



SKRIPSI

**PENJUALAN PROGRAM KOMPUTER BAJAKAN YANG DIUNDUH
DARI INTERNET DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 28
TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

***THE SALE OF PIRATED COMPUTER PROGRAMS DOWNLOADED
FROM THE INTERNET ACCORDING ACT OF 2014 NUMBER 28 ABOUT
COPYRIGHT***

OLEH:

DIANDRA RAYA PRAMUDITYA

NIM 110710101172

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS HUKUM**

2016

SKRIPSI

**PENJUALAN PROGRAM KOMPUTER BAJAKAN YANG DIUNDUH
DARI INTERNET DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 28
TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

***THE SALE OF PIRATED COMPUTER PROGRAMS DOWNLOADED
FROM THE INTERNET ACCORDING ACT OF 2014 NUMBER 28 ABOUT
COPYRIGHT***

OLEH:

DIANDRA RAYA PRAMUDITYA

NIM 110710101172

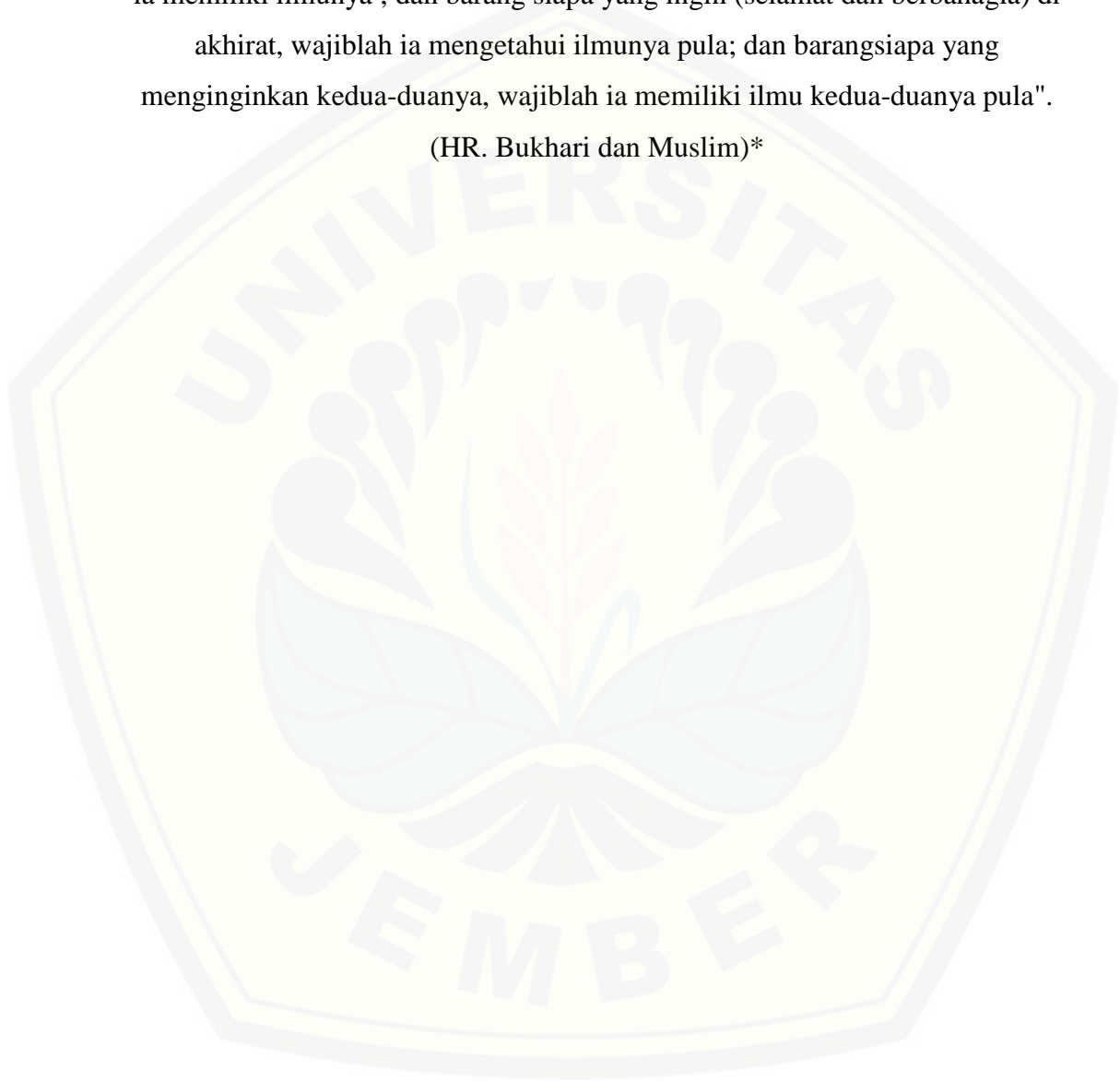
**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS HUKUM**

2016

MOTTO

"Barang siapa menginginkan soal-soal yang berhubungan dengan dunia, wajiblah ia memiliki ilmunya ; dan barang siapa yang ingin (selamat dan berbahagia) di akhirat, wajiblah ia mengetahui ilmunya pula; dan barangsiapa yang menginginkan kedua-duanya, wajiblah ia memiliki ilmu kedua-duanya pula".

(HR. Bukhari dan Muslim)*



*<https://artikel.masjidku.id/articles-item.php?id=1599> diakses pada 23 Maret 2016 pukul 09.00 W.I.B

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan untuk :

1. Ibunda Delmien yang selalu mendo'akan dan mencurahkan kasih sayang tiada hentinya dan Almarhum Ayahanda Gimin tercinta, meskipun Ayahanda telah di panggil oleh Allah S.W.T sebelum melihat putramu ini berhasil;
2. Almamater Fakultas Hukum Universitas Jember yang kubanggakan ;
3. Seluruh Guru dan Dosenku sejak Sekolah Dasar sampai Perguruan Tinggi yang tidak dapat disebutkan satu persatu, yang telah memberikan dan mengajarkan ilmu-ilmunya yang sangat bermanfaat dan berguna serta membimbing dengan penuh kesabaran.

PERSYARATAN GELAR

SKRIPSI

**PENJUALAN PROGRAM KOMPUTER BAJAKAN YANG DIUNDUH
DARI INTERNET DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 28
TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

***THE SALE OF PIRATED COMPUTER PROGRAMS DOWNLOADED
FROM THE INTERNET ACCORDING ACT OF 2014 NUMBER 28 ABOUT
COPYRIGHT***

Diajukan guna melengkapi tugas akhir dan sebagai salah satu syarat untuk
memperoleh gelar Sarjana Hukum pada Program Studi Ilmu Hukum
Fakultas Hukum Universitas Jember

OLEH:

DIANDRA RAYA PRAMUDITYA

NIM 110710101172

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS HUKUM**

2016

PERSETUJUAN

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI
TANGGAL 28 Maret 2016

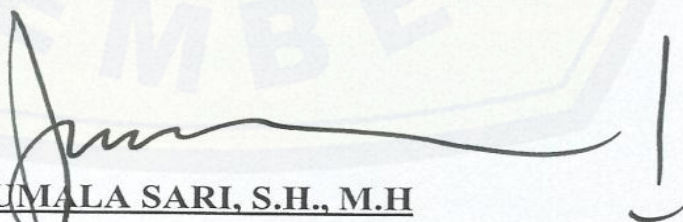
Oleh :

Pembimbing Utama,



MARDI HANDONO, S.H., M.H.
NIP. 196312011989021001

Pembimbing Anggota,



NUZULIA KUMALA SARI, S.H., M.H
NIP. 198406172008122003

PENGESAHAN

Skripsi dengan judul :

**PENJUALAN PROGRAM KOMPUTER BAJAKAN YANG DIUNDUH
DARI INTERNET DITINJAU DARI UNDANG-UNDANG NOMOR 28
TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**

*The Sale Of Pirated Computer Programs Downloaded From The Internet
According Act Of 2014 Number 28 About Copyright*

Oleh :

DIANDRA RAYA PRAMUDITYA
NIM. 110710101172

Pembimbing Utama

Pembimbing Anggota

MARDI HANDONO, S.H., M.H.
NIP. 196312011989021001

NUZULIA KUMALA SARI, S.H., M.H.
NIP. 198406172008122003

Mengesahkan,

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS HUKUM**

PENJABAT DEKAN,

Dr. NURUL CHUFERON, S.H., M.H.
NIP. 197409221999031003

PENETAPAN PANITIA PENGUJI

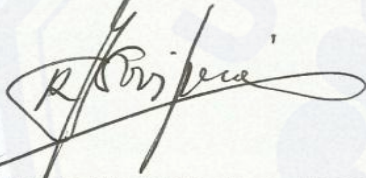
Dipertahankan di hadapan Panitia Penguji pada :

Hari : Rabu
Tanggal : 06
Bulan : April
Tahun : 2016

Diterima oleh Panitia Penguji Fakultas Hukum Universitas Jember.

Panitia Penguji

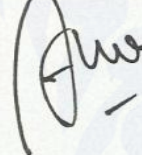
Ketua



ISWI HARIYANI, S.H., M.H.

NIP: 196212161988022001

Sekretaris



EDI WAHJUNI, S.H., M.Hum.

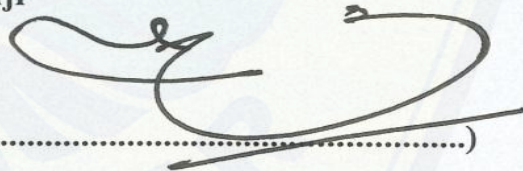
NIP: 196812302003122001

Anggota Penguji

MARDI HANDONO, S.H., M.H.

NIP. 196312011989021001

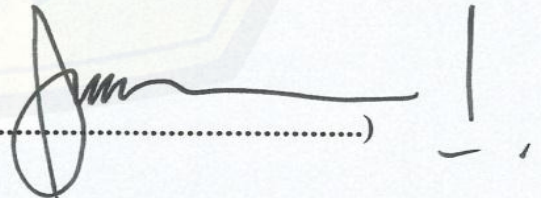
: (.....)



NUZULIA KUMALA SARI, S.H., M.H

NIP. 198406172008122003

: (.....)



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

NAMA : DIANDRA RAYA PRAMUDITYA

NIM : 110710101172

Menyatakan dengan sesungguhnya bahwa karya ilmiah yang berjudul:

“PENJUALAN PROGRAM KOMPUTER BAJAKAN YANG DIUNDUH DARI INTERNET DITINJAU DARI UNDANG UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”. Adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika disebutkan sumbernya dan belum pernah diajukan pada instansi manapun, serta bukan karya jiplakan. Saya bertanggung jawab atas keabsahan dan kebenaran isinya sesuai dengan sikap ilmiah yang harus dijunjung tinggi.

Pernyataan ini saya buat dengan sebenar-benarnya tanpa ada tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta bersedia menjadi sanksi akademik jika kemudian dari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 28 Maret 2016

Yang menyatakan



DIANDRA RAYA PRAMUDITYA
NIM 110710101172

UCAPAN TERIMA KASIH

Puji syukur ke hadirat Allah SWT atas segala limpahan rahmat dan karunia-NYA sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini yang berjudul **“PENJUALAN PROGRAM KOMPUTER BAJAKAN YANG DIUNDUH DARI INTERNET DITINJAU DARI UNDANG UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”**. Skripsi ini disusun guna memenuhi salah satu syarat untuk menyelesaikan pendidikan Strata Satu (S1) pada Fakultas Hukum Universitas Jember.

Penyusunan skripsi ini tidak terlepas dari bantuan berbagai pihak dan oleh karena itu penulis ingin mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada:

1. Bapak Mardi Handono, S.H., M.H. Sebagai Dosen Pembimbing Utama Dan Sebagai Pembantu Dekan II Fakultas Hukum Universitas Jember yang telah meluangkan waktu di tengah kesibukannya untuk memberikan bimbingan, petunjuk, serta motivasi dalam penulisan skripsi ini;
2. Ibu Nuzulia Kumala Sari, S.H., M.H. Sebagai Dosen Pembimbing Anggota yang telah memberikan masukan, motivasi, serta petunjuk dalam penulisan skripsi ini;
3. Ibu Iswi Hariyani, S.H., M.H. Sebagai Ketua Penguji Dan Sebagai Sekretaris Bagian Hukum Perdata yang telah bersedia untuk menguji skripsi penulis dan memberikan pengarahan serta pengetahuan guna mencapai sempurnanya skripsi ini;
4. Ibu Edi Wahjuni, S.H., M.Hum. Sebagai Sekretaris Penguji yang telah bersedia untuk menguji skripsi penulis dan memberikan pengarahan serta pengetahuan guna mencapai sempurnanya skripsi ini;
5. Bapak Dr. Nurul Ghufron, S.H., M.H. Sebagai Pejabat Dekan Fakultas Hukum Universitas Jember;
6. Ibu Dr. Dyah Octorina Susanti, S.H., M.Hum. Sebagai Pejabat Pembantu Dekan I Fakultas Hukum Universitas Jember;
7. Bapak Iwan Rachmad Soetijono, S.H., M.H. Sebagai Pembantu Dekan III Fakultas Hukum Universitas Jember;
8. Bapak Echwan Iriyanto, S.H., M.H. Sebagai Dosen Pembimbing Akademik yang telah memberikan bimbingan, arahan dan pandangan mengenai bimbingan akademik selama masa perkuliahan;
9. Bapak Dr. Dominikus Rato, S.H., M.Si. Sebagai Ketua Jurusan Hukum Perdata atas kesempatan dan fasilitas yang diberikan selama menempuh perkuliahan;
10. Seluruh Bapak dan Ibu Dosen Fakultas Hukum Universitas Jember yang telah memberikan ilmu dan bantuan selama penulis belajar di Fakultas Hukum Universitas Jember;
11. Seluruh pegawai di lingkungan Fakultas Hukum Universitas Jember yang telah memberikan bantuan selama penulis belajar di Fakultas Hukum Universitas Jember;

12. Kedua orang tuaku Ibunda Delmien dan Almarhum. Ayahanda Gimin yang telah memberi kasih sayang, perhatian dukungan, motivasi serta do'anya selama ini;
13. Keluarga besarku yang selalu mendukung dan mendo'akanku;
14. Sahabat-sahabatku tersayang yang telah memberikan banyak bantuan, do'a dan dukungannya selama ini : Ishma, Sity Zulfania, Siti Robiah, Fitri, Tya, Farel, Vita Fatimah, Rachel, Larantika, Febrina, Pujiwati, Wina, Yolanda, Meysaroh, Renika, Utama Perdana, Sulton, Eky, Agris, Happy, Surya, Hikma, Thomi Fikri, Atris serta sahabat-sahabatku yang tidak dapat disebutkan satu-persatu;
15. Serta semua pihak yang tidak dapat penulis sebutkan satu-persatu yang telah memberikan bantuan dalam menyelesaikan skripsi ini.

Semoga Tuhan Yang Maha Esa memberikan balasan atas semua kebaikan yang telah mereka lakukan dan penulis juga menerima segala saran dan kritik yang membangun dari semua pihak guna kesempurnaan skripsi ini. Akhirnya penulis berharap semoga skripsi ini bermanfaat bagi kita semua. *Amin...*

Jember, 28 Maret 2016

DIANDRA RAYA PRAMUDITYA
NIM 110710101172

RINGKASAN

Penulisan skripsi yang berjudul Penjualan Program Komputer Bajakan Yang Diunduh Dari Internet Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta ini pada dasarnya dilatarbelakangi oleh banyaknya penjual program komputer yang menjual program komputer bajakan yang diunduh dari internet di mana program komputer bajakan tersebut diunggah oleh *hacker* yang melakukan pembajakan program komputer terutama program komputer *shareware* dan *freeware* yang diunggah di internet oleh penciptanya dan mengunggah lagi program komputer *shareware* dan *freeware* yang di bajaknya ke media internet. Berdasarkan hal tersebut maka permasalahan yang hendak dikaji meliputi 2 (dua) hal, yakni: pertama, Apakah program komputer *shareware* dan *freeware* yang diunggah di internet mendapatkan perlindungan hukum?, kedua, Apakah upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh Pencipta program komputer jika program komputer ciptaannya terjadi pembajakan di internet untuk diperjual belikan?. Adapun tujuan penulisan skripsi ini terbagi menjadi 2 (dua), yaitu tujuan umum dan tujuan khusus. Metodologi yang digunakan untuk membahas permasalahan skripsi ini adalah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konseptual. Bahan hukum yang digunakan adalah bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan non hukum, kemudian dilanjutkan dengan analisa bahan hukum. Bab 2 yang berisi Tinjauan Pustaka yang memuat uraian sistematik tentang asas, teori, konsep, dan pengertian-pengertian yuridis yang relevan dengan penulisan skripsi ini. Bab ini mencakup tentang Hak Cipta, pengertian Hak Cipta, pendaftaran Hak Cipta, serta subjek dan objek Hak Cipta. Program Komputer Bajakan mencakup tentang pengertian program komputer, dasar hukum program komputer, jenis program komputer serta pengertian program komputer bajakan. Unduh dan Unggah Dari Media Internet mencakup tentang pengertian unduh dan unggah, cara mengunduh, pengertian *file* dan macam-macam *file* yang dapat diunduh serta pengertian internet.

Pembahasan dalam skripsi ini membahas jawaban atas permasalahan yang tercantum dalam bab 1. Pembahasan pertama perlindungan hukum program komputer *shareware* dan *freeware* yang diunggah di media internet, kedua upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh pencipta program komputer jika program komputer ciptaannya terjadi pembajakan di internet untuk diperjual belikan. Kesimpulan pertama Perlindungan Hukum Program Komputer *Shareware* Dan *Freeware* Yang Diunggah Di Internet dapat di bedakan menjadi 2 (dua) yaitu: A. Perlindungan hukum preventif, yaitu perlindungan yang diberikan oleh pemerintah dengan tujuan untuk mencegah sebelum terjadinya pelanggaran. Perlindungan hukum preventif ini tercantum dalam pasal 54 Undang-Undang Hak Cipta. B. perlindungan hukum represif, merupakan perlindungan akhir berupa sanksi seperti denda, penjara, dan hukuman tambahan yang diberikan apabila sudah terjadi sengketa atau telah dilakukan suatu pelanggaran. Perlindungan hukum represif ini tercantum dalam BAB XVII mengenai Ketentuan pidana Undang-Undang Hak Cipta dan BAB XI mengenai Ketentuan pidana UU ITE.

Perlindungan hukum terhadap Hak Cipta seperti yang terdapat dalam Undang-Undang Hak Cipta melindungi hak moral, hak ekonomi. pencipta sebagai pemegang hak cipta dapat melaksanakan hak ekonomi berdasarkan pasal 9 Undang-undang Hak Cipta dan hak moral berdasarkan pasal 5 Undang-Undang Hak Cipta. Dalam Undang-Undang Hak Cipta juga menyebutkan jika terjadi pelanggaran terhadap hak moral yang tercantum dalam pasal 98 Undang-Undang Hak Cipta dan sanksi terhadap hak ekonomi pelanggaran yang tercantum dalam pasal 113 Undang-Undang Hak Cipta. Jika seseorang ingin mendapatkan izin untuk menikmati hak eksklusif dan hak moral maka dapat meminta Pemberian izin dari pencipta/pemegang Hak Cipta yang disebut lisensi. Pelanggaran terhadap lisensi inilah yang di anggap sebagai pelanggaran hak cipta. Pelanggaran hak cipta program komputer ini dapat di bedakan menjadi: *CD-R Piracy, Conterfeiting, Retail Piracy & Conterfeiting, Internet piracy, Hardisk Loading, Softlifting*, dan penggunaan *crack* untuk memodifikasi *software original*. Kedua, upaya penyelesaian yang dapat di lakukan oleh pencipta program komputer jika program komputer ciptaannya terjadi pembajakan di internet untuk diperjual belikan dapat di bedakan menjadi dua yaitu: A. Jika pelaku pelanggaran hak cipta program komputer di internet diketahui keberadaannya maka berdasarkan pasal 95 ayat (2) dan ayat (3) Undang-undang Hak Cipta dan pasal 38 dan pasal 39 ayat (1) UU ITE dapat diselesaikan secara litigasi maupun non litigasi yakni dengan cara mengajukan gugatan ke pengadilan baik itu secara perdata ataupun pidana dan dapat juga dilakukan secara non litigasi yaitu arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa seperti negosiasi, mediasi dan konsiliasi. B. Jika pelaku pelanggaran hak cipta program komputer di internet tidak di ketahui keberadaannya maka pihak yang dirugikan dapat melaporkan pelanggaran hak cipta atau hak terkait tersebut kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum seperti yang tercantum dalam pasal 2, pasal 3, dan pasal 4 Peraturan Bersama Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Dan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten Dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta Atas Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik. Laporan ini bertujuan untuk menutup konten internet yang berbentuk *website* atau *blog* yang memuat obyek atau ciptaan hasil pelanggaran.

Saran Penulis kepada Pemerintah hendaknya lebih meningkatkan perlindungan terhadap program komputer yang tersebar luas di media internet dengan meningkatkan pengawasan terhadap konten konten maupun situs internet yang menyediakan program komputer untuk diunduh maupun diperjual belikan, serta lebih meningkatkan perlindungan terhadap program komputer dalam Undang-Undang Hak Cipta dengan menambahkan pasal pada Undang-Undang Hak Cipta yang menyangkut program komputer. Kepada Pengguna internet hendaknya lebih memahami pentingnya hak cipta yang dimiliki oleh pencipta khususnya program komputer agar tidak melanggar hak cipta dan lebih menghargai hak cipta yang dimiliki oleh pencipta atas suatu ciptaan. Kepada masyarakat khususnya pengguna program komputer hendaknya mengetahui apa saja dampak dalam memakai program komputer bajakan baik untuk keperluan pribadi maupun komersial agar tidak memakai program komputer bajakan untuk

keperluan pribadi maupun untuk kegiatan komersial. Kepada Pencipta program komputer hendaknya mendaftarkan ciptaannya kepada ditjen HKI agar dapat di jadikan barang bukti jika terjadi sengketa suatu saat.



DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN.....	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN MOTO.....	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN.....	iv
HALAMAN PERSYARATAN GELAR.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN.....	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
HALAMAN PENETAPAN PANITIA PENGUJI.....	viii
HALAMAN PERNYATAAN.....	ix
HALAMAN UCAPAN TERIMA KASIH.....	x
HALAMAN RINGKASAN.....	xii
HALAMAN DAFTAR ISI.....	xv
HALAMAN DAFTAR ISTILAH.....	xviii
HALAMAN DAFTAR LAMPIRAN.....	xxi
BAB 1 PENDAHULUAN.....	1
1.1 Latar Belakang.....	1
1.2 Rumusan Masalah.....	4
1.3 Tujuan Penelitian.....	5
1.3.1 Tujuan Umum.....	5
1.3.2 Tujuan Khusus.....	5
1.4 Metode Penelitian.....	6
1.4.1 Tipe Penelitian.....	6
1.4.2 Pendekatan Masalah.....	7
1.4.3 Bahan Hukum.....	8

1.4.3.1 Bahan Hukum Primer.....	8
1.4.3.2 Bahan Hukum Sekunder.....	9
1.4.4.3 Bahan Non Hukum.....	9
1.4.4.4 Analisa Bahan Hukum.....	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Hak Cipta.....	11
2.1.1 Pengertian Hak Cipta.....	11
2.1.2 Pendaftaran Hak Cipta.....	12
2.1.3 Subjek Dan Objek Hak Cipta.....	14
2.2 Program Komputer Bajakan.....	16
2.2.1 Pengertian Program Komputer.....	16
2.2.2 Dasar Hukum Program Komputer.....	17
2.2.3 Jenis Program Komputer	17
2.2.4 Pengertian Program Komputer Bajakan.....	18
2.3 Unduh dan Unggah Dari Media Internet.....	20
2.3.1 Pengertian Unduh Dan Unggah.....	20
2.3.2 Cara Mengunduh.....	21
2.3.3 Pengertian <i>File</i> Dan Macam-Macam <i>File</i> Yang Dapat Diunduh.....	22
2.3.4 Pengertian Internet.....	24
BAB 3 PEMBAHASAN.....	26
3.1 Perlindungan Hukum Program Komputer <i>Shareware</i> Dan <i>Freeware</i> Yang Diunggah Di Internet.....	26
3.1.1 Pengaturan Program Komputer <i>Shareware</i> dan <i>Freeware</i> Di Internet.....	26
3.1.2 Perlindungan Hukum Program Komputer <i>Shareware</i> dan <i>Freeware</i> Di internet.....	29
3.1.3 Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer <i>Shareware</i> dan <i>Freeware</i> Di internet.....	45

3.2 Upaya Penyelesaian Yang Dapat Di Lakukan Oleh Pencipta Program Komputer Jika Program Komputer Ciptaannya Terjadi Pembajakan Di Internet Untuk Diperjual Belikan.....	54
3.2.1 Upaya Penyelesaian Jika Pelaku Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer Di Internet Di Ketahui Keberadaannya..	54
3.2.2 Upaya penyelesaian Jika Pelaku Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer dan Di Internet Tidak Di Ketahui Keberadaannya.....	68
BAB 4 PENUTUP.....	72
4.1 Kesimpulan	72
4.2 Saran.....	74
DAFTAR PUSTAKA	
LAMPIRAN	

DAFTAR ISTILAH

<i>Add-ons</i>	Fitur tambahan yang dapat anda instal ke dalam <i>firefox</i> . ¹
Alat bantu (<i>utility</i>)	Program yang dirancang khusus untuk membuat pemakaian komputer menjadi lebih mudah. ²
Bahasa pemrograman	Kumpulan aturan yang disusun sedemikian rupa sehingga memungkinkan pengguna komputer membuat program yang dapat dijalankan dengan aturan tersebut. ³
<i>Crack</i>	Suatu cara yang digunakan untuk melewati autentikasi (biasanya <i>serial number</i>), proteksi <i>copyright</i> , dan proses registrasi pada suatu aplikasi.
<i>Download</i>	Sebuah cara/upaya menyediakan <i>file-file</i> yang dapat di- <i>download user/member</i> dari sebuah <i>website</i> . Melalui layanan ini, anda dapat dengan mudah menyebarkan <i>file-file</i> kepada siapa saja yang diinginkan, tanpa perlu mengirim melalui <i>email</i> atau media lainnya, cukup melalui fasilitas <i>download</i> dari <i>website</i> .
<i>Freeware</i>	Perangkat lunak yang dapat digunakan tanpa perlu membayar sama sekali.
<i>Hacker</i>	Orang yang paham komputer dan melakukan analisis, mempelajari, memodifikasi, melakukan teknik penyusupan ke dalam suatu sistem jaringan komputer atau pun program. ⁴

¹ MataMaya Studio, *Perang Browser*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010), hlm. 60.

² M. Suyanto, *Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005), hlm. 127.

³ Ema Utami dan Sukrisno, *10 Langkah Belajar Logika dan Algoritma Menggunakan bahasa C dan C++ di GNU/Linux*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2005), hlm. 37.

⁴ Andrea Adelheid, *1 Hari Menjadi Hacker*, (Jakarta: Mediakita. 2013), hlm. Vii.

