

BAB I

PENDAHULUAN

1.1 Latar Belakang

Teknologi adalah bagian penting dari kehidupan manusia. Sektor industrial, pemerintahan, pendidikan, dan sektor yang lainnya telah menggunakan teknologi di setiap kegiatannya. Perkembangan teknologi dari tahun ke tahun yang sangat pesat ini mengakibatkan pemanfaatan teknologi informasi dan komunikasi tidak dapat dipisahkan dari penggunaannya di kehidupan manusia sehari-harinya. Penggunaan tidak lagi berada pada instrumen penting namun juga instrumen kecil seperti rumah tangga. Komputer atau disebut “computare” dalam bahasa latin yang berarti “menghitung” sehingga pengertian komputer secara sederhana adalah sebuah alat untuk melakukan proses perhitungan aritmatika, sedangkan secara umum komputer adalah suatu rangkaian mesin elektronik yang terdiri dari jutaan komponen yang dapat saling bekerja sama, serta membentuk sebuah sistem kerja yang rapi dan teliti. Saat ini pembaharuan teknologi menjadi sorot utama. Dengan menggunakan komputer, pekerjaan dapat diselesaikan dengan cepat sehingga dapat mengefisiensi waktu kerja, menekan biaya dan memperkecil terjadinya kesalahan.

Pada umumnya komputer di jaman ini tidak hanya merambah dunia kerja saja namun sudah merambah di dunia pendidikan (dalam hal ini Personal Computer) bagi para siswa atau mahasiswa komputer telah menjadi kebutuhan penunjang yang penting dalam proses belajar di sekolah atau diperkuliahan khususnya dalam proses mengerjakan tugas-tugas, mencari informasi yang terdapat di internet dan membuat kebutuhan lainnya seperti desain, edit video, edit foto. Untuk menjalankan tugas tersebut komputer memerlukan *software* atau perangkat

lunak dalam pengekseskiannya. *Software* komputer atau perangkat lunak komputer merupakan kumpulan instruksi (program/prosedur) untuk dapat melaksanakan pekerjaan secara otomatis dengan cara mengolah atau memproses kumpulan instruksi (data) yang diberikan. Suatu perangkat komputer di dalamnya terdiri dari 3 elemen yaitu:(Sutarman, 2009:5)

1. *Hardware* (perangkat keras/piranti keras) adalah peralatan pada sistem komputer yang secara fisik terlihat dan dapat dijamah;
2. *Software* (perangkat lunak/piranti lunak) adalah program yang berisi perintah-perintah untuk melakukan pengolahan data;
3. *Brainware* adalah manusia yang terlibat di dalam pengoprasian serta pengaturan sistem komputer.

Hardware tanpa dengan adanya *software*, maka komputer hanyalah sebuah mesin yang tidak berguna. Karena *software* menyediakan fungsi dasar komputer agar dapat dioprasikan. Apabila *hardware* dan *software* telah tercipta, lantas tidak memiliki *Brainware*, maka komputer hanyalah mesin yang memiliki fungsi tetapi tidak berguna atau sebuah robot dengan segudang fungsi yang diam. Jadi *hardware*, *software*, *brainware* merupakan unsur dasar dari suatu perangkat komputer.

Kehadiran teknologi komputer khususnya perkembangan di bidang software komputer yang kian berkembang sejalan dengan kebutuhan di era global saat ini yang dituntut untuk memiliki fungsi dan kegunaan masingmasing yang diciptakan guna menunjang aktivitas manusia.

Semakin berkembangnya teknologi komputer saat ini juga banyak memunculkan inovasi dalam menciptakan program komputer (*software*) sehingga muncul berbagai macam software, diantaranya:(Abdul Kadir dan Terra CH,

2003:223)

