

BAB I

PENDAHULUAN

1. Latar Belakang

Penggunaan komputer yang dapat membantu pekerjaan manusia hanya dimungkinkan apabila ada program komputer yang lazim disebut dengan perangkat lunak (*software*). Dalam hal ini kecanggihan teknologi komputer tergantung dari kecanggihan *software* yang dipergunakan, walaupun demikian semuanya itu juga tidak terlepas dari peranan perangkat keras (*hardware*) yang berupa piranti komputer itu sendiri. Manusia sebagai pengguna program komputer lazim disebut sebagai pengguna (*user*) atau lazim juga disebut sebagai perangkat otak (*brainware*) karena manusia dianggap sebagai otak dari komputer.

Program komputer sebagai *software* dari sebuah komputer merupakan bagian dari obyek yang dilindungi oleh hak cipta. Hal ini dapat dilihat dari ketentuan Pasal 12 UU No. 7 Th. 1987 sebagaimana diubah dengan UU No. 12 Th. 1997 sebagaimana diubah lagi dengan UU No. 19 Th. 2002 tentang Hak Cipta yang mengatur tentang perlindungan terhadap program komputer.

Seperti halnya hak cipta terhadap obyek-obyek yang lain, hak cipta terhadap program komputer merupakan hak yang absolut, artinya hak cipta program komputer hanya dimiliki oleh penciptanya, sehingga yang mempunyai hak itu dapat menuntut setiap orang yang melanggar hak ciptanya tersebut. Suatu hak yang absolut seperti hak cipta mempunyai segi balik (segi pasif), artinya bahwa setiap orang mempunyai kewajiban untuk menghormati hak tersebut.¹

Dari segi pelaksanaan hak cipta sebagaimana diatur dalam Pasal 2 UU No. 19 Th. 2002. Undang-Undang Hak Cipta menganut prinsip bahwa pencipta mempunyai hak eksklusif untuk melaksanakan ciptaan, artinya dalam kurun waktu tertentu pencipta mempunyai hak untuk melaksanakan sendiri ciptaan atau memberi izin kepada orang lain untuk melaksanakan ciptaan itu. Dari prinsip hak eksklusif tersebut, maka pihak lain yang ingin ikut melaksanakan

¹ Muhamad Djumhana, & R.Djubaedilah, *Hak Milik Intelektual (Sejarah, Teori, dan prakteknya di Indonesia*, cetakan ketiga, PT.Citra Aditya Bhakti, Bandung, 2003.

ciptaan dan mengambil manfaat ekonomi dari ciptaan itu, harus mendapatkan izin dari pencipta yang bersangkutan.²

Hak cipta pada dasarnya adalah hak milik perorangan yang tidak berwujud dan timbul karena kemampuan intelektual manusia. Sebagai hak milik, hak cipta dapat pula dialihkan oleh penciptanya atau yang berhak atas ciptaan itu. Hak Cipta dapat dialihkan kepada perorangan atau kepada badan hukum. Salah satu cara pengalihan hak cipta dikenal dengan nama lisensi hak cipta atau lebih dikenal dengan nama perjanjian lisensi. Untuk membuat perjanjian lisensi maka pengalihan hak cipta harus dituangkan dalam bentuk Akte Notaris. Hal ini mengingat begitu luasnya aspek yang terjangkau oleh hak cipta sebagai hak, sehingga jika dibuat dalam bentuk akte notaris dapat ditentukan secara jelas dan tegas ruang lingkup pengalihan hak yang diberikan.

Dalam hal ini sering kali terjadi bahwa orang tidak mengindahkan perlunya suatu lisensi untuk dapat memiliki hak cipta orang lain di bidang program komputer. Biasanya orang langsung mengcopy program komputer yang dia butuhkan tanpa melalui prosedur lisensi. Inilah yang disebut dengan pembajakan. Pembajakan dapat dilakukan baik oleh perorangan maupun badan hukum (perusahaan).

Sejak lama pembajakan terhadap program komputer telah menjadi fenomena sosial di Indonesia. Pembajakan program dilakukan dengan menggunakan berbagai media, antara lain Disket, CD (*Compaq Disk*), dan sering pula dilakukan secara langsung dari komputer ke komputer dengan menggunakan kabel data. Dalam hal ini dirasakan kurang sekali perlindungan hukum yang diberikan kepada pencipta program komputer.

