

PERLINDUNGAN KEKAYAAN INTELEKTUAL SOFTWARE DALAM TATANAN HUKUM INDONESIA

Daniel Stefan Stefwandi, Fakultas Hukum Universitas Udayana,

e-mail: stefan.sinaga21@gmail.com

Pande Yogantara S, Fakultas Hukum Universitas Udayana,

e-mail: pande_yogantara@unud.ac.id

ABSTRAK

Tujuan dari penulisan karya ilmiah ini adalah untuk mengetahui bagaimana perlindungan kekayaan intelektual atas suatu software berdasarkan hukum Indonesia dan bagaimana penyelesaian sengketa yang dapat ditempuh apabila terjadi pelanggaran hak cipta dan paten terhadap suatu software. Penulisan karya ilmiah ini menggunakan metode penelitian normatif dengan pendekatan perundang-undangan, pendekatan fakta, pendekatan kasus, dan pendekatan analisis. Hasil penelitian menyimpulkan bahwa perlindungan atas suatu software dapat berbentuk hak cipta dan/atau paten, namun paten terhadap software dapat diberikan apabila software tersebut memenuhi persyaratan untuk diberikan paten. Pelanggaran terhadap hak cipta dan paten memiliki konsekuensi baik secara pidana dan/atau perdata, penyelesaian yang dapat ditempuh dalam hal perdata dapat melalui penyelesaian sengketa alternatif dan melalui jalur litigasi, dalam hal pidana terlebih dahulu wajib untuk melakukan mediasi.

Kata Kunci: *Perlindungan, Hak Cipta, Paten, Software.*

ABSTRACT

The purpose of this scientific writing is to determine the protection of intellectual property rights for a software based on Indonesian law and how disputes can be resolved in the event of copyright and patent infringement for a software. This scientific writing uses a normative research method with a legal approach, factual approach, case approach, and analysis approach. The research results conclude that the protection for a software can take the form of copyright and/or patent, but a patent for software can only be granted if the software meets the requirements for patent eligibility. Infringement of copyright and patent rights has both criminal and civil consequences, and the resolution in civil cases can be achieved through alternative dispute resolution and litigation, while in criminal cases, mediation must be done first.

Keywords: *Protection, Copyright, Patent, Software.*

1. Pendahuluan

1.1. Latar Belakang Masalah

Perkembangan perangkat lunak (*software*) dan transformasi digital menjadi suatu bagian yang tidak dapat dipisahkan dengan revolusi industri 4.0, maka dari itu industri *software* Indonesia juga turut bertumbuh dengan pesat dalam beberapa tahun terakhir, didorong oleh permintaan yang semakin meningkat untuk teknologi dan layanan digital dalam berbagai sektor seperti *e-commerce*, keuangan, dan telekomunikasi. Industri ini diharapkan akan terus melanjutkan tren pertumbuhannya,

dengan perkiraan nilai industri *software* di Indonesia berpotensi mencapai hingga \$124 miliar pada tahun 2025.¹

Namun, industri *software* di Indonesia tidak tanpa tantangan. Salah satu tantangan utama adalah masalah perlindungan hak kekayaan intelektual khususnya untuk *software*. Penggunaan dan distribusi *software* bajakan masih menjadi masalah yang umum di Indonesia, dengan perkiraan hingga 83% *software* yang digunakan tidak dilisensikan. Hal ini tidak hanya merugikan pendapatan dan potensi pertumbuhan industri *software* tetapi juga merugikan inovasi dan kreativitas pengembang *software*.² Pembajakan sendiri sudah berlangsung sejak awal mula industri terkomputerisasi di Indonesia, kasus pembajakan tidak hanya dilakukan oleh orang, namun juga dilakukan oleh badan hukum seperti perusahaan. Pemerintah mengakui kesulitan untuk melakukan kontrol dan pengawasan terhadap perusahaan-perusahaan yang menggunakan *software* bajakan atau tidak berlisensi.³

Kasus PT. King Manufacture dan *Siemens Industry Software Inc* merupakan contoh pelanggaran hak cipta *software* Indonesia yang baru saja terjadi, dimana *Siemens Industry Software Inc* menggunakan *software* yang bernama NX6.0 dan NX8.0 untuk tujuan komersil tanpa seizin atau tanpa perjanjian lisensi dengan PT. King Manufacture selaku pemegang hak cipta dari kedua program tersebut. Maka dari itu PT. King Manufacture mengajukan gugatan ke Pengadilan Niaga pada Pengadilan Negeri Semarang, adapun amar putusan dalam kasus tersebut yaitu “menyatakan bahwa *Siemens Industry Software Inc*. selaku tergugat telah melakukan pelanggaran hak cipta dan hak ekonomi yang terkandung dari kedua program tersebut, dan menghukum ganti kerugian materiil kepada PT. King Manufacture selaku penggugat sebesar Rp.1.577.631.103,62 (satu miliar lima ratus tujuh puluh tujuh juta enam ratus tiga puluh satu ribu seratus tiga koma enam puluh dua rupiah)” atau sekitar \$1.101.62 USD (seribu seratus satu enam puluh dua dollar Amerika).⁴ kasus ini merupakan salah satu contoh dimana telah ada keseriusan dalam perlindungan hak cipta *software* di Indonesia. Di sisi lain, telah ada beberapa hak paten yang diberikan oleh “Ditjen Kekayaan Intelektual Kementerian Hukum & HAM RI” untuk sebuah *software* salah satunya adalah metode pembayaran dengan sistem aplikasi *Point of Sales (POS)*⁵, walaupun sejatinya perlindungan atas *software* diatur didalam “Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta” (“selanjutnya disebut UU HC”) . Hal ini menunjukkan perhatian pemerintah dalam memberikan perlindungan kekayaan

