

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 LATAR BELAKANG

Pembajakan dan pelanggaran hak cipta tampaknya telah mendarah daging di masyarakat Indonesia. Terkadang masyarakat sendiri tidak menyadari, bahwa tindakan yang mereka lakukan adalah suatu bentuk pelanggaran hak cipta. Bahkan, kegiatan pelanggaran hak cipta seperti tindakan legal yang setiap orang boleh melakukannya.

Pembajakan perangkat lunak atau yang lebih dikenal dengan istilah perangkat lunak di Indonesia saat ini sudah sangat memperhatikan sekali. Kemudahan memperoleh perangkat lunak-perangkat lunak saat ini. Mulai dari dijual secara terbuka di pusat-pusat perbelanjaan (*mall*), pusat penjualan komputer, *internet* sampai pada pedagang kaki lima dipinggir-pinggir jalan. Sebenarnya, fenomena pembajakan yang terjadi di Indonesia saat ini bukan hanya terkait dengan perangkat lunak saja. Produk-produk yang banyak dibajak di negara kita ini antara lain adalah : musik (lagu), film (video), buku, barang-barang elektronik, produk pakaian bermerk (*fashion*) dan masih banyak lagi. Dalam konteks ini, penulis hanya akan menyoroti masalah pembajakan perangkat lunak saja.

Tuntutan dari para pembuat perangkat lunak yang bernilai jutaan dolar (USD) untuk pembajakan perangkat lunak oleh beberapa penjual komputer di kawasan pusat penjualan komputer di Mall maupun toko-toko

komputer beberapa waktu yang lalu cukup membuat masyarakat para pengguna komputer panik. Apalagi saat ini mulai marak lagi dilakukannya penertiban-penertiban oleh para pihak Kepolisian Republik Indonesia, Kejaksaan Agung Republik Indonesia dan Vendor pembuat perangkat lunak yang dirugikan melalui para kuasa hukumnya (Pengacara HKI) untuk membersihkan pembajakan perangkat lunak di Indonesia. Tahap berikutnya akan terus berkembang lagi ke kantor-kantor swasta dan pemerintah, lembaga-lembaga kursus komputer (*Training Center*), warnet, rental komputer, dsb. Hal ini terutama dilakukan kepada institusi bisnis yang bersifat komersil yang mendapatkan keuntungan dengan memanfaatkan perangkat lunak tersebut.

Hak cipta (lambang internasional: ©, Unicode: U+00A9) adalah hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta untuk mengatur penggunaan hasil penuangan gagasan atau informasi tertentu. Pada dasarnya, hak cipta merupakan "hak untuk menyalin suatu ciptaan". Hak cipta dapat juga memungkinkan pemegang hak tersebut untuk membatasi penggandaan tidak sah atas suatu ciptaan. Pada umumnya pula, hak cipta memiliki masa berlaku tertentu yang terbatas.

Hak cipta berlaku pada berbagai jenis karya seni atau karya cipta atau "ciptaan". Ciptaan tersebut dapat mencakup puisi, drama, serta karya tulis lainnya, film, karya-karya koreografis (tari, balet, dan sebagainya), komposisi musik, rekaman suara, lukisan, gambar, patung, foto, perangkat

lunak komputer, siaran radio dan televisi, dan (dalam yurisdiksi tertentu) desain industri.

Hak cipta merupakan salah satu jenis hak kekayaan intelektual, namun hak cipta berbeda secara mencolok dari hak kekayaan intelektual lainnya (seperti paten, yang memberikan hak monopoli atas penggunaan invensi), karena hak cipta bukan merupakan hak monopoli untuk melakukan sesuatu, melainkan hak untuk mencegah orang lain yang melakukannya.

Di Indonesia, masalah hak cipta diatur dalam Undang-undang Hak Cipta yakni, Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002. Dimana pengertian hak cipta adalah "hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaannya atau memberikan izin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan-pembatasan menurut peraturan perundang-undangan yang berlaku" (pasal 1 ayat 1).

