

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang Masalah

Di Indonesia, pembajakan program komputer begitu umum dilakukan, selain karena daya beli masyarakat yang masih begitu rendah sehingga belum memungkinkan setiap orang membeli satu lisensi untuk satu mesin komputer.¹ Pembajakan *Software* erat hubungannya dengan masalah penyebarluasan teknologi informasi keseluruhan lapisan masyarakat. *Software* asli berbentuk kepingan *Compact Disc* asli dengan harga yang cukup mahal menjadikan hambatan bagi penyebarluasan teknologi informasi kepada masyarakat. Secara sadar atau tidak penggunaan program komputer bajakan sangat merugikan pembuat program tersebut, sehingga pembuat program tersebut tidak dapat merasakan keuntungan secara ekonomis yang seharusnya di dapat dari hasil karyanya tersebut.

Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer biasanya dilakukan perbanyakan dan pendistribusian tanpa izin dari pemegang Hak Cipta. Tindakan menginstal program komputer ke dalam lebih dari satu mesin atau diluar ketentuan yang dikeluarkan oleh satu lisensi, pinjam meminjam program

tersebut dapat dikategorikan sebagai tindakan pembajakan. Menurut Microsoft ada lima bentuk pembajakan software²:

1. Pemuatan ke *Hardisk*; Biasanya dilakukan seseorang saat membeli personal komputer generic di toko komputer, yang oleh penjual langsung di install satu sistem operasi yang hampir seratus persen adalah Windows.
2. *Softlifting*; Jika sebuah lisensi dipakai melebihi kapasitas penggunaannya seperti ada lima lisensi tapi dipakai di sepuluh mesin komputer.
3. Pemalsuan; menggandakan program komputer ke dalam compact disc dan kemudian menjualnya secara luas.
4. *Downloading Illegal*; Mendownload sebuah program komputer dari internet. Hukum *copyright* atau Hak Cipta yang melindungi ekspresi fisik dari suatu ide misal tulisan, musik, siaran, software dan lain-lain tumbuh ketika proses penyalinan dapat dibatasi tetapi untuk saat ini sulit untuk mencegah dilakukan penyalinan tersebut sehingga usaha untuk menerapkan monopoli pada usaha kreatif menjadi tidak beralasan.

Menurut sistem hukum Indonesia, setiap hak milik mempunyai fungsi social. Fungsi sosial mengandung makna bahwa hak milik disamping untuk kepentingan pribadi pemiliknya juga untuk kepentingan umum. Kepentingan umum merupakan pembatasan terhadap penggunaan hak pribadi. Penggunaan Hak atas Kekayaan Intelektual disamping untuk kesejahteraan pemilik secara perseorangan juga untuk kesejahteraan masyarakat umumnya.

lembaga ilmu pengetahuan atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial semata-mata untuk keperluan aktifitasnya bukan merupakan suatu pelanggaran (Pasal 15e Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta). Hal ini berarti suatu perbanyakan program komputer walaupun itu untuk kepentingan perpustakaan umum atau pendidikan, dan pusat dokumentasi yang nonkomersial harus menggunakan ijin dari pemegang hak cipta program komputer berupa lisensi.

Masalah penggunaan program komputer ternyata cukup dilematis. Dengan membiarkan pembajakan program komputer terus berlangsung sama saja dengan membiarkan adanya suatu kejahatan yaitu kejahatan terhadap HaKI. Namun bila dilakukan suatu tindakan maka akan menghambat penyebarluasan teknologi informasi kepada masyarakat. Untuk pelaksanaan perlindungan hukum terhadap Hak Cipta Program Komputer oleh penegak hukum sangat sulit sehubungan dengan perkembangan kemajuan Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Untuk pelanggaran Hak Cipta dibidang komputer selain karena dilakukan perbanyakan dan pendistribusian tanpa izin dari pemegang Hak Cipta ada juga sebab lain yaitu apabila antara dua buah program computer memiliki *Source Code* yang sama.

HaKI merupakan hasil proses kemampuan berpikir manusia yang dijemakan kedalam bentuk suatu ciptaan atau penemuan. Ciptaan atau penemuan tersebut merupakan proses kepemilikan yang bersumber dari akal hak tersebut digunakan oleh manusia untuk meningkatkan kesejahteraan hidup

semakin maju dan tinggi tingkat kemampuan berpikir manusia atau bangsa, semakin maju dan tinggi pula ilmu pengetahuan dan teknologi yang dikuasainya.³

Menurut Abdul Kadir Muhammad, secara ringkas tahap penguasaan IPTEK hingga melahirkan HaKI dapat diuraikan sebagai berikut⁴:

1. Tahap pengetahuan, berupa daya cipta untuk menghasilkan suatu ide.
2. Tahap pemahaman, berupa kemampuan merekonstruksi suatu ide menjadi kerangka gambaran karya cipta.
3. Tahap penerapan, berupa kemampuan menjelmakan kerangka gambaran karya cipta menjadi suatu ciptaan dibidang ilmu pengetahuan dan seni, atau penemuan dibidang teknologi ciptaan atau penemuan merupakan karya yang bersumber dari intelek seseorang yang di atasnya melekat suatu hak yang disebut HaKI.
4. Tahap keberhasilan penerapan, berupa jumlah ciptaan dibidang teknologi sebagai jelmaan HaKI.
5. Tahap pemanfaatan, berupa penggunaan HaKI melalui usaha sendiri atau pemberian lisensi penggunaan kepada pihak lain secara nasional atau internasional memperoleh keuntungan ekonomi.
6. Tahap pengembangan berupa kegiatan pendidikan, penelitian, pelatihan, dan pengalaman di dalam dan di luar negeri, guna menghasilkan HaKI yang lebih banyak dan lebih bermutu.

Dalam hal perlindungan HaKI Indonesia telah memiliki hukum yang mengatur ciptaan yang dilindungi berkaitan dengan komputer, seperti tercantum

dalam pasal 12 ayat (1) huruf a Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2002 yang berbunyi :

Dalam Undang-undang ini Ciptaan yang dilindungi adalah Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, yang mencakup buku, program komputer , pamphlet, perwajahan (*lay out*) karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain.

Perkembangan perangkat lunak dalam hal ini program komputer cukup pesat dan pemasarannya semakin meningkat. Pada era otonomi daerah sekarang ini setiap daerah di tingkat propinsi maupun kabupaten atau kota berlomba untuk melakukan pembangunan di berbagai bidang, Penggunaan computer sebagai sarana penunjang dalam melakukan kegiatan sehari-hari tidak hanya digunakan di kota besar saja namun juga di daerah. hal ini mengakibatkan kebutuhan akan komputer meningkat dan tidak menutup kemungkinan pembajakan program komputer terjadi.

Yogyakarta sebagai Kota Pelajar sangat berkembang dalam hal penggunaan teknologi informasi. Setiap tahun Yogyakarta di banjiri oleh ribuan mahasiswa baru maka kebutuhan akan komputer sangat besar. Banyaknya toko perakitan komputer di Yogyakarta mempermudah untuk mendapatkan komputer yang tidak menutup kemungkinan terjadi pembajakan program

B. Perumusan Masalah

Pembangunan Indonesia yang berkesinambungan dan kemajuan yang pesat dalam teknologi informasi selain berdampak positif juga berdampak negatif dalam bidang hukum, yaitu penegakan hukum dibidang Hak Cipta Program Komputer.

Perkembangan peranti lunak yang sudah sangat pesat menimbulkan permasalahan pembajakan. Dari latar belakang masalah diatas dapat dirumuskan suatu masalah, yaitu :

1. Bagaimanakah perlindungan hukum Hak Cipta Program Komputer di Daerah Istimewa Yogyakarta ?
2. Apa hambatan dalam pelaksanaan Perlindungan Hukum Hak Cipta Program Komputer ?
3. Bagaimanakah upaya-upaya yang dilakukan dalam menagatasi terjadinya pembajakan program komputer ?

