



Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan Software Komputer Berdasarkan Hukum Positif di Indonesia

Daud Howu-Howu Saro Telaumbanua¹, I Made Dwi Dimas Mahendrayana²

e-mail: daudhowuhowutelaumbanua@gmail.com¹, dimasmahendrayana@unud.ac.id²

^{1,2} Fakultas Hukum Universitas Udayana, Indonesia

Abstract: *The purpose of writing this article is to analyze and understand how the law protects against software copyright infringement so that later we can find out how the law enforcement process works according to positive law in Indonesia. This research uses normative research methods as a reference in analyzing problems based on a statutory approach. The results obtained from this research are that software is a work that is protected by law so that anyone who violates these provisions can be subject to sanctions. Law enforcement proceedings can be filed based on civil proceedings or criminal proceedings and can be carried out in three ways of resolution, namely through alternative settlements, arbitration mediation bodies, or with commercial courts through Intellectual Property Rights.*

Keywords: *Legal Protection, Law Enforcement, Software, Copyright.*

Abstrak: Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk menganalisis dan memahami tentang bagaimana perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta software sehingga dapat diketahui pula nantinya bagaimana proses penegakan hukumnya menurut hukum positif di Indonesia. Penelitian ini menggunakan metode penelitian normative sebagai acuan dalam menganalisis permasalahan dengan berdasarkan pendekatan perundang-undangan. Adapun hasil yang didapatkan dari penelitian ini adalah dapat diketahui bahwa software merupakan salah satu karya yang dilindungi oleh undang-undang sehingga kepada oknum yang melanggar ketentuan tersebut dapat dijatuhi sanksi. Adapun proses penegakan hukumnya dapat diajukan berdasarkan proses perdata maupun proses pidana dengan dapat melalui tiga cara penyelesaian yaitu dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian, badan mediasi arbitrase, atau dengan pengadilan niaga melalui Hak Kekayaan Intelektual.

Kata Kunci: Perlindungan hukum, penegakan Hukum, Software, Hak Cipta.

1. PENDAHULUAN

Latar Belakang Masalah

Pada era kemajuan teknologi dan informasi yang serba canggih seperti sekarang tak dapat dipungkiri bahwa hampir semua kegiatan manusia menggunakan perangkat teknologi yang serba praktis dan efisien. Bahkan pada perkembangannya dapat dikatakan bahwa perangkat-perangkat teknologi ini merupakan hal yang sangat penting serta tak dapat terpisahkan dari aktivitas dan pekerjaan yang dilakukan oleh manusia (Purba, Patricia Karin 2023). Salah satu contoh perangkat teknologi yang digunakan oleh manusia dalam aktivitasnya sehari-hari adalah perangkat komputer atau laptop, yang mana perangkat ini biasanya digunakan untuk membuat dokumen, mengolah data serta bahkan juga digunakan untuk mempermudah proses pembelajaran baik itu di sekolah maupun di perkuliahan.

Komputer sendiri merupakan rangkaian alat elektronik yang dirakit dari banyak bagian yang bekerja sama sehingga terangkai suatu sistem kerja yang terorganisir. Sistem ini selanjutnya dapat dipakai untuk menjalankan perintah secara otomatis, tergantung pada program yang diinstal di sana. Agar komputer dan laptop dapat beroperasi atau digunakan dengan normal, perangkat tersebut juga harus dilengkapi dengan sistem operasi atau *software* yang baik.

Program pengoperasian komputer atau yang lebih sering dikenal dengan *software* ini adalah kumpulan instruksi atau program untuk membuat perangkat komputer bisa melakukan tugas secara langsung dan cepat dengan memproses atau memanipulasi sekumpulan data tertentu yang dimasukkan (Yahfizam 2019). Dari pengertian tersebut, dapat disimpulkan bahwa *software* ini adalah suatu komponen yang terpenting untuk mengoperasikan perangkat komputer. Namun pada kenyataannya untuk mendapatkan *software* yang bagus dalam mengoperasikan komputernya, para pengguna perangkat komputer atau laptop ini harus merogoh kocek yang tidak murah, sebagai contoh salah satu program *software* yang sering digunakan pada berbagai perangkat komputer dan laptop pada masa sekarang adalah windows 10 pro yang saat ini memiliki harga dikisaran 3-4 juta Rupiah (Nadrah, Yulia 2022).