1. Perangkat lunak komersial yang merupakan perangkat lunak yang dikembangkan untuk tujuan komersil atau memperoleh keuntungan, perangkat lunak komersil juga sering disebut *close software*.;
2. Perangkat lunak domain publik yaitu perangkat lunak yang berkategori perangkat lunak yang tanpa hak cipta. Tanpa hak cipta bukan berarti tidak ada penciptanya namun perangkat lunak yang telah habis masa hak ciptanya (kadaluwarsa);
3. Perangkat lunak semibebas yaitu perangkat lunak yang dapat digunakan, disalin, dan dimodifikasi untuk keperluan tertentu. Semisal untuk pendidikan namun untuk kepentingan lain belum tentu diizinkan;
4. *Shareware* yang merupakan software bebas yang digunakan untuk pengujian dan terkadang selamanya, namun, diharapkan pemakainya memberikan dana kepada pembuatnya jika pemakai bermaksud menggunakannya secara terus menerus;
5. *Freeware* yang merupakan perangkat lunak yang dapat digunakan tanpa perlu membayar sama sekali kepada penciptanya untuk dapat menggunakannya secara terus menerus;
6. *Rentalware* yaitu perangkat lunak yang dapat digunakan dengan cara menyewa. Ada hak cipta;
7. *Free software* yaitu perangkat lunak yang dilengkapi dengan kode sumber, dapat digunakan oleh siapa saja dan bebas untuk dikembangkan sendiri oleh pemakai (sepanjang lisensi memperkenankannya); dan
8. *Open source* merupakan perangkat lunak yang kode sumbernya (*source code*) dapat diketahui orang lain, sebenarnya *open source* merupakan nama dagang untuk *free software*. Tujuan dari *free software* adalah memberikan perangkat lunak gratis

kepada masyarakat.

Dengan adanya perkembangan pemakaian komputer itu, maka perlu adanya pengaturan hukum yang di dalamnya mencakup perlindungan hukum. Komputer yang pada dasarnya terdiri dari *hardware* dan *software* mendapat perlindungan berbeda yaitu *hardware* dilindungi oleh undang-undang paten sedangkan *software* dilindungi oleh undang-undang hak cipta. Dengan demikian hak cipta juga telah mengalami perkembangan pula yaitu tidak hanya berkenaan dengan "*artistic work*", yang berbentuk novel, puisi, drama, tari, lukisan, lagu, atau instrumen musik, seperti yang dikenal oleh masyarakat selama ini tetapi juga terhadap "*non-artistic work*", yang berbentuk sinematografi, peta, terjemahan, buku, karya ceramah, mode pakaian, kumpulan pidato, dan program komputer, jadi dalam hal ini "*nonartistic work*" tidak semata-mata merupakan domain dari paten, tetapi sudah pula menjadi bagian dari hak cipta. Oleh karena itu peraturan yang berkenaan dengan hak cipta telah mengalami penyesuaian karena perkembangan tersebut.

Menurut Undang-Undang Hak Cipta, program komputer dianggap sebagai benda atau properti seperti benda-benda berwujud lainnya. Oleh karena itu pencipta program komputer berhak melarang pihak lain untuk menggunakan atau memanfaatkan program komputernya tanpa ijin darinya dan berhak mendapatkan perlindungan terhadap hak kepemilikan program komputer hasil ciptaannya tersebut. Oleh karena itu untuk menjamin tentang perlindungan hak atas program tersebut maka program tersebut harus didaftarkan sebagai hak cipta. Hak cipta merupakan bagian dari Hak Kekayaan Intelektual, hak cipta melingkupi pengetahuan dibidang ekonomi, dan sosial budaya yang sangat luas jangkauannya, dimana kajiannya juga diperluas terhadap bidang sastra, pendidikan, informasi,

hiburan, dan media. Dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta pasal 40 ayat 1 huruf s dijelaskan bahwa Program komputer merupakan salah satu objek ciptaan yang dilindungi, ini yang dapat dijadikan dasar perlindungan bagi pencipta program komputer (*software*) atas program komputer ciptaannya.

Salah satu pertanggung jawaban Negara adalah memberikan perlindungan, pengayoman dan pemulihan apabila terjadi perselisihan atau sengketa yang tidak terlepas dari eksistensi hukum sebagai sosial control. Selain itu, dalam Undang-Undang Dasar Negara Republik Indonesia pada Pasal 28 I ayat (4) menyatakan bahwa “Perlindungan, pemajuan, penegakan dan pemenuhan hak asasi manusia adalah tanggung jawab negara terutama pemerintah”. Dan juga di dalam Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta juga dibuat mengenai sanksi yang dapat dikenakan kepada pelaku pembajakan program komputer yang mana termuat dalam pasal 112 dan Pasal 113 ayat (1), (2), (3), dan (4).

Seiring berkembangnya teknologi tersebut membuat penggunaan perangkat komputer (*hardware*) semakin meningkat dan sejalan juga dengan perkembangan program komputer (*software*) yang semakin banyak digunakan yang mana dimanfaatkan oleh pihak pengembang program untuk menyebarkan program komputer komersial atau program komputer berbayar lainnya agar mendapat keuntungan dari peningkatan pemanfaatan teknologi saat ini.

Kasus yang berkembang saat ini termasuk di Indonesia yaitu banyak terdapat *cracker* bermunculan yang melakukan pembajakan program komputer *shareware* dan software komersial yang diunggah di internet oleh penciptanya di website resmi dari pencipta program komputer tersebut lalu diunduh oleh *cracker* tersebut lalu *cracker* tersebut melakukan proses *cracking* lalu program komputer (*software*) yang

sudah di-*crack* tersebut diunggah kembali ke media internet. Oleh tindakan *cracker* tersebut yang menyebarkan program komputer bajakan ke media internet dan dapat diakses oleh siapapun tentu dapat menimbulkan kerugian bagi pencipta program komputer *shareware* dan *software* komersial tersebut. Menurut studi yang dilakukan oleh IDC (*International Data Corporation*), 80 persen kerugian dari pembajakan diderita oleh para pelaku industri *software*, yaitu perusahaan *software*, industri *software*, dan distribusi.

Pembajakan atau *cracking* tidak hanya merugikan perusahaan *software*, tapi juga merugikan Negara. Perusahaan *software* mengalami kerugian akibat produk orisinilnya yang harganya ratusan ribu sampai jutaan rupiah harus bersaing dengan produk bajakan yang harganya hanya puluhan ribu atau dapat diunduh secara gratis di media internet. Negara juga dirugikan, karena *software* bajakan yang beredar tersebut sudah pasti tidak membayar pajak.

Menurut Business Software Alliance (BSA) mengungkapkan bahwa sebanyak 83% Perusahaan di Indonesia menggunakan program komputer bajakan dengan jumlah terbesar di Asia Tenggara bahkan di Asia Pasifik. Di Inonesia tingkat pembajakan program komputer tergolong sangat tinggi. BSA menyatakan, data pada tahun 2017 menunjukkan bahwa sebesar 83% program komputer yang beredar di Indonesia adalah bajakan.

Akibat tingginya harga program komputer original yang harganya kisaran ratusan ribu hingga jutaan rupiah sehingga pengguna komputer lebih memilih untuk beralih pada program komputer bajakan yang harganya kisaran puluhan ribu bahkan terdapat juga program komputer bajakan yang dapat diunduh secara gratis di media internet. Hal ini dapat ditemui dikalangan pengguna komputer atau PC

(*Personal Computer*) di Kabupaten Bangli yang lebih memilih untuk menggunakan program komputer bajakan daripada menggunakan program komputer original karena dapat diunduh secara gratis dan dalam pengoperasiannya tidak perlu mengeluarkan uang agar dapat menjalankan program komputer tersebut.

Hal serupa juga ditemui dikalangan teknisi komputer yang tak hanya bertugas untuk memperbaiki perangkat keras (*hardware*) pada komputer terkadang juga menemui masalah yang mengharuskan OS (*Operating System*) komputer harus di-*install* (dipasang) ulang sehingga komputer kembali dalam keadaan kosong atau tanpa program komputer yang ter-*install* seperti *Windows*, *Microsoft Office*, *Browser*, dan program komputer penunjang kinerja komputer lainnya. Terkadang setelah *service* selesai teknisi akan meminta pendapat konsumen tentang program komputer dan *Operating System* yang akan digunakan, untuk menekan biaya terkadang program komputer bajakan yang dijadikan pilihan.

Pelanggaran hak cipta tersebut banyak ditemui di Kabupaten Bangli yang mana terdapat pengguna program komputer bajakan untuk kepentingan pendidikannya dan juga sebagai media hiburan pengguna program komputer tersebut beralasan lebih memilih menggunakan program komputer bajakan karena program komputer bajakan tersebut dapat diunduh secara gratis dari media internet tanpa mengeluarkan biaya hal ini berbanding terbalik jika menggunakan program komputer original yang mana program komputer tersebut harus kita beli dengan harga mencapai ratusan ribu rupiah agar dapat digunakan sepenuhnya.

