada Direktorat Jenderal.
14. Lisensi adalah izin yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemegang Hak Terkait kepada pihak lain untuk mengumumkan dan/atau memperbanyak Ciptaannya atau produk Hak Terkaitnya dengan persyaratan tertentu.
15. Kuasa adalah konsultan Hak Kekayaan Intelektual sebagaimana diatur dalam ketentuan Undang-undang ini.
16. Menteri adalah Menteri yang membawahkan departemen yang salah satu lingkup tugas dan tanggung jawabnya meliputi pembinaan di bidang Hak Kekayaan Intelektual, termasuk Hak Cipta.
17. Direktorat Jenderal adalah Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual yang berada di bawah departemen yang dipimpin oleh Menteri.

**BAB II**  
**LINGKUP HAK CIPTA**  
**Bagian Pertama**  
**Fungsi dan Sifat Hak Cipta**  
**Pasal 2**

- (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.
- (2) Pencipta 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.

**Pasal 3**

- (1) Hak Cipta dianggap sebagai benda bergerak.
- (2) Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruhnya maupun sebagian karena:
  - a. Pewarisan;
  - b. Hibah;
  - c. Wasiat;
  - d. Perjanjian tertulis; atau
  - e. Sebab-sebab lain yang dibenarkan oleh peraturan perundang-undangan.

**Pasal 4**

- (1) Hak Cipta yang dimiliki oleh Pencipta, yang setelah Penciptanya meninggal dunia, menjadi milik ahli warisnya atau milik penerima wasiat, dan Hak Cipta tersebut tidak dapat disita, kecuali jika hak itu diperoleh secara melawan hukum.
- (2) Hak Cipta yang tidak atau belum diumumkan yang setelah Penciptanya meninggal dunia, menjadi milik ahli warisnya atau milik penerima wasiat, dan Hak Cipta tersebut tidak dapat disita, kecuali jika hak itu diperoleh secara melawan hukum.

**Bagian Kedua**

**Pencipta**

**Pasal 5**

- (1) Kecuali terbukti sebaliknya, yang dianggap sebagai Pencipta adalah:
  - a. orang yang namanya terdaftar dalam Daftar Umum Ciptaan pada Direktorat Jenderal; atau
  - b. orang yang namanya disebut dalam Ciptaan atau diumumkan sebagai Pencipta pada suatu Ciptaan.
- (2) Kecuali terbukti sebaliknya, pada ceramah yang tidak menggunakan bahan tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa Penciptanya, orang yang berceramah dianggap sebagai Pencipta ceramah tersebut.

**Pasal 6**

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 Ciptaanya itu.

**Pasal 7**

Jika 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.

**Pasal 8**

- (1) 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.

- (2) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat(1) berlaku pula bagi Ciptaan yang dibuat pihak lain berdasarkan pesanan yang dilakukan dalam hubungan dinas.
- (3) Jika suatu Ciptaan dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan, pihak yang membuat karya cipta itu dianggap sebagai Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, kecuali apabila diperjanjikan lain antara kedua pihak.

## **Pasal 9**

Jika suatu badan hukum mengumumkan bahwa Ciptaan berasal dari padanya dengan tidak menyebut seseorang sebagai Penciptanya, badan hukum tersebut dianggap sebagai Penciptanya, kecuali jika terbukti sebaliknya.

## **Bagian Ketiga**

Hak Cipta atas Ciptaan yang Penciptanya Tidak Diketahui

### **Pasal 10**

- (1) Negara memegang Hak Cipta atas karya peninggalan prasejarah, sejarah, dan benda budaya nasional lainnya.
- (2) Negara memegang Hak Cipta atas folklor dan hasil kebudayaan rakyat yang menjadi milik bersama, seperti cerita, hikayat, dongeng, legenda, babad, lagu, kerajinan tangan, koreografi, tarian, kahgrafi, dan karya seni lainnya.
- (3) Untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaan tersebut pada ayat (2), orang vans bukan warga negara Indonesia harus terlebih dahulu mendapat izin dari instansi yang terkait dalam masalah tersebut.
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai Hak Cipta yang dipegang oleh Negara sebagaimana dimaksud dalam Pasal ini, diatur dengan Peraturan Pemerintah.

### **Pasal 11**

- (1) Jika suatu Ciptaan tidak diketahui Penciptanya dan Ciptaan itu belum diterbitkan, Negara memegang Hak Cipta atas Ciptaan tersebut untuk kepentingan Penciptanya.
- (2) Jika suatu Ciptaan telah dsterbitkan tetapi tidak diketahui Penciptanya atau pada Ciptaan tersebut hanya tertera nama samaran Penciptanya, Penerbit memegang Hak Cipta atas Ciptaan tersebut untuk kepentingan Penciptanya.
- (3) Jika suatu Ciptaan telah diterbitkan tetapi tidak diketahui Penciptanya dan/atau Penerbitnya, Negara memegang Hak Cipta atas Ciptaan tersebut untuk kepentingan Penciptanya.

## **Bagian Keempat**

### **Ciptaan yang Dilindungi**

#### **Pasal 12**

- (1) Dalam Undang-undang ini Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup :
  - a. buku, Program Komputer, pamflet, perwajahan (lay out) karya tulis yang diterbitkan dan semua hasil karya tulis lain;
  - b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan lain yang sejenis dengan itu;
  - c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
  - d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
  - e. drama atau drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
  - f. seni rupa dalam segala bentuk seperti seni lukis, gambar, seni ukir, seni kaligrafi, seni pahat, seni patung, kolase dan dan terapan;
  - g. arsitektur;
  - h. peta;
  - i. fotografi;
  - j. sinematografi;
  - k. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, database dan karya lain dari hasil pengalihwujudan.
- (2) Ciptaan sebagaimana dimaksud dalam huruf l dilindungi sebagai Ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan asli.
- (3) Perlindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), termasuk juga semua Ciptaan yang tidak atau belum diumumkan, tetapi sudah merupakan suatu bentuk kesatuan yang nyata, yang memungkinkan Perbanyakkan hasil karya itu.

## Pasal 13

Tidak ada Hak Cipta atas:

- a. hasil rapat terbuka lembaga-lembaga Negara;
- b. peraturan perundang-undangan;
- c. pidato kenegaraan atau pidato pejabat Pemerintah;
- d. putusan pengadilan atau penetapan hakim; atau
- e. keputusan badan arbitrase atau keputusan badan-badan sejenis lainnya.

## Bagian Kelima Pembatasan Hak Cipta Pasal 14

Tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta :

- a. Pengumuman dan/atau Perbanyakkan lambang Negara dan lagu kebangsaan menurut sifatnya yang asli;
- b. Pengumuman dan/atau Perbanyakkan segala sesuatu yang diumumkan dan/atau diperbanyak oleh atau atas nama Pemerintah. kecuali apabila Hak Cipta itu dinyatakan dilindungi, baik dengan peraturan perundang-undangan maupun dengan pernyataan pada Ciptaan itu sendiri atau ketika Ciptaan itu diumumkan dan/atau diperbanyak; atau
- c. Pengambilan berita aktual baik seluruhnya maupun sebagian dari kantor berita, Lembaga

Penyiaran, dan surat kabar atau sumber sejenis lain, dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap.

#### Pasal 15

Dengan syarat bahwa sumbernya harus disebutkan atau dicantumkan, tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta :

- a. penggunaan Ciptaan pihak lain untuk kepentingan pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta;
- b. pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan pembelaan di dalam atau di luar Pengadilan;
- c. pengambilan Ciptaan pihak lain, baik seluruhnya maupun sebagian, guna keperluan :
  1. ceramah yang semata-mata untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau
  2. pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta;
    - a. Perbanyakkan suatu Ciptaan bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra dalam huruf braille guna keperluan para tunanetra, kecuali jika Perbanyakkan itu bersifat komersial;
    - b. Perbanyakkan suatu Ciptaan selain Program Komputer, secara terbatas dengan cara atau alat apa pun atau proses yang serupa oleh perpustakaan umum, lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktivitasnya;
    - c. perubahan yang dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis atas karya arsitektur, seperti Ciptaan bangunan;
    - d. pembuatan salinan cadangan suatu Program Komputer oleh pemilik Program Komputer yang dilakukan semata-mata untuk digunakan sendiri.

#### Pasal 16

- (1) Untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, serta kegiatan penelitian dan pengembangan, terhadap Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra, Menteri setelah mendengar pertimbangan Dewan Hak Cipta dapat :
  - a. mewajibkan Pemegang Hak Cipta untuk melaksanakan sendiri penerjemahan dan/atau Perbanyakkan Ciptaan tersebut di wilayah Negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan;
  - b. mewajibkan Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk menerjemahkan dan/atau memperbanyak Ciptaan tersebut di wilayah Negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan dalam hal Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan tidak melaksanakan sendiri atau melaksanakan sendiri kewajiban sebagaimana dimaksud dalam huruf a;
  - c. menunjuk pihak lain untuk melakukan penerjemahan dan/atau Perbanyakkan Ciptaan tersebut dalam hal Pemegang Hak Cipta tidak melaksanakan kewajiban sebagaimana

dimaksud dalam huruf b;

- (2) Kewajiban untuk menerjemahkan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), dilaksanakan setelah lewat jangka waktu 3 (tiga) tahun sejak diterbitkannya Ciptaan di bidang ilmu pengetahuan dan sastra selama karya tersebut belum pernah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.
- (3) Kewajiban untuk memperbanyak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan setelah lewat jangka waktu:
  - a. 3 (tiga) tahun sejak diterbitkannya buku di bidang matematika dan ilmu pengetahuan alam dan buku itu belum pernah diperbanyak di wilayah Negara Republik Indonesia;
  - b. 5 (lima) tahun sejak diterbitkannya buku di bidang ilmu sosial dan buku itu belum pernah diperbanyak di wilayah Negara Republik Indonesia;
  - c. 7 (tujuh) tahun sejak diumumkan buku di bidang seni dan sastra dan buku itu belum pernah diperbanyak di wilayah Negara Republik Indonesia.
- (4) Penerjemahan atau Perbanyakannya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) hanya dapat digunakan untuk pemakaian di dalam wilayah Negara Republik Indonesia dan tidak untuk diekspor ke wilayah Negara lain.
- (5) Pelaksanaan ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b dan huruf c disertai pemberian imbalan yang besarnya ditetapkan dengan Keputusan Presiden.
- (6) Ketentuan tentang tata cara pengajuan Permohonan untuk menerjemahkan dan/atau memperbanyak sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ayat (2), ayat (3), dan ayat (4) diatur lebih lanjut dengan Keputusan Presiden.

#### **Pasal 17**

Pemerintah melarang Pengumuman setiap Ciptaan yang bertentangan dengan kebijaksanaan Pemerintah di bidang agama, pertahanan dan keamanan Negara, kesusilaan, serta ketertiban umum setelah mendengar pertimbangan Dewan Hak Cipta.

#### **Pasal 18**

- (1) Pengumuman suatu Ciptaan yang diselenggarakan oleh Pemerintah untuk kepentingan nasional melalui radio, televisi dan/atau sarana lain dapat dilakukan dengan tidak meminta izin kepada Pemegang Hak Cipta dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pemegang Hak Cipta, dan kepada Pemegang Hak Cipta diberikan imbalan yang layak.
- (2) Lembaga Penyiaran yang mengumumkan Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berwenang mengabadikan Ciptaan itu semata-mata untuk Lembaga Penyiaran itu sendiri dengan ketentuan bahwa untuk penyiaran selanjutnya, Lembaga Penyiaran tersebut harus memberikan imbalan yang layak kepada Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan.

#### **Bagian Keenam**

#### **Hak Cipta atas Potret**

#### **Pasal 19**

- (1) Untuk memperbanyak atau mengumumkan Ciptaannya, Pemegang Hak Cipta atas Potret seseorang harus terlebih dahulu mendapatkan izin dari orang yang dipotret, atau izin ahli warisnya dalam jangka waktu 10 (sepuluh) tahun setelah orang yang dipotret meninggal

dunia.

- (2) Jika suatu Potret memuat gambar 2 (dua) orang atau lebih, untuk Perbanyakkan atau Pengumuman setiap orang yang dipotret, apabila Pengumuman atau Perbanyakkan itu memuat juga orang lain dalam Potret itu, Pemegang Hak Cipta harus terlebih dahulu mendapatkan izin dari setiap orang dengan Potret itu, atau izin ahli waris masing-masing dalam jangka waktu 10 (sepuluh) tahun setelah orang dipotret meninggal dunia
- (3) Ketentuan dalam Pasal ini hanya berlaku terhadap Potret yang dibuat :
  - a. atas permintaan sendiri dari orang yang dipotret;
  - b. atas permintaan yang dilakukan atas nama orang yang dipotret; atau
  - c. untuk kepentingan orang yang dipotret.

## **Pasal 20**

Pemegang Hak Cipta atas Potret tidak boleh mengumumkan potret yang dibuat :

- a. tanpa persetujuan dari orang yang dipotret;
- b. tanpa persetujuan orang lain atas nama yang dipotret; atau
- c. tidak untuk kepentingan yang dipotret,
- d. apabila Pengumuman itu bertentangan dengan kepentingan yang wajar dari orang yang dipotret, atau dari salah seorang ahli warisnya apabila orang yang dipotret sudah meninggal dunia.

## **Pasal 21**

Tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta, pemotretan untuk diumumkan atas seorang Pelaku atau lebih dalam suatu pertunjukan umum walaupun yang bersifat komersial, kecuali dinyatakan lain oleh orang yang berkepentingan.

## **Pasal 22**

Untuk kepentingan keamanan umum dan/atau untuk keperluan proses peradilan pidana, Potret seseorang dalam keadaan bagaimanapun juga dapat diperbanyak dan diumumkan oleh instansi yang benvenang.

## **Pasal 23**

Kecuali terdapat persetujuan lain antara Pemegang Hak Cipta dan pemilik Ciptaan fotografi, seni hakis, gambar, arsitektir, seni pahat dan aiau hasil seni lain, pemilik berhak tanpa persetujuan Pemegang Hak Cipta untuk mempertunjukkan Ciptaan di dalam suatu pameran untuk umum atau memperbanyaknya dalam satu katalog tanpa mengurangi ketentuan Pasal 19 dan Pasal 20 apabila hasil karya seni tersebut berupa Potret.

## **Bagian Ketujuh**

### **Hak Moral**

#### **Pasal 24**

1. Pencipta atau ahli warisnya berhak menuntut Pemegang Hak Cipta supaya nama Pencipta tetap dicantumkan dalam Ciptaannya.
2. Suatu Ciptaan tidak boleh diubah walaupun Hak Ciptanya telah diserahkan kepada pihak lain, kecuali dengan persetujuan Pencipta atau dengan persetujuan ahli warisnya dalam hal Pencipta telah meninggal dunia.

3. Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) berlaku juga terhadap pembahan judul dan anak judul Ciptaan, pencantuman dan perubahan nama atau nama samaran Pencipta.
4. Pencipta tetap berhak mengadakan perubahan pada Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat.

#### **Pasal 25**

1. Informasi elektronik tentang informasi manajemen hak Pencipta tidak boleh ditiadakan atau diubah.
2. Ketentuan lebih lanjut sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

#### **Pasal 26**

1. Hak Cipta atas suatu Ciptaan tetap berada di tangan Pencipta selama kepada pembeli Ciptaan itu tidak diserahkan seluruh Hak Cipta dari Pencipta itu.
2. Hak Cipta yang dijual untuk seluruh atau sebagian tidak dapat dijual untuk kedua kalinya oleh penjual yang sama.
3. Dalam hal timbul sengketa antara beberapa pembeli Hak Cipta yang sama atas suatu Ciptaan, perlindungan diberikan kepada pembeli yang lebih dahulu memperoleh Hak Cipta itu.

### **Bagian Kedelapan Sarana Kontrol Teknologi**

#### **Pasal 27**

Kecuali atas izin Pencipta, sarana kontrol teknologi sebagai pengaman hak Pencipta tidak diperbolehkan dirusak, ditiadakan, atau dibuat tidak berfungsi.

#### **Pasal 28**

1. Ciptaan-ciptaan yang menggunakan sarana produksi berteknologi tinggi, khususnya di bidang cakram optik (optical disc), wajib memenuhi semua peraturan perizinan dan persyaratan produksi yang ditetapkan oleh instansi yang berwenang.
2. Ketentuan lebih lanjut mengenai sarana produksi berteknologi tinggi yang memproduksi cakram optik sebagaimana diatur pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah

### **BAB III**

## **MASA BERLAKU HAK CIPTA**

#### **Pasal 29**

1. Hak Cipta atas Ciptaan :
  - a. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lain;
  - b. drama atau drama musikal, tari, koreografi;
  - c. segala bentuk seni rupa, seperti seni lukis, seni pahat, dan seni patung;
  - d. seni batik;
  - e. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
  - f. arsitektur;
  - g. ceramah, kuliah, pidato dan Ciptaan sejenis lain;

- h. alat peraga;
  - i. peta;
  - j. terjemahan, tafsir, saduran, dan bunga rampai, berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia.
2. Untuk Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang dimiliki oleh 2 (dua) orang atau lebih, Hak Cipta berlaku selama hidup Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun sesudahnya.

**Pasal 30**

1. Hak Cipta atas Ciptaan
- a. Program Komputer,
  - b. sinematosrafi,
  - c. fotografi;
  - d. database; dan
  - e. karya hasil pengalihwujudan berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.
2. Hak Cipta atas perwajahan karya tulis yang diterbitkan berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diterbitkan.
3. Hak Cipta atas Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) Pasal ini serta Pasal 29 ayat (1) yang dimiliki atau dipegang oleh suatu badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali diumumkan.

**Pasal 31**

1. Hak Cipta atas Ciptaan yang dipegang atau dilaksanakan oleh Negara berdasarkan :
- a. Pasal 10 ayat (2) berlaku tanpa batas waktu;
  - b. Pasal 11 ayat (1) dan ayat (3) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali diketahui umum.
2. Hak Cipta atas Ciptaan yang dilaksanakan oleh Penerbit berdasarkan Pasal 11 ayat (2) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali diterbitkan.

**Pasal 32**

1. Jangka waktu berlakunya Hak Cipta atas Ciptaan yang diumumkan bagian demi bagian dihitung mulai tanggal Pengumuman bagian yang terakhir.
2. Dalam menentukan jangka waktu berlakunya Hak Cipta atas Ciptaan yang terdiri atas 2 (dua) jilid atau lebih, demikian pula ikhtisar dan berita yang diumumkan secara berkala dan tidak bersamaan waktunya, setiap jilid atau ikhtisar dan berita itu masing-masing dianggap sebagai Ciptaan tersendiri.

**Pasal 33**

Jangka waktu perlindungan bagi hak Pencipta sebagaimana dimaksud dalam :

- a. Pasal 24 ayat (1) berlaku tanpa batas waktu;
- b. Pasal 24 ayat (2) dan ayat (3) berlaku selama berlangsungnya jangka waktu Hak Cipta atas Ciptaan yang bersangkutan, kecuali untuk pencantuman dan perubahan nama atau nama samaran Penciptanya.

**Pasal 34**

Tanpa mengurangi hak Pencipta atas jangka waktu perlindungan Hak Cipta yang dihitung sejak lahirnya suatu Ciptaan, penghitungan jangka waktu perlindungan bagi Ciptaan yang dilindungi:

- a. selama 50 (lima puluh) tahun;
- b. selama hidup Pencipta dan terus berlangsung hingga 50 (lima puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, dimulai sejak 1 Januari untuk tahun berikutnya setelah Ciptaan tersebut diumumkan, diketahui oleh umum, diterbitkan, atau setelah Pencipta meninggal dunia.

**BAB IV  
PENDAFTARAN CIPTAAN**

**Pasal 35**

1. Direktorat Jenderal menyelenggarakan pendaftaran Ciptaan dan dicatat dalam Daftar Umum Ciptaan.
2. Daftar Umum Ciptaan tersebut dapat dilihat oleh setiap orang tanpa dikenai biaya.
3. Setiap orang dapat memperoleh untuk dirinya sendiri suatu petikan dari Daftar Umum Ciptaan tersebut dengan dikenai biaya.
4. Ketentuan tentang pendaftaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak merupakan kewajiban untuk mendapatkan Hak Cipta.

**Pasal 36**

Pendaftaran Ciptaan dalam Daftar Umum Ciptaan tidak mengandung arti sebagai pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan yang didaftar.

**Pasal 37**

1. Pendaftaran Ciptaan dalam Daftar Umum Ciptaan dilakukan atas Permohonan yang diajukan oleh Pencipta atau oleh Pemegang Hak Cipta atau Kuasa
2. Permohonan diajukan kepada Direktorat Jenderal dengan surat rangkap 2 (dua) yang ditulis dalam bahasa Indonesia dan disertai contoh Ciptaan atau penggantinya dengan dikenai biaya.
3. Terhadap Permohonan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Direktorat Jenderal akan memberikan keputusan paling lama 9 (sembilan) bulan terhitung sejak tanggal diterimanya Permohonan secara lengkap.
4. Kuasa sebagaimana dimaksud pada ayat (1) adalah konsultan yang terdaftar pada Direktorat Jenderal.
5. Ketentuan mengenai syarat-syarat dan tata cara untuk dapat diangkat dan terdaftar sebagai konsultan sebagaimana dimaksud pada ayat (4) diatur lebih lanjut dalam Peraturan Pemerintah.
6. Ketentuan lebih lanjut tentang syarat dan tata cara Permohonan ditetapkan dengan Keputusan Presiden.

## **Pasal 38**

Dalam hal Permohonan diajukan oleh lebih dari seorang atau suatu badan hukum yang secara bersama-sama berhak atas suatu Ciptaan, Permohonan tersebut dilampiri salinan resmi akta atau keterangan tertulis yang membuktikan hak tersebut.

## **Pasal 39**

Dalam Daftar Umum Ciptaan dimuat, antara lain:

- a. nama Pencipta dan Pemegang Hak Cipta;
- b. tanggal penerimaan surat Permohonan;
- c. tanggal lengkapnya persyaratan menurut Pasal 37; dan
- d. nomor pendaftaran Ciptaan.

## **Pasal 40**

1. Pendaftaran Ciptaan dianggap telah dilakukan pada saat diterimanya Permohonan oleh Direktorat Jenderal dengan lengkap menurut Pasal 37, atau pada saat diterimanya Permohonan dengan lengkap menurut Pasal 37 dan Pasal 38 jika Permohonan diajukan oleh lebih dari seorang atau satu badan hukum sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38.
2. Pendaftaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diumumkan dalam Berita Resmi Ciptaan oleh Direktorat Jenderal.

## **Pasal 41**

1. Pemindahan hak atas pendaftaran Ciptaan, yang terdaftar menurut Pasal 39 yang terdaftar dalam satu nomor, hanya diperkenankan jika seluruh Ciptaan yang terdaftar itu dipindahkan haknya kepada penerima hak.
2. Pemindahan hak tersebut dicatat dalam Daftar Umum Ciptaan atas permohonan tertulis dari kedua belah pihak atau dari penerima hak dengan dikenai biaya.
3. Pencatatan pemindahan hak tersebut diumumkan dalam Berita Resmi Ciptaan oleh Direktorat Jenderal.

## **Pasal 42**

Dalam hal Ciptaan didaftar menurut Pasal 37 ayat (1) dan ayat (2) serta Pasal 39, pihak lain yang menurut Pasal 2 berhak atas Hak Cipta dapat mengajukan gugatan pembatalan melalui Pengadilan Niaga.

## **Pasal 43**

1. Perubahan nama dan/atau perubahan alamat orang atau badan hukum yang namanya tercatat dalam Daftar Umum Ciptaan sebagai Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, dicatat dalam Daftar Umum Ciptaan atas permintaan tertulis Pencipta atau Pemegang Hak Cipta yang mempunyai nama dan alamat itu dengan dikenai biaya.
2. Perubahan nama dan/atau perubahan alamat tersebut diumumkan dalam Berita Resmi Ciptaan oleh Direktorat Jenderal.

**Pasal 44**

Kekuatan hukum dari suatu pendaftaran Ciptaan hapus karena :

- a. penghapusan atas permohonan orang atau badan hukum yang namanya tercatat sebagai Pencipta atau Pemegang Hak Cipta;
- b. lampau waktu sebagaimana dimaksud dalam Pasal 29, Pasal 30, dan Pasal 31 dengan mengingat Pasal 32;
- c. dinyatakan batal oleh putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap.

**BAB V**

**LISENSI**

**Pasal 45**

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

**Pasal 46b**

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

**Pasal 47**

1. Perjanjian Lisensi dilarang memuat ketentuan yang dapat menimbulkan akibat yang merugikan perekonomian Indonesia atau memuat ketentuan yang mengakibatkan persaingan usaha tidak sehat sebagaimana diatur dalam peraturan perundang-undangan yang berlaku.
2. Agar dapat mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga, perjanjian Lisensi wajib dicatatkan di Direktorat Jenderal.
3. Direktorat Jenderal wajib menolak pencatatan perjanjian Lisensi yang memuat ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1).
4. Ketentuan lebih lanjut mengenai pencatatan perjanjian Lisensi diatur dengan Keputusan Presiden.

**BAB VI**

**DEWAN HAK CIPTA**

**Pasal 48**

1. Untuk membantu Pemerintah dalam memberikan penyuluhan dan pembimbingan serta pembinaan Hak Cipta, dibentuk Dewan Hak Cipta.
2. Keanggotaan Dewan Hak Cipta terdiri atas wakil pemerintah, wakil organisasi profesi, dan anggota masyarakat yang memiliki kompetensi di bidang Hak Cipta, yang diangkat dan diberhentikan oleh Presiden atas usul Menteri.
3. Ketentuan lebih lanjut mengenai tugas, fungsi, susunan, tata kerja, pembiayaan, masa bakti Dewan Hak Cipta ditetapkan dengan Peraturan Pemerintah.
4. Biaya untuk Dewan Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dibebankan kepada anggaran belanja departemen yang melakukan pembinaan di bidang Hak Kekayaan Intelektual.

**BAB VII  
HAK TERKAIT**

**Pasal 49**

1. Pelaku memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak, atau menyiarkan rekaman suara dan/atau gambar pertunjukannya.
2. Produser Rekaman Suara memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya memperbanyak dan/atau menyewakan karya rekaman suara atau rekaman bunyi.
3. Lembaga Penyiaran memiliki hak eksklusif untuk memberikan izin atau melarang pihak lain yang tanpa persetujuannya membuat, memperbanyak, dan/atau menyiarkan ulang karya siarannya melalui transmisi dengan atau tanpa kabel, atau melalui sistem elektromagnetik lain.

**Pasal 50**

1. Jangka waktu perlindungan bagi:
  - a. Pelaku, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dipertunjukkan atau dimaksudkan ke dalam media audio atau media audiovisual
  - b. Produser Rekaman Suara, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak karya tersebut selesai direkam;
  - c. Lembaga Penyiaran, berlaku selama 20 (dua puluh) tahun sejak karya siaran tersebut pertama kali disiarkan.
2. Penghitungan jangka waktu perlindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dimulai sejak tanggal 1 Januari tahun berikutnya setelah:
  - a. karya pertunjukan selesai dipertunjukkan atau dimasukkan ke dalam media audio atau media audiovisual;
  - b. karya rekaman suara selesai direkam;
  - c. karya siaran selesai disiarkan untuk pertama kali.

### **Pasal 51**

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3, Pasal 4, Pasal 5, Pasal 6, Pasal 7, Pasal 8, Pasal 9, Pasal 10, Pasal 11, Pasal 14 huruf b dan huruf c, Pasal 15, Pasal 17, Pasal 18, Pasal 24, Pasal 25, Pasal 26, Pasal 27, Pasal 28, Pasal 35, Pasal 36, Pasal 37, Pasal 38, Pasal 39, Pasal 40, Pasal 41, Pasal 42, Pasal 43, Pasal 44, Pasal 45, Pasal 46, Pasal 47, Pasal 48, Pasal 52, Pasal 53, Pasal 54, Pasal 55, Pasal 56, Pasal 57, Pasal 58, Pasal 59, Pasal 60, Pasal 61, Pasal 62, Pasal 63, Pasal 64, Pasal 65, Pasal 66, Pasal 68, Pasal 69, Pasal 70, Pasal 71, Pasal 74, Pasal 75, Pasal 76, dan Pasal 77 berlaku *mutatis mutandis* terhadap Hak Terkait.

## **BAB VIII PENGELOLAAN HAK CIPTA**

### **Pasal 52**

Penyelenggaraan administrasi Hak Cipta sebagaimana diatur dalam Undang-undang ini dilaksanakan oleh Direktorat Jenderal.

### **Pasal 53**

Direktorat Jenderal menyelenggarakan sistem jaringan dokumentasi dan informasi Hak Cipta yang bersifat nasional yang mampu menyediakan informasi tentang Hak Cipta seluas mungkin kepada masyarakat.

## **BAB IX BIAYA**

### **Pasal 54**

1. Untuk setiap pengajuan Permohonan, permintaan petikan daftar Umum Ciptaan, pencatatan pengalihan Hak Cipta, pencatatan perubahan nama dan/atau alamat, pencatatan perjanjian Lisensi pencatatan Lisensi wajib, serta lain-lain yang ditentukan dalam Undang-undang ini dikenai biaya yang besarnya ditetapkan dengan Peraturan Pemerintah.
2. Ketentuan lebih lanjut mengenai persyaratan, jangka waktu, dan tata cara pembayaran biaya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Keputusan Presiden.
3. Direktorat Jenderal dengan persetujuan Menteri dan Menteri Keuangan dapat menggunakan penerimaan yang berasal dari biaya sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) berdasarkan perundang-undangan yang berlaku.

## **BAB X PENYELESAIAN SENGKETA**

### **Pasal 55**

Penyerahan Hak Cipta atas seluruh Ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak Pencipta atau ahli warisnya untuk menggugat yang tanpa persetujuannya:

- a. meniadakan nama Pencipta yang tercantum pada Ciptaan itu;
- b. mencantumkan nama Pencipta pada Ciptaannya;

- c. mengganti atau mengubah judul Ciptaan; atau
- d. mengubah isi Ciptaan.

**Pasal 56**

1. Pemegang Hak Cipta berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Ciptanya dan meminta penyitaan terhadap benda yang diumumkan atau hasil Perbanyakannya Ciptaan itu.
2. Pemegang Hak Cipta juga berhak memohon kepada Pengadilan Niaga agar memerintahkan penyerahan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya, yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.
3. Sebelum menjatuhkan putusan akhir dan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, hakim dapat memerintahkan pelanggar untuk menghentikan kegiatan Pengumuman dan/atau Perbanyakannya Ciptaan atau barang yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta.

**Pasal 57**

Hak dari Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 56 tidak berlaku terhadap Ciptaan yang berada pada pihak yang dengan itikad baik memperoleh Ciptaan tersebut semata-mata untuk keperluan sendiri dan tidak digunakan untuk suatu kegiatan komersial dan atau kepentingan yang berkaitan dengan kegiatan komersial.

**Pasal 58**

Pencipta atau ahli waris suatu Ciptaan dapat mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 24.

**Pasal 59**

Gugatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55, Pasal 56, dan Pasal 58 wajib diputus dalam tenggang waktu 90 (sembilan puluh) hari terhitung sejak gugatan didaftarkan di Pengadilan Niaga yang bersangkutan.

**Pasal 60**

1. Gugatan atas pelanggaran Hak Cipta diajukan kepada Ketua Pengadilan Niaga.
2. Panitera mendaftarkan gugatan tersebut pada ayat (1) pada tanggal gugatan diajukan dan kepada penggugat diberikan tanda terima tertulis yang ditandatangani oleh pejabat yang berwenang dengan tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran.
3. Panitera menyampaikan gugatan kepada Ketua Pengadilan Niaga paling lama 2 (dua) hari terhitung setelah gugatan didaftarkan.
4. Dalam jangka waktu paling lama 3 (tiga) hari setelah gugatan didaftarkan, Pengadilan Niaga mempelajari gugatan dan menetapkan hari sidang.
5. Sidang pemeriksaan atas gugatan dimulai dalam jangka waktu paling lama 60 (enam puluh) hari setelah gugatan didaftarkan.

**Pasal 61**

1. Pemanggilan para pihak dilakukan oleh juru sita paling lama 7 (tujuh) hari setelah gugatan didaftarkan.
2. Putusan atas gugatan harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) hari setelah gugatan didaftarkan dan dapat diperpanjang paling lama 30 (tiga puluh) hari atas persetujuan Ketua Mahkamah Agung.
3. Putusan atas gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang memuat secara lengkap pertimbangan hukum yang mendasari putusan tersebut harus diucapkan dalam sidang terbuka untuk umum dan apabila diminta dapat dijalankan terlebih dahulu meskipun terhadap putusan tersebut diajukan suatu upaya hukum.
4. Isi putusan Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud pada ayat (3) wajib disampaikan oleh juru sita kepada para pihak paling lama 14 (empat belas) hari setelah putusan atas gugatan diucapkan.

**Pasal 62**

1. Terhadap putusan Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud dalam Pasal 61 ayat (4) hanya dapat diajukan kasasi.
2. Permohonan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajukan paling lama 14 (empat belas) hari setelah tanggal putusan yang dimohonkan kasasi diucapkan atau diberitahukan kepada para pihak dengan mendaftarkan kepada Pengadilan yang telah memutus gugatan tersebut.
3. Panitera mendaftarkan permohonan kasasi pada tanggal permohonan yang bersangkutan diajukan dan kepada pemohon kasasi diberikan tanda terima tertulis yang ditandatangani oleh panitera dengan tanggal yang sama dengan tanggal penerimaan pendaftaran.

**Pasal 63**

1. Pemohon kasasi wajib menyampaikan memori kasasi kepada panitera dalam waktu 14 (empat belas) hari sejak tanggal permohonan kasasi didaftarkan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 62 ayat (2).
2. Panitera wajib mengirimkan permohonan kasasi dan memori kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada pihak termohon kasasi paling lama 7 (tujuh) hari setelah memori kasasi diterima oleh panitera.
3. Termohon kasasi dapat mengajukan kontra memori kasasi kepada panitera paling lama 14 (empat belas) hari setelah tanggal termohon kasasi menerima memori kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dan panitera wajib menyampaikan kontra memori kasasi kepada pemohon kasasi paling lama 7 (tujuh) hari setelah kontra memori kasasi diterima oleh panitera.
4. Panitera wajib mengirimkan berkas perkara kasasi yang bersangkutan kepada Mahkamah Agung paling lama 14 (empat belas) hari setelah lewat jangka waktu sebagaimana dimaksud pada ayat (3).

**Pasal 64**

1. Mahkamah Agung wajib mempelajari berkas perkara kasasi dan menetapkan hari sidang paling lama 7 (tujuh) hari setelah permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung.
2. Sidang pemeriksaan atas permohonan kasasi mulai dilakukan paling lama 60 (enam puluh)

hari setelah permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung.

3. Putusan atas permohonan kasasi harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) hari setelah permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung.
4. Putusan atas permohonan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang memuat secara lengkap pertimbangan hukum yang mendasari putusan tersebut harus diucapkan dalam sidang yang terbuka untuk umum.
5. Panitera Mahkamah Agung wajib menyampaikan salinan putusan kasasi kepada panitera paling lama 7 (tujuh) hari setelah putusan atas permohonan kasasi diucapkan.
6. Juru sita wajib menyampaikan salinan putusan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (5) kepada pemohon kasasi dan termohon kasasi paling lama 7 (tujuh) hari setelah putusan kasasi diterima oleh panitera.

#### **Pasal 65**

Selain penyelesaian sengketa sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55 dan Pasal 56, para pihak dapat menyelesaikan perselisihan tersebut melalui arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa.

#### **Pasal 66**

Hak untuk mengajukan gugatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55, Pasal 56, dan Pasal 65 tidak mengurangi hak Negara untuk melakukan tuntutan pidana terhadap pelanggaran Hak Cipta.

### **BAB XI**

### **PENETAPAN SEMENTARA PENGADILAN**

#### **Pasal 67**

Atas permintaan pihak yang merasa dirugikan, Pengadilan Niaga dapat menerbitkan surat penetapan dengan segera dan efektif untuk:

- a. mencegah berlanjutnya pelanggaran Hak Cipta, khususnya mencegah masuknya barang yang diduga melanggar Hak Cipta atau Hak Terkait kedalam jalur perdagangan, termasuk tindakan importasi;
- b. menyimpan bukti yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait tersebut guna menghindari terjadinya penghilangan barang bukti;
- c. meminta kepada pihak yang merasa dirugikan, untuk memberikan bukti yang menyatakan bahwa pihak tersebut memang berhak atas Hak Cipta atau Hak Terkait, dan hak Pemohon tersebut memang sedang dilanggar.

#### **Pasal 68**

Dalam hal penetapan sementara pengadilan tersebut telah dilakukan, para pihak harus segera diberitahukan mengenai hal itu, termasuk hak untuk didengar bagi pihak yang dikenai penetapan sementara tersebut.

#### **Pasal 69**

1. (1) Dalam hal hakim Pengadilan Niaga telah menerbitkan penetapan sementara pengadilan, hakim Pengadilan Niaga harus memutuskan apakah mengubah, membatalkan, atau menguatkan penetapan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 67 huruf a dan huruf b dalam waktu paling lama 30 (tiga puluh) hari sejak dikeluarkannya penetapan sementara

pengadilan tersebut.

2. Apabila dalam jangka waktu 30 (tiga puluh) hari hakim tidak melaksanakan ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), penetapan sementara pengadilan tidak mempunyai kekuatan hukum.

#### **Pasal 70**

Dalam hal penetapan sementara dibatalkan, pihak yang merasa dirugikan dapat menuntut ganti rugi kepada pihak yang meminta penetapan sementara atas segala kerugian yang ditimbulkan oleh penetapan sementara tersebut.

### **BAB XV PENYIDIKAN**

#### **Pasal 71**

1. Selain Penyidik Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan departemen yang lingkup tugas dan tanggung jawabnya meliputi pembinaan Hak Kekayaan intelektual diberi wewenang khusus sebagai Penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana untuk melakukan penyidikan tindak pidana di bidang Hak Cipta.
2. Penyidik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berwenang:
  - a. melakukan pemeriksaan atas kebenaran laporan atau keterangan berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta;
  - b. melakukan pemeriksaan terhadap pihak atau badan hukum yang diduga melakukan tindak pidana di bidang Hak Cipta;
  - c. meminta keterangan dari pihak atau badan hukum sehubungan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta;
  - d. melakukan pemeriksaan atas pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta;
  - e. melakukan pemeriksaan di tempat tertentu yang diduga terdapat barang bukti pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain;
  - f. melakukan penyitaan bersama-sama dengan pihak Kepolisian terhadap bahan dan barang hasil pelanggaran yang dapat dijadikan bukti dalam perkara tindak pidana di bidang Hak Cipta; dan
  - g. meminta bantuan ahli dalam rangka pelaksanaan tugas penyidikan tindak pidana di bidang Hak Cipta.
3. Penyidik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memberitahukan dimulainya penyidikan dan menyampaikan hasil penyidikannya kepada Penyidik Pejabat Polisi Negara Republik Indonesia sesuai dengan ketentuan yang diatur dalam Undang-Undang Nomor 8 Tahun 1981 tentang Hukum Acara Pidana.

### **BAB XIII KETENTUAN PIDANA**

#### **Pasal 72**

1. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (1) atau Pasal 49 ayat (1) dan ayat (2) dipidana dengan pidana penjara masing-masing paling singkat 1 (satu) bulan dan atau denda paling sedikit Rp 1.000.000,00

(satu juta rupiah), atau pidana penjara paling lama tujuh tahun dan/atau denda paling banyak Rp 5 000 000 000,00 (lima miliar rupiah).

2. Barangsiapa dengan sengaja menyiarkan, memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu Ciptaan atau barang hasil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
3. 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).
4. Barangsiapa dengan sengaja melanggar Pasal 17 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
5. Barangsiapa dengan sengaja melanggar Pasal 19, atau Pasal 49 ayat (3) dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).
6. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 24 atau Pasal 55 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).
7. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 25 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).
8. Barangsiapa dengan sengaja dan tanpa hak melanggar Pasal 27 dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 150.000.000,00 (seratus lima puluh juta rupiah).
9. Barangsiapa dengan sengaja melanggar Pasal 28 dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp 1.500.000.000,00 (satu miliar lima ratus juta rupiah).

#### **Pasal 73**

1. Ciptaan atau barang yang merupakan hasil tindak pidana Hak Cipta atau Hak Terkait serta alat-alat yang digunakan untuk melakukan tindak pidana tersebut dirampas oleh Negara untuk dimusnahkan.
2. Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat(1) di bidang seni dan bersifat unik dapat dipertimbangkan untuk tidak dimusnahkan.

#### **BAB XIV**

#### **KETENTUAN PERALIHAN**

#### **Pasal 74**

Dengan berlakunya Undang-undang ini segala peraturan perundang-undangan di bidang Hak Cipta yang telah ada pada tanggal berlakunya Undang-undang ini, tetap berlaku selama tidak bertentangan atau belum diganti dengan yang baru berdasarkan Undang-undang ini.

**Pasal 75**

Terhadap Surat Pendaftaran Ciptaan yang telah dikeluarkan oleh Direktorat Jenderal berdasarkan Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana diubah dengan Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987 dan terakhir diubah dengan Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997, masih berlaku pada saat diundangkannya Undang-undang ini dinyatakan tetap berlaku untuk selama sisa jangka waktu perlindungannya.

**BAB XV  
KETENTUAN PENUTUP**

**Pasal 76**

Undang-undang ini berlaku terhadap :

- a. semua Ciptaan warga negara, penduduk, dan badan hukum Indonesia;
- b. semua Ciptaan bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia yang diumumkan untuk pertama kali di Indonesia;
- c. semua Ciptaan bukan warga negara Indonesia, bukan penduduk Indonesia, dan bukan badan hukum Indonesia, dengan ketentuan :
  1. negaranya mempunyai perjanjian bilateral mengenai perlindungan Hak Cipta dengan Negara Republik Indonesia; atau
  2. negara dan Negara Republik Indonesia merupakan pihak atau peserta dalam perjanjian multilateral yang sama mengenai perlindungan Hak Cipta.

**Pasal 77**

Dengan berlakunya Undang-Undang ini, Undang-undang Nomor 6 Tahun 1982 tentang Hak Cipta sebagaimana diubah dengan Undang-undang Nomor 7 Tahun 1987 dan terakhir diubah dengan Undang-undang Nomor 12 Tahun 1997 dinyatakan tidak berlaku lagi.

**Pasal 78**

Undang-undang ini mulai berlaku 12 (dua belas) bulan sejak tanggal diundangkan. Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Undang-undang ini dengan penempatannya dalam Lembaran Negara Republik Indonesia.

Disahkan di Jakarta  
pada tanggal 29 Juli 2002  
**PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA**

**MEGAWATI SOEKARNO PUTRI**

Diundangkan di Jakarta pada tanggal 29 Juli 2002  
**SEKRETARIS NEGARA REPUBLIK INDONESIA**

**BAMBANG KESOWO**