¹ Kontan.co.id. “Pada Tahun 2025, Kominfo sebut Potensi Ekonomi Digital Indonesia Capai US\$ 124 Milyar” 20 Mei 2021, Jakarta Link : <https://newssetup.kontan.co.id/news/pada-tahun-2025-kominfo-sebut-potensi-ekonomi-digital-indonesia-capai-us-124-miliar> Diakses Pada 20 Januari 2023

² Kemala Putri “Pengguna Software Bajakan di Indonesia Tertinggi se-Asia Pasifik apa Benar?” 19 Maret 2019 Link : <https://teknologi.id/teknologi/pengguna-software-bajakan-di-indonesia/> Diakses Pada 20 Januari 2023

³ ibid

⁴ Putusan, “PN SEMARANG Nomor 6/Pdt.Sus-HKI/2021/PN Smg Tanggal 18 Januari 2022”, Link : <https://putusan3.mahkamahagung.go.id/direktori/putusan/zaec824d7875707aa02c313132323538.html> diakses Pada 20 Januari 2023

⁵ DJKI, Paten IDP000071834, “Metode Pengarahan Informasi, Metode Pembayaran Online dan Sistem Pos” Link : <https://pdki-indonesia.dgip.go.id/search?type=patent&keyword=IDP000071834&id=P00201606028> Diakses Pada 20 Januari 2023

intelektual bagi industri perangkat lunak, namun disisi lain mengakibatkan kebingungan bagi para pengembang perangkat lunak (*Software Developer*) karena hal ini belum lazim di Indonesia, berbeda dengan di negara maju seperti di negara-negara Uni Eropa, Amerika, Jepang dan lain-lain, yang memperbolehkan berdasarkan aturan hukum untuk mendaftarkan paten terhadap suatu *software*.

Pelanggaran terhadap hak cipta dan paten merupakan dua bentuk berbeda dari perlindungan suatu kekayaan intelektual, pelanggaran atas keduanya pun memiliki implikasi atau akibat yang berbeda dalam sudut pandang hukum Indonesia, maka dari itu penulis tertarik untuk melakukan penulisan karya ilmiah dengan judul "Perlindungan Kekayaan Intelektual Perangkat Lunak Berdasarkan Hukum Indonesia".

Sebelumnya telah ada penelitian karya ilmiah yang membahas kekayaan intelektual *software* dengan judul "Implikasi Perlindungan Paten dan Hak Cipta Terhadap Software di Indonesia dan Negara Maju" yang ditulis oleh dosen-dosen fakultas ilmu komputer Universitas Darwan Ali yaitu Yuli Nurcahyani, Isnaini Muhandis, dan Yesi Novia, dalam penelitian tersebut menjelaskan mengenai perbandingan perlindungan kekayaan hak cipta dan paten *software* di Indonesia dan negara maju, namun dalam karya ilmiah ini tidak membahas mengenai perlindungan paten terhadap *software* di Indonesia, namun hanya membahas mengenai hak cipta dan perbandingannya dengan negara maju yang telah menerapkan perlindungan paten terhadap *software* dan bagaimana implikasinya.⁶ Namun dalam penulisan karya ilmiah ini membahas mengenai bagaimana *software* dilindungi dalam bentuk hak cipta dan paten, dan bagaimana penyelesaian sengketa yang dapat dilakukan apabila terjadi pelanggaran hak cipta dan paten terhadap *software*.

1.2. Rumusan Masalah

1. Bagaimana pengaturan perlindungan kekayaan intelektual atas *software* berdasarkan hukum Indonesia?
2. Bagaimana bentuk penyelesaian sengketa hak cipta dan paten *software* di Indonesia?

1.3. Tujuan Penulisan

Setiap karya ilmiah memiliki tujuan penulisan, adapun tujuan dari penulisan karya ilmiah ini adalah untuk mengetahui bentuk perlindungan kekayaan intelektual terhadap suatu *software*, penyelesaian pelanggaran kekayaan tersebut dan bagaimana akibat hukum yang ditimbulkan.