Akibat dari mahalnya harga *software* original dari perangkat komputer serta kurangnya kesadaran dalam menghargai hasil jerih payah orang lain, semakin banyak oknum yang memanfaatkan situasi ini dengan melakukan pembajakan *software* original dengan berbagai cara yang sangat sulit untuk dilacak, yang mana kemudian hasil bajakan tersebut dipasarkan secara langsung maupun tidak langsung melalui toko jual beli online dengan memakai berbagai media seperti *Floppy disk*, *Compaq Disk* (CD), bahkan penyebarannya juga dapat dilakukan dengan cara dihubungkan langsung dari komputer ke komputer dengan memanfaatkan kabel data, bahkan sekarang juga dapat melalui website di internet.

Padahal jika dilihat dari sudut pandang hukum, terkhusus pada bidang hukum hak kekayaan intelektual (HKI), program komputer atau *software* ini merupakan salah satu karya ciptaan di bidang ilmu pengetahuan yang dilindungi didalam peraturan perundang-undangan yang hidup di Indonesia (Permana, I Gede Ari Krisnanta 2018). Hal ini dapat dilihat dari proses penciptaannya yang mana *software* ini merupakan karya yang diciptakan melalui pikiran, tenaga serta uang, sehingga sudah sangat jelas bahwa *software* ini merupakan satu dari beberapa karya yang masuk didalam kategori dilindungi hak ciptanya oleh undang-undang di Indonesia dimana kepada pemilik hak

cipta ini diberikan hak eksklusif karena telah menghasilkan karya dari hasil pemikirannya sendiri.

Pengaturan perlindungan program komputer atau *software* ini sendiri diatur didalam Undang-Undang No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta (UUHC). Yang mana undang-undang ini telah mengalami 4 kali perubahan dengan maksud untuk menyelaraskan kemajuan akan keperluan perlindungan hak cipta, termasuk juga untuk menyesuaikan dengan pasal dan nilai yang terkandung didalam TRIP's Agreement dan Bern Konvensi yang telah sahkan dan diberlakukan oleh Indonesia pada tahun 1997 (Setiady, Tri 2014).

Perlindungan *software* sendiri diatur didalam pasal 40 ayat (1) UUHC yang mana didalam pasal ini ditentukan bahwa program komputasi atau *software* ini ialah karya ciptaan yang dilindung hak ciptanya. Dan kepada pencipta atau pemilik hak ciptanya diberikan hak eksklusif yang hanya boleh dimanfaatkan oleh pemilik hak cipta karya itu sendiri.

Adapun hak eksklusif yang di berikan kepada pemilik hak cipta merupakan hak yang hanya dilimpahkan kepada para pemegangnya sehingga tidak boleh pihak lain menggunakan hak atas karya tersebut tanpa seizin pemilik hak ciptanya. Hak cipta adalah hak eksklusif pencipta seperti yang telah dijelaskan dalam Pasal 3 UUHC 2014 terdiri dari dua hak, yakni hak ekonomi dan hak moral. Hak ekonomi memberikan kepada pencipta atau pemegang hak cipta atas kuasa kebendaan tidak berwujud untuk mendapat keuntungan ekonomi terhadap ciptaannya. Sedangkan Hak Moral merupakan hak untuk tidak dihilangkannya dan diubahnya nama sipencipta tanpa izin dari pencipta karya itu sendiri. Maka dari pada penjelasan undang-undang tersebut dapat dikatakan bahwa pembajakan program atau *software* ini merupakan salah satu perbuatan yang dilarang didalam hukum perundang-undangan di Indonesia, karena telah menimbulkan kerugian kepada pemilik hak cipta terutama kerugian besar dalam pemanfaatan hak ekonomi.

Meski sudah ada aturan hukum yang mengkoordinir mengenai perlindungan hak cipta *software*, tetap saja masih banyak terjadi pelanggaran dan pembajakan terhadap hak cipta *software* ini di Indonesia (Kansil 2018). Hal ini dikarenakan oleh beberapa faktor yang diantaranya ialah sebagai berikut: 1) peraturan penegakan hukum tentang pelanggaran hak cipta belum dijalankan dengan maksimal sesuai dengan hukum yang berlaku di Indonesia; 2) Pemerintah Indonesia masih terkesan pasif dalam upaya melakukan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta yang masih

marak

terjadi; 3) kurangnya pengetahuan masyarakat terhadap ketentuan mengenai perlindungan atas hak cipta ; dan 4) masih banyak aparat penegak hukum yang tidak menguasai dan mengerti ketentuan hukum tentang perlindungan hak cipta (Isnaina 2021).