C. Tinjauan Pustaka

Ketentuan tentang hak cipta di Indonesia telah berganti beberapa kali, pertama kali berdasarkan Auteurswet Tahun 1912 yang tercantum dalam Staatsblad Tahun 1912 Nomor 600 dan diubah dengan lembaran negara Tahun 1931 Nomor 232.

Pada jaman kemerdekaan, berdasarkan pasal II Aturan Peralihan Undang-Undang Dasar 1945 dinyatakan bahwa bahwa Auteurswet 1912 masih berlaku. Auteurswet 1912 dicabut karena sudah tidak sesuai lagi dengan kebutuhan dan cita-cita hukum nasional, kemudian diundangkan Undang-undang RI Nomor 6 Tahun 1982 tentang hak cipta yang dimuat dalam Lembaran Negara RI Tahun 1982 Nomor 15. Berlakunya UUHC 1982 secara utuh tidaklah

berlangsung lama hanya kurang lebih lima tahun . Pada tahun 1987 UUHC 1982 diubah, atau dicabut sebagian atau keseluruhan oleh UUHC Nomor 7 Tahun 1987.

UUHC 1987 secara yuridis berlaku di Indonesia selama kurang lebih sepuluh tahun diganti dengan UUHC 1997. Pertimbangan hukum bagi penyempurnaan dan perubahan UUHC 1987 berbeda dengan yang digunakan untuk UUHC 1997. Pertimbangan hukum UUHC untuk mengubah UUHC1987 salah satunya adalah disebabkan keikutsertaan Indonesia dalam *TRIPs* yang merupakan bagian dari Persetujuan Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia memebawa akibat timbulnya kewajiban untuk menyesuaikan peraturan perundang-undangan nasional di bidang HaKI.

Pemberlakuan UUHC 2002 sebagai UUHC yang terbaru menggunakan empat pertimbangan hukum yang sekaligus merupakan tujuan pegundangannya sebagai pengganti UUHC 1997 memakai alasan-alasan sebagai berikut⁵ :

1. Memasukkan perkembangan karya intelektual yang berasal dari keanekaragaman seni dan budaya Indonesia.
2. Pemberian perlindungan hukum yang semakin efektif terhadap Hak atas Kekayaan Intelektual.
3. Melaksanakan kewajiban untuk menyesuaikan peraturan perundangan nasional di bidang Hak atas Kekayaan Intelektual termasuk Hak Cipta terhadap *TRIPs*
4. Mencabut Undang-undang Nomor 7 Tahun 1997 tentang Hak Cipta dan menggantinya dengan UUHC yang lebih sempurna.

Ketentuan dalam UUHC 2002 sangat dipengaruhi falsafah *Civil Law System* yang lebih dominan memberikan perlindungan hukum kepada Pencipta lain halnya dengan negara-negara penganut *common law system*, pemberian perlindungan hukum lebih dititikberatkan pada ciptaan yang merupakan produk pola pikir pencipta di bidang ilmu pengetahuan sastra dan seni⁶. Di dalam konsep *Civil Law System*, hak cipta merupakan *natural right justification* yang memandang hak cipta sebagai suatu hak-hak dasar yang diberikan kepada pencipta tanpa melihat konsekuensi ekonomi dan politik yang lebih luas.⁷ UUHC dipengaruhi oleh falsafah *civil law system* yaitu adanya hak eksklusif terhadap pencipta sedangkan dipengaruhi *common law system* terdapat dalam Pasal 12 menyatakan bahwa yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra.

Pemegang hak cipta dalam undang-undang ini pada dasarnya adalah pencipta. Dialah yang berhak atas kepemilikan hak cipta atas karya cipta yang dihasilkannya. Selain itu orang perorangan atau badan hukum yang menerima hak dari pemilik hak cipta, adalah juga pemegang hak cipta. Demikian pula orang perorang atau badan hukum yang kemudian menerimanya dari pihak yang telah menerima terlebih dahulu hak tersebut dari pencipta.

UUHC 2002 Pasal 1 (2) mendefinisikan pencipta secara rinci sebagai berikut:

Pencipta adalah seorang atau beberapa orang secara bersama-sama yang atas inspirasinya lahir suatu ciptaan berdasarkan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan atau keahlian yang dituangkan dalam bentuk

Hak cipta atas karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yaitu:⁸

1. Perwujudan, yaitu suatu karya diwujudkan dalam suatu media ekspresi yang berwujud manakala perbuatannya ke dalam perbanyakan atau rekaman suara oleh atau berdasarkan kewenangan pencipta, secara permanent atau stabil untuk dilihat, direproduksi atau dikomunikasikan dengan cara lain, selama suatu jangka waktu yang cukup lama.
2. Keaslian, yaitu karya cipta tersebut bukan berarti harus betul-betul baru atau unik, mungkin telah menjadi milik umum tetapi masih juga asli.
3. Kreativitas, yaitu karya cipta tersebut membutuhkan penilaian kreatif mandiri dari pencipta dalam karyanya, yaitu kreatifitas tersebut menunjukkan karya asli.

Hak cipta adalah hak eksklusif bagi Pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak Ciptaannya atau memeberikan ijin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku (Pasal 1 ayat (1)).

Pada dasarnya secara konvensional yang digolongkan sebagai pencipta adalah seseorang yang melahirkan suatu ciptaan untuk pertama kali sehingga ia adalah orang yang pertama memiliki hak sebagai pencipta.

Sedangkan pengertian dari komputer adalah peralatan elektronik yang memiliki kemampuan mengolah data atau informasi. Program adalah serangkaian instruksi yang tepat, memerintahkan komputer bagaimana memecahkan soal-soal

atau menjalankan tugasnya. Jadi yang dimaksud dengan Program Komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode, skema, ataupun bentuk lain, yang apabila digabungkan dengan media yang dapat dibaca dengan komputer akan mampu membuat komputer bekerja untuk melakukan fungsi-fungsi khusus atau untuk mencapai hasil yang khusus, termasuk persiapan dalam merancang instruksi-instruksi tersebut.⁹

Seseorang menjiplak, menyadur, menyalin, mengkopi, keseluruhan isi buku atau paket program komputer dari suatu pabrik komputer tanpa ijin dari pihak penyusun merupakan suatu pelanggaran. Dipandang dari segi hukum perbuatan-perbuatan diatas merupakan perbuatan yang bertentangan dengan hukum, karena dilakukan dengan itikad yang tidak baik¹⁰.

Pelanggaran hak cipta merupakan perbuatan yang bertentangan dengan hukum, maka terhadap pembajak Hak Cipta Program Komputer dapat diancam pidana penjara dan/atau denda. Ancaman tersebut terdapat dalam UUHC 2002 Pasal 72 ayat (3), berbunyi:

Barang siapa dengan sengaja dan tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu Program Komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 (lima) tahun dan/atau denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

Program komputer merupakan bagian dari perangkat lunak dalam sistem komputer dan pada dasarnya merupakan karya cipta di bidang ilmu pengetahuan, perlu ditegaskan bahwa program komputer layak diberi perlindungan dalam rangka penegakan hukum hak cipta.

⁹ David I. Bainbridge, *Komputer dan Hukum*. Sinar Grafika, Jakarta, 1993, hlm 21

UUHC 2002, memuat beberapa ketentuan baru, antara lain mengenai :

1. Database merupakan salah satu ciptaan yang dilindungi
2. Penggunaan alat apa pun baik melalui kabel maupun tanpa kabel, termasuk media internet, untuk pemutaran produk-produk cakram optik (optic disk), melalui media audio, media audiovisual dan atau sarana telekomunikasi
3. Penyelesaian sengketa oleh Pengadilan Niaga, arbitrase, alternatif penyelesaian sengketa
4. Penetapan sementara pengadilan untuk mencegah kerugian lebih besar bagi pemegang hak
5. Batas waktu perkara perdata di bidang hak cipta dan hak terkait, baik di pengadilan niaga maupun di Mahkamah Agung
6. Pencantuman hak informasi manajemen elektronik dan sarana kontrol teknologi
7. Pencantuman mekanisme pengawasan dan perlindungan terhadap produk-produk yang menggunakan sarana produksi berteknologi tinggi
8. Ancaman pidana atas pelanggaran hak terkait
9. Ancaman pidana dan denda minimal
10. Ancaman pidana terhadap perbanyakan penggunaan program komputer

untuk kepentingan komersial 11

D. Tujuan Penelitian

1. Tujuan Subjektif

Untuk memperoleh data guna penulisan tugas akhir (skripsi) sebagai salah satu syarat untuk memperoleh gelar sarjana pada Fakultas Hukum Universitas Muhammadiyah Yogyakarta.