2. Metode Penelitian

Metode penelitian harus digunakan saat menulis karya ilmiah untuk menawarkan solusi atas suatu masalah; penelitian yang digunakan dalam penulisan karya ilmiah ini adalah metode penelitian normatif dengan melihat data sekunder yang berasal dari bahan hukum primer, bahan hukum sekunder, dan bahan hukum tersier. Pendekatan faktual, pendekatan berbasis kasus, pendekatan berbasis konsep,

⁶ Nurcahyanti Yuli, Isnaini Muhandis, Yesi Novia, "Implikasi Perlindungan Paten dan Hak Cipta Terhadap Software di Indonesia dan Negara Maju" *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)* 5, No.1 (2016).

dan pendekatan berbasis analisis merupakan metodologi yang digunakan dalam karya ilmiah ini.⁷

3. Hasil dan Pembahasan

3.1. Perlindungan Kekayaan Intelektual Terhadap Software di Indonesia

Perkembangan zaman sejalan dengan perkembangan teknologi, budaya, pengetahuan, dan ekonomi, industri, dan begitupula dengan perkembangan hukum, semakin berkembang zaman semakin banyak pula hal-hal baru yang perlu untuk diregulasi untuk menyelaraskan hak-hak dan/atau kewajiban subjek hukum, dan memberikan perlindungan.⁸ Pemikiran hukum progresif mengingatkan bahwa perkembangan hukum tidak pernah berhenti, karena hukum selalu dalam proses pembangunan diri. Oleh karena itu, perubahan sosial yang didukung oleh rekayasa sosial dengan hukum yang direncanakan akan mewujudkan tujuan dari hukum progresif yaitu kesejahteraan dan kebahagiaan manusia.⁹ Dengan berkembangnya zaman maka perkembangan perangkat lunak (*software*) juga turut berkembang, Software merujuk pada sekumpulan instruksi atau program yang memberitahu komputer untuk melakukan tugas tertentu. Ini adalah bagian non-fisik dari sistem komputer yang bertanggung jawab untuk melakukan tugas atau fungsi tertentu. Software dapat termasuk sistem operasi, aplikasi, dan firmware. Software dapat di-preinstall pada komputer atau perangkat, atau dapat diunduh dan diinstall oleh pengguna. Software dapat berupa *proprietary*, artinya dimiliki oleh perusahaan atau individu tertentu, atau dapat berupa open-source, artinya kode sumber tersedia untuk publik untuk digunakan dan dimodifikasi.

Sejarah *software* dapat ditelusuri kembali ke awal kemunculan komputer, ketika program komputer pertama diciptakan untuk melakukan perhitungan tertentu. Software pertama diciptakan pada tahun 1950-an, selama masa awal komputer elektronik. Program-program awal ini ditulis dalam bahasa mesin atau bahasa assembly, yang sulit dipahami atau digunakan oleh kebanyakan orang.¹⁰

Selama tahun 1960-1970an, merupakan masa pengembangan dari bahasa pemrograman (*Programming language*) yaitu "FORTRAN" dan "COBOL", sehingga membuat lebih mudah bagi programmer untuk menulis *software*. Hal ini menyebabkan pengembangan beragam jenis *software*, termasuk aplikasi bisnis, simulasi ilmiah, dan permainan.

Pada tahun 1980-an, revolusi komputer pribadi/*personal computer* (PC) membawa komputer ke rumah dan bisnis, yang menyebabkan peningkatan signifikan dalam jumlah aplikasi *software* yang tersedia. Selama masa ini, sistem operasi antarmuka pengguna grafis pertama dikembangkan, sehingga membuat komputer lebih mudah digunakan.

⁷ Efendi, Johan dan Ibrahim Johnny, "Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris". (Depok, Permada Media Grup, 2018) 123.

⁸ Windarto, "Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta" *Jurnal Ilmu Hukum* 6, No. 2(2015) : 60

⁹ Satjipto Rahardjo, "Hukum Progresif Sebagai Dasar Pembangunan Ilmu Hukum Indonesia, Menggagas Hukum Progresif Indonesia" (Semarang, Pustaka Pelajar, 2006) 9

¹⁰ Roger Pressman, "Software Engineering: A Practitioner's Approach" (New York, Mc Graw Hill Education, 2014) 3

Dengan munculnya internet pada tahun 1990-an, jenis *software* baru, yang dikenal sebagai *software* berbasis web, muncul. Jenis *software* ini diakses melalui internet dan dijalankan pada server remote, bukan pada komputer pengguna.