Dengan kondisi masih maraknya pelanggaran dan pembajakan terhadap karya cipta *software*, maka banyak pihak yang akan terus dirugikan, baik dari pihak pemegang hak cipta maupun juga negara, untuk itu negara Indonesia sebagai negara hukum sudah sepatutnya memberikan perhatian lebih terhadap permasalahan ini. Negara juga melalui aparaturnya penegak hukum harus lebih tegas dalam menegakan hukum sesuai dengan ketentuan yang berlaku.

Referensi yang digunakan sebagai acuan dalam menyusun artikel ini adalah berdasarkan artikel sebelumnya yang ditulis oleh Nuzulia Kumalasari dengan judul “penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta pembajakan *software* di Indonesia” yang membahas tentang penegakan hukum terhadap pembajakan *software* berdasarkan UUHC Tahun 2002. Artikel selanjutnya adalah artikel yang berjudul “Perlindungan Hukum Hak Cipta *Software* Program Komputer di Indonesia” yang ditulis oleh Hasbir Paserangi, yang membahas mengenai perlindungan hukum terhadap hak cipta *software* menurut UUHC Tahun 2002

Dari kedua referensi tersebut dijabarkan mengenai hak cipta *software* dengan acuan UUHC 2002, dimana pembahasan mengenai perlindungan dan penegakan hukum terhadap hak cipta *software* ini masih mengacu pada regulasi lama, yakni Undang-undang Hak Cipta Nomor 19 Tahun 2002 sehingga didalamnya masih menekankan jalur pengadilan dalam upaya penyelesaian sengketa sesuai dengan yang dianut didalam UUHC 2002, yang mana pengaturan tersebut telah mengalami pembaharuan melalui UUHC Tahun 2014 dan telah mengalami perluasan dalam hal jalur penyelesaian sengketa. Berdasarkan latar belakang permasalahan tersebut, maka penulis mengangkat judul **“Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan *Software* Komputer Berdasarkan Hukum Positif Di Indonesia”**

Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dijelaskan sebelumnya, maka muncul 2 permasalahan yang akan penulis bahas di dalam artikel ini, yaitu:

1. Bagaimana bentuk perlindungan hukum terhadap hak cipta *software* menurut hukum positif di Indonesia.
2. Bagaimana penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta *software* menurut hukum positif di Indonesia.

Tujuan Penulisan

Tujuan dari penulisan artikel ini adalah untuk menganalisis dan memahami tentang bagaimana perlindungan hukum terhadap pelanggaran hak cipta *software* sehingga dapat diketahui pula nantinya bagaimana proses penegakan hukumnya menurut hukum positif di Indonesia.

2. METODE PENELITIAN

Jenis metode penelitian yang dipergunakan dalam menyusun karya ini ialah jenis penelitian hukum normative yang mana metode penelitian ini meneliti dari sudut pandang intern dengan objek penelitiannya adalah norma hukum.⁸ Dengan metode pendekatan yang digunakan adalah metode pendekatan perundang undangan yang sedang berlaku, berdasarkan bahan hukum yang terdiri dari bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder. Bahan hukum primer di dalam penelitian ini adalah Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, sedangkan bahan hukum sekunder yang digunakan yaitu jurnal hukum, buku-buku hukum, maupun artikel di website yang relevan dengan topik yang diteliti. Yang mana semua bahan hukum yang diperlukan dalam penelitian ini dikumpulkan dengan menggunakan teknik pengumpulan bahan hukum studi kepustakaan.

3. HASIL DAN PEMBAHASAN

Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Software Menurut Hukum Positif Di Indonesia.

Hak cipta merupakan hak khusus yang mencakup hak moral dan hak ekonomi. Dikatakan hak khusus karena hak ini hanya dikhususkan kepada pencipta suatu karya sehingga memberi pembatas atau bahkan melarang orang lain untuk memanfaatkan hak tersebut tanpa seizin pemegang haknya, oleh karenanya hak ini haruslah dilindungi. Hak cipta diberikan kepada orang-orang yang telah berhasil menciptakan karya-karya yang memiliki peran yang sangat besar untuk mendorong juga membentuk kemajuan peradaban manusia dari masa ke masa. Pada zaman sekarang penyebaran informasi semakin mudah untuk di akses, hal ini juga sering di manfaatkan oleh banyak oknum untuk melakukan kejahatan seperti pembajakan atau plagiasi terhadap karya orang lain. Pada kondisi inilah hak cipta dihadirkan dengan tujuan untuk membentuk perlindungan kepada para penghasil dan pencipta karya-karya mutakhir dari ulah oknum nakal yang sering melakukan pembajakan atau meniru hasil karya orang lain.