Memang diakui untuk melindungi program komputer dari kasus pembajakan merupakan hal yang sulit, mengingat peng-copy-an program yang merupakan bentuk pembajakan komputer dapat dilakukan dengan cepat dan tanpa meninggalkan bekas karena didukung oleh kemajuan teknologi komputer yang semakin lama semakin canggih dewasa ini. Bahkan sekarang ini orang dapat menggandakan program komputer dalam jumlah banyak (mencapai

² Kansil, *Hukum Perusahaan Indonesia*, PT. Pradya Paramita, Jakarta, 2003.

ratusan *copy*) hanya dalam waktu hitungan menit. Hal ini dimungkinkan oleh adanya teknologi *CD duplicator*.

Dengan itu Hak Atas Kekayaan Intelektual menjadi sangat penting, dikarenakan Hak Atas Kekayaan Intelektual merupakan sesuatu Undang-undang yang dibuat untuk melindungi mengenai bidang-bidang yang bersangkutan dengan kekayaan intelektual serta untuk menghindari kemungkinan pemalsuan atau persaingan yang curang. Dengan adanya persaingan tersebut maka Hak Atas Kekayaan Intelektual mempunyai peranan yang sangat penting untuk melindungi agar pemalsuan itu tidak terjadi dan Hak Atas Kekayaan Intelektual mempunyai kaitan yang sangat erat terhadap Ilmu Pengetahuan dan Teknologi maupun Ekonomi. Disebabkan Hak Atas Kekayaan Intelektual merupakan hak yang berasal dari hasil kegiatan kreatif suatu kemampuan daya pikir manusia yang di ekspresikan dalam berbagai bentuk yang memiliki atau mempunyai manfaat dan berguna dalam kehidupan manusia, yang artinya bahwa Hak Atas Kekayaan Intelektual adalah suatu bentuk kekayaan bagi pemiliknya dan dari kepemilikannya itulah seorang mendapat keuntungan. Sehingga dengan hasil karya yang diciptakan itu akan mempunyai peranan penting bagi ekonomi serta Ilmu Pengetahuan dan Teknologi.

Hak Atas Kekayaan Intelektual merupakan hak atas kekayaan yang timbul atau lahir dari kemampuan intelektual manusia. Hak Atas Kekayaan Intelektual memang menjadikan karya-karya yang timbul atau lahir karena adanya kemampuan intelektual manusia yang harus dilindungi. Kemampuan intelektual manusia dihasilkan oleh manusia melalui daya, rasa, dan karsanya yang diwujudkan dengan karya-karya intelektual. Karya-karya intelektual juga dilahirkan menjadi bernilai, apalagi dengan manfaat ekonomi yang melekat sehingga akan menumbuhkan konsep kekayaan terhadap karya-karya intelektual yang dijadikan asset perusahaan.³

Tapi pada umumnya masyarakat kurang mengetahui secara benar mengenai semua yang bersangkutan dengan Hak Atas Kekayaan Intelektual. Dan masyarakat juga masih rancu untuk memahami dan masih mencampuradukkan tentang batasan serta pengertian Hak Atas Kekayaan Intelektual tersebut.

³ Suyud Margono, *Komentar Atas Undang-Undang Rahasia Dagang, Desain Industri, Desain Letak Sirkuit Terpadu*, CV. Novindo Pustaka Mandiri, Jakarta 2001, h.4.

Bahkan dari kalangan penciptaan seperti seniman, desainer (Pedesain), maupun penemu-penemu lainnya pun kurang mengetahui secara tepat bahwa mereka memiliki atas hak karya-karya intelektual mereka sendiri. Dan mereka pun tidak mengetahui kapan dan bagaimana harus menegakkan atau mempertahankan hak tersebut. Sedangkan hak milik intelektual merupakan suatu hak milik yang berada dalam ruang lingkup kehidupan Teknologi, Ilmu Pengetahuan, maupun seni dan sastra. Pemilikannya bukan terhadap barangnya melainkan terhadap hasil kemampuan intelektual manusianya yaitu berupa ide.

Dalam perlindungan atas hak Program Komputer ini akan lebih memudahkan dalam melakukan sosialisasi kepada kalangan perusahaan dan pendesain dalam pemasaran sebuah produk kemasyarakatan. Karena dalam realitanya atau kenyataannya yang terjadi dalam masyarakat adalah mengenai kesadaran masyarakat khususnya perusahaan dan pendesain terhadap pemahaman desain industri yang masih sangat rendah yaitu dalam prakteknya pengusaha tidak atau belum mendaftarkan desain industri barunya dari produk barang tersebut yang dimilikinya, dimana produk itu akan dipasarkan. Sehingga ada persaingan yang curang dengan membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor dan/atau mengedarkan barang yang diproduksi, dimana barang tersebut sudah diberi hak desain industri.