Saat ini, terdapat banyak jenis *software* yang tersedia. Beberapa jenis yang paling umum meliputi:¹¹

1. Sistem operasi: Ini adalah program *software* yang mengontrol fungsi dasar komputer. Contoh termasuk Microsoft Windows, Apple macOS, dan Linux.
2. Aplikasi: Ini adalah program yang dirancang untuk melakukan tugas tertentu, seperti pengolahan kata, pembuatan spreadsheet, dan editing foto. Contoh termasuk Microsoft Word, Excel, dan Lightroom.
3. Peramban web: Ini adalah program yang digunakan untuk mengakses internet dan melihat halaman web. Contoh termasuk Google Chrome, Firefox, dan Safari.
4. Aplikasi mobile: Ini adalah aplikasi *software* untuk dijalankan pada *smartphone* dan perangkat mobile lainnya. Contoh termasuk aplikasi media sosial, permainan, dan aplikasi navigasi.
5. Game: Ini adalah aplikasi *software* atau permainan video yang dijalankan pada komputer atau perangkat mobile.
6. Sistem *software*: Ini adalah jenis *software* yang dirancang untuk menjalankan dan mengontrol fungsi internal dari sistem komputer. Contoh termasuk driver perangkat, program antivirus dan utilitas disk.
7. *Firmware*: Ini adalah jenis *software* yang tertanam dalam sebuah perangkat, seperti router atau kamera, dan mengontrol fungsi dasarnya
8. *Software* berbasis *cloud*: Ini adalah *software* yang dijalankan pada server remote dan diakses melalui internet, bukan pada perangkat pengguna.

Ini hanyalah beberapa contoh dari beragam jenis *software* yang tersedia. Bidang pengembangan *software* terus berkembang, dan jenis *software* baru diciptakan terus menerus.

Keberadaan dan perkembangan *software* tentunya menjadi industri yang sangat menjanjikan dan tentunya memiliki nilai ekonomis, dengan perkiraan nilai industri *software* di Indonesia berpotensi mencapai hingga \$124 miliar pada tahun 2025.¹² Maka dari itu perlindungan hukum terhadap kekayaan intelektual dari *software* sangat diperlukan untuk melindungi dari tindakan pembajakan, plagiarisme, dan/atau penggunaan tanpa izin atau lisensi. Umumnya perlindungan terhadap *software* dilindungi dalam bentuk hak cipta, namun di beberapa negara seperti negara-negara di Amerika Serikat, Jepang, dan negara anggota Uni Eropa *software* dapat diberikan perlindungan paten.

Hak cipta muncul ketika manusia menciptakan karya di bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra. Hak cipta ini muncul setelah karya tersebut diciptakan. Pencipta memiliki hak perdata yang melekat pada diri mereka untuk hak cipta ini.¹³

¹¹ Melwin Daulay, "Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer"(Yogyakarta, Andi, 2007) 2

¹² Kontan, *Loc.cit*

¹³ Maulana Khwarizmi, "Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital", *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, No. 1 (2021) :70

Hak cipta ini merupakan hak privat karena karya tersebut dihasilkan dari kreativitas pencipta.¹⁴

Di Republik Indonesia sendiri, masalah hak cipta saat ini diatur dalam UU HC. Dalam peraturannya sendiri, makna dari hak cipta itu sendiri adalah "hak eksklusif bagi pencipta atau pemegang hak untuk memberitahukan atau menyalin suatu karya atau memberikan izin untuk itu tanpa mengurangi batasan yang berlaku dalam undang-undang dan peraturan" (Pasal 1 Ayat 1). Software disebutkan secara harafiah didalam Pasal 40 ayat 1, dan dalam ayat 3 dijelaskan bahwa perlindungan tidak terbatas pada ciptaan yang sudah diumumkan saja namun juga termasuk yang belum diumumkan namun sudah diwujudkan.¹⁵

UU HC juga mengakui konseptualisasi dari istilah "hak ekonomi" dan "hak moral". Hak ekonomi adalah hak keuntungan ekonomi yang melekat pada pemegang hak cipta atas suatu karya ciptaannya, sementara itu hak moral memiliki artian hak yang melekat pada pemegang hak/seniman dan/atau pelaku pertunjukan dalam hal rekaman, siaran, karya seni yang tidak dapat dicabut dengan alasan apapun, walaupun hak cipta atau hak terkait telah dialihkan. Pencantuman nama pencipta dalam suatu ciptaan, sekalipun hak cipta atas ciptaan tersebut telah dijual kepada pihak lain untuk digunakan, merupakan contoh penerapan hak moral.¹⁶ Hak moral sendiri telah diatur oleh Pasal 24 sampai pasal 26 UU HC. Dalam hal perlindungan hak ekonomi terhadap suatu *software* diatur didalam pasal 59, yang menjelaskan bahwa perlindungan terhadap ekonomi berlaku selama 50 (lima puluh) tahun.

