

# LEGALITAS PERDAGANGAN PROGRAM KOMPUTER MELALUI JEJARING SOSIAL MEDIA ONLINE

Ni Putu Tasya Adella Dewi, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail:

[tasyaadellad@gmail.com](mailto:tasyaadellad@gmail.com)

Dewa Gede Rudy, Fakultas Hukum Universitas Udayana, e-mail:

[dewarudy1959@mail.com](mailto:dewarudy1959@mail.com)

DOI : KW.2022.v11.i04.p3

## ABSTRAK

*Tujuan penulisan artikel ini untuk mengkaji mengenai perlindungan terhadap Pencipta terkait pembajakan atau mengkopi program komputer yang melanggar hak eksklusif dari pencipta serta legalitas perdagangan program komputer lewat jejaring sosial media melalui bisnis online ditinjau dalam ketentuan hukum yang terkait dengan KI seseorang. Metode dalam penelitian ini menggunakan jenis penelitian hukum normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konsep. Hasil penelitian menunjukkan bahwa perlindungan kekayaan intelektual pemegang hak cipta program komputer mendapatkan perlindungan hak cipta, kemudian legalitas perdagangan program komputer lewat jejaring sosial media melalui bisnis online dapat dikenakan sanksi sesuai dengan Pasal 113 ayat (4) Undang-Undang Hak Cipta, Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).*

*Kata Kunci : Perlindungan Hukum, Hak Cipta, Program Komputer.*

## ABSTRACT

*The purpose of writing this article is to examine the protection of creators related to piracy or copying of computer programs that violate the exclusive rights of creators and the legality of trading computer programs through social media networks through online business, reviewed in legal provisions related to a person's intellectual property rights. The method in this study uses a normative legal research type with a statutory approach and a concept approach. The results show that the intellectual property protection of computer program copyright holders gets copyright protection, then the legality of trading computer programs through social media networks through online businesses can be subject to sanctions in accordance with Article 113 paragraph (4) of the Copyright Act. elements as referred to in paragraph (3) committed in the form of piracy, shall be punished with a maximum imprisonment of 10 (ten) years and/or a maximum fine of Rp. 4,000,000,000.00 (four billion rupiah).*

*Key Words : Legal Protection, Copyright, Computer Programs.*

## I. Pendahuluan

### 1.1. Latar Belakang

Di zaman globalisasi ini, kemajuan alat teknologi informasi dan komunikasi sangat berkembang pesat. Alat teknologi informasi dan komunikasi di masa pandemi saat ini sangat dibutuhkan untuk menunjang proses belajar mengajar yang identik menggunakan program komputer. Berdasarkan Pasal 1 ayat (9) Undang-Undang Hak

Cipta program komputer adalah seperangkat intruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.<sup>1</sup> Salah satu program komputer adalah *Microsoft Word*, aplikasi ini biasanya digunakan untuk penyampaian materi agar proses belajar mengajar tidak monoton. Selain itu juga dapat digunakan membuat dokumen untuk kegiatan belajar mengajar daring. Penerapan teknologi dan peran serta komputer dalam bidang tertentu diharapkan mampu memudahkan dan mempercepat proses pembelajaran di masa pandemi seperti sekarang. Dengan manfaat yang dimiliki, juga menimbulkan permasalahan pada Hak Kekayaan Intelektual.

Hak Kekayaan Intelektual atau yang sering disingkat HKI adalah suatu hak kebendaan yang bersumber dari hasil kinerja otak manusia dengan cara menalar, yang memiliki manfaat serta berguna dalam menunjang kehidupan manusia dan memiliki nilai ekonomis.<sup>2</sup> Namun seiring berkembangnya jaman kini singkatan HKI mengenai Hak Kekayaan Intelektual tidak dipergunakan kembali dan telah berganti istilah menjadi "KI"<sup>3</sup>. Pergantian istilah tersebut tercantum dalam Pasal 25 ayat (1) Peraturan Presiden Republik Indonesia Nomor 44 Tahun 2015 yang menggunakan istilah "Direktorat Jenderal Kekayaan Intelektual" tidak lagi "Direktorat Jenderal Hak Kekayaan Intelektual".