Dengan demikian obyek desain adalah barang atau komoditi yang merupakan desain yang digunakan dalam proses industri, karena itu desain industri merupakan karya intelektual di bidang industri.⁴ Maka pemegang hak harus mendapatkan perlindungan atas desain industrinya agar pendesain tersebut akan menjadi lebih bersemangat untuk menciptakan inovasi desain-desain baru untuk barang yang diproduksi oleh perusahaan yang bersangkutan.

Dalam hubungan dengan industrialisasi adanya suatu pengaturan tentang desain industri ini mempunyai peranan yang sangat penting dalam mengacu pada perlindungan Hak Atas Kekayaan Intelektual. Dalam mengawasi persaingan dan perputaran ekonomi serta pemasaran, maka mutu dan harga suatu produk adalah sangat penting. Demikian pula desain industri sangat

⁴ *Ibid*, h. 8.

penting sebagai salah satu unsur yang dapat membedakan satu produk dengan produk yang lainnya.

Dengan mengingat hal-hal tersebut diatas dan berhubungan mengenai perlindungan hukum tentang desain industri yaitu untuk menjamin perlindungan hak-hak pendesain dan menetapkan hak dan kewajibannya serta menjaga agar pihak yang tidak berhak tidak menyalahgunakan hak desain industri tersebut. Yang menjadi landasan bagi perlindungan yang efektif terhadap berbagai bentuk kecurangan dengan cara membuat, memakai, menjual, mengimpor, mengekspor, dan/atau mengedarkan barang itu yang sudah diberi hak desain industri yang telah dikenal secara luas. Adapun prinsip pengaturannya adalah pengakuan kepemilikan atas karya intelektual yang memberikan kesan estetis dan dapat diproduksi secara berulang-ulang serta dapat menghasilkan suatu barang dalam bentuk tertentu yaitu berbentuk dua dimensi atau tiga dimensi.

Dengan demikian desain industri dalam dunia industri dan perdagangan mempunyai peranan penting dalam meningkatkan pertumbuhan ekonomi. Dan disinilah desain industri harus lebih dipacu dan lebih ditingkatkan agar dapat menghadapi persaingan yang ada dalam dunia industri dan perdagangan.

2. Perumusan Masalah

Dengan berdasarkan latar belakang tersebut di atas, maka dapat dirumuskan permasalahan yang ada dalam prakteknya yaitu mengenai Program Komputer. Dengan begitu penulis disini dapat merumuskan masalah yang akan dikaji lebih lanjut sebagai berikut :

- a. Bagaimana perlindungan hukum program komputer menurut Undang Undang No 19 tahun 2002 tentang Hak Cipta?
- b. Bagaimana penyelesaian sengketa program komputer di Indonesia?

3. Ruang Lingkup Penulisan

Dalam penelitian penulis membatasi ruang lingkup pembahasan tentang perlindungan hukum program komputer dan penyelesaian sengketa program komputer di Indonesia.

4. Tujuan dan Manfaat Penulisan

a. Tujuan Penulisan

Tujuan yang hendak dicapai dalam penulisan skripsi ini adalah sebagai berikut :

- 1) Untuk mengetahui perlindungan hukum program komputer.
- 2) Untuk mengetahui penyelesaian sengketa Program Komputer di Indonesia.

b. Manfaat Penulisan

Adapun penulisan skripsi ini bermanfaat sebagai berikut :

- 1) Manfaat bagi Ilmu Pengetahuan dalam dunia pendidikan.

Bagi kalangan mahasiswa hukum lebih mendalami dan dapat belajar ataupun memahami mengenai Hak Cipta secara tepat sesuai dengan batasan dan pengertian menurut Undang-undang yang bersangkutan.

- 2) Manfaat bagi pihak masyarakat khususnya bagi pihak perusahaan dan pendesain. Bagi pihak perusahaan dan pendesain lebih menguasai dan memahami tentang batasan, pengertian program komputer yang tepat. Serta dapat mensosialisasikan dalam dunia perindustrian.
- 3) Manfaat bagi pihak penulis.

Sebagai bahan pertimbangan dalam menerapkan teori dan ilmu yang di dapat dengan analisis yang sebenarnya, serta untuk memperluas pandangan dan meningkatkan penulisan.