Dengan adanya hak eksklusif tersebut pemegang hak cipta dapat mengaihkan kepada pihak lain secara komersial melalui perjanjian lisensi kepada pihak lain, sehingga pihak lain tersebut dapat menggunakan ciptaannya tanpa melanggar hak cipta, namun tentu saja diatur mengenai *royalty* dalam perjanjian tersebut.¹⁷

Dalam hal pendaftaran hak cipta, penjelasan undang-undang hak cipta yang menyatakan bahwa pendaftaran tidak mutlak diperlukan karena hak cipta tetap dilindungi walaupun tanpa pendaftaran, menunjukkan pengaruh doktrin hak cipta kontinental.¹⁸ Namun pendaftaran tetap dianjurkan sebagai langkah preventif apabila dikemudian hari terjadi sengketa terhadap *software* tersebut.¹⁹

UU HC sendiri memasukkan sejumlah pengecualian. Hak eksklusif tidak sah dalam hal ini karena pengecualian terhadap hak cipta. Penggunaan wajar, atau doktrin penggunaan wajar, yang digunakan di banyak negara dan mengizinkan reproduksi karya tanpa melanggar hak cipta, adalah contoh pengecualian hak cipta. Ada beberapa

¹⁴ Ok Saidin, "Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual" (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2015) 12

¹⁵ Olivia Denindah, "Property Regimes to Protect Computer Software : Indonesia and the United States", *Legal Brief* 10, No.1(2020) : 10

¹⁶ Yusran Isnain, "Hak Cipta dan Tantangannya di Era Cyberspace" (Bogor, Ghalia Indonesia, 2009) 20

¹⁷ Rahman Ridham, Bintang Sanusi, "Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer Sistem Operasi Windows (Suatu Penelitian Pada Sekolah Menengah Atas di Kota Banda Aceh)", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bidang Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Syiah Kuala* 3, No. 2(2019) : 435

¹⁸ Jannah, Maya, "Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) Dalam Hak Cipta di Indonesia", *Jurnal Ilmiah Advokasi Fakultas Hukum Universitas Labuhanbatu* 6, No. 2 (2018) : 56

¹⁹ Ariyanti, "Reverse Engineering Program Komputer Dalam Perspektif Hukum Hak Cipta dan Paten di Indonesia dan Malaysia" *Law Reform* 5, No.2 (2010) : 141

hal yang dilarang melanggar hak cipta berdasarkan undang-undang hak cipta Indonesia saat ini (Bab 14-18)²⁰

Apabila suatu ciptaan diakui atau diakui sumbernya dan penggunaannya dibatasi untuk kegiatan non-komersial seperti kegiatan sosial, kegiatan yang berkaitan dengan pendidikan dan ilmu pengetahuan, penelitian, dan pengembangan, tidak dapat dikatakan sebagai pelanggaran hak cipta, sepanjang kegiatan tersebut tidak mengakibatkan kerugian kepentingan wajar pencipta.²¹ Kepentingan wajar dalam hal ini adalah "kepentingan berdasarkan keseimbangan dalam menikmati manfaat ekonomi dari karya." Berikut ini adalah batasan-batasan hak cipta perangkat lunak berdasarkan Pasal 45 UU HC, yaitu:

"Pasal 45

- (1) Tindakan menyalin satu salinan atau menyesuaikan sebuah program komputer oleh pengguna yang sah dapat dilakukan tanpa izin dari pencipta atau Pemegang Hak Cipta jika salinan tersebut digunakan untuk:
 - a. Penelitian dan pengembangan program komputer; dan
 - b. Arsip atau cadangan program komputer yang diperoleh secara sah untuk mencegah kerugian atau kerusakan.
- (2) Saat penggunaan program komputer berakhir, salinan atau penyesuaian harus dihancurkan."

Ketentuan tersebut berarti bahwa ketika seorang yang bukan pemegang hak cipta dari sebuah *software* membuat satu salinan atau penyesuaian untuk digunakan dengan tujuan penelitian dan pengembangan *software*, tujuan arsip *software* yang sah untuk mencegah kerugian bukan merupakan pelanggaran hak cipta. Namun, penghancuran salinan atau penyesuaian *software* saat berakhirnya penggunaan atas tujuan tersebut dimaksudkan untuk menghindari masalah seperti penggunaan yang tidak sah oleh orang lain.²²

Pemegang hak cipta dapat mengajukan gugatan ganti kerugian apabila terjadi pelanggaran hak cipta terhadap ciptaannya, selain dapat menempuh melalui jalur perdata, dapat juga menempuh jalur pidana, sanksi pidana sendiri diatur didalam bab-17 mengenai ketentuan pidana pasal 112 sampai pasal 120. Namun untuk dapat dinyatakan harus dapat dibuktikan oleh pencipta terkait adanya kesamaan antara dua ciptaan atau karya lain yang berasal dari karyanya baik sebagian atau keseluruhan.²³

Menjadi sebuah pertanyaan apakah suatu *software* dapat diberikan paten berdasarkan hukum Indonesia sebagaimana yang telah terjadi di negara lain? Paten dalam hukum Indonesia diatur dalam "Undang-Undang No. 13 Tahun 2016 tentang Paten" (selanjutnya disebut UU Paten). Pasal 1 UU Paten menyebutkan bahwa: "Paten adalah hak eksklusif yang diberikan oleh negara kepada inventor atas hasil invensinya di bidang teknologi untuk jangka waktu tertentu melaksanakan sendiri invensi tersebut atau memberikan persetujuan kepada pihak lain untuk melaksanakannya." Selanjutnya dalam pasal 2 dijelaskan mengenai dua bentuk paten, yaitu "paten" dan