Perlindungan hukum yang diberlakukan pada bidang hak cipta, tidak sekedar bertujuan melindungi ciptaan orang perorang, akan tetapi juga memiliki tujuan untuk menunjukan bahwa hal tersebut akan menjaga semua kreasi-kreasi yang dikategorikan sebagai produk budaya bangsa. Namun selain itu perlindungan ini juga ditujukan untuk membatasi penggunaan dan pemanfaatan hak cipta oleh pemegang hak cipta dengan sesuka hati, dalam hal ini pemanfaatan hak cipta ini juga diharapkan untuk memperhatikan kepentingan masyarakat banyak seperti untuk kemajuan kegiatan pendidikan, sains, serta penelitian.

Perlindungan terhadap hak cipta sendiri dituangkan pada berbagai peraturan perundang-undangan. Secara umum di dunia internasional perlindungan hak cipta awalnya di kemukakan di dalam Bern Konvensi pada tahun 1886 yang mana tujuan diselenggarakannya konvensi ini ialah untuk memproteksi karya sastra, seni serta ilmu pengetahuan bagi negara yang meratifikasinya. Adapun dalam Berne Convention ini sendiri pengertian dari hak cipta tidak dicantumkan secara langsung namun dapat dilihat secara tersirat dalam beberapa pasal, yang mana di dalam beberapa poin di pasal ini dapat ditarik makna bahwa definisi Hak Cipta adalah hak yang hanya dibatasi untuk dimiliki oleh pencipta suatu karya otentik, yang mana hasil dari karya tersebut merupakan karya di bidang kesusastraan, pengetahuan dan kesenian, dan

kepada pemilik atau pemegang haknya, diperkenankan untuk mengumumkan dan memperbanyak karyanya untuk dimanfaatkan.

Perlindungan hak cipta di dalam bern konvesion mengandung 3 prinsip mendasar yaitu: prinsip national treatment. Kedua, yakni prinsip automatic protection Ketiga, prinsip independence of protection. Indonesia sendiri meratifikasi Bern Convention melalui Keputusan Presiden No. 18 Tahun 1997. Hal ini merupakan tindak lanjut dari masuknya Indonesia menjadi bagian dari keanggotaan WTO atau organisasi perdagangan dunia dan keikutsertaan secara aktif Indonesia dalam TRIPs (trade Related Aspects of Intellectual Property Right).

Di Indonesia sendiri pengaturan tentang perlindungan hak cipta sudah ada sejak tahun 1982 dan telah mengalami perubahan dan pergantian sebanyak 4 kali, yang mana pembaharuan terakhir dilakukan di tahun 2014. Hal ini dilakukan karena peraturan perundang-undangan yang sebelumnya dirasakan kurang sesuai dengan perkembangan dan kebutuhan perlindungan hak cipta termasuk penyesuaian dengan pasal yang sesuai dengan TRIP's Agreement serta penyesuaian dengan nilai-nilai yang terkandung di dalam Bern Konvensi yang telah disahkan oleh negara Indonesia pada tahun 1997.

Dalam perubahan terakhir UUHC Tahun 2014, pada pasal 1 ayat (1), hak cipta didefinisikan sebagai sebuah hak yang berlaku eksklusif untuk seluruh orang yang melahirkan karya atau ciptaan yang hadir secara langsung yang berdasarkan kepada satu prinsip yang bersifat deklaratif setelah sebuah ciptaan diciptakan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan pengaturan hukum positif yang berlaku di Indonesia.

Hak eksklusif yang diberikan kepada pencipta tersebut terdiri atas dua hak yaitu hak moral dan hak ekonomi. Hak moral ini ialah hak yang dimiliki oleh pencipta dan tidak bisa dihilangkan walaupun waktu perlindungan hak cipta sudah habis, sedangkan hak ekonomi adalah hak yang dilimpahkan atas pencipta atau pemegang hak cipta untuk mendapat nilai ekonomis atas ciptaannya. Dua hal inilah yang menjadi salah satu fokus utama dalam perlindungan hak cipta.

Pemberian perlindungan karya ciptaan oleh UUHC di Indonesia mengenal sistem deklaratif, yaitu negara melindungi hak pencipta secara langsung sesaat setelah suatu karya tersebut telah tercipta tanpadidatarkan terlebih dahulu, tapi bukan berarti hak cipta tidak penting untuk didaftarkan, hak cipta juga perlu didaftarkan dengan fungsi dan tujuan memudahkan proses pembuktian di pengadilan jika suatu saat ada sengketa yang terjadi dengan pihak lain.

Dalam sistem UUHC di Indonesia memandang bahwa hak cipta adalah hak alamiah yang tidak bisa diganggu gugat serta wajib dilindungi haknya selama si penciptanya hidup bahkan beberapa tahun sepeninggalan sipencipta, dalam hal ini UUHC Indonesia mengatur masa waktu perlindungan selama 70 tahun setelah meninggalnya sipencipta. Berdasarkan hal itu maka setiap orang yang memiliki hak tersebut dapat menuntut tiap pelanggaran yang dilakukan oleh pelanggar terhadap ciptaannya.

Lebih spesifik lagi perlindungan terhadap hak cipta program komputer diatur di dalam pasal 40 ayat (1) huruf s UUHC 2014. Didalam pasal ini dinyatakan bahwa salah satu ciptaan yang dilindungi adalah program komputasi. Program komputasi yang dimaksud adalah serangkaian perintah yang dibuat kedalam bentuk bahasa, kode, skema, lainnya atau yang dimaksudkan agar perangkat komputasi dapat beroperasi, dan menjalankan fungsi tugas tertentu,. Yang mana dari definisi tersebut program *software* ini dibagi lagi atas dua jenis yakni.

- Program sistem, yaitu program yang mengontrol dan mengkoordinir semua proses sistem komputasi. Misalnya, program sistem operasi komputasi.
- Program terapan atau program aplikasi, yaitu Program komputasi diciptakan untuk memecahkan masalah atau hal khusus. Misalnya saja APK mengolah kata dan APK mengolah foto.

Kedua jenis program komputasi tersebut diberikan perlindungan hak cipta, dan tidak boleh dibajak atau diperbanyak tanpa seizin dari pemegang hak cipta program tersebut. Dan apabila terjadi pelanggaran, untuk melindungi hak ekonomi yang diberikan kepada pemilik hak cipta program komputer, maka kepada oknum pelanggar dapat dijatuhkan sanksi pidana. sebagaimana diatur didalam pasal 113 ayat

(3) dan (4) yang menyatakan bahwa:

(3) setiap orang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin pencipta atau pemegang hak cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi yang diberikan kepada pemegang hak cipta berupa penerbitan software, penggandaan software, pendistribusian software atau salinannya, serta pengumuman software. Dipidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan atau pidana denda paling banyak Rp. 1.000.000.00 (satu miliar rupiah).

(4) setiap orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang

dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara maksimal 10 (sepuluh) tahun dan pidana denda paling banyak Rp. 4.000.000.000 (empat miliar rupiah).

Dari uraian pasal tersebut dapat diketahui bahwa setiap orang yang menyebarluaskan produk *software* tanpa seizin pemilik atau pemegang hak cipta *software* dengan tujuan untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dapat dijatuhi pidana penjara maksimal 4 tahun dan dan pidana denda 1 miliar rupiah, apabila penyebarluasan tersebut disertai dengan tindakan pembajakan, maka terhadap orang tersebut dapat dijatuhkan sanksi pidana yang lebih berat yakni pidana penjara maksimal 10 tahun dan pidana denda maksimal 4 miliar rupiah. Dan selain itu, benda yang berkaitan dengan kejahatan pembajakan, akan diamankan oleh negara.

Selain diatur didalam UUHC Tahun 2014, di Indonesia perlindungan terhadap program komputer ini juga diatur di dalam pasal 34 ayat (1) UU ITE Tahun 2016, yangmana di dalam pasal ini mengatur bahwa

Setiap orang yang dengan sengaja dan melawan hukum atau melawan hukum dilarang memproduksi, menjual, menyediakan, mengimpor, mendistribusikan, menawarkan atau memiliki perangkat keras atau perangkat lunak komputer yang dirancang atau dikembangkan secara khusus untuk memfasilitasi perbuatan melawan hukum. Dengan ancaman sanksi pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau denda paling banyak Rp10.000.000.000,00 (sepuluh miliar rupiah).

Upaya lain yang dilakukan pemerintah dalam mempermudah perlindungan terhadap hak cipta ialah pemerintah juga menerbitkan Permenkumham Nomor 14 Tahun 2015 sebagai tindak lanjut pelaksanaan pasal 56 UUHC. Yang mana dalam Permenkumham ini memperbolehkan pelaporan atas dugaan pelanggaran hak cipta yang dilakukan melalui media elektronik dapat dilakukan secara tidak langsung atau secara online asalkan telah melengkapi persyaratan yang diminta. Dengan adanya kemudahan ini, maka perlindungan terhadap penyebaran *software* bajakan yang sering diedarkan melalui website di internet dapat lebih mudah untuk dilakukan. Adapun untuk menjadi garda terdepan dalam upaya perlindungan hak kekayaan intelektual pemerintah juga membentuk Direktorat Jenderal Hak Atas Kekayaan Intelektual yang berfungsi sebagai wadah untuk mengelola dan mengawasi hasil kekayaan intelektual, serta melindungi hak cipta dari perbuatan melawan hukum yang dilakukan oleh oknum yang tidak bertanggung jawab.

Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta *Software* Menurut Hukum Positif Di Indonesia

Hak cipta ialah sebuah hak yang bersifat khusus yang hanya dapat digunakan atau dimanfaatkan oleh siapapun yang memiliki hak cipta tersebut, yang mana hak ini di berikan kepada orang-orang yang telah berusaha keras untuk menciptakan karyanya dengan mengorbankan berbagai hal seperti pikiran, tenaga, serta uang.

Salah satu karya yang diindungi hak ciptanya ialah program komputer atau *software* yang merupakan salah satu hasil karya yang sangat berguna dan memiliki peran yang sangat besar untuk mendorong juga membentuk kemajuan peradaban manusia dari masa ke masa, hal inilah yang membuat karya *software* menjadi salah satu karya yang sangat berharga dan patut untuk dilindungi. Namun pada zaman kemajuan teknologi seperti sekarang ini, sudah banyak oknum yang menyalahgunakan teknologi untuk melakukan kejahatan seperti pembajakan atau plagiasi terhadap karya orang lain termasuk pembajakan *software*, meskipun telah diatur dan dilindungi oleh undang-undang di Indonesia.

Pelanggaran terhadap hak cipta umumnya didasari oleh dua hal utama yaitu pertama adalah dengan kesengajaan dan tidak memiliki hak dalam hal penerbitan, penggandaan, pendistribusian salinannya, serta mengumumkan karya orang lain atas nama diri sendiri, dan kedua ialah melakukan pemasaran atau penjualan kepada masyarakat umum atas suatu karya atau barang-barang bajakan yang dilarang hukum positif di Indonesia. Di dalam dunia program komputer sendiri terdapat tiga modus pelanggaran yang sering terjadi yang diantaranya yaitu:

- Hardisk Loading, pelanggaran ini terjadi ketika seseorang oknum pelanggar membeli *software* original yang selanjutnya untuk keuntungan pribadinya memasang *software* ke beberapa perangkat komputasi diluar lisensi atau izin resmi.
- Counterfeiting (pemalsuan). Hasil dari jenis pelanggaran ini biasanya dipasarkan melalui piringan CD, produk *Software* bajakannya juga hadir dengan kemasan yang menarik dan bagus, lebih dari pada itu tidak jarang para

pembajak juga membuat bungkus kemasan yang mirip dengan aslinya, lengkap dengan buku petunjuk yang meyakinkan, sehingga banyak masyarakat awam yang tertipu.

- Pembajakan melalui Internet/online Piracy. Yaitu, jenis pembajakan yang dilakukan melalui koneksi sinyal internet. Semenjak perkembangan internet semakin banyak halaman website yang menyebarkan *software* bajakan secara gratis. Orang yang menginginkannya dapat mendownloadnya setiap waktu asalkan ada jaringan internet.
- Corporate End User Piracy. Yaitu pelanggaran yang biasanya dilakukan oleh perusahaan yang memiliki kegiatan pemasaran. Jenis pelanggaran ini menggunakan *software* yang biasanya di berikan batas jumlah untuk penginstalannya sesuai dengan izin yang diberikan, namun dilapangan dipasang pada perangkat komputasi dengan jumlah melebihi izin.¹⁵