5. Kerangka Teori dan Kerangka Konseptual

a. Kerangka Teori

Untuk pendekatan hasil penulisan sesuai dengan yang diharapkan maka penulis dalam pendekatan masalah, penulis menggunakan cara metode pendekatan yang digunakan adalah pendekatan yuridis normatif artinya penulisan lebih berpijak pada norma atau kaidah hukum positif melalui pasal-pasal mengenai Program Komputer yang ada dalam Undang-undang No.19 Tahun 2002.

Awalnya, hak monopoli tersebut diberikan langsung kepada penerbit di Inggris, hak tersebut diberikan ke pengarang, bukan penerbit. Peraturan tersebut

juga mencakup perlindungan kepada konsumen yang menjamin bahwa penerbit tidak dapat mengatur penggunaan karya cetak tersebut setelah transaksi jual beli berlangsung. Selain itu, peraturan tersebut juga mengatur masa berlaku hak eksklusif bagi pemegang *copyright*, yaitu selama 28 tahun, yang kemudian setelah itu karya tersebut menjadi milik umum.

Berne Convention for the Protection of Artistic and Literary Works ("Konvensi Bern tentang Perlindungan Karya Seni dan Sastra" atau "Konvensi Bern") pada tahun 1886 adalah yang pertama kali mengatur ini, *copyright* diberikan secara otomatis kepada karya cipta, dan pengarang tidak harus mendaftarkan karyanya untuk mendapatkan *copyright*. Segera setelah sebuah karya dicetak atau disimpan dalam satu media, si pengarang otomatis mendapatkan hak eksklusif *copyright* terhadap karya tersebut dan juga terhadap karya derivatifnya, hingga si pengarang secara eksplisit menyatakan sebaliknya atau hingga masa berlaku *copyright* tersebut selesai.

Yang dimaksud dengan "hak eksklusif" dalam hal ini adalah bahwa hanya pemegang hak ciptalah yang bebas melaksanakan hak cipta tersebut, sementara orang atau pihak lain dilarang melaksanakan hak cipta tersebut tanpa persetujuan pemegang hak cipta.⁵

Selain itu, dalam hukum yang berlaku di Indonesia diatur pula "hak terkait", yang berkaitan dengan hak cipta dan juga merupakan hak eksklusif, seni (yaitu pemusik, aktor, penari, dan sebagainya), produser rekaman suara, dan lembaga penyiaran untuk mengatur pemanfaatan hasil dokumentasi kegiatan seni yang dilakukan, direkam, atau disiarkan oleh mereka masing-masing (UU 19/2002 pasal 1 butir 9–12 dan bab VII). Sebagai contoh, seorang penyanyi berhak melarang pihak lain memperbanyak rekaman suara nyanyiannya.

Hak-hak eksklusif yang tercakup dalam hak cipta tersebut dapat dialihkan, misalnya dengan pewarisan atau perjanjian tertulis (UU 19/2002 pasal 3 dan 4). Pemilik hak cipta dapat pula mengizinkan pihak lain melakukan hak eksklusifnya tersebut dengan lisensi, dengan persyaratan tertentu (UU 19/2002 bab V).

⁵ Sudaryat, Sudjana, Rika Ratna Permata, *Hak Kekayaan Intelektual*, Oase Media, Bandung, 2010, h.28.

b. Kerangka Konseptual

Aspek hukum hak atas kekayaan intelektual (HAKI) bermula dari hasil kemampuan berpikir (daya cipta), hasil kemampuan berpikir tersebut berupa ide hanya dimiliki oleh pencipta atau penemu secara khusus yang kemudian di wujudkan dalam bentuk ciptaan atau penemuan. Ciptaan atau penemuan adalah hak milik immaterial (tak berwujud) yang berasal dari akal pemiliknya, sehingga disebut atas hak kekayaan intelektual, sebagai suatu hak yang berasal dari hasil kemampuan intelektual manusia, maka HAKI perlu dapat perlindungan hukum yang memadai.

Untuk itu kerangka konseptual ini diuraikan dan jelaskan beberapa definisi atau pengertian – pengertian dari istilah – istilah yang digunakan dalam penulisa skripsi ini, yaitu.

- 1) Program komputer adalah himpunan atau kumpulan instruksi tertulis yang dibuat oleh programmer atau suatu bagian *executable* dari suatu *software*. Orang yang membuat program sering disebut sebagai pemrograman atau programmer.
- 2) Perlindungan hukum adalah suatu bentuk pelayanan yang wajib dilaksanakan oleh aparat penegak hukum atau aparat keamanan untuk memberikan rasa aman baik fisik maupun mental, kepada korban dan saksi, dari ancaman, gangguan, teror, dan kekerasan dari pihak manapun, yang diberikan pada tahap penyelidikan, penyidikan, penuntutan, dan atau pemeriksaan di sidang pengadilan.
- 3) Hak cipta adalah hak eksklusif bagi pencipta atau penerima hak untuk mengumumkan atau memperbanyak ciptaanya atau memberi ijin untuk itu dengan tidak mengurangi pembatasan – pembatasan menurut perundang – undangan yang berlaku.

- 4) Pencipta adalah seseorang atau beberapa orang secara bersama-sama melahirkan suatu ciptaan berdasarkan kemampuan pikiran, imajinasi, kecekatan, keterampilan, atau keahlian yang dituangkan ke dalam bentuk yang khas dan bersifat pribadi.

6. Metode Penelitian

Metode pendekatan yang dipergunakan dalam penelitian ini adalah penelitian normatif yaitu penelitian yang dilakukan dengan cara meneliti bahan pustaka atau data sekunder yang terdiri dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Bahan-bahan tersebut disusun secara sistematis, dikaji, kemudian ditarik suatu kesimpulan dalam hubungannya dengan masalah yang diteliti.⁶

a. Sumber Bahan Hukum Primer

Bahan Hukum Primer adalah bahan-bahan hukum yang mengikat. Bahan Hukum Primer yang digunakan adalah Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002 tentang HAKI.

b. Sumber Bahan Hukum Sekunder

Bahan Hukum Sekunder adalah bahan hukum yang memberi penjelasan yang mengenai bahan hukum primer, dapat berupa literatur-literatur yang berkaitan dengan Hak Cipta.

c. Sumber Bahan Hukum Tersier

Penulisan skripsi ini dilakukan dengan cara melakukan studi literatur, yaitu dengan membaca buku-buku literatur yang berkaitan dengan topik skripsi yang ada dalam teori dan praktek sehingga saling menunjang satu dengan yang lain maka akan diperoleh hubungan yang positif.

⁶ Soerjono Soekanto, *Suatu Tinjauan Singkat*, PT.Grafindo Persada, Jakarta, 1995, hlm

7. Sistematika Penulisan

Penulisan skripsi ini dibagi menjadi lima bab, dan terdiri dari sub-sub, antara sub yang satu dengan yang lain merupakan satu kesatuan yang utuh.

BAB I : PENDAHULUAN

Dalam bab ini menjelaskan tentang Latar Belakang, Perumusan Masalah, Ruang Lingkup Penulisan, Tujuan dan Manfaat Penelitian, Kerangka Teori dan Kerangka Konseptual, Metode Penelitian dan Sistematika Penulisan.

BAB II : TINJAUAN UMUM TENTANG PROGRAM KOMPUTER DAN HAK CIPTA

Dalam bab ini memberikan gambaran tentang pengertian judul yaitu Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer Berdasarkan Undang-undang Nomor 19 Tahun 2002. Dalam bab ini juga dijelaskan mengenai pengertian Hak Cipta, Hak-hak yang tercakup Hak Cipta, perlindungan Hak Cipta, jangka waktu perlindungan, pengertian program komputer.

BAB III : PROSES PENDAFTARAN PROGRAM KOMPUTER DI KANTOR HAKI

Dalam bab ini menjelaskan tentang bagaimana proses pendaftaran program komputer di kantor HAKI dan kendala-kendala dalam proses pendaftaran program komputer.

BAB IV : PERLINDUNGAN HUKUM TERHADAP PROGRAM KOMPUTER BERDASARKAN UNDANG-UNDANG NO. 19 TAHUN 2002 TENTANG HAK CIPTA

Dalam bab ini membahas tentang perlindungan hukum terhadap program komputer berdasarkan UU No. 9 tahun 2002 tentang hak cipta dan penyelesaian sengketa program komputer di Indonesia.

BAB V : PENUTUP

Dalam bab ini berisikan suatu kesimpulan yang diperoleh dari pembahasan dan untuk selanjutnya dalam bab ini akan memberikan saran dan sebagai alternatif jalan keluar sehubungan dengan permasalahan yang telah dikemukakan sebelumnya.

