

# BAB I

## PENDAHULUAN

### A. Latar Belakang

Saat ini dunia khususnya Indonesia berada pada era informasi digital yang merupakan tahap lanjutan dari era prasejarah, pertanian dan industri. Di era informasi, keberadaan informasi memiliki arti dan peran yang sangat penting dalam segala aspek kehidupan dan merupakan kebutuhan vital bagi setiap orang, baik secara individu maupun kelompok. Adanya teknologi komputer yang canggih di era modern ini sungguh sangat bermanfaat bagi manusia. Keunggulan komputer antara lain kecepatan dan ketepatan pekerjaan, pengurangan tenaga kerja dan biaya, serta minimasi resiko kesalahan yang membuat orang semakin tergantung pada komputer.<sup>1</sup> Teknologi informasi dan komunikasi saat ini mengacu pada hal-hal yang memudahkan aktivitas manusia sebagai pencipta, pengembang dan pengguna teknologi itu sendiri. Salah

---

<sup>1</sup>Lathifah Hanim, "Pengaruh Perkembangan Teknologi Informasi Terhadap Keabsahan Perjanjian Dalam Perdagangan Secara Elektronik (E-Commerce) Di Era Globalisasi", *Jurnal Dinamika Hukum*, 11.Edsus (2011)  
<<https://doi.org/10.20884/1.jdh.2011.11.edsus.262>>.

satunya menunjukkan sejauh mana perkembangan sarana komunikasi internet telah mengalami kemajuan, sehingga keberadaan internet dianggap sebagai salah satu kebutuhan utama.<sup>2</sup>

Era globalisasi yang terus berkembang telah membawa perubahan di berbagai bidang kehidupan manusia. Termasuk perkembangan teknologi informasi dan komunikasi yang berperan penting dalam pembangunan. Teknologi informasi dan komunikasi telah mampu mengubah perilaku masyarakat dan peradaban manusia dalam skala global. Sebagai salah satu komponen utama teknologi informasi, selain kemampuan komunikasi dan komputer, perkembangan komputer sangat pesat, perkembangan hardware dan software efektif dan efisien. Selain itu, perkembangan teknologi informasi telah memberikan kontribusi terhadap globalisasi hak kekayaan intelektual. Misalnya, barang atau jasa yang dibuat di satu negara saat ini mungkin dibuat di negara lain nanti. Kebutuhan untuk melindungi barang atau jasa dari kemungkinan pemalsuan atau persaingan tidak sehat (penipuan) juga mengimplikasikan kebutuhan untuk

---

<sup>2</sup> Muthia Puspita, 'PERKEMBANGAN MEDIA INFORMASI DAN TEKNOLOGI TERHADAP ANAK DALAM ERA GLOBALISASI'.

Figó Alay Ghazi, 2023

*PENEGAKAN HUKUM ATAS PENCATATAN HAK CIPTA SOFTWARE OLEH PENGARAP CIPTAAN DITINJAU DARI UU HAK CIPTA: Studi Putusan No. 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst*

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Hukum, S1 Hukum

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]

melindungi hak kekayaan intelektual yang digunakan untuk memproduksi produk yang bersangkutan.

Perlindungan hak kekayaan intelektual merupakan isu penting bagi negara-negara di dunia saat ini. Tidaklah berlebihan jika dikatakan bahwa perlindungan hak milik industri itu sama pentingnya, terutama dari segi internasional, dengan perlindungan kepentingan hukum dan ekonomi, karena sengketa hak milik industri bukan lagi masalah hukum teknis, melainkan masalah masalah hukum sengketa niaga yang dapat dialihkan secara menguntungkan. Pasal 1 angka 9 UU Hak Cipta menyatakan definisi terkait program komputer yang berbunyi sebagai berikut: “Program Komputer adalah seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.”<sup>3</sup> Pemanfaatan komputer yang dapat membantu manusia dalam pekerjaannya hanya dimungkinkan jika terdapat perangkat lunak komputer yang biasa dikenal dengan software. Dalam hal ini, kecanggihan teknologi informasi

---

<sup>3</sup> Undang-Undang No 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (Lembaran Negara Republik Indonesia)

Figgo Alay Ghazi, 2023

***PENEGAKAN HUKUM ATAS PENCATATAN HAK CIPTA SOFTWARE OLEH  
PENGARAP CIPTAAN DITINJAU DARI UU HAK CIPTA: Studi Putusan No. 60/Pdt.Sus-  
HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst***

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Hukum, S1 Hukum

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]

bergantung pada kecanggihan perangkat lunak yang digunakan.<sup>4</sup>

Perangkat lunak atau yang biasa dikenal sebagai *software* adalah program kontrol pada komputer yang ketika dieksekusi oleh pengguna dapat memberikan fungsi dan kinerja yang diinginkan oleh pengguna. Pernyataan ini memperjelas bahwa perangkat lunak komputer bekerja untuk memerintahkan komputer agar komputer dapat berfungsi secara optimal sesuai dengan keinginan pengguna atau perangkat lunak otak yang mengendalikannya.<sup>5</sup> Namun, sangat disayangkan dalam studi putusan yang diambil penulis, terdapat masalah hukum yakni, mengenai pencatatan Hak Cipta oleh penggarap ciptaan yakni, pihak tergugat yang terbukti melanggar pasal 33 ayat (1) UU Hak Cipta dari pencipta ciptaan *software*, yakni penggugat dimana pihak tergugat telah terbukti melakukan pencatatan Hak Cipta atas *software* Bernama *Customers experience management system (CXM)* dimana tergugat sebagai pihak penggarap tidak berhak melakukan pencatatan tersebut dikarenakan yang berhak dalam melakukan pencatatan

---

<sup>4</sup> John McDermid, *Book Review: Software Engineering: A Practitioner's Approach*, *Software Engineering Journal*, 1995, x <<https://doi.org/10.1049/sej.1995.0031>>.

<sup>5</sup> Roger S. Pressman, *Software Engineering: A Practitioner's Approach*, ed. by Roger S. Pressman, 5th edn (New York: McGraw-Hill Education, 2001). Hlm 12

Figjo Alay Ghazi, 2023

**PENEGAKAN HUKUM ATAS PENCATATAN HAK CIPTA SOFTWARE OLEH PENGGARAP CIPTAAN DITINJAU DARI UU HAK CIPTA: Studi Putusan No. 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst**

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Hukum, S1 Hukum

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]

tersebut, dikarenakan pihak yang berhak melakukan pencatatan adalah pihak yang memimpin dan mengawasi penyelesaian seluruh ciptaan.<sup>6</sup>

Berdasarkan uraian yang terdapat dalam latar belakang masalah di atas, maka peneliti tertarik untuk membahas dan melakukan penelitian lebih lanjut dalam bentuk skripsi yang berjudul: “Penegakan Hukum Atas Pencatatan Hak Cipta Software Oleh Penggarap Ciptaan Ditinjau Dari UU Hak Cipta (Studi Putusan : No.60/Pdt.Sus-Hakcipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst)”

## **B. Rumusan Masalah**

1. Bagaimana penegakan hukum terhadap pencatatan Hak Cipta software oleh penggarap ciptaan (studi putusan No.60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst)
2. Bagaimana pertanggungjawaban pelaku pelanggaran pencatatan Hak Cipta software oleh Penggarap Ciptaan (studi putusan No.60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst)

## **C. Ruang Lingkup Penelitian**

Ruang lingkup penelitian saya berfokus untuk mengkaji mengenai penegakan hukum terhadap pencatatan Hak Cipta *software* oleh Penggarap Ciptaan yang terbukti melanggar

---

<sup>6</sup> Pasal 33 Ayat (1) UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.

Figó Alay Ghazi, 2023

***PENEGAKAN HUKUM ATAS PENCATATAN HAK CIPTA SOFTWARE OLEH PENGGARAP CIPTAAN DITINJAU DARI UU HAK CIPTA: Studi Putusan No. 60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst***

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Hukum, S1 Hukum

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]

hukum dan bagaimana pertanggungjawaban para pelaku pelanggaran pencatatan ciptaan perangkat lunak (*software*) komputer yang terjadi di masyarakat.

#### **D. Tujuan penelitian dan Manfaat Penelitian**

##### 1. Tujuan penelitian

- a. Untuk menjelaskan bagaimana bentuk penegakan hukum bagi pencipta perangkat lunak (*software*) komputer apabila terjadi pelanggaran pencatatan ciptaan;
- b. Untuk menjelaskan terkait bentuk pertanggungjawaban pelaku pelanggaran kasus pencatatan perangkat lunak komputer (*software*) yang terbukti tidak orisinal.

##### 2. Manfaat Penelitian

###### a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat memberikan pedoman kepada masyarakat umum dalam melakukan penindakan terhadap kasus pencatatan perangkat lunak komputer (*software*) yang tidak sah. Di Indonesia sesuai putusan No.60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst yang ditinjau dari UU Hak Cipta.

###### a. Manfaat Praktis

**Figo Alay Ghazi, 2023**

***PENEGAKAN HUKUM ATAS PENCATATAN HAK CIPTA SOFTWARE OLEH  
PENGARAP CIPTAAN DITINJAU DARI UU HAK CIPTA: Studi Putusan No. 60/Pdt.Sus-  
HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst***

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Hukum, S1 Hukum

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]

1. Penelitian ini diharapkan dapat menjadi pengembangan terhadap daya berpikir analisis, membentuk pola pikir dinamis, serta kemampuan penulis untuk menerapkan pengetahuan yang diperoleh.
2. Menjadi sumber informasi tentang permasalahan yang timbul dan berusaha memberikan ide berupa ide penegakan hukum dan bagaimana bentuk pertanggung jawaban pelaku kepada perusahaan pengembang perangkat lunak (*software*) komputer yang mengalami kerugian akibat pendaftaran perangkat lunak komputer (*software*) oleh pencipta ciptaan buatan Indonesia.

## **E. Metode Penelitian**

### **1. Jenis penelitian**

Tulisan ini merupakan analisis deskriptif dengan sifat penelitian hukum normatif, yaitu metode penelitian melalui penelaahan terhadap berbagai peraturan perundang-undangan, serta asas-asas yang terkandung dalam berbagai peraturan perundang-

**Figo Alay Ghazi, 2023**

***PENEGAKAN HUKUM ATAS PENCATATAN HAK CIPTA SOFTWARE OLEH  
PENGARAP CIPTAAN DITINJAU DARI UU HAK CIPTA: Studi Putusan No. 60/Pdt.Sus-  
Hak Cipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst***

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Hukum, S1 Hukum

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]

undangan yang digunakan untuk memvisualisasikan dan menelaah persoalan. sedang dipelajari.<sup>7</sup>

## 2. Pendekatan Masalah

Dalam penelitian ini akan menggunakan pendekatan perundang-undangan (*Statute approach*) yaitu Pendekatan dengan melihat standardisasi di semua peraturan perundang-undangan yang mempengaruhi masalah tersebut (isu hukum) serta pendekatan kasus (*case approach*) yang terdapat dalam kasus putusan No.60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst, apakah dalam putusan tersebut terdapat kekurangan dalam pertimbangan Hakim atau malah membangun praktik yang menimbulkan pelanggaran, baik dalam teknis atau dalam pelaksanaannya dilapangan. Di dalam penelitian ini, akan mengkaji peraturan-peraturan yang terkait dengan kasus pencatatan ciptaan perangkat lunak (*software*) komputer di Indonesia. Salah satunya dengan mengkaji Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang mana di dalam undang-undang tersebut mengatur tentang perlindungan

---

<sup>7</sup> Peter Mahmud Marzuki, 2015. *Penelitian Hukum*, Kencana, Jakarta, hlm. 3

Figó Alay Ghazi, 2023

**PENEGAKAN HUKUM ATAS PENCATATAN HAK CIPTA SOFTWARE OLEH PENGARAP CIPTAAN DITINJAU DARI UU HAK CIPTA: Studi Putusan No. 60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst**

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Hukum, S1 Hukum

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]

terhadap suatu ciptaan dan legalitas dari ciptaan tersebut.<sup>8</sup>

### 3. Sumber Data

Sehubungan dengan penelitian penulis yang bersifat yuridis normatif, maka bahan hukum yang penulis gunakan, terdiri dari bahan hukum primer, sekunder, tersier. Adapun penjabarannya sebagai berikut:

#### a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer yang akan penulis gunakan dalam penelitian ini terdiri dari beberapa peraturan dan undang-undang yaitu

1. Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta;
2. Putusan No. 60/Pdt.sus-HakCipta/2020/ PN. Niaga.JKT.Pst
3. Kitab Undang-Undang Hukum Perdata (KUHper);
4. Peraturan perundang-undangan terkait.

#### b. Bahan Hukum Sekunder.

Bahan hukum sekunder sebagai metode yang digunakan penulis dalam penelitian ini adalah kumpulan

---

<sup>8</sup> Undang-Undang No 28 Tahun 2014.

terbitan hukum yang bukan merupakan dokumen resmi, yaitu buku, jurnal ilmiah, artikel, risalah hukum, atau opini hukum. Dalam hal ini, buku yang digunakan sebagai bahan hukum sekunder adalah undang-undang hak cipta, serta majalah, artikel, dan risalah yang berkaitan dengan pendaftaran suatu Ciptaan, khususnya di bidang pendaftaran perangkat lunak komputer.<sup>9</sup>

c. Sumber Bahan Hukum Tersier

Adalah bahan hukum penunjang yang memiliki fungsi sebagai penjelas penjabaran dari bahan hukum primer dan sekunder.<sup>10</sup>

## F. Cara Pengumpulan Data

Metode pengumpulan data yang dilakukan oleh penulis dalam menunjang penelitian ini adalah penelitian kepustakaan (*library research*), yaitu pemilihan, pendeskripsian dan analisis terhadap dokumen-dokumen

---

<sup>9</sup> Johnny Ibrahim, 2012, *Teori Dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, Ayumedia Publishing, malang hlm 39

<sup>10</sup> Ibid, Hlm 393

**Figo Alay Ghazi, 2023**

***PENEGAKAN HUKUM ATAS PENCATATAN HAK CIPTA SOFTWARE OLEH PENGARAP CIPTAAN DITINJAU DARI UU HAK CIPTA: Studi Putusan No. 60/Pdt.Sus-HakCipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst***

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Hukum, S1 Hukum

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]

hukum yang ada serta kaitannya dengan topik penulisan yang akan dibahas.<sup>11</sup>

## **G. Teknik Analisis Data**

Teknik analisis data yang digunakan dalam artikel ini meliputi identifikasi, analisis dan pengolahan dokumen hukum primer dan sekunder untuk memahami makna, signifikansi dan relevansinya, yang kemudian menarik kesimpulan khusus melalui prinsip-prinsip hukum terkait yang dibahas. dijelaskan dengan singkatan masalah dan diinterpretasikan untuk menarik kesimpulan sebagai upaya pemecahan masalah.<sup>12</sup>

---

<sup>11</sup> Soekanto, Soerjono and Sri Mamudji. Penelitian Hukum Normatif Tinjauan Singkat. Jakarta: Rajawali Pers, 2006. Hlm 11

<sup>12</sup> Waluyo, Bambang, 1996, Penelitian Hukum Dalam Praktek, Sinar Grafika, Jakarta, hlm 76

**Figo Alay Ghazi, 2023**

***PENEGAKAN HUKUM ATAS PENCATATAN HAK CIPTA SOFTWARE OLEH PENGARAP CIPTAAN DITINJAU DARI UU HAK CIPTA: Studi Putusan No. 60/Pdt.Sus-Hak Cipta/2020/PN.Niaga.Jkt.Pst***

UPN Veteran Jakarta, Fakultas Hukum, S1 Hukum

[[www.upnvj.ac.id](http://www.upnvj.ac.id) – [www.library.upnvj.ac.id](http://www.library.upnvj.ac.id) – [www.repository.upnvj.ac.id](http://www.repository.upnvj.ac.id)]