



SKRIPSI

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENCIPTA PERANGKAT
LUNAK KOMPUTER YANG DIUNGGAH MELALUI INTERNET
MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA**

***LEGAL PROTECTION AGAINST THE CREATOR OF COMPUTER
SOFTWARE WERE UPLOADED OVER THE INTERNET
ACCORDING TO CONSTITUTION NUMBER
28 YEARS 2014 ON COPYRIGHT***

Oleh :

ASHFIAN MUKAFAH UMAR
NIM. 130710101369

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS HUKUM
2017**

SKRIPSI

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENCIPTA PERANGKAT
LUNAK KOMPUTER YANG DIUNGGAH MELALUI INTERNET
MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA**

***LEGAL PROTECTION AGAINST THE CREATOR OF COMPUTER
SOFTWARE WERE UPLOADED OVER THE INTERNET
ACCORDING TO CONSTITUTION NUMBER
28 YEARS 2014 ON COPYRIGHT***

Oleh :

ASHFIAN MUKAFAH UMAR
NIM. 130710101369

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI, DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS HUKUM
2017**

MOTTO

“Bila keyakinanmu tak bertambah karena dibenarkan dan tak berkurang karena disalahkan, kau telah sampai pada Keyakinanmu yang Sejati.¹”

(Sujiwo Tejo)



¹ Sujiwo Tejo. Diunduh dalam https://www.instagram.com/p/BWu0V0FF0jm/?taken-by=president_jancukers. Diakses pada 19 September 2017.

PERSEMBAHAN

Skripsi ini saya persembahkan kepada :

1. Kedua Orang Tuaku Papa tercinta Dainur Umar, S.Sos., dan Mama tercinta Rodiyah, serta kakakku Rurin Luswidya Artaty Umar S.Si., terima kasih atas segala do'a, perjuangan, semangat, kesabaran, cinta dan kasih sayang dalam mendidik serta membimbing yang menjadi kekuatan dan motivasi terbesar penulis dalam menuntaskan studi sekaligus mampu menghantarkan penulis meraih cita-cita;
2. Almamater Fakultas Hukum Universitas Jember yang kubanggakan;
3. Seluruh Guru dan Dosenku sejak di taman kanak-kanak hingga Perguruan Tinggi yang tidak dapat penulis sebutkan satu persatu, yang telah memberikan dan mengajarkan ilmu-ilmunya yang sangat bermanfaat dan berguna serta membimbing dengan penuh kesabaran, terima kasih atas bimbingan, pendidikan, dan tuntunannya.

PRASYARAT GELAR

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENCIPTA PERANGKAT
LUNAK KOMPUTER YANG DIUNGGAH MELALUI INTERNET
MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA**

***LEGAL PROTECTION AGAINST THE CREATOR OF COMPUTER
SOFTWARE WERE UPLOADED OVER THE INTERNET
ACCORDING TO CONSTITUTION NUMBER
28 YEARS 2014 ON COPYRIGHT***

SKRIPSI

Diajukan sebagai salah satu syarat memperoleh gelar Sarjana Hukum dalam
Program Studi Ilmu Hukum
Fakultas Hukum Universitas Jember

Oleh :

ASHFIAN MUKAFAH UMAR
NIM. 130710101369

**KEMENTERIAN RISET, TEKNOLOGI DAN PENDIDIKAN TINGGI
UNIVERSITAS JEMBER
FAKULTAS HUKUM
2017**

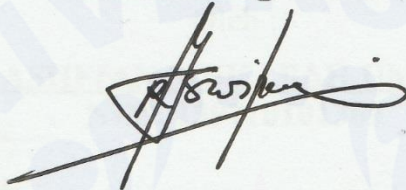
PERSETUJUAN

SKRIPSI INI TELAH DISETUJUI

TANGGAL 29 SEPTEMBER 2017

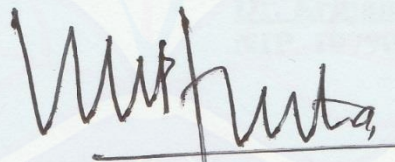
Oleh:

Pembimbing Utama



Iswi Hariyani, S.H., M.H.
NIP. 196212161988022001

Pembimbing Anggota



Dr. Ermanto Fahamsyah, S.H., M.H.
NIP. 197905142003121002

PENGESAHAN

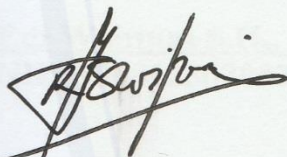
Skripsi dengan judul :

**PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENCIPTA PERANGKAT
LUNAK KOMPUTER YANG DIUNGGAH MELALUI INTERNET
MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014
TENTANG HAK CIPTA**

Oleh :

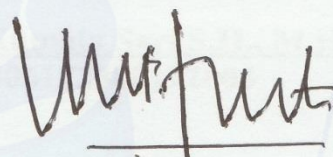
ASHFIAN MUKAFAH UMAR
NIM. 130710101369

Pembimbing Utama



Iswi Harivani, S.H., M.H.
NIP. 196212161988022001

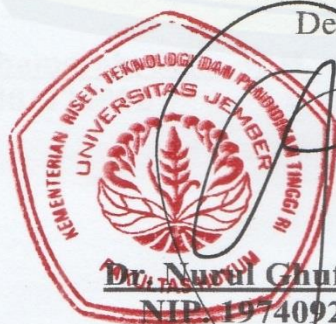
Pembimbing Anggota



Dr. Ermanto Fahamsyah, S.H., M.H.
NIP. 197905142003121002

Mengesahkan :

Kementerian Riset, Teknologi Dan Pendidikan Tinggi
Universitas Jember
Fakultas Hukum
Dekan



Dr. Nurul Ghufron, S.H., M.H.
NIP. 197409221999031003

PENETAPAN PANITIA PENGUJI

Dipertahankan di hadapan Panitia Penguji pada :

Hari : Rabu

Tanggal : 11

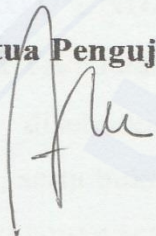
Bulan : Oktober

Tahun : 2017

Diterima oleh Panitia Penguji Fakultas Hukum Universitas Jember

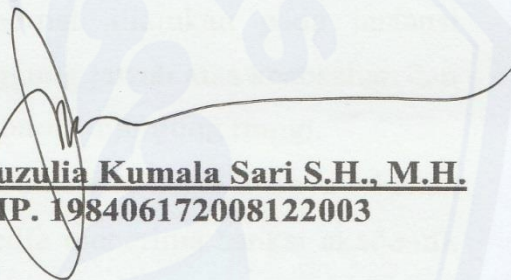
Panitia Penguji :

Ketua Penguji



Edi Wahjuni S.H., M.Hum.
NIP. 196812302003122001

Sekretaris Penguji



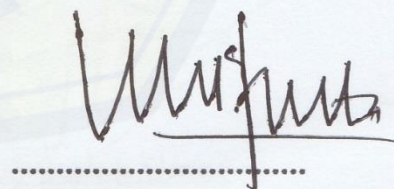
Nuzulia Kumala Sari S.H., M.H.
NIP. 198406172008122003

Anggota Penguji :

Iswi Hariyani, S.H., M.H.
NIP. 196212161988022001



Dr. Ermanto Fahamsyah, S.H., M.H.
NIP. 197905142003121002



PERNYATAAN

Saya yang bertanda tangan di bawah ini :

Nama : Ashfian Mukafah Umar

NIM : 130710101369

Fakultas/Program Studi : Hukum/Ilmu Hukum

Menyatakan dengan sebenarnya, bahwa karya ilmiah ini yang berjudul **PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENCIPTA PERANGKAT LUNAK KOMPUTER YANG DIUNGGAH MELALUI INTERNET MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA** adalah benar-benar hasil karya sendiri, kecuali jika dalam pengutipan substansi 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.

Demikian pernyataan ini dibuat dengan sebenarnya, tanpa adanya tekanan dan paksaan dari pihak manapun serta saya bersedia menerima sanksi akademik jika ternyata di kemudian hari pernyataan ini tidak benar.

Jember, 11 Oktober 2017

Yang Menyatakan,



Ashfian Mukafah Umar
NIM. 130710101369

UCAPAN TERIMA KASIH

Segala puja dan puji syukur senantiasa penulis panjatkan kehadirat Allah SWT Yang Maha Pengasih Lagi Maha Penyayang, karena atas segala rahmat, petunjuk serta hidayah-Nya, sehingga penulis dapat menyelesaikan skripsi ini dengan judul: **PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENCIPTA PERANGKAT LUNAK KOMPUTER YANG DIUNGGAH MELALUI INTERNET MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA**. Penulisan skripsi ini merupakan tugas akhir sebagai syarat untuk menyelesaikan Program Studi Ilmu Hukum pada Fakultas Hukum Universitas Jember serta mencapai gelar Sarjana Hukum Fakultas Hukum Universitas Jember.

Penulis pada kesempatan ini tak lupa mengucapkan terima kasih yang sebesar-besarnya kepada pihak-pihak yang telah membantu dalam penulisan skripsi ini, antara lain :

1. Ibu Iswi Hariyani, S.H., M.H. Dosen Pembimbing Utama sekaligus Dosen Pembimbing Akademik yang telah bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan memberikan pengetahuannya dengan sabar sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu serta telah memberikan pengarahan dan bimbingan akademik;
2. Dr. Ermanto Fahamsyah, S.H., M.H. Dosen Pembimbing Anggota yang juga bersedia meluangkan waktu dan tenaga untuk membimbing dan memberikan petunjuknya dengan sabar sehingga penulisan skripsi ini dapat terselesaikan dengan baik dan tepat waktu;
3. Ibu Edi Wahjuni, S.H., M.Hum. Ketua Penguji yang telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji dan mengevaluasi skripsi ini sehingga penulisan skripsi ini menjadi lebih baik;
4. Ibu Nuzulia Kumala Sari S.H., M.H., Sekretaris Penguji yang juga telah bersedia meluangkan waktu untuk menguji dan mengevaluasi skripsi ini sehingga penulisan skripsi ini menjadi lebih baik;
5. Dr. Nurul Ghufron, S.H., M.H. sebagai Dekan Fakultas Hukum Universitas Jember, Dr. Dyah Ochterina Susanti, S.H., M.Hum. sebagai Wakil Dekan I Fakultas

Hukum Universitas Jember, Bapak Echwan Iriyanto, S.H., M.H. sebagai Wakil Dekan II Fakultas Hukum Universitas Jember, dan Dr. Aries Harianto, S.H., M.H. sebagai Wakil Dekan III Fakultas Hukum Universitas Jember;

6. Seluruh Dosen beserta seluruh Staf Fakultas Hukum Universitas Jember yang telah banyak memberikan bantuan selama perkuliahan;
7. Kedua Orang Tua penulis, Papa Dainur Umar S.Sos., dan Mama Rodiyah tercinta, terima kasih telah berjuang dengan keras dalam membiayai kuliah penulis, terima kasih atas segala dukungan, kasih sayang, ketulusan, kesabaran, semangat serta do'a kepada penulis selama ini dan juga kakakku Rurin Luswidya Artaty Umar S.Si. yang telah memberikan dukungan semangat, kasih sayang serta do'a kepada penulis;
8. Seluruh teman dan sahabatku di Fakultas Hukum Samid, Dimas, Randa, Dery, Rere, Ridho, Daus, Iga, Tiara, Hemas, serta masih banyak lainnya yang tidak bisa penulis sebutkan satu persatu yang telah membantu penulis dalam menyelesaikan skripsi ini;
9. Keluarga besar Civil Law Community (CLC) 2016/2017 Fakultas Hukum Universitas Jember yang telah memberikan ilmu pengetahuan, pengalaman, semangat dan do'anya;
10. Teman-teman KKN 112 Gelombang I Periode 2016/2017, Desa Banyuwulu, Kecamatan Wringin, Kabupaten Bondowoso, yang aku sayangi;
11. Teman-teman Kosan Sumber Alam C16 beserta teman Sekutu Laros Duval, Fikri, Subhan, Reza, Dicky, Fanani, Danny, Jefry, terimakasih atas semangat, motivasi, dan hiburannya selama masa kuliah di Jember;

Semoga do'a, bimbingan, dan semangat yang telah diberikan kepada penulis mendapat balasan dari Allah SWT. Akhir kata, pada kesempatan ini penulis berharap agar skripsi ini dapat memberikan kemanfaatan bagi semua pihak yang membutuhkan.