Indonesia sebagai negara hukum dimana undang-undang merupakan panduan utama dalam melakukan segala sesuatu, jelas mengatur perlindungan tentang hak cipta *software* ini, yang mana jika terjadi pelanggaran hak cipta terhadap *software* maka aparat penegak hukum harus secara tegas menindak dan menegakan hukum sesuai hukum positif yang hidup di Indonesia.¹⁶ Penegakan hukum ini merupakan suatu respon atau upaya penanggulangan terhadap suatu kejahatan yang mempunyai tujuan untuk menghadirkan keadilan dan efektivitas hukum, atau dapat dikatakan bahwa penegakan hukum ini adalah upaya yang dilaksanakan agar norma-norma hukum berfungsi secara nyata sebagai acuan pada kegiatan masyarakat sehari-hari.¹⁷

Dalam upaya penegakan hukum terhadap pembajakan *software*, negara telah mempersiapkan perangkat hukum untuk menjerat dan menangkap pelaku kejahatan pembajakan *software* ini di dalam UUHC. Dimana didalam upaya penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta ini hanya dapat dilaksanakan apabila diajukan laporan pengaduan dari pihak pencipta atau pemegang hak cipta terlebih dahulu.

Dalam proses penegakan hukumnya, penyelesaian sengketa Hak Cipta Ini melalui jalur litigasi yaitu pengadilan niaga, dan melalui jalur non litigasi yaitu melalui alternative penyelesaian sengketa (APS), salah satunya mediasi, dan melalui jalur arbitrase yang dalam hal ini melalui Badan Arbitrase Indonesia (BANI).¹⁸ Selain itu penegakan hukum mengenai sengketa hak cipta ini dapat dilakukan melalui dua

proses, yaitu penyelesaian sengketa perdata, dan juga penyelesaian tuntutan pidana pelanggaran.

Pada penyelesaian sengketa perdata oknum pelanggar dapat dituntut apabila telah ditemukan bukti yang cukup, yang dalam hal ini melakukan pelanggaran hak ekonomi terhadap karya cipta seseorang tanpa seizin pencipta atau pemegang hak ciptanya. Adapun dalam penyelesaian sengketa perdata ini oknum pelanggar diuntut untuk melakukan ganti rugi.

Sedangkan pada penyelesaian tuntutan pidana pelanggaran hak cipta *software*, di dalam UUHC diatur beberapa sanksi yang dapat dijatuhkan terhadap pelanggar hak cipta *software* tersebut. Kepada pelanggar yang melakukan komersialisasi atau menyebarkan karya cipta *software* tanpa seizin pemegang hak cipta karya tersebut dapat dijatuhi penjara dan denda, yakni maksimal 4 tahun pidana penjara dan 1 miliar pidana denda. Dan kepada oknum pelanggar yang melakukan pembajakan disertai penyebaran terhadap *software* dapat dipidana penjara dan denda dengan maksimal 10 tahun pidana penjara dan 4 miliar pidana denda, hal ini sesuai dengan pengauran di dalam pasal 113 ayat (3) dan (4) UUHC

Didalam upaya penegakan hukum hak cipta ini, meskipun pencipta atau pemilik hak cipta telah menggugat sipelanggar dengan gugatan perdata, hak pencipta atau pemegang hak cipta dalam melakukan tuntutan pidana terhadap pelanggar juga tetap ada dan tidak berkurang sama sekali, hal ini sesuai dengan yang telah di datur didalam pasal 105 UUHC yang menyatakan bahwa “*hak untuk mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran Hak Cipta dan/atau hak terkait tidak terkait tidak mengurangi Hak Pencipta dan/atau pemilik Hak Terkait untuk menuntut secara pidana*”. Namun dari pada itu semua perlu diketahui di dalam pasal 95 ayat (4) UUHC dipertegas bahwa

sepanjang pihak yang bersengketa diketahui keberadaannya maka wajib hukumnya para pihak untuk menempuh jalur mediasi, sebelum sengketanya dibawa ke persidangan.

4. KESIMPULAN

Program komputer atau *software* merupakan salah satu karya ciptaan dibidang ilmu pengetahuan yang dilindungi didalam UUHC Tahun 2014, pemberian perlindungan karya ciptaan oleh UUHC di Indonesia mengenal sistem deklaratif, yaitu negara melindungi hak pencipta secara langsung sesaat setelah suatu karya tersebut telah tercipta tanpa didaftarkan. Dimana kepada pencipta atau pemegang hak ciptanya diberikan hak eksklusif yang berupa hak moral dan hak ekonomi, sehingga tidak boleh ditiru atau perbanyak tanpa seizin dari pemegang hak cipta dari program tersebut karena dapat merugikan pemegang hak cipta. Dan apabila terjadi pelanggaran maka oknum pelanggar dapat digugat melalui gugatan perdata dan gugatan pidana sehingga terhadap pelanggar juga dapat di jatuhkan sanksi perdata berupa tuntutan ganti rugi dan sanksi pidana berupa pidana penjara dan pidana denda. Adapun proses penegakan hukumnya dapat diselesaikan melalui tiga cara yaitu dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian, badan mediasi arbitrase, atau dengan pengadilan niaga sesuai yang telah diatur didalam ketentuan pasal 95 ayat (1) dan (2) Undang-Undang Hak cipta.

DAFTAR PUSTAKA

- Diantha, I. M. P. (2019). Metodologi penelitian hukum normatif dalam justifikasi teori hukum. Prenada Media.
- Doly, D. (2020). Penegakan hukum terhadap pembuat situs streaming film bajakan. Jurnal Info Singkat, 12(1), 1–6.
- Hadi, I. (2020). Studi analisis hukum formil pembajakan software komputer berdasar Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta. Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan dan Teknologi, 9(1), 42–55.
- Isnaina, N. (2021). Perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta terkait pembajakan sinematografi di aplikasi Telegram. Dinamika Jurnal Ilmiah Ilmu Hukum, 27(7), 992–1006.
- Kansil, G. C. A. (2018). Perlindungan hukum terhadap hak cipta programmer dari pembajakan program komputer. Lex Privatum, 6(6), 37–44.
- Kusno, H. (2016). Perlindungan hukum hak cipta terhadap pencipta lagu yang diunduh melalui internet. Fiat Justisia Journal of Law, 10(3), 489–502.
- Lutfi, A. (2016). Pengaturan tindak pidana pembajakan perangkat lunak (software) komputer dalam hukum positif Indonesia. Jurnal Magister Hukum Universitas Al Azhar Indonesia, 1(2), 18–25.

- Moho, H. (2019). Penegakan hukum di Indonesia menurut aspek kepastian hukum, keadilan, dan kemanfaatan. *Jurnal Warta Dharmawangsa*, 13(1), 13.
- Nadrah, Y. (2022). Perlindungan hukum terhadap pencipta software dari aktivitas penjualan key generator secara ilegal. *Jurnal Pendidikan Tambusai*, 6(2), 15606–15611.
- Peraturan Menteri Hukum dan HAM Nomor 14 Tahun 2015 tentang Pelaksanaan Konten dan atau Hak Akses Pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan/atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik. (2015).
- Permana, I. G. A. K. (2018). Implementasi Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang hak cipta terhadap perlindungan karya cipta program komputer (software) di pertokoan Rimo Denpasar. *Journal Yustitia Universitas Pendidikan Ganesha*, 1(1), 55–65.
- Purba, P. K. (2023). Perlindungan hukum hak cipta terhadap perbuatan modifikasi aplikasi berbayar yang menimbulkan kerugian. *Jurnal Kertha Negara*, 11(1), 626–638.
- Rahma, R. (2019). Pelanggaran hak cipta program komputer sistem operasi Windows. *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bidang Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Syiah Kuala*, 3(2), 434–446.
- Risnandi, K., & Tantimin. (2022). Kajian hukum pembajakan film di platform Telegram di Indonesia. *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha*, 10(1), 423–440.
- Setiady, T. (2014). Harmonisasi prinsip-prinsip TRIPS Agreement dalam hak kekayaan intelektual dengan kepentingan nasional. *Fiat Justisia Jurnal Ilmu Hukum*, 8(4), 595–613.
- Simatupang, K. M. (2021). Tinjauan yuridis perlindungan hak cipta dalam ranah digital. *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum*, 15(1), 67–80.
- Stefano, D. A., Saptono, H., & Mahmudah, S. (2016). Perlindungan hukum pemegang hak cipta film terhadap pelanggaran hak cipta yang dilakukan situs penyedia layanan film streaming gratis di internet (menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta). *Diponegoro Law Journal*, 5(3), 1–11.
- Undang-Undang Nomor 19 Tahun 2016 tentang perubahan Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik. (2016).
- Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. (2014).
- Yanto, O. (2016). Konvensi Bern dan perlindungan hak cipta. *Jurnal Surya Kencana Dua: Dinamika Masalah Hukum dan Keadilan*, 6(1), 108–121.