

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Era perdagangan bebas sebagai konsekuensi dari globalisasi menempatkan peranan komputer dan internet ke dalam tempat yang sangat strategis karena menghadirkan suatu dunia tanpa batas jarak ruang dan waktu dan diharapkan dapat meningkatkan produktifitas serta efisiensi yang pada akhirnya meningkatkan kesejahteraan.¹ Perkembangan teknologi canggih berupa komputer dan internet ini telah membawa manfaat yang begitu besar bagi kehidupan manusia dalam dunia komunikasi, tentunya dengan kecanggihan komputer dan internet tersebut lebih memudahkan manusia dalam pekerjaannya di berbagai bidang.

Bukan hanya untuk saling bertukar data ataupun mengolah data dalam bentuk tertulis, namun komputer juga dapat melakukan berbagai hal, salah satunya untuk berkomunikasi dalam berbagai bentuk. Surat elektronik (*electronic mail* atau populer dengan sebutan *e-mail*) memungkinkan pengiriman dokumen melalui komputer langsung ke perangkat *faksmile* di pihak lain, *e-phone* memungkinkan komputer menjadi telepon, *chating* merupakan komunikasi langsung dalam bentuk tulisan ataupun suara, videokonferensi memungkinkan sejumlah orang bertatap muka dan berbincang-bincang secara virtual melalui

¹ Departemen Komunikasi dan Informatika, *Menuju Kepastian Hukum di Bidang: Informasi Dan Transaksi Elektronik* (Jakarta, 2007). hlm. 61.

komputer.² Dengan menggunakan komputer masalah komunikasi dengan sangat mudah dapat diatasi. Namun perlu disadari terlebih dahulu, bahwa komputer akan menjalankan sesuatu hal tergantung dari program yang digunakan oleh pemakai.

Berdasarkan aspek fungsinya, dapat dijumpai berbagai macam kegunaan dengan menggunakan komputer, dari sekedar mengetik, pengolahan kata, sampai dengan pengolahan data base yang besar yang dapat dikontrol dari jarak jauh. Teknologi Informasi dan Komunikasi bisa diterapkan dalam bidang apa saja, seperti dunia pendidikan, medis, kepolisian, perbankan, bisnis, dan bahkan pemerintahan.³

Dalam sistem komputer terdapat 3 (tiga) aspek penting yang bertindak sebagai komponen pendukung sistem komputer itu sendiri. Ketiga aspek tersebut meliputi perangkat lunak (*software*), perangkat keras (*hardware*), dan manusia (*brainware*).⁴ Dalam arti sempit perangkat lunak adalah program yang dijalankan di suatu pemroses. Perangkat lunak dalam arti lebih luas terdiri dari program-program yang dieksekusi komputer dalam beraneka ukuran dan arsitektur, dokumen-dokumen berupa *hard-copy* dan bentuk-bentuk maya, dan data berupa angka-angka dan teks juga representasi informasi gambar, video dan audio.⁵

Perangkat lunak adalah istilah umum untuk data yang diformat dan disimpan secara digital, termasuk program komputer, dokumentasinya, dan berbagai informasi yang bisa dibaca dan ditulis oleh komputer. Dengan kata lain,

² Abdul Kadir, *Having Fun with Computers!-Pengenalan Teknologi Informasi & Komunikasi untuk Remaja*, (Yogyakarta: C.V Andi Offset, 2011). hlm. 6.

³ *Ibid*, hlm. 58.

⁴ *Ibid*, hlm. 12.

⁵ Bambang Hariyanto, *Dasar Informatika & Ilmu Komputer-Disertai Aksi-aksi Praktis*, (Yogyakarta: Graha Ilmu, 2008). hlm. 44.

bagian sistem komputer yang tidak berwujud. Istilah ini menonjolkan perbedaan dengan perangkat keras komputer.⁶

Berdasarkan uraian di atas, maka program komputer dapat dianggap sebagai asset yang sangat bernilai bagi individu yang menciptakan atau memilikinya. Secara hukum, program komputer mulai dianggap sebagai salah satu jenis benda/properti seperti benda-benda berwujud lainnya. Oleh karenanya, pemilik program komputer berhak melarang pihak lain untuk menggunakan atau memanfaatkan program komputernya tanpa ijin darinya.⁷