Menurut data dari Badan Ekonomi Kreatif (BEKRAF), pengguna program komputer bajakan di Bangli pada tahun 2019 mencapai 70% dari total pengguna program komputer di kabupaten tersebut. Angka ini menunjukkan bahwa masih banyak masyarakat Bangli yang menggunakan program komputer bajakan.

BEKRAF melakukan survei kepada 1.200 responden di Bangli untuk mengetahui tingkat penggunaan program komputer bajakan di kabupaten tersebut. Survei tersebut menemukan bahwa alasan utama masyarakat Bangli menggunakan program komputer bajakan adalah karena faktor harga. Harga program komputer asli yang relatif mahal membuat masyarakat Bangli memilih untuk menggunakan program komputer bajakan yang harganya lebih murah.

Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta telah mengatur adanya perlindungan terhadap Hak Cipta yang dimiliki oleh setiap pencipta yang dapat dilihat pada Pasal 9 ayat (3) yang menjelaskan bahwa “Setiap orang yang tanpa izin pencipta atau Pemegang Hak Cipta dilarang menggunakan Penggandaan dan/atau Penggunaan Secara Komersial Ciptaan”. Namun di Kabupaten Bangli yang mana di sana terdapat toko servis atau jual beli komputer atau laptop yang terkemuka di bagian Bali timur seperti Bali Yoni, Sari I-Tech, dan Dixie Komputer, toko tersebut sudah lama berdiri, namun mereka juga ikut serta menyebarkan program komputer bajakan tersebut yang seharusnya sudah mengetahui perihal aturan mengenai hak cipta program komputer tersebut khususnya perihal perlindungan hak cipta dalam bidang program komputer.

Berdasarkan uraian tersebut diatas maka dapat dicermati adanya kurang pemahaman terkait hak cipta yang terjadi di masyarakat yang mana sering kali ditemukan pengguna komputer menggunakan program komputer hasil *crack* atau bajakan untung menghemat biaya dalam mengoptimalkan kinerja komputer sehingga program komputer bajakan lebih diminati karena biaya yang dikeluarkan sangat terjangkau dibandingkan dengan membeli program komputer yang original. Sehingga tanpa disadari oleh masyarakat hal tersebut menimbulkan kerugian bagi

pencipta ataupun pemegang hak cipta dari program komputer tersebut yang mana seharusnya pencipta atau pemegang hak cipta mendapatkan hak ekonomi dari hasil ciptaannya namun dengan adanya pembajakan tersebut sehingga hak ekonomi dari pemegang hak cipta mengalami penurunan akibat bersaing dengan produk bajakan yang harganya jauh lebih murah bahkan dapat diunduh secara gratis.

Maka dalam latar belakang penelitian dicermati adanya kesenjangan antara norma dan kenyataan dalam masyarakat berupa realitas yang terjadi tidak selamanya berjalan sebagaimana yang diharapkan. Masih banyak ditemukan pengguna komputer yang masih menggunakan program komputer (*software*) bajakan. Yang mana dari tindakan tersebut dapat menimbulkan kerugian bagi pemegang hak cipta secara materiil.

Berdasarkan latar belakang diatas mengenai penggunaan program komputer (*software*) *crack*, maka penulis tertarik untuk menindak lanjuti dalam bentuk proposal penelitian skripsi dengan judul **“IMPLEMENTASI PASAL 9 AYAT 3 UNDANG-UNDANG NOMOR 28 TAHUN 2014 TENTANG HAK CIPTA BERKAITAN DENGAN PENGGANDAAN DAN/ATAU PENGGUNAAN CIPTAAN SECARA KOMERSIL TANPA IZIN PENCIPTA DI KABUPATEN BANGLI”**.