Jember, 11 Oktober 2017

Penulis

RINGKASAN

Hak cipta adalah hak eksklusif dan sangat perlu diberi sebuah perlindungan hukum atas sebuah hasil karya cipta, dimana bertujuan untuk menjamin adanya kepastian hukum agar para pencipta dapat lebih kreatif untuk menciptakan sebuah hasil karya, terutama ciptaan berupa Program Komputer dan bisa disebut juga sebagai Perangkat Lunak Komputer. Dari fungsi perangkat lunak komputer yang bisa dibidang sangat dibutuhkan sehingga banyak sekali perangkat lunak komputer bajakan, untuk mendapatkan perangkat lunak komputer bajakan teramat sangat mudah. Cukup dengan *browsing* di internet maka kita bisa mengunduh perangkat lunak komputer bajakan. Masih minimnya apresiasi masyarakat atas sebuah hasil karya orang lain dan terlebih disebabkan kurang sadarnya masyarakat bahwa sebuah karya seperti perangkat lunak komputer tersebut dibutuhkan waktu yang lama dan pasti kesulitan yang luar biasa untuk membuatnya dan tidak mengerti betapa pentingnya arti sebuah intelektualitas dan kreativitas dalam berkarya.

Rumusan masalah yang akan dibahas : (1) Apa bentuk perlindungan hukum bagi pencipta perangkat lunak komputer yang diunggah ke internet ? (2) Apa akibat hukum bagi pihak pengguna perangkat lunak komputer bajakan ? dan (3) Apa upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh pencipta perangkat lunak komputer yang diunggah melalui internet apabila terjadi pembajakan ? Metode penelitian dalam penulisan ini menggunakan tipe penelitian yuridis normatif, artinya permasalahan yang diangkat, dibahas dan diuraikan dalam penelitian ini difokuskan dengan menerapkan kaidah-kaidah atau norma-norma dalam hukum positif. Pendekatan masalah menggunakan pendekatan perundang-undangan, dengan sumber bahan hukum yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan non-hukum. Analisa bahan hukum secara deduktif yaitu analisa yang dibentuk dengan cara deduksi, yakni dimulai dari hal yang bersifat umum dan menuju kepada hal yang bersifat khusus.

Hasil penelitian dari penulisan ini bahwa Perlindungan hukum terhadap Pencipta perangkat lunak komputer yang diunggah melalui internet terdapat dua jenis perlindungan hukum yaitu perlindungan hukum secara preventif dan secara represif, selain itu juga terdapat akibat hukum dari pengguna perangkat lunak komputer bajakan yaitu dapat dikenakan sanksi berupa ganti kerugian bahkan juga terdapat sanksi pidana, dan di dalam menyelesaikan sengketa terutama dalam penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase ataupun pengadilan.

Kesimpulan yang diperoleh yaitu. *Pertama*, bentuk perlindungan hukum terhadap pencipta perangkat lunak komputer yang diunggah ke internet dengan berlakunya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dapat dilakukan dengan 2 cara. Pertama, perlindungan secara preventif yaitu perlindungan yang diberikan pemerintah dengan tujuan untuk mencegah terjadinya pelanggaran, dengan adanya ketentuan yang jelas dan tegas melalui Undang-Undang Hak Cipta khususnya yaitu pasal 40 ayat (1) huruf s dimana perangkat lunak komputer termasuk salah satu ciptaan yang dilindungi. Selain itu perlindungan hukum tersebut dapat diperkuat dengan cara melakukan pencatatan ciptaan dan produk hak terkait yang dijelaskan di dalam Bab X pasal 64 sampai

pasal 75 Undang-Undang Hak Cipta. Kedua, perlindungan hukum secara represif adalah perlindungan yang diberikan pemerintah dengan tujuan untuk menyelesaikan sengketa apabila terjadi pelanggaran Hak Cipta atas Perangkat Lunak Komputer, yaitu pada Bab XIV pasal 95 sampai dengan pasal 105, dimana intinya dalam pasal 95 ayat (1) dijelaskan Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan. *Kedua*, akibat hukum bagi pihak pengguna perangkat lunak komputer bajakan yaitu terdapat sanksi berupa ganti kerugian yaitu dijelaskan dalam Undang-Undang Hak Cipta pasal 96 dan bahkan ada sanksi pidana penjara maupun denda sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang Hak Cipta pasal 113, dan juga pemerintah pun memiliki tindakan dan sanksi hukum bagi situs internet yang mengunggah perangkat lunak komputer bajakan yaitu telah dijelaskan dalam Undang-Undang Hak Cipta pasal 55 dan pasal 56. *Ketiga*, Upaya penyelesaian sengketa yang dapat dilakukan oleh pencipta perangkat lunak komputer yang diunggah melalui internet apabila terjadi pembajakan menurut Undang-Undang Hak Cipta adalah melalui upaya non litigasi dan litigasi. Dasar hukumnya yaitu pasal 95 ayat (1), salah satunya melalui alternatif penyelesaian sengketa atau non litigasi yaitu melalui Negosiasi, Mediasi, Konsoliasi, dan Arbitrase. Apabila penyelesaian sengketa tersebut tidak berhasil maka dapat dilakukan upaya litigasi yaitu dengan melakukan gugatan secara perdata melalui Pengadilan Niaga sebagaimana yang diatur dalam pasal 100 Undang-Undang Hak Cipta.

Saran yang dapat diberikan yaitu. *Pertama*, Hendaknya pemerintah lebih memperjelas di dalam perlindungan preventif yaitu pada Undang-Undang Hak Cipta terutama untuk Hak Cipta Perangkat Lunak Komputer dan bertindak lebih tegas menangani perlindungan represif di dalam bentuk menjalankan sanksi bagi pihak pelanggar hak cipta khususnya pelanggaran hak cipta perangkat lunak komputer, karena pelanggaran hak cipta perangkat lunak komputer di Indonesia bisa dibilang besar bahkan dalam peringkatnya Indonesia berada di peringkat golongan atas dalam kasus hak cipta perangkat lunak komputer. *Kedua* Hendaknya masyarakat lebih menyadari dari akibat jika menggunakan sebuah perangkat lunak komputer bajakan, sebenarnya perangkat lunak komputer yang tidak berlisensi ini cukup rawan terutama terhadap virus komputer itu sendiri yang akibatnya dapat menyebabkan komputer menjadi rusak, dan juga terdapat akibat hukumnya yaitu yang telah tercantum di dalam Undang-Undang Hak Cipta dimana terdapat sanksi berupa ganti kerugian bahkan sanksi pidana dan pemerintah sebenarnya harus mendirikan suatu badan atau lembaga khusus untuk menangani dalam bidang Teknologi dan Informasi ini, jadi bukan hanya dari aparat kepolisian saja yang menangani kasus tentang Teknologi Informasi. *Ketiga* Hendaknya masyarakat di dalam menyelesaikan sengketa terutama penyelesaian sengketa dalam Hak Cipta dapat diselesaikan dengan alternatif penyelesaian sengketa dari tahap yang paling sederhana terlebih dahulu yaitu tahap negosiasi, apabila belum bisa mencapai kesepakatan maka dapat ditingkatkan ke bentuk alternatif penyelesaian sengketa lainnya seperti mediasi, konsiliasi dan arbitrase. Jika alternatif penyelesaian sengketa yang lainnya tidak mencapai kesepakatan juga, maka sengketa tersebut dapat di selesaikan melalui jalur litigasi atau pengadilan.

DAFTAR ISI

HALAMAN SAMPUL DEPAN	i
HALAMAN SAMPUL DALAM.....	ii
HALAMAN MOTTO	iii
HALAMAN PERSEMBAHAN	iv
HALAMAN PRASYARAT GELAR.....	v
HALAMAN PERSETUJUAN	vi
HALAMAN PENGESAHAN.....	vii
HALAMAN PENETAPAN PANITIA PENGUJI.....	viii
HALAMAN PERNYATAAN.....	ix
HALAMAN UCAPAN TERIMAKASIH	x
HALAMAN RINGKASAN	xii
DAFTAR ISI.....	xiv
BAB 1 PENDAHULUAN	1
1.1 Latar Belakang	1
1.2 Rumusan Masalah	5
1.3 Tujuan Penelitian	6
1.3.1 Tujuan Umum	6
1.3.2 Tujuan Khusus	6
1.4 Metode Penelitian.....	7
1.4.1 Tipe Penelitian	7
1.4.2 Pendekatan Penelitian	7
1.5 Sumber Bahan Hukum	8
1.5.1 Bahan Hukum Primer.....	8
1.5.2 Bahan Hukum Sekunder	9
1.5.3 Bahan Non-Hukum	9
1.6 Analisis Bahan Hukum	9
BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA.....	11
2.1 Perlindungan Hukum	11
2.1.1 Pengertian Perlindungan Hukum	11

2.1.2 Tujuan Perlindungan Hukum.....	12
2.1.3 Bentuk-Bentuk Perlindungan Hukum.....	14
2.2 Hak Cipta	15
2.2.1 Pengertian Hak Cipta	15
2.2.2 Pendaftaran Hak Cipta	16
2.2.3 Subjek dan Objek Hak Cipta.....	18
2.3 Perangkat Lunak.....	20
2.3.1 Pengertian Perangkat Lunak	20
2.3.2 Fungsi Perangkat Lunak.....	21
2.3.3 Jenis Perangkat Lunak	22
2.4 Internet	24
2.4.1 Pengertian Internet	24
2.4.2 Pengertian Unduh dan Unggah di Internet.....	26
BAB 3 PEMBAHASAN	27
3.1 Bentuk Perlindungan Hukum Bagi Pencipta Perangkat Lunak Komputer yang Diunggah ke Internet	27
3.1.1 Perlindungan Hukum Secara Preventif	28
3.1.2 Perlindungan Hukum Secara Represif	36
3.2 Akibat Hukum Bagi Pihak Pengguna Perangkat Lunak Komputer Bajakan	38
3.2.1 Sanksi Hukum Untuk Situs Internet yang Mengunggah Perangkat Lunak Komputer Bajakan.....	42
3.2.2 Sanksi Hukum Terhadap Pengguna Perangkat Lunak Komputer Bajakan	45
3.3 Upaya Penyelesaian yang Dapat Dilakukan Oleh Pencipta Perangkat Lunak Komputer yang Diunggah Melalui Internet Apabila Terjadi Pembajakan	50
3.3.1 Penyelesaian Sengketa Melalui Jalur <i>Non</i> Litigasi	52
3.3.2 Penyelesaian Sengketa Melalui Jalur Litigasi.....	56
BAB 4 PENUTUP.....	60
4.1 Kesimpulan	60

4.2 Saran.....61

DAFTAR PUSTAKA



BAB 1 PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Perlindungan hukum terhadap Hak Atas Kekayaan Intelektual (HAKI) saat ini telah menjadi perhatian utama banyak negara di dunia, terutama negara-negara maju seperti Amerika Serikat dan Jepang yang memiliki kepentingan melindungi hasil-hasil ekspor mereka khususnya produk-produk industri kreatif berbasis HAKI. Menurut Ignatius Haryanto dalam Iswi Hariyani,² dari data ekspor Amerika Serikat tampak bahwa industri berbasis Hak Cipta telah berhasil menduduki peringkat pertama, mengalahkan ekspor produk kimia, otomotif, pertanian, peralatan dan komponen elektronik, manufaktur pesawat udara, komputer, dan lain-lain.