²⁰ Amalia, Erna. "Tesis : Analisa Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pada Desain Website (Studi Kasus : Website "Saling Sapa" dan Blog "Smells Like Facebook")" (Jakarta : Universitas Indonesia, 2012) 59

²¹ Budi Agus Riswadi, "Pembatasan Dan Pengecualian Hak Cipta Di Era Digital" (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2017). hal 13-16

²² Satria Bimo, Adji Muhamad, "Legal Protection of Copyright in The Globalization Era : a Comparison of Indonesia and China", *Journal of Law and Legal Reform* 1, No. 4(2020) : 675

²³ Ahmad Fajri, "Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pengadaan permainan Video" *Jurnal Hukum & Pembangunan* 51, No.2(2021) : 344.

“paten sederhana”, sementara itu pasal 3 menjelaskan perihal kedua bentuk tersebut, “paten diberikan terhadap suatu invensi yang baru, yang memiliki langkah inventif, dan dapat diterapkan dalam industri, sementara paten sederhana dapat diberikan atas invensi baru yang merupakan pengembangan dari produk yang sudah ada”.²⁴ Namun pasal 4 huruf d menyebutkan bahwa *software* yang hanya mengandung metode dan aturan dikecualikan, sehingga tidak dapat diberikan paten, namun perlu digaris bawahi terdapat kata “hanya” dan dalam penjelasan pasal 4 UU Paten dijelaskan bahwa : “Yang dimaksud dengan "aturan dan metode yang hanya berisi program komputer" adalah program komputer yang hanya berisi program tanpa memiliki karakter, efek teknik, dan penyelesaian permasalahan namun apabila program komputer tersebut mempunyai karakter (instruksi-instruksi) yang memiliki efek teknis dan fungsi untuk menghasilkan penyelesaian masalah baik yang berwujud (*tangible*) maupun yang tak berwujud (*intangible*) merupakan Invensi yang dapat diberi paten”.

Dengan demikian dapat ditarik suatu kesimpulan bahwa *software* yang tidak hanya memiliki aturan dan metode dapat diberikan paten. Dalam UU Paten juga mengatur mengenai durasi waktu perlindungan yaitu 10 tahun untuk paten sederhana, dan 10 tahun untuk paten. Sama halnya dengan hak cipta, pemegang paten apabila hak patennya dilanggar dapat mengajukan gugatan perdata, dan terdapat sanksi pidana terhadap pelaku. Namun, paten terhadap *software* belum memberikan *scope* yang jelas mengenai *software* yang bagaimana yang dapat diberikan paten, mengingat *software* selalu berkembang dan memiliki sangat banyak jenis.

3.2. Bentuk Penyelesaian Sengketa Pelanggaran Hak Cipta dan Hak Paten Software

Sebagaimana dijelaskan sebelumnya bahwa *software* dapat memiliki hak cipta saat *software* tersebut dibuat dan diumumkan, dan memiliki hak paten apabila *software* tersebut memenuhi persyaratan sebagaimana diatur dalam UU Paten maka *software* tersebut dapat diberikan paten. Perlindungan terhadap hak cipta dan paten diatur didalam peraturan perundang-undangan yang berbeda, pelanggaran, dan penyelesaian sengketa hak paten diatur dalam UU Hak Cipta, sementara pelanggaran dan penyelesaian sengketa paten diatur dalam UU Paten.

Pengadilan Niaga adalah pengadilan dengan yurisdiksi mutlak atas sengketa hak cipta, menurut UU HC Bab 19 Pasal 95 ayat 1. Namun, sebelum membawa perkara pidana ke Pengadilan Niaga, jika para pihak diketahui ada dan/atau berada di Indonesia, mereka pertama-tama harus berpartisipasi dalam mediasi; persyaratan ini tidak berlaku dalam kasus pembajakan. Selain menghadapi tuntutan pidana, pemegang hak cipta dan/atau pencipta, ahli waris, atau pemilik hak terkait yang kehilangan hak ekonomi mendapat ganti rugi. Kompensasi diberikan dan dipertimbangkan dalam putusan pengadilan dalam kasus pidana, tetapi tidak perlu melakukan tindakan pidana untuk menerima kompensasi; sebaliknya, pencipta, pemegang hak cipta, atau pemilik hak terkait dapat mengajukan tuntutan ganti rugi kepada Pengadilan Niaga. Hanya kasasi yang dapat diajukan sebagai upaya hukum terhadap putusan Pengadilan Niaga. ADR dan arbitrase diatur didalam pasal 1 “UU 30 Tahun 1999 tentang Arbitrase dan Penyelesaian Sengketa” (Selanjutnya disebut “UU 30/1999” s), Pasal 1 angka 1 UU 30/1999 memberikan pengertian dari arbitrase, yaitu :

²⁴ Purwangsih Endang, Evie Rachmawati, “Kebijakan Paten Melalui Penguatan Perlindungan Invensi Teknologi dan Peningkatan Kemampuan Inovasi” *Jurnal Surya Kencana Satu* 12, No.2 (2021) : 168

“Cara penyelesaian suatu sengketa perdata di luar pengadilan umum yang didasarkan pada perjanjian arbitrase yang dibuat secara tertulis oleh para pihak yang bersengketa.”, sementara pengertian ADR diatur dalam Pasal 1 angka 10 30/1999 : “Alternatif Penyelesaian Sengketa adalah lembaga penyelesaian sengketa atau beda pendapat melalui prosedur yang disepakati para pihak, yakni penyelesaian di luar pengadilan dengan cara konsultasi, negosiasi, mediasi, konsiliasi, atau penilaian ahli.”

Mediasi adalah proses penyelesaian sengketa di mana ditunjuknya seorang mediator (pihak ketiga yang tidak memiliki kepentingan dalam sengketa) untuk membantu para pihak untuk mencapai kesepakatan yang diterima oleh kedua belah pihak. Mediasi merupakan cara yang efektif untuk menyelesaikan sengketa karena proses ini dapat dilakukan dengan biaya lebih rendah dan waktu penyelesaian yang lebih cepat dibandingkan dengan proses pengadilan. Mediasi juga memungkinkan para pihak untuk menemukan solusi yang kreatif dan diterima oleh kedua belah pihak.²⁵

Arbitrase adalah proses penyelesaian perkara di mana para pihak memilih pengadilan independen (arbiter) untuk menyelesaikan sengketa mereka. Arbitrase sering digunakan untuk menyelesaikan sengketa komersial karena putusan arbiter sering dianggap lebih final dan sangat jarang digugat ke pengadilan.

Konsiliasi adalah proses di mana konsiliator (pihak ketiga yang tidak memiliki kepentingan dalam sengketa) membantu para pihak untuk mencapai kesepakatan yang diterima oleh kedua belah pihak. Konsiliasi sering digunakan dalam sengketa yang berkaitan dengan hak-hak individu dan sengketa yang berkaitan dengan hukum keluarga. Konsiliasi memungkinkan para pihak untuk menemukan solusi yang kreatif dan diterima oleh kedua belah pihak.²⁶

Dalam praktiknya, ADR di Indonesia masih belum banyak digunakan sebagai cara untuk menyelesaikan sengketa. Hal ini disebabkan kurangnya pengetahuan mengenai ADR itu sendiri serta kurangnya dukungan dari pemerintah dan pengadilan dalam mendorong penggunaan ADR. Namun, dengan semakin meningkatnya pengetahuan dan dukungan dari pihak-pihak terkait, diharapkan ADR dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menyelesaikan sengketa di Indonesia.²⁷

Secara umum, ADR di Indonesia dapat menjadi alternatif yang efektif dalam menyelesaikan sengketa. ADR memiliki keuntungan seperti lebih rendahnya biaya yang dikeluarkan dan waktu yang lebih cepat dari proses pengadilan. ADR juga memungkinkan para pihak untuk menemukan solusi yang kreatif dan diterima oleh kedua belah pihak. Namun, untuk meningkatkan penggunaan ADR di Indonesia, diperlukan dukungan dari pemerintah dan pengadilan serta pengetahuan yang lebih luas dari masyarakat tentang ADR.

Sama seperti penyelesaian sengketa UU HC, penyelesaian sengketa paten juga mengenal penyelesaian sengketa melalui ADR, Arbitrase, dan Pengadilan Niaga, ketentuan mengenai penyelesaian sengketa paten diatur dari pasal 142 sampai 154, dalam hal tuntutan pidana terhadap pelanggaran paten, UU Paten juga mewajibkan terlebih dahulu menempuh melalui jalur mediasi.

²⁵ Hariadi Wahyu, “Alternative Dispute Resolution (ADR) in Law in Indonesia”, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 8, No. 3 (2020) : 175-176

²⁶ Ibid

²⁷ Ibid

4. Kesimpulan

Perlindungan hukum atas kekayaan intelektual dari *software* sangat diperlukan untuk melindungi dari tindakan pembajakan, plagiarisme, dan penggunaan tanpa izin atau lisensi. Hak cipta pada umumnya digunakan untuk melindungi *software*. UU HC mengakui adanya konseptualisasi istilah “hak ekonomi” dan “hak moral”. *Software* dapat diberikan perlindungan paten apabila memenuhi syarat untuk mendapatkan paten sebagaimana tercantum dalam Pasal 3 persyaratan UU Paten dan tidak melanggar Pasal 4 mengenai *software* yang tidak dapat diberikan paten. Sengketa hak cipta dan paten dapat diselesaikan melalui ADR, arbitrase, dan pengadilan niaga, serta melalui gugatan perdata dan/atau tuntutan pidana; namun, agar tuntutan pidana dapat diajukan, mediasi antara para pihak harus diupayakan terlebih dahulu.