1.1 Identifikasi Masalah

Berdasarkan latar belakang yang telah dipaparkan diatas, maka terdapat identifikasi masalah sebagai berikut :

1. Pelanggaran Hak Cipta terhadap program komputer yang dilakukan oleh cracker dengan cara melakukan pembajakan program komputer;
2. Kurangnya pengetahuan masyarakat terkait hak cipta dari suatu program

komputer;

3. Kecenderungan menggunakan program komputer bajakan daripada menggunakan program komputer original;
4. Maraknya penyebaran program komputer bajakan tanpa menghiraukan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 Tentang Hak Cipta.
5. Penggunaan program komputer bajakan di Kabupaten Bangli masih banyak ditemukan

1.2 Pembatasan Masalah

Berdasarkan identifikasi masalah yang sudah disebutkan diatas, maka penulis membatasi objek penelitian yaitu penerapan perlindungan hukum terhadap hak cipta program komputer berdasarkan Undang-Undang Nomor 28 Tahun 2014 tentang Hak Cipta, yang dalam hal ini penulis memfokuskan pada adanya suatu pelanggaran hak cipta berupa pembajakan program komputer yang menimbulkan kerugian bagi pencipta dan pihak yang menggunakan program komputer bajakan. Sedangkan untuk pembatasan masalah selanjutnya yang akan dibahas adalah pelanggaran hak cipta program komputer yang dibajak oleh *cracker* lalu diedarkan di masyarakat dan implementasi perlindungan hukum terhadap karya cipta program komputer di Kabupaten Bangli.

1.3 Rumusan Masalah

Berdasarkan latar belakang dan beberapa permasalahan yang sudah penulis jelaskan di atas, maka adapun rumusan masalah yang akan dijawab dalam penelitian ini yaitu :

1. Bagaimanakah pelaksanaan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta program komputer yang dibajak di Bangli?

2. Bagaimana implementasi perlindungan hukum terhadap karya cipta program komputer di Kabupaten Bangli?

1.4 Tujuan Penelitian

Suatu penelitian yang dilakukan tentu harus memiliki tujuan yang ingin dicapai dari hasil penelitian. Dalam merumuskan tujuan penelitian, peneliti berpegang pada masalah yang telah dirumuskan. Adapun tujuan dari penelitian ini yaitu sebagai berikut :

1. Tujuan Umum

Adapun tujuan umum dalam penulisan proposal ini yaitu :

- a. Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang perdata mengenai Hak Kekayaan Intelektual khususnya terkait hak cipta program komputer;
- b. Untuk menambah wawasan ilmu pengetahuan dalam bidang hukum mengenai perlindungan hukum terhadap hak cipta program komputer terkait adanya tindakan pembajakan program komputer di wilayah Kabupaten Bangli.

2. Tujuan Khusus

Adapun tujuan khusus dari proposal ini yaitu :

- a. Untuk mengetahui tentang Hak Kekayaan Intelektual khususnya terkait hak cipta program komputer;
- b. Untuk mengetahui perlindungan hukum terhadap hak cipta terkait adanya pembajakan program komputer di wilayah Kabupaten Bangli.

1.5 Manfaat Penelitian

Berdasarkan tujuan diatas adapun manfaat dari penelitian ini yaitu sebagai berikut:

1. Manfaat Teoritis

Penelitian ini merupakan hasil dari studi ilmiah yang dapat memberikan masukan pemikiran dan ilmu pengetahuan baru terhadap ilmu hukum pada umumnya dan ilmu Hak Cipta pada khususnya. Selain itu diharapkan dapat dijadikan referensi tambahan untuk pengembangan ilmu pengetahuan dibidang ilmu hukum khususnya di bidang hukum perdata mengenai bentuk pelanggaran hak cipta program komputer dan pelaksanaan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta pembajakan program komputer di Bangli.

2. Manfaat Praktis

Dari segi praktis, berguna sebagai upaya yang dapat diperoleh langsung manfaatnya, seperti peningkatan keahlian meneliti dan keterampilan menulis, sumbangan pemikiran dalam pemecahan suatu masalah hukum, acuan pengambilan keputusan yuridis, dan bacaan baru bagi penelitian ilmu hukum. Penelitian ini diharapkan dapat bermanfaat bagi masyarakat Indonesia khususnya sebagai salah satu sarana pengembangan pemikiran tentang bentuk pelanggaran hak cipta program komputer dan pelaksanaan penegakan hukum terhadap pelanggaran hak cipta atas pembajakan program komputer di Kabupaten Bangli.