<i>Keygen (Key Generator)</i>	Sebuah program kecil yang bisa menghasilkan berbagai macam <i>serial number</i> secara <i>random</i> untuk sebuah program sehingga program tersebut <i>full version</i> . ⁵
<i>Malware</i>	Nama umum untuk semua program komputer yang mengganggu proses komputer sehingga membahayakan kelangsungan sistem operasi komputer baik terlihat maupun tersembunyi.
<i>Patch</i>	Program berukuran kecil (Biasanya). Di mana program kecil tersebut mempunyai fungsi sama dengan yang lain yaitu mampu membuat <i>software</i> yang tadinya <i>trial</i> bisa digunakan secara <i>full</i> . ⁶
<i>Plugin</i>	Program komputer yang bisa berinteraksi dengan aplikasi <i>host</i> seperti <i>web browser</i> atau <i>email</i> ntuk keperluan tertentu. ⁷
<i>product key</i>	Angka untuk mengetahui program tersebut asli atau tidak dan jika tidak di isi maka aplikasi tersebut hanya bisa digunakan selama 30 hari saja. ⁸
Program aplikasi	Komponen yang berguna melakukan pengolahan data maupun kegiatan-kegiatan seperti pembuatan dokumen atau pengolahan data. ⁹

⁵ <http://www.software182.com/2014/09/perbedaan-crack-patch-keygen-serial-number-license-key-activator.html#axzz46eod7lfK> diakses pada 19 April 2016 Pukul 20.48 W.I.B.

⁶ <https://adesioke.wordpress.com/2014/01/21/pengertian-crack-patch-serial-number-keygen-dan-idm/> diakses pada 19 April 2016 Pukul 21.14 W.I.B.

⁷ Ricardo Hermawan, *The Drop Out Billionaire Menjual ide ala Mark Zuckerberg*, (Yogyakarta: Best Publiser, 2009), hlm. 12.

⁸ http://www.kompasiana.com/jejaring/cara-mudah-install-microsoft-office-2007_55210231a33311b54646d45c diakses pada 19 April 2016 Pukul 21.29 W.I.B.

⁹ Ali Zaki dan SmitDev Community, *Cara Mudah Merakit PC*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007), hlm. 11.

Sistem operasi (<i>operating system</i>)	Suatu sistem yang terdiri dari komponen-komponen <i>software</i> yang berfungsi untuk mengontrol seluruh kegiatan di dalam komputer. ¹⁰
<i>Serial number</i>	Suatu kode unik yang biasanya diberikan sewaktu kita mendaftar untuk <i>software</i> yang kita gunakan. ¹¹
<i>Shareware</i>	<i>Software</i> bebas yang digunakan untuk pengujian dan terkadang selamanya, namun, diharapkan pemakai memberikan dana kepada pembuatnya jika pemakai bermaksud menggunakannya secara terus menerus;
<i>Source Code</i>	Kumpulan pernyataan atau deklarasi bahasa pemrograman komputer yang ditulis dan dapat di baca manusia. ¹²
<i>UNIX</i>	Sebuah sistem operasi arsitektur terbuka dengan berbagai macam variasi meliputi <i>linux</i> , <i>HPUX</i> , <i>FreeBSD</i> , dan lain-lain. ¹³ .
<i>User program.</i>	Merupakan program atau <i>software</i> yang dibuat oleh program dalam bahasa program untuk menyiapkan sistem aplikasi yang siap pakai dalam aplikasi tertentu dan di pakai berulang-ulang. ¹⁴
<i>Website</i>	Keseluruhan halaman <i>web</i> yang terdapat dalam sebuah domain yang mengandung informasi. ¹⁵

¹⁰ M. Suyanto, *Op. Cit*, hlm. 119.

¹¹ <https://adesioke.wordpress.com/2014/01/21> Loc. Cit.

¹² <https://rahmatarifin93.wordpress.com/2011/09/22/pengertian-source-code/> diakses pada 19 April 2016 Pukul 21.38 W.I.B.

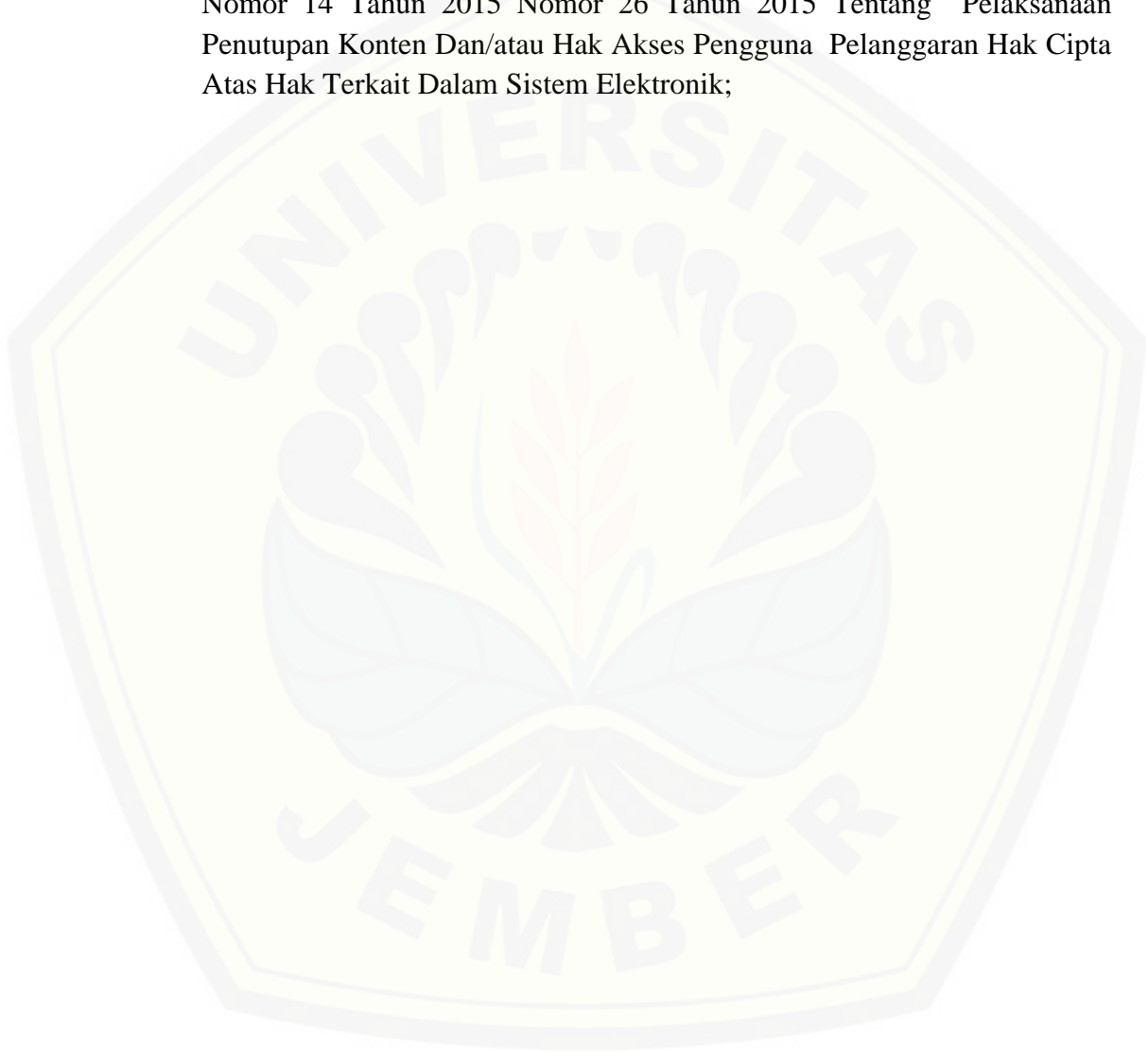
¹³ M. Suyanto, *Op. Cit*, hlm. 126.

¹⁴ <https://id.scribd.com/doc/100117246/Software-Routines> diakses pada 19 April 2016 Pukul 22.10 W.I.B.

¹⁵ Yuhefizar, HA Mooduto dan Rahmat Hidayat, *CMM Website Interaktif MCMS Joomla(CMS)*. (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2009), hlm. 2.

DAFTAR LAMPIRAN

1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta
2. Peraturan Bersama Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Dan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten Dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta Atas Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik;



BAB 1

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi informasi dan komunikasi telah mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia secara global. Di samping itu perkembangan teknologi informasi telah menyebabkan perubahan sosial yang secara signifikan berlangsung demikian cepat. Teknologi saat ini menjadi pedang bermata dua, karena selain memberikan kontribusi bagi peningkatan kesejahteraan, kemajuan dan peradaban manusia, sekaligus menjadi sarana efektif perbuatan melawan hukum.¹ Semakin berkembangnya teknologi dan informasi pada saat ini juga sangat berpengaruh terhadap kehidupan masyarakat. Perkembangan teknologi canggih berupa komputer telah membawa manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia. Pemanfaatannya meliputi berbagai sektor dalam Pemerintahan, Perusahaan-Perusahaan swasta/ nasional maupun sudah menjangkau kebutuhan/ atau keperluan rumah tangga (dalam hal ini *Personal Computer*).² Komputer pribadi atau *personal computer (PC)* adalah istilah untuk komputer yang paling dikenal dan diketahui orang pada umumnya sehingga yang dikenali orang pada umumnya adalah jenis komputer pribadi ini.³

PC di pakai penggunaanya untuk melakukan tugas-tugas yang umum, antara lain menghitung uang, membuat dokumen teks, *browsing* internet, *faks* lewat internet dan mengirim *email*, memainkan dan membuat *file* multimedia, memainkan *game* komputer, membuat program komputer, atau sebagainya.⁴

¹ Ahmad M. Ramli, *Cyber Law Dan Haki Dalam Sistem Hukum Indonesia*, (Bandung: Refika Aditama, 2006), hlm. 1.

² Widyopramono, *Kejahatan Di Bidang Komputer*, (Jakarta: Pustaka Sinar Harapan, 1994), hlm. 22.

³ Tim E-Media Solutindo, *Menjadi Dokter Pc Dan Laptop Anda Sendiri*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010), hlm.1.

⁴ *Ibid*, hlm.11.

Penggunaan komputer saat ini sudah sangat luas mencakup hampir semua bidang keilmuan/profesi, instansi maupun perorangan. Dalam bidang jurnalistik atau *broadcast*, komputer digunakan untuk mengedit video, memotong video, memberi transisi, menggabungkan 2 video atau lebih, mentransfer video dari satu wilayah ke pusat kendali/kontrol, dan lain-lain.⁵ Dunia kedokteran pun mengandalkan komputer seperti digunakan untuk *USG, Rongent, oscilloscop*, dan masih banyak lagi.⁶

Suatu perangkat komputer di dalamnya terdiri dari 3 elemen yaitu:⁷

1. *Hardware* (perangkat keras/piranti keras) adalah peralatan pada sistem komputer yang secara fisik terlihat dan dapat dijamah;
2. *Software* (perangkat lunak/piranti lunak) adalah program yang berisi perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data;
3. *Brainware* adalah manusia yang terlibat di dalam pengoperasian serta pengaturan sistem komputer.

Hardware tanpa dengan adanya *software*, maka komputer hanyalah sebuah mesin yang tidak berguna. Karena *software* fungsionalitas pada komputer, sehingga komputer dapat digunakan. Apabila *Hardware* dan *software* telah tercipta, lantas tidak memiliki *Brainware*, maka komputer hanyalah mesin yang memiliki fungsi tetapi tidak berguna atau sebuah robot dengan segudang fungsi yang diam. Jadi, *hardware, software, brainware* merupakan unsur fungsionalitas komputer.⁸

Kehadiran teknologi komputer di era global saat ini memiliki banyak sekali *software* yang memiliki fungsi dan kegunaan masing-masing yang diciptakan guna mendukung berbagai aktivitas manusia. Dalam pasal 40 ayat 1 huruf s Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta di jelaskan bahwa Program Komputer merupakan salah satu objek ciptaan yang dilindungi,

⁵ Zainal Abidin, *Kupas Tuntar Notebook*, (Yogyakarta: MediaKom, 2009), hlm. 13.

⁶ *Ibid.*

⁷ Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm. 5.

⁸ <http://www.artikelsiana.com/2015/04/pengertian-hardware-software-brainware.html>
diakses pada 27 Oktober 2015 Pukul 11.07 W.I.B

ini yang menjadi dasar dan perlindungan bagi pencipta program komputer atas program komputer ciptaannya.

Semakin berkembangnya teknologi komputer saat ini juga banyak memunculkan inovasi dalam menciptakan *software* sehingga muncul berbagai *software*, di antaranya:⁹

1. Perangkat lunak komersial yang merupakan perangkat lunak yang harus dibeli, ada hak cipta;
2. Perangkat lunak domain publik yaitu perangkat lunak bersifat gratis dan tak ada hak cipta;
3. *Shareware* yang merupakan *software* bebas yang digunakan untuk pengujian dan terkadang selamanya, namun, diharapkan pemakai memberikan dana kepada pembuatnya jika pemakai bermaksud menggunakannya secara terus menerus;
4. *Freeware* yang merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan tanpa perlu membayar sama sekali;
5. *Rentalware* yaitu perangkat lunak yang dapat digunakan dengan cara menyewa. Ada hak cipta;
6. *Free software* yaitu perangkat lunak yang dilengkapi dengan kode sumber, dapat digunakan oleh siapa saja dan bebas untuk dikembangkan sendiri oleh pemakai (sepanjang lisensi memperkenalkannya), dan
7. *Open source* yang serupa dengan *free software*, hanya berbeda dalam filosofi.

Kasus yang ada saat ini termasuk di Indonesia banyak sekali *hacker* yang melakukan pembajakan program komputer *shareware* dan *freeware* yang diunggah di internet oleh penciptanya dan mengunggah lagi program komputer *shareware* dan *freeware* yang di bajaknya ke media internet. Dengan adanya program komputer *shareware* dan *freeware* bajakan yang diunggah di media internet ini tentu sangat merugikan pencipta program komputer *shareware* dan *freeware* tersebut. Menurut studi IDC (*International Data Corporation*), 80 persen kerugian dari pembajakan diderita oleh para pemain lokal dalam industri *software*, yaitu perusahaan *software*, industri *software*, dan distribusi. Pembajakan tidak hanya merugikan perusahaan *software* lokal, tapi juga merugikan Negara.

⁹ Abdul Kadir dan Terra CH. Triwahyuni, *Pengenalan Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2003), hlm. 223.

Perusahaan *software* rugi karena produk orisinilnya yang harganya jutaan rupiah harus bersaing dengan produk bajakan yang harganya hanya puluhan ribu rupiah. Negara juga dirugikan, karena *software* bajakan itu sudah pasti tidak bayar pajak.¹⁰ Dari banyak berita yang ada di Indonesia para penjual Program Komputer bajakan ini menjual Program Komputer bajakan yang telah diunduh dalam bentuk *CD/DVD*, seperti yang terjadi di Kota Semarang di mana aparat Direktorat Reserse Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Polda Jateng berhasil menemukan 27 *pack software Microsoft Windows 7* bajakan dari tiga toko komputer di Kota Atlas. Polisi juga mengamankan tiga penjualnya yang telah ditetapkan sebagai tersangka, yakni Gs, Hw dan Pp. Direktur Reserse. Kriminal Khusus (Ditreskrimsus) Polda Jateng Kombes Pol Djoko Purbohadijoyo menambahkan, dari pemeriksaan, Para tersangka mengaku mendapat program *software* bajakan lewat *download* di situs *online*. Program *software* abal-abal itu lantas disimpan di keping *CD* serta dikemas mirip aslinya. Mereka tak membeli dari marketing resmi seperti PT Astrindo Starvision Jakarta, PT Sistech Kharisma Jakarta, dan PT Synnex Metrodata Indonesia Jakarta. Tersangka mengaku sudah enam bulan menjual *software* bajakan tersebut. Satu *software* dijual mulai harga Rp 650 ribu sampai Rp 950 ribu. Padahal harga *software* yang asli seharga Rp 1,4 juta sampai Rp 1,85 juta.¹¹

Berdasarkan uraian di atas, maka penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut dalam karya ilmiah berbentuk skripsi dengan judul **“Penjualan Program Komputer Bajakan Yang Diunduh Dari Internet Ditinjau Dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta”**

1.2 Rumusan masalah:

Berdasarkan latar belakang yang telah diuraikan di atas, maka, penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

¹⁰ <https://etiikaithlw014.wordpress.com/2013/11/26/pembajakan-software-perangkat-lunak/> Diakses pada 06 Desember 2015 Pukul 19.55 W.I.B

¹¹ <http://www.radarpekalongan.com/20562/dibongkar-penjualan-software-microsoft-bajakan/> Diakses pada 27 Oktober 2015 pukul 11.52 W.I.B

1. Apakah program komputer *shareware* dan *freeware* yang diunggah di internet mendapatkan perlindungan hukum?
2. Apakah upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh Pencipta program komputer jika program komputer ciptaannya terjadi pembajakan di internet untuk diperjual belikan?

1.3 Tujuan penelitian

Agar memperoleh tujuan yang diharapkan dalam penulisan skripsi ini, maka perlu untuk menetapkan tujuan penelitian. Tujuan penelitian skripsi ini adalah meliputi 2 (dua) macam yaitu tujuan umum dan tujuan khusus:

1.3.1 Tujuan umum:

Tujuan secara umum penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk memenuhi dan melengkapi salah satu tugas dan persyaratan akademis untuk mendapatkan gelar sarjana hukum pada Fakultas Hukum Universitas Jember;
2. Sebagai salah satu sarana untuk mengembangkan ilmu dan pengetahuan hukum yang diperoleh dari perkuliahan yang bersifat teoritis dan praktik yang selanjutnya akan dikembangkan sesuai dengan realita yang ada di masyarakat;
3. Untuk memberikan kontribusi dan sumbangan pemikiran yang berguna bagi masyarakat pada umumnya dan khususnya bagi mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Jember serta Almamater.

1.3.2 Tujuan khusus:

Tujuan khusus dari penulisan skripsi ini adalah:

1. Untuk mengetahui dan memahami perlindungan hukum program komputer *shareware* dan *freeware* yang diunggah di internet;
2. Untuk mengetahui dan memahami upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh Pencipta program komputer jika program komputer ciptaannya terjadi pembajakan di internet untuk diperjual belikan.

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan faktor penting yang diperlukan dalam setiap penulisan karya ilmiah. Metode penelitian digunakan sebagai cara sistematis untuk mencari, menemukan, mengembangkan, menganalisis permasalahan, menguji kebenaran yang objektif, yang pada akhirnya dapat ditarik suatu kesimpulan yang dapat dipertanggung jawabkan secara ilmiah.

Mengadakan suatu penelitian ilmiah mutlak menggunakan metode, karena dengan metode tersebut berarti penyelidikan yang berlangsung menurut suatu rencana tertentu. Menempuh suatu jalan tertentu untuk mencapai suatu tujuan, artinya peneliti tidak bekerja secara acak-acakan melainkan setiap langkah yang diambil harus jelas serta ada pembatasan-pembatasan tertentu untuk menghindari jalan yang menyesatkan dan tidak terkendali. Metode merupakan suatu tipe pemikiran yang dipergunakan dalam penelitian dan penilaian.

Sehubungan dengan hal tersebut di atas agar tercipta suatu karya tulis ilmiah yang sistematis dan terarah untuk menghasilkan argumentasi, teori atau konsep baru yang sesuai dengan perkembangan yang ada, maka dalam penelitian skripsi ini digunakan metode penelitian sebagai berikut.

1.4.1 Tipe Penelitian

Penelitian hukum adalah suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi. Hal ini sesuai dengan karakter preskripsi ilmu hukum. Penelitian hukum dilakukan untuk menghasilkan argumentasi, teori atau konsep baru sebagai preskripsi dalam menyelesaikan masalah yang dihadapi.

Penelitian Hukum adalah suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi. Tipe penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah Yuridis Normatif (*Legal Research*). Pengertian penelitian tipe Yuridis Normatif adalah penelitian yang dilakukan dengan mengkaji dan menganalisa substansi

peraturan perundang-undangan, literatur-literatur yang bersifat konsep teoritis atas pokok permasalahan atau isu hukum dalam konsistensi dan kesesuaian dengan asas-asas dan norma hukum yang ada, kemudian dihubungkan dengan permasalahan yang menjadi pokok pembahasan.¹²

1.4.2 Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah dalam suatu penelitian hukum berfungsi sebagai cara untuk mendapatkan informasi dari berbagai aspek terhadap suatu isu hukum yang sedang dicari penyelesaian permasalahannya. Terkait dengan skripsi ini, penulis menggunakan pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) dan pendekatan konsep (*conceptual approach*) sebagai berikut.

1. Pendekatan Perundang-undangan (*Statute Approach*)

yaitu suatu pendekatan yang dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani. Bagi penelitian untuk kegiatan praktis, pendekatan undang-undang ini akan membuka kesempatan bagi peneliti untuk mempelajari adakah konsistensi dan kesesuaian antara undang-undang dengan undang-undang lainnya atau antara regulasi dan undang-undang. Hasil dari telaah tersebut merupakan suatu argument untuk memecahkan isu yang dihadapi.¹³

2. Pendekatan Konseptual (*Conceptual Approach*)

adalah suatu pendekatan yang berasal dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum, sehingga dengan mempelajari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang dalam ilmu hukum, penulis dapat menemukan ide-ide yang melahirkan pengertian hukum, konsep-konsep hukum dan asas-asas hukum yang relevan dengan isu yang dihadapi. Pemahaman dan pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin tersebut merupakan

¹²Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2014), hlm. 60.

¹³*Ibid*, hlm. 136.

sandaran bagi penulis dalam membangun suatu argumentasi hukum dalam pemecahan isu yang dihadapi.¹⁴

1.4.3 Bahan Hukum

Bahan hukum tersebut merupakan sarana bagi suatu penulisan yang digunakan untuk memecahkan isu hukum sekaligus memberikan preskripsi mengenai apa yang seharusnya, diperlukan sumber-sumber penelitian. Sumber penelitian hukum yang digunakan dalam skripsi ini adalah sumber penelitian berupa bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan non hukum.¹⁵

1.4.3.1 Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat autoritatif artinya mempunyai otoritas. Bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan-putusan hakim.¹⁶ Bahan hukum primer yang digunakan penulis dalam penulisan skripsi sebagai berikut:

1. Undang-undang Nomor 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa ;
2. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik;
3. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
4. Peraturan Bersama Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Dan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten Dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta Atas Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik;
5. Peraturan Mahkamah Agung RI Nomor 01 Tahun 2008 tentang Prosedur Mediasi Di Pengadilan.

¹⁴*Ibid*, hlm. 177.

¹⁵*Ibid*, hlm. 181.

¹⁶*Ibid*, hlm. 184.

1.4.3.2 Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum dan jurnal-jurnal hukum, dan komentar-komentar untuk mempelajari isi dari pokok permasalahan yang dibahas.¹⁷ Bahan hukum sekunder yang terutama adalah buku-buku hukum termasuk skripsi, tesis, dan disertai hukum dan jurnal-jurnal hukum. Di samping itu juga, kamus-kamus hukum, kegunaannya memberikan pengarah dan petunjuk kepada penulis.

1.4.3.3 Bahan Non Hukum

Bahan non hukum merupakan penunjang dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Adapun sumber bahan non hukum dapat berupa buku-buku di luar ilmu hukum, akan tetapi masih ada kaitannya isi hukum yang dibahas. Selain itu sumber bahan non hukum juga dapat diperoleh melalui internet, kamus, ataupun buku pedoman penulisan karya ilmiah. Bahan non hukum dimaksudkan untuk memperkaya wawasan penulis, namun bahan hukum internet jangan sampai dominan sehingga peneliti kehilangan artinya sebagai penelitian hukum.¹⁸

1.4.3.4 Analisa Bahan Hukum

Melakukan analisa bahan hukum merupakan suatu metode atau cara yang digunakan oleh penulis dalam menentukan jawaban atas permasalahan yang dibahas. Untuk dapat menganalisis bahan yang telah diperoleh, maka penulis harus menggunakan beberapa langkah dalam penelitian hukum agar menentukan hasil yang tepat untuk menjawab masalah yang ada. Langkah-langkah yang dilakukan dalam penulisan penelitian hukum, yaitu sebagai berikut:¹⁹

¹⁷ *Ibid*, hlm. 195.

¹⁸ *Ibid*, hlm. 204.

¹⁹ *Ibid*, hlm. 213.

1. Mengidentifikasi fakta hukum dan mengeliminir hal-hal yang tidak relevan untuk menetapkan isu hukum yang hendak dipecahkan;
2. Pengumpulan bahan-bahan hukum dan sekiranya dipandang mempunyai relevansi juga bahan-bahan non hukum;
3. Melakukan telaah atas isu hukum yang diajukan berdasarkan bahan- bahan yang telah dikumpulkan;
4. Menarik kesimpulan dalam bentuk argumentasi yang menjawab isu hukum;
5. Memberikan preskripsi berdasarkan argumentasi yang telah dibangun di dalam kesimpulan.

Langkah-langkah selanjutnya yang dipergunakan dalam suatu penelitian hukum adalah melakukan telaah atas isu hukum yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah untuk menarik kesimpulan berdasarkan bahan-bahan hukum yang sudah terkumpul menggunakan metode analisa bahan hukum deduktif yaitu berpangkal dari suatu permasalahan yang secara umum sampai dengan hal-hal yang bersifat khusus. Dengan demikian, maka dapat dicapai tujuan yang diinginkan dalam penulisan skripsi, yaitu untuk menjawab isu hukum yang ada. Sehingga pada akhirnya penulis dapat memberikan preskripsi mengenai apa yang seharusnya dilakukan dan dapat diterapkan.

BAB 2

TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Hak Cipta

2.1.1 Pengertian Hak Cipta

Hak Cipta merupakan salah satu bagian diantara beberapa cabang dari Hak Kekayaan Intelektual (*Intellectual Property Rights*).¹ Banyak istilah yang dipakai untuk menerjemahkan kata *Intellectual Property Rights* ini, ada yang menyebutkan istilah itu dengan sebutan hak milik intelektual sebagaimana yang dianut oleh Muhammad Djumhana dan R. Djubaedillah, ada juga yang menyebutkan hak kekayaan intelektual, dan lain macamnya.²

Istilah Hak Cipta diusulkan pertama kali oleh Sutan Mohammad Syah pada kongres kebudayaan di Bandung 1951 (yang kemudian di terima oleh kongres tersebut) sebagai pengganti istilah hak pengarang yang dianggap kurang luas cakupan pengertiannya, karena istilah hak pengarang itu memberikan kesan penyempitan arti, seolah-olah yang dicakup oleh pengarang itu hanyalah hak dari pengarang saja, atau yang ada sangkut pautnya dengan karang mengarang saja, padahal tidak demikian.³ Yang dimaksud Hak Cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang antara lain dapat terdiri dari buku, program komputer, ceramah kuliah, pidato dan ciptaan lain yang sejenis dengan itu, serta hak terkait dengan hak cipta.⁴

¹ Arif Lutviansori, *Hak Cipta Dan Perlindungan Folklor Di Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm. 65.

² *Ibid*, hlm, 66 .

³ Rachmadi Usman, *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, (Bandung: Alumni, 2003), hlm. 85.

⁴ Tim Lindsey, Eddy Damian dan Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, (Bandung: Alumni, 2006), hlm. 6.

Secara yuridis Hak Cipta telah disebutkan dalam pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta yang selanjutnya di sebut Undang-Undang Hak Cipta atau UUHC yang menyebutkan bahwa:

“Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”.

Menurut M. Hutauruk ada 2 (dua) unsur penting yang terkandung dari rumusan pengertian Hak Cipta, yakni:⁵

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

Istilah Hak Cipta ini merupakan pengganti *auteursrechts copyrights* yang kandungan artinya lebih tepat dan luas, dibandingkan jika menggunakan istilah hak pengarang.⁶

2.1.2 Pendaftaran Hak Cipta

Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual (Ditjen HKI) yang berada di bawah naungan Kementerian Hukum dan HAM menyelenggarakan pendaftaran ciptaan dan mencatatkannya dalam Daftar Umum Ciptaan. Daftar umum ciptaan tersebut dapat dilihat oleh setiap orang tanpa dikenai biaya. Setiap orang dapat memperoleh untuk dirinya sendiri suatu petikan dari daftar umum ciptaan tersebut dengan dikenai biaya.⁷ Tarif biaya Hak Cipta sesuai dengan PP Nomor 45 tahun 2014 tentang Jenis dan Tarif Atas Jenis Penerimaan Negara Bukan Pajak yang Berlaku pada Departemen Hukum dan Hak Asasi Manusia adalah:

⁵ M. Hutauruk, *Pengaturan Hak Cipta Nasional*, (Jakarta: Erlangga, 1997), hlm. 60.

⁶ Rachmadi Usman, *Loc. Cit.*

⁷ Iswi Hariyani, *Prosedur Mengurus HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) Yang Benar*, (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2010), hlm. 70.

1. Permohonan pendaftaran suatu ciptaan per permohonan Rp 300.000,00
2. Permohonan pendaftaran suatu ciptaan berupa program komputer per permohonan Rp 500.000,00
3. Permohonan pencatatan pemindahan hak atas suatu ciptaan yang terdaftar dalam daftar umum ciptaan per nomor daftar Rp 150.000,00
4. Permohonan perubahan nama dan alamat suatu ciptaan yang terdaftar dalam daftar umum ciptaan per nomor daftar Rp 100.000,00
5. Biaya permohonan petikan tiap pendaftaran ciptaan dalam daftar umum ciptaan per nomor daftar Rp 100.000,00
6. Permohonan Salinan Surat Pendaftaran Hak Cipta per nomor daftar Rp. 100.000,00
7. Catatan lisensi Hak Cipta per nomor daftar Rp 100.000,00

Pendaftaran ciptaan dalam daftar umum ciptaan dilakukan atas permohonan yang diajukan oleh pencipta atau oleh pemegang Hak Cipta atau kuasanya. Permohonan di ajukan kepada Ditjen HKI dengan surat rangkap dua yang ditulis dalam bahasa Indonesia dengan disertai contoh ciptaan atau penggantinya dengan dikenai biaya. Terhadap permohonan tersebut, Ditjen HKI akan memberikan keputusan paling lama 9 bulan terhitung sejak tanggal diterimanya permohonan secara lengkap. Kuasa yang dimaksud adalah konsultan HKI yang terdaftar pada Ditjen HKI.⁸

Pendaftaran ciptaan di atur oleh undang-undang di maksudkan untuk mengatur pendaftaran ciptaan agar dapat menciptakan ketertiban dan keteraturan masyarakat di bidang Hak Cipta terutama dari segi administrasi.⁹

Tujuan pendaftaran dari segi pemerintah sebenarnya untuk memberikan dokumen atau surat-surat yang menyangkut pendaftaran tersebut yang bentuknya bukan berupa sertifikat melainkan seperti surat tanda penerimaan pendaftaran dan petikan daftar umum ciptaan. Dengan pendaftaran itu memberikan akibat kepada orang yang mendaftarkan ciptaan di anggap sebagai penciptanya.¹⁰ Dari segi pihak

⁸ *Ibid.*

⁹ Gatot Supramono, *Hak Cipta Dan Aspek Hukumnya*, (Jakarta: Rineka Cipta. 2010), hlm.16

¹⁰ *Ibid.*

yang mendaftarkan tujuannya adalah untuk kepentingan pembuktian apabila di kemudian hari terjadi sengketa Hak Cipta atas ciptaan.¹¹

2.1.3 Subjek dan Objek Hak Cipta

1. Subjek Hak Cipta

Sebagai subjek Hak Cipta, bisa manusia dan badan hukum. Inilah yang oleh UUHC dinamakan dengan Pencipta.¹² Pasal 1 angka 2 Undang-Undang Hak Cipta menyatakan bahwa “Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi”. Dengan sendirinya Pencipta juga menjadi Pemegang Hak Cipta, tetapi tidak semua pemegang Hak Cipta adalah penciptanya.¹³ Dalam pasal 1 angka 4 Undang-Undang Hak Cipta di sebutkan bahwa:

“Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak”.

Dalam pasal 31 Undang-Undang Hak Cipta juga di sebutkan bahwa:

“Kecuali terbukti sebaliknya, yang dianggap sebagai Pencipta, yaitu Orang yang namanya: disebut dalam Ciptaan, dinyatakan sebagai Pencipta pada suatu Ciptaan, disebutkan dalam surat pencatatan Ciptaan; dan/atau, tercantum dalam daftar umum Ciptaan sebagai Pencipta”.

Dengan demikian, Pencipta Hak Cipta otomatis menjadi pemegang Hak Cipta, yang merupakan pemilik Hak cipta, sedangkan yang menjadi pemegang Hak Cipta tidak harus Penciptanya, tetapi bisa pihak lain yang menerima hak tersebut dari Pencipta atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak tersebut dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan.¹⁴

2. Objek Hak Cipta

¹¹ *Ibid.*

¹² Rachmadi Usman, *Op Cit*, hlm.114

¹³ *Ibid.*

¹⁴ *Ibid.*

Menurut L.J. Taylor dalam bukunya *Copyright For Librarians* menyatakan bahwa yang dilindungi Hak Cipta adalah ekspresinya dari sebuah ide, jadi bukan melindungi idenya itu sendiri. Artinya, yang dilindungi Hak Cipta adalah sudah dalam bentuk nyata sebagai sebuah ciptaan, bukan masih merupakan gagasan.¹⁵

Dalam Pasal 1 angka 3 Undang-Undang Hak Cipta menyatakan bahwa:

"Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata."

Ciptaan yang dilindungi dalam pasal 40 ayat 1 Undang-Undang Hak Cipta meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

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

¹⁵ *Ibid*, hlm. 121.

2.2 Program Komputer Bajakan

2.2.1 Pengertian Program Komputer

Secara harfiah *software* adalah suatu program komputer; piranti lunak; perangkat lunak.¹⁶ Seperti halnya program-program acara di televisi (berita, film, musik, dan sebagainya). Televisi diibaratkan sebagai perangkat keras (*hardware*), sedangkan program acaranya dapat diibaratkan sebagai perangkat lunak. Komputer harus dilengkapi dengan *software* agar dapat kita pakai, layaknya televisi yang akan kita tonton apabila ada program-program dari stasiun televisi.¹⁷ Dalam pasal 1 angka 9 Undang-Undang Hak Cipta menyebutkan bahwa:

“Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu”.

Nama lain dari *Software* adalah perangkat lunak. Karena disebut juga sebagai perangkat lunak, maka sifatnya pun berbeda dengan *hardware* atau perangkat keras, jika perangkat keras adalah komponen nyata yang dapat dilihat dan disentuh secara langsung oleh manusia, maka *software* atau Perangkat lunak tidak dapat disentuh dan dilihat secara fisik, *software* memang tidak tampak secara fisik dan tidak berwujud benda namun bisa untuk dioperasikan. *Software* komputer adalah sekumpulan data elektronik yang disimpan dan diatur oleh komputer, data elektronik yang disimpan oleh komputer itu dapat berupa program atau instruksi yang akan menjalankan suatu perintah. Melalui *software* atau perangkat lunak inilah suatu komputer dapat menjalankan suatu perintah.¹⁸

2.2.2 Dasar Hukum Program Komputer

¹⁶ Sutarman, Op. Cit, hlm.143

¹⁷ *Ibid.*

¹⁸ <http://www.ilmusahid.com/2014/11/sejarah-dan-pengertian-software.html> diakses pada 07 Oktober 2015 pukul 20.53 W.I.B

Di Indonesia, HKI Program Komputer termasuk dalam kategori Hak Cipta (*copyright*). Beberapa negara, mengizinkan pematenan perangkat lunak. Pada industri perangkat lunak, sangat umum perusahaan besar memiliki portofolio paten yang berjumlah ratusan, bahkan ribuan. Sebagian besar perusahaan-perusahaan ini memiliki perjanjian *cross-licensing*, artinya "Saya izinkan anda menggunakan paten saya asalkan saya boleh menggunakan paten anda". Akibatnya hukum paten pada industri perangkat lunak sangat merugikan perusahaan-perusahaan kecil yang cenderung tidak memiliki paten. Tetapi ada juga perusahaan kecil yang menyalahgunakan hal ini.¹⁹ Banyak pihak tidak setuju terhadap paten perangkat lunak karena sangat merugikan industri perangkat lunak. Sebuah paten berlaku di sebuah negara. Jika sebuah perusahaan ingin patennya berlaku di negara lain, maka perusahaan tersebut harus mendaftarkan patennya di negara lain tersebut. Tidak seperti hak cipta, paten harus didaftarkan terlebih dahulu sebelum berlaku.²⁰

Dasar hukum utama dari program komputer Di Indonesia adalah Undang-Undang Hak Cipta yang menyebutkan bahwa Program Komputer (*Software*) termasuk Ciptaan yang dilindungi yang tercantum dalam pasal 40 ayat 1 huruf s Undang-Undang Hak Cipta dan didukung oleh Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2011 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang selanjutnya di sebut UU ITE yang menyatakan bahwa program komputer termasuk sistem elektronik. UU ITE melindungi program komputer yang beredar di sarana dan media elektronik termasuk internet.

2.2.3 Jenis Program Komputer

Secara umum *software* terbagi menjadi dua jenis, yaitu *software* sistem operasi (*operating system*) dan *software* aplikasi (*applications software*). Sistem operasi merupakan *software* yang digunakan untuk mengoperasikan suatu komputer agar dapat digunakan, sedangkan *applications* merupakan *software* yang dioperasikan untuk keperluan tertentu, seperti bahasa pemrograman, permainan dan

¹⁹ Sutarman, *Op. Cit.*, hlm.149.

²⁰ *Ibid.*

aplikasi olah kata, dan sebagainya.²¹ Secara khusus *software* terbagi menjadi lima jenis:²²

1. Sistem operasi (*operating system*).
2. Bahasa pemrograman,
3. Program aplikasi,
4. Alat bantu (*utility*), dan
5. *User program*.

Perangkat lunak sesungguhnya adalah program, sebagaimana telah Anda ketahui, program adalah deretan intruksi yang digunakan untuk mengendalikan komputer sehingga komputer dapat melakukan tindakan sesuai yang dikehendaki pembuatnya. Dalam hal ini pembuatnya telah mengatur komputer sehingga komputer memenuhi kebutuhan pemakai. Program umumnya dibuat oleh vendor perangkat lunak (misalnya *Microsoft*) ataupun perseorangan. Tentu saja jika anda menguasai salah satu bahasa pemrograman, anda juga bisa membuat sendiri program yang anda kehendaki.²³

2.2.4 Pengertian Program Komputer Bajakan

Pembajakan adalah bentuk kriminalitas tingkat tinggi dan dilakukan oleh penjahat kerah putih. Pembajakan muncul karena perilaku yang tidak etis; perbedaan budaya dan etika mungkin menjadi salah satu faktornya.²⁴ Beberapa orang yang mencuri dan membajak *software* beralasan bahwa perusahaan *software* menjual produk terlalu tinggi. Program seperti *Adobe Photoshop*, *Microsoft Office* dan *Quack Express* dinilai terlalu mahal.²⁵

Di beberapa belahan dunia lain, sebuah program pengolah data bisa berharga lebih dari penghasilan sebulan seorang pegawai. Oleh karena itu tidak

²¹ Sutarman, *Op. Cit.* hlm.145.

²² *Ibid.*

²³ Abdul Kadir dan Terra CH. Triwahyuni, *Op. Cit.* hlm.222.

²⁴ Feri Suliarta, *Seri Referensi Praktis Konten Internet*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007), hlm. 69

²⁵ Agutinus Stephen, *File Piracy*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007), hlm.132

mengherangkan betapa merajalelanya pembajakan *software*.²⁶ Dengan perangkat yang dibuat oleh *Black hats hacker* atau *cracker*, *user* dari *software* tidak harus membayar biaya *licene* kepada pembuat atau pengembang yang sah dari *software* bersangkutan. Sehingga pengguna suatu aplikasi komputer tersebut dapat menggunakan *software* dengan harga yang murah atau bahkan gratis sama sekali. Dari sinilah awal mula suburnya pembajakan *software* di seluruh dunia. Termasuk Indonesia yang masuk dalam kategori negara tertinggi dengan pembajakan *software*-nya.²⁷

Software bajakan biasanya berasal dari *software original* yang sudah di modifikasi sedemikian rupa oleh oknum tertentu (para *hacker*) sehingga tidak perlu dilakukan registrasi untuk menggunakannya.²⁸

Tingkat pembajakan *software* aplikasi dirasa memprihatinkan. Nilai pembajakan piranti lunak di Indonesia dalam kurun waktu Januari 2013-Maret 2014 mencapai Rp22 miliar. Senior *Director for Marketing Business Software Alliance (BSA)* Asia Pasific, organisasi nirlaba yang fokus pada pembajakan *software*, Roland Chan mengatakan angka tersebut dihasilkan dari razia yang dilakukan oleh kepolisian. Sepanjang 15 bulan tersebut, polisi dan *BSA* telah melakukan 101 kali razia terhadap perusahaan-perusahaan di kawasan industri.²⁹

Menurut Roland, nilai pembajakan yang sebenarnya bisa lebih besar lagi karena *BSA* belum mengeluarkan hasil riset resminya. “Kami mengeluarkan riset setiap 2 tahun sekali. Nilai pembajakan pada 2013 akan kami keluarkan pada Juni mendatang,” ujarnya, Selasa (29/4/2014). Menurut Roland, tren pembajakan ini terus meningkat dari tahun ke tahun. Pada 2011, angka pembajakan ini mencapai 86% dari total piranti lunak yang ada di Indonesia. Nilai *software* yang

²⁶ *Ibid.*

²⁷ Khairul Anam, *Hacking VS Hukum Positif & Hukum Islam*, (Yogyakarta : Suka Press, 2010), hlm.61

²⁸ Y.Maryono dan B.Patmi Istiana, *Teknologi Informasi Dan Komunikasi 1 SMP kelas VII*, (Bogor: Yudhistira, 2007), hlm.92

²⁹ <http://industri.bisnis.com/read/20140430/105/223690/nilai-pembajakan-software-capai-rp22-miliar> diakses pada 11 April 2016 Pukul 20.00 W.I.B.

dibajak bisa mencapai Rp. 12,8 triliun. Dia menyebutkan hampir seluruh anggota BSA menjadi korban pembajakan ini. Namun, pihaknya tidak menyebutkan vendor mana yang mengalami tingkat pembajakan paling tinggi.³⁰

2.3 Unduh Dan Unggah Dari Media Internet

2.3.1 Pengertian Unduh Dan Unggah

Mengunduh adalah proses menerima data (umumnya berbentuk berkas) dari sebuah sistem seperti *server web*, *FTP server*, *server mail* atau sistem serupa lainnya. *File* yang dapat diunduh bermacam-macam. Ada yang berupa *file video*, *mp3*, *document*, dan lain-lain.³¹ Dalam dunia internet kita sering mendengar istilah *download* atau sebagian orang menyebutnya dengan unduh.³²

Download dalam bahasa Indonesia disebut unduh, adalah salah satu fasilitas yang sangat umum dimiliki oleh *website*.³³ *Download* adalah sebuah cara/upaya menyediakan *file-file* yang dapat di-*download user/member* dari sebuah *website*. Melalui layanan ini, anda dapat dengan mudah menyebarkan *file-file* kepada siapa saja yang diinginkan, tanpa perlu mengirim melalui *email* atau media lainnya, cukup melalui fasilitas *download* dari *website*.³⁴

Upload sering dikatakan juga dengan Unggah.³⁵ Unggah adalah kebalikan dari unduh, unggah adalah proses transfer dokumen, grafik, dan objek-objek lainnya dari komputer ke suatu *server* internet.³⁶ *Upload* dalam internet mempunyai beberapa pilihan yaitu *upload* secara *free* dan dikenakan biaya. Jika

³⁰ *Ibid.*

³¹ <https://nadia2612.wordpress.com/2011/01/28/pengertian-download-dan-upload/>
diakses pada 29 September 2015 pukul 19.17 W.I.B

³² Dominikus Juju dan MataMaya Studio, *Teknik Men-download Konten Internet Untuk Pemula*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), hlm. 2.

³³ Yuhefizar, *Kupas Tuntas Ekstension Terbaik Joomla*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2010), hlm. 107

³⁴ *Ibid.*

³⁵ <http://www.pengertianku.net/2014/11/pengertian-download-dan-upload-secara-lebih-lengkap.html> diakses pada 8 Desember 2015 pukul 21.00 W.I.B

³⁶ Shelly Garry B, Cashman Thomas J, dan Vermaat Misty E, *Discovering Computers Menjelajah Dunia Komputer: Fundamental, Edisi 3*, (Jakarta, Salemba Infotek, 2007), hlm. 3.

anda melakukan *upload* jenis kedua, sebagai syarat anda harus mempunyai kartu kredit sebagai alat pembayaran.³⁷

2.3.2 Cara Mengunduh

Ada beberapa cara yang bisa dilakukan oleh pengguna internet untuk mengunduh suatu *file* atau berkas dari internet. Pengguna internet bisa memakai aplikasi *freeware* yang mendukung untuk mempercepat proses *download* seperti *youtube downloader* untuk mengunduh video dari *youtube*, *FlashGet* yang berguna untuk mempercepat proses *download file* dari internet dari berbagai halaman *web*.³⁸

Pengguna internet bisa memakai aplikasi *shareware* yang mendukung untuk mempercepat proses *download* dan juga di gunakan untuk mengunduh video dari *youtube* dan halaman *web* lain seperti *idm (internet download manager)* yang dapat di *download* dari internet dengan membayar sejumlah biaya kepada pencipta setelah melebihi masa percobaan (*trial*). Selain *download* dengan menggunakan *freeware* dan *shareware* pengguna internet juga bisa mengunduh tanpa menggunakan bantuan aplikasi yaitu dengan Menggunakan *Plugin*. Beberapa dari *browser* seperti *Mozilla Firefox*, *Google Chrome* maupun *Opera* sudah memiliki *add-ons* yang dapat Anda gunakan untuk melakukan *download* video dari *Youtube*. Bahkan beberapa diantaranya dapat *support* selain dari *Youtube* seperti *Vimeo* ataupun situs penyedia video lainnya.³⁹

2.3.3 Pengertian File dan Macam-Macam File Yang Dapat Diunduh

File adalah sebuah unit atau sekumpulan data yang tersimpan pada media penyimpanan. Sebuah *file* bisa mengandung banyak data di dalamnya, baik data

³⁷ Wahana Komputer, *Tip Membuat Presentasi Bisnis Dengan Microsoft PowerPoint 2003*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2006), hlm. 250.

³⁸ <http://bisakomputer.com/berbagai-macam-cara-download-konten-video-di-internet/> diakses pada tanggal 10 Oktober 2015 pukul 19.17 W.I.B

³⁹ *Ibid.*

berupa teks, angka, gambar, suara, maupun data berupa kode biner.⁴⁰ Pengelompokan jenis *file* bisa bermacam-macam. Jika kita mendengar ada *file* “*excel*”, misalnya, yang di maksud adalah *file* yang dibuat dengan program *Microsoft Excel*.⁴¹ Penggolongan berdasarkan program pembuatnya ini sangat beraneka ragam karena jumlah program aplikasi banyak sekali, kita mengenal jenis *file* menurut penggolongan ini berdasarkan nama ekstensinya.⁴² *File* bisa dikelompokan menurut fungsinya yaitu:⁴³

1. *File* program : yaitu *file* yang dijalankan bukan dibuka. *File* program berisi perintah-perintah program yang otomatis berjalan pada sistem komputer. *File* jenis ini umumnya berekstensi *.com* atau *.exe*.
2. *File* Pendukung : yaitu *file* yang diperlukan oleh program untuk mendukung jalannya program. *File* jenis ini tidak bisa dibuka atau dijalankan secara langsung, tetapi jangan dihapus. Contoh *file* pendukung umumnya berekstensi *.dll*, *.ocx*, *.bin* dan lain-lain.
3. *File system* : yaitu *file* yang diperlukan oleh sistem operasi *windows*. Biasanya berada di *drive C:* di luar *folder* (tidak berada di dalam *folder*), atau di dalam *folder \Windows*.
4. *File data* : yaitu *file-file* yang kita buat atau menampung data yang kita masukkan. *File* jenis ini kita bedakan menjadi dua, yaitu *file* yang bisa kita buka secara langsung, misalnya *file* hasil ketikan dengan *Microsoft Word* atau hasil perhitungan dengan *Microsoft Excel*. Sedangkan *file database* adalah *file* yang menyimpan data namun tidak bisa dibuka secara langsung tetapi harus dengan program pengelolanya.
5. *File Multimedia*: yaitu *file-file* yang tidak perlu diolah lagi namun bisa langsung digunakan, seperti *file* lagu (*mp3*) dan *file* video (*.avi*, *.mpg*, *.dat*) dan lain-lain.

Dengan menggunakan internet, anda juga bisa melakukan *file sharing* dengan orang lain, bahkan untuk ukuran *file* yang besar sekalipun. Jika ukuran *file* yang anda kirimkan sangat besar, penggunaan *email* akan membutuhkan waktu yang sangat lama saat *upload* maupun *download*. Untuk itu ada *website* yang

⁴⁰ Haer Talib, *Panduan Praktis Belajar Komputer*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2005), hlm. 23.

⁴¹ *Ibid*, hlm. 24.

⁴² *Ibid*.

⁴³ *Ibid*. hlm. 25-26.

menyediakan *file sharing* yang secara mudah dan cepat.⁴⁴ Ada beberapa Situs yang menyediakan *file sharing*, di antaranya:

1. *Rapidshare.com*
Merupakan salah satu situs terbesar saat ini yang berfungsi sebagai *file hosting*, yaitu situs yang memungkinkan penggunaanya untuk menyimpan berbagai jenis *file* (melakukan *upload file*), dan memungkinkan pula penggunaanya untuk mengunduh (melakukan *download*) *file-file* lain yang tersimpan di dalamnya⁴⁵.
2. *Ziddu.com*
Merupakan salah satu situs *file hosting* dan *sharing solution*. Jadi, apabila Anda memerlukan kapasitas penyimpanan jarak jauh yang aman untuk cadangan *off side*, situs ini menawarkan solusi permasalahan tersebut.⁴⁶
3. *Youtube.com*
Adalah sebuah situs *web video sharing*. Video yang itampilkan dapat ditonton secara langsung (*streaming*), atau diunduh (*download*) yang kemudian ditonton di komputer lokal anda, atau di *handphone* juga bisa. Dengan fasilitas *YouTube* para pengguna dapat memuat (*meng-upload/* menyimpan video), menonton, dan berbagi klip video secara gratis.⁴⁷
4. *FileHippo.com*
Merupakan salah satu situs *download software* terbaik. Situs ini dijadikan sebagai situs alternatif yang bisa anda kunjungi untuk dapat *men-download* berbagai *software* komputer dengan versi terbaru dan juga terbaik. Situs *FileHippo.com* menyediakan berbagai *software*, baik itu *freeware*, *shareware*, maupun *open source*. Tetapi tidak menerima *file upload* dari pengunjunnya.⁴⁸

⁴⁴ Jubilee Enterprise, *Internet Untuk Pemula Konsultasi Dengan Ahlinya*, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2008), hlm. 45

⁴⁵ Rudianto dan Ahmad Arifin, *Rapidshare Alternative*, (Jakarta : Elex Media Komputindo, 2009), hlm. 1.

⁴⁶ *Ibid*, hlm. 8.

⁴⁷ Septi Suhesti dan Bunafit Nugroho, *panduan pintar internet*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2012), hlm.19.

⁴⁸ *Ibid*, hlm. 54.

Saat ini sudah sangat banyak situs penyedia layanan *download file* gratis seperti *file game*, *software* aplikasi, video, *mp3*, artikel *PDF*, *ebook*, *wallpaper*, *screen saver* dan sebagainya.⁴⁹

2.3.4 Pengertian Internet

Internet yang merupakan kependekan dari *Interconnection Networking* adalah kumpulan komputer yang saling terhubung dan membentuk sistem jaringan melalui jalur telekomunikasi seperti telepon, radio *link*, satelit dan lainnya. Komputer-komputer tersebut letaknya tersebar di seluruh dunia hingga membentuk suatu jaringan informasi global. Sekumpulan komputer di suatu tempat memiliki jenis dan karakteristik yang tidak sama dengan tempat-tempat lain. Namun semua dihubungkan dengan suatu *protocol standard* yang disebut *Transmission Control Protocol / Internet Protocol (TCP/IP)* tersusun dalam 4 *layer*, yaitu *Network Acces*, *Internet*, *Host-host transport*, dan *application*. *TCP* bertugas memastikan bahwa semua hubungan bekerja dengan benar, sedangkan *IP* mentransmisikan data dari satu komputer ke komputer lain.⁵⁰

Internet merupakan media komunikasi yang menggunakan komputer dan saluran telekomunikasi sebagai tulang punggungnya. Seperti halnya sebuah telepon, lewat sebuah terminal komputer yang tersambung ke internet kita dapat menghubungi rekan kita di mana saja yang juga tersambung ke internet. Akan tetapi internet memiliki beberapa kelebihan dibanding telepon atau media komunikasi lainnya, dari segi biaya internet tidak memperhitungkan jarak seperti percakapan telepon. Bayangkan bila anda harus menelpon teman anda yang berada di luar negeri selama 15 menit saja, mungkin biaya yang harus dikeluarkan akan mencapai ratusan ribu rupiah. Tapi dengan menghubungi lewat internet, dengan durasi yang sama, biaya akan jauh lebih murah.⁵¹ Agar dapat

⁴⁹ Duwi Priyatno, *Download Gratis Film, Musik dll Dari Internet*, (Yogyakarta: MediaKom, 2009), hlm. 9.

⁵⁰ Samin, Achmad Maududie, Kahar Muakhar, dan Mokhammad Farid Ma'ruf, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Penerbit Andi, 2007), hlm. 99

⁵¹ Akhmad Fauzi, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008), hlm. 334.

mengunakan internet kita harus berlangganan ke penyedia jasa internet atau *internet service provider (ISP)*. *ISP* dapat dianggap sebagai pintu gerbang untuk menghubungkan diri ke internet. Salah satu *ISP* adalah Telkom dengan Telkomnet Instan-nya.⁵²

Pada awalnya internet adalah suatu jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Amerika Serikat pada awal tahun 60 an, pada waktu itu mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan *hardware* dan *software* komputer berbasis *UNIX* bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon. Dulunya internet dikenal sebagai suatu wadah bagi para peneliti untuk saling bertukar informasi yang kemudian dimanfaatkan oleh perusahaan komersil sebagai sarana bisnis mereka, dan pada saat ini pengguna internet tersebar di seluruh dunia telah mencapai jumlah lebih dari dua ratus lima puluh juta orang, dan jumlah itu masih akan terus bertambah lagi. Bertambahnya jumlah pengguna akses internet tersebut memang sangat wajar sekali, saat ini internet bukan hanya digunakan sebagai sarana komunikasi atau pun sarana mencari informasi saja, tetapi juga telah digunakan sebagai sarana untuk mencari uang. Harga tarif akses internet pun saat ini juga telah lebih murah jika dibandingkan dengan beberapa tahun yang lalu. dan pengguna akses internet pun bukan hanya orang yang berada di wilayah perkotaan saja, orang yang tinggal di pedesaan pun juga dapat mengakses internet.⁵³

⁵² Samin, Achmad Maududie, Kahar Muakhar, dan Mokhammad Farid Ma'ruf, *Loc. Cit*

⁵³ <http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-internet/> diakses pada 27 Oktober 2015

BAB 4

PENUTUP

4.1 Kesimpulan

Berdasarkan uraian pembahasan di atas maka kesimpulan yang dapat ditarik oleh penulis adalah sebagai berikut :

1. Perlindungan Hukum Program Komputer *Shareware* Dan *Freeware* Yang Diunggah Di Internet dapat di bedakan menjadi 2 (dua) yaitu:

a. Perlindungan hukum preventif, yaitu perlindungan yang diberikan oleh pemerintah dengan tujuan untuk mencegah sebelum terjadinya pelanggaran. Perlindungan hukum preventif ini tercantum dalam pasal 54 Undang-Undang Hak Cipta

b. perlindungan hukum represif, merupakan perlindungan akhir berupa sanksi seperti denda, penjara, dan hukuman tambahan yang diberikan apabila sudah terjadi sengketa atau telah dilakukan suatu pelanggaran. Perlindungan hukum represif ini tercantum dalam BAB XVII mengenai Ketentuan pidana Undang-Undang Hak Cipta dan BAB XI mengenai Ketentuan pidana UU ITE.

Perlindungan hukum terhadap Hak Cipta seperti yang terdapat dalam undang-undang Hak Cipta melindungi hak moral, hak ekonomi dan hak terkait. pencipta sebagai pemegang hak cipta dapat melaksanakan hak ekonomi berdasarkan pasal 9 Undang-Undang Hak Cipta dan hak moral berdasarkan pasal 5 Undang-Undang Hak Cipta. Dalam Undang-Undang Hak Cipta juga menyebutkan jika terjadi pelanggaran terhadap hak moral yang tercantum dalam pasal 98 Undang-Undang Hak Cipta dan sanksi terhadap hak ekonomi pelanggaran yang tercantum dalam pasal 113 Undang-Undang Hak Cipta. Jika seseorang ingin mendapatkan izin untuk menikmati hak eksklusif dan hak moral maka dapat meminta Pemberian izin dari pencipta/pemegang Hak Cipta yang disebut lisensi. Pelanggaran terhadap lisensi inilah yang di

anggap sebagai pelanggaran hak cipta. Pelanggaran hak cipta program komputer ini dapat di bedakan menjadi: *CD-R Piracy*, *Conterfeiting*, *Retail Piracy & Conterfeiting*, *Internet piracy*, *Hardisk Loading*, *Softlifting*, dan penggunaan *crack* untuk memodifikasi *software original*.

2. Upaya penyelesaian yang dapat di lakukan oleh pencipta program komputer jika program komputer ciptaannya terjadi pembajakan di internet untuk diperjual belikan dapat di bedakan menjadi dua yaitu:
 - a. Jika pelaku pelanggaran hak cipta program komputer di internet diketahui keberadaannya maka berdasarkan pasal 95 ayat (2) dan ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta dan pasal 38 dan pasal 39 ayat (1) UU ITE dapat diselesaikan secara litigasi maupun non litigasi yakni dengan cara mengajukan gugatan ke pengadilan baik itu secara perdata ataupun pidana dan dapat juga dilakukan secara non litigasi yaitu arbitrase atau alternatif penyelesaian sengketa seperti negosiasi, mediasi dan konsiliasi.
 - b. Jika pelaku pelanggaran hak cipta program komputer di internet tidak di ketahui keberadaannya maka pihak yang dirugikan dapat melaporkan pelanggaran hak cipta atau hak terkait tersebut kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum seperti yang tercantum dalam pasal 2, pasal 3 dan pasal 4 Peraturan Bersama Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Dan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Nomor 26 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Penutupan Konten Dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta Atas Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik. Laporan ini bertujuan untuk menutup konten internet yang berbentuk *website* atau *blog* yang memuat obyek atau ciptaan hasil pelanggaran.

4.2 Saran

Berdasarkan pembahasan dan kesimpulan tersebut di atas, saran yang dapat disampaikan Penulis adalah sebagai berikut :

1. Pemerintah hendaknya lebih meningkatkan perlindungan terhadap program komputer yang tersebar luas di media internet dengan meningkatkan pengawasan terhadap konten maupun situs internet yang menyediakan program komputer untuk diunduh maupun diperjual belikan.
2. Pemerintah hendaknya lebih meningkatkan perlindungan terhadap program komputer dalam Undang-Undang Hak Cipta dengan menambahkan pasal pada Undang-Undang Hak Cipta yang menyangkut program komputer.
3. Pengguna internet hendaknya lebih memahami pentingnya hak cipta yang dimiliki oleh pencipta khususnya program komputer agar tidak melanggar hak cipta dan lebih menghargai hak cipta yang dimiliki oleh pencipta atas suatu ciptaan.
4. masyarakat khususnya pengguna program komputer hendaknya mengetahui apa saja dampak dalam memakai program komputer bajakan baik untuk keperluan pribadi maupun komersial agar tidak memakai program komputer bajakan untuk keperluan pribadi maupun untuk kegiatan komersial.
5. Pencipta program komputer hendaknya mendaftarkan ciptaannya kepada ditjen HKI agar dapat di jadikan barang bukti jika terjadi sengketa suatu saat

DAFTAR PUSTAKA

A. BUKU

- A. M. Hirin & Anhar. 2009. *Cara Mudah Membuat & Membasmi Virus Komputer*. Jakarta: MediaKita.
- Abdul Kadir dan Terra CH. Triwahyuni. 2003. *Pengenalan Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit ANDI
- Agutinus Stephen. 2007. *File Piracy*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Ahmad M. Ramli. 2006. *Cyber Law Dan Haki Dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: Refika Aditama
- Akhmad Fauzi. 2008. *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Ali Zaki dan SmitDev Community. 2007. *Cara Mudah Merakit PC*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Andrea Adelheid. 2013. *1 Hari Menjadi Hacker*. Jakarta: Mediakita.
- Arif Lutviansori. 2010. *Hak Cipta Dan Perlindungan Folklor Di Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu
- Asril Sitompul. 2004. *Hukum Internet: Pengenalan Mengenai Masalah Hukum Di Cyberspace*. Bandung: Citra Aditya Bakti
- Dominikus Juju dan MataMaya Studio. 2008. *Teknik Men-download Konten Internet Untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Duwi Priyatno. 2009. *Download Gratis Film, Musik dll Dari Internet*. Yogyakarta : MediaKom
- Ema Utami dan Sukrisno. 2005. *10 Langkah Belajar Logika dan Algoritma Menggunakan bahasa C dan C++ di GNU/Linux*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- Feri Sulianta. 2007. *Seri Referensi Praktis Konten Internet*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Gatot Supramono. 2010. *Hak Cipta Dan Aspek Hukumnya*, Jakarta: Rineka Cipta.
- Haer Talib. 2005 *Panduan Praktis Belajar Komputer*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Iswi Hariyani. 2010. *Prosedur Mengurus HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) Yang Benar*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia

- Jimmy Joses Sembiring. 2011. *Cara Menyelesaikan Sengketa Diluar Pengadilan (Negosiasi, Mediasi, Konsiliasi, & Arbitrase)*. Jakarta: Visi Media.
- Jubilee Enterprise. 2008. *Internet Untuk Pemula Konsultasi Dengan Ahlinya*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Khairul Anam. 2010. *Hacking VS Hukum Positif & Hukum Islam*. Yogyakarta: Suka Press
- M. Hutauruk. 1997. *Pengaturan Hak Cipta Nasional*. Jakarta: Erlangga
- M. Suyanto. 2005. *Pengantar Teknologi Informasi Untuk Bisnis*. Yogyakarta: Penerbit Andi.
- MataMaya Studio. 2010. *Perang Browser*. Jakarta: Elex Media Komputindo. (2010)
- Mochamad Yusuf dan Cahyo Darujati. 2010. *Jurus Sakti Memberangus Virus pada Komputer, Handphone, & PDA*. Surabaya: Linguakata
- Muhamad Firmansyah. 2008. *Tata Cara Mengurus Haki*. Jakarta: Visimedia
- Musrihah. 2000. *Dasar dan teori Ilmu Hukum*. Bandung: Grafika Persada
- Nurnaningsih Amriani. 2012. *Mediasi Alternatif Penyelesaian Sengketa Perdata di Pengadilan*. Jakarta: Raja Grafindo Persada
- Peter Mahmud Marzuki. 2014. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group
- Rachmadi Usman. 2003. *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*. Bandung: Alumni
- Redaksi RAS. 2010. *Tip Hukum Praktis: Masalah seputar Bisnis*. Jakarta: Raih Asa Sukses
- Ricardo Hermawan. 2009. *The Drop Out Billionaire Menjual ide ala Mark Zuckerberg*. Yogyakarta: Best Publiser.
- Rudianto dan Ahmad Arifin. 2009. *Rapidshare Alternative*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Samin, Achmad Maududie, Kahar Muakhar, dan Mokhammad Farid Ma'ruf. 2007 *Pengantar Teknologi Informasi*. Yogyakarta: Penerbit Andi
- Satjipto Rahardjo. 2003. *Sisi-sisi Lain dari Hukum di Indonesia*. Jakarta : Kompas.

- Septi Suhesti dan Bunafit Nugroho. 2012. *panduan pintar internet*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Shelly Garry B, Cashman Thomas J, dan Vermaat Misty E. 2007. *Discovering Computers Menjelajah Dunia Komputer Fundamental Edisi 3*, Jakarta: Salemba Infotek
- Sunarto. 2008. *Teknologi Informasi dan Komunikasi untuk kelas X*. Jakarta: Grasindo
- Sutarman. 2009. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara
- Suyud Margono. 2004. *ADR(Alternative Dispute Resolution) & Arbitrase: proses Pelembagaan dan Aspek Hukum*. Bogor: Ghalia Indonesia.
- Tim E-Media Solutindo. 2010. *Menjadi Dokter Pc Dan Laptop Anda Sendiri*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Tim Lindsey, Eddy Damian dan Tomi Suryo Utomo. 2006. *Hak Kekayaan Intektual Suatu Pengantar*. Bandung: Alumni
- Tim Visi Yustisia. 2015. *Panduan Resmi Hak Cipta*. Jakarta: Visi Media.
- Wahana Komputer. 2006. *Tip Membuat Presentasi Bisnis Dengan Microsoft PowerPoint 2003*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Widyopramono. 1994. *Kejahatan Di Bidang Komputer*. Jakarta: Pustaka Sinar Harapan
- Y.Maryono dan B.Patmi Istiana. 2007. *Teknologi Informasi Dan Komunikasi 1 SMP kelas VII*. Bogor: Yudhistira
- Yuhefizar, HA Mooduto dan Rahmat Hidayat. 2009. *CMM Website Interaktif MCMS Joomla(CMS)*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Yuhefizar. 2010. *Kupas Tuntas Ekstension Terbaik Joomla*. Jakarta: Elex Media Komputindo
- Yunirman Rijan dan Ira Koesoemawati. 2009. *Cara Mudah Membuat Surat Perjanjian/Kontrak dan Surat Penting Lainnya*. Jakarta: Raih Asa Sukses.
- Zainal Abidin. 2009 *Kupas Tuntas Notebook*. Yogyakarta: MediaKom

B. PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN

- Undang-Undang Nomor 30 Tahun 1999 Tentang Arbitrase dan Alternatif Penyelesaian Sengketa (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 1999 Nomor 138, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 3872)

Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843)

Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 85, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4220)

Peraturan Bersama Menteri Hukum Dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia Dan Menteri Komunikasi Dan Informatika Republik Indonesia Nomor 14 Tahun 2015 Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten Dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak cCipta Atas Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik

Peraturan Mahkamah Agung RI Nomor 01 Tahun 2008 tentang Prosedur Mediasi Di Pengadilan.

C. INTERNET

<https://nadia2612.wordpress.com/2011/01/28/pengertian-download-dan-upload/> diakses pada 29 September 2015 pukul 19.17 W.I.B

<http://www.ilmusahid.com/2014/11/sejarah-dan-pengertian-software.html> diakses pada 07 Oktober 2015 pukul 20.53 W.I.B

<http://bisakomputer.com/berbagai-macam-cara-download-konten-video-di-internet/> diakses pada tanggal 10 Oktober 2015 pukul 19.17 W.I.B

<http://www.artikelsiana.com/2015/04/pengertian-hardware-software-brainware.html> diakses pada 27 Oktober 2015 Pukul 11.07 W.I.B

<http://www.radarpekalongan.com/20562/dibongkar-penjualan-software-microsoft-bajakan/> Diakses pada 27 Oktober 2015 pukul 11.52 W.I.B

<http://belajar-komputer-mu.com/pengertian-internet/> diakses pada 27 Oktober 2015 Pukul 13.58 W.I.B

<https://etiikaithlw014.wordpress.com/2013/11/26/pembajakan-software-perangkat-lunak/> Diakses pada 06 Desember 2015 Pukul 19.55 W.I.B

<http://www.pengertianku.net/2014/11/pengertian-download-dan-upload-secara-lebih-lengkap.html> diakses pada 8 Desember 2015 pukul 21.00 W.I.B

<http://www.apkomindo.id/index.php/illustrations/item/94-sosialisasi-uu-haki-tekan-kerugian-negara> di akses pada 30 januari 2016 pukul 20.00 W.I.B

<http://www.beritateknologi.com/wah-indonesia-masuk-negara-pembajak-software-terbesar-ke-11-di-dunia/> di akses sama tanggal 31 januari 2016 pukul 09.02 W.I.B

<http://www.gadgetgaul.com/microsoft-komputer-indonesia-software-bajakan-malware.html> di akses pada tanggal 31 januari 2016 pukul 12.49 W.I.B

<http://dosenit.com/software/bahaya-menggunakan-software-bajakan> diakses pada tanggal 31 januari 2016 pukul 15.34 W.I.B.

<https://azismaulana718.wordpress.com/freewarelisensiopen-sourcesoftware/> diakses 2 Februari 2016 Pukul 20.43 W.I.B.

<https://ayobelajarhaki.wordpress.com/2012/05/04/aspek-hukum-perindungan-hak-paten-dan-hak-cipta-untuk-hasil-penelitian-di-perguruan-tinggi/> di akses pada 7 Februari 2016 pukul 04.50 W.I.B.

<http://www.mandalamaya.com/pengertian-lisensi-software/> diakses pada 10 Februari 2016 Pukul 21.55 W.I.B

<https://www.duosia.id/pc/pengertian-freeware-shareware-dan-open-source/> diakses 10 Februari 2016 Pukul 22.00 W.I.B

<https://tekno48.wordpress.com/2015/12/05/menghargai-hak-cipta-dalam-dunia-ti/> diakses pada 14 Februari 2016 pukul 00.41 W.I.B

<https://artikel.masjidku.id/articles-item.php?id=1599> diakses pada 23 Maret 2016 pukul 09.00 W.I.B

<http://industri.bisnis.com/read/20140430/105/223690/nilai-pembajakan-software-capai-rp22-miliar> diakses pada 11 April 2016 Pukul 20.00 W.I.B.

<http://www.software182.com/2014/09/perbedaan-crack-patch-keygen-serial-number-license-key-activator.html#axzz46eod7lfK> diakses pada 19 April 2016 Pukul 20.48 W.I.B.

<https://adesioke.wordpress.com/2014/01/21/pengertian-crack-patch-serial-number-keygen-dan-idm/> diakses pada 19 April 2016 Pukul 21.14 W.I.B.

http://www.kompasiana.com/jejaring/cara-mudah-install-microsoft-office-2007_55210231a33311b54646d45c diakses pada 19 April 2016 Pukul 21.29 W.I.B.

<https://rahmatarifin93.wordpress.com/2011/09/22/pengertian-source-code/> diakses pada 19 April 2016 Pukul 21.38 W.I.B.

<https://id.scribd.com/doc/100117246/Software-Routines> diakses pada 19 April 2016 Pukul 22.10 W.I.B.

**UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG
HAK CIPTA**

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA,

Menimbang:

- a. bahwa hak cipta merupakan kekayaan intelektual di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mempunyai peranan strategis dalam mendukung pembangunan bangsa dan memajukan kesejahteraan umum sebagaimana diamanatkan oleh Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;
- b. bahwa perkembangan ilmu pengetahuan, teknologi, seni, dan sastra, sudah demikian pesat sehingga memerlukan peningkatan perlindungan dan jaminan kepastian hukum bagi pencipta, pemegang Hak Cipta, dan pemilik Hak Terkait;
- c. bahwa Indonesia telah menjadi anggota berbagai perjanjian internasional di bidang hak cipta dan hak terkait sehingga diperlukan implementasi lebih lanjut dalam sistem hukum nasional agar para pencipta dan kreator nasional mampu berkompetisi secara internasional;
- d. bahwa Undang-Undang nomor 19 tahun 2002 tentang hak cipta sudah tidak sesuai dengan perkembangan hukum dan kebutuhan masyarakat sehingga perlu diganti dengan Undang-Undang yang baru;
- e. bahwa berdasarkan pertimbangan sebagaimana dimaksud pada huruf a, huruf b, huruf c, dan huruf d perlu membentuk Undang-Undang tentang Hak Cipta.

Mengingat:

Pasal 5 ayat (1), Pasal 20, Pasal 28 C ayat (1), dan Pasal 33 Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945;

Dengan Persetujuan Bersama
DEWAN PERWAKILAN RAKYAT REPUBLIK INDONESIA
dan
PRESIDEN 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 pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
2. Pencipta adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menghasilkan suatu ciptaan yang bersifat khas dan pribadi.
3. Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.
4. Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah.
5. Hak Terkait adalah hak yang berkaitan dengan Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, producer fonogram, atau lembaga Penyiaran.
6. Pelaku Pertunjukan adalah seorang atau beberapa orang yang secara sendiri-sendiri atau bersama-sama menampilkan dan mempertunjukkan suatu Ciptaan.
7. Produser Fonogram adalah orang atau badan hukum yang pertama kali merekam dan memiliki tanggung jawab untuk melaksanakan perekaman suara atau perekaman bunyi, baik perekaman pertunjukan maupun perekaman suara atau bunyi lain.
8. Lembaga Penyiaran adalah penyelenggara Penyiaran, baik lembaga Penyiaran publik, lembaga Penyiaran swasta, lembaga Penyiaran komunitas maupun lembaga Penyiaran berlangganan yang dalam melaksanakan tugas, fungsi, dan tanggung jawabnya sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
9. Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.
10. Potret adalah karya fotografi dengan objek manusia.
11. Pengumuman adalah pembacaan, penyiaran, pameran, suatu ciptaan dengan menggunakan alat apapun baik elektronik atau non elektronik atau melakukan dengan cara apapun sehingga suatu ciptaan dapat dibaca, didengar, atau dilihat orang lain.
12. Penggandaan adalah proses, perbuatan, atau cara menggandakan satu salinan Ciptaan dan/atau fonogram atau lebih dengan cara dan dalam bentuk apapun, secara permanen atau sementara.
13. Fiksasi adalah perekaman suara yang dapat didengar, perekaman gambar atau keduanya, yang dapat dilihat, didengar, digandakan, atau dikomunikasikan melalui perangkat apapun.
14. Fonogram adalah Fiksasi suara pertunjukan atau suara lainnya, atau representasi suara, yang tidak termasuk bentuk Fiksasi yang tergabung dalam sinematografi atau Ciptaan audiovisual lainnya.
15. Penyiaran adalah pentransmisian suatu Ciptaan atau produk Hak Terkait tanpa kabel sehingga dapat

diterima oleh semua orang di lokasi yang jauh dari tempat transmisi berasal.

16. Komunikasi kepada publik yang selanjutnya disebut Komunikasi adalah pentransmisi suatu Ciptaan, pertunjukan, atau Fonogram melalui kabel atau media lainnya selain Penyiaran sehingga dapat diterima oleh publik, termasuk penyediaan suatu Ciptaan, pertunjukan, atau Fonogram agar dapat diakses publik dari tempat dan waktu yang dipilihnya.
17. Pendistribusian adalah penjualan, pengedaran, dan/atau penyebaran Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait.
18. Kuasa adalah konsultan kekayaan intelektual, atau orang yang mendapat kuasa dari Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait.
19. Permohonan adalah permohonan pencatatan Ciptaan oleh pemohon kepada Menteri.
20. Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.
21. Royalti adalah imbalan atas pemanfaatan Hak Ekonomi suatu Ciptaan atau Produk Hak Terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait.
22. Lembaga Manajemen Kolektif adalah institusi yang berbentuk badan hukum nirlaba yang diberi kuasa oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, dan/atau pemilik Hak Terkait guna mengelola hak ekonominya dalam bentuk menghimpun dan mendistribusikan royalti.
23. Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.
24. Penggunaan Secara Komersial adalah pemanfaatan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dengan tujuan untuk memperoleh keuntungan ekonomi dari berbagai sumber atau berbayar.
25. Ganti rugi adalah pembayaran sejumlah uang yang dibebankan kepada pelaku pelanggaran hak ekonomi Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait berdasarkan putusan pengadilan perkara perdata atau pidana yang berkekuatan hukum tetap atas kerugian yang diderita Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait.
26. Menteri adalah menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum.
27. Orang adalah orang perseorangan atau badan hukum.
28. Hari adalah Hari kerja.

Pasal 2

Undang-Undang ini berlaku terhadap:

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

multilateral yang sama mengenai perlindungan Hak Cipta dan Hak Terkait.

Pasal 3

Undang-Undang ini mengatur:

- a. Hak Cipta; dan
- b. Hak Terkait.

BAB II HAK CIPTA

Bagian Kesatu Umum

Pasal 4

Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf a merupakan hak eksklusif yang terdiri atas hak moral dan hak ekonomi.

Bagian Kedua Hak Moral

Pasal 5

- (1) Hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk:
 - a. tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian Ciptaannya untuk umum;
 - b. menggunakan nama aliasnya atau samarannya;
 - c. mengubah Ciptaannya sesuai dengan kepatutan dalam masyarakat;
 - d. mengubah judul dan anak judul Ciptaan; dan
 - e. mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya.
- (2) Hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dapat dialihkan selama Pencipta masih hidup, tetapi pelaksanaan hak tersebut dapat dialihkan dengan wasiat atau sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan setelah Pencipta meninggal dunia.
- (3) Dalam hal terjadi pengalihan pelaksanaan hak moral sebagaimana dimaksud pada ayat (2), penerima dapat melepaskan atau menolak pelaksanaan haknya dengan syarat pelepasan atau penolakan pelaksanaan hak tersebut dinyatakan secara tertulis.

Pasal 6

Untuk melindungi hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1), Pencipta dapat memiliki:

- a. informasi manajemen Hak Cipta; dan/atau
- b. informasi elektronik Hak Cipta.

Pasal 7

- (1) Informasi manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf a meliputi informasi tentang:
 - a. metode atau sistem yang dapat mengidentifikasi originalitas substansi Ciptaan dan Penciptanya; dan
 - b. kode informasi dan kode akses.
- (2) Informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 huruf b meliputi informasi tentang:
 - a. suatu Ciptaan, yang muncul dan melekat secara elektronik dalam hubungan dengan kegiatan Pengumuman Ciptaan;
 - b. nama pencipta, aliasnya atau nama samarannya;
 - c. Pencipta sebagai Pemegang Hak Cipta;
 - d. masa dan kondisi penggunaan Ciptaan;
 - e. nomor; dan
 - f. kode informasi.
- (3) Informasi manajemen Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan informasi elektronik Hak Cipta sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang dimiliki Pencipta dilarang dihilangkan, diubah, atau dirusak.

Bagian Ketiga

Hak Ekonomi

Paragraf 1

Hak Ekonomi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta

Pasal 8

Hak ekonomi merupakan hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mendapatkan manfaat ekonomi atas Ciptaan.

Pasal 9

- (1) Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 8 memiliki hak ekonomi untuk melakukan:
 - a. penerbitan Ciptaan;
 - b. Penggandaan Ciptaan dalam segala bentuknya;

- c. penerjemahan Ciptaan;
 - d. pengadaptasian, pengaransemenan, atau pentransformasian Ciptaan;
 - e. Pendistribusian Ciptaan atau salinannya;
 - f. pertunjukan Ciptaan;
 - g. Pengumuman Ciptaan;
 - h. Komunikasi Ciptaan; dan
 - i. penyewaan Ciptaan.
- (2) Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.
 - (3) Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan.

Pasal 10

Pengelola tempat perdagangan dilarang membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang basil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya.

Pasal 11

- (1) Hak ekonomi untuk melakukan Pendistribusian Ciptaan atau salinannya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf e tidak berlaku terhadap Ciptaan atau salinannya yang telah dijual atau yang telah dialihkan kepemilikan Ciptaan kepada siapapun.
- (2) Hak ekonomi untuk menyewakan Ciptaan atau salinannya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i tidak berlaku terhadap Program Komputer dalam hal Program Komputer tersebut bukan merupakan objek esensial dari penyewaan.

Paragraf 2

Hak Ekonomi atas Potret

Pasal 12

- (1) Setiap Orang dilarang melakukan Penggunaan Secara Komersial, Penggandaan, Pengumuman, Pendistribusian, dan/atau Komunikasi atas Potret yang dibuatnya guna kepentingan reklame atau periklanan secara komersial tanpa persetujuan tertulis dari orang yang dipotret atau ahli warisnya.
- (2) Penggunaan Secara Komersial, Penggandaan, Pengumuman, Pendistribusian, dan/atau Komunikasi Potret sebagaimana dimaksud pada ayat (1) yang memuat Potret 2 (dua) orang atau lebih, wajib meminta persetujuan dari orang yang ada dalam Potret atau ahli warisnya.

Pasal 13

Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi Potret seorang atau beberapa orang Pelaku Pertunjukan dalam suatu pertunjukan umum tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta, kecuali dinyatakan lain atau diberi persetujuan oleh Pelaku Pertunjukan atau pemegang hak atas pertunjukan tersebut sebelum atau pada

saat pertunjukan berlangsung.

Pasal 14

Untuk kepentingan keamanan, kepentingan umum, dan/atau keperluan proses peradilan pidana, instansi yang berwenang dapat melakukan Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi Potret tanpa harus mendapatkan persetujuan dari seorang atau beberapa orang yang ada dalam Potret.

Pasal 15

- (1) Kecuali diperjanjikan lain, pemilik dan/atau pemegang Ciptaan fotografi, lukisan, gambar, karya arsitektur, patung, atau karya seni lain berhak melakukan Pengumuman Ciptaan dalam suatu pameran umum atau Penggandaan dalam suatu katalog yang diproduksi untuk keperluan pameran tanpa persetujuan Pencipta.
- (2) Ketentuan Pengumuman Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berlaku juga terhadap Potret sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12.

Paragraf 3

Pengalihan Hak Ekonomi

Pasal 16

- (1) Hak Cipta merupakan Benda bergerak tidak berwujud.
- (2) Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:
 - a. pewarisan;
 - b. hibah;
 - c. wakaf;
 - d. wasiat;
 - e. perjanjian tertulis; atau
 - f. sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (3) Hak Cipta dapat dijadikan sebagai objek jaminan fidusia.
- (4) Ketentuan mengenai Hak Cipta sebagai objek jaminan fidusia sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilaksanakan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 17

- (1) Hak ekonomi atas suatu Ciptaan tetap berada di tangan Pencipta atau Pemegang Hak Cipta selama Pencipta atau Pemegang Hak Cipta tidak mengalihkan seluruh hak ekonomi dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta tersebut kepada penerima pengalihan hak atas Ciptaan.
- (2) Hak ekonomi yang dialihkan Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk seluruh atau sebagian tidak dapat dialihkan untuk kedua kalinya oleh Pencipta atau Pemegang Hak Cipta yang sama.

Pasal 18

Ciptaan buku, dan/atau semua hasil karya tulis lainnya, lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks yang dialihkan dalam perjanjian jual putus dan/atau pengalihan tanpa batas waktu, Hak Ciptanya beralih kembali kepada Pencipta pada saat perjanjian tersebut mencapai jangka waktu 25 (dua puluh lima) tahun.

Pasal 19

- (1) Hak Cipta yang dimiliki Pencipta yang belum, telah, atau tidak dilakukan Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi setelah Penciptanya meninggal dunia menjadi milik ahli waris atau milik penerima wasiat.
- (2) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak berlaku jika hak tersebut diperoleh secara melawan hukum.