HAKI secara umum dapat digolongkan ke dalam dua kategori utama, yaitu:

- a) Hak Cipta;
- b) Hak Kekayaan Industri.

Ruang lingkup Hak Cipta meliputi karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, sedangkan ruang lingkup Hak Kekayaan Industri adalah di bidang teknologi dan desain. Hak Cipta tersebut dapat berupa karya tulis, karya lisan, karya pertunjukan, karya suara, karya seni, karya film, dan karya lain-lain. Di sisi lain, hak kekayaan industri dapat berupa hak merek, paten, desain industri, desain tata letak sirkuit terpadu, rahasia dagang, dan perlindungan varietas tanaman.³

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

² Iswi Hariyani, *Prosedur Mengurus HAKI (Hak Atas Kekayaan Intelektual) yang Benar*, (Yogyakarta: Pustaka Yustisia, 2010), hlm.13.

³ Cita Yustisia Serfiyani, Iswi Hariyani dan R.Serfianto D.P, *Buku Pintar HAKI dan Warisan Budaya*, (Yogyakarta: Gadjah Mada University Press, 2017), hlm.13.

dengan Hak Cipta.⁴ Hak Cipta bagi kebanyakan karya cipta terutama Perangkat Lunak Komputer berlaku selama 50 tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman dimana telah dijelaskan dalam Undang-Undang Hak Cipta pasal 59. Bagi negara-negara berkembang, fakta bahwa negara-negara maju mengontrol Hak Cipta atas sebagian besar perangkat lunak, produk-produk video dan musik yang terkenal dengan apa yang dinamakan sebagai budaya global, tidak dapat dihindarkan lagi telah mengakibatkan permasalahan di bidang pembajakan dan impor paralel.⁵

Perlindungan hukum terhadap Hak Cipta di Indonesia saat ini diatur dalam Undang-Undang Hak Cipta terbaru yaitu Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 yang merupakan hasil revisi berkali-kali terhadap Undang-Undang Hak Cipta sebelumnya, yaitu Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002, Undang-Undang Nomor 6 Tahun 1982, Undang-Undang Nomor 7 Tahun 1987, dan Undang-Undang Nomor 12 Tahun 1997. Beberapa kalangan menduga seringnya terjadi perubahan Undang-Undang Hak Cipta tersebut disebabkan adanya tekanan pihak asing yang menganggap Indonesia kurang serius memerangi kasus kejahatan di bidang Hak Cipta. Namun demikian, dalam revisi terakhir yang kemudian menjadi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 selanjutnya disebut Undang-Undang Hak Cipta, semangat yang muncul justru lebih membela kepentingan nasional Indonesia. Hal ini tampak antara lain dengan pemberlakuan “delik aduan” dalam pidana hak cipta, penambahan masa berlaku hak cipta, aturan jual putus yang lebih menguntungkan posisi pencipta, dan lain-lain.⁶

Hak Cipta merupakan salah satu objek hak kekayaan intelektual yang paling rentan terhadap pelanggaran. Modus operandi pelanggaran Hak Cipta juga semakin canggih dilakukan sejalan dengan canggihnya tingkat perkembangan teknologi. Saat ini, pelanggaran hak cipta paling banyak dilakukan di media internet sebagai konsekuensi logis dari adanya invansi di bidang teknologi perekaman dan

⁴ Tim Lindsey, Eddy Damian, Simon Butt dan Tomi Suryo Utomo, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, (Bandung: Alumni, 2013), hlm.6.

⁵ *Ibid*, hlm.7.

⁶ Cita Yustisia Serfiyani, Iswi Hariyani dan R.Serfianto D.P, *op.cit*, hlm.49.

penyimpanan (*storing*), seperti *memory card* atau *flash disk*.⁷ Saat ini telah lahir suatu rezim hukum baru yang dikenal dengan Hukum Siber. Istilah “hukum siber” diartikan sebagai padanan kata dari *Cyber Law*, yang saat secara internasional digunakan untuk istilah hukum yang terkait dengan pemanfaatan teknologi informasi. Istilah lain yang juga digunakan adalah Hukum Teknologi Informasi (*Law of Information Technology*) Hukum Dunia Maya (*Virtual World Law*) dan Hukum Mayantara.⁸

Berbagai kasus perangkat lunak komputer yang ada di berbagai negara, terlihat bagaimana canggung dan gamangnya pembuat undang-undang ataupun pengadilan dalam mengadopsi perangkat lunak komputer sebagai objek perlindungan Hak Cipta.⁹ Komputer dapat digunakan untuk mengolah data, maka harus berbentuk sistem. Sistem adalah kumpulan elemen yang saling berhubungan dan berinteraksi dalam satu kesatuan untuk menjalankan suatu proses pencapaian suatu tujuan utama. Tujuan pokok dari sistem komputer adalah mengolah data untuk menghasilkan informasi. Agar tujuan pokok tersebut terlaksana, maka harus ada elemen-elemen yang mendukungnya. Elemen-elemen dari sistem komputer adalah perangkat keras, perangkat lunak, dan Pengguna.

1. Perangkat Keras (*Hardware*) adalah peralatan pada sistem komputer yang secara fisik terlihat dan dapat dijamah.
2. Perangkat Lunak (*Software*) adalah program yang berisi perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data.
3. Pengguna (*Brainware*) adalah manusia yang terlibat di dalam pengoperasian serta pengaturan sistem komputer.

Ketiga elemen sistem komputer tersebut harus saling berhubungan dan membentuk satu kesatuan.¹⁰ Secara singkat perangkat lunak dapat dianalogikan sebagai ‘jiwa’, sedangkan perangkat keras berfungsi sebagai ‘tubuh’ dalam sebuah

⁷ Elyta Ras Ginting, *Hukum Hak Cipta Indonesia Analisis Teori dan Praktik*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2012), hlm.195.

⁸ Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan HAKI Dalam Sistem Hukum Indonesia*, (Bandung: Refika Aditama, 2004), hlm.1.

⁹ Elyta Ras Ginting, *op.cit*, hlm.154.

¹⁰ Sutarman, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Bumi Aksara, 2009), hlm.5-6.

komputer. Perangkat lunak juga merupakan merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer itu sendiri.¹¹

Indonesia sebagai surga bagi pembeli komputer. Hal ini disebabkan setiap pembeli komputer akan mendapatkan bonus pembelian berupa *install* perangkat lunak gratis. Dengan demikian, pembeli sangat dipuaskan karena ia tidak hanya membeli perangkat keras saja, tetapi juga mendapat perangkat lunak secara gratis. Dalam Undang-Undang Hak Cipta, implementasi perlindungan atas perangkat lunak komputer dinilai masih tidak mengalami kemajuan yang cukup berarti jika dibandingkan dengan pesatnya kemajuan di bidang teknologi informasi saat yang ada sekarang ini. Sementara itu, fakta di Indonesia menunjukkan bahwa pelanggaran Hak Cipta atas perangkat lunak komputer sudah pada taraf sangat memprihatinkan.¹²

Laporan dari Business Software Alliance menunjukkan bahwa ternyata masih banyak orang yang memakai perangkat lunak bajakan di seluruh dunia, termasuk Indonesia. Nilai pembajakan perangkat lunak ini bahkan mencapai triliunan rupiah. Dalam laporan tersebut dikatakan nilai peredaran perangkat lunak bajakan di Indonesia mencapai 1,1 miliar dollar Amerika Serikat (AS) atau setara Rp 14,4 triliun. Tingkat peredaran perangkat lunak bajakan ini mencapai 84 persen dari perangkat lunak yang beredar. Nilai tersebut diperoleh dari penelitian tahun 2015. Artinya, bisa saja pada 2016 nilai tersebut sudah berkurang atau malah bertambah jadi lebih besar.¹³

Berdasarkan studi MIAP dengan Makara Mas Universitas Indonesia pada tahun 2015, perangkat lunak menduduki peringkat pertama (33,50 persen) sebagai produk yang paling sering dibajak. Produk lain yang sering dibajak ialah kosmetik, obat-obatan, pakaian, barang-barang berbahan kulit, serta makanan dan minuman. Polda Metro Jaya bersama MIAP dan Apkomindo (Asosiasi Pengusaha Komputer Indonesia) saat ini sedang melakukan sosialisasi Undang Undang Hak Cipta ini.

¹¹ *Ibid*, hlm.144.

¹² Elyta Ras Ginting, *op.cit*, hlm.156.

¹³ Yoga Hastyadi Widiartanto. 2016. *84 Persen "software" di Indonesia Bajakan*. Diunduh dalam <http://teknokompas.com/read/2016/07/21/11480047/84.persen.software.di.indonesia>. adalah.bajakan. Diakses pada 27 April 2017.

