

BAB I

PENDAHULUAN

A. Latar Belakang

Perkembangan teknologi informasi yang terjadi dalam masyarakat saat ini tidak dapat dipungkiri lagi. Teknologi informasi menjadi salah satu kebutuhan yang penting bagi manusia. Banyak perubahan yang terjadi terhadap pemenuhan kebutuhan masyarakat seperti yang pada awalnya bersifat analog menjadi bersifat serba digital seperti pada saat ini sehingga teknologi informasi menjadi suatu trend perkembangan teknologi¹.

Teknologi informasi digital yang ada pada saat ini tentu tidak lepas dari dari keberadaan komputer. Keunggulan komputer berupa kecepatan dan ketelitiannya dalam menyelesaikan suatu pekerjaan sehingga dapat mengurangi jumlah tenaga kerja, biaya, dan mengurangi jumlah kemungkinan terjadinya kesalahan. Hal tersebut membuat manusia ketergantungan terhadap komputer. Untuk menjalankan sebuah komputer, dibutuhkan bagian-bagian penting untuk mengoperasikan komputer tersebut. Salah satu bagian terpenting adalah software, dimana dalam hal ini software merupakan ciptaan yang dilindungi melalui hak cipta.

Dengan perkembangan teknologi yang pesat seperti saat ini, perlindungan terhadap hak cipta terutama dalam bentuk digital/ informasi elektronik,

¹ Suherman, Ade Maman, *Aspek Hukum Dalam Teknologi*, Ghalia Indonesia, Jakarta, 2002, hlm. 28

tidaklah mudah untuk dilaksanakan karena pelanggaran hak cipta menjadi lebih rumit. Ciptaan dalam format digital dapat diperbanyak dan di distribusikan dengan kualitas yang sama dengan produk aslinya. Salah satu contoh adalah dengan banyaknya beredar dan dengan mudah kita dapatkan software-software bajakan hanya dengan kisaran harga Rp. 15.000 – Rp. 25.000,- saja per keping Cdnya. Jauh berbeda dengan harga software asli yang berlisensi yang mencapai harga Rp. 150.000,- hanya untuk sebuah software anti virus².

Bukan hanya itu saja, rezim hukum hak cipta mendapat tantangan baru setelah adanya internet, salah satunya adalah perlindungan terhadap software dan program komputer³. Dengan adanya fasilitas internet, software- software bajakan dapat dengan mudah disebar melalui jaringan internet, dan dapat diakses serta dinikmati oleh pengguna internet diseluruh dunia, bahkan dapat di sebar lagi secara berantai oleh semua pengguna internet secara global sehingga memperluas dan memperbesar terjadinya pelanggaran hak cipta. Hal ini menjadikan internet seperti “pedang bermata dua” dimana selain berkontribusi dalam peningkatan kemajuan manusia, juga sekaligus menjadi sarana terjadinya perbuatan melawan hukum⁴.

Tindakan pembajakan software tidak hanya terjadi di Indonesia, namun juga negara lainnya. Seperti yang terjadi di Amerika, kerugian yang

²Hasil Survey di Pasar Raya Padang

³Ahmad M. Ramli, *Cyber Law dan Haki dalam Sistem Hukum Indonesia*, Refika Aditama, Bandung, 2004, hlm. 6.

⁴Ibid

diakibatkan dari pembajakan software mencapai 4,65 miliar dolar⁵. Sedangkan di Indonesia, software bajakan yang terpasang di komputer-komputer pribadi di Indonesia mencapai 84% pada tahun 2013⁶. Hal tersebut menjadikan Indonesia sebagai negara peringkat teratas di antara negara ASEAN dalam hal pembajakan software, mengalahkan Malaysia (55%), Thailand (72%), Filipina (70%), dan Vietnam (81%)⁷.

Pembajakan terhadap software telah lama menjadi masalah serius di Indonesia. Pembajakan software dapat dilakukan menggunakan media CD, Internet, bahkan tidak jarang pula dilakukan secara langsung dari komputer ke komputer dengan menggunakan kabel data. Seperti sebuah kasus yang dialami seorang pemilik warnet di Makasar yang terkena razia software yang dilakukan polisi setempat. Pemilik warnet tersebut terbukti menggunakan 3 software bajakan di dalam 20 unit komputer yang terpasang di warnet miliknya. Ketiga software tersebut adalah Microsoft Office Enterprise 2007, Corel Draw X4 Portable, dan Adobe Photoshop CS3. Dalam kasus ini hakim mendakwa atas pelanggaran pasal 72 ayat 3 Undang-undang No. 19 Tahun 2002 tentang Hak Cipta dan di vonis penjara selama 6 bulan dan denda 50 Juta rupiah⁸.