BAB III HAK TERKAIT

Bagian Kesatu Umum

Pasal 20

Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 huruf b merupakan hak eksklusif yang meliputi:

- a. hak moral Pelaku Pertunjukan;
- b. hak ekonomi Pelaku Pertunjukan;
- c. hak ekonomi Produser Fonogram; dan
- d. hak ekonomi Lembaga Penyiaran.

Bagian Kedua Hak Moral Pelaku Pertunjukan

Pasal 21

Hak moral Pelaku Pertunjukan merupakan hak yang melekat pada Pelaku Pertunjukan yang tidak dapat dihilangkan atau tidak dapat dihapus dengan alasan apapun walaupun hak ekonominya telah dialihkan.

Pasal 22

Hak moral Pelaku Pertunjukan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 21 meliputi hak untuk:

- a. namanya dicantumkan sebagai Pelaku Pertunjukan, kecuali disetujui sebaliknya; dan
- b. tidak dilakukannya distorsi Ciptaan, mutilasi Ciptaan, modifikasi Ciptaan, atau hal-hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya kecuali disetujui sebaliknya.

Bagian Ketiga

Hak Ekonomi

Paragraf 1

Hak Ekonomi Pelaku Pertunjukan

Pasal 23

- (1) Pelaku Pertunjukan memiliki hak ekonomi.
- (2) Hak ekonomi Pelaku Pertunjukan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi hak melaksanakan sendiri, memberikan izin, atau melarang pihak lain untuk melakukan:
 - a. Penyiaran atau Komunikasi atas pertunjukan Pelaku Pertunjukan;
 - b. Fiksasi dari pertunjukannya yang belum difiksasi;
 - c. Penggandaan atas Fiksasi pertunjukannya dengan cara atau bentuk apapun;
 - d. Pendistribusian atas Fiksasi pertunjukan atau salinannya;
 - e. penyewaan atas Fiksasi pertunjukan atau salinannya kepada publik; dan
 - f. penyediaan atas Fiksasi pertunjukan yang dapat diakses publik.
- (3) Penyiaran atau Komunikasi sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf a tidak berlaku terhadap:
 - a. hasil Fiksasi pertunjukan yang telah diberi izin oleh Pelaku Pertunjukan; atau
 - b. Penyiaran atau Komunikasi kembali yang telah diberi izin oleh Lembaga Penyiaran yang pertama kali mendapatkan izin pertunjukan.
- (4) Pendistribusian sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf d tidak berlaku terhadap karya pertunjukan yang telah difiksasi, dijual atau dialihkan.
- (5) Setiap Orang dapat melakukan Penggunaan Secara Komersial Ciptaan dalam suatu pertunjukan tanpa meminta izin terlebih dahulu kepada Pencipta dengan membayar imbalan kepada Pencipta melalui Lembaga Manajemen Kolektif.

Paragraf 2

Hak Ekonomi Produser Fonogram

Pasal 24

- (1) Produser Fonogram memiliki hak ekonomi.
- (2) Hak ekonomi Produser Fonogram sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi hak melaksanakan sendiri, memberikan izin, atau melarang pihak lain untuk melakukan:
 - a. penggandaan atas Fonogram dengan cara atau bentuk apapun;
 - b. pendistribusian atas Fonogram asli atau salinannya;
 - c. penyewaan kepada publik atas salinan Fonogram; dan

- d. penyediaan atas Fonogram dengan atau tanpa kabel yang dapat diakses publik.
- (3) Pendistribusian sebagaimana dimaksud pada ayat (2) huruf b, tidak berlaku terhadap salinan Fiksasi atas pertunjukan yang telah dijual atau yang telah dialihkan kepemilikannya oleh Produser Fonogram kepada pihak lain.
- (4) Setiap Orang yang melaksanakan hak ekonomi Produser Fonogram sebagaimana dimaksud pada ayat (2) wajib mendapatkan izin dari Produser Fonogram.

Paragraf 3

Hak Ekonomi Lembaga Penyiaran

Pasal 25

- (1) Lembaga Penyiaran mempunyai hak ekonomi.
- (2) Hak ekonomi Lembaga Penyiaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) meliputi hak melaksanakan sendiri, memberikan izin, atau melarang pihak lain untuk melakukan:
 - a. Penyiaran ulang siaran;
 - b. Komunikasi siaran;
 - c. Fiksasi siaran; dan/atau
 - d. Penggandaan Fiksasi siaran.
- (3) Setiap Orang dilarang melakukan penyebaran tanpa izin dengan tujuan komersial atas konten karya siaran Lembaga Penyiaran.

Paragraf 4

Pembatasan Pelindungan

Pasal 26

Ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23, Pasal 24, dan Pasal 25 tidak berlaku terhadap:

- a. penggunaan kutipan singkat Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait untuk pelaporan peristiwa aktual yang ditujukan hanya untuk keperluan penyediaan informasi aktual;
- b. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk kepentingan penelitian ilmu pengetahuan;
- c. Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait hanya untuk keperluan pengajaran, kecuali pertunjukan dan Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman sebagai bahan ajar; dan
- d. penggunaan untuk kepentingan pendidikan dan pengembangan ilmu pengetahuan yang memungkinkan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait dapat digunakan tanpa izin Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, atau Lembaga Penyiaran.

Paragraf 5

Pemberian Imbalan yang Wajar atas Penggunaan Fonogram

Pasal 27

- (1) Fonogram yang tersedia untuk diakses publik dengan atau tanpa kabel harus dianggap sebagai Fonogram yang telah dilakukan Pengumuman untuk kepentingan komersial.
- (2) Pengguna harus membayar imbalan yang wajar kepada Pelaku Pertunjukan dan Produser Fonogram jika Fonogram telah dilakukan Pengumuman secara komersial atau Penggunaan Fonogram tersebut digunakan secara langsung untuk keperluan Penyiaran dan/atau Komunikasi.
- (3) Hak untuk menerima imbalan yang wajar sebagaimana dimaksud pada ayat (2) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak tanggal Pengumuman.

Pasal 28

Kecuali diperjanjikan lain, Produser Fonogram harus membayar Pelaku Pertunjukan sebesar 1/2 (satu per dua) dari pendapatannya.

Paragraf 6 Pengalihan Hak Ekonomi

Pasal 29

Pengalihan hak ekonomi atas Ciptaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16, Pasal 17, dan Pasal 19 berlaku secara mutatis mutandis terhadap pengalihan hak ekonomi atas produk Hak Terkait.

Pasal 30

Karya Pelaku Pertunjukan berupa lagu dan/atau musik yang dialihkan dan/atau dijual hak ekonominya, kepemilikan hak ekonominya beralih kembali kepada Pelaku Pertunjukan setelah jangka waktu 25 (dua puluh lima) tahun.

BAB IV PENCIPTA

Pasal 31

Kecuali terbukti sebaliknya, yang dianggap sebagai Pencipta, yaitu Orang yang namanya:

- a. disebut dalam Ciptaan;
- b. dinyatakan sebagai Pencipta pada suatu Ciptaan;
- c. disebutkan dalam surat pencatatan Ciptaan; dan/atau
- d. tercantum dalam daftar umum Ciptaan sebagai Pencipta.

Pasal 32

Kecuali terbukti sebaliknya, Orang yang melakukan ceramah yang tidak menggunakan bahan tertulis dan tidak ada pemberitahuan siapa Pencipta ceramah tersebut dianggap sebagai Pencipta.

Pasal 33

- (1) Dalam hal Ciptaan terdiri atas beberapa bagian tersendiri yang diciptakan oleh 2 (dua) Orang atau lebih, yang dianggap sebagai Pencipta yaitu Orang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh Ciptaan.
- (2) Dalam hal Orang yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak ada, yang dianggap sebagai Pencipta yaitu Orang yang menghimpun Ciptaan dengan tidak mengurangi Hak Cipta masing-masing atas bagian Ciptaannya.

Pasal 34

Dalam hal Ciptaan dirancang oleh seseorang dan diwujudkan serta dikerjakan oleh Orang lain di bawah pimpinan dan pengawasan Orang yang merancang, yang dianggap Pencipta yaitu Orang yang merancang Ciptaan.

Pasal 35

- (1) Kecuali diperjanjikan lain Pemegang Hak Cipta atas Ciptaan yang dibuat oleh Pencipta dalam hubungan dinar, yang dianggap sebagai Pencipta yaitu instansi pemerintah.
- (2) Dalam hal Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) digunakan secara komersial, Pencipta dan/atau Pemegang Hak Terkait mendapatkan imbalan dalam bentuk Royalti.
- (3) Ketentuan lebih lanjut mengenai pemberian Royalti untuk penggunaan secara komersial sebagaimana dimaksud pada ayat (2) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Pasal 36

Kecuali diperjanjikan lain, Pencipta dan Pemegang Hak Cipta atas Ciptaan yang dibuat dalam hubungan kerja atau berdasarkan pesanan yaitu pihak yang membuat Ciptaan.

Pasal 37

Kecuali terbukti sebaliknya, dalam hal badan hukum melakukan Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi atas Ciptaan yang berasal dari badan hukum tersebut, dengan tanpa menyebut seseorang sebagai Pencipta, yang dianggap sebagai Pencipta yaitu badan hukum.

BAB V

EKSPRESI BUDAYA TRADISIONAL DAN CIPTAAN YANG DILINDUNGI

Bagian Kesatu

Ekspresi Budaya Tradisional dan Hak Cipta atas Ciptaan yang Penciptanya Tidak Diketahui

Pasal 38

- (1) Hak Cipta atas ekspresi budaya tradisional dipegang oleh Negara.
- (2) Negara wajib menginventarisasi, menjaga, dan memelihara ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (1).
- (3) Penggunaan ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus memperhatikan nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat pengembannya.
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai Hak Cipta yang dipegang oleh Negara atas ekspresi budaya tradisional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Pasal 39

- (1) Dalam hal Ciptaan tidak diketahui Penciptanya dan Ciptaan tersebut belum dilakukan Pengumuman, Hak Cipta atas Ciptaan tersebut dipegang oleh Negara untuk kepentingan Pencipta.
- (2) Dalam hal Ciptaan telah dilakukan Pengumuman tetapi tidak diketahui Penciptanya, atau hanya tertera nama aliasnya atau samaran Penciptanya, Hak Cipta atas Ciptaan tersebut dipegang oleh pihak yang melakukan Pengumuman untuk kepentingan Pencipta.
- (3) Dalam hal Ciptaan telah diterbitkan tetapi tidak diketahui Pencipta dan pihak yang melakukan Pengumuman, Hak Cipta atas Ciptaan tersebut dipegang oleh Negara untuk kepentingan Pencipta.
- (4) Ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ayat (2), dan ayat (3) tidak berlaku jika Pencipta dan/atau pihak yang melakukan Pengumuman dapat membuktikan kepemilikan atas Ciptaan tersebut.
- (5) Kepentingan Pencipta sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (3) dilaksanakan oleh Menteri.

Bagian Kedua

Ciptaan yang Dilindungi

Pasal 40

- (1) Ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:
 - a. buku, pamflet, perwajahan karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lainnya;
 - b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
 - c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
 - d. lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks;
 - e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
 - f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
 - g. karya seni terapan;
 - h. karya arsitektur;
 - i. peta;
 - j. karya seni batik atau seni motif lain;
 - k. karya fotografi;

- l. Potret;
 - m. karya sinematografi;
 - n. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
 - o. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
 - p. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer maupun media lainnya;
 - q. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli;
 - r. permainan video; dan
 - s. Program Komputer.
- (2) Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf n dilindungi sebagai Ciptaan tersendiri dengan tidak mengurangi Hak Cipta atas Ciptaan asli.
- (3) Pelindungan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2), termasuk pelindungan terhadap Ciptaan yang tidak atau belum dilakukan Pengumuman tetapi sudah diwujudkan dalam bentuk nyata yang memungkinkan Penggandaan Ciptaan tersebut.

Bagian Ketiga

Hasil Karya yang Tidak Dilindungi Hak Cipta

Pasal 41

Hasil karya yang tidak dilindungi Hak Cipta meliputi:

- a. hasil karya yang belum diwujudkan dalam bentuk nyata;
- b. setiap ide, prosedur, sistem, metode, konsep, prinsip, temuan atau data walaupun telah diungkapkan, dinyatakan, digambarkan, dijelaskan, atau digabungkan dalam sebuah Ciptaan; dan
- c. alat, Benda, atau produk yang diciptakan hanya untuk menyelesaikan masalah teknis atau yang bentuknya hanya ditujukan untuk kebutuhan fungsional.

Pasal 42

Tidak ada Hak Cipta atas hasil karya berupa:

- a. hasil rapat terbuka lembaga negara;
- b. peraturan perundang-undangan;
- c. pidato kenegaraan atau pidato pejabat pemerintah;
- d. putusan pengadilan atau penetapan hakim; dan
- e. kitab suci atau simbol keagamaan.

BAB VI

PEMBATASAN HAK CIPTA

Pasal 43

Perbuatan yang tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta meliputi:

- a. Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan lambang negara dan lagu kebangsaan menurut sifatnya yang asli;
- b. Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan segala sesuatu yang dilaksanakan oleh atau atas nama pemerintah, kecuali dinyatakan dilindungi oleh peraturan perundang-undangan, pernyataan pada Ciptaan tersebut, atau ketika terhadap Ciptaan tersebut dilakukan Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan;
- c. pengambilan berita aktual, baik seluruhnya maupun sebagian dari kantor berita, Lembaga Penyiaran, dan surat kabar atau sumber sejenis lainnya dengan ketentuan sumbernya harus disebutkan secara lengkap; atau
- d. pembuatan dan penyebarluasan konten Hak Cipta melalui media teknologi informasi dan komunikasi yang bersifat tidak komersial dan/atau menguntungkan Pencipta atau pihak terkait, atau Pencipta tersebut menyatakan tidak keberatan atas pembuatan dan penyebarluasan tersebut.
- e. Penggandaan, Pengumuman, dan/atau Pendistribusian Potret Presiden, Wakil Presiden, mantan Presiden, mantan Wakil Presiden, Pahlawan Nasional, pimpinan lembaga negara, pimpinan kementerian/lembaga pemerintah non kementerian, dan/atau kepala daerah dengan memperhatikan martabat dan kewajaran sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

Pasal 44

- (1) Penggunaan, pengambilan, Penggandaan, dan/atau perubahan suatu Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara seluruh atau sebagian yang substansial tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap untuk keperluan:
 - a. pendidikan, penelitian, penulisan karya ilmiah, penyusunan laporan, penulisan kritik atau tinjauan suatu masalah dengan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta;
 - b. keamanan serta penyelenggaraan pemerintahan, legislatif, dan peradilan;
 - c. ceramah yang hanya untuk tujuan pendidikan dan ilmu pengetahuan; atau
 - d. pertunjukan atau pementasan yang tidak dipungut bayaran dengan ketentuan tidak merugikan kepentingan yang wajar dari Pencipta.
- (2) Fasilitas akses atas suatu Ciptaan untuk penyandang tuna netra, penyandang kerusakan penglihatan atau keterbatasan dalam membaca, dan/atau pengguna huruf braille, buku audio, atau sarana lainnya, tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika sumbernya disebutkan atau dicantumkan secara lengkap, kecuali bersifat komersial.
- (3) Dalam hal Ciptaan berupa karya arsitektur, perubahan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dianggap sebagai pelanggaran Hak Cipta jika dilakukan berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis.
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai fasilitas akses terhadap Ciptaan bagi penyandang tuna netra, penyandang kerusakan penglihatan dan keterbatasan dalam membaca dan menggunakan huruf braille, buku audio, atau sarana lainnya sebagaimana dimaksud pada ayat (2) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Pasal 45

- (1) Penggandaan sebanyak 1 (satu) salinan atau adaptasi Program Komputer yang dilakukan oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:
 - a. penelitian dan pengembangan Program Komputer tersebut; dan
 - b. arsip atau cadangan atas Program Komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kehilangan, kerusakan, atau tidak dapat dioperasikan.
- (2) Apabila penggunaan Program Komputer telah berakhir, salinan atau adaptasi Program Komputer tersebut harus dimusnahkan.

Pasal 46

- (1) Penggandaan untuk kepentingan pribadi atas Ciptaan yang telah dilakukan Pengumuman hanya dapat dibuat sebanyak 1 (satu) salinan dan dapat dilakukan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.
- (2) Penggandaan untuk kepentingan pribadi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak mencakup:
 - a. karya arsitektur dalam bentuk bangunan atau konstruksi lain;
 - b. seluruh atau bagian yang substansial dari suatu buku atau notasi musik;
 - c. seluruh atau bagian substansial dari database dalam bentuk digital;
 - d. Program Komputer, kecuali sebagaimana dimaksud dalam Pasal 45 ayat (1); dan
 - e. Penggandaan untuk kepentingan pribadi yang pelaksanaannya bertentangan dengan kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta.

Pasal 47

Setiap perpustakaan atau lembaga arsip yang tidak bertujuan komersial dapat membuat 1 (satu) salinan Ciptaan atau bagian Ciptaan tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dengan cara:

- a. Penggandaan tulisan secara reprografi yang telah dilakukan Pengumuman, diringkas, atau dirangkum untuk memenuhi permintaan seseorang dengan syarat:
 1. perpustakaan atau lembaga arsip menjamin bahwa salinan tersebut hanya akan digunakan untuk tujuan pendidikan atau penelitian;
 2. Penggandaan tersebut dilakukan secara terpisah dan jika dilakukan secara berulang, Penggandaan tersebut harus merupakan kejadian yang tidak saling berhubungan; dan
 3. tidak ada Lisensi yang ditawarkan oleh Lembaga Manajemen Kolektif kepada perpustakaan atau lembaga arsip sehubungan dengan bagian yang digandakan.
- b. pembuatan salinan dilakukan untuk pemeliharaan, penggantian salinan yang diperlukan, atau penggantian salinan dalam hal salinan hilang, rusak, atau musnah dari koleksi permanen di perpustakaan atau lembaga arsip lain dengan syarat:
 1. perpustakaan atau lembaga arsip tidak mungkin memperoleh salinan dalam kondisi wajar; atau
 2. pembuatan salinan tersebut dilakukan secara terpisah atau jika dilakukan secara berulang, pembuatan salinan tersebut harus merupakan kejadian yang tidak saling berhubungan.
- c. pembuatan salinan dimaksudkan untuk Komunikasi atau pertukaran informasi antarperpustakaan, antarlembaga arsip, serta antara perpustakaan dan lembaga arsip.

Pasal 48

Penggandaan, Penyiaran, atau Komunikasi atas Ciptaan untuk tujuan informasi yang menyebutkan sumber dan nama Pencipta secara lengkap tidak dianggap pelanggaran Hak Cipta dengan ketentuan Ciptaan berupa:

- a. artikel dalam berbagai bidang yang sudah dilakukan Pengumuman baik dalam media cetak maupun media elektronik kecuali yang salinannya disediakan oleh Pencipta, atau berhubungan dengan Penyiaran atau Komunikasi atas suatu Ciptaan;
- b. laporan peristiwa aktual atau kutipan singkat dari Ciptaan yang dilihat atau didengar dalam situasi tertentu; dan
- c. karya ilmiah, pidato, ceramah, atau Ciptaan sejenis yang disampaikan kepada publik.

Pasal 49

- (1) Penggandaan sementara atas Ciptaan tidak dianggap pelanggaran Hak Cipta jika Penggandaan tersebut memenuhi ketentuan:
 - a. pada saat dilaksanakan transmisi digital atau pembuatan Ciptaan secara digital dalam media penyimpanan;
 - b. dilaksanakan oleh setiap Orang atas izin Pencipta untuk mentransmisi Ciptaan; dan
 - c. menggunakan alat yang dilengkapi mekanisme penghapusan salinan secara otomatis yang tidak memungkinkan Ciptaan tersebut ditampilkan kembali.
- (2) Setiap Lembaga Penyiaran dapat membuat rekaman sementara tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk tujuan aktivitasnya dengan alat dan fasilitasnya sendiri.
- (3) Lembaga Penyiaran wajib memusnahkan rekaman sementara sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dalam waktu paling lama 6 (enam) bulan sejak pembuatan atau dalam waktu yang lebih lama dengan persetujuan Pencipta.
- (4) Lembaga Penyiaran dapat membuat 1 (satu) salinan rekaman sementara yang mempunyai karakteristik tertentu untuk kepentingan arsip resmi.

Pasal 50

Setiap Orang dilarang melakukan Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi Ciptaan yang bertentangan dengan moral, agama, kesusilaan, ketertiban umum, atau pertahanan dan keamanan negara.

Pasal 51

- (1) Pemerintah dapat menyelenggarakan Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi atas suatu Ciptaan melalui radio, televisi dan/atau sarana lain untuk kepentingan nasional tanpa izin dari Pemegang Hak Cipta, dengan ketentuan wajib memberikan imbalan kepada Pemegang Hak Cipta.
- (2) Lembaga Penyiaran yang melakukan Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi atas Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berhak mendokumentasikan Ciptaan hanya untuk Lembaga Penyiaran tersebut dengan ketentuan untuk Penyiaran selanjutnya, Lembaga Penyiaran tersebut harus mendapatkan izin Pemegang Hak Cipta.

BAB VII

SARANA KONTROL TEKNOLOGI

Pasal 52

Setiap Orang dilarang merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau membuat tidak berfungsi sarana kontrol teknologi yang digunakan sebagai pelindung Ciptaan atau produk Hak Terkait serta pengamanan Hak Cipta atau Hak Terkait, kecuali untuk kepentingan pertahanan dan keamanan negara, serta sebab lain sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan, atau diperjanjikan lain.

Pasal 53

- (1) Ciptaan atau produk Hak Terkait yang menggunakan sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi, wajib memenuhi aturan perizinan dan persyaratan produksi yang ditetapkan oleh instansi yang berwenang.
- (2) Ketentuan lebih lanjut mengenai sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

BAB VIII

KONTEN HAK CIPTA DAN HAK TERKAIT DALAM TEKNOLOGI INFORMASI DAN KOMUNIKASI

Pasal 54

Untuk mencegah pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait melalui sarana berbasis teknologi informasi, Pemerintah berwenang melakukan:

- a. pengawasan terhadap pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait;
- b. kerja sama dan koordinasi dengan berbagai pihak, baik dalam maupun luar negeri dalam pencegahan pembuatan dan penyebarluasan konten pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait; dan
- c. pengawasan terhadap tindakan perekaman dengan menggunakan media apapun terhadap Ciptaan dan produk Hak Terkait di tempat pertunjukan.

Pasal 55

- (1) Setiap Orang yang mengetahui pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait melalui sistem elektronik untuk Penggunaan Secara Komersial dapat melaporkan kepada Menteri.
- (2) Menteri memverifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (1).
- (3) Dalam hal ditemukan bukti yang cukup berdasarkan hasil verifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (2), atas permintaan pelapor Menteri merekomendasikan kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang telekomunikasi dan informatika untuk menutup sebagian atau seluruh konten yang melanggar Hak Cipta dalam sistem elektronik atau menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses.
- (4) Dalam hal penutupan situs Internet sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dilakukan secara keseluruhan, dalam waktu paling lama 14 (empat belas) Hari setelah penutupan Menteri wajib meminta penetapan pengadilan.

Pasal 56

- (1) Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang telekomunikasi dan informatika berdasarkan rekomendasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 55 ayat (3) dapat menutup konten, dan/atau hak akses pengguna yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak terkait dalam sistem elektronik dan menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses.
- (2) Ketentuan lebih lanjut tentang pelaksanaan penutupan konten dan/atau hak akses pengguna yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam sistem elektronik atau menjadikan layanan sistem elektronik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditetapkan oleh peraturan bersama Menteri dan menteri yang tugas dan tanggung jawabnya di bidang komunikasi dan informatika.

BAB IX

MASA BERLAKU HAK CIPTA DAN HAK TERKAIT

Bagian Kesatu

Masa Berlaku Hak Cipta

Paragraf 1

Masa Berlaku Hak Moral

Pasal 57

- (1) Hak moral Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1) huruf a, huruf b, dan huruf e berlaku tanpa batas waktu.
- (2) Hak moral Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1) huruf c dan huruf d berlaku selama berlangsungnya jangka waktu Hak Cipta atas Ciptaan yang bersangkutan.

Paragraf 2

Masa Berlaku Hak Ekonomi

Pasal 58

- (1) Pelindungan Hak Cipta atas Ciptaan:
 - a. buku, pamflet, dan semua hasil karya tulis lainnya;
 - b. ceramah, kuliah, pidato, dan Ciptaan sejenis lainnya;
 - c. alat peraga yang dibuat untuk kepentingan pendidikan dan ilmu pengetahuan;
 - d. lagu atau musik dengan atau tanpa teks;
 - e. drama, drama musikal, tari, koreografi, pewayangan, dan pantomim;
 - f. karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
 - g. karya arsitektur;
 - h. peta; dan

- i. karya seni batik atau seni motif lain,
berlaku selama hidup Pencipta dan terus berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
- (2) Dalam hal Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dimiliki oleh 2 (dua) orang atau lebih, perlindungan Hak Cipta berlaku selama hidup Pencipta yang meninggal dunia paling akhir dan berlangsung selama 70 (tujuh puluh) tahun sesudahnya, terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.
- (3) Perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan ayat (2) yang dimiliki atau dipegang oleh badan hukum berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

Pasal 59

- (1) Perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan:
 - a. karya fotografi;
 - b. Potret;
 - c. karya sinematografi;
 - d. permainan video;
 - e. Program Komputer;
 - f. perwajahan karya tulis;
 - g. terjemahan, tafsir, saduran, bunga rampai, basis data, adaptasi, aransemen, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
 - h. terjemahan, adaptasi, aransemen, transformasi atau modifikasi ekspresi budaya tradisional;
 - i. kompilasi Ciptaan atau data, baik dalam format yang dapat dibaca dengan Program Komputer atau media lainnya; dan
 - j. kompilasi ekspresi budaya tradisional selama kompilasi tersebut merupakan karya yang asli, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.
- (2) Perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan berupa karya seni terapan berlaku selama 25 (dua puluh lima) tahun sejak pertama kali dilakukan Pengumuman.

Pasal 60

- (1) Hak Cipta atas ekspresi budaya tradisional yang dipegang oleh negara sebagaimana dimaksud dalam Pasal 38 ayat (1) berlaku tanpa Batas waktu.
- (2) Hak Cipta atas Ciptaan yang Penciptanya tidak diketahui yang dipegang oleh negara sebagaimana dimaksud Pasal 39 ayat (1) dan ayat (3) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.
- (3) Hak Cipta atas Ciptaan yang dilaksanakan oleh pihak yang melakukan Pengumuman sebagaimana dimaksud dalam Pasal 39 ayat (2) berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Ciptaan tersebut pertama kali dilakukan Pengumuman.

Pasal 61

- (1) Masa berlaku perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan yang dilakukan Pengumuman bagian per bagian dihitung sejak tanggal Pengumuman bagian yang terakhir.
- (2) Dalam menentukan masa berlaku perlindungan Hak Cipta atas Ciptaan yang terdiri atas 2 (dua) jilid atau lebih yang dilakukan Pengumuman secara berkala dan tidak bersamaan waktunya, setiap jilid Ciptaan dianggap sebagai Ciptaan tersendiri.

Bagian Kedua

Masa Berlaku Hak Terkait

Paragraf 1

Masa Berlaku Hak Moral Pelaku Pertunjukan

Pasal 62

Masa berlaku hak moral sebagaimana dimaksud dalam Pasal 57 berlaku secara mutatis mutandis terhadap hak moral Pelaku Pertunjukan.