Melalui sosialisasi tersebut, diharapkan lebih banyak masyarakat Indonesia yang sadar akan bahaya perangkat lunak bajakan, sekaligus mengajak partisipasi aktif masyarakat dalam memerangi pembajakan di Indonesia.¹⁴

Beberapa terobosan di bidang hukum informasi dan teknologi telah dilakukan untuk mengantisipasi makin meluasnya, baik pelanggaran Hak Cipta maupun tindak pidana lainnya yang dilakukan melalui media internet. Dalam Undang-Undang Hak Cipta ada beberapa pasal yang mengatur tentang perbuatan pelanggaran Hak Cipta yang berkaitan dengan perlindungan suatu ciptaan yang ada di internet seperti yang ada di dalam bab 8 yaitu pasal 54, 55, dan 56. Sedangkan di luar Undang-Undang Hak Cipta ada Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik yang disebut-sebut sebagai *cyber law* Indonesia yang pertama yang berkaitan dengan suatu karya intelektual itu terdapat di dalam pasal 25.¹⁵

Berdasarkan uraian diatas dengan ini, penulis tertarik untuk mengkaji dan menganalisa bagaimana perlindungan hukum dari perangkat lunak komputer yang diunggah di internet, dalam suatu karya ilmiah yang berbentuk skripsi dengan judul: **“PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PENCIPTA PERANGKAT LUNAK KOMPUTER YANG DIUNGGAH MELALUI INTERNET MENURUT UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA”**

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan uraian latar belakang diatas maka dapat dirumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apa bentuk perlindungan hukum bagi pencipta perangkat lunak komputer yang diunggah ke internet ?
2. Apa akibat hukum bagi pihak pengguna perangkat lunak komputer bajakan ?

¹⁴ Reska K. Nistanto. 2015. *Jual Software Bajakan Mal Bisa Didenda Rp. 100 Juta*. Diunduh dalam <http://tekno.kompas.com/read/2015/03/02/11410067/Jual.Software.Bajakan.Mal.Bisa.Didenda.Rp.100.Juta>. Diakses pada 27 April 2017.

¹⁵ Elyta Ras Ginting, *op.cit.*, hlm.195.

3. Apa upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh pencipta perangkat lunak komputer yang diunggah melalui internet apabila terjadi pembajakan ?

1.3 Tujuan Penelitian

Penelitian merupakan suatu kegiatan yang menghendaki adanya hasil dan agar hasil yang dikehendaki dapat dicapai, maka perlu menetapkan suatu tujuan. Tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan karya ilmiah dalam bentuk skripsi ini adalah sebagai berikut:

1.3.1 Tujuan Umum

Tujuan umum yang hendak dicapai dari penulisan skripsi ini antara lain:

1. Memenuhi dan melengkapi tugas sebagai persyaratan pokok yang bersifat akademis guna mencapai gelar Sarjana Hukum sesuai dengan ketentuan kurikulum Fakultas Hukum Universitas Jember;
2. Sebagai sarana menerapkan ilmu dan pengetahuan hukum yang telah diperoleh dari perkuliahan yang bersifat teoritis dengan praktik yang terjadi di masyarakat;
3. Memberikan kontribusi pemikiran dan wawasan bidang hukum yang berguna bagi almamater, mahasiswa Fakultas Hukum Universitas Jember, dan masyarakat umum.

1.3.2 Tujuan Khusus

Selanjutnya tujuan khusus yang hendak dicapai dari penulisan skripsi ini antara lain:

1. Untuk mengetahui dan menganalisa bentuk perlindungan hukum bagi pencipta perangkat lunak komputer yang diunggah ke internet.
2. Untuk mengetahui dan memahami akibat hukum bagi pihak pengguna perangkat lunak komputer bajakan.
3. Untuk memahami dan menganalisa upaya penyelesaian yang dapat dilakukan oleh pencipta perangkat lunak komputer yang diunggah melalui internet apabila terjadi pembajakan.

1.4 Metode Penelitian

Metode penelitian merupakan faktor penting untuk penulisan yang bersifat ilmiah. Suatu karya ilmiah harus mengandung kebenaran yang dapat dipertanggungjawabkan secara ilmiah sehingga hasil karya ilmiah tersebut dapat mendekati suatu kebenaran sesungguhnya. Metodologi merupakan cara kerja bagaimana menemukan atau memperoleh sesuatu atau menjalankan suatu kegiatan untuk memperoleh hasil yang konkrit dan cara utama untuk mencapai tujuan¹⁶, maka dalam penelitian ini digunakan metode penelitian sebagai berikut:

1.4.1 Tipe Penelitian

Penelitian hukum dilakukan untuk memecahkan isu hukum yang dihadapi. Disinilah dibutuhkan kemampuan untuk mengidentifikasi masalah hukum, melakukan penalaran hukum, menganalisis masalah yang dihadapi dan kemudian memberikan pemecahan atas masalah tersebut¹⁷. Tipe penelitian yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah yuridis normative (*legal research*). Menurut P. Scholten dalam I Made Pasek Diantha bahwa ilmu hukum normatif tidak saja memaparkan norma (*beschrijven*, deskriptif) tetapi juga menormai atau mengkaidahkan (*voorschrijven*, preskriptif) sebagai tindakan yang berdimensi politik praktikal.¹⁸ Menurut Peter Mahmud Marzuki tipe penelitian yuridis normative adalah suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.

1.4.2 Pendekatan Penelitian

Menurut Peter Mahmud Marzuki.¹⁹ pendekatan-pendekatan yang digunakan di dalam penelitian hukum adalah pendekatan undang-undang (*statute approach*), pendekatan kasus (*case approach*), pendekatan historis (*historical approach*), pendekatan komparatif (*comparative approach*), dan pendekatan

¹⁶ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum Edisi Revisi*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm.60

¹⁷*Ibid.*

¹⁸ I Made Pasek Diantha, *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*, (Jakarta: Prenada Media Group, 2016), hlm.82.

¹⁹ Peter Mahmud Marzuki, *op.cit*, hlm.60.

konseptual (*conseptual approach*). Pendekatan yang digunakan dalam penulisan skripsi ini adalah pendekatan undang-undang dan pendekatan konseptual. Pendekatan undang-undang (*statute approach*) dilakukan dengan menelaah semua undang-undang dan regulasi yang bersangkutan paut dengan isu hukum yang sedang ditangani. Hasil dari telaah tersebut merupakan suatu argumen untuk memecahkan isu yang dihadapi.²⁰ Pendekatan konseptual (*conceptual approach*) beranjak dari pandangan-pandangan dan doktrin-doktrin yang berkembang didalam ilmu hukum, sehingga dapat menemukan ide-ide yang melahirkan pengertian-pengertian hukum, konsep-konsep hukum, dan asas-asas hukum yang relevan dengan isu yang di hadapi.²¹

1.5 Sumber Bahan Hukum

Bahan hukum merupakan sarana dari suatu penulisan yang digunakan untuk memecahkan permasalahan yang ada sekaligus memberikan preskripsi mengenai apa yang seharusnya. Sumber bahan hukum yang digunakan dalam penulisan skripsi ini meliputi sumber-sumber penelitian hukum yang berupa bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.

1.5.1 Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang bersifat autoritatif, artinya mempunyai otoritas. Bahan-bahan hukum primer terdiri dari perundang-undangan, catatan-catatan resmi atau risalah dalam pembuatan perundang-undangan dan putusan hakim.²² Bahan hukum primer yang digunakan oleh penulis dalam penulisan skripsi ini terdiri dari:

1. Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
2. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008 Tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
3. Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

²⁰*Ibid*, hlm. 133

²¹ *Ibid*, hlm. 135-136

²² *Ibid*, hlm. 181

4. Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 45 Tahun 2014 Tentang Jenis dan Tarif Atas Jenis Penerimaan Negara Bukan Pajak yang Berlaku Pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia.

1.5.2 Bahan Hukum Sekunder

Bahan-bahan sekunder berupa semua publikasi tentang hukum yang bukan merupakan dokumen-dokumen resmi. Publikasi tentang hukum meliputi buku-buku teks, kamus-kamus hukum, jurnal-jurnal hukum, dan komentar-komentar atas putusan pengadilan²³, sehingga dapat memberikan petunjuk ke arah mana penulis dapat melangkah. Pada penulisan ini bahan hukum sekunder yang digunakan oleh penulis berupa: buku teks, karya tulis ilmiah yang berkaitan dengan permasalahan, pendapat para ahli dan sarana lainnya yang berkaitan dengan permasalahan yang ada dalam penelitian ini.

1.5.3 Bahan Non-Hukum

Disamping sumber-sumber penelitian yang berupa bahan-bahan hukum, peneliti hukum juga dapat menggunakan bahan-bahan non hukum apabila dipandang perlu. Bahan-bahan non hukum dapat berupa buku-buku mengenai ilmu politik, ekonomi, sosiologi, filsafat, kebudayaan atau laporan-laporan penelitian non hukum dan jurnal-jurnal non hukum sepanjang mempunyai relevansi dengan topik penelitian.²⁴

1.6 Analisis Bahan Hukum

Analisa bahan hukum merupakan suatu cara yang dipergunakan untuk menentukan jawaban atas pokok permasalahan yang timbul dari fakta hukum, proses tersebut dilakukan dengan beberapa tahapan, yaitu :

1. Mengidentifikasi fakta hukum dan mengeliminasi 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;

²³ *Ibid*, hlm. 181

²⁴ *Ibid*, hlm. 183-184

4. Menarik kesimpulan dalam bentuk argumentasi yang menjawab isu hukum;
5. Memberikan preskripsi berdasarkan argumentasi yang telah dibangun di dalam kesimpulan.²⁵

Analisa bahan hukum dalam penulisan ini yaitu secara deduktif, dimana analisis deduktif dibentuk dengan cara deduksi, yakni dimulai dari hal yang bersifat umum dan menuju kepada hal yang bersifat khusus.



²⁵ *Ibid*, hlm.123.

BAB 2 TINJAUAN PUSTAKA

2.1 Perlindungan Hukum

2.1.1 Pengertian Perlindungan Hukum

Pasal 1 ayat (3) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945, menyatakan bahwa “Negara Indonesia adalah Negara Hukum”, artinya adalah penyelenggaraan Negara disegala bidang tidak harus didasarkan pada kepentingan ekonomi semata. Selanjutnya dalam Pasal 28D ayat (1) Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia 1945 menyatakan bahwa “setiap orang berhak atas pengakuan, jaminan, perlindungan, dan kepastian hukum yang adil serta perlakuan yang sama dihadapan hukum”, artinya pengakuan hukum, jaminan hukum, perlindungan hukum, dan kepastian hukum yang diberikan kepada setiap warga negara harus berdasarkan pada asas keadilan dan kesetaraan hukum.

Berdasarkan pengertian dan definisi hukum itu sendiri sangatlah luas, terdapat banyak pendapat yang diutarakan oleh para ahli hukum terkait dengan pengertian hukum itu sendiri. Menurut E. Utrecht sebagaimana dikutip R. Soeroso, yaitu bahwa untuk memberikan definisi tentang hukum yang lengkap memang sulit namun demikian, menurut Utrecht pedoman yang dimaksud untuk dipakai sebagai pegangan, sebagai hukum adalah himpunan petunjuk-petunjuk hidup tata tertib suatu masyarakat dan seharusnya ditaati oleh anggota masyarakat yang bersangkutan”.²⁶

Prinsip perlindungan hukum bagi rakyat Indonesia menurut Philipus M. Hadjon adalah prinsip pengakuan dan perlindungan terhadap harkat dan martabat manusia yang bersumber pada Pancasila. Selanjutnya Philipus M. Hadjon menjelaskan apa yang dimaksud dengan perlindungan hukum. Perlindungan hukum merupakan suatu kondisi subjektif yang menyatakan hadirnya keharusan

²⁶ R. Soeroso, *Pengantar Ilmu Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2013), hlm.35.

pada diri sejumlah sumber daya guna kelangsungan eksistensi subjek hukum yang dijamin dan dilindungi oleh hukum agar kekuatannya secara terorganisir dalam proses pengambilan keputusan politik maupun ekonomi khususnya pada distribusi sumber daya baik pada perangkat individu maupun struktural.²⁷

Perlindungan hukum menurut Kamus Umum Bahasa Indonesia ialah perlindungan yang diberikan terhadap hukum agar tidak ditafsirkan berbeda dan tidak dicerai oleh aparat penegak hukum dan juga bisa berarti perlindungan yang diberikan oleh hukum terhadap sesuatu hal tertentu.²⁸

2.1.2 Tujuan Perlindungan Hukum

Tujuan perlindungan pada dasarnya erat kaitannya dengan tujuan dari hukum itu sendiri, hal ini dikarenakan suatu tindakan perlindungan hukum dilakukan agar tujuan hukum itu sendiri tidak disimpangi, dimana hak-hak subjek hukum bisa ditegakkan dengan bantuan hukum. Tujuan hukum menurut beberapa para ahli yang dikutip dalam Ishaq, Satjipto Rahardjo dan Surojo Wignjodipuro berpendapat, yaitu Satjipto Rahardjo menjelaskan tujuan hukum adalah menciptakan tata tertib di dalam masyarakat, kemudian Surojo Wignjodipuro pernah mengatakan, bahwa tujuan hukum adalah menjamin kepastian dalam perhubungan kemasyarakatan. Hukum diperlukan untuk penghidupan di dalam masyarakat demi kebaikan dan ketenteraman bersama.²⁹ Berkaitan dengan tujuan hukum yang garis besarnya telah disebutkan di atas, maka dikenal tiga teori tentang tujuan hukum tersebut, yaitu:³⁰

1. Teori Etis (*ethische theori*).
2. Teori Utilitis (*utiliteis theori*).
3. Teori Gabungan/Campuran (*verenigings theori/gemengde theori*).

Teori Etis (*ethische theori*) memandang bahwa hukum ditempatkan pada perwujudan keadilan yang semaksimal mungkin dalam tata tertib masyarakat. Dalam arti kata, hukum semata-mata bertujuan keadilan. Menurut Hans Kelsen

²⁷ Philipus M. Hadjon, *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*, (Surabaya: Bina Ilmu, 2007), hlm.2.

²⁸ WJS. Purwodarminto, *Kamus Umum Bahasa Indonesia*, (Jakarta: Balai Pustaka, 1999), hlm.60.

²⁹ Ishaq, *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*, (Jakarta: Sinar Grafika, 2016), hlm.7.

³⁰ *Ibid*, hlm.9.

dalam Ishaq, bahwa suatu peraturan umum adalah “adil” jika benar-benar diterapkan kepada semua kasus yang menurut isinya, peraturan ini harus diterapkan. Suatu peraturan umum adalah “tidak adil” jika diterapkan kepada suatu kasus dan tidak diterapkan kepada kasus lain yang sama.³¹

Teori Etis menurut L.J. Van Apeldoorn dalam Ishaq berat sebelah karena, melebih-lebihkan kadar keadilan hukum, sebab ia tidak cukup memperhatikan keadaan sebenarnya. Hukum menetapkan peraturan umum yang menjadi petunjuk untuk orang-orang dalam pergaulan masyarakat.³² Suatu tata hukum tanpa peraturan umum yang mengikat setiap orang tidak mungkin ada. Tidak adanya peraturan umum, berarti tidak ada ketentuan yang sungguh-sungguh mengenai apa yang disebut adil atau tidak adil. Ketidaktentuan inilah yang sering menimbulkan perselisihan antara warga masyarakat, dalam hal ini menyebabkan keadaan yang tidak tertib. Oleh karena itu, hukum harus menentukan peraturan umum, harus menyamaratakan, sedangkan keadilan melarang menyamaratakan. Jadi, untuk memenuhi keadilan peristiwanya harus dilihat secara kasuistis. Dalam hal ini teori etis itu berat sebelah.³³

Teori Utilitis (*utiliteis theori*) dari Jeremy Bentham dalam Ishaq berpendapat, bahwa tujuan hukum adalah untuk memberikan kepada manusia kebahagiaan yang sebesar-besarnya. Pandangan teori tersebut bercorak sepihak karena hukum barulah sesuai dengan daya guna atau bermanfaat dalam menghasilkan kebahagiaan, dan tidak memperhatikan keadilan. Padahal kebahagiaan itu tidak mungkin tercapai tanpa keadilan.³⁴

Menetapkan peraturan hukum tidak dapat hanya berlandaskan pada salah satu teori di atas, tetapi keduanya harus dipakai sehingga muncullah teori ketiga, yaitu teori gabungan atau campuran (*verenigings theorie/gemengde theorie*). Menurut teori ini tujuan hukum adalah bukan hanya keadilan semata, tetapi juga

³¹ *Ibid.*

³² *Ibid*, hlm.10.

³³ *Ibid.*

³⁴ *Ibid*, hlm.11.

kemanfaatannya (kegunaannya).³⁵ Berdasarkan tujuan hukum tersebut Soedjono Dirdjosisworo dalam Ishaq, mengatakan bahwa tujuan hukum yang sebenarnya adalah mnghendaki kerukunan, dan perdamaian dalam pergaulan hidup bersama. Hukum itu mengisi kehidupan yang jujur dan damai dalam seluruh lapisan masyarakat.³⁶ Sedangkan menurut Achmad Ali, seharusnya keadilan bersama-sama dengan kemanfaatan dan kepastian hukum secara prioritas, sesuai dengan kasus in konkreto.³⁷

Berdasarkan pendapat para sarjana, maupun teori sebagaimana tersebut diatas, hal tersebut menunjukkan bahwa hukum dapat mencapai tujuannya jika terjadi keseimbangan antara kepastian hukum dan keadilan, atau keserasian kepastian yang bersifat umum (objektif) dan penerapan keadilan secara khusus yang bersifat subjektif.³⁸ Maka dari itu, dengan adanya keseimbangan penerapan antara nilai-nilai hukum yang dijalankan secara seimbang akan didapatkan suatu kemanfaatan bagi kesejahteraan umat manusia.

2.1.3 Bentuk-Bentuk Perlindungan Hukum

Philipus M. Hadjon dengan menitik beratkan pada “tindakan pemerintah” (*bestuureshandeling* atau *administrative action*) membedakan perlindungan hukum bagi rakyat Indonesia menjadi dua macam:³⁹

- a. Perlindungan hukum preventif bertujuan untuk mencegah terjadinya sengketa yang memberi rakyat untuk mengajukan keberatan (*inspraak*) atau pendapatnya sebelum keputusan pemerintah mendapat bentuk definitf, yang sangat besar artinya bagi tindakan pemerintah yang didasarkan kepada kebebasan bertindak karena pemerintah terdorong untuk bersikap hati-hati dalam pengambilan keputusan berdasarkan diskresi.
- b. Perlindungan hukum represif bertujuan untuk menyelesaikan terjadinya sengketa dalam arti luas termasuk penanganan perlindungan hukum bagi rakyat oleh peradilan umum dan peradilan administrasi di Indonesia.

³⁵ *Ibid.*

³⁶ *Ibid.*

³⁷ Dewi Astutty Mochtar dan Dyah Ochtorina Susanti, *Pengantar Ilmu Hukum*, (Malang: Bayumedia Publishing, 2012) hlm.87.

³⁸ Ishaq, *op.cit*, hlm.11.

³⁹ Philipus M. Hadjon, *op.cit*, hlm.2-3.

Philipus M. Hadjon lebih lanjut menjelaskan bahwa; Sarana perlindungan preventif meliputi setiap individu sebagai anggota masyarakat berhak menuntut pemenuhan hak mereka sebagai upaya mewujudkan keadilan (*the right to be heard*) dan upaya hukum yang diupayakan oleh pemerintah dengan cara membuka akses yang seluas-luasnya kepada masyarakat untuk memperoleh informasi tentang proses pemenuhan hak mereka (*access to information*), sebagai wujud dari pelaksanaan pemerintah yang baik.⁴⁰

Berdasarkan bentuk-bentuk perlindungan hukum sebagaimana uraian tersebut diatas, dapat dipahami bahwa kedua bentuk perlindungan hukum tersebut pada dasarnya ditujukan untuk melindungi hak-hak subjek hukum atas tindakan subjek hukum lainnya yang dapat menimbulkan dilanggarnya hak-hak subjek hukum tersebut dengan cara mengajukan keberatan atau mengutarakan pendapatnya kepada subjek hukum (pemerintah atau instansi terkait) serta memberikan hak kepada rakyat Indonesia untuk mengajukan tuntutan melalui lembaga peradilan.

2.2 Hak Cipta

2.2.1 Pengertian Hak Cipta

Hak Cipta merupakan salah satu bagian diantara beberapa cabang dari Hak Kekayaan Intelektual (*Intellectual Property Rights*).⁴¹ 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 menyebutnya hak kekayaan intelektual, dan lain macamnya.⁴²

Pengertian mengenai masalah Hak Cipta sendiri sebenarnya sudah diungkapkan dalam beberapa doktrin yang dilakukan oleh para pakar dan juga beberapa peraturan terdahulu maupun yang sekarang masih digunakan. Pada awal permulaan istilah hak cipta diusulkan oleh Prof. St. Moh Syah sebagai pengganti istilah hak pengarang yang dianggap kurang luas cakupan pengertiannya. Dianggap

⁴⁰ *Ibid.*

⁴¹ Arif Lutviansori, *Hak Cipta dan Perlindungan Folklor di Indonesia*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2010), hlm.65.

⁴² *Ibid.* hlm.66.

kurang luas karena istilah hak pengarang itu memberikan kesan penyempitan arti, seolah-olah yang dicakup oleh hak pengarang itu hanya hak dari para pengarang saja yang ada sangkut pautnya dengan karang mengarang, maka kemudian digantilah dengan menggunakan istilah hak cipta yang dinilai lebih luas cakupan perlindungannya.⁴³

Secara yuridis Hak Cipta telah disebutkan dalam pasal 1 angka 1 Undang-Undang Hak Cipta 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”.

2.2.2 Pendaftaran Hak Cipta

Berdasarkan Pasal 35 ayat (4) Undang-Undang Hak Cipta, pendaftaran Hak Cipta bukan merupakan suatu kewajiban hukum dari pencipta dan juga bukan merupakan suatu prosedur untuk memperoleh Hak Cipta atau untuk memperoleh pembenaran yuridis akan isi dan kebenaran dari ciptaan tersebut. Hal ini disebabkan perlindungan Hak Cipta atas suatu ciptaan mulai efektif berlaku secara otomatis sejak ciptaan itu ada atau terwujud. Dalam hal ini fungsi pendaftaran Hak Cipta hanyalah untuk kepentingan pembuktian jika suatu saat terjadi sengketa kepemilikan hak cipta di pengadilan.⁴⁴

Praktiknya, sistem pendaftaran Hak Cipta yang diberlakukan oleh Undang-Undang Hak Cipta kerap disalahgunakan oleh pihak yang tidak beritikad baik untuk mengklaim suatu ciptaan sebagai miliknya pribadi. Adanya ketentuan yang memungkinkan suatu ciptaan didaftarkan untuk memperoleh pengakuan hak cipta secara formal menimbulkan suatu dilema dan debat hukum yang berkepanjangan.⁴⁵

Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual (DJKI) yang berada di bawah naungan Menteri Hukum dan HAM menyelenggarakan pendaftaran ciptaan dan mencatatnya dalam Daftar Umum Ciptaan. Daftar Umum Ciptaan tersebut dapat dilihat oleh setiap orang tanpa dikenai biaya. Setiap orang dapat memperoleh untuk

⁴³ *Ibid.* hlm.67.

⁴⁴ Elyta Ras Ginting, *op.cit*, hlm.186.

⁴⁵ *Ibid.*

dirinya sendiri suatu petikan dari Daftar Umum Ciptaan tersebut dengan dikenai biaya.⁴⁶ Sesuai dengan PP Nomor 45 tahun 2014 tentang Jenis dan Tarif Atas Jenis Penerimaan Negara Bukan Pajak yang Berlaku Pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia, tarif biayanya yaitu :

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. 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. Pencatatan Lisensi Hak Cipta, Per Nomor Daftar Rp. 100.000,00
8. Permohonan Keterangan Tertulis Mengenai Ciptaan Terdaftar, Per Permohonan Rp Permohonan Rp. 100.000,00.
9. Permohonan Perbaikan Data Permohonan Pendaftaran Ciptaan, Per Permohonan Hak Cipta, Rp. 100.000,00
10. Koreksi Surat Pendaftaran Ciptaan atas Kesalahan Data Permohonan Pendaftaran Ciptaan yang Disampaikan oleh Pemohon, 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 oleh kuasanya. Permohonan diajukan kepada DJKI dengan surat rangkap dua yang ditulis dalam bahasa Indonesia dan disertai contoh ciptaan atau penggantinya dengan dikenai biaya. Terhadap Permohonan tersebut, DJKI akan memberikan keputusan paling lama 9 bulan terhitung sejak tanggal diterimanya permohonan secara lengkap. Kuasa yang dimaksud adalah Konsultan HKI yang terdaftar pada DJKI.⁴⁷

Hak Cipta yang sudah terdaftar dan termuat dalam daftar umum ciptaan dapat dibatalkan melalui suatu gugatan yang diajukan ke pengadilan niaga oleh pihak lain

⁴⁶ Iswi Hariyani, *op.cit.* hlm.70.

⁴⁷ *Ibid.*

yang berhak. Tidak dijelaskan lebih rinci siapa yang dimaksud sebagai pihak lain yang berhak oleh Undang-Undang Hak Cipta. Namun, mengingat Hak Cipta digolongkan sebagai hak milik atas benda bergerak maka yang disebut sebagai pihak lain yang berhak tersebut adalah pihak-pihak yang memiliki *persona standi in judicio* untuk mengajukan gugatan pembatalan Hak Cipta. Pihak lain tersebut adalah pencipta dan pemegang Hak Cipta, seperti negara, pemegang hak lisensi atas ciptaan, ahli waris pencipta, perusahaan penerbit, atau perusahaan rekaman berdasarkan ketentuan pasal 9 dan 11 Undang-Undang Hak Cipta. Yang juga termasuk sebagai pihak lain adalah yayasan atau lembaga adat terhadap suatu ciptaan milik masyarakat seperti *folklore*.⁴⁸

Tujuan pendaftaran ciptaan 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 dianggap sebagai penciptanya. Dari segi pihak yang mendaftar tujuannya adalah untuk kepentingan pembuktian apabila di kemudian hari terjadi sengketa Hak Cipta atas ciptaan. Pencipta yang ciptaannya terdaftar cenderung lebih mudah untuk membuktikan hak ciptanya daripada ciptaan yang tidak terdaftar.⁴⁹

2.2.3 Subjek dan Objek Hak Cipta

1. Subjek Hak Cipta

Subjek Hak Cipta, bisa manusia dan badan hukum. Inilah yang oleh Undang-Undang Hak Cipta dinamakan dengan Pencipta.⁵⁰ 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,

⁴⁸ Elyta Ras Ginting, *op.cit*, hlm.189.

⁴⁹ Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), hlm.16-17.

⁵⁰ Rachmadi Usman, *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*, (Bandung: Alumni, 2003), hlm.114.

tetapi tidak semua pemegang Hak Cipta adalah penciptanya.⁵¹ 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”.

Berdasarkan penjelasan diatas, maka 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.⁵²

2. Objek Hak Cipta

Menurut LJ. 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.⁵³

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;

⁵¹ *Ibid.*

⁵² *Ibid.*

⁵³ *Ibid*, hlm.121.

- 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, perwayangan, 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, aransem, modifikasi dan karya lain dari hasil transformasi;
- o. terjemahan, adaptasi, aransem, transformasi, atau modifikasi ekspresi budaya tradissional;
- 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.

2.3 Perangkat Lunak

2.3.1 Pengertian Perangkat Lunak

Secara harfiah perangkat lunak adalah suatu program komputer, seperti halnya program-program acara di televisi (berita, film, musik, dan sebagainya). Televisi dapat diibaratkan sebagai perangkat keras, sedangkan program acaranya dapat diibaratkan sebagai perangkat lunak. Komputer harus dilengkapi dengan perangkat lunak agar dapat kita pakai, layaknya televisi yang akan kita tonton apabila ada program-program dari stasiun televisi.⁵⁴

Perangkat Lunak adalah sebuah program komputer yang berisi sekumpulan instruksi yang dibuat dengan menggunakan bahasa khusus yang memberi perintah kepada komputer untuk melakukan berbagai pengoperasian/pemrosesan terhadap data yang terdapat dalam program tersebut atau data yang dimasukan oleh

⁵⁴ Sutarman, *op.cit*, hlm.143.

pengguna komputer. Secara singkat perangkat lunak dapat dianalogikan sebagai ‘jiwa’, sedangkan perangkat keras berfungsi sebagai ‘tubuh’ dalam sebuah komputer.

Menurut Pressman dalam Nur Efi Husda dan Yvonne Wangdra Perangkat Lunak adalah⁵⁵ :

1. Perintah (program komputer) yang bila dieksekusi memberikan fungsi dan unjuk kerja seperti yang diinginkan.
2. Struktur data yang memungkinkan program memanipulasi informasi secara proporsional.
3. Dokumen yang menggambarkan operasi dan kegunaan program.

Perangkat lunak juga merupakan data elektronik yang disimpan sedemikian rupa oleh komputer itu sendiri. Data yang disimpan dapat berupa program atau instruksi yang akan dijalankan oleh perintah, maupun catatan-catatan yang diperlukan oleh komputer untuk menjalankan perintah. Untuk mencapai keinginannya tersebut dirancanglah suatu susunan logika, logika ini diolah melalui perangkat lunak, yang disebut juga program beserta data yang diolahnya. Pengolahan perangkat lunak melibatkan beberapa hal seperti sistem operasi, program, dan data.⁵⁶

2.3.2 Fungsi Perangkat Lunak

Perangkat lunak adalah kumpulan instruksi yang bersifat untuk menjalankan suatu perintah, seperti memberikan informasi tentang perangkat keras, menentukan fungsi perangkat keras, dan menjalankan sistem.⁵⁷ Agar komputer dapat membaca, mengingat, membuat keputusan (membandingkan), menghitung, menyortir, dan menghasilkan keluaran berupa informasi dalam monitor atau cetakan, komputer harus dapat membaca dan memasukkan program ke dalam memori utamanya. Program adalah instruksi dalam bahasa mesin atau yang dapat dibaca oleh komputer yang dirancang untuk tujuan tertentu sehingga kalau operator menjalankan komputer dan memijit tombol tertentu (misalnya untuk memproses data akuntansi)

⁵⁵ Nur Elfi Husda dan Yvonne Wangdra, *Pengantar Teknologi Informasi*, (Jakarta: Baduose Media, 2016), hlm.37.

⁵⁶ Sutarman, *op.cit*, hlm.144.

⁵⁷ Nur Elfi Husda dan Yvonne Wangdra, *op.cit*, hlm.37.

disebut dengan program aplikasi (*application program*). Pengertian perangkat lunak menunjuk pada program dan alat bantu lain yang bersifat menambah kemampuan komputer sebagai alat untuk melaksanakan tugas atau operasi tertentu. Program aplikasi dapat dibuat secara khusus untuk memenuhi kebutuhan khusus pula (*tailor-mode*) atau berupa paket yang mempunyai aplikasi umum.⁵⁸

Perangkat lunak memiliki banyak fungsi atau manfaat untuk komputer dan penggunaannya. Fungsi tersebut antara lain sebagai berikut.

1. Menyiapkan aplikasi program komputer agar kerja seluruh peralatan komputer terkontrol.
2. Mengidentifikasi program.
3. Mengatur dan membuat pekerjaan menjadi lebih efisien.⁵⁹

2.3.3 Jenis-Jenis Perangkat Lunak

Secara umum perangkat lunak terbagi menjadi dua jenis, yaitu perangkat lunak sistem operasi (*operating system*) dan perangkat lunak aplikasi (*applications software*). Sistem operasi merupakan perangkat lunak yang digunakan untuk mengoperasikan suatu komputer agar dapat digunakan, sedangkan *aplications* merupakan perangkat lunak dioperasikan untuk keperluan tertentu, seperti bahasa pemrograman, permainan dan aplikasi olah kata, angka, dan sebagainya.⁶⁰

Secara khusus perangkat lunak terbagi menjadi lima jenis:

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

Sistem operasi dijalankan pertama kali ketika komputer dihidupkan, sistem operasi inilah yang mengatur seluruh proses, menerjemahkan masukan, mengatur proses internal, mengatur penggunaan memori dan memberikan keluaran ke peralatan yang sesuai.⁶¹ Perkembangan sistem operasi sejalan dengan

⁵⁸ *Ibid*

⁵⁹ Sutarman, *op.cit*, hlm.144.

⁶⁰ *Ibid*, hlm.145.

⁶¹ *Ibid*.

perkembangan teknologi dan kebutuhan pemakai. Secara umum sistem operasi dibuat untuk jenis komputer tertentu, antara lain:⁶²

1. *MS-Windows* dan *Linux* untuk *PC/Notebook*.
2. *VMS* untuk *DEC*.
3. *OS/2*, *AIX*, *OS/390* untuk *IBM*.
4. *MacOS* untuk *Apple Macintosh*.
5. *SunOS* untuk *Sun Computers*.
6. *Palm OS* untuk *PDA PalmPilot*.

Perangkat lunak aplikasi merupakan program-program yang dibuat oleh suatu perusahaan komputer untuk para pemakai yang beroperasi dalam bidang umum, seperti pertokoan, penerbitan, komunikasi, penerbangan, perdagangan, dan sebagainya.⁶³ Aplikasi perangkat lunak memiliki jenis sebagai berikut.⁶⁴

1. Perangkat Lunak *Proprietary Application*
Kebutuhan bisnis yang unik untuk suatu perusahaan. Perangkat lunak ini dibuat di tempat sendiri (*in-house*) oleh anggota organisasi sistem informasi atau oleh wakil (*commisioned*) sebuah perusahaan perangkat lunak.
2. Perangkat Lunak *Off the Shelf Application*
Perangkat lunak ini dapat dibeli atau disewa dari vendor yang membuat program dan menjualnya ke beberapa organisasi. Perangkat lunak ini merupakan paket standar untuk kegunaan yang spesifik atau bisa juga dimodifikasi sesuai dengan kebutuhan.

Contoh perangkat lunak aplikasi ini diantaranya sebagai berikut.⁶⁵

- a. Perangkat lunak aplikasi pengolah kata (*word processing*),
- b. Perangkat lunak aplikasi pengolah angka (*spreadsheet*),
- c. Perangkat lunak aplikasi grafis,
- d. Perangkat lunak pengolah data (*Database*),
- e. Perangkat lunak multimedia,
- f. Perangkat lunak *aplikasi internet*.

⁶² *Ibid*, hlm.146.

⁶³ *Ibid*, hlm.147.

⁶⁴ *Ibid*.

⁶⁵ *Ibid*, hlm.148.

2.4 Internet

2.4.1 Pengertian Internet

Aktivitas dunia modern sangat memerlukan teknologi komunikasi yang efisien dan dapat menjangkau wilayah yang luas tanpa dihalangi oleh batas negara. Salah satu teknologi yang berhasil menjawab kebutuhan tersebut adalah internet. Berbekal keunggulan-keunggulan yang dimilikinya berupa jaringan yang dapat menjangkau ke seluruh pelosok dunia, internet berhasil merambah semua sektor kehidupan manusia mulai dari pendidikan, perdagangan, kesehatan, periklanan sampai sektor hiburan. Fenomena ini telah menghantar internet sebagai alat komunikasi pilihan yang mampu memenuhi tuntutan masyarakat global terhadap hadirnya komunikasi yang lebih cepat, efektif dan murah serta kebutuhan tentang perolehan informasi yang paling aktual.⁶⁶

Internet sudah menjadi kebutuhan sehari-hari. Milyaran orang di seluruh dunia telah menggunakan internet. Beberapa alasan mengapa internet begitu banyak digemari antara lain: kecepatan informasi, membantu diberbagai bidang kehidupan dan fleksibilitas.⁶⁷ Internet menawarkan kecepatan informasi yang tidak terbayangkan sebelumnya. Dalam hitungan detik, kita bisa saling bertukar informasi dengan seseorang di belahan dunia yang lain. Tak heran jika saat ini informasi kejadian-kejadian penting dan penjuror dunia bisa menyebar begitu cepat. Selain itu, kita juga bisa mendapatkan informasi yang dibutuhkan untuk memecahkan berbagai masalah. Selama terhubung dengan internet, kita bisa mendapat informasi kapanpun dan dimanapun. Dengan internet, kita tidak perlu pergi kemana-mana jika hanya ingin mendapatkan informasi.⁶⁸

Internet digambarkan sebagai suatu jaringan yang terdiri dari jaringan-jaringan. Pada intinya, para pengguna internet dihubungkan dengan ribuan komputer yang semuanya menyimpan informasi. Pengguna internet dapat

⁶⁶ Tim Lindsey, Eddy Damian, Simon Butt dan Tomi Suryo Utomo, *op.cit*, hlm.161.

⁶⁷ Andy Krisianto, *Internet Untuk Pemula Panduan Menggunakan Internet Secara Produktif*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2014), hlm.2.

⁶⁸ *Ibid.*

memperoleh informasi tersebut dari komputer lain dan membaca informasi tersebut dari layar komputernya sendiri.⁶⁹

Internet dimulai dari jaringan komputer yang dibentuk oleh Departemen Pertahanan Amerika Serikat di tahun 1969, melalui proyek ARPA yang disebut ARPANET (*Advanced Research Project Agency Network*), dimana mereka mendemonstrasikan bagaimana dengan perangkat keras dan perangkat lunak komputer yang berbasis UNIX, kita bisa melakukan komunikasi dalam jarak yang tidak terhingga melalui saluran telepon. Proyek ARPANET merancang bentuk jaringan, kehandalan, seberapa besar informasi dapat dipindahkan, dan akhirnya semua standar yang mereka tentukan menjadi cikal bakal pembangunan protokol baru yang sekarang dikenal sebagai TCP/IP (*Transmission Control Protocol / Internet Protocol*).⁷⁰

Tidak lama kemudian proyek ini berkembang pesat di seluruh daerah, dan semua universitas di negara tersebut ingin bergabung, sehingga membuat ARPANET kesulitan untuk mengaturnya. Oleh sebab itu ARPANET dipecah menjadi dua, yaitu “MILNET” untuk keperluan militer dan “ARPANET” baru yang lebih kecil untuk keperluan non-militer seperti, universitas-universitas. Gabungan kedua jaringan akhirnya dikenal dengan nama DARPA Internet, yang kemudian disederhanakan menjadi Internet.⁷¹

Bride dan December *and Neil* dalam Nur Elfi Husda dan Yvonne menjelaskan pengertian Internet, Bride berpendapat internet adalah jaringan komunikasi global yang terbuka dan menghubungkan ribuan jaringan komputer, melalui sambungan telepon umum maupun pribadi (pemerintah maupun swasta). Sedangkan December *and Neil* menjelaskan Internet merupakan kumpulan jaringan komputer yang bekerja sama secara global mendistribusikan pertukaran informasi melalui protokol TCP/IP.

Jadi, internet merupakan sistem global jaringan komputer yang berhubungan menggunakan standar *Internet Protocol Suite* (TCP/IP) untuk melayani miliaran

⁶⁹ Tim Lindsey, Eddy Damian, Simon Butt dan Tomi Suryo Utomo, *op.cit*, hlm.162.

⁷⁰ Nur Elfi Husda dan Yvonne Wangdra, *op.cit*, hlm.127.

⁷¹ *Ibid*, hlm.128.

pengguna di seluruh dunia, jaringan tersebut terdiri dari jutaan jaringan pribadi, umum, akademik, bisnis, dan jaringan pemerintah, dari lokal ke lingkup global, yang dihubungkan oleh sebuah kode array yang luas dari teknologi jaringan elektronik, nirkabel dan optik.⁷²

2.4.2 Pengertian Unduh dan Unggah di Internet

Mengunduh adalah proses menerima data (umumnya berbentuk berkas) dan 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. Dalam dunia internet kita sering mendengar istilah *download* atau sebagian orang menyebutnya dengan unduh⁷³.

Unduh, adalah salah satu fasilitas yang sangat umum dimiliki oleh *website*. Unduh adalah sebuah cara/upaya menyediakan *file-file* yang dapat diunduh *user/member* dari sebuah *website*. Unduh juga dapat diartikan untuk menyimpan file dari internet ke komputer.⁷⁴ Melalui layanan ini, anda dapat dengan mudah menyebarkan *file-file* kepada siapa saja yang diinginkan, tnpa perlu mengirim melalui *email* atau media lainnya, cukup melalui fasilitas unduh dari *website*.

Unggah merupakan istilah untuk meletakkan file dari komputer ke internet.⁷⁵ Unggah adalah kebalikan dari unduh, unggah adalah proses transfer dokumen, grafik, dan objek-objek lainnya dari komputer ke suatu *server* internet. Unggah dalam internet mempunyai beberapa pilihan yaitu unggah secara *free* dan dikenakan biaya. Jika anda melakukan unggah jenis kedua, sebagai syarat anda harus mempunyai kartu kredit sebagai alat pembayaran.

⁷² *Ibid*, hlm.127.

⁷³ Dominikus Juju dan MataMaya Studio, *Teknik Men-download Konten Internet Untuk Pemula*, (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2008), hlm.2.

⁷⁴ Andy Krisianto, *op.cit*, hlm.6.

⁷⁵ *Ibid*.

BAB 4 PENUTUP

4.1. Kesimpulan

Berdasarkan rumusan masalah dan hasil pembahasan yang telah penulis paparkan sebelumnya, maka penulis dapat mengambil kesimpulan sebagai berikut:

1. Bentuk perlindungan hukum terhadap pencipta perangkat lunak komputer yang diunggah ke internet dengan berlakunya Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dapat dilakukan dengan 2 cara. Pertama, perlindungan secara preventif yaitu perlindungan yang diberikan pemerintah dengan tujuan untuk mencegah terjadinya pelanggaran, dengan adanya ketentuan yang jelas dan tegas melalui Undang-Undang Hak Cipta khususnya yaitu pasal 40 ayat (1) huruf s dimana perangkat lunak komputer termasuk salah satu ciptaan yang dilindungi. Selain itu perlindungan hukum tersebut dapat diperkuat dengan cara melakukan pencatatan ciptaan dan produk hak terkait yang dijelaskan di dalam Bab X pasal 64 sampai pasal 75 Undang-Undang Hak Cipta. Kedua, perlindungan hukum secara represif adalah perlindungan yang diberikan pemerintah dengan tujuan untuk menyelesaikan sengketa apabila terjadi pelanggaran Hak Cipta atas Perangkat Lunak Komputer, yaitu pada Bab XIV pasal 95 sampai dengan pasal 105, dimana intinya dalam pasal 95 ayat (1) dijelaskan Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan.
2. Akibat hukum bagi pihak pengguna perangkat lunak komputer bajakan yaitu terdapat sanksi berupa ganti kerugian yaitu dijelaskan dalam Undang-Undang Hak Cipta pasal 96 dan bahkan ada sanksi pidana penjara maupun denda sebagaimana ditetapkan dalam Undang-Undang Hak Cipta pasal 113, dan juga pemerintah pun memiliki tindakan dan sanksi hukum bagi situs internet yang mengunggah perangkat lunak komputer bajakan yaitu telah dijelaskan dalam Undang-Undang Hak Cipta Pasal 55 dan pasal 56.

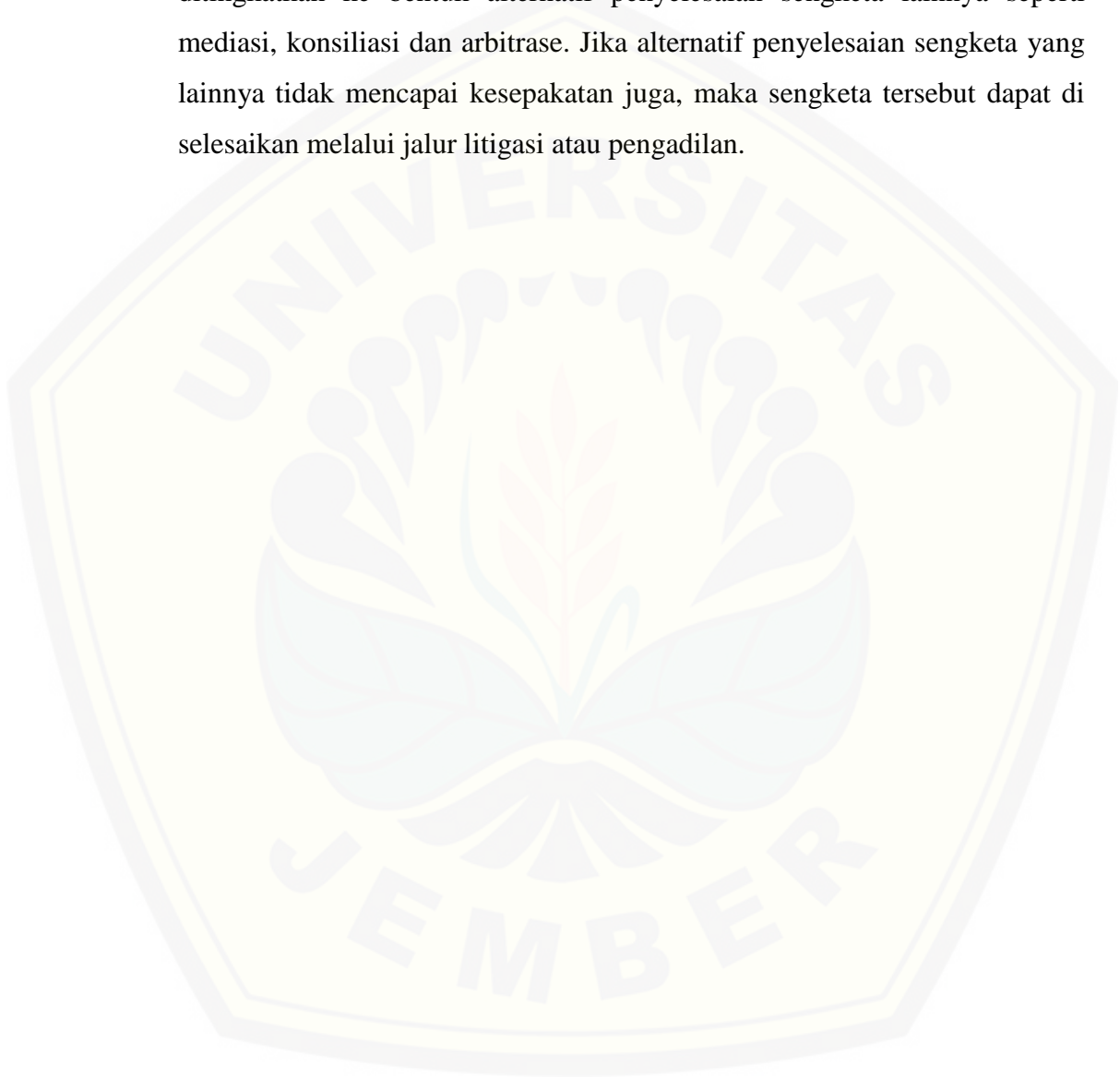
3. Upaya penyelesaian sengketa yang dapat dilakukan oleh pencipta perangkat lunak komputer yang diunggah melalui internet apabila terjadi pembajakan menurut Undang-Undang Hak Cipta adalah melalui upaya Non litigasi dan litigasi. Dasar hukumnya yaitu pasal 95 ayat (1), salah satunya melalui alternatif penyelesaian sengketa atau non litigasi yaitu melalui Negosiasi, Mediasi, Konsoliasi, dan Arbitrase. Apabila penyelesaian sengketa tersebut tidak berhasil maka dapat dilakukan upaya litigasi yaitu dengan melakukan gugatan secara perdata melalui Pengadilan Niaga sebagaimana yang diatur dalam pasal 100 Undang-Undang Hak Cipta.

4.2.Saran

Berdasarkan kesimpulan yang telah dikemukakan diatas, maka dapat diberikan saran sebagai berikut:

1. Hendaknya pemerintah lebih memperjelas di dalam perlindungan preventif yaitu pada Undang-Undang Hak Cipta terutama untuk Hak Cipta Perangkat Lunak Komputer dan bertindak lebih tegas menangani perlindungan represif di dalam bentuk menjalankan sanksi bagi pihak pelanggar hak cipta khususnya pelanggaran hak cipta perangkat lunak komputer, karena pelanggaran hak cipta perangkat lunak komputer di Indonesia bisa dibilang besar bahkan dalam peringkatnya Indonesia berada di peringkat golongan atas dalam kasus hak cipta perangkat lunak komputer.
2. Hendaknya masyarakat lebih menyadari dari akibat jika menggunakan sebuah perangkat lunak komputer bajakan, sebenarnya perangkat lunak komputer yang tidak berlisensi ini cukup rawan terutama terhadap virus komputer itu sendiri yang akibatnya dapat menyebabkan komputer menjadi rusak, dan juga terdapat akibat hukumnya yaitu yang telah tercantum di dalam Undang-Undang Hak Cipta dimana terdapat sanksi berupa ganti kerugian bahkan sanksi pidana, dan pemerintah sebenarnya harus mendirikan suatu badan atau lembaga khusus untuk menangani dalam bidang Teknologi dan Informasi ini, jadi bukan hanya dari aparat kepolisian saja yang menangani kasus tentang Teknologi Informasi.

3. Hendaknya masyarakat di dalam menyelesaikan sengketa terutama penyelesaian sengketa dalam Hak Cipta dapat diselesaikan dengan alternatif penyelesaian sengketa dari tahap yang paling sederhana terlebih dahulu yaitu tahap negosiasi, apabila belum bisa mencapai kesepakatan maka dapat ditingkatkan ke bentuk alternatif penyelesaian sengketa lainnya seperti mediasi, konsiliasi dan arbitrase. Jika alternatif penyelesaian sengketa yang lainnya tidak mencapai kesepakatan juga, maka sengketa tersebut dapat di selesaikan melalui jalur litigasi atau pengadilan.



DAFTAR PUSTAKA

A. Buku.

- Ahmad M. Ramli. 2004. *Cyber Law dan HAKI dalam Sistem Hukum Indonesia*. Bandung: Refika Aditama.
- Andy Krisianto. 2014. *Internet Untuk Pemula Panduan Menggunakan Internet Secara Produktif*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Arif Lutviansori. 2010. *Hak Cipta dan Perlindungan Folklor di Indonesia*. Yogyakarta: Graha Ilmu.
- Cita Yustisia Serfiyani, Iswi Hariyani, dan R. Serfianto. 2017. *Buku Pintar HAKI dan Warisan Budaya*. Yogyakarta: Gadjah Mada University Press.
- Dewi Astutty Mochtar dan Dyah Ochtorina Susanti. 2012. *Pengantar Ilmu Hukum*. Malang: Bayumedia Publishing.
- Dominikus Juju dan Matamaya Studio. 2008. *Teknik Men-Download Konten Intenrnet Untuk Pemula*. Jakarta: Elex Media Komputindo.
- Elyta Ras Ginting. 2012. *Hukum Hak Cipta Indonesia Analisis Teori dan Praktik*. Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Gatot Supramono. 2010. *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*. Jakarta: Rineka Cipta.
- I Made Pasek Diantha. 2016. *Metodologi Penelitian Hukum Normatif dalam Justifikasi Teori Hukum*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Ishaq. 2016. *Dasar-Dasar Ilmu Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Iswi Hariyani. 2010. *Prosedur Mengurus HAKI Yang Benar*. Yogyakarta: Pustaka Yustisia.
- Jimmy Joses Sembiring. 2011. *Cara Menyelesaikan Sengketa di Luar Pengadilan*. Jakarta: Visimedia.
- Munir Fuady. 2010. *Perbuatan Melawan Hukum Pendekatan Kontemporer*, Bandung: Citra Aditya Bakti.
- Nur Elfi Husda dan Yvonne Wangdra. 2016. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Baduose Media.
- Peter Mahmud Marzuki. 2016. *Penelitian Hukum Edisi Revisi*. Jakarta: Prenada Media Group.
- Philipus M. Hadjon. 2007. *Perlindungan Hukum Bagi Rakyat Indonesia*. Surabaya: Bina Ilmu.

- R. Soeroso. 2013. *Pengantar Ilmu Hukum*. Jakarta: Sinar Grafika.
- Rachmadi Usman. 2003. *Hukum Hak Atas Kekayaan Intelektual Perlindungan dan Dimensi Hukumnya di Indonesia*. Bandung: Alumni.
- Sri Redjeki Hartono. 2007. *Hukum Ekonomi Indonesia*. Malang: Bayumedia.
- Sutarman. 2009. *Pengantar Teknologi Informasi*. Jakarta: Bumi Aksara.
- Tim Lindsey, Eddy Damian, Simon Butt, dan Tomi Suryo Utomo. 2013. *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Bandung: Alumni.
- Tim Visi Yustisia. 2015. *Panduan Resmi Hak Cipta*. Jakarta: Visimedia.
- W.J.S. Purwodarminto. 1999. *Kamus Umum Bahasa Indonesia*. Jakarta: Balai Pustaka.

B. Peraturan Perundang-Undangan.

- Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia Tahun 1945.
- Kitab Undang-Undang Hukum Perdata.
- Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 11 Tahun 2008. *Informasi dan Transaksi Elektronik*. 21 April 2008. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2008 Nomor 58 dan Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 4843. Jakarta.
- Undang-undang Republik Indonesia Nomor 28 Tahun 2014. *Hak Cipta*. 16 Oktober 2014. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 266 dan Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5599. Jakarta.
- Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 45 Tahun 2014. *Jenis dan Tarif Atas Jenis Penerimaan Negara Bukan Pajak yang Berlaku Pada Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia*. 30 Mei 2014. Lembaran Negara Republik Indonesia Tahun 2014 Nomor 125 dan Tambahan Lembaran Negara Republik Indonesia Nomor 5541. Jakarta.

C. Lain-Lain.

- BSA. *Tentang BSA*. Diunduh dalam <http://ww2.bsa.org/country/BSA%20and%20Members.aspx>. Diakses pada 3 Agustus 2017.
- Choiru Rizkia. 2017. *Software Bajakan Masih Marak, Microsoft Ambil Langkah Tegas*. Diunduh dalam <http://selular.id/news/2017/02/software-bajakan-masih-marak-microsoft-ambil-langkah-tegas>. Diakses pada 7 September 2017.

Reska K. Nistanto. 2015. *Jual “Software” Bajakan, Mal Bisa Didenda Rp 100 Juta*. Diunduh dalam <http://tekno.kompas.com/read/2015/03/02/11410067/Jual.Software.Bajakan.Mal.Bisa.Didenda.Rp.100.Juta>. Diakses pada 27 April 2017.

Reza Wahyudi. 2012. *5 Modus Operandi Pembajakan Software, Beserta Hukumannya*. Diunduh dalam <http://tekno.kompas.com/read/2012/02/17/09510410/5.modus.operandi.pembajakan.software.beserta.hukumannya>. Diakses pada 25 September 2017.

Sulianta, Feri. 2016. *Pembajakan Perangkat Lunak*. Diunduh dalam https://id.wikipedia.org/wiki/Pembajakan_perangkat_lunak. Diakses pada 2 Agustus 2017.

Yoga Hastyadi Widiartanto. 2016. *84 Persen “Software” di Indonesia Adalah Bajakan*. Diunduh dalam <http://tekno.kompas.com/read/2016/07/21/11480047/84.persen.software.di.indonesia.adalah.bajakan>. Diakses pada 27 April 2017.