Kemudahan dalam mengakses internet sekarang ini terkadang membuat orang lupa akan hak seseorang yang seharusnya dijaga dan diberi apresiasi entah itu mengenai karya atau ciptaan, salah satunya hasil ciptaan dalam bidang perangkat lunak, terkadang orang dengan mudahnya mengakses perangkat lunak dengan menggabaikan sesuatu yang seharusnya menjadi hak perorangan dalam memberikan izin. Walaupun dalam Undang-undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta (untuk selanjutnya disebut dengan Undang-undang Hak Cipta) telah memberikan dasar pengaturan hukum terhadap perlindungan kepada pemegang hak cipta, namun tidak dapat dipungkiri bahwa *software* bajakan banyak ditemukan dan digunakan oleh masyarakat, yang pada akhirnya sangat merugikan pemegang hak sesungguhnya yang telah mengorbankan tenaga, biaya dan waktu untuk menghasilkan suatu karya cipta tersebut. Dengan kondisi yang demikian diperlukan suatu aturan hukum yang dapat mengarahkan kegiatan pemanfaatan teknologi informasi kepada pemanfaatan yang lebih baik,

⁶ http://id.wikipedia.org/wiki/Perangkat_lunak diakses pada tanggal 15 Juli 2014

⁷ <http://karyatulishukum.wordpress.com/about/perindungan-program-komputer-menurut-hukum-hki/> diakses pada tanggal 15 Juli 2014

bertanggung jawab dan mempunyai nilai positif bagi masyarakat pada umumnya, dan bukan aturan yang bersifat restriktif dan cepat memerlukan revisi.⁸

Permasalahan dalam kekayaan intelektual ini akan terus berkembang sesuai dengan perkembangan ilmu pengetahuan dan teknologi itu sendiri. Pada awal perkembangannya permasalahan tersebut sangatlah sederhana, misalnya: hanya menyangkut tuntutan supaya dapat dikuasai dan dipergunakan untuk tujuan apapun, apa yang sudah ditemukannya, diciptakannya dengan kemampuan tenaganya maupun intelektualnya, siapakah yang berhak menjadi pemilik dari suatu hasil karya, bila bahan bakunya berasal dari pihak lain, dan sebagainya. Meski dalam pasal 40 Undang-undang Hak Cipta telah mengatur tentang perlindungan Program Komputer namun dalam pelaksanaannya masih saja dilanggar seperti contoh penggunaan *software windows* bajakan pada komputer, padahal ditinjau dari perlindungan hukumnya, perangkat lunak (*software*) termasuk salah satu jenis hasil olah pikir intelektual yang menjadi objek perlindungan Hak Cipta, yang mana sudah dijelaskan dalam Undang-undang Hak Cipta pada Pasal 1 ayat (9) bahwa;

““Program komputer adalah seperangkat intruksi yang di ekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu”.

Sedangkan pencipta dari Program Komputer itu sendiri memiliki hak-hak eksklusif yang juga dilindungi oleh Undang-undang Hak Cipta, sebagaimana diatur pada Pasal 2 ayat 1 bahwa;

⁸ Departemen Komunikasi dan Informatika, *Op.Cit*, hlm. 67.

“Hak Cipta adalah hak eksklusif pencipta yang timbul secara otomatis berdasarkan prinsip deklaratif setelah suatu ciptaan diwujudkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan”.

Umumnya pemberian izin dalam sebuah perangkat lunak (*software*) tercantum dalam perjanjian/lisensi yang melekat pada *software* yang bersangkutan sebelum diunduh. Namun dalam *Software* komersial atau berbayar yang dilindungi oleh Undang-undang Hak Cipta, untuk mendapatkannya harus dengan cara membeli. Jadi merupakan tindakan melanggar hukum apabila mendapatkannya dengan cara mengunduh, begitupun si pengunduh juga melanggar hukum, karena pada umumnya pengguna *software* berbayar tersebut tidak di ijin untuk menyebarkan *software* tersebut secara bebas tanpa ijin dari pemegang hak cipta *software* tersebut.

Begitupun juga untuk Undang-undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten (untuk selanjutnya disebut dengan Undang-undang Paten), memperoleh perlindungan paten untuk program komputer adalah lebih sulit daripada memperoleh perlindungan hak cipta untuk program komputer, hal ini dikarenakan untuk memperoleh perlindungan paten suatu program komputer harus memenuhi syarat-syarat yaitu program komputer haruslah baru, mengandung langkah inventif dan dapat diterapkan dalam industri. Di samping itu, program komputer tersebut juga harus memiliki karakter teknis seperti metode atau prosedur teknis yang dapat digunakan untuk memecahkan masalah teknis agar program komputer tersebut dapat diberikan perlindungan paten.

Dengan adanya kepastian hak bagi para pencipta maka pelanggaran hak cipta dan paten terhadap program komputer dapat dibatasi. Penegakan hukum selalu akan melibatkan manusia didalamnya dan dengan demikian akan melibatkan tingkah laku manusia juga. Hukum tidak bisa tegak dengan sendirinya, artinya ia tidak akan mampu mewujudkan janji-janji serta kehendak-kehendak yang tercantum dalam (peraturan-peraturan) hukum tersebut. Janji dan kehendak seperti itu, misalnya adalah untuk memberikan hak kepada seseorang, untuk memberikan perlindungan kepada seseorang, untuk mengenakan pidana terhadap seseorang yang memenuhi persyaratan tertentu dan sebagainya.⁹

1.2 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang tersebut, maka penulis akan meneliti suatu permasalahan dan memberikan batasan terhadap permasalahan yang akan diteliti sebagai berikut:

1. Apa saja yang menjadi ruang lingkup pengaturan tentang perangkat lunak (*software*) baik yang diatur dalam Undang-undang Hak Cipta dan Undang-undang Paten?
2. Bagaimanakah perlindungan hukum terhadap perangkat lunak (*software*) menurut Undang-undang Hak Cipta dan Undang-undang Paten?

1.3 Tujuan Penelitian

Berdasarkan permasalahan yang telah dikemukakan di atas, maka tujuan yang hendak dicapai dalam penelitian ini adalah:

⁹Abdul Wahid, Mohammad Labib, *Kejahatan Mayantara (Cyber Crime)*, (Bandung: Refika Aditama, 2005) . hlm. 136.

1. Untuk memahami apa saja yang menjadi ruang lingkup pengaturan tentang perangkat lunak (*software*) baik yang diatur dalam Undang-undang Hak Cipta maupun Undang-undang Paten.
2. Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap perangkat lunak (*software*) menurut Undang-undang Hak Cipta dan Undang-undang Paten.

1.4 Manfaat Penelitian

Adapun manfaat dari penelitian yang akan dilakukan adalah sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan sebagai bahan masukan bagi ilmu pengetahuan hukum, khususnya dalam bidang hukum perdata dan ilmu pengetahuan hukum pada umumnya serta dapat dijadikan referensi bagi penelitian selanjutnya.

2. Manfaat Praktis

- a. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dipergunakan bagi masyarakat umum sebagai sumber informasi dan bahan masukan untuk mengetahui ruang lingkup pengaturan perangkat lunak (*software*) dalam sistem hukum di Indonesia.
- b. Hasil penelitian ini diharapkan dapat menyadarkan para pengguna internet tentang betapa pentingnya legalitas dalam penggunaan perangkat lunak (*software*) tersebut.

- c. Hasil penelitian ini diharapkan dapat dijadikan bahan acuan bagi pemerintah di dalam membuat peraturan yang baik berkaitan dengan teknologi informasi.

1.5 Metode Penelitian

1.5.1 Jenis Penelitian

Penelitian ini adalah penelitian hukum (*legal research*) yaitu suatu proses untuk menemukan aturan hukum, prinsip-prinsip hukum, maupun doktrin-doktrin hukum guna menjawab isu hukum yang dihadapi.¹⁰ Penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif. Adapun yang dimaksud dengan jenis penelitian hukum normative adalah penelitian yang didasarkan pada analisis terhadap bahan-bahan kepustakaan sebagai sumber data, beberapa asas hukum dan teori hukum serta peraturan perundang-undangan yang sesuai dengan permasalahan dalam skripsi ini.¹¹

1.5.2 Pendekatan Masalah

Pendekatan masalah yang akan digunakan adalah pendekatan perundang-undangan (*statute approach*). Pendekatan undang-undang (*statute approach*) dilakukan dengan menelaah peraturan perundang-undangan dan regulasi yang berkaitan dengan isu hukum atau permasalahan yang sedang ditangani, adakah konsistensi dan kesesuaian antara suatu undang-undang dan undang-undang lainnya atau antara undang-undang dan Undang-undang dasar atau antara regulasi dan undang-undang.

¹⁰ Peter Mahmud Marzuki, *Penelitian Hukum*, (Jakarta: Prenada Media, 2005). hlm. 35.

¹¹ Amiruddin dan Zainal Askin, *pengantar Metode Penelitian Hukum*, (Jakarta: PT. Radja Grafindo Persada, 2004). hlm. 166.

1.5.3 Bahan Hukum

Sumber bahan hukum dalam penelitian ini meliputi bahan hukum primer, bahan hukum sekunder dan bahan hukum tersier. Penelitian ini menitik beratkan pada sumber bahan hukum primer, ditunjang dengan sumber bahan hukum sekunder serta sumber bahan hukum tersier.

a. Bahan Hukum Primer

Bahan hukum primer merupakan bahan hukum yang terdiri atas peraturan perundang-undangan yang diurut berdasarkan hierarki perundang-undangan.¹² Adapun peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penelitian ini adalah :

1. Burgerlijk Wetboek
2. Undang – Undang Nomor 36 Tahun 1999 tentang Telekomunikasi,
3. Undang-Undang Nomor 11 Tahun 2008 tentang Informasi dan Transaksi Elektronik,
4. Undang – Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten,
5. Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta,
6. Peraturan Pemerintah Nomor 82 Tahun 2012 tentang Penyelenggaraan Sistem dan Transaksi Elektronik.

¹²Jony Ibrahim, *Teori dan Metodologi Penelitian Hukum Normatif*, (Malang: Banyumedia Publising, 2006). hlm. 295.

b. Bahan Hukum Sekunder

Bahan hukum sekunder yang terdiri atas buku-buku yang berhubungan dengan penelitian, skripsi, tesis, jurnal hukum, pendapat para sarjana, dan penelitian sebelumnya yang berkaitan dengan penelitian.¹³

c. Bahan Hukum Tersier

Bahan hukum tersier, yaitu bahan hukum yang memberikan petunjuk atau penjelasan terhadap bahan hukum primer maupun sekunder, contohnya adalah kamus hukum, kumulatif dan sebagainya.

1.5.4 Teknik Pengumpulan Bahan Hukum

Pengumpulan bahan hukum dilakukan dengan mengkaji beberapa peraturan perundang-undangan yang berkaitan dengan penelitian, serta pengumpulan bahan dari buku-buku, skripsi, tesis, jurnal hukum, maupun artikel yang terkait dengan permasalahan yang nantinya akan dijawab dalam penelitian ini.

1.5.5 Analisa Bahan Hukum

Analisa bahan hukum yang akan digunakan dalam menganalisa data yang di dapat dianalisis secara kualitatif, yaitu menganalisis secara teoritis, kritis sistematis, dan komprehensif terhadap bahan hukum yang telah dikumpulkan, baik bahan hukum primer, sekunder, maupun tersier dan selanjutnya diolah kemudian disimpulkan secara kualitatif, untuk mendapatkan kesimpulan yang mengandung kebenaran untuk menjawab permasalahan yang dibahas dalam penelitian ini.

¹³ *Ibid*, hlm. 296.

1.6 Pertanggungjawaban Sistematika

Penelitian ini terdiri dari empat bab, setiap bab tersusun lagi menjadi sub bab untuk memperluas ruang lingkup penelitian dengan pertanggung jawaban sistematika sebagai berikut :

Bab I (Pendahuluan), didalamnya mencakup latar belakang penulisan skripsi, rumusan masalah, tujuan, manfaat, metode dan sistematika pertanggung jawaban.

Bab II (kajian pustaka), didalamnya membahas tentang materi-materi untuk menganalisa terkait tinjauan umum perangkat lunak (*software*) menurut Undang – Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta dan Undang – Undang Nomor 14 Tahun 2001 tentang Paten.

Bab III (pembahasan), didalam bab ini diuraikan analisis dan pembahasan tentang permasalahan-permasalahan pokok yang telah dirumuskan dalam rumusan masalah yaitu mengenai ruang lingkup pengaturan dan perlindungan hukum perangkat lunak (*software*) dalam Undang-undang Hak Cipta dan Paten.

Bab IV (penutup), berisikan tentang kesimpulan dan saran, kesimpulan merupakan jawaban dari rumusan masalah yang dibahas dalam penelitian ini. Saran merupakan sumbangsih pemikiran terhadap penyelesaian masalah yang diteliti berdasarkan hasil penelitian dalam kesimpulan.