Aturan mengenai hak cipta software dapat ditemukan di dalam beberapa konvensi internasional. *Berne Convention for The Protection of Literary and*

⁵<http://iipa.com/>. *Copyright us economy* diakses pada tanggal 25 April 2015

⁶<http://bsa.org/> *Ancaman Keamanan Menjadi Alasan Utama Untuk Tidak menggunakan Software Illegal*. Diakses pada tanggal 25 April 2015

⁷Ibid

⁸<http://winpoin.com/> *Gara-gara menggunakan microsoft bajakan, Pria makasar dihukum 6 Bulan Penjara*. Diakses pada tanggal 25 April 2015

Artistic Works 1886 (Konvensi Internasional untuk Perlindungan Karya Cipta Seni dan Sastra) yang diratifikasi melalui Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 1997, merupakan konvensi tertua tentang hak cipta. Dalam konvensi ini memang tidak diatur mengenai software, tetapi karena software merupakan *literary works*, dalam Pasal 2 Ayat (1) dijelaskan bahwa software adalah *literary works* yang harus dilindungi.

Indonesia juga meratifikasi *WIPO Copyright Treaty* 1996 melalui Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1997. Dalam Pasal 4 dijelaskan bahwa program komputer dilindungi sebagai *literary works* sebagaimana yang dimaksud dalam Pasal 2 *Konvensi Berne*. Pada akhirnya Indonesia meratifikasi Persetujuan TRIPs melalui Undang-Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization* (Perjanjian Mengenai Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia). Di dalam TRIPs aturan mengenai hak cipta software diatur dalam Pasal 10 yang menjelaskan bahwa program komputer harus dilindungi sebagai *literary works*.

Yang membedakan TRIPs dengan konvensi – konvensi Internasional sebelumnya, dalam konvensi - konvensi Internasional sebelumnya aturan mengenai software atau program komputer tidak diatur secara jelas dan tegas, Konvensi Berne dan WIPO misalnya hanya menyebutkan bahwa *literary works* diberikan perlindungan selama 25 tahun, sedangkan di dalam TRIPs disebutkan secara jelas bahwa Program Komputer (software) merupakan

literary works sebagaimana yang dimaksud dalam Konvensi Berne, dan mendapat perlindungan selama 50 tahun.

TRIPs merupakan pelopor bagi lahirnya hukum positif Indonesia baru tentang Hak Kekayaan Intelektual. Dalam kerangka penyesuaian peraturan perundang-undangan Hak Kekayaan Intelektual nasional dengan norma-norma Persetujuan TRIPs, Indonesia telah mengambil langkah untuk menyiapkannya secara sistematis⁹. Indonesia diwajibkan membenahi hukum positifnya tentang hak kekayaan intelektual sesuai dengan TRIPs. Maka dari itu Indonesia membuat Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

Beberapa aturan mengenai software dalam Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 adalah dalam Pasal 1 Angka 9 tentang defenisi program komputer, Pasal 11 Ayat (2) tentang hak ekonomi, Pasal 40 Ayat (1) tentang ciptaan yang dilindungi yang di dalamnya mencakup program komputer, Pasal 45 Ayat (1) dan (2) tentang Penggunaan salinan Program Komputer , Pasal 46 Ayat (2) 2 tentang Pemusnahan salinan atau adaptasi program komputer. Pasal 59 ayat (1) tentang jangka waktu perlindungan, Pasal 113 tentang sanksi pidana.

Pembajakan software juga diatur di beberapa pasal di dalam Peraturan Pemerintah RI Nomor 29 Tahun 2004 tentang Sarana Produksi Berteknologi Tinggi untuk Cakram Optik terkait masalah pembajakan yang mnggunakan media cakram optik (*optik disc*). Masalah pembajakan software ini juga diatur dalam Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi

⁹Henry Soelistyo, *Hak Cipta Tanpa Moral*, Rajawali Pers, Jakarta, 2011. Hlm. 5

Elektronik (selanjutnya disebut UUIITE). Di dalam Undang-Undang ini tidak dijelaskan secara terperinci tentang pembajakan software, tetapi terdapat beberapa pasal yang terkait dengan tindak pidana pembajakan software, yaitu dalam Pasal 34 tentang perbuatan yang dilarang, dan Pasal 52 Ayat (2), (3), (4) tentang sanksi pidana.

Penegakkan Hak Cipta yang tidak konsisten selama ini, membuat dampak negatif bagi Indonesia, diantaranya berkurangnya pendapatan Negara, sedikitnya investor yang berinvestasi di Indonesia, serta mencoreng nama baik Indonesia didunia Internasional. Oleh karena itu perlu adanya tindakan-tindakan nyata dari pemerintah dalam menangani permasalahan pembajakan Software Komputer tersebut. Sehingga Indonesia dapat menjadi contoh dari Negara-negara yang memiliki angka pembajakan yang tinggi. Berdasarkan uraian di atas, penulis tertarik untuk membahas lebih lanjut permasalahan ini dengan judul **“PERLINDUNGAN HUKUM HAK CIPTA DARI KEJAHATAN PEMBAJAKAN SOFTWARE KOMPUTER MENURUT *TRIPs* AGREEMENT DAN PELAKSANAANNYA DI INDONESIA”**

B. PERUMUSAN MASALAH

Berdasarkan uraian-uraian pada latar belakang di atas, maka ada beberapa hal yang menjadi pokok permasalahan dalam penelitian ini, yaitu :

1. Bagaimanakah pengaturan perlindungan hukum hak cipta dari kejahatan pembajakan Software komputer menurut *TRIPs* ?

2. Bagaimanakah pelaksanaan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta pembajakan Software di Indonesia dan apa saja hambatan dalam pelaksanaannya?

C. TUJUAN PENULISAN

Tujuan dari penulisan yang dilakukan adalah :

1. Untuk mengetahui bagaimana pengaturan TRIPs, peranannya, serta bagaimana implementasinya di Indonesia sendiri mengenai pembajakan Software.
2. Untuk mengetahui pengaturan hukum mengenai hak cipta terhadap pembajakan software di Indonesia serta contoh kasus yang pernah di Indonesia serta hambatan yang timbul dalam pelaksanaannya.

D. MANFAAT PENELITIAN

- a. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini secara teoritis diharapkan akan menambah pengetahuan hukum tentang bentuk harmonisasi hukum nasional dalam mengimplementasikan TRIPs tentang pengaturan Hak Cipta.

- b. Manfaat Praktis

1. Memperoleh salah satu syarat yang harus dipenuhi untuk mendapatkan gelar sarjana hukum.

2. Untuk memberikan wawasan kepada pembaca mengenai perlindungan Hak Cipta.
3. Dapat dijadikan acuan dan bahan pertimbangan bagi pembaca untuk mengkaji pelanggaran atas Hak Cipta lebih lanjut.
4. Sebagai bahan kajian ilmiah yang dapat digunakan masyarakat luas.

E. METODE PENELITIAN

1. Tipologi Penelitian

Tipologi penelitian yang digunakan adalah Penelitian Hukum Normatif. Penelitian Hukum Normatif adalah penelitian hukum dengan cara meneliti bahan pustaka yang merupakan data sekunder dan disebut juga Penelitian Hukum Kepustakaan, yaitu penelitian terhadap data sekunder. Penelitian jenis ini juga disebut dengan penelitian *law in book*, penelitian doctrinal, dan penelitian data sekunder¹⁰. Jenis penelitian hukum normatif yang akan digunakan pada penelitian ini hanya 2 jenis, yaitu:¹¹

- a.) Penelitian Inventarisasi Hukum Positif
- b.) Penelitian terhadap Taraf Singkronisasi Hukum (baik singkronisasi hukum secara vertikal maupun singkronisasi hukum secara horizontal)

¹⁰ Rony Hanitijo Soemitro, *Metodologi Penelitian Hukum dan Juri Metri*, Ghalia Indoneisa, Jakarta, 1988. Hlm 11

¹¹Jenis penelitian hukum normatif: 1. Penelitian inventarisasi hukum positif; 2. Penelitian terhadap asas-asas hukum; 3. Penelitian untuk menentukan hukum in concreto; 4. Penelitian perbandingan hukum; 5. Penelitian sejarah hukum; 6. Penelitian terhadap sistematika hukum; dan 7. Penelitian terhadap taraf singkronisasi hukum

2. Jenis Data

Jenis data dalam penelitian ini adalah data sekunder, yang terdiri dari:

a. Bahan hukum primer, yang merupakan instrumen - instrumen hukum internasional dan hukum nasional, yang terdiri dari:

- 1) Undang - Undang Republik Indonesia Nomor 7 Tahun 1994 tentang Pengesahan *Agreement Establishing The World Trade Organization* (Perjanjian Pembentukan Organisasi Perdagangan Dunia).
- 2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.
- 3) Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik.
- 4) Peraturan Pemerintah Republik Indonesia Nomor 29 Tahun 2004 tentang Sarana Produksi Berteknologi Tinggi Untuk Cakram Optik (*Optik Disc*)
- 5) Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 18 Tahun 1997 tentang Pengesahan *Berne Convention For The Protection of Literary and Artistic Works* (Konvensi Bern tentang Perlindungan Karya Cipta Seni dan Sastra).
- 6) Keputusan Presiden Republik Indonesia Nomor 19 Tahun 1997 tentang Pengesahan *WIPO Copyrights Treaty* (Traktat WIPO mengenai Hak Cipta).
- 7) Peraturan-peraturan terkait lainnya.

b. Bahan hukum sekunder, yaitu bahan-bahan yang erat hubungannya dengan bahan hukum primer dan dapat membantu menganalisis dan memahami

bahan hukum primer¹². Bahan hukum sekunder terdiri dari buku-buku, tulisan-tulisan, penelitian studi kasus dan artikel-artikel yang diterbitkan yang berhubungan dengan penelitian ini.

- c. Bahan hukum tersier, yaitu bahan-bahan yang memberikan informasi tentang bahan hukum primer dan bahan hukum sekunder.¹³Bahan ini didapat dari kamus dan ensiklopedi, serta browsing internet yang membantu penulis untuk mendapatkan bahan yang berhubungan dengan masalah penelitian.

3. Teknik Pengumpulan Data

Teknik pengumpulan data menggunakan studi kepustakaan (*library research*), yaitu dengan mempelajari Undang-Undang Dasar, peraturan perundang-undangan tentang hak kekayaan intelektual, perjanjian-perjanjian internasional tentang hak kekayaan intelektual, buku-buku, artikel, makalah, dan media elektronik lainnya. Studi Kepustakaan dilakukan di beberapa tempat, yaitu Pustaka Pusat Universitas Andalas dan Pustaka Fakultas Hukum Universitas Andalas.

4. Pengolahan dan Analisis Data

a. Pengolahan Data

Data yang telah diperoleh harus dilakukan pengolahan. Dalam melakukan pengolahan data, penulis melakukannya dengan cara yang objektif dan sistematis

¹²Op.cit

¹³Ibd

terhadap bahan-bahan hukum tersebut. Objektif berarti mengolah bahan-bahan hukum tersebut sesuai dengan yang didapatkan dalam penelitian. Sedangkan sistematis berarti membuat klasifikasi terhadap bahan-bahan hukum tersebut untuk memudahkan dalam proses analisis data.

b. Analisis Data

Analisis yang diperlukan adalah Analisis Kualitatif, disebabkan karena data yang diperoleh masih berbentuk uraian kalimat-kalimat, kemudian didisusun secara sistematis menjadi sebuah karya tulis ilmiah.

F. SISTEMATIKA PENULISAN

Untuk terarahnya permasalahan yang dibahas, maka penulis akan memaparkan sistematika penulisan yang akan membaginya atas empat bab. Berikut adalah penjelasan dari masing-masing bab tersebut:

BAB I : PENDAHULUAN

Pada bab ini Penulis akan menjelaskan tentang latar belakang masalah, perumusan masalah, tujuan penelitian, manfaat penelitian, metode penelitian, dan sistematika penulisan.



BAB II : TINJAUAN KEPUSTAKAAN

Penulis akan menjelaskan tentang tinjauan umum tentang Hak Cipta, tinjauan umum tentang hubungan TRIPs, dan tinjauan umum tentang software.

BAB III : HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

Bab ini akan membahas mengenai analisa terhadap perumusan masalah yang telah dipaparkan sebelumnya yaitu Pengaturan perlindungan hukum hak cipta dari kejahatan pembajakan software menurut TRIPs dan Pelaksanaan penegakan hukum pelanggaran hak cipta pembajakan software di Indonesia dan hambatan yang timbul dalam pelaksanaannya.

BAB IV : PENUTUP

Bab ini berisi kesimpulan dan saran dari uraian yang telah disampaikan pada bab-bab sebelumnya yang merupakan jawaban dari perumusan masalah. Saran merupakan usulan yang menyangkut aspek operasional, kebijakan maupun konseptual yang bersifat konkrit, realistis, bernilai praktis dan terarah.