DAFTAR PUSTAKA

Buku:

- Efendi, Johan dan Ibrahim Johnny, “*Metode Penelitian Hukum: Normatif dan Empiris*”. (Depok, Permada Media Grup, 2018).
- Melwin Daulay, “*Mengenal Hardware-Software dan Pengelolaan Instalasi Komputer*”(Yogyakarta, Andi, 2007).
- Ok Saidin, “*Aspek Hukum Hak Kekayaan Intelektual*” (Jakarta, PT Raja Grafindo Persada, 2015).
- Budi Agus Riswadi, “*Pembatasan Dan Pengecualian Hak Cipta Di Era Digital*” (Bandung: PT Citra Aditya Bakti, 2017).
- Roger Pressman, *Software Engineering: A Practitioner’s Approach* (New York, Mc Graw Hill Education, 2014).
- Satjipto Rahardjo, *Hukum Progresif Sebagai Dasar Pembangunan Ilmu Hukum Indonesia, Menggagas Hukum Progresif Indonesia* (Semarang, Pustaka Pelajar, 2006).

Tesis:

- Amalia,Erna. “Tesis : Analisa Yuridis Terhadap Pelanggaran Hak.Cipta Pada Desain Website (Studi Kasus : Website “Saling Sapa” dan Blog “Smells Like Facebook”)”(Jakarta : Universitas Indonesia, 2012).

Jurnal:

- Ariyanti, “Reverse Engineering Program Komputer Dalam Perspektif Hukum Hak Cipta dan Paten di Indonesia dan Malaysia” *Law Reform* 5, No.2 (2010).
- Ahmad Fajri, “Perlindungan Hak Cipta Terhadap Pengadaan permainan Video” *Jurnal Hukum & Pembangunan* 51, No.2(2021)
- Hariadi Wahyu, “*Alternative Dispute Resolution (ADR) in Law in Indonesia*”, *Jurnal Pendidikan Kewarganegaraan Undiksha* 8, No. 3 (2020).
- Jannah, Maya, “Perlindungan Hukum Hak Kekayaan Intelektual (HAKI) Dalam Hak Cipta di Indonesia, *Jurnal Ilmiah Advokasi Fakultas Hukum Universitas Labuhanbatu* 6, No. 2 (2018)
- Maulana Khwarizmi, “Tinjauan Yuridis Perlindungan Hak Cipta Dalam Ranah Digital”, *Jurnal Ilmiah Kebijakan Hukum* 15, No. 1 (2021).

- Nurchayanti Yuli, Inaini Muhandhis, Yesi Novia, "Implikasi Perlindungan Paten dan Hak Cipta Terhadap Software di Indonesia dan Negara Maju" *Jurnal Penelitian Dosen FIKOM (UNDA)* 5, No.1 (2016).
- Olivia Denindah, "Intellectual Property Regimes to Protect Computer Software : Indonesia and the United States", *Legal Brief* 10, No.1(2020).
- Purwangsih Endang, Evie Rachmawati, "Kebijakan Paten Melalui Penguatan Perlindungan Inovasi Teknologi dan Peningkatan Kemampuan Inovasi" *Jurnal Surya Kencana Satu* 12, No.2 (2021).
- Rahman Ridham, Bintang Sanusi, "Pelanggaran Hak Cipta Program Komputer Sistem Operasi Windows (Suatu Penelitian Pada Sekolah Menengah Atas di Kota Banda Aceh)", *Jurnal Ilmiah Mahasiswa Bidang Hukum Keperdataan Fakultas Hukum Universitas Syiah Kuala* 3, No. 2(2019).
- Satria Bimo, Adji Muhamad, "Legal Protection of Copyright in The Globalization Era : a Comparison of Indonesia and China", *Journal of Law and Legal Reform* 1, No. 4(2020).
- Windarto, "Perlindungan Hukum Terhadap Program Komputer Ditinjau dari Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta" *Jurnal Ilmu Hukum* 6, No. 2(2015).

Internet:

- DJKI, Paten IDP000071834, "Metode Pengarahan Informasi, Metode Pembayaran Online dan Sistem Pos" Link : <https://pdki-indonesia.dgip.go.id/search?type=patent&keyword=IDP000071834&id=P00201606028>
- Kemala Putri "Pengguna Software Bajakan di Indonesia Tertinggi se-Asia Pasifik apa Benar?" 19 Maret 2019 Link : <https://teknologi.id/tekno/pengguna-software-bajakan-di-indonesia/>
- Kontan.co.id. "Pada Tahun 2025, Kominfo sebut Potensi Ekonomi Digital Indonesia Capai US\$ 124 Milyar" 20 Mei 2021, Jakarta Link : <https://newssetup.kontan.co.id/news/pada-tahun-2025-kominfo-sebut-potensi-ekonomi-digital-indonesia-capai-us-124-miliar>
- Putusan PN SEMARANG Nomor 6/Pdt.Sus-HKI/2021/PN Smg Tanggal 18 Januari 2022, Semarang, Link : <https://putusan3.mahkamahagung.go.id/direktori/putusan/zaec824d7875707aa02c313132323538.html>