Paragraf 2

Masa Berlaku Hak Ekonomi Pelaku Pertunjukan, Produser Fonogram, dan Lembaga Penyiaran

Pasal 63

- (1) Pelindungan hak ekonomi bagi:
 - a. Pelaku Pertunjukan, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertunjukannya difiksasi dalam Fonogram atau audiovisual;
 - b. Produser Fonogram, berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak Fonogramnya difiksasi; dan
 - c. Lembaga Penyiaran, berlaku selama 20 (dua puluh) tahun sejak karya siarannya pertama kali disiarkan.
- (2) Masa berlaku pelindungan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya.

BAB X

PENCATATAN CIPTAAN DAN PRODUK HAK TERKAIT

Bagian Kesatu

Umum

Pasal 64

- (1) Menteri menyelenggarakan pencatatan dan Penghapusan Ciptaan dan produk Hak Terkait.
- (2) Pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) bukan merupakan syarat untuk mendapatkan Hak Cipta dan Hak Terkait.

Pasal 65

Pencatatan Ciptaan tidak dapat dilakukan terhadap seni lukis yang berupa logo atau tanda pembeda yang digunakan sebagai merek dalam perdagangan barang/jasa atau digunakan sebagai lambang organisasi, badan usaha, atau badan hukum.

Bagian Kedua Tata Cara Pencatatan

Pasal 66

- (1) Pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait diajukan dengan Permohonan secara tertulis dalam bahasa Indonesia oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait, atau Kuasanya kepada Menteri.
- (2) Permohonan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan secara elektronik dan/atau non elektronik dengan:
 - a. menyertakan contoh Ciptaan, produk Hak Terkait, atau penggantinya;
 - b. melampirkan surat pernyataan kepemilikan Ciptaan dan Hak Terkait; dan
 - c. membayar biaya.

Pasal 67

- (1) Dalam hal Permohonan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 66 ayat (1) diajukan oleh:
 - a. beberapa orang yang secara bersama-sama berhak atas suatu Ciptaan atau produk Hak Terkait, Permohonan dilampiri keterangan tertulis yang membuktikan hak tersebut; atau
 - b. badan hukum, Permohonan dilampiri salinan resmi akta pendirian badan hukum yang telah disahkan oleh pejabat berwenang.
- (2) Dalam hal Permohonan diajukan oleh beberapa orang, nama pemohon harus dituliskan semua dengan menetapkan satu alamat pemohon yang terpilih.
- (3) Dalam hal Permohonan diajukan oleh pemohon yang berasal dari luar wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia, Permohonan wajib dilakukan melalui konsultan kekayaan intelektual yang terdaftar sebagai Kuasa.

Pasal 68

- (1) Menteri melakukan pemeriksaan terhadap Permohonan yang telah memenuhi persyaratan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 66 dan Pasal 67.
- (2) Pemeriksaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan untuk mengetahui Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dimohonkan tersebut secara esensial sama atau tidak sama dengan Ciptaan yang tercatat dalam daftar umum Ciptaan atau objek kekayaan intelektual lainnya.

- (3) Hasil pemeriksaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) digunakan sebagai bahan pertimbangan Menteri untuk menerima atau menolak Permohonan.
- (4) Menteri memberikan keputusan menerima atau menolak permohonan dalam waktu paling lama 9 (sembilan) bulan terhitung sejak tanggal diterimanya Permohonan yang memenuhi persyaratan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 66 dan Pasal 67.

Pasal 69

- (1) Dalam hal Menteri menerima Permohonan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (4), Menteri menerbitkan surat pencatatan Ciptaan dan mencatat dalam daftar umum Ciptaan.
- (2) Daftar umum Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memuat:
 - a. nama Pencipta dan Pemegang Hak Cipta, atau nama pemilik produk Hak Terkait ;
 - b. tanggal penerimaan surat Permohonan;
 - c. tanggal lengkapnya persyaratan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 66 dan Pasal 67; dan
 - d. nomor pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait.
- (3) Daftar umum Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dapat dilihat oleh setiap Orang tanpa dikenai biaya.
- (4) Kecuali terbukti sebaliknya, surat pencatatan Ciptaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan bukti awal kepemilikan suatu Ciptaan atau produk Hak Terkait.

Pasal 70

Dalam hal Menteri menolak Permohonan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 68 ayat (4), Menteri memberitahukan penolakan tersebut secara tertulis kepada pemohon disertai alasan.

Pasal 71

- (1) Terhadap Ciptaan atau produk Hak Terkait yang tercatat dalam daftar umum Ciptaan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 69 ayat (1) dapat diterbitkan petikan resmi.
- (2) Setiap Orang dapat memperoleh petikan resmi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dengan dikenai biaya.

Pasal 72

Pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait dalam daftar umum Ciptaan bukan merupakan pengesahan atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dicatat.

Pasal 73

Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Bagian Ketiga

Hapusnya Kekuatan Hukum Pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait

Pasal 74

- (1) Kekuatan hukum pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait hapus karena:
 - a. permintaan orang atau badan hukum yang namanya tercatat sebagai Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait;
 - b. lampainya waktu sebagaimana dimaksud dalam Pasal 58, Pasal 59, Pasal 60 ayat (2) dan ayat (3), dan Pasal 61;
 - c. putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap mengenai pembatalan pencatatan Ciptaan atau produk Hak Terkait; atau
 - d. melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara, atau peraturan perundang-undangan yang penghapusannya dilakukan oleh Menteri.
- (2) Penghapusan pencatatan Ciptaan atas permintaan orang atau badan hukum yang namanya tercatat sebagai Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf a dikenai biaya.

Pasal 75

Ketentuan lebih lanjut mengenai hapusnya kekuatan hukum pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam Pasal 74 diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Bagian Keempat

Pengalihan Hak atas pencatatan Ciptaan dan Produk Hak Terkait

Pasal 76

- (1) Pengalihan Hak atas pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam Pasal 69 ayat (1) dapat dilakukan jika seluruh Hak Cipta atas Ciptaan tercatat dialihkan haknya kepada penerima hak.
- (2) Pengalihan Hak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilakukan dengan mengajukan permohonan tertulis dari kedua belah pihak atau dari penerima hak kepada Menteri.
- (3) Pengalihan Hak sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dicatat dalam daftar umum Ciptaan dengan dikenai biaya.

Pasal 77

Ketentuan lebih lanjut mengenai pengalihan hak atas pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait sebagaimana dimaksud dalam Pasal 76 diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Bagian Kelima

Perubahan Nama dan/atau Alamat

Pasal 78

- (1) Perubahan nama dan/atau alamat orang atau badan hukum yang namanya tercatat dalam daftar umum Ciptaan sebagai Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik produk Hak Terkait dilakukan dengan mengajukan Permohonan tertulis dari Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik produk Hak Terkait yang menjadi pemilik nama dan alamat tersebut kepada Menteri.
- (2) Perubahan nama dan/atau alamat orang atau badan hukum yang namanya tercatat dalam daftar umum Ciptaan sebagai Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik produk Hak Terkait dicatat dalam daftar umum Ciptaan dengan dikenai biaya.

Pasal 79

Ketentuan lebih lanjut mengenai perubahan nama dan/atau alamat sebagaimana dimaksud dalam Pasal 78 diatur dengan Peraturan Pemerintah.

BAB XI

LISENSI DAN LISENSI WAJIB

Bagian Kesatu

Lisensi

Pasal 80

- (1) Kecuali diperjanjikan lain, pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait berhak memberikan Lisensi kepada pihak lain berdasarkan perjanjian tertulis untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1), Pasal 23 ayat (2), Pasal 24 ayat (2), dan Pasal 25 ayat (2).
- (2) Perjanjian Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berlaku selama jangka waktu tertentu dan tidak melebihi masa berlaku Hak Cipta dan Hak Terkait.
- (3) Kecuali diperjanjikan lain, pelaksanaan perbuatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disertai kewajiban penerima Lisensi untuk memberikan Royalti kepada Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait selama jangka waktu Lisensi.
- (4) Penentuan besaran Royalti sebagaimana dimaksud pada ayat (3) dan tata cara pemberian Royalti dilakukan berdasarkan perjanjian Lisensi antara Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait dan penerima Lisensi.
- (5) Besaran Royalti dalam perjanjian Lisensi harus ditetapkan berdasarkan kelaziman praktik yang berlaku dan memenuhi unsur keadilan.

Pasal 81

Kecuali diperjanjikan lain, Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait dapat melaksanakan sendiri atau memberikan Lisensi kepada pihak ketiga untuk melaksanakan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1), Pasal 23 ayat (2), Pasal 24 ayat (2), dan Pasal 25 ayat (2).

Pasal 82

- (1) Perjanjian Lisensi dilarang memuat ketentuan yang mengakibatkan kerugian perekonomian Indonesia.
- (2) Isi perjanjian Lisensi dilarang bertentangan dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (3) Perjanjian Lisensi dilarang menjadi sarana untuk menghilangkan atau mengambil alih seluruh hak Pencipta atas Ciptaannya.

Pasal 83

- (1) Perjanjian Lisensi harus dicatatkan oleh Menteri dalam daftar umum perjanjian Lisensi Hak Cipta dengan dikenai biaya.
- (2) Perjanjian Lisensi yang tidak memenuhi ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 82 tidak dapat dicatat dalam daftar umum perjanjian Lisensi.
- (3) Jika perjanjian Lisensi tidak dicatat dalam daftar umum sebagaimana dimaksud pada ayat (1), perjanjian Lisensi tersebut tidak mempunyai akibat hukum terhadap pihak ketiga.
- (4) Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara pencatatan perjanjian Lisensi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diatur dengan Peraturan Pemerintah.

Bagian Kedua Lisensi Wajib

Pasal 84

Lisensi wajib merupakan Lisensi untuk melaksanakan penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra yang diberikan berdasarkan keputusan Menteri atas dasar permohonan untuk kepentingan pendidikan dan/atau ilmu pengetahuan serta kegiatan penelitian dan pengembangan.

Pasal 85

Setiap Orang dapat mengajukan permohonan lisensi wajib terhadap Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan dan sastra sebagaimana dimaksud dalam Pasal 84 untuk kepentingan pendidikan, ilmu pengetahuan, serta kegiatan penelitian dan pengembangan kepada Menteri.

Pasal 86

- (1) Terhadap permohonan lisensi wajib sebagaimana dimaksud dalam Pasal 85, Menteri dapat:
 - a. mewajibkan Pemegang Hak Cipta untuk melaksanakan sendiri penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan di wilayah negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan;
 - b. mewajibkan Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan untuk memberikan izin kepada pihak lain untuk melaksanakan penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan di wilayah negara Republik Indonesia dalam waktu yang ditentukan dalam hal Pemegang Hak Cipta yang bersangkutan tidak melaksanakan sendiri; atau
 - c. menunjuk pihak lain untuk melakukan penerjemahan dan/atau Penggandaan Ciptaan dalam hal Pemegang Hak Cipta tidak melaksanakan kewajiban sebagaimana dimaksud dalam huruf b.
- (2) Kewajiban melaksanakan penerjemahan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan setelah lewat jangka waktu 3 (tiga) tahun sejak Ciptaan di bidang ilmu pengetahuan dan sastra dilakukan

- Pengumuman selama karya tersebut belum pernah diterjemahkan ke dalam bahasa Indonesia.
- (3) Kewajiban melakukan Penggandaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilaksanakan setelah lewat jangka waktu:
 - a. 3 (tiga) tahun sejak buku di bidang matematika dan ilmu pengetahuan alam dilakukan Pengumuman dan buku tersebut belum pernah dilakukan Penggandaan di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia;
 - b. 3 (tiga) tahun sejak buku di bidang ilmu sosial dilakukan Pengumuman dan buku tersebut belum pernah dilakukan Penggandaan di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia; dan
 - c. 3 (tiga) tahun sejak buku di bidang seni dan sastra dilakukan Pengumuman dan buku tersebut belum pernah dilakukan Penggandaan di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
 - (4) Penerjemahan atau Penggandaan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) hanya digunakan di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia.
 - (5) Pelaksanaan ketentuan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) huruf b dan huruf c disertai imbalan yang wajar.
 - (6) Ketentuan lebih lanjut mengenai lisensi wajib diatur dengan Peraturan Pemerintah.

BAB XII

LEMBAGA MANAJEMEN KOLEKTIF

Pasal 87

- (1) Untuk mendapatkan hak ekonomi setiap Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait menjadi anggota Lembaga Manajemen Kolektif agar dapat menarik imbalan yang wajar dari pengguna yang memanfaatkan Hak Cipta dan Hak Terkait dalam bentuk layanan publik yang bersifat komersial.
- (2) Pengguna Hak Cipta dan Hak Terkait yang memanfaatkan Hak sebagaimana dimaksud pada ayat (1) membayar Royalti kepada Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait, melalui Lembaga Manajemen Kolektif.
- (3) Pengguna sebagaimana dimaksud pada ayat (1) membuat perjanjian dengan Lembaga Manajemen Kolektif yang berisi kewajiban untuk membayar Royalti atas Hak Cipta dan Hak Terkait yang digunakan.
- (4) Tidak dianggap sebagai pelanggaran Undang-Undang ini, pemanfaatan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara komersial oleh pengguna sepanjang pengguna telah melakukan dan memenuhi kewajiban sesuai perjanjian dengan Lembaga Manajemen Kolektif.

Pasal 88

- (1) Lembaga Manajemen Kolektif sebagaimana dimaksud dalam Pasal 87 ayat (1) wajib mengajukan Permohonan izin operasional kepada Menteri.
- (2) Izin operasional sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus memenuhi syarat:
 - a. berbentuk badan hukum Indonesia yang bersifat nirlaba;
 - b. mendapat kuasa dari Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait untuk menarik, menghimpun, dan mendistribusikan Royalti;
 - c. memiliki pemberi kuasa sebagai anggota paling sedikit 200 (dua ratus) orang Pencipta untuk Lembaga Manajemen Kolektif bidang lagu dan/atau musik yang mewakili kepentingan pencipta dan

paling sedikit 50 (lima puluh) orang untuk Lembaga Manajemen Kolektif yang mewakili pemilik Hak Terkait dan/atau objek Hak Cipta lainnya;

- d. bertujuan untuk menarik, menghimpun, dan mendistribusikan Royalti; dan
 - e. mampu menarik, menghimpun, dan mendistribusikan Royalti kepada Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait.
- (3) Lembaga Manajemen Kolektif yang tidak memiliki izin operasional dari Menteri sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dilarang menarik, menghimpun, dan mendistribusikan Royalti.

Pasal 89

- (1) Untuk pengelolaan Royalti Hak Cipta bidang lagu dan/atau musik dibentuk 2 (dua) Lembaga Manajemen Kolektif nasional yang masing-masing merepresentasikan keterwakilan sebagai berikut:
 - a. kepentingan Pencipta; dan
 - b. kepentingan pemilik Hak Terkait.
- (2) Kedua Lembaga Manajemen Kolektif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) memiliki kewenangan untuk menarik, menghimpun, dan mendistribusikan Royalti dari Pengguna yang bersifat komersial.
- (3) Untuk melakukan penghimpunan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) kedua Lembaga Manajemen Kolektif wajib melakukan koordinasi dan menetapkan besaran Royalti yang menjadi hak masing-masing Lembaga Manajemen Kolektif dimaksud sesuai dengan kelaziman dalam praktik berdasarkan keadilan.
- (4) Ketentuan mengenai pedoman penetapan besaran Royalti ditetapkan oleh Lembaga Manajemen Kolektif sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dan disahkan oleh Menteri.

Pasal 90

Dalam melaksanakan pengelolaan hak Pencipta dan pemilik Hak Terkait Lembaga Manajemen Kolektif wajib melaksanakan audit keuangan dan audit kinerja yang dilaksanakan oleh akuntan publik paling sedikit 1 (satu) tahun sekali dan diumumkan hasilnya kepada masyarakat melalui 1 (satu) media cetak nasional dan 1 (satu) media elektronik.

Pasal 91

- (1) Lembaga Manajemen Kolektif hanya dapat menggunakan dana operasional paling banyak 20% (dua puluh persen) dari jumlah keseluruhan Royalti yang dikumpulkan setiap tahunnya.
- (2) Pada 5 (lima) tahun pertama sejak berdirinya Lembaga Manajemen Kolektif berdasarkan Undang-Undang ini, Lembaga Manajemen Kolektif dapat menggunakan dana operasional paling banyak 30% (tiga puluh persen) dari jumlah keseluruhan Royalti yang dikumpulkan setiap tahunnya.

Pasal 92

- (1) Menteri melaksanakan evaluasi terhadap Lembaga Manajemen Kolektif, paling sedikit 1 (satu) kali dalam setahun.
- (2) Dalam hal basil evaluasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) menunjukkan Lembaga Manajemen Kolektif tidak memenuhi ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 88, Pasal 89 ayat (3), Pasal 90, atau Pasal 91, Menteri mencabut izin operasional Lembaga Manajemen Kolektif.

Pasal 93

Ketentuan lebih lanjut mengenai tata cara permohonan dan penerbitan izin operasional, serta evaluasi mengenai Lembaga Manajemen Kolektif diatur dengan Peraturan Menteri.

BAB XIII

BIAYA

Pasal 94

Biaya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 66 ayat (2) huruf c, Pasal 71 ayat (2), Pasal 74 ayat (2), Pasal 76 ayat (3), Pasal 78 ayat (2), dan Pasal 83 ayat (1) merupakan penerimaan negara bukan pajak yang dipungut sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan di bidang penerimaan negara bukan pajak.

BAB XIV

PENYELESAIAN SENGKETA

Bagian Kesatu

Umum

Pasal 95

- (1) Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase , atau pengadilan.
- (2) Pengadilan yang berwenang sebagaimana dimaksud ayat (1) adalah Pengadilan Niaga.
- (3) Pengadilan lainnya selain Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud ayat (2) tidak berwenang menangani penyelesaian sengketa Hak Cipta.
- (4) Selain pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam bentuk Pembajakan, sepanjang para pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya dan/atau berada di wilayah Negara Kesatuan Republik Indonesia harus menempuh terlebih dahulu penyelesaian sengketa melalui mediasi sebelum melakukan tuntutan pidana.

Pasal 96

- (1) Pencipta, pemegang Hak Cipta dan/atau pemegang Hak Terkait atau ahli warisnya yang mengalami kerugian hak ekonomi berhak memperoleh Ganti Rugi.
- (2) Ganti Rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diberikan dan dicantumkan sekaligus dalam amar putusan pengadilan tentang perkara tindak pidana Hak Cipta dan/atau Hak Terkait.
- (3) Pembayaran Ganti Rugi kepada Pencipta, Pemegang Hak Cipta dan/atau pemilik Hak Terkait dibayarkan paling lama 6 (enam) bulan setelah putusan pengadilan yang berkekuatan hukum tetap.

Pasal 97

- (1) Dalam hal Ciptaan telah dicatat menurut ketentuan Pasal 69 ayat (1), pihak lain yang berkepentingan dapat mengajukan gugatan pembatalan pencatatan Ciptaan dalam daftar umum Ciptaan melalui Pengadilan Niaga.
- (2) Gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) ditujukan kepada Pencipta dan/atau Pemegang Hak Cipta terdaftar.

Pasal 98

- (1) Pengalihan Hak Cipta atas seluruh Ciptaan kepada pihak lain tidak mengurangi hak Pencipta atau ahli warisnya untuk menggugat setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak dan tanpa persetujuan Pencipta yang melanggar hak moral Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 5 ayat (1).
- (2) Pengalihan hak ekonomi Pelaku Pertunjukan kepada pihak lain tidak mengurangi hak Pelaku Pertunjukan atau ahli warisnya untuk menggugat setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak dan tanpa persetujuan Pelaku Pertunjukan yang melanggar hak moral Pelaku Pertunjukan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 22.

Pasal 99

- (1) Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga atas pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait.
- (2) Gugatan ganti rugi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat berupa permintaan untuk menyerahkan seluruh atau sebagian penghasilan yang diperoleh dari penyelenggaraan ceramah, pertemuan ilmiah, pertunjukan atau pameran karya yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta atau produk Hak Terkait
- (3) Selain gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait dapat memohon putusan provisi atau putusan sela kepada Pengadilan Niaga untuk:
 - a. meminta penyitaan Ciptaan yang dilakukan Pengumuman atau Peggandaan, dan/atau alat Peggandaan yang digunakan untuk menghasilkan Ciptaan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait; dan/atau
 - b. menghentikan kegiatan Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Peggandaan Ciptaan yang merupakan hasil pelanggaran Hak Cipta dan produk Hak Terkait.

Bagian Kedua

Tata Cara Gugatan

Pasal 100

- (1) Gugatan atas pelanggaran Hak Cipta diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga.
- (2) Gugatan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dicatat oleh panitera Pengadilan Niaga dalam register perkara pengadilan pada tanggal gugatan tersebut didaftarkan.
- (3) Panitera Pengadilan Niaga memberikan tanda terima yang telah ditandatangani pada tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran.
- (4) Panitera Pengadilan Niaga menyampaikan permohonan gugatan kepada ketua Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 2 (dua) Hari terhitung sejak tanggal gugatan didaftarkan.
- (5) Dalam waktu paling lama 3 (tiga) Hari terhitung sejak gugatan didaftarkan, Pengadilan Niaga menetapkan

Hari sidang.

- (6) Pemberitahuan dan pemanggilan para pihak dilakukan oleh juru sita dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak gugatan didaftarkan.

Pasal 101

- (1) Putusan atas gugatan harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) Hari sejak gugatan didaftarkan.
- (2) Dalam hal jangka waktu sebagaimana dimaksud pada ayat (1) tidak dapat dipenuhi, atas persetujuan Ketua Mahkamah Agung jangka waktu tersebut dapat diperpanjang selama 30 (tiga puluh) Hari.
- (3) Putusan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) harus diucapkan dalam sidang terbuka untuk umum.
- (4) Putusan Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud pada ayat (3) harus disampaikan oleh juru sita kepada para pihak paling lama 14 (empat belas) Hari terhitung sejak putusan diucapkan.

Bagian Ketiga

Upaya Hukum

Pasal 102

- (1) Terhadap putusan Pengadilan Niaga sebagaimana dimaksud dalam Pasal 101 ayat (3) hanya dapat diajukan kasasi.
- (2) Permohonan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajukan paling lama 14 (empat belas) Hari terhitung sejak tanggal putusan Pengadilan Niaga diucapkan dalam sidang terbuka atau diberitahukan kepada para pihak.
- (3) Permohonan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) didaftarkan pada Pengadilan Niaga yang telah memutus gugatan tersebut dengan membayar biaya yang besarnya ditetapkan oleh pengadilan.
- (4) Panitera Pengadilan Niaga mendaftarkan permohonan kasasi pada tanggal permohonan diajukan dan memberikan tanda terima yang telah ditandatangani kepada pemohon kasasi pada tanggal yang sama dengan tanggal pendaftaran.
- (5) Panitera Pengadilan Niaga wajib menyampaikan permohonan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (4) kepada termohon kasasi paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak permohonan kasasi didaftarkan.

Pasal 103

- (1) Pemohon kasasi wajib menyampaikan memori kasasi kepada panitera Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 14 (empat belas) Hari terhitung sejak tanggal permohonan kasasi didaftarkan.
- (2) Panitera Pengadilan Niaga wajib mengirimkan memori kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada termohon kasasi dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak panitera Pengadilan Niaga menerima memori kasasi.
- (3) Termohon kasasi dapat mengajukan kontra memori kasasi kepada panitera Pengadilan Niaga dalam waktu paling lama 14 (empat belas) Hari terhitung sejak termohon kasasi menerima memori kasasi.
- (4) Panitera Pengadilan Niaga wajib menyampaikan kontra memori kasasi kepada pemohon kasasi dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak panitera Pengadilan Niaga menerima kontra memori kasasi.

- (5) Panitera Pengadilan Niaga wajib mengirimkan berkas perkara kasasi kepada Mahkamah Agung dalam waktu paling lama 14 (empat belas) Hari terhitung sejak jangka waktu sebagaimana dimaksud pada ayat (3).

Pasal 104

- (1) Dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak Mahkamah Agung menerima permohonan kasasi, Mahkamah Agung menetapkan Hari sidang.
- (2) Putusan kasasi harus diucapkan paling lama 90 (sembilan puluh) Hari terhitung sejak tanggal permohonan kasasi diterima oleh Mahkamah Agung.
- (3) Panitera Mahkamah Agung wajib menyampaikan salinan putusan kasasi kepada panitera Pengadilan Niaga paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak putusan kasasi diucapkan.
- (4) Juru sita Pengadilan Niaga wajib menyampaikan salinan putusan kasasi sebagaimana dimaksud pada ayat (3) kepada pemohon kasasi dan termohon kasasi dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak panitera Pengadilan Niaga menerima putusan kasasi.

Pasal 105

Hak untuk mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait tidak mengurangi Hak Pencipta dan/atau pemilik Hak Terkait untuk menuntut secara pidana.

BAB XV

PENETAPAN SEMENTARA PENGADILAN

Pasal 106

Atas permintaan pihak yang merasa dirugikan karena pelaksanaan Hak Cipta atau Hak Terkait, Pengadilan Niaga dapat mengeluarkan penetapan sementara untuk:

- a. mencegah masuknya barang yang diduga basil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait ke jalur perdagangan;
- b. menarik dari peredaran dan menyita serta menyimpan sebagai alat bukti yang berkaitan dengan pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait tersebut;
- c. mengamankan barang bukti dan mencegah penghilangannya oleh pelanggar; dan/atau
- d. menghentikan pelanggaran guna mencegah kerugian yang lebih besar.

Pasal 107

- (1) Permohonan penetapan sementara diajukan secara tertulis oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait, atau Kuasanya kepada Pengadilan Niaga dengan memenuhi persyaratan:
 - a. melampirkan bukti kepemilikan Hak Cipta atau Hak Terkait;
 - b. melampirkan petunjuk awal terjadinya pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait;
 - c. melampirkan keterangan yang jelas mengenai barang dan/atau dokumen yang diminta, dicari, dikumpulkan, atau diamankan untuk keperluan pembuktian;

- d. melampirkan pernyataan adanya kekhawatiran bahwa pihak yang diduga melakukan pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait akan menghilangkan barang bukti; dan
 - e. membayar jaminan yang besaran jumlahnya sebanding dengan nilai barang yang akan dikenai penetapan sementara.
- (2) Permohonan penetapan sementara pengadilan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajukan kepada ketua Pengadilan Niaga di wilayah hukum tempat ditemukannya barang yang diduga merupakan basil pelanggaran Hak Cipta atau Hak Terkait.

Pasal 108

- (1) Jika permohonan penetapan sementara telah memenuhi persyaratan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 107, panitera Pengadilan Niaga mencatat permohonan dan wajib menyerahkan permohonan penetapan sementara dalam waktu paling lama 1x24 (satu kali dua puluh empat) jam kepada ketua Pengadilan Niaga.
- (2) Dalam waktu paling lama 2 (dua) Hari terhitung sejak tanggal diterimanya permohonan penetapan sementara sebagaimana dimaksud pada ayat (1), ketua Pengadilan Niaga menunjuk hakim Pengadilan Niaga untuk memeriksa permohonan penetapan sementara.
- (3) Dalam waktu paling lama 2 (dua) Hari terhitung sejak tanggal penunjukkan sebagaimana dimaksud pada ayat (2), hakim Pengadilan Niaga memutuskan untuk mengabulkan atau menolak permohonan penetapan sementara.
- (4) Dalam hal permohonan penetapan sementara dikabulkan, hakim Pengadilan Niaga mengeluarkan penetapan sementara pengadilan.
- (5) Penetapan sementara pengadilan sebagaimana dimaksud pada ayat (4) diberitahukan kepada pihak yang dikenai tindakan penetapan sementara pengadilan dalam waktu paling lama 1x24 (satu kali dua puluh empat) jam.
- (6) Dalam hal permohonan penetapan sementara ditolak, hakim Pengadilan Niaga memberitahukan penolakan tersebut kepada pemohon penetapan sementara dengan disertai alasan.

Pasal 109

- (1) Dalam hal Pengadilan Niaga mengeluarkan penetapan sementara sebagaimana dimaksud dalam Pasal 108 ayat (4), Pengadilan Niaga memanggil pihak yang dikenai penetapan sementara dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak tanggal dikeluarkannya penetapan sementara untuk dimintai keterangan.
- (2) Pihak yang dikenai penetapan sementara dapat menyampaikan keterangan dan bukti mengenai Hak Cipta dalam waktu paling lama 7 (tujuh) Hari terhitung sejak tanggal diterimanya panggilan sebagaimana dimaksud pada ayat (1).
- (3) Dalam waktu paling lama 30 (tiga puluh) Hari terhitung sejak tanggal dikeluarkannya penetapan sementara, hakim Pengadilan Niaga memutuskan untuk menguatkan atau membatalkan penetapan sementara pengadilan.
- (4) Dalam hal penetapan sementara pengadilan dikuatkan maka:
 - a. uang jaminan yang telah dibayarkan harus dikembalikan kepada pemohon penetapan;
 - b. pemohon penetapan dapat mengajukan gugatan ganti rugi atas pelanggaran Hak Cipta; dan/atau
 - c. pemohon dapat melaporkan pelanggaran Hak Cipta kepada pejabat penyidik Kepolisian Negara Republik Indonesia atau pejabat penyidik pegawai negeri sipil.

- (5) Dalam hal penetapan sementara pengadilan dibatalkan, uang jaminan yang telah dibayarkan wajib diserahkan kepada pihak yang dikenai penetapan sementara sebagai ganti rugi akibat penetapan sementara tersebut.

BAB XVI PENYIDIKAN

Pasal 110

- (1) Selain penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia, Pejabat Pegawai Negeri Sipil tertentu di lingkungan kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum diberi wewenang khusus sebagai penyidik sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang yang mengatur mengenai hukum acara pidana untuk melakukan penyidikan tindak pidana Hak Cipta dan Hak Terkait.
- (2) Penyidik sebagaimana dimaksud pada ayat (1) berwenang melakukan:
- a. pemeriksaan atas kebenaran laporan atau keterangan berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
 - b. pemeriksaan terhadap pihak atau badan hukum yang diduga melakukan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
 - c. permintaan keterangan dan barang bukti dari pihak atau badan hukum sehubungan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
 - d. pemeriksaan atas pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
 - e. penggeledahan dan pemeriksaan di tempat yang diduga terdapat barang bukti, pembukuan, pencatatan, dan dokumen lain yang berkenaan dengan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
 - f. penyitaan dan/atau penghentian peredaran atas izin pengadilan terhadap bahan dan barang hasil pelanggaran yang dapat dijadikan bukti dalam perkara tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait sesuai dengan Kitab Undang-Undang Hukum Acara Pidana;
 - g. permintaan keterangan ahli dalam melaksanakan tugas penyidikan tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait;
 - h. permintaan bantuan kepada instansi terkait untuk melakukan penangkapan, penahanan, penetapan daftar pencarian orang, pencegahan dan penangkalan terhadap pelaku tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait; dan
 - i. penghentian penyidikan jika tidak terdapat cukup bukti adanya tindak pidana di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait.
- (3) Dalam melakukan penyidikan, penyidik pejabat pegawai negeri sipil dapat meminta bantuan penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia.
- (4) Penyidik pejabat pegawai negeri sipil memberitahukan dimulainya penyidikan kepada penuntut umum dan penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia.
- (5) Hasil penyidikan yang telah dilakukan oleh penyidik pejabat pegawai negeri sipil disampaikan kepada penuntut umum melalui penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia.
- (6) Dalam hal melakukan tindakan sebagaimana diatur pada ayat 2 (dua) huruf e dan huruf f Penyidik Pegawai Negeri Sipil meminta bantuan penyidik pejabat Kepolisian Negara Republik Indonesia.

Pasal 111

- (1) Pembuktian yang dilakukan dalam proses pemeriksaan di tingkat penyidikan, penuntutan, dan pemeriksaan di pengadilan dapat dilakukan dengan memanfaatkan teknologi informasi dan komunikasi sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.
- (2) Informasi elektronik dan/atau dokumen elektronik diakui sebagai alat bukti sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

BAB XVII KETENTUAN PIDANA

Pasal 112

Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 ayat (3) dan/atau Pasal 52 untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).

Pasal 113

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Pasal 114

Setiap Orang yang mengelola tempat perdagangan dalam segala bentuknya yang dengan sengaja dan mengetahui membiarkan penjualan dan/atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di tempat perdagangan yang dikelolanya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp100.000.000,00 (seratus juta rupiah).

Pasal 115

Setiap Orang yang tanpa persetujuan dari orang yang dipotret atau ahli warisnya melakukan Penggunaan Secara Komersial, Penggandaan, Pengumuman, Pendistribusian, atau Komunikasi atas Potret sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12 untuk kepentingan reklame atau periklanan untuk Penggunaan Secara Komersial baik

dalam media elektronik maupun non elektronik, dipidana dengan pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Pasal 116

- (1) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23 ayat (2) huruf e untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23 ayat (2) huruf a, huruf b, dan/atau huruf f, untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).
- (3) Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 23 ayat (2) huruf c, dan/atau huruf d untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp 1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (4) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk Pembajakan dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Pasal 117

- (1) Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 24 ayat (2) huruf c untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
- (2) Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam pasal 24 ayat (2) huruf a, huruf b, dan/atau huruf d untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (3) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (2) yang dilakukan dalam bentuk Pembajakan dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Pasal 118

- (1) Setiap Orang yang dengan sengaja dan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 ayat (2) huruf a, huruf b, huruf c, dan/atau huruf d untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
- (2) Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud dalam Pasal 25 ayat (2) huruf d yang dilakukan dengan maksud Pembajakan dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Pasal 119

Setiap Lembaga Manajemen Kolektif yang tidak memiliki izin operasional dari Menteri sebagaimana dimaksud

dalam Pasal 88 ayat (3) dan melakukan kegiatan penarikan Royalti dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).

Pasal 120

Tindak pidana sebagaimana dimaksud dalam Undang-Undang ini merupakan delik aduan.

BAB XVIII

KETENTUAN PERALIHAN

Pasal 121

Pada saat Undang-Undang ini mulai berlaku:

- a. Permohonan pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait yang masih dalam proses, diselesaikan berdasarkan ketentuan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta;
- b. surat pendaftaran Ciptaan yang dengan Undang-Undang ini disebut surat pencatatan Ciptaan yang telah dikeluarkan sebelum Undang-Undang ini, masih tetap berlaku sampai dengan masa pelindungannya berakhir;
- c. perikatan jual beli terhadap hak ekonomi atas Ciptaan berupa lagu dan/atau musik yang dilakukan sebelum Undang-Undang ini berlaku tetap berlaku sampai dengan jangka waktu perikatan berakhir;
- d. perkara Hak Cipta yang sedang dalam proses, tetap diproses berdasarkan Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta;
- e. penghimpunan dan Pendistribusian Royalti yang dilakukan oleh organisasi profesi atau lembaga sejenis dengan sebutan apapun yang telah ada sebelum Undang-Undang ini berlaku tetap dapat dilakukan sampai dengan terbentuknya Lembaga Manajemen Kolektif sesuai dengan ketentuan Undang-Undang ini;
- f. organisasi profesi atau lembaga sejenis dengan sebutan apapun sebagaimana dimaksud dalam huruf e, berlaku ketentuan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 87, Pasal 88, dan Pasal 89 terhitung sejak berlakunya Undang-Undang ini;
- g. organisasi profesi atau lembaga sejenis dengan sebutan apapun yang telah ada yang tugas dan fungsinya menghimpun, mengelola, dan/atau mendistribusikan Royalti sebelum berlakunya Undang-Undang ini wajib menyesuaikan dan berubah menjadi Lembaga Manajemen Kolektif dalam jangka waktu paling lama 2 (dua) tahun sejak berlakunya Undang-Undang ini.

Pasal 122

Pada saat Undang-Undang ini mulai berlaku, perjanjian atas Ciptaan buku dan/atau hasil karya tulis lainnya serta lagu dan/atau musik dengan atau tanpa teks yang dialihkan dalam perjanjian jual putus dan/atau pengalihan tanpa batas waktu yang telah dibuat sebelum berlakunya Undang-Undang ini dikembalikan kepada Pencipta dengan ketentuan sebagai berikut:

- a. Perjanjian jual putus yang pada saat diberlakukannya Undang-Undang ini telah mencapai jangka waktu 25 (dua puluh lima) tahun dikembalikan Hak Ciptanya kepada Pencipta 2 (dua) tahun sejak berlakunya Undang-Undang ini;
- b. Perjanjian jual putus yang pada saat diberlakukannya Undang-Undang ini belum mencapai jangka waktu 25 (dua puluh lima) tahun dikembalikan Hak Ciptanya kepada Pencipta setelah mencapai 25 (dua puluh lima) tahun sejak ditanda tangannya perjanjian jual putus dimaksud ditambah 2 (dua) tahun.

BAB XIX
KETENTUAN PENUTUP

Pasal 123

Pada saat Undang-Undang ini mulai berlaku, semua peraturan perundang-undangan yang merupakan peraturan pelaksanaan dari Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 85, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4220), dinyatakan masih tetap berlaku sepanjang tidak bertentangan dengan ketentuan dalam Undang-Undang ini.

Pasal 124

Pada saat Undang-Undang ini mulai berlaku, Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2002 Nomor 85, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4220) dicabut dan dinyatakan tidak berlaku.

Pasal 125

Peraturan pelaksanaan Undang-Undang ini harus ditetapkan paling lama 2 (dua) tahun terhitung sejak Undang-Undang ini diundangkan.

Pasal 126

Undang-Undang ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar setiap orang mengetahuinya, memerintahkan pengundangan Undang-Undang ini dengan penempatannya dalam Lembaran Negara Republik Indonesia.

Disahkan Di Jakarta,

Pada Tanggal 16 Oktober 2014

PRESIDEN REPUBLIK INDONESIA,

Ttd.

DR. H. SUSILO BAMBANG YUDHOYONO

Diundangkan Di Jakarta,

Pada Tanggal 16 Oktober 2014

MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA REPUBLIK INDONESIA,

Ttd

AMIR SYAMSUDIN

LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA TAHUN 2014 NOMOR 266

PENJELASAN
UNDANG-UNDANG REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG
HAK CIPTA

I. UMUM

Hak Cipta merupakan salah satu bagian dari kekayaan intelektual yang memiliki ruang lingkup objek dilindungi paling luas, karena mencakup ilmu pengetahuan, seni dan sastra (art and literary) yang di dalamnya mencakup pula program komputer. Perkembangan ekonomi kreatif yang menjadi salah satu andalan Indonesia dan berbagai negara dan berkembang pesatnya teknologi informasi dan komunikasi mengharuskan adanya pembaruan Undang-Undang Hak Cipta, mengingat Hak Cipta menjadi basis terpenting dari ekonomi kreatif nasional. Dengan Undang-Undang Hak Cipta yang memenuhi unsur perlindungan dan pengembangan ekonomi kreatif ini maka diharapkan kontribusi sektor Hak Cipta dan Hak Terkait bagi perekonomian negara dapat lebih optimal.

Perkembangan teknologi informasi dan komunikasi telah menjadi salah satu variabel dalam Undang-Undang tentang Hak Cipta ini, mengingat teknologi informasi dan komunikasi di satu sisi memiliki peran strategis dalam pengembangan Hak Cipta, tetapi di sisi lain juga menjadi alat untuk pelanggaran hukum di bidang ini. Pengaturan yang proporsional sangat diperlukan, agar fungsi positif dapat dioptimalkan dan dampak negatifnya dapat diminimalkan.

Langkah Dewan Perwakilan Rakyat Republik Indonesia dan Pemerintah mengganti Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dengan Undang-Undang ini adalah upaya sungguh-sungguh dari negara untuk melindungi hak ekonomi dan hak moral Pencipta dan pemilik Hak Terkait sebagai unsur penting dalam pembangunan kreativitas nasional. Teringkarinya hak ekonomi dan hak moral dapat mengikis motivasi para Pencipta dan pemilik Hak Terkait untuk berkreasi. Hilangnya motivasi seperti ini akan berdampak luas pada runtuhnya kreativitas makro bangsa Indonesia. Bercermin kepada negara-negara maju tampak bahwa perlindungan yang memadai terhadap Hak Cipta telah berhasil membawa pertumbuhan ekonomi kreatif secara signifikan dan memberikan kontribusi nyata bagi perekonomian dan kesejahteraan rakyat.

Dengan memperhatikan hal tersebut maka perlu mengganti Undang-Undang Hak Cipta dengan yang baru, yang secara garis besar mengatur tentang:

- a. Pelindungan Hak Cipta dilakukan dengan waktu lebih panjang sejalan dengan penerapan aturan di berbagai negara sehingga jangka waktu pelindungan Hak Cipta di bidang tertentu diberlakukan selama hidup pencipta ditambah 70 (tujuh puluh) tahun setelah Pencipta meninggal dunia.
- b. Pelindungan yang lebih baik terhadap hak ekonomi para Pencipta dan/atau Pemilik Hak Terkait, termasuk membatasi pengalihan hak ekonomi dalam bentuk jual putus (sold flat).
- c. Penyelesaian sengketa secara efektif melalui proses mediasi, arbitrase atau pengadilan, serta penerapan delik aduan untuk tuntutan pidana.
- d. Pengelola tempat perdagangan bertanggung jawab atas tempat penjualan dan/atau pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait di pusat tempat perbelanjaan yang dikelolanya.
- e. Hak Cipta sebagai benda bergerak tidak berwujud dapat dijadikan objek jaminan fidusia.
- f. Menteri diberi kewenangan untuk menghapus Ciptaan yang sudah dicatatkan, apabila Ciptaan tersebut melanggar norma agama, norma susila, ketertiban umum, pertahanan dan keamanan negara, serta ketentuan peraturan perundang-undangan.

- g. Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait menjadi anggota Lembaga Manajemen Kolektif agar dapat menarik imbalan atau Royalti.
- h. Pencipta dan/atau pemilik Hak Terkait mendapat imbalan Royalti untuk Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dibuat dalam hubungan dinas dan digunakan secara komersial.
- i. Lembaga Manajemen Kolektif yang berfungsi menghimpun dan mengelola hak ekonomi Pencipta dan pemilik Hak Terkait wajib mengajukan permohonan izin operasional kepada Menteri.
- j. Penggunaan Hak Cipta dan Hak Terkait dalam sarana multimedia untuk merespon perkembangan teknologi informasi dan komunikasi.

Di tingkat Internasional, Indonesia telah ikut serta menjadi anggota dalam Agreement Establishing the World Trade Organization (Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia) yang mencakup Trade Related Aspects of Intellectual Property Rights (Persetujuan tentang Aspek-Aspek Dagang Hak Kekayaan Intelektual) yang selanjutnya disebut TRIPS, melalui Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1994.

Selain itu, Indonesia telah meratifikasi Berne Convention for the Protection of Artistic and Literary Works (Konvensi Bern tentang Pelindungan Karya Seni dan Sastra) melalui Keputusan Presiden Nomor 18 Tahun 1997 dan World Intellectual Property Organization Copyright Treaty (Perjanjian Hak Cipta WIPO) yang selanjutnya disebut WCT, melalui Keputusan Presiden Nomor 19 Tahun 1997, serta World Intellectual Property Organization Performances and Phonograms Treaty (Perjanjian Karya-Karya Pertunjukan dan Karya-Karya Fonogram WIPO) yang selanjutnya disebut WPPT, melalui Keputusan Presiden Nomor 74 Tahun 2004.

Penggantian Undang-Undang Nomor 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta dengan Undang-Undang ini dilakukan dengan mengutamakan kepentingan nasional dan memperhatikan keseimbangan antara kepentingan Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait, dengan masyarakat serta memperhatikan ketentuan dalam perjanjian internasional di bidang Hak Cipta dan Hak Terkait.

II. PASAL DEMI PASAL

Pasal 1

Cukup jelas.

Pasal 2

Cukup jelas.

Pasal 3

Cukup jelas.

Pasal 4

Yang dimaksud dengan "hak eksklusif" adalah hak yang hanya diperuntukkan bagi Pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa izin Pencipta. Pemegang Hak Cipta yang bukan Pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi.

Pasal 5

Ayat (1)

Huruf a

Cukup jelas.

Huruf b

Cukup jelas.

Huruf c

Cukup jelas.

Huruf d

Cukup jelas.

Huruf e

Yang dimaksud dengan "distorsi Ciptaan" adalah tindakan memutarbalikan suatu fakta atau identitas Ciptaan.

Yang dimaksud dengan "mutilasi Ciptaan" adalah proses atau tindakan menghilangkan sebagian Ciptaan.

Yang dimaksud dengan "modifikasi Ciptaan" adalah perubahan atas Ciptaan.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Pasal 6

Cukup jelas.

Pasal 7

Cukup jelas.

Pasal 8

Cukup jelas.

Pasal 9

Ayat (1)

Huruf a

Cukup jelas.

Huruf b

Termasuk perbuatan Penggandaan diantaranya perekaman menggunakan kamera video (camcorder) di dalam gedung bioskop dan tempat pertunjukan langsung (live performance).

Huruf c

Cukup jelas.

Huruf d

Cukup jelas.

Huruf e

Cukup jelas.

Huruf f

Cukup jelas.

Huruf g

Cukup jelas.

Huruf h

Cukup jelas.

Huruf i

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Pasal 10

Cukup jelas.

Pasal 11

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Yang dimaksud dengan "objek esensial" adalah perangkat lunak komputer yang menjadi objek utama perjanjian penyewaan.

Pasal 12

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan "kepentingan reklame atau periklanan" adalah pemuatan potret antara lain pada iklan, banner, billboard, kalender, dan pamflet yang digunakan secara komersial.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Pasal 13

Yang dimaksud dengan "kecuali dinyatakan lain atau diberi persetujuan oleh Pelaku Pertunjukan atau pemegang hak atas pertunjukan" misalnya, seorang penyanyi dalam suatu pertunjukan musik dapat berkeberatan jika dipotret untuk dipublikasikan, didistribusikan, atau dikomunikasikan kepada publik oleh orang lain untuk penggunaan secara komersial.

Pasal 14

Yang dimaksud dengan "instansi yang berwenang" dalam ketentuan ini antara lain kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informasi, Komisi Pemberantasan Tindak Pidana Korupsi, atau aparat penegak hukum lainnya.

Pasal 15

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan "pemilik" dalam ketentuan ini adalah orang yang menguasai secara sah Ciptaan, antara lain kolektor atau Pemegang Hak Cipta.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Pasal 16

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Yang dimaksud dengan "dapat beralih atau dialihkan" hanya hak ekonomi, sedangkan hak moral tetap melekat pada diri Pencipta. Pengalihan Hak Cipta harus dilakukan secara jelas dan tertulis baik dengan atau tanpa akta notaris.

Huruf a

Cukup jelas.

Huruf b

Cukup jelas.

Huruf c

Cukup jelas.

Huruf d

Cukup jelas.

Huruf e

Cukup jelas.

Huruf f

Yang dimaksud dengan "sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan" antara lain, pengalihan yang disebabkan oleh putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap, merger, akuisisi, atau pembubaran perusahaan atau badan hukum dimana terjadi penggabungan atau pemisahan aset perusahaan.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Pasal 17

Cukup jelas.

Pasal 18

Yang dimaksud dengan "hasil karya tulis lainnya" antara lain naskah kumpulan puisi, kamus umum, dan Harian umum surat kabar.

Yang dimaksud dengan "jual putus" adalah perjanjian yang mengharuskan Pencipta menyerahkan Ciptaannya melalui pembayaran lunas oleh pihak pembeli sehingga hak ekonomi atas Ciptaan tersebut beralih seluruhnya kepada pembeli tanpa batas waktu, atau dalam praktik dikenal dengan istilah sold flat.

Pasal 19

Cukup jelas.

Pasal 20

Cukup jelas.

Pasal 21

Cukup jelas.

Pasal 22

Huruf a

Cukup jelas.

Huruf b

Yang dimaksud dengan "distorsi Ciptaan" adalah tindakan pemutarbalikan suatu fakta atau identitas karya Pelaku Pertunjukan.

Yang dimaksud dengan "mutilasi Ciptaan" adalah proses atau tindakan menghilangkan sebagian karya Pelaku Pertunjukan.

Yang dimaksud dengan "modifikasi Ciptaan" adalah perubahan atas karya Pelaku Pertunjukan.

Pasal 23

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Ayat (5)

Yang dimaksud dengan "imbalan kepada Pencipta" adalah Royalti yang nilainya ditetapkan secara standar oleh Lembaga Manajemen Kolektif.

Pasal 24

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Huruf a

yang dimaksud dengan cara atau bentuk apapun antara lain meliputi: perubahan rekaman dari format fisik (compact disc/video compact disc/digital video disc) menjadi format digital (Mpeg-1 Layer 3 Audio (Mp3), Waveform Audio Format (WAV), Mpeg-1 Layer 4 Audio (Mp4), atau perubahan dari buku menjadi buku audio.

Huruf b

Cukup jelas.

Huruf c

Cukup jelas.

Huruf d

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Pasal 25

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Yang dimaksud dengan "penyebarluasan" adalah pemanfaatan karya siaran yang dilakukan baik yang bersumber dari Lembaga Penyiaran publik, swasta, maupun berlangganan, untuk Penggunaan Secara Komersial.

Pasal 26

Cukup jelas.

Pasal 27

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Yang dimaksud dengan "imbalan yang wajar" adalah imbalan yang ditentukan sesuai dengan norma umum yang ditetapkan oleh Lembaga Manajemen Kolektif.

Pasal 28

Cukup jelas.

Pasal 29

Cukup jelas.

Pasal 30

Cukup jelas.

Pasal 31

Cukup jelas.

Pasal 32

Cukup jelas.

Pasal 33

Cukup jelas.

Pasal 34

Yang dimaksud dengan "di bawah pimpinan dan pengawasan" adalah yang dilakukan dengan bimbingan, pengarahan, ataupun koreksi dari Orang yang memiliki rancangan tersebut.

Pasal 35

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan "hubungan dinas" adalah hubungan kepegawaian antara aparatur negara dengan instansinya.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Pasal 36

Yang dimaksud dengan "hubungan kerja atau berdasarkan pesanan" adalah Ciptaan yang dibuat atas dasar hubungan kerja di lembaga swasta atau atas dasar pesanan pihak lain.

Pasal 37

Cukup jelas.

Pasal 38

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan "ekspresi budaya tradisional" mencakup salah satu atau kombinasi bentuk ekspresi sebagai berikut:

- a. verbal tekstual, baik lisan maupun tulisan, yang berbentuk prosa maupun puisi, dalam berbagai tema dan kandungan isi pesan, yang dapat berupa karya sastra ataupun narasi informatif;
- b. musik, mencakup antara lain, vokal, instrumental, atau kombinasinya;
- c. gerak, mencakup antara lain, tarian;
- d. teater, mencakup antara lain, pertunjukan wayang dan sandiwara rakyat;
- e. seni rupa, baik dalam bentuk dua dimensi maupun tiga dimensi yang terbuat dari berbagai macam bahan seperti kulit, kayu, bambu, logam, batu, keramik, kertas, tekstil, dan lain-lain atau kombinasinya; dan
- f. upacara adat.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Yang dimaksud dengan "nilai-nilai yang hidup dalam masyarakat pengembannya" adalah adat istiadat, norma hukum adat, norma kebiasaan, norma sosial, dan norma-norma luhur lain yang dijunjung tinggi oleh masyarakat tempat asal, yang memelihara, mengembangkan, dan melestarikan ekspresi budaya tradisional.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Pasal 39

Ayat (1)

Ketentuan ini dimaksudkan untuk menegaskan status Hak Cipta dalam hal suatu karya yang Penciptanya tidak diketahui dan belum diterbitkan, misalnya, dalam hal karya tulis yang belum diterbitkan dalam bentuk buku atau karya musik yang belum direkam.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Ayat (5)

Cukup jelas.

Pasal 40

Ayat (1)

Huruf a

Yang dimaksud dengan "perwajahan karya tulis" adalah karya cipta yang lazim dikenal dengan "typographical arrangement", yaitu aspek seni pada susunan dan bentuk penulisan karya tulis. Hal ini mencakup antara lain format, hiasan, komposisi warna dan susunan atau tata letak huruf indah yang secara keseluruhan menampilkan wujud yang khas.

Huruf b

Cukup jelas.

Huruf c

Yang dimaksud dengan "alat peraga" adalah Ciptaan yang berbentuk 2 (dua) ataupun 3 (tiga) dimensi yang berkaitan dengan geografi, topografi, arsitektur, biologi, atau ilmu pengetahuan lain.

Huruf d

Yang dimaksud dengan "lagu atau musik dengan atau tanpa teks" diartikan sebagai satu kesatuan karya cipta yang bersifat utuh.

Huruf e

Cukup jelas.

Huruf f

Yang dimaksud dengan "gambar" antara lain, motif, diagram, sketsa, logo, unsur-unsur warna dan bentuk huruf indah.

Yang dimaksud dengan "kolase" adalah komposisi artistik yang dibuat dari berbagai bahan, misalnya kain, kertas, atau kayu yang ditempelkan pada permukaan sketsa atau media karya.

Huruf g

Yang dimaksud dengan "karya seni terapan" adalah karya seni rupa yang dibuat dengan menerapkan seni pada suatu produk sehingga memiliki kesan estetis dalam memenuhi kebutuhan praktis, antara lain penggunaan gambar, motif, atau ornamen pada suatu produk.

Huruf h

Yang dimaksud dengan "karya arsitektur" antara lain, wujud fisik bangunan, penataan letak bangunan, gambar rancangan bangunan, gambar teknis bangunan, dan model atau maket bangunan.

Huruf i

Yang dimaksud dengan "peta" adalah suatu gambaran dari unsur alam dan/atau buatan manusia yang berada di atas ataupun di bawah permukaan bumi yang digambarkan pada suatu bidang datar dengan skala tertentu, baik melalui media digital maupun non digital

Huruf j

Yang dimaksud dengan "karya seni batik" adalah motif batik kontemporer yang bersifat inovatif, masa kini, dan bukan tradisional. Karya tersebut dilindungi karena mempunyai nilai seni, baik dalam kaitannya dengan gambar, corak, maupun komposisi warna.

Yang dimaksud dengan "karya seni motif lain" adalah motif yang merupakan kekayaan bangsa Indonesia yang terdapat di berbagai daerah, seperti seni songket, motif tenun ikat, motif tapis, motif ulos, dan seni motif lain yang bersifat kontemporer, inovatif, dan terus dikembangkan.

Huruf k

Yang dimaksud dengan "karya fotografi" meliputi semua foto yang dihasilkan dengan menggunakan kamera.

Huruf l

Cukup jelas.

Huruf m

Yang dimaksud dengan "karya sinematografi" adalah Ciptaan yang berupa gambar bergerak (moving images) antara lain film dokumenter, film iklan, reportase atau film cerita yang dibuat dengan skenario, dan film kartun. Karya sinematografi dapat dibuat dalam pita seluloid, pita video, piringan video, cakram optik dan/atau media lain yang memungkinkan untuk dipertunjukkan di bioskop, layar lebar, televisi, atau media lainnya. Sinematografi merupakan salah satu contoh bentuk audiovisual.

Huruf n

Yang dimaksud dengan "bunga rampai" meliputi Ciptaan dalam bentuk buku yang berisi kompilasi karya tulis pilihan, himpunan lagu pilihan, dan komposisi berbagai karya tari pilihan yang direkam dalam kaset, cakram optik, atau media lain.

Yang dimaksud dengan "basis data" adalah kompilasi data dalam bentuk apapun yang dapat

dibaca oleh komputer atau kompilasi dalam bentuk lain, yang karena alasan pemilihan atau pengaturan atas isi data itu merupakan kreasi intelektual. Pelindungan terhadap basis data diberikan dengan tidak mengurangi hak para Pencipta atas Ciptaan yang dimasukkan dalam basis data tersebut.

Yang dimaksud dengan "adaptasi" adalah mengalihwujudkan suatu Ciptaan menjadi bentuk lain. Sebagai contoh dari buku menjadi film.

Yang dimaksud dengan "karya lain dari hasil transformasi" adalah merubah format Ciptaan menjadi format bentuk lain. Sebagai contoh musik pop menjadi musik dangdut.

Huruf o

Cukup jelas.

Huruf p

Cukup jelas.

Huruf q

Cukup jelas.

Huruf r

Cukup jelas.

Huruf s

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Pasal 41

Huruf a

Cukup jelas.

Huruf b

Cukup jelas.

Huruf c

Yang dimaksud dengan "kebutuhan fungsional" adalah kebutuhan manusia terhadap suatu alat, benda, atau produk tertentu yang berdasarkan bentuknya memiliki kegunaan dan fungsi tertentu.

Pasal 42

Cukup jelas.

Pasal 43

Huruf a

Cukup jelas.

Huruf b

Yang dimaksud dengan "Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan segala sesuatu yang dilaksanakan oleh atau atas nama pemerintah" misalnya, Pengumuman, Pendistribusian, Komunikasi, dan/atau Penggandaan segala sesuatu yang dilaksanakan oleh atau atas nama pemerintah terhadap hasil riset yang dilakukan dengan biaya negara.

Huruf c

Yang dimaksud dengan "berita aktual" adalah berita yang diumumkan atau dikomunikasikan kepada publik dalam waktu 3x24 (tiga kali dua puluh empat) jam sejak pertama kali dikomunikasikan kepada publik.

Huruf d

Cukup jelas.

Huruf e

Cukup jelas.

Pasal 44

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan "sebagian yang substansial" adalah bagian yang paling penting dan khas yang menjadi ciri dari Ciptaan.

Huruf a

Yang dimaksud dengan "kepentingan yang wajar dari Pencipta atau Pemegang Hak Cipta" adalah kepentingan yang didasarkan pada keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi atas suatu Ciptaan.

Huruf b

Cukup jelas.

Huruf c

Cukup jelas.

Huruf d

Cukup jelas.

Ayat (2)

Yang dimaksud dengan "fasilitasi akses atas suatu Ciptaan" adalah pemberian fasilitas untuk melakukan penggunaan, pengambilan, Penggandaan, pengubahan format, Pengumuman, Pendistribusian, dan/atau Komunikasi suatu Ciptaan secara seluruh atau sebagian yang substansial.

Ayat (3)

Yang dimaksud dengan "berdasarkan pertimbangan pelaksanaan teknis", misalnya, perubahan luas tanah yang tidak mencukupi, letak posisi tidak simetris, komposisi material bahan yang berbeda, dan perubahan bentuk arsitektur karena faktor alam.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Pasal 45

Ayat (1)

Seorang pengguna (bukan Pemegang Hak Cipta) Program Komputer dapat membuat 1 (satu) salinan atau adaptasi atas Program Komputer yang dimilikinya secara sah, untuk penelitian dan pengembangan Program Komputer tersebut atau untuk dijadikan cadangan yang hanya digunakan sendiri. Pembuatan salinan cadangan tersebut tidak dianggap pelanggaran Hak Cipta.

Ayat (2)

Pemusnahan salinan atau adaptasi Program Komputer dimaksudkan untuk menghindari pemanfaatan oleh pihak lain dengan tanpa hak.

Pasal 46

Cukup jelas.

Pasal 47

Cukup jelas.

Pasal 48

Cukup jelas.

Pasal 49

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan "Penggandaan sementara" adalah penambahan jumlah suatu Ciptaan secara tidak permanen yang dilakukan dengan media digital, misalnya perbanyak lagu atau musik, buku, gambar, dan karya lain dengan media komputer baik melalui jaringan intranet maupun internet yang kemudian disimpan secara temporer dalam tempat penyimpanan digital.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Yang dimaksud dengan "karakteristik tertentu" adalah rekaman yang berisi film dokumenter, sejarah, untuk kepentingan negara, atau telah lewat masa perlindungan hukumnya.

Pasal 50

Cukup jelas.

Pasal 51

Cukup jelas.

Pasal 52

Yang dimaksud dengan "sarana kontrol teknologi" adalah setiap teknologi, perangkat, atau komponen yang dirancang untuk mencegah atau membatasi tindakan yang tidak diizinkan oleh Pencipta, Pemegang Hak Cipta, pemilik Hak Terkait, dan/atau yang dilarang oleh peraturan perundang-undangan.

Pasal 53

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan "sarana produksi dan/atau penyimpanan data berbasis teknologi informasi dan/atau teknologi tinggi" antara lain cakram optik, server, komputasi awan (cloud), kode rahasia, password, barcode, serial number, teknologi deskripsi (description), dan enkripsi (encryption) yang digunakan untuk melindungi Ciptaan.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Pasal 54

Huruf a

Yang dimaksud dengan "konten" adalah isi dari hasil Ciptaan yang tersedia dalam media apapun. Bentuk penyebarluasan konten antara lain mengunggah (upload) konten melalui media internet.

Huruf b

Cukup jelas.

Huruf c

Cukup jelas.

Pasal 55

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan "Penggunaan Secara Komersial" dalam media teknologi informasi dan komunikasi mencakup penggunaan komersial secara langsung (berbayar) maupun penyediaan layanan konten gratis yang memperoleh keuntungan ekonomi dari pihak lain yang mengambil manfaat dari penggunaan Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dimaksud.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Pasal 56

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan "menutup konten dan/atau hak akses pengguna" adalah mencakup 2 (dua) hal yang meliputi pertama pemblokiran konten atau situs penyedia jasa layanan konten dan kedua berupa pemblokiran akses pengguna terhadap situs tertentu melalui pemblokiran internet protocol address atau sejenisnya.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Pasal 57

Cukup jelas.

Pasal 58

Cukup jelas.

Pasal 59

Cukup jelas.

Pasal 60

Cukup jelas.

Pasal 61

Cukup jelas.

Pasal 62

Cukup jelas.

Pasal 63

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Yang dimaksud dengan "masa berlaku perlindungan hak ekonomi terhitung mulai tanggal 1 Januari tahun berikutnya" adalah ketentuan yang diatur di dalam persetujuan TRIPs (TRIPs Agreement) Pasal 14 ayat (5).

Contoh jika suatu karya difiksasi tanggal 30 Oktober 2014 sejak saat itu langsung mendapatkan perlindungan hukum dan jangka waktu 50 tahun dihitung sejak 1 Januari 2015.

Pasal 64

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Pencatatan Ciptaan dan produk Hak Terkait bukan merupakan suatu keharusan bagi Pencipta, Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait. Pelindungan suatu Ciptaan dimulai sejak Ciptaan itu ada atau terwujud dan bukan karena pencatatan. Hal ini berarti suatu Ciptaan baik yang tercatat maupun tidak tercatat tetap dilindungi.

Pasal 65

Cukup jelas.

Pasal 66

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Huruf a

Pengganti Ciptaan atau pengganti produk Hak Terkait adalah contoh Ciptaan atau produk Hak Terkait yang dilampirkan karena Ciptaan atau produk Hak Terkait tersebut secara teknis tidak mungkin untuk dilampirkan dalam Permohonan, misalnya, patung yang berukuran besar diganti dengan miniatur atau fotonya.

Huruf b

Yang dimaksud dengan "surat pernyataan kepemilikan" adalah pernyataan kepemilikan Hak Cipta atau produk Hak Terkait yang menyatakan bahwa Ciptaan atau produk Hak Terkait tersebut benar milik Pencipta, Pemegang Hak Cipta atau pemilik Hak Terkait.

Huruf c

Cukup jelas.

Pasal 67

Cukup jelas.

Pasal 68

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Yang dimaksud dengan "objek kekayaan intelektual lainnya" adalah daftar umum yang terdapat pada daftar umum merek, daftar umum desain industri, dan daftar umum paten.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Ketentuan ini dimaksudkan untuk memberi kepastian hukum kepada pemohon.

Pasal 69

Cukup jelas.

Pasal 70

Cukup jelas.

Pasal 71

Cukup jelas.

Pasal 72

Menteri tidak bertanggung jawab atas isi, arti, maksud, atau bentuk dari Ciptaan atau produk Hak Terkait yang terdaftar.

Pasal 73

Cukup jelas.

Pasal 74

Cukup jelas.

Pasal 75

Cukup jelas.

Pasal 76

Cukup jelas.

Pasal 77

Cukup jelas.

Pasal 78

Cukup jelas.

Pasal 79

Cukup jelas.

Pasal 80

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Ayat (5)

Penghitungan dan pengenaan besaran Royalti perlu memperhatikan elemen yang merupakan dasar penghitungan besaran Royalti, misalnya jumlah kursi, jumlah kamar, luas ruangan, jumlah eksemplar yang disalin, sesuai dengan kebiasaan/praktik yang lazim dilakukan.

Pasal 81

Cukup jelas.

Pasal 82

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Yang dimaksud dengan "ketentuan peraturan perundang-undangan" antara lain Kitab Undang-Undang Hukum Perdata dan Undang-Undang yang mengatur mengenai larangan praktek monopoli dan persaingan usaha tidak sehat. Ketentuan ini dimaksudkan untuk melindungi Pencipta, Pemegang Hak Cipta, atau pemilik Hak Terkait.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Pasal 83

Cukup jelas.

Pasal 84

Cukup jelas.

Pasal 85

Cukup jelas.

Pasal 86

Cukup jelas.

Pasal 87

Ayat (1)

Cukup jelas.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Yang dimaksud dengan "pemanfaatan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait" meliputi Penggandaan untuk kepentingan pengguna secara wajar dan Pengumuman.

Contoh penggandaan lagu dan/atau musik secara digital untuk kepentingan karaoke/rumah bernyanyi, atau penyediaan lagu dan/atau musik pada alat-alat transportasi.

Pasal 88

Cukup jelas.

Pasal 89

Ayat (1)

huruf a

Cukup jelas.

huruf b

Yang dimaksud "pemilik Hak Terkait dibidang lagu dan/atau musik" adalah Pelaku Pertunjukan dan Produser Fonogram.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Pasal 90

Cukup jelas.

Pasal 91

Cukup jelas.

Pasal 92

Cukup jelas.

Pasal 93

Cukup jelas.

Pasal 94

Cukup jelas.

Pasal 95

Ayat (1)

Bentuk sengketa terkait dengan Hak Cipta antara lain, sengketa berupa perbuatan melawan hukum, perjanjian Lisensi, sengketa mengenai tarif dalam penarikan imbalan atau Royalti.

Yang dimaksud dengan "alternatif penyelesaian sengketa" adalah proses penyelesaian sengketa melalui mediasi, negosiasi, atau konsiliasi.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Pasal 96

Cukup jelas.

Pasal 97

Cukup jelas.

Pasal 98

Cukup jelas.

Pasal 99

Cukup jelas.

Pasal 100

Cukup jelas.

Pasal 101

Cukup jelas.

Pasal 102

Ayat (1)

Yang dimaksud dengan "hanya dapat diajukan kasasi" adalah tidak ada upaya hukum banding.

Ayat (2)

Cukup jelas.

Ayat (3)

Cukup jelas.

Ayat (4)

Cukup jelas.

Ayat (5)

Cukup jelas.

Pasal 103

Cukup jelas.

Pasal 104

Cukup jelas.

Pasal 105

Cukup jelas.

Pasal 106

Huruf a

Cukup jelas.

Huruf b

Cukup jelas.

Huruf c

Cukup jelas.

Huruf d

Ketentuan ini dimaksudkan untuk mencegah kerugian yang lebih besar pada pihak yang haknya dilanggar, sehingga hakim Pengadilan Niaga diberi kewenangan untuk menerbitkan penetapan sementara guna mencegah berlanjutnya pelanggaran dan masuknya barang yang diduga melanggar Hak Cipta dan Hak Terkait ke jalur perdagangan termasuk tindakan eksportasi dan importasi.

Pasal 107

Cukup jelas.

Pasal 108

Cukup jelas.

Pasal 109

Cukup jelas.

Pasal 110

Cukup jelas.

Pasal 111

Cukup jelas.

Pasal 112

Cukup jelas.

Pasal 113

Cukup jelas.

Pasal 114

Cukup jelas.

Pasal 115

Cukup jelas.

Pasal 116

Cukup jelas.

Pasal 117

Cukup jelas.

Pasal 118

Cukup jelas.

Pasal 119

Cukup jelas.

Pasal 120

Cukup jelas.

Pasal 121

Cukup jelas.

Pasal 122

Cukup jelas.

Pasal 123

Cukup jelas.

Pasal 124

Cukup jelas.

Pasal 125

Cukup jelas.

Pasal 126

Cukup jelas.

TAMBAHAN LEMBARAN NEGARA REPUBLIK INDONESIA NOMOR 5599





PERATURAN BERSAMA
MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA REPUBLIK INDONESIA
DAN
MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA REPUBLIK INDONESIA
NOMOR 14 TAHUN 2015
NOMOR 26 TAHUN 2015
TENTANG
PELAKSANAAN PENUTUPAN KONTEN DAN/ATAU HAK AKSES PENGGUNA
PELANGGARAN HAK CIPTA DAN/ATAU HAK TERKAIT
DALAM SISTEM ELEKTRONIK

DENGAN RAHMAT TUHAN YANG MAHA ESA

MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA REPUBLIK INDONESIA,
DAN
MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA REPUBLIK INDONESIA,

Menimbang: bahwa untuk melaksanakan ketentuan Pasal 56 ayat (2) Undang—Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta perlu menetapkan Peraturan Bersama Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia dan Menteri Komunikasi dan Informatika tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan/atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam Sistem Elektronik;

Mengingat: 1. Undang—Undang Nomor 39 Tahun 2008 tentang Kementerian Negara (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 166, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4910);
2. Undang—Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266, Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599);
3. Peraturan Presiden Nomor 44 Tahun 2015 tentang Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia (Lembaran Negara Tahun 2015 Nomor 84);
4. Peraturan Presiden Nomor 54 Tahun 2015 tentang Kementerian Komunikasi dan Informatika (Lembaran Negara Tahun 2015 Nomor 96);

5. Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor M.HH—05.OT.0 1.01 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 20 10 Nomor 676) sebagaimana telah diubah dengan Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor 19 Tahun 2013 tentang Perubahan atas Peraturan Menteri Hukum dan Hak Asasi Manusia Nomor M.HH—05.OT.O 1.01 Tahun 2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia Republik Indonesia (Berita Negara Republik Indonesia Tahun 2013 Nomor 740);
6. Peraturan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 17/PER/ M.KOMINFO/ 10/2010 tentang Organisasi dan Tata Kerja Kementerian Komunikasi dan Informatika;

MEMUTUSKAN:

Menetapkan: PERATURAN BERSAMA MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA DAN MENTERI KOMUNIKASI DAN INFORMATIKA TENTANG PELAKSANAAN PENUTUPAN KONTEN DAN /ATAU HAK AKSES PENGGUNA PELANGGARAN HAK CIPTA DAN /ATAU HAK TERKAIT DALAM SISTEM ELEKTRONIK.

BAB I
KETENTUAN UMUM

Pasal 1

Dalam Peraturan Bersama ini yang dimaksud dengan:

1. Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan di judkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang—undangan.
2. Hak Terkait adalah hak yang berkaitan dengan Hak Cipta yang merupakan hak eksklusif bagi pelaku pertunjukan, produser fonogram, atau lembaga Penyiaran.
3. Ciptaan adalah setiap hasil karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra yang dihasilkan atas inspirasi, kemampuan, pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang diekspresikan dalam bentuk nyata.
4. Produk Hak Terkait adalah setiap hasil karya pemilik hak terkait yang berupa karya pertunjukan, karya rekaman, atau karya siaran.
5. Penutupan Konten dan /atau Hak Akses adalah upaya yang dilakukan agar konten yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam situs internet tidak dapat diakses.

BAB II
TATA CARA PENYAMPAIAN LAPORAN PELANGGARAN HAK CIPTA

Pasal 2

- (1) Pelanggaran Hak Cipta dan/ atau Hak Terkait dapat dilaporkan kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum.
- (2) Laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat dilakukan oleh:
 - a. pencipta;
 - b. pemegang Hak Cipta;
 - c. pemilik Hak Terkait;
 - d. pemegang lisensi Hak Cipta atau Hak Terkait;
 - e. Lembaga Manajemen Kolektif Nasional atau Lembaga Manajemen Kolektif;
 - f. asosiasi yang mendapat kuasa; atau
 - g. pihak lain yang mendapat kuasa.
- (3) Pelanggaran sebagaimana dimaksud pada ayat (1) merupakan pelanggaran yang dilakukan melalui sistem elektronik untuk penggunaan secara komersial baik secara langsung maupun tidak langsung atau menimbulkan kerugian bagi pencipta, pemegang Hak Cipta dan /atau pemilik Hak Terkait

Pasal 3

- (1) Laporan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 diajukan secara tertulis dalam bahasa Indonesia yang ditujukan kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum melalui Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual.
- (2) Laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dapat dilakukan secara:
 - a. elektronik; dan/atau
 - b. nonelektronik.
- (3) Laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) harus memenuhi persyaratan:
 - a. identitas pelapor;
 - b. bukti hak atas Ciptaan dan /atau Produk Hak Terkait;
 - c. alamat situs;
 - d. jenis dan/atau nama konten yang melanggar Hak Cipta dan /atau Hak Terkait;
 - e. jenis pelanggaran; dan
 - f. keterangan lain terkait konten yang melanggar Hak Cipta dan /atau Hak Terkait.
- (4) Laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (3) harus disertai dengan:
 - a. fotokopi identitas pelapor;
 - b. fotokopi bukti kepemilikan hak;
 - c. dokumen alamat situs;
 - d. dokumen mengenai pelanggaran atas Hak Cipta dan/ atau Hak Terkait;
 - e. surat kuasa jika laporan dilakukan melalui kuasa; dan
 - f. dokumen lain yang terkait.

Pasal 4

- (1) Laporan secara elektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (2) huruf a dilakukan dengan mengisi formulir aplikasi laporan yang tersedia pada situs resmi Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual.
- (2) Selain mengisi formulir aplikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (1), pelapor juga harus mengunggah hasil pindai dokumen fisik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (3) melalui aplikasi laporan.

- (3) Laporan secara elektronik yang diterima melewati batas waktu jam kerja atau hari kerja akan diproses pada hari kerja berikutnya.

Pasal 5

Laporan secara nonelektronik sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (2) huruf b dilakukan dengan mengisi formulir dan menyampaikan secara langsung ke Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual disertai dengan dokumen sebagaimana dimaksud dalam Pasal 3 ayat (4).

Pasal 6

- (1) Laporan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 4 dan Pasal 5 dilakukan pemeriksaan administratif.
- (2) Laporan yang telah memenuhi persyaratan, dicatatkan dalam register penerimaan laporan pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak terkait.

Pasal 7

- (1) Dalam hal hasil pemeriksaan administratif sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (1) laporan tidak memenuhi persyaratan, laporan dikembalikan kepada pelapor disertai dengan alasan.
- (2) Laporan yang tidak memenuhi persyaratan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) dianggap ditarik kembali.

BAB III

TATA CARA VERIFIKASI LAPORAN

Pasal 8

- (1) Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum melakukan verifikasi terhadap laporan yang telah diregister sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 ayat (2).
- (2) Dalam melakukan verifikasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1), Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual atas nama menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum membentuk tim verifikasi.
- (3) Tim verifikasi pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait sebagaimana dimaksud pada ayat (2) terdiri atas unsur:
 - a. kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum;
 - b. kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika; dan
 - c. asosiasi terkait dengan Hak Cipta dan/atau Hak Terkait.
- (4) Dalam melakukan verifikasi, tim verifikasi pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak terkait dapat mengikutsertakan tenaga ahli di bidang Hak Cipta dan/ atau Teknologi Informasi atau wakil dari kementerian / lembaga lainnya.
- (5) Tim verifikasi sebagaimana dimaksud pada ayat (3), bertugas:
 - a. memeriksa kebenaran atas laporan pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait;
 - b. memberikan pertimbangan dapat atau tidaknya konten dan/ atau hak akses pengguna ditutup sebagian atau seluruh konten yang melanggar Hak Cipta dan /atau Hak Terkait;
 - c. menyiapkan rekomendasi hasil verifikasi; dan
 - d. melaporkan hasil verifikasi kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum melalui Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual.

- (6) Dalam melaksanakan tugas sebagaimana dimaksud pada ayat (4), tim verifikasi dapat meminta keterangan dari penyedia jasa layanan atau penyedia jasa konten.

Pasal 9

Verifikasi terhadap laporan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 dilakukan dalam jangka waktu paling lama 3 (tiga) hari kerja terhitung sejak tanggal laporan dicatat dalam register.

Pasal 10

- (1) Berdasarkan hasil verifikasi laporan ditemukan cukup bukti dan dianggap memenuhi unsur pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait, tim verifikasi membuat rekomendasi yang berupa penutupan sebagian atau seluruh konten yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak Terkait dalam sistem elektronik atau menjadikan layanan sistem elektronik tidak dapat diakses.
- (2) Rekomendasi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disampaikan oleh Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual atas nama menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika melalui Direktur Jenderal Aplikasi Informatika, disertai dengan alasan.

Pasal 11

- (1) Dalam hal hasil verifikasi laporan tidak ditemukan cukup bukti dan dianggap tidak memenuhi unsur pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait, tim verifikasi menyampaikan hasil verifikasi laporan kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum melalui Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual.
- (2) Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual atas nama menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum menyampaikan hasil verifikasi laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) kepada pelapor, disertai dengan alasan.
- (3) Penyampaian laporan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) dilakukan dalam jangka waktu paling lama 2x24 jam (dua kali dua puluh empat jam) terhitung sejak tanggal hasil verifikasi laporan ditandatangani.

Pasal 12

Rekomendasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 10 disampaikan oleh Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual atas nama menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum dalam jangka waktu paling lama 1x24 jam (satu kali dua puluh empat jam) terhitung sejak tanggal rekomendasi ditandatangani kepada Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika melalui Jenderal Aplikasi Informatika.

BAB IV
PENUTUPAN KONTEN DAN/ATAU HAK AKSES

Pasal 13

- (1) Menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika melakukan penutupan situs internet atau pemblokiran atau Penutupan Konten dan /atau Hak Akses pengguna yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak Terkait untuk sebagian atau seluruh konten berdasarkan rekomendasi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 12.
- (2) Dalam hal rekomendasi menyatakan bersifat mendesak, Penutupan Konten dan/atau Hak Akses pengguna harus dilakukan dalam jangka waktu paling lama 1x24jam (satu kali dua puluh empat jam).
- (3) Terhadap konten dan /atau hak akses pengguna yang tidak dinyatakan dalam rekomendasi bersifat mendesak sebagaimana dimaksud pada ayat (2), penutupan konten dan/atau hak akses pengguna dapat dilakukan dalam jangka waktu paling lama 5x24 jam (lima kali dua puluh empat jam).

Pasal 14

- (1) Penutupan Konten dan/ atau Hak Akses pengguna ditetapkan oleh Direktur Jenderal Aplikasi Informatika atas nama menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.
- (2) Keputusan mengenai Penutupan Konten dan/atau Hak Akses pengguna sebagaimana dimaksud pada ayat (1) disampaikan kepada Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual dalam jangka waktu paling lama 3 (tiga) hari kerja terhitung sejak tanggal ditetapkan.

Pasal 15

Penutupan konten dan/atau hak akses pengguna yang melanggar Hak Cipta dan/atau Hak Terkait diumumkan dalam laman resmi kementerian yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.

Pasal 16

Dalam hal penutupan situs internet atau pemblokiran sebagaimana dimaksud dalam Pasal 13 ayat (1) yang dilakukan secara keseluruhan, dalam waktu paling lama 14 (empat belas) hari kerja terhitung sejak tanggal keputusan penutupan, menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum meminta penetapan pengadilan.

Pasal 17

Permintaan penetapan pengadilan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 16 disertai dengan salinan keputusan menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.

BAB V
PEMBUKAAN KEMBALI KONTEN DAN /ATAU
HAK AKSES PENGGUNA

Pasal 18

- (1) Pemilik konten dan/atau pengguna hak akses dapat mengajukan permohonan kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum melalui Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual untuk membuka kembali atas Penutupan Konten dan/ atau Hak Akses pengguna.
- (2) Permohonan sebagaimana dimaksud pada ayat (1) diajukan secara tertulis dalam bahasa Indonesia dengan memuat alasan:
 - a. tidak ada pelanggaran Hak Cipta dan /atau Hak Terkait;
 - b. adanya kerja sama atau izin dari pihak sebagaimana dimaksud dalam Pasal 2 ayat (2);
 - c. adanya proses mediasi dengan pelapor Penutupan Konten dan/ atau Hak Akses pengguna; dan/atau
 - d. penetapan hakim.
- (3) Permohonan sebagaimana dimaksud pada ayat (2) harus disertai dengan dokumen pendukung yang cukup.

Pasal 19

Ketentuan mengenai tata cara pemeriksaan administratif dan verifikasi Penutupan Konten dan/ atau Hak Akses pengguna sebagaimana dimaksud dalam Pasal 6 sampai dengan Pasal 15 berlaku secara mutatis mutandis terhadap tata cara pemeriksaan administratif dan verifikasi pembukaan kembali Penutupan Konten dan /atau Hak Akses.

BAB VI
UPAYA HUKUM

Pasal 20

- (1) Keberatan terhadap Penutupan Konten dan/atau Hak Akses pengguna sebagaimana dimaksud dalam Pasal 14 ayat (1) dapat diajukan ke Pengadilan Tata Usaha Negara.
- (2) Direktur Jenderal Kekayaan Intelektual atas nama menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum menyampaikan rekomendasi pembukaan kembali konten dan /atau hak akses pengguna kepada menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika.
- (3) Direktur Jenderal Aplikasi Informatika atas nama menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika membuka kembali Penutupan Konten dan /atau Hak Akses pengguna dalam jangka waktu paling lama 2 x 24 (dua kali dua puluh empat) jam terhitung sejak tanggal diterimanya putusan pengadilan yang telah memperoleh kekuatan hukum tetap.

BAB VII
KETENTUAN PENUTUP

Pasal 21

Ketentuan lebih lanjut terkait Pelaksanaan Peraturan Bersama ini, menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang hukum atau menteri yang menyelenggarakan urusan pemerintahan di bidang komunikasi dan informatika, masing—masing dapat menetapkan Peraturan dan/atau Keputusan Menteri.

Pasal 22

Peraturan Bersama ini mulai berlaku pada tanggal diundangkan.

Agar setiap orang merigetahuinya, memerintahkan pengundangan Peraturan Menteri ini dengan penempatannya dalam Berita Negara Republik Indonesia.

Ditetapkan di Jakarta
pada tanggal 02 iii 11 2+15

MENTERI KOMUNIKASI DAN
INFORMATIKA
REPUBLIK INDONESIA

RUDIANTARA

MENTERI HUKUM DAN HAKASASI
MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA

YASONNA H. LAOLY

Diundangkan di Jakarta
pada tanggal

MENTERI HUKUM DAN HAK ASASI MANUSIA
REPUBLIK INDONESIA,

YASONNA H. LAOLY

BERITANEGERA REPUBLIK INDONESIA TAHUN NOMOR