2. Tujuan Objektif

- a. Untuk mengetahui bagaimanakah perlindungan hukum terhadap program komputer di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b. Untuk mengetahui hambatan pelaksanaan perlindungan hukum terhadap program komputer di Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c. Untuk mengetahui upaya-upaya yang dilakukan dalam mengatasi terjadinya pembajakan program komputer.

E. Metodologi Penelitian

1. Teknik Pengumpulan Data

a. Studi kepustakaan

Studi ini menggunakan buku-buku (studi kepustakaan) agar diperoleh data dari kepustakaan yang berbentuk karya tulis, karya ilmiah, penelitian dan sebagainya yang dipergunakan selama penelitian yang berkaitan dengan masalah yang diteliti. Bahan-bahan yang dapat dijadikan objek studi kepustakaan oleh Soerjono Soekanto dibagi menjadi tiga golongan yaitu bahan data primer, bahan data sekunder, dan bahan data tertier.

- 1) Bahan hukum primer yaitu bahan hukum yang erat hubungannya dengan permasalahan yang diteliti meliputi:
 - a) KUHPPerdata
 - b) KUHPidana
 - c) Undang-undang Hak Cipta
 - d) Peraturan Perundang-undangan yang terkait
 - e) Yurisprudensi
 - 2) Bahan hukum sekunder yaitu bahan hukum yang memberi penjelasan lebih lanjut terhadap bahan hukum primer meliputi:
 - a) Literatur-literatur hukum dagang dan HaKI dari berbagai pengarang.
 - b) Makalah atau surat kabar yang berkaitan dengan permasalahan
 - c) Internet.
 - 3) Bahan hukum tertier yaitu bahan hukum yang memberikan penjelasan pada bahan data primer maupun bahan data sekunder berupa kamus.
- b. Penelitian lapangan
- Penelitian lapangan dengan cara terjun langsung ke lapangan untuk mendapatkan data yang berhubungan dengan permasalahan atau objek yang diteliti.

2. Lokasi Penelitian

D. 1) Penelitian dilakukan di Daerah Istimewa Yogyakarta

3. Teknik Pengambilan Sample

Teknik pengambilan sample menggunakan *Purposive Sampling* yaitu menunjuk langsung sample yang akan diteliti berdasarkan kriteria-kriteria tertentu guna mendapatkan data atau informasi dari objek tersebut.

4. Responden

- a). Kepala Bagian Haki Kantor Wilayah Departemen Kehakiman dan HAM Daerah Istimewa Yogyakarta.
- b). Direktorat Reserse Kepolisian Daerah Daerah Istimewa Yogyakarta.
- c). Direktur Marketing PT. Microsoft Indonesia.

5. Alat Pengumpulan Data

Pengumpulan data dilakukan dengan cara wawancara, yaitu dengan melakukan tanya jawab secara langsung terhadap responden. Wawancara dilengkapi dengan pedoman wawancara yang sifatnya tidak teratur, sehingga hanya memuat garis besar wawancara tersebut.

6. Analisis Data

Data yang diperoleh dari penelitian lapangan dan kepustakaan, kemudian disusun dan dianalisis secara Deskriptif-Kualitatif. Deskriptif adalah menjabarkan dan menggambarkan sesuatu yang diperoleh dari teori maupun kenyataannya dalam praktek. Kualitatif adalah mengadakan pemilahan terhadap data-data yang berhasil dikumpulkan kemudian diinterpretasikan dalam rangka menjawab permasalahan.