Sebagaimana telah diuraikan sebelumnya, bahwa Hak Cipta itu merupakan hak kekayaan intelektual yang bersifat imateril dan merupakan hak kebendaan, maka Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta memberikan perlindungan terhadap si pemilik atau si pemegang hak. Salah satu sifat atau asas yang melekat pada hak kebendaan adalah *droit de suite* (asas hak mengikuti bendanya). Hak untuk menuntut akan mengikuti benda tersebut secara terus menerus di tangan siapapun benda itu berada.

Hal ini membuktikan Hak Cipta itu merupakan hak yang dapat dimiliki, dapat menjadi objek pemilikan atau hak milik dan oleh karenanya

terhadap Hak Cipta itu berlaku syarat-syarat pemilikan, baik mengenai cara pengalihan haknya.

Selanjutnya, rezim Hak Cipta mendapat tantangan baru setelah adanya internet. Saat ini beberapa persoalan yang muncul menyangkut perlindungan terhadap perangkat lunak komputer, dan objek Hak Cipta lainnya yang ada dalam aktivitas siber.¹

Saat ini disamping terdapat perangkat lunak *open source* yang dapat dimiliki secara gratis, kini berkembang pula perangkat lunak bebas yang dikenal *freeware* yang disediakan oleh beberapa kategori perangkat lunak secara gratis yang kualitasnya setara dengan perangkat lunak sejenis². Saat ini banyak freeware-freeware yang dapat diperoleh secara gratis.

Jadi tidak terdapat batasan (seberapa persen) kesamaan antara kedua program sehingga dikatakan melanggar Hak Cipta orang lain. Undang-undang Hak Cipta memberikan perlindungan secara kualitatif yang lebih menekankan seberapa pentingkah bagian dari *Source Code* yang ditiru sehingga apabila mengambil bagian yang paling penting atau khas atau menjadi ciri-ciri dari suatu ciptaan meskipun itu kurang dari 10% maka dikatakan sebagai pelanggaran Hak Cipta. Terjadinya jual beli program komputer tidak menyebabkan beralihnya Hak Cipta sehingga pembeli bukanlah pemilik dari program. Hak milik program tetap

¹ Pasal 24 Undang-undang tentang Informasi dan Transaksi Elektronik versi 20 Agustus 2011.

² Ahmad Suwandi dan B. Setyo Ryanto, “*Menabur Sentuh, Menuai Perangkat lunak Tangguh*”, PC Media 08/2004

dipegang oleh pembuat baik perusahaan maupun individu. Pembeli hanya membeli hak lisenensi untuk menggunakan program berdasarkan syarat dan kondisi dalam End User License yang ditetapkan sebelumnya oleh pembuat program komputer.

Dalam lisensi ini biasanya mencakup³ :

- a. Perangkat lunak tersebut boleh diinstal hanya pada satu mesin.
- b. Dilarang memperbanyak perangkat lunak untuk keperluan apapun (biasanya pengguna diberi kesempatan membuat satu buah backup copy).
- c. Dilarang meminjamkan perangkat lunak tersebut kepada orang lain untuk kepentingan apapun.

Berdasarkan batasan di atas maka tindakan menginstal program komputer ke dalam lebih dari satu mesin atau diluar ketentuan yang dikeluarkan oleh satu lisensi, pinjam meminjam program komputer dan menginstalnya, mengkopi atau memperbanyak program komputer tersebut, dapat dikategorikan sebagai tindakan pembajakan. Untuk pelanggaran Hak Cipta program komputer di Indonesia, paling banyak dilakukan pada Microsoft software yaitu dengan dilakukan perbanyak program komputer tanpa seijin perusahaan Microsoft.

Berikut ini adalah UUHC terhadap karya cipta program komputer :

Pasal 1 Ayat 8

Program Komputer adalah sekumpulan instruksi yang diwujudkan dalam bentuk bahasa, kode,skema, ataupun benda lain, yang apabila

³ Termuat dalam label program perangkat lunak komputer asli.

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.

Pasal 2 Ayat 2

Pencipta dan/atau pemegang hak cipta atas karya program komputer memiliki hak untuk memberikan izin atau melarang orang lain yang tanpa persetujuannya menyewakan ciptaan tersebut untuk kepentingan yang bersifat komersial.

Pasal 12 Ayat 1a

Dalam UU ini ciptaan yang dilindungi adalah ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra yang mencakup: buku, program komputer, pamflet, perwajahan (*layout*), karya tulis yang diterbitkan, dan semua hasil karya tulis lain.

Pasal 15 Ayat 1g

Pembuatan salinan cadangan program komputer oleh pemilik program komputer yang semata-mata untuk digunakan sendiri tidak dianggap sebagai pelanggaran hak cipta.

Pasal 30 Ayat 1

Masa berlaku ciptaan program komputer adalah 50 tahun sejak ciptaan tersebut Diumumkan.

Pasal 72 Ayat 3

Barangsiapa dengan sengaja atau tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu program komputer dipidana dengan pidana penjara paling lama 5 tahun dan/atau denda paling banyak Rp.500.000.000,-

Berdasarkan pada ketentuan di atas, penulis akan melakukan penelitian lebih mendalam terhadap hal

tersebut di atas dengan mengangkat judul **Penanggulangan Pelanggaran Undang-Undang Hak Cipta Terhadap Kasus Penggandaan Program Perangkat lunak komputer di Kota Gorontalo**, dengan mengambil rumusan masalah seperti tercantum di bawah ini:

1.2 RUMUSAN MASALAH

Berdasarkan dari uraian latar belakang diatas maka penulis merumuskan permasalahan sebagai berikut:

1. Apakah faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kasus pelanggaran hak Cipta dalam bidang perangkat lunak komputer?
2. Bagaimana upaya dalam penanggulangan pelanggaran Hak Cipta di bidang perangkat lunak komputer?

1.3 TUJUAN PENELITIAN

Berdasarkan rumusan permasalahan diatas maka dapat diuraikan tujuan penelitian sebagai berikut:

1. Untuk mengetahui faktor-faktor yang menyebabkan terjadinya kasus pelanggaran hak Cipta dalam bidang perangkat lunak komputer.
2. Untuk mengetahui penyelesaian pelanggaran Hak Cipta di bidang perangkat lunak komputer.

1.4 MANFAAT PENELITIAN

Adapun manfaat penelitian berdasarkan tujuan penelitian diatas antara lain sebagai berikut:

- a. Manfaat teoritis
 - a) Dari hasil penelitian agar mampu memberikan sumbangsi pemikiran bagi perkembangan dan penerapan hukum di Indonesia khususnya hukum pidana.

- b) Dapat membantu menyelesaikan berbagai macam permasalahan yang timbul menyangkut pelanggaran Hak Cipta khususnya permasalahan pengkopian perangkat lunak.
- b. Manfaat praktis
- a) Bagi penulis
Dapat menambah pengetahuan dan pemahaman penulis mengenai pelanggaran Hak Cipta khususnya dalam kasus pengkopian perangkat lunak komputer.
 - b) Bagi masyarakat
Supaya dapat menjadi pelajaran dan informasi penting bagi masyarakat pada umumnya sehingga dapat membentuk apresiasi baik serta budaya menghargai hasil karya ciptaan orang lain.
 - c) Bagi pemerintah
Sehingga dapat menjadi tolak ukur bagi pemerintah terkait menanggulangi permasalahan Hak Cipta agar tidak menimbulkan anggapan adanya pembiaran bagi para pelaku pelanggaran Hak Cipta tersebut bagi penegak hukum.
 - d) Bagi penegak hukum
Agar dapat memberikan pemikiran alternative terhadap penegak hukum yang diharapkan guna sebagai bahan informasi dalam kaitannya dengan permasalahan-permasalahan yang terjadi khususnya dalam kasus pengkopian program perangkat lunak komputer yang makin marak terjadi.