Dengan berbagai penemuan hasil karya cipta dan seni memberikan dampak yang sangat luas terhadap kehidupan manusia. Ketika hasil karya cipta manusia digunakan untuk mendapatkan keuntungan, maka diperlukan suatu perlindungan khusus terhadap hasil karya intelektual manusia tersebut. Perlindungan ini mempunyai keunggulan bagi setiap orang dengan daya intelektual dan kreativitasnya dalam menciptakan suatu karya yang akan dilindungi oleh Kekayaan Intelektual seperti Hak Cipta. Dalam Undang Undang No 28 Tahun 2014 pada Pasal 1 ayat (1) 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.<sup>4</sup>

Ciptaan yang mendapatkan perlindungan hukum dari Undang Undang Hak Cipta salah satunya adalah program komputer. Di Indonesia pelanggaran hukum terhadap pembajakan program komputer seperti *Microsoft Word* merupakan permasalahan yang sering terjadi dalam kehidupan sehari-hari, baik pemilik komputer pribadi maupun karyawan kantor. Banyak pengguna program komputer lebih memilih menggunakan *Microsoft* bajakan dibandingkan dengan yang asli karena disamping harganya terbilang jauh lebih murah namun tetap memiliki manfaat yang sama. Harga *Microsoft* dalam situs resmi seperti di *qLicense* Indonesia yang berkisaran Rp 2.000.000-, sampai Rp 50.000.000-,<sup>5</sup> ini tergantung jenis *windows* dan kegunaannya. Namun dalam situs yang tidak resmi seperti misalnya ada oknum yang memperbanyak program komputer tersebut dan menjualnya dengan harga Rp 300.000-, sampai Rp 1.000.000-, tentu kegiatan ini sangat merugikan penciptanya. Karena telah melanggar Hak Moral

<sup>1</sup> Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 1 ayat (9)

<sup>2</sup> Setiawan, I.B. Deva Harista, "Pembuatan Mengcover Lagu Milik Orang Lain Ditinjau Dari Perspektif Perlindungan Hak Cipta". *Jurnal Kertha Semaya* 9, No 9 (2021) : 1666-1675.

<sup>3</sup> Dharmawan, Ni Ketut Supasti dkk. *Buku Ajar Hukum Hak Kekayaan Intelektual* (Yogyakarta, Deepublish, 2016), 13-14.

<sup>4</sup> Undang Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta Pasal 1 ayat (1).

<sup>5</sup> Daftar Harga Microsoft Windows, URL : <https://qlicense.com/shop/>, Diakses pada 06 September 2021.

yang diatur dalam Pasal 5 Undang Undang Tentang Hak Cipta dan perlindungan terhadap Hak Ekonomi yang diatur dalam Pasal 8 Undang Undang Tentang Hak Cipta.

Dalam bisnis *Information Technology (IT)* Indonesia Termasuk deretan negara dengan jumlah pelanggaran hak cipta terbesar di dunia. Indonesia yang menduduki peringkat ketiga dalam penggunaan program komputer, terutama program komputer bajakan. Dari 5,9 juta personal *computer (PC)* yang di perjual belikan di Indonesia, 87% menggunakan perangkat lunak bajakan. Berdasarkan data BSA (*Business Software Alliance*) kerugian dari pembajakan program komputer di Indonesia mencapai US\$280 juta. <sup>6</sup> Secara keseluruhan 87% sekitar 137 dari 166 personal computer yang digunakan konsumen telah dipasang program komputer bajakan sebelum dijual.<sup>7</sup> Selain merugikan pencipta program komputer, *software* bajakan sebagian besar telah terinfeksi *malware, software* berbahaya yang dapat membajak komputer pengguna dengan cara mencuri data pribadi misalnya nama dan password untuk masuk ke akun media sosial pengguna.

Berdasarkan uraian diatas, penelitian ini lebih memfokuskan pada pembajakan program komputer atau *software*, perlindungan hukum bagi pencipta program komputer serta legalitas perdagangan program komputer bajakan. Di Indonesia para pencipta program komputer sesungguhnya telah memiliki perlindungan dari segi hukum untuk karya ciptanya agar tidak bisa digunakan tanpa seijin pemegang hak cipta.

Adapun selain penulisan jurnal yang dilakukan oleh penulis ini, pada *state of art* ini penulis menemukan penulisan jurnal yang berkaitan dengan penulisan yang sedang dilakukan, akan tetapi penulisan jurnal yang sedang dilakukan memiliki beberapa perbedaan dengan penulisan jurnal terdahulu diantaranya berjudul "Upaya Penegakan Hukum Pelanggaran Hak Cipta Menurut Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta." Oleh Akhmad Munawar dan Taufik Effendy serta dalam jurnal karya Nuzulia Kumala Sari dengan judul "Penegakan Hukum Terhadap Pelanggaran Hak Cipta Pembajakan *Software* Di Indonesia". Pada penulisan karya ilmiah ini, penulis menggunakan metode penelitian normatif dengan pendekatan perundang-undangan dan pendekatan konsep, menekankan pada perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta serta legalitas perdagangan program komputer melalui jejaring sosial media online sehingga terdapat perbedaan dalam pembahasan pada penelitian yang sebelumnya. Berdasarkan hal tersebut, penulis mengangkat judul penelitian "**Legalitas Perdagangan Program Komputer Melalui Jejaring Sosial Media Online**".

## 1.2. Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang permasalahan di atas maka penulis dapat merumuskan permasalahan sebagai berikut :

- 1.2.1. Bagaimana perlindungan terhadap pemegang hak cipta atas pembajakan di bidang program komputer ?

---

<sup>6</sup> Saran Pertimbangan terhadap Memorandum of Understanding (MOU) Pemerintah dengan Microsoft, URL : <https://kppu.go.id/wp-content/uploads/2020/03/Position-Paper-MoU-Microsoft.pdf>, Diakses pada 07 September 2021.

<sup>7</sup> 90% Program Komputer di Indonesia Berisi Peranti Lunak Bajakan, <https://www.cnnindonesia.com/>, Diakses pada 07 September 2021.

1.2.2. Bagaimana legalitas perdagangan program komputer melalui jejaring sosial media *online* ?

### 1.3. Tujuan Penulisan

Penulisan artikel ini bertujuan untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta pada bidang program komputer berdasarkan Undang-Undang Hak Cipta dan legalitas perdagangan program komputer bajakan yang dilakukan melalui sosial media online.

## II. Metode Penelitian

Metode yang digunakan dalam penulisan ini yaitu metode penelitian normatif. Penelitian normatif yaitu penelitian yang menggunakan sumber-sumber data sekunder berupa peraturan perundang-undangan yang digunakan sebagai acuan di dalam penelitian. Bahan hukum yang digunakan dalam penelitian ini yaitu bahan hukum primer dan sekunder, bahan hukum primer yang menggunakan Undang-Undang tentang Hak Cipta dan bahan hukum sekunder yang menggunakan berbagai literatur mengenai Hak Cipta.

## III. Hasil dan Pembahasan

### 3.1. Perlindungan Terhadap Pemegang Hak Cipta Atas Pembajakan Di Bidang Program Komputer

Hak Kekayaan Intelektual merupakan hak untuk menikmati secara ekonomis. Kekayaan intelektual. (KI) adalah kekayaan yang lahir dari kemampuan intelektual manusia. Karya-karya yang lahir dari kemampuan intelektual manusia dapat berupa karya-karya di bidang teknologi, ilmu pengetahuan, seni dan sastra. Karya-karya tersebut dihasilkan atas kemampuan intelektual manusia melalui curahan waktu, tenaga, pikiran, daya cipta, rasa dan karsanya. Inilah yang membedakan kekayaan intelektual dengan jenis kekayaan lain yang juga dapat dimiliki oleh manusia tetapi tidak dihasilkan oleh intelektual manusia. Contohnya, kekayaan alam berupa tumbuhan yang ada di alam merupakan ciptaan sang Pencipta. Walaupun tumbuhan dapat dimiliki oleh manusia tetapi tumbuhan bukanlah hasil karya intelektual manusia.

Pada era globalisasi, kemajuan teknologi dan telekomunikasi yang kemudian berpengaruh juga pada bentuk karya cipta seseorang, salah satunya *software* atau program komputer yang sangat rentan dari penjualan program komputer bajakan. Karena keuntungan yang didapat dari penjualan tersebut cukup banyak, maka sebagian besar seseorang sudah melakukan pelanggaran Hak Cipta yang berkaitan dengan Kekayaan Intelektual. Objek yang diatur dalam kekayaan intelektual berupa karya yang dihasilkan oleh kemampuan intelektual manusia. Fungsi dan tujuan dari kekayaan intelektual, yaitu: sebagai perlindungan hukum terhadap pencipta baik perorangan atau kelompok atas hasil karya ciptanya yang memiliki nilai ekonomis di dalamnya, mencegah terjadinya pelanggaran kekayaan intelektual seseorang,

meningkatkan kompetisi, kaarena dengan adanya kekayaan intelektual mendorong pencipta untuk terus berkarya dan berinovasi.<sup>8</sup>

Di dalam Kekayaan Intelektual, Hak Cipta adalah salah satu bidang yang mendapatkan perlindungan hukum.<sup>9</sup> Menurut Philipus M. Hadjon pengertian perlindungan hukum merupakan suatu perlindungan mengenai derajat seseorang dan pengakuan terhadap Hak Asasi Manusia berdasarkan hukum dari kesewenangan yang dimiliki oleh subyek hukum. Dengan demikian, pencipta akan memperoleh perlindungan hukum secara otomatis setelah hasil karyanya diwujudkan dalam suatu karya nyata. Hak cipta adalah sesuatu yang secara deklaratif timbul berupa hak eksklusif setelah suatu ciptaan diterapkan dalam bentuk nyata tanpa mengurangi pembatasan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.<sup>10</sup> Abdul Bari Azed memberikan penjelasan bahwa pada bidang hak cipta ini menggunakan sistem deklaratif, yakni negara akan secara spontan menjaga ciptaan setelah lahirnya karya cipta tersebut tanpa harus didahului dengan pendaftaran atau pencatatan karya cipta.<sup>11</sup>

Upaya dalam memberikan perlindungan hukum terhadap pemegang hak cipta atas pembajakan di bidang program komputer pemerintah telah membuat Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta. Berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pada Pasal 1 angka 4 Pemegang Hak Cipta adalah Pencipta sebagai pemilik Hak Cipta, pihak yang menerima hak tersebut secara sah dari Pencipta, atau pihak lain yang menerima lebih lanjut hak dari pihak yang menerima hak tersebut secara sah. Program komputer sebagaimana di dalam Pasal 1 angka 9 Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta menyebutkan "Seperangkat instruksi yang diekspresikan dalam bentuk bahasa, kode, skema, atau dalam bentuk apapun yang ditujukan agar komputer bekerja melakukan fungsi tertentu atau untuk mencapai hasil tertentu.". Sedangkan pengertian pembajakan dijelaskan dalam Pasal 1 angka 23 yang menyebutkan "Penggandaan Ciptaan dan/atau produk Hak Terkait secara tidak sah dan pendistribusian barang hasil penggandaan dimaksud secara luas untuk memperoleh keuntungan ekonomi.

Hak Eksklusif bagi pencipta yaitu berupa hak moral dan hak ekonomi. Hak moral merupakan hak yang melekat secara abadi pada diri Pencipta untuk : memilih ingin dicantumkan atau tidak dicantumkan namanya pada pemakaian ciptaannya untuk umum; menggunakan nama aliasnya atau samarannya; mengubah ciptaannya; dan seterusnya.<sup>12</sup> . Sedangkan Hak ekonomi adalah hak untuk mendapatkan manfaat ekonomi dari ciptaan dan hak tertentu. Dengan adanya hak ekonomi tersebut, maka orang lain dilarang menggunakan karya cipta yang bertujuan untuk komersial tanpa mendapatkan izin dari penciptanya. Berdasarkan Pasal 9 ayat (2) Undang-Undang Hak Cipta telah mengatur mengenai perlindungan terhadap pemegang hak cipta, bahwa setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1)

---

<sup>8</sup> 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).

<sup>9</sup> Suryawan, Made Angga Adi. "Pelaksanaan Penarikan Royalty Oleh Yayasan Karya Cipta Indonesia Wilayah Bali Pada Restoran di Kabupaten Gianyar Atas Penggunaan Karya Cipta." *Kertha Semaya: Journal Ilmu Hukum* 6, no 5 (2018): 1-13.

<sup>10</sup> Pasal 1 angka 1 Undang-Undang Nomor 28 tentang Hak Cipta.

<sup>11</sup> Raharjo, Riko Sulung, dkk. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta atas Pencatatan Suatu Ciptaan yang Sama". *Lentera Hukum* 5, No. 3 (2018): 463-482.

<sup>12</sup> Ibid. Pasal 5 ayat (1).

wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Kemudian berdasarkan Pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta dijelaskan bahwa Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan. Selanjutnya pada pasal 40 ayat (1) menjelaskan bahwa ciptaan yang dilindungi meliputi Ciptaan dalam bidang ilmu pengetahuan, seni, dan sastra, terdiri atas:

- a. Karya tulis, buku, artikel pamflet, dan seluruh hasil karya tulis lainnya;
- b. Karya seni rupa dalam segala bentuk seperti lukisan, gambar, ukiran, kaligrafi, seni pahat, patung, atau kolase;
- c. Program komputer;
- d. Dan seterusnya.

Walaupun telah diatur dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta mengenai perlindungan bagi pemegang Hak Cipta, namun tetap ada yang tidak peduli akan kegiatan pembajakan program komputer ini, mereka memanfaatkan keadaan untuk keuntungan pribadinya. Kegiatan ini yang memfokuskan pada menduplikat karya cipta program komputer yang di peroleh dari pencipta.<sup>13</sup> Pembajakan program komputer merupakan perbuatan yang bertentangan dengan ketentuan Pasal 9 ayat (2) dan ayat (3). Dimana setiap orang yang melakukan hak ekonomi wajib mendapat izin dari pemegang hak cipta dan dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan tanpa izin pemegang hak cipta.<sup>14</sup> Dengan adanya perlindungan terhadap pemegang hak cipta tersebut, maka orang lain dilarang menggunakan karya cipta yang bertujuan untuk komersial tanpa mendapatkan izin dari penciptanya. Jika hal ini dibiarkan tanpa adanya perlindungan hukum bagi pencipta dan sanksi bagi pembajak maka Kekayaan Intelektual tidak akan ada artinya, dimana seorang pencipta butuh bertahun-tahun untuk melakukan kajian dan penelitian untuk menghasilkan ilmu atau hasil karya baru namun setelah ditemukan dan dikomersilkan banyak yang melakukan pembajakan dengan berbagai alasan untuk memperoleh keuntungan yang lebih banyak.<sup>15</sup>

Sedangkan sanksi bagi oknum yang terbukti melakukan pembajakan sesuai Pasal 113 UU Hak Cipta, yaitu:

1. Setiap Orang yang dengan tanpa hak melakukan pelanggaran hak ekonomi sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 1 (satu) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp100.000.000 (seratus juta rupiah).
2. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf c, huruf d, huruf f, dan/atau huruf h untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 3 (tiga) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp500.000.000,00 (lima ratus juta rupiah).

---

<sup>13</sup> Wahyono, Teguh 2006, Etika Komputer Dan Tanggung Jawab Profesional Di Bidang Teknologi Informasi, Andi, Yogyakarta

<sup>14</sup> Sutedi, Adrian, Hak Atas Kekayaan Intelektual (Jakarta, Sinar Grafika, 2013), 115-116.

<sup>15</sup> Jened, Rahmi. Hukum Hak Cipta (Copyright's law). (Bandung, PT Citra Aditya Bakti 2014).

3. Setiap Orang yang dengan tanpa hak dan/atau tanpa izin Pencipta atau pemegang Hak Cipta melakukan pelanggaran hak ekonomi Pencipta sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf a, huruf b, huruf e, dan/atau huruf g untuk Penggunaan Secara Komersial dipidana dengan pidana penjara paling lama 4 (empat) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp1.000.000.000,00 (satu miliar rupiah).
4. Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah).

Selain itu, pemilik hak terkait berhak mengajukan gugatan ganti rugi kepada pengadilan niaga atas pelanggaran atas produk hak terkait. Hak untuk mengajukan gugatan keperdataan atas pelanggaran hak cipta dan/atau hak terkait ini tidak mengurangi hak pencipta dan/atau pemilik hak terkait untuk menuntut secara pidana.<sup>16</sup>

### 3.2. Legalitas Perdagangan Program Komputer Melalui Jejaring Sosial Media Online

Legalitas yang berasal dari kata “*Legal*” merupakan suatu hal yang sesuai dengan peraturan perundang-undangan atau hukum. Menurut Kamus Besar Bahasa Indonesia (KBBI), Legalitas yaitu keadaan sah atau sesuatu yang pasti. Berarti legalitas yaitu mengenai suatu kegiatan atau benda yang diakui keberadaannya selama tidak ada ketentuan yang mengatur. Banyaknya kegiatan pembajakan program komputer di Indonesia membuat kerugian bagi banyak pihak. Pertama kerugian bagi pencipta, adanya kegiatan pembajakan ini pencipta tidak dapat menerima hak ekonomi dan hak moral dari karya ciptanya. Kemudian kerugian bagi konsumen yang menggunakan program komputer bajakan ini sangat berbahaya karena didalam program komputer bajakan telah terinfeksi *malware*, *malware* ini dapat membajak semua data yang kita gunakan seperti nama akun dan password untuk masuk ke sosial media.

Umumnya ada 2 (dua) jenis *software* yaitu *software* asli (original) dan *software* palsu (bajakan). *Software* asli yakni *software* yang digunakan atau diunduh di dalam komputer dengan sebuah CD atau DVD tanpa menggunakan keygen, serial number, crack ataupun generator keygen. *Software* bajakan yakni *software* yang asli dengan kondisi sudah dirubah komponennya agar dapat digunakan kembali tanpa harus melakukan pembayaran kembali. *Software* yang dipasang di dalam komputer yang diperjual belikan sangat beragam. Jika pada komputer *Buil-Up* digunakan *software* asli, karena untuk menciptakan unsur keaslian dalam komputer yang dibuat selain itu dapat digunakan dengan waktu yang lama tanpa adanya gangguan seperti *software not responding* (macet) kemudian lebih aman dari gangguan virus yang masuk kedalam sistem komputer. Namun pada komputer rakitan kebanyakan digunakan *software* bajakan, karena *software* bajakan lebih murah jika dibandingkan dengan *software* original (asli).

Berkaitan dengan hal ini mendapatkan izin dari pencipta atau pemegang hak cipta sangat wajib hukumnya untuk setiap orang yang ingin melakukan hak ekonomi atas ciptaan seseorang. Kegiatan pihak yang menggunakan program komputer dengan

---

<sup>16</sup> Hamzah, Andi dan Boedi D. Marsita. 1990. Aspek-Aspek Pidana di Bidang Komputer. Sinar Grafika. Jakarta

menggandakan atau pembajakan program komputer pencipta kemudian dijual dengan harga yang jauh lebih murah dengan aslinya untuk mendapatkan nilai ekonomis tanpa mendapatkan izin dari penciptanya. Terkait dengan hal tersebut berdasarkan Pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta telah mengatur bahwa <sup>17</sup>“Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan. Penggunaan secara komersial dalam pasal tersebut artinya pemanfaatan suatu karya cipta untuk mendapatkan keuntungan ekonomi dari berbagai sumber. Perbuatan Ini disebut juga dengan aktivitas pembajakan. Pembajakan adalah Penggandaan Ciptaan atau produk untuk memperoleh keuntungan ekonomi tanpa adanya izin dari pencipta.”<sup>18</sup>

Kemudian pada Pasal 11 ayat (2) dijelaskan bahwa Hak Ekonomi untuk menyewakan Ciptaan atau salinannya sebagaimana dimaksud dalam Pasal 9 ayat (1) huruf i tidak berlaku terhadap Program Komputer dalam hal Program Komputer tersebut bukan merupakan objek esensial dari penyewaan. Pasal 16 ayat (2) menjelaskan bahwa Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena :

- a. Pewarisan;
- b. Hibah;
- c. Wakaf;
- d. Wasiat;
- e. Perjanjian tertulis; atau
- f. Sebab lain yang dibenarkan sesuai ketentuan peraturan perundang-undangan.

Berdasarkan Pasal 40 ayat (1) huruf s Undang-Undang Hak Cipta tentang program komputer sebagai ciptaan yang dilindungi. Maka kegiatan mengunduh program komputer ke dalam lebih dari satu mesin atau diluar ketentuan yang dikeluarkan oleh undang-undang, pinjam meminjam, menginstal, mengkopi atau memperbanyak program komputer tersebut, dapat dikategorikan sebagai tindakan pembajakan.

Maka sesuai dengan Peraturan Perundang-undangan mengenai Hak Cipta yang telah dijelaskan diatas, bagi penjual program komputer bajakan dapat dikenakan sanksi hukum karena telah mengalihkan hasil karya cipta seseorang tidak dengan ketentuan Pasal 16 ayat 2 yang menjelaskan bahwa Hak Cipta dapat beralih atau dialihkan, baik seluruh maupun sebagian karena:

- a. pewarisan;
- b. hibah;
- c. wakaf;
- d. wasiat;
- e. perjanjian tertulis; atau
- f. sebab lain yang dibenarkan sesuai dengan ketentuan peraturan perundang-undangan.

---

<sup>17</sup> Pasal 9 ayat (2) Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta.

<sup>18</sup> *Ibid.* Pasal 1 angka 23.



## IV. Kesimpulan sebagai Penutup

### 4. Kesimpulan

Undang-Undang Hak Cipta 2014 mengatur secara tegas perlindungan hukum bagi pemegang hak cipta yang diatur dalam Pasal 9 ayat (2) bahwa setiap orang yang melaksanakan hak ekonomi sebagaimana dimaksud pada ayat (1) wajib mendapatkan izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta. Kemudian berdasarkan Pasal 9 ayat (3) Undang-Undang Hak Cipta dijelaskan bahwa Setiap Orang yang tanpa izin Pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang melakukan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan. Jika seseorang dengan keras melakukan kegiatan memperbanyak, mengkopi atau membajak yang dilakukan lebih dari 1 salinan tanpa memperoleh izin dari pencipta yang sesuai dengan Pasal 45 Undang-Undang Hak Cipta, maka dikenakan Pasal 113 ayat (4) Undang-Undang Hak Cipta, Setiap Orang yang memenuhi unsur sebagaimana dimaksud pada ayat (3) yang dilakukan dalam bentuk pembajakan, dipidana dengan pidana penjara paling lama 10 (sepuluh) tahun dan/atau pidana denda paling banyak Rp4.000.000.000,00 (empat miliar rupiah). Maraknya kegiatan pembajakan program komputer pada jejaring sosial media online, perlu ditindak lanjut agar pelaku pembajakan program komputer mematuhi undang-undang Hak Cipta dan menghormati karya orang lain dengan tidak membajak atau mengkopi secara ilegal karya orang lain demi keuntungan pribadi, dan tentunya untuk kepentingan ekonomis.

### DAFTAR PUSTAKA

#### BUKU

- Dharmawan, Ni Ketut Supasti dkk. Buku Ajar Hukum Hak Kekayaan Intelektual (Yogyakarta, Deepublish, 2016), 13-14.
- Hamzah, Andi dan Boedi D. Marsita. 1990. Aspek-Aspek Pidana di Bidang Komputer. Sinar Grafika. Jakarta
- Jened, Rahmi. Hukum Hak Cipta (Copyright's law). (Bandung, PT Citra Aditya Bakti 2014).
- Sutedi, Adrian, Hak Atas Kekayaan Intelektual (Jakarta, Sinar Grafika, 2013), 115-116.
- Teguh Wahyono, 2006, Etika Komputer Dan Tanggung Jawab Profesional Di Bidang Teknologi Informasi, Andi, Yogyakarta.

#### JURNAL

- 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).
- Raharjo, Riko Sulung, dkk. "Perlindungan Hukum Terhadap Pencipta atas Pencatatan Suatu Ciptaan yang Sama". *Lentera Hukum* 5, No. 3 (2018): 463-482.
- Setiawan, I.B. Deva Harista, "Pembuatan Mengcover Lagu Milik Orang Lain Ditinjau Dari Perspektif Perlindungan Hak Cipta". *Jurnal Kertha Semaya* 9, No 9 (2021) : 1666-1675.
- Suryawan, Made Angga Adi. "Pelaksanaan Penarikan Royalty Oleh Yayasan Karya Cipta Indonesia Wilayah Bali Pada Restoran di Kabupaten Gianyar Atas Penggunaan Karya Cipta." *Kertha Semaya: Jurnal Ilmu Hukum* 6, no 5 (2018): 1-13.

**INTERNET**

Daftar Harga Microsoft Windows,

URL : <https://qlicense.com/shop>, Diakses pada 06 September 2021.

Saran Pertimbangan terhadap Memorandum of Understanding (MOU) Pemerintah dengan Microsoft,

URL : <https://kppu.go.id/wp-content/uploads/2020/03/Position-Paper-MoU-Microsoft.pdf>, Diakses pada 07 September 2021.

90% Program Komputer di Indonesia Berisi Peranti Lunak Bajakan

URL : <https://www.cnnindonesia.com/>, Diakses pada 07 September 2021.

**PERATURAN PERUNDANG-UNDANGAN**

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta