

---

**COPYRIGHT LAW ENFORCEMENT AGAINST SOFTWARE PIRACY VIOLATIONS FOR COMMERCIAL PURPOSES****PENEGAKAN HUKUM HAK CIPTA TERHADAP PELANGGARAN PEMBAJAKAN PERANGKAT LUNAK UNTUK TUJUAN KOMERSIAL****Venta Ananda Ramadhanty**

Fakultas Hukum, Universitas Dr. Soetomo

E-mail: [ventanda@gmail.com](mailto:ventanda@gmail.com)**Sri Astutik**

Universitas Dr. Soetomo

[sri.astutik@unitomo.ac.id](mailto:sri.astutik@unitomo.ac.id)**Wahyu Prawesthi**

Universitas Dr. Soetomo

**Nur Handayati**

Universitas Dr. Soetomo

**Abstract**

*Copyright infringement in the form of software piracy has various modes that lead to crime. This research aims to analyze forms of copyright infringement, enforcement and protection of software copyright based on the Copyright Law. This research used normative juridical method with statute approach and conceptual approach. The research results show that piracy of computer software is a violation of copyright, because in economic use/commercial use of computer software, written permission is required in the form of license. Person who feels aggrieved by the occurrence of this violation can file a lawsuit with the Commercial Court. Law enforcement is carried out by the government, police and judicial institute. Perpetrators of illegal computer software license can be subject to criminal sanctions, especially in Article 112 and 113 of the Copyright Law. Apart from that, there are several alternative non-litigation dispute resolution methods. Preventive protection is carried out by the government in terms of supervising software creation and collaborating with various parties. Repressive measures include fines, imprisonment and additional penalties.*

**Keywords:** *protection; enforcement; piracy; software, copyright*

**Abstrak**

Pelanggaran hak cipta berupa pembajakan perangkat lunak memiliki beragam modus yang mengarah pada kejahatan. Penelitian ini bertujuan untuk menganalisis bentuk pelanggaran hak cipta, penegakan serta perlindungan terhadap hak cipta perangkat lunak berdasarkan UU Hak Cipta. Metode penelitian yang digunakan ialah yuridis normatif dengan pendekatan perundang-undangan serta pendekatan konseptual. Hasil penelitian menunjukkan bahwa pembajakan software komputer termasuk pelanggaran hak cipta, sebab dalam pemanfaatan ekonomi/pemakaian secara komersial software komputer, wajib mengantongi izin tertulis berupa lisensi. Pihak yang merasa dirugikan dengan terjadinya pelanggaran tersebut dapat mengajukan gugatan kepada Pengadilan Niaga. Penegakan hukum dilaksanakan oleh pemerintah, Kepolisian, dan badan peradilan. Pelaku ilegal lisensi software komputer dapat dikenakan sanksi pidana khususnya dalam Pasal 112 dan Pasal 113 UU Hak Cipta. Selain itu, ada beberapa alternatif penyelesaian sengketa jalur non litigasi. Perlindungan preventif dilakukan oleh pemerintah dalam hal mengawasi pembuatan software hingga kolaborasi dengan berbagai pihak. Upaya represif meliputi sanksi denda, penjara, serta hukuman tambahan.

**Kata Kunci:** *perlindungan; penegakan; pembajakan; perangkat lunak, hak cipta*

## I. PENDAHULUAN

Suatu ide tumbuh dari kreativitas pola pikir, melalui kecerdasan emosional serta kecerdasan intelektual. Ilmu pengetahuan, kesenian dan kesusastraan muncul disebabkan terdapat dua kecerdasan itu, yakni kecerdasan emosional beserta kecerdasan intelektual yang dimiliki oleh tiap-tiap manusia. Pendapat yang paling mendasar mengenai Hak Kekayaan Intelektual (HKI) ialah seseorang yang sudah membangun dan mempunyai usaha dalam membentuk atau menciptakan suatu karya cipta, maka orang itu dianggap sudah mempunyai hak alami untuk memiliki dan mengontrol segala hal yang sudah diciptakannya.<sup>1</sup> Tuhan menciptakan manusia untuk hidup dengan dikaruniai rasa, cipta, dan karsa, dimana hal-hal tersebut mampu membentuk sebuah kreativitas ataupun bakat, sehingga menghasilkan sebuah karya intelektual. Bakat intelektual manusia diorientasikan pada suatu kegiatan intelektual dalam mendapatkan dan menghasilkan sebuah karya atau temuan yang tentu tidak sama dengan satu orang dengan yang lain, karya intelektual tersebut mencakup beberapa bidang, yakni: teknologi, ilmu pengetahuan, seni, dan sastra.<sup>2</sup>

Suatu karya ciptaan sendiri termasuk dalam ketentuan HKI, yaitu hak cipta. Hak Cipta diatur didalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (selanjutnya disebut UU Hak Cipta). UU Hak Cipta secara eksplisit menegaskan bahwa sebuah ciptaan itu memperoleh perlindungan dan hak eksklusif dimiliki oleh penciptanya. Demikian sesuai dengan Penjelasan Pasal 4 UU Hak Cipta yang menyatakan bahwa “hak eksklusif adalah hak yang hanya diperuntukkan bagi Pencipta, pemegang hak cipta yang bukan pencipta pada hakikatnya hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif berupa hak ekonomi, sehingga tidak ada pihak lain di luar pencipta yang dapat mengambil hak tersebut tanpa izin Pencipta”.<sup>3</sup> Hak ekonomi ialah hak eksklusif Pencipta atau Pemegang Hak Cipta sebagai contoh seperti pengelola tempat perdagangan yang dilarang membiarkan penjualan atau penggandaan barang hasil pelanggaran Hak Cipta dan Hak Terkait di tempat.<sup>4</sup>

Selain itu, hak moral pencipta juga mendapat perlindungan, yakni pencipta dapat memiliki informasi manajemen Hak Cipta atau informasi elektronik dari Hak Cipta. Informasi tersebut meliputi informasi metode atau sistem yang mampu mengidentifikasi keaslian isi atau

<sup>1</sup> Tim Lindsey, B.A et al, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*, (Bandung: PT. Alumni, 2013), h. 13

<sup>2</sup> Gatot Supramono, *Hak Cipta dan Aspek-Aspek Hukumnya*, (Jakarta: Rineka Cipta, 2010), h. 28

<sup>3</sup> Ujang Badru Jaman, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani, “Urgensi Perlindungan Hukum

Terhadap Hak Cipta Karya Digital,” *Jurnal Rechten : Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia* 3, no. 1 (2021): h. 10-11, <https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.22>.

<sup>4</sup> Gan Gan Gunawan Raharja, “Penerapan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Di Bidang Pembajakan Film,” *Jurnal Meta-Yuridis* 3, no. 2 (2020): h. 92, <https://doi.org/10.26877/m-y.v3i2.6029>.

substansi Ciptaan dan Penciptanya dengan adanya kode informasi dan kode akses.<sup>5</sup>

Dewasa ini, ilmu pengetahuan dan teknologi menjadi semakin canggih dengan berbagai perubahan. Maka dari itu, dalam hal menghadapi teknologi digital yang sangat berpengaruh pada kehidupan dan pola sikap kerja, pola pikir bagi para intelektual, semua orang dituntut supaya dapat beradaptasi dengan baik dan ikut serta secara langsung maupun tidak langsung dalam perkembangan teknologi digital. Hal lain dapat dilakukan dengan berusaha menanggulangi berbagai dampak negatif yang terjadi atas kemajuan teknologi digital, khususnya pada ranah hak cipta, karena dengan adanya perkembangan teknologi saat ini, mengakibatkan banyak pelanggaran hak cipta terjadi di ranah digital.<sup>6</sup>

Meluasnya penggunaan internet dan media sosial menyebabkan semakin banyaknya pelanggaran atas hak cipta berupa apapun. Hal ini berpengaruh pula pada peningkatan kesulitan dalam mengidentifikasi pihak-pihak yang melakukan pelanggaran, sebab bukan sesuatu yang mudah untuk berupaya dalam perlindungan suatu ciptaan dalam bentuk digital. Apabila pelanggaran-pelanggaran hak cipta tidak ditangani, maka

berakibat pada munculnya dampak negatif kepada industri maupun penciptanya sendiri.<sup>7</sup>

Mayoritas masyarakat Indonesia masih seringkali menggunakan produk bajakan, dengan alasan kuno dan lisensi perangkat lunak yang cenderung mahal. Meningkatnya harga perangkat lunak asli menyebabkan pengguna beralih pada perangkat lunak palsu atau bajakan. Demikian kerap terjadi pula pada kalangan pemuda yang merasa bahwa harga lisensi perangkat lunak terlalu mahal, sehingga mendorong masyarakat untuk melakukan pembajakan supaya tidak perlu membelinya.<sup>8</sup>

Pelanggaran hak cipta diatur dalam UU Hak Cipta, yaitu sesuatu untuk memperkuat eksistensi perlindungan Hak Cipta. Pelanggaran hak cipta ialah meliputi: perbuatan mengambil, mengutip, merekam, memperbanyak, mengumumkan sebagian atau seluruh ciptaan orang lain, tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, atau yang dilarang undang-undang, atau melanggar perjanjian. Dilarang undang-undang berarti tidak diperkenankan perbuatan itu dilakukan sebab dapat menyebabkan kerugian bagi Pencipta atau Pemegang Hak Cipta, merugikan kepentingan negara, bertentangan dengan

<sup>5</sup> Ibid

<sup>6</sup> Raden AyuPutu Wahyu Ningrat, Dewa Gede Sudika Mangku, and I Nengah Suastika, "Akibat Hukum Terhadap Pelaku Pelanggar Hak Cipta Karya Cipta Lagu Dikaji Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 Dan Copyright Act (Chapter 63, Revised Edition 2006)," *Ganesh Law Review* 2, no. 2 (2020): h. 184-185, <https://doi.org/10.23887/glr.v2i2.209>.

<sup>7</sup> Badru Jaman, Putri, and Azzahra Anzani, "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital," op.cit, h. 10.

<sup>8</sup> Dadang Komara, Muhammad Fauzan, and Elan Jaelani, "Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Tindakan Pembajakan Software Game Ditinjau Dari UU No. 28 Tahun 2014," *Varia Hukum* 4, no. 2 (2022): h. 81-82, <https://doi.org/10.15575/vh.v4i2.26725>.

ketertiban umum. Pelanggaran hak cipta bisa dikategorikan dalam tiga klasifikasi, yaitu:<sup>9</sup>

a. Pelanggaran Langsung (*Direct Infringement*)

Pelanggaran langsung mencakup tindakan memproduksi dengan meniru karya asli. Walaupun hanya sebagian kecil karya yang ditiru, jika merupakan *substantial part* termasuk suatu pelanggaran, dalam hal tersebut akan ditetapkan oleh pengadilan.

b. Pelanggaran atas Dasar Kewenangan (*Authorization of Infringement*)

Pelanggaran atas dasar kewenangan disini tidak memperlmasalahkan sisi pelanggaran tersebut, tetapi lebih ditekankan pada “siapa yang akan bertanggung jawab?” pada dasarnya hal itu berguna dalam meyakinkan bahwa Pencipta atau Pemegang Hak Cipta akan mendapat royalti maupun kompensasi yang baik.

c. Pelanggaran Tidak Langsung (*Indirect Infringement*)

Tolak ukur yang digunakan dalam pelanggaran tidak langsung ialah bahwa “si pelanggar tahu” ataupun “selayaknya mengetahui” bahwa barang-barang yang terkait dengan mereka ialah hasil penggandaan yang termasuk pelanggaran.

HKI tidak lagi semata-mata menjadi persoalan hukum tentang kepemilikan, melainkan sudah berkembang menjadi perebutan kekuasaan ekonomi. Oleh karenanya, perlindungan HKI sama pentingnya dengan perlindungan terhadap kepentingan publik. Hal tersebut disebabkan seluruh persoalan HKI tidak lagi menjadi masalah prosedur hukum saja, melainkan juga berkaitan dengan bisnis. Bahkan, beberapa negara besar seperti Amerika serta Inggris berusaha memengaruhi percepatan perkembangan HKI melalui mekanisme pasar dan menggunakan media hukum dalam rangka mengembangkan konsepsi HKI.

Ketentuan Pasal 40 Ayat (1) huruf s UU Hak Cipta menjelaskan bahwa program komputer merupakan ciptaan yang memperoleh perlindungan hukum. Definisi program komputer di pasal tersebut termasuk sistem operasi di dalamnya. Perlindungan hukum itu bisa dipergunakan sebagai dasar kepemilikan hak. Perlindungan hukum yang diberikan meliputi pemberian hak eksklusif kepada pencipta. Hak eksklusif tersebut mampu dialihkan pada pihak lain secara komersial melalui perjanjian lisensi (*license*) antara pemberi lisensi (*licensor*) dengan penerima lisensi (*licensee*).<sup>10</sup>

Sebagai perbandingan dikemukakan beberapa hasil penelitian oleh beberapa

<sup>9</sup> Rahmi Jened, *Hukum Hak Cipta (Copyright Law)*, (Bandung: Citra Aditya Bakti, 2014), h.135

<sup>10</sup> Ridha Rahman and Sanusi Bintang, “Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer Sistem

Operasi Windows (Suatu Penelitian Pada Sekolah Menengah Atas Di Kota Banda Aceh),” *JIM Bidang Hukum Keperdataan* 3, no. 2 (2019): h. 435.

peneliti terdahulu sebagai berikut : penelitian oleh Rahman dan Bintang (2019) yang meneliti bentuk pelanggaran hak cipta dan perlindungan hak cipta program komputer sistem operasi Windows berdasarkan UU Hak Cipta dengan penelitian empiris pada sekolah menengah atas di Banda Aceh serta peran pihak terkait dalam melindungi hak cipta tersebut. Hasil penelitiannya ialah program komputer adalah salah satu hasil dari ciptaan dalam aspek ilmu pengetahuan yang dilindungi oleh Pasal 40 ayat (1) huruf s UU Hak Cipta. Bentuk pelanggaran hak cipta sistem operasi Windows pada sekolah menengah atas di Banda Aceh merupakan pelanggaran melalui Pembajakan Internet atau *online piracy*. Bentuk pelanggaran *hard disk loading* juga masih marak terjadi di Kota Banda Aceh.<sup>11</sup> Kemudian Rahma (2023) juga menganalisis perlindungan hak cipta individu dalam konteks tindak pidana pembajakan *software* dengan hasil penelitian bahwa terjadinya pelanggaran terhadap hak cipta *software* di internet, yaitu pembajakan atau perbanyakan dan pendistribusian tanpa izin dari pemegang hak cipta serta peniruan terhadap salah satu program komputer. Dalam hal ini, UU Hak Cipta dijadikan sebagai dasar hukum untuk menjamin perlindungan hukum hak cipta tersebut.<sup>12</sup> Selain itu, penelitian oleh Soemarsono dan Dirkareshza (2021) dengan

pembahasan mengenai bentuk pelanggaran dan penegakan hukum terhadap tindakan pembuat konten terkait pelanggaran dalam penggunaan lagu di media sosial, yang mana penegakan hukumnya berlandaskan UU Hak Cipta serta peraturan perundang-undangan yang secara spesifik dan efisien terkait ketentuan hak cipta lagu di media sosial menyangkut hak ekonomi dan hak moral.

Perbedaan penelitian ini dengan sebelumnya, penelitian ini secara spesifik terbatas dan berfokus pada penegakan hukum dan perlindungan hak cipta, khususnya pada pembajakan perangkat lunak komputer berdasarkan UU Hak Cipta.

Penelitian ini bertujuan untuk mengetahui dan menganalisis bentuk pelanggaran hak cipta, penegakan serta perlindungan terhadap hak cipta perangkat lunak berdasarkan UU Hak Cipta. Untuk memudahkan dalam pembahasan, maka akan dibahas sub masalah antara lain: 1) Apakah bentuk pelanggaran hak cipta mencakup pembajakan perangkat lunak? 2) Bagaimana penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta berupa pembajakan perangkat lunak? 3) Bagaimana perlindungan hukum terhadap pencipta atau pemegang hak cipta dalam perangkat lunak berdasarkan UU Hak Cipta?

## II. METODE PENELITIAN

<sup>11</sup> Rahman and Bintang, "Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer Sistem Operasi Windows (Suatu Penelitian Pada Sekolah Menengah Atas Di Kota Banda Aceh)."

<sup>12</sup> Siti Rahma, "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Terhadap Kejahatan Pembajakan Software Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," *Journal Of Juridische Analyse* 2, no. 1 (2023): 68–82.

Tipe penelitian yang digunakan penulis dalam penelitian ini ialah yuridis normatif yang mengkaji suatu ketentuan hukum dengan konsep dan pengembangannya, prinsip-prinsip hukum ataupun doktrin-doktrin hukum untuk menjawab persoalan yang dihadapi.<sup>13</sup> Pendekatan yang digunakan oleh penulis, yaitu pendekatan perundang-undangan (*statute approach*) serta pendekatan konseptual (*conceptual approach*). Sumber bahan hukum yang diterapkan meliputi: bahan hukum primer yaitu UU Hak Cipta dan bahan hukum sekunder berupa buku-buku atau literatur, jurnal-jurnal serta media internet. Penulis mengumpulkan bahan-bahan hukum dengan menelaah berbagai literatur atau kepustakaan (*library research*) kemudian studi dokumen (*documentary research*).<sup>14</sup> Analisis bahan hukum dilaksanakan dengan metode deduktif melalui identifikasi fakta lalu menetapkan rumusan masalah, mengumpulkan bahan hukum yang sesuai dengan isu hukum, menelaahnya dengan merujuk pada bahan-bahan hukum, memberi kesimpulan, dan memberi preskripsi sebagaimana argumentasi saran.<sup>15</sup>

### III. HASIL PENELITIAN DAN PEMBAHASAN

#### 1. Pelanggaran Hak Cipta dalam Pembajakan Perangkat Lunak

Bentuk pelanggaran terhadap hak cipta pada hakikatnya terdapat dua hal pokok, pertama, yakni: “dengan sengaja dan tanpa hak mengumumkan, memperbanyak, atau memberi izin dan kedua, yaitu “dengan sengaja memamerkan, mengedarkan, atau menjual kepada umum suatu ciptaan atau barang hasil pelanggaran hak cipta”.<sup>16</sup> Secara rinci, bentuk-bentuk pelanggaran hak cipta dapat diuraikan, antara lain: pengambilan, pengutipan, perekaman, pertanyaan, dan pengumuman sebagian atau seluruh ciptaan orang lain dengan cara apapun tanpa izin dari pencipta atau pemegang hak cipta, dengan cara yang bertentangan dengan undang-undang atau melanggar suatu perjanjian. UU Hak Cipta tidak memperkenankan perbuatan yang dilakukan oleh pihak yang tidak berhak disebabkan oleh hal-hal: (1) Merugikan pencipta atau pemegang hak cipta, misalnya : “memfotokopi atau memperbanyak sebagian atau seluruhnya ciptaan orang lain kemudian dijualbelikan kepada masyarakat”; (2) merugikan kepentingan Negara, seperti halnya: “mengumumkan ciptaan yang bertentangan dengan kebijakan pemerintah di bidang pertahanan dan keamanan”; (3) bertentangan dengan ketertiban umum dan

<sup>13</sup> Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum* (Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010), h. 35.

<sup>14</sup> Elisabeth Nurhaini Butarbutar, *Metode Penelitian Hukum* (Bandung: Refika Aditama, 2018), h. 142.

<sup>15</sup> Marzuki, *Penelitian Hukum*, h. 213.

<sup>16</sup> Raharja, “Penerapan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Di Bidang Pembajakan Film,” *op.cit*, h. 90.

kesusilaan, contohnya: “memperbanyak dan menjual *video compact disc* (VCD)”.<sup>17</sup>

Pada dasarnya bentuk-bentuk pembajakan *software* terdiri atas lima jenis, yaitu: 1) Pemuatan hard disk (*Hard Disk Loading*); 2) *Soft lifting*; 3) Pemalsuan perangkat lunak (*Software Counterfeiting*); 4) Penyewaan perangkat lunak; 5) *Downloading Illegal* melalui Internet.<sup>18</sup>

UU Hak Cipta mengatur terkait lisensi yang relevan dengan pemakaian perangkat lunak komputer maupun program komputer melalui lisensi sebagaimana pada Pasal 1 angka 20 bahwa: “Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu”. Dalam arti luas, izin tertulis yang dimaksud tersebut ialah seluruh yang menimbulkan akibat hampir sama dalam bentuk tertentu yang diperbolehkan untuk melakukan sesuatu yang harusnya dilarang. Sedangkan dalam arti sempit, izin tertulis merupakan sebuah perbuatan dilarang, kecuali yang diperbolehkan dengan tujuan aturan menyangkut perkenaan dapat diberi batas-batas tertentu bagi tiap kasus secara cermat.<sup>19</sup>

Sebagaimana aturan Pasal 1 angka 20 UU Hak Cipta tersebut, dalam pemanfaatan ekonomi maupun pemakaian secara komersial *software* komputer, wajib mengantongi izin tertulis dahulu berupa lisensi oleh pemberi lisensi atau Pemegang Hak Cipta/Pemilik Hak Terkait supaya pengguna perangkat lunak komputer mampu mendapat keuntungan ekonomi, misalnya melakukan pendistribusian dengan penjualan *software* komputer ataupun produk dan jasa sebagai hasil dari penggunaan *software* komputer tersebut.<sup>20</sup>

*Software* secara harfiah merupakan “perangkat lunak”, yaitu kumpulan dari berbagai instruksi yang dieksekusi mesin komputer ketika sedang berjalan. Perangkat lunak juga tergolong informasi elektronik yang disimpan oleh komputer itu sendiri dengan cara tertentu. Informasi yang disimpan bisa mencakup program maupun instruksi yang dijalankan oleh perintah dan catatan yang diperlukan komputer untuk menjalankan perintah yang dijalanannya. Keperluan perangkat lunak membuat penggunaannya seringkali melakukan pelanggaran hak cipta dalam rangka memperoleh perangkat lunak yang murah namun berkualitas, oleh sebab finansial, melalui pembelian dan penggunaan

<sup>17</sup> Akhmad Munawar and Taufik Effendy, “Upaya Penegakan Hukum Pelanggaran Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta,” *Al-Adl: Jurnal Hukum* 8, no. 2 (2016): h. 136, <https://doi.org/10.31602/al-adl.v8i2.453>.

<sup>18</sup> Budi Santoso, *Butir-Butir Berserakan Hak Atas Kekayaan Intelektual* (Bandung: CV Mandar Maju, 2005), h. 214.

<sup>19</sup> Muhammad Zidan Ali Zein, Maarthen Tampanguma, and Stefan Obadja Voges, “Penegakan Hukum Penggunaan Lisensi Pada Perangkat Lunak Komputer Dalam Sistem Hukum Indonesia,” *Lex Administratum* 10, no. 3 (2022): h. 5.

<sup>20</sup> Zein, Tampanguma, and Voges, h. 5.

perangkat lunak hasil pelanggaran hak cipta atau yang disebut dengan pembajakan.<sup>21</sup>

Pembajakan perangkat lunak bukan hanya dilakukan secara luring contohnya melalui DVD-ROM ataupun flashdisk, namun secara daring melalui internet pula. Lahirnya internet ialah melalui perpaduan perkembangan teknologi informasi dengan media serta komputer. Pemanfaatan internet yang tidak dibarengi dengan pengetahuan hak cipta yang semestinya akan mengarah pada tindakan ilegal, seperti memperjualbelikan perangkat lunak komputer bajakan maupun meretas sebuah program komputer berbayar sealku hak ekonomi untuk penggunaan yang gratis serta bebas.<sup>22</sup>

Pasal 45 ayat (1) UU Hak Cipta menyebutkan seseorang pengguna (bukan Pemegang Hak Cipta) program komputer dapat membuat satu salinan atau adaptasi program komputer yang dipunyainya secara sah dalam rangka penelitian dan pengembangan program komputer tersebut atau dijadikan cadangan yang dipergunakan sendiri saja. Pembuatan salinan cadangan itu tidak dianggap pelanggaran hak cipta.<sup>23</sup>

Jenis-jenis modus pelanggaran yang tergolong pelanggaran pembajakan perangkat lunak, yaitu: (1) Melakukan *hardisk loading*,

yang terjadi pada saat konsumen membeli perangkat lunak asli kemudian untuk kepentingan pribadi konsumen biasanya menginstal perangkat lunak tersebut ke lebih dari satu komputer melebihi lisensi atau izin yang diperbolehkan; (2) *Counterfeiting* (pemalsuan) umumnya dilakukan secara serius, kepingan *Compact Disc* (CD) perangkat lunak tidak dibungkus dengan plastik biasa; (3) Pembajakan melalui Internet/online Piracy. Yaitu, jenis pembajakan yang dilakukan melalui koneksi jaringan internet;<sup>24</sup> (4) *Under Licensing* merupakan pembajakan perangkat lunak yang umumnya dilakukan oleh perusahaan yang mendaftarkan lisensi dengan jumlah tertentu, namun nyatanya perangkat lunak itu dipasang dengan jumlah yang berbeda dengan lisensi yang dimilikinya; (5) *Conterfeiting* merupakan pembajakan perangkat lunak dilakukan oleh perusahaan pembuat berbagai perangkat lunak bajakan dengan jalan pemalsuan kemasan produk yang dibuat sangat mirip dengan produk aslinya, contohnya CD *Installer*, *Manual Book*, Dus; (6) *Mischanneling* merupakan pembajakan perangkat lunak dilakukan oleh institusi yang menjual produknya ke institusi lain dengan harga yang cenderung lebih murah agar memperoleh

<sup>21</sup> Komara, Fauzan, and Jaelani, "Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Tindakan Pembajakan Software Game Ditinjau Dari UU No. 28 Tahun 2014," op.cit, h. 88.

<sup>22</sup> Rahma, "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Terhadap Kejahatan Pembajakan Software Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," op.cit, h. 80.

<sup>23</sup> Ismet Hadi, Irwansyah Reza Mohamad, and Novita Kesola, "Studi Analisis Hukum Formil Pembajakan Software Tentang Hak Cipta," *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi* 9, no. 1 (2020): h. 52.

<sup>24</sup> Rahma, "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Terhadap Kejahatan Pembajakan Software Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," op.cit, h. 40.

keuntungan lebih dari hasil penjualan tersebut, sebagai contoh suatu kampus yang menjalin kerjasama dengan pihak Microsoft Indonesia dan membeli lisensi produk Microsoft Windows 10 sebanyak 20 Lisensi; (7) *End user copying* merupakan pembajakan perangkat lunak dijalankan oleh individu ataupun institusi yang mempunyai satu buah lisensi suatu produk perangkat lunak, namun perangkat lunak tersebut dipasang pada beberapa komputer.<sup>25</sup>

Pembajakan perangkat lunak komputer merupakan sebuah pelanggaran yang merugikan pemilik hak cipta. Pelanggaran tersebut bisa digolongkan dalam tindak pidana ekonomi serta diubah menjadi tindak pidana bisnis. Penemuan atas sebuah ciptaan umumnya bernilai ekonomis yang memberi keuntungan materiil serta bisa diperjualbelikan ataupun diperdagangkan pada aktivitas bisnis oleh pelaku usaha.<sup>26</sup>

Hak cipta perangkat lunak komputer merupakan hak istimewa bagi pencipta yang telah berusaha keras menuliskan kode-kode perintah (*coding*), sehingga menciptakan sebuah perangkat lunak yang bisa dipergunakan berdasarkan keperluan tiap-tiap penggunaannya serta bermanfaat untuk banyak orang. Hak cipta memiliki kesamaan dengan penciptaan pertama kali sebuah karya cipta

serta karya cipta itu yang sudah berbentuk perangkat lunak yang dapat dipergunakan atau diambil manfaatnya. Perangkat lunak ialah bentuk dari hak atas harta yang dimiliki oleh seseorang, dengan demikian pembajakan hak itu merupakan pelanggaran jika dilakukan tanpa izin dari pemiliknya serta bisa dijera sanksi bagi pelanggar hak cipta individu.<sup>27</sup>

## 2. Penegakan Hukum terhadap Pelanggaran Hak Cipta berupa Pembajakan *Software*

Hukum acara khusus dalam kekhususan prosedur bagi penyelesaian sengketa bidang HKI di Pengadilan Niaga, yakni adanya tenggang waktu: dalam hal penyampaian gugatan kepada Ketua Pengadilan, mempelajari berkas gugatan dan menetapkan hari sidang, pemanggilan para pihak untuk hadir di persidangan, pemeriksaan persidangan, putusan hakim yang wajib diucapkan paling lama 90 hari setelah pendaftaran gugatan, serta kemudian penyampaian putusan kepada para pihak.

Jika ada pelanggaran terhadap hak cipta program komputer, maka setiap orang yang menciptakan, memiliki hak cipta, atau memiliki kepentingan terkait dapat membawa permasalahan tersebut ke Pengadilan Niaga untuk melakukan tuntutan ganti rugi melalui hak yang di langgar maupun produk terkait

<sup>25</sup> Hadi, Mohamad, and Kesola, "Studi Analisis Hukum Formil Pembajakan Software Tentang Hak Cipta," op.cit, h. 46-48.

<sup>26</sup> Saiful Aris Munandar, Arifin Abdullah, and Rispalman Rispalman, "Tindak Pidana Penggunaan Software Komputer Bajakan Dalam UU No. 28 Tahun

2014 Tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Pidana Islam," *LEGITIMASI: Jurnal Hukum Pidana Dan Politik Hukum* 10, no. 2 (2021): h. 251, <https://doi.org/10.22373/legitimasi.v10i2.11342>.

<sup>27</sup> Munandar, Abdullah, and Rispalman, op.cit, h. 244.

sebagaimana dimaksud dalam Pasal 1 ayat (1) UU Hak Cipta. Prosedur penegakan hukum di bidang hak cipta secara umum meliputi mekanisme perdata, pidana, dan administratif.

Penegakan hukum merupakan prosedur mewujudkan konsepsi keadilan, kepastian hukum, serta keuntungan sosial. Upaya ini ialah dalam menjamin bahwa norma hukum berfungsi sebagai landasan bagi orang-orang pada hubungan dan masyarakat hukum.<sup>28</sup> Penegakan hukum terhadap tindak pidana HKI di Indonesia dalam *TRIPs Agreement* telah menetapkan prosedur pidana (*criminal procedur*) untuk diimplementasikan “pada tindakan pelanggaran subtansial peraturan HKI yang wajib menyediakan prosedur pidana dan hukuman yang diberlakukan untuk kasus pembajakan hak cipta yang dilakukan dalam melaksanakan kepentingan komersial oleh pemalsunya atau pembajaknya”.<sup>29</sup>

Pasal 7 *TRIPs Agreement* menjelaskan tujuan perlindungan dan penegakan HKI merupakan perlindungan dan penegakan hukum HKI dengan tujuan mendorong munculnya inovasi, pengalihan, penyebaran teknologi dan didapatkannya manfaat bersama antara pengguna pengetahuan teknologi dan orang yang menghasilkan, menciptakan

kesejahteraan sosial, ekonomi serta keseimbangan antara hak dan kewajiban.<sup>30</sup>

Terjadinya pelanggaran hak cipta melalui *file sharing* berpotensi meningkat sebab penerbitan, penggandaan, pendistribusian, serta pengumuman dalam proses *file sharing* seringkali dilakukan tanpa terdapat izin dari pencipta ataupun pemegang hak cipta. Pelanggaran hak cipta ini dapat dikenakan sanksi sesuai dengan yang diatur dalam UU Hak Cipta.<sup>31</sup> Kasus pembajakan perangkat lunak, dimana seseorang menyebarkan perangkat lunak tertentu pada internet supaya memperoleh pengguna secara gratis, harusnya kepemilikan tersebut diperlukan lisensi yang wajib dibeli. Sebagian besar pengguna menggunakan perangkat lunak bajakan sebab harga perangkat lunak asli yang tidak murah. Pembajakan yang telah terjadi ialah Microsoft Office, Photoshop, Coreldraw, serta perangkat lunak lainnya.<sup>32</sup>

Sebagai contoh kasus yang terjadi di Denpasar, ada pelanggaran pembajakan program komputer sistem operasi milik *Microsoft Windows 7 home premium*. Dalam putusan hakim, pemilik toko komputer terbukti secara sah dan meyakinkan bersalah melakukan tindak pidana “dengan sengaja dan

<sup>28</sup> Dellyana Shant, *Konsep Penegakan Hukum* (Jakarta: Liberty, 1988), h. 32.

<sup>29</sup> Sovia Hasanah, “Ulasan Lengkap : Penegakan Hukum Perdagangan Barang-Barang KW,” *Hukumonline.Com/Klinik*, accessed July 28, 2024, <https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt522464e40449c/penegakan-hukum-perdagangan-barang/>.

<sup>30</sup> Ayup Suran Ningsih and Balqis Hedyati Maharani, “Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring,” *Jurnal Meta Yuridis*

2, no. 1 (2019): h. 22, <https://doi.org/10.26877/m-y.v2i1.3440>.

<sup>31</sup> Asmaul, Kairuddin Karim, and Lia Trizza Firgita Adhilia, “Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Internet,” *Jurnal Litigasi Amsir* 1, no. 3 (2023): h. 244, <http://journalstih.amsir.ac.id/index.php/julia/article/view/254%0Ahttps://journalstih.amsir.ac.id/index.php/julia/article/download/254/184>.

<sup>32</sup> Asmaul, Karim, and Adhilia, *op.cit*, h. 245.

tanpa hak memperbanyak penggunaan untuk kepentingan komersial suatu program komputer”. Pemilik toko yang merupakan terdakwa sudah memperbanyak penggunaan program komputer/ perangkat lunak *Microsoft Windows 7 Home Premium* tidak berlisensi atau tidak berizin dari PT Microsoft Corporation selaku pemilik atau pemegang hak cipta yang diperoleh dari pemrogram maupun teknisi toko komputer atau karyawan terdakwa dengan cara menginstal dari internet secara gratis yang dimasukkan ke dalam diska lepas, kemudian dipergunakan untuk menginstall program komputer atau perangkat lunak di komputer yang dijual.<sup>33</sup>

Perusahaan yang beroperasi secara komersial kerap kali ikut serta dalam penerapan pembajakan perangkat lunak. *Software* yang terwujud dalam bentuk lisensi sejatinya bisa diinstal pada berbagai jenis *hardware*. Penyebab terjadinya pembajakan pada dasarnya ialah sikap yang tidak bermoral, yang disebabkan oleh ketidaksamaan budaya serta nilai etika. Individu yang memakai produk bajakan kadangkala tidak sadar dan tidak memahami mengenai hak cipta.<sup>34</sup>

Untuk melakukan penegakan hukum, kepastian hukum, keadilan dan kemanfaatan bagi publik adalah hal yang wajib diperhatikan oleh penegak hukum. Apabila hukum

ditegakkan kepada pelanggar hukum seperti halnya memberi hukuman untuk pelanggar hak cipta berdasarkan aturan hukum yang berlaku, sehingga adanya segala pembajakan hak cipta, terutama jual beli kaset/VCD bajakan tidak terjadi lagi di kehidupan bermasyarakat.<sup>35</sup>

Penegakan hukum dilaksanakan oleh pemerintah serta badan peradilan. Penegakan hukum hak cipta dilakukan pemerintah yang melibatkan kementerian-kementerian, sebagai berikut: Kementerian Hukum dan Hak Asasi Manusia diberikan kewenangan oleh UU Hak Cipta untuk mengatur segala hal dalam bentuk administrasi dan penegakan hukum di bidang Hak Cipta, Kementerian Komunikasi dan Informatika dalam Pasal 56 UU Hak Cipta diberi kewenangan untuk melakukan penegakan hukum di bidang administrasi dalam hal telah terjadi pelanggaran hak cipta yang ada pada sistem informasi dengan bentuk penutupan konten dan/atau hak akses pengguna terhadap pelanggaran Hak Cipta yang ada di internet, dan Kepolisian sebagaimana dalam Pasal 120 UU Hak Cipta mengatur tindak pidana terhadap hak cipta yang termasuk delik aduan. Jika ada tindak pidana hak cipta, bagi seseorang yang merasa dirugikan dapat mengajukan aduan pada kepolisian disertai dengan bukti yang menguatkan.<sup>36</sup>

<sup>33</sup> Rahman and Bintang, “Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer Sistem Operasi Windows (Suatu Penelitian Pada Sekolah Menengah Atas Di Kota Banda Aceh),” *op.cit*, h. 440.

<sup>34</sup> Feri Sulianta, *Konten Internet* (Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007), h. 22.

<sup>35</sup> Riandhani Septian Chandrika and Raymond Edo Dewanta, “Kajian Kritis Konsep Pembajakan Di Bidang Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Positif Dan Hukum Islam,” *Rechtidee* 14, no. 1 (2019): h. 147, <https://doi.org/10.21107/ri.v14i1.5476>.

<sup>36</sup> Komara, Fauzan, and Jaelani, “Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Tindakan Pembajakan

Delik aduan dilandasi oleh hak cipta yang adalah hak perdata, sehingga penegakan hukum bergantung pada diri pencipta atau pemegang hak cipta. Namun demikian, delik aduan dalam perbuatan pelanggaran hak cipta seolah-olah memberikan pembatasan pada peran pemerintah untuk memberantas pelanggaran hak cipta. Peran pemerintah yang harusnya lebih aktif dalam penyelidikan, penyidikan, dan penuntutan menjadi terbatas pada suatu aduan terlebih dahulu. Hal utama dalam keberhasilan penegakan hukum ialah kualitas aparat penegak hukum yang berintegritas moral. Kode etik juga harus dipatuhi dan dipahami sebagai pedoman dalam menjalankan tugas, sehingga fungsi penegak hukum dan fungsi hukum mampu terwujud secara maksimal.<sup>37</sup>

Konsepsi hukum pidana dalam UU Hak Cipta diatur dalam Pasal 112 sampai Pasal 120. Pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer dapat dikenakan ancaman sanksi pidana seperti aturan Pasal 112 UU Hak Cipta yang menentukan bahwa: “Setiap Orang dengan tanpa hak melakukan perbuatan sebagaimana dimaksud dalam Pasal 7 Ayat (3) dan/atau Pasal 52 untuk Penggunaan Secara Komersial, dipidana dengan penjara paling lama 2 (dua) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp.300.000.000,00 (tiga ratus juta rupiah).”<sup>38</sup>

---

Software Game Ditinjau Dari UU No. 28 Tahun 2014,” op.cit, h. 247-248.

<sup>37</sup> Gabriellea Anya Agatha and Yudho Taruno Muryanto, “Penegakan Hukum Hak Cipta Pada Konser Online Berbayar Yang Diperjualbelikan Kembali Oleh Pengguna Aplikasi,” *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora* 2, no. 3 (2024): h. 230.

Pasal 112 UU Hak Cipta dapat diterapkan terhadap pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer sebab pada pemakaian *software* komputer, seseorang dapat saja untuk menghilangkan, mengubah ataupun merusak informasi elektronik hak cipta dan informasi manajemen hak cipta pada sebuah ciptaan berbentuk *software* komputer. Tindakan tersebut adalah *unauthorized access to computer system and service*, yakni kejahatan yang dilakukan dalam suatu sistem jaringan komputer secara tidak sah, tanpa izin, maupun tanpa pengetahuan dari pemilik sistem jaringan komputer yang ditelusurinya.<sup>39</sup>

Kemudian, Pasal 52 UU Hak Cipta dapat diterapkan pula bagi pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer, sebab pengguna komputer bisa menjalankan segala hal yang diinginkan, khususnya dengan tindakan merusak, memusnahkan, menghilangkan, atau menyebabkan sarana kontrol teknologi tidak berfungsi pada perangkat lunak. Akan tetapi, wajib diperhatikan bahwa Pasal 52 tersebut ada kaitannya dengan aturan lain, yakni pada Pasal 53 Ayat (1) UU Hak Cipta. Selain itu, adanya penjelasan ketentuan Pasal 113 ayat (1) UU Hak Cipta menegaskan bahwa “Siapa saja yang tidak memiliki lisensi atas suatu ciptaan yang melanggar hak ekonomi melalui penyewaan ciptaan untuk mendapatkan

<sup>38</sup> Zein, Tampanguma, and Voges, “Penegakan Hukum Penggunaan Lisensi Pada Perangkat Lunak Komputer Dalam Sistem Hukum Indonesia,” op.cit, h. 8-9.

<sup>39</sup> Ibid, h. 11.

keuntungan ekonomi dapat dipidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah)".<sup>40</sup>

Berdasarkan Pasal 54 dan 55 UU Hak Cipta dan atas pelanggaran mencakup pembajakan melalui media, penyebaran perangkat lunak bajakan dan peretasan, perbuatan hukum yang dapat diberikan ialah pemberian sanksi pidana dan/atau perdata pada pihak yang melanggar hak si pemegang Hak Cipta perangkat lunak yang bersangkutan seperti diatur dalam Pasal 112 sampai dengan Pasal 119 UU Hak Cipta terkait pemidanaannya. Disamping itu diatur pula penyelesaian sengketa melalui alternatif penyelesaian sengketa dalam Pasal 91 ayat (1) sampai dengan ayat (4) UU Hak Cipta.<sup>41</sup>

Terdapat beberapa macam sengketa mengenai hak cipta yang diatur dalam UU Hak Cipta. Sebagaimana disebutkan dalam penjelasan Pasal 95 ayat (1) UU Hak Cipta "Bentuk sengketa terkait dengan Hak Cipta antara lain, sengketa berupa perbuatan melawan hukum, perjanjian Lisensi, sengketa mengenai tarif dalam imbalan atau Royalti" Sengketa tersebut ialah lingkup keperdataan. Sementara itu, penyelesaian sengketa dalam hukum terdiri atas jalur litigasi dan non litigasi. Pada jalur litigasi memiliki lingkup yang tidak

sama, tetapi pada kasus pelanggaran hak cipta jalur litigasi yang dimaksud melalui jalur pidana dan perdata. Mekanisme pidana yang diatur dalam Pasal 120 UU Hak Cipta menegaskan bahwa tindak pidana terhadap hak cipta ialah delik aduan. Regulasi UU Hak Cipta memberikan beberapa alternatif penyelesaian sengketa jalur non litigasi. Pasal 95 ayat (1) UU Hak cipta menyatakan bahwa "Penyelesaian sengketa Hak Cipta dapat dilakukan melalui alternatif penyelesaian sengketa, arbitrase, atau pengadilan."<sup>42</sup>

### 3. Perlindungan Hak Cipta pada Perangkat Lunak Komputer

Salah satu tujuan dari adanya perlindungan hak cipta perangkat lunak ialah untuk mencegah pihak lain memanfaatkan karya itu secara tidak sah atau tanpa hak dalam rangka tujuan komersial. Dalam UU Hak Cipta tidak diperjelas secara rinci mengenai pembajakan perangkat lunak, namun ada beberapa pasal menyangkut tindak pidana pembajakan perangkat lunak, yakni dalam Pasal 34 mengenai perbuatan yang dilarang, serta Pasal 52 Ayat (2), (3), (4) terkait sanksi pidana.<sup>43</sup>

Perlindungan hukum mempunyai makna memberikan pengayoman kepada hak asasi manusia yang dirugikan orang lain dan

<sup>40</sup> Ibid, h. 11-12.

<sup>41</sup> Komara, Fauzan, and Jaelani, "Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Tindakan Pembajakan Software Game Ditinjau Dari UU No. 28 Tahun 2014," op.cit, h. 89-90.

<sup>42</sup> Ratih Widowati, "Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Dalam Jual Beli Karya

Sastra Pada Marketplace," *Jurnal Analisis Hukum* 5, no. 2 (2022): h. 227-228, <https://doi.org/10.38043/jah.v5i2.3770>.

<sup>43</sup> Rahma, "Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Terhadap Kejahatan Pembajakan Software Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta," op.cit, h. 72.

perlindungan tersebut diberikan pada masyarakat supaya mampu menikmati segala hak-hak yang diberi oleh hukum. Dengan kata lain, perlindungan hukum merupakan berbagai upaya hukum yang wajib diberikan aparat penegak hukum demi menciptakan perasaan aman, baik secara fisik atau pikiran dari gangguan serta beragam ancaman dari pihak manapun.<sup>44</sup>

Bukti dari adanya perlindungan hak cipta perangkat lunak ada pada Pasal 40 ayat (1) UU Hak Cipta yang menjelaskan bahwa ciptaan yang dilindungi mencakup: ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni dan sastra, program komputer dan sebagainya. Masa berlaku dari hak cipta program komputer sebagaimana dimaksud Pasal 59 ayat (1) UU Hak Cipta, ialah berlaku selama 50 (lima puluh) tahun sejak pertama kali dilakukan pengumuman. Perangkat lunak komputer juga diatur dalam Pasal 11 Ayat (2) UU Hak Cipta mengenai hak ekonomi, Pasal 45 Ayat (1) dan (2) terkait penggunaan Salinan program komputer, dan Pasal 46 Ayat (2) terkait pemusnahan salinan maupun adaptasi program komputer.<sup>45</sup>

Perangkat lunak adalah obyek yang dilindungi oleh UU Hak Cipta dan berfungsi secara utama dalam mengoperasikan komputer hingga mengakibatkan kebutuhan atas perangkat lunak semakin naik. Pengguna

perangkat lunak mulai dari usia remaja hingga dewasa mengindikasikan peran yang signifikan pada perangkat lunak dalam kehidupan masyarakat, terutama pada zaman modern saat ini. Kebutuhan terhadap perangkat lunak mengakibatkan maraknya pelanggaran hak cipta yang dilaksanakan oleh pengguna perangkat lunak demi menemukan perangkat lunak yang murah dan berkualitas melalui pembelian maupun penggunaan perangkat lunak hasil kejahatan pelanggaran hak cipta.<sup>46</sup>

Sesuai dengan Pasal 4 UU Hak Cipta, terdapat dua bentuk hak sifatnya eksklusif yang berada di bawah perlindungan hak cipta, yakni hak moral serta hak ekonomi. Hak eksklusif yang dimaksud berdasarkan Penjelasan Pasal 4 UU Hak Cipta ialah “hak yang hanya diperuntukkan bagi pencipta, sehingga tidak ada pihak lain yang dapat memanfaatkan hak tersebut tanpa seizin pencipta. Pemegang hak cipta yang tidak termasuk Pencipta hanya memiliki sebagian dari hak eksklusif dalam bentuk hak ekonomi”. Sementara itu bentuk dari hak moral yang ada pada Pasal 5 UU Hak Cipta ialah: “a) tetap mencantumkan atau tidak mencantumkan namanya pada salinan sehubungan dengan pemakaian ciptaannya untuk umum; b) menggunakan nama aliasnya atau samarannya; c) mengubah ciptaannya sesuai dengan

<sup>44</sup> Raharja, “Penerapan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Di Bidang Pembajakan Film,” op.cit, h. 103.

<sup>45</sup> Rahma, “Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Terhadap Kejahatan Pembajakan Software

Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta,” op.cit, h. 77.

<sup>46</sup> Ibid, h. 79.

kepatutan dalam masyarakat; d) mengubah judul dan anak judul ciptaan; dan e) mempertahankan haknya dalam hal terjadi distorsi ciptaan, mutilasi ciptaan, modifikasi ciptaan, atau hal yang bersifat merugikan kehormatan diri atau reputasinya”.<sup>47</sup>

Pemerintah telah melakukan upaya perlindungan preventif untuk mengurangi perbuatan pelanggaran hak cipta dengan memberikan perlindungan-perlindungan terhadap pencipta. Pasal 54 sampai dengan Pasal 56 UU Hak Cipta menguraikan bahwasanya untuk mencegah pelanggaran hak cipta dan hak terkait melalui sarana berbasis teknologi maka pemerintah berwenang melakukan pengawasan terhadap pembuatan serta penyebarluasan konten, kerjasama dan koordinasi dengan berbagai pihak dan pengawasan terhadap tindakan pembajakan dengan menggunakan media apapun terhadap ciptaan dan produk hak terkait di tempat pertunjukan. Disamping itu, perlindungan hukum secara represif ditujukan untuk membuat efek jera atau hukuman kepada pengguna yang melanggar hak cipta. Perlindungan represif berupa sanksi seperti denda, penjara, dan hukuman tambahan yang diberikan jika telah terjadi atau telah dilakukan pelanggaran. Pasal 56 sampai dengan Pasal 58

UU Hak Cipta bahwa pemerintah melaksanakan pemblokiran terhadap sejumlah laman yang dinilai melakukan pelanggaran hak cipta.<sup>48</sup>

Perlindungan hak moral dalam hak cipta merupakan upaya melindungi hak yang melekat secara tetap terhadap seorang pencipta dari sebuah ciptaan, serta hak moral tidak dapat diganti dan tidak dapat dialihkan. Seorang pemilik hak moral atas sebuah ciptaan, namanya harus dituliskan pada saat ciptaan itu dipublikasikan atau diperjualbelikan secara komersial.

Kemudian hak ekonomi, yakni hak yang diberikan untuk secara eksklusif mengeksploitasi nilai suatu karya ciptaan dan melakukan komersialisasi terhadap karya itu. Hak ekonomi awalnya melekat pada pencipta sebuah karya, tetapi bisa dialihkan atau digantikan dengan jalan hubungan kerjasama yang sah berdasarkan peraturan perundang-undangan. Hak ekonomi tidak terbatas jumlah pemiliknya, tergantung pada kesepakatan yang tercipta antara pemilik hak cipta dengan pihak lainnya yang akan menggunakan hak sebagai keperluan eksploitasi.<sup>49</sup>

Pemegang hak cipta atau pemilik hak terkait mampu memberikan lisensi serta menerima royalti. Sebagaimana Pasal 1 angka

<sup>47</sup> Langit Rafi Soemarsono and Rianda Dirkareshza, “Urgensi Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembuat Konten Dalam Penggunaan Lagu Di Media Sosial,” *Jurnal USM Law Review* 4, no. 2 (2021): h. 625, <https://doi.org/10.26623/julr.v4i2.4005>.

<sup>48</sup> Suran Ningsih and Hedyati Maharani, “Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring,” h. 25.

<sup>49</sup> Faidatul Hikmah, Andri Yanto, and Kelvin Ariski, “Perlindungan Hak Ekonomi Bagi Pemilik Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Kekayaan Intelektual Di Indonesia,” *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023): h. 2257.

20 dan angka 21 UU Hak Cipta, dijelaskan bahwa: “Lisensi adalah izin tertulis yang diberikan oleh Pemegang Hak Cipta atau Pemilik Hak Terkait kepada pihak lain untuk melaksanakan hak ekonomi atas Ciptaannya atau produk Hak Terkait dengan syarat tertentu.” “Royalti adalah imbalan atas pemanfaatan Hak Ekonomi suatu Ciptaan atau Produk Hak Terkait yang diterima oleh pencipta atau pemilik hak terkait.”<sup>50</sup>

Sebagai perlindungan hak cipta, ada Panel HKI yang berdiri sesuai dengan Keputusan Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 290 Tahun 2015 Tentang Forum Penanganan Situs Internet Bermuatan Negatif, dengan penjelasan tugas dan wewenang Panel tersebut yaitu memberi masukan serta rekomendasi penanganan situs internet bermuatan negatif terkait HKI serta memberi penilaian maupun verifikasi atas aduan situs internet bermuatan negatif terkait HKI beserta ada tidaknya penentuan penutupan. Bentuk kerjasama Dirjen HKI dan Kementerian Komunikasi dan Informatika menjadi urgensi, sebab ahli-ahli dan kerjasama instansi lain diperlukan untuk menangani persoalan pembajakan di Indonesia. Peraturan Bersama Menteri Hukum dan HAM RI serta Menteri Komunikasi dan Informatika Nomor 14 Tahun 2015 dan Nomor 26 Tahun 2015 Tentang Pelaksanaan Penutupan Konten dan atau Hak Akses

pengguna Pelanggaran Hak Cipta dan atau Hak Terkait Dalam Sistem Elektronik menjadi bentuk kerjasama dan upaya kedua lembaga untuk menangani pembajakan yang dilakukan dalam ruang digital. Pada aturannya dijelaskan bahwa laporan pelanggaran hak cipta atau hak terkait bisa dilaporkan oleh pencipta, pemegang hak cipta, pemilik hak terkait, pemegang lisensi hak cipta atau hak terkait.<sup>51</sup>

#### IV. KESIMPULAN

Pembajakan perangkat lunak komputer termasuk pelanggaran yang menimbulkan kerugian pemilik hak cipta, sebab berdasarkan Pasal 1 angka 20 UU Hak Cipta, dalam pemanfaatan ekonomi/pemakaian secara komersial perangkat lunak komputer, wajib mengantongi izin tertulis dahulu berupa lisensi oleh pemberi lisensi atau Pemegang Hak Cipta maupun Pemilik Hak Terkait. Apabila ditemukan pelanggaran hak cipta program komputer, maka pihak yang merasa dirugikan dapat mengajukan gugatan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga. Penegakan hukum dilaksanakan oleh pemerintah melalui kementerian-kementerian, Kepolisian, dan badan peradilan. Pelaku ilegal lisensi perangkat lunak komputer dapat dikenakan sanksi pidana khususnya seperti aturan Pasal 112 dan Pasal 113 UU Hak Cipta. Kejahatan terhadap hak cipta ialah delik aduan. Selain itu,

<sup>50</sup> Vania Irawan, “Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan Secara Online,” *JIPRO : Journal of Intellectual Property* 3, no. 2 (2020): h. 46-47, <https://doi.org/10.20885/jipro.vol3.iss2.art3>.

<sup>51</sup> Alberto Eka Sutisna and Rianda Dirkareshza, “Optimalisasi Mitigasi Dan Penegakan Hukum Hak Cipta Terkait Pembajakan Komik Pada Website Illegal,” *Jurnal Hukum Dan Kenotariatan* 6, no. 2 (2022): h. 782.

terdapat beberapa alternatif penyelesaian sengketa jalur non litigasi. Perlindungan preventif dilakukan oleh pemerintah dalam hal mengawasi pembuatan software, kerjasama hingga koordinasi dengan berbagai pihak. Upaya represif ialah meliputi sanksi denda, penjara, maupun hukuman tambahan.

Upaya perlindungan hukum dari penegak hukum harus dilakukan dengan penjatuhan sanksi yang tegas dan tepat pada pelaku pelanggaran hak cipta berdasar pada perundang-undangan yang berlaku. Penegak hukum perlu tetap mengedepankan profesionalitas dan etika moral. Perlindungan ciptaan perlu diarahkan pada perlindungan ciptaan digital sesuai dengan perkembangan teknologi dengan reformulasi serta penyesuaian sistem hukum yang ada. Selain itu, kesadaran masyarakat perlu ditingkatkan dalam hal mencegah pelanggaran hak cipta dengan lebih bijak menggunakan internet.

## DAFTAR PUSTAKA

### Book

- Butarbutar, Elisabeth Nurhaini. *Metode Penelitian Hukum*. Bandung: Refika Aditama, 2018.
- Jened, Rahmi. *Hukum Hak Cipta (Copyright Law)*. Bandung: Citra Aditya Bakti, 2014.
- Marzuki, Peter Mahmud. *Penelitian Hukum*. Jakarta: Kencana Prenada Media Group, 2010.
- Santoso, Budi. *Butir-Butir Berserakan Hak Atas Kekayaan Intelektual*. Bandung: CV Mandar Maju, 2005.
- Shant, Dellyana. *Konsep Penegakan Hukum*. Jakarta: Liberty, 1988.
- Sulianta, Feri. *Konten Internet*. Jakarta: Elex Media Komputindo, 2007.
- Supramono, Gatot. *Hak Cipta dan Aspek-*

*Aspek Hukumnya*. Jakarta: Rineka Cipta, 2010.

Tim Lindsey, B.A et al, *Hak Kekayaan Intelektual Suatu Pengantar*. Bandung: PT. Alumni, 2013.

### Regulations

Law Number 28 of 2014 concerning Copyright

### Journal

- Agatha, Gabriellea Anya, and Yudho Taruno Muryanto. "Penegakan Hukum Hak Cipta Pada Konser Online Berbayar Yang Diperjualbelikan Kembali Oleh Pengguna Aplikasi." *ALADALAH: Jurnal Politik, Sosial, Hukum Dan Humaniora* 2, no. 3 (2024).
- Asmaul, Kairuddin Karim, and Lia Trizza Firgita Adhilia. "Perlindungan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Melalui Internet." *Jurnal Litigasi Amsir* 1, no. 3 (2023): 81–94.
- Badru Jaman, Ujang, Galuh Ratna Putri, and Tiara Azzahra Anzani. "Urgensi Perlindungan Hukum Terhadap Hak Cipta Karya Digital." *Jurnal Rechten: Riset Hukum Dan Hak Asasi Manusia* 3, no. 1 (2021): 9–17. <https://doi.org/10.52005/rechten.v3i1.22>.
- Chandrika, Riandhani Septian, and Raymond Edo Dewanta. "Kajian Kritis Konsep Pembajakan Di Bidang Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Positif Dan Hukum Islam." *Rechtidee* 14, no. 1 (2019): 127–49. <https://doi.org/10.21107/ri.v14i1.5476>.
- Hadi, Ismet, Irwansyah Reza Mohamad, and Novita Kesola. "Studi Analisis Hukum Formil Pembajakan Software Tentang Hak Cipta." *Jurnal Ilmiah Media Publikasi Ilmu Pengetahuan Dan Teknologi* 9, no. 1 (2020): 41–55.
- Hikmah, Faidatul, Andri Yanto, and Kelvin Ariski. "Perlindungan Hak Ekonomi Bagi Pemilik Hak Cipta Dalam Perspektif Hukum Kekayaan Intelektual Di Indonesia." *Jurnal Pendidikan Dan Konseling* 5, no. 2 (2023): 2254–60.
- Irawan, Vania. "Analisis Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Permainan Video (Video Games) Berupa Pembajakan

- Secara Online.” *JIPRO: Journal of Intellectual Property* 3, no. 2 (2020): 35–52.  
<https://doi.org/10.20885/jipro.vol3.iss2.art3>.
- Komara, Dadang, Muhammad Fauzan, and Elan Jaelani. “Perlindungan Hukum Hak Cipta Terhadap Tindakan Pembajakan Software Game Ditinjau Dari UU No. 28 Tahun 2014.” *Varia Hukum* 4, no. 2 (2022): 80–93.  
<https://doi.org/10.15575/vh.v4i2.26725>.
- Munandar, Saiful Aris, Arifin Abdullah, and Rispalman Rispalman. “Tindak Pidana Penggunaan Software Komputer Bajakan Dalam UU No. 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta Perspektif Hukum Pidana Islam.” *LEGITIMASI: Jurnal Hukum Pidana Dan Politik Hukum* 10, no. 2 (2021): 238.  
<https://doi.org/10.22373/legitimasi.v10i2.11342>.
- Munawar, Akhmad, and Taufik Effendy. “Upaya Penegakan Hukum Pelanggaran Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.” *Al-Adl: Jurnal Hukum* 8, no. 2 (2016): 125–37.  
<https://doi.org/10.31602/al-adl.v8i2.453>.
- Ningrat, Raden AyuPutu Wahyu, Dewa Gede Sudika Mangku, and I Nengah Suastika. “Akibat Hukum Terhadap Pelaku Pelanggar Hak Cipta Karya Cipta Lagu Dikaji Berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta Nomor 28 Tahun 2014 Dan Copyright Act (Chapter 63, Revised Edition 2006).” *Ganesha Law Review* 2, no. 2 (2020): 180–92.  
<https://doi.org/10.23887/glr.v2i2.209>.
- Raharja, Gan Gan Gunawan. “Penerapan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Di Bidang Pembajakan Film.” *Jurnal Meta-Yuridis* 3, no. 2 (2020): 91–112.  
<https://doi.org/10.26877/m-y.v3i2.6029>.
- Rahma, Siti. “Perlindungan Hukum Pemegang Hak Cipta Terhadap Kejahatan Pembajakan Software Komputer Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.” *Journal Of Juridische Analyse* 2, no. 1 (2023): 68–82.
- Rahman, Ridha, and Sanusi Bintang. “Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer Sistem Operasi Windows (Suatu Penelitian Pada Sekolah Menengah Atas Di Kota Banda Aceh).” *JIM Bidang Hukum Keperdataan* 3, no. 2 (2019): 434–46.
- Soemarsono, Langit Rafi, and Rianda Dirkareshza. “Urgensi Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembuat Konten Dalam Penggunaan Lagu Di Media Sosial.” *Jurnal USM Law Review* 4, no. 2 (2021): 615.  
<https://doi.org/10.26623/julr.v4i2.4005>.
- Suran Ningsih, Ayup, and Balqis Hedyati Maharani. “Penegakan Hukum Hak Cipta Terhadap Pembajakan Film Secara Daring.” *Jurnal Meta Yuridis* 2, no. 1 (2019): 13–32.  
<https://doi.org/10.26877/m-y.v2i1.3440>.
- Sutisna, Alberto Eka, and Rianda Dirkareshza. “Optimalisasi Mitigasi Dan Penegakan Hukum Hak Cipta Terkait Pembajakan Komik Pada Website Illegal.” *Jurnal Hukum Dan Kenotariatan* 6, no. 2 (2022).
- Widowati, Ratih. “Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Dalam Jual Beli Karya Sastra Pada Marketplace.” *Jurnal Analisis Hukum* 5, no. 2 (2022): 220–30.  
<https://doi.org/10.38043/jah.v5i2.3770>.
- Zein, Muhammad Zidan Ali, Maarthen Tampanguma, and Stefan Obadja Voges. “Penegakan Hukum Penggunaan Lisensi Pada Perangkat Lunak Komputer Dalam Sistem Hukum Indonesia.” *Lex Administratum* 10, no. 3 (2022).

### Website

- Hasanah, Sovia. “Ulasan Lengkap : Penegakan Hukum Perdagangan Barang-Barang ‘KW.’” *Hukumonline.Com/Klinik*. Accessed July 28, 2024.  
<https://www.hukumonline.com/klinik/detail/ulasan/lt522464e40449c/penegakan-hukum-perdagangan-